

# **Scalino**

di Peter Pallat

per 2-4 giocatori dai 10 anni in su

## **CONTENUTO DELLA SCATOLA**

48 blocchi in 4 colori:

6 blocchi da uno spazio

3 blocchi da due spazi

3 blocchi da tre spazi

1 tabellone

regolamento

## **PREPARAZIONE**

Gioco a 4 giocatori: ogni giocatore prende 12 blocchi di un colore.

Gioco a 2 giocatori: ogni giocatore prende 24 blocchi di due colori diversi.

I giocatori decidono chi inizierà la partita.

## **OBIETTIVO**

I giocatori costruiscono sul tabellone una piramide con 4 livelli e 40 scalini. Gli scalini cominciano dal livello più basso fino a quello più alto. Ogni giocatore prova a costruire il maggior numero possibile di scalini del proprio colore connessi tra loro.

Al termine della partita i giocatori riceveranno punti vittoria per gli scalini del proprio colore mentre i blocchi non utilizzati diverranno punti negativi. Il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di punti.

## **SVOLGIMENTO DELLA PARTITA**

Il giocatore iniziale prende uno dei suoi blocchi e lo piazza sul tabellone sopra la stella centrale.

I giocatori giocano a turno in senso orario. Durante il proprio turno ogni giocatore deve piazzare un blocco e connetterlo sempre ad almeno un altro blocco di colore diverso.

L'obiettivo dei giocatori è quello di costruire quanti più scalini del proprio colore connessi tra loro per ottenere il maggior numero possibile di punti.

### **Piazzamento di un blocco**

- Ogni blocco che viene piazzato deve toccare almeno un lato di un altro blocco già piazzato.
- Un blocco non può mai toccare un lato di un blocco dello stesso colore e non può neppure essere piazzato sopra un blocco dello stesso colore.
- Durante il piazzamento dei blocchi non si devono creare spazi vuoti.
- Non è permesso piazzare un blocco su un livello più alto prima che il livello precedente sia stato completamente coperto con i blocchi.
- Il giocatore che piazza l'ultimo blocco di un livello può piazzare subito un altro blocco sul livello successivo.
- Se durante la partita un giocatore non può piazzare il blocco, deve saltare il turno.

## **CONCLUSIONE DELLA PARTITA**

La partita termina immediatamente quando viene piazzato sulla piramide l'ultimo blocco o se nessun giocatore è più in grado di piazzare legalmente i propri blocchi.

I blocchi inutilizzati di ciascun giocatore contano come punti negativi (in base alla loro lunghezza) e vanno sottratti dai punti vittoria ottenuti dai giocatori.

Un blocco da uno spazio     -1 punto

Un blocco da due spazi     -2 punti

Un blocco da tre spazi     -3 punti

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

## PUNTEGGIO

I giocatori ricevono punti per ogni scalino visibile del proprio colore. Più scalini sono connessi tra loro e più punti vittoria vengono assegnati.

1 singolo scalino	1 punto
2 scalini connessi	3 punti
3 scalini connessi	6 punti
4 scalini connessi	10 punti
5 scalini connessi	15 punti
6 scalini connessi	21 punti
7 scalini connessi	28 punti
8 scalini connessi	36 punti
9 scalini connessi	45 punti
10 scalini connessi	55 punti
11 scalini connessi	66 punti
12 scalini connessi	78 punti

## VARIANTE PER 2 GIOCATORI

In una partita con 2 giocatori ognuno tiene i blocchi di due colori. Ogni giocatore deve piazzare i blocchi alternando i due colori e l'intera sequenza dei colori deve rimanere la stessa per tutta la durata della partita.

### *Variante: demolizione della piramide* 2-6 giocatori

## PREPARAZIONE

Prima si costruisce una piramide completa. Poi si comincia a smantellarla.  
I giocatori decidono chi inizierà la partita.

## OBIETTIVO

I giocatori devono raccogliere il maggior numero possibile di blocchi (soprattutto quelli più grandi). Il colore non ha importanza. Alla fine della partita si conteggiano i punti ottenuti nel seguente modo:

Un blocco da uno spazio	1 punto
Un blocco da due spazi	2 punti
Un blocco da tre spazi	3 punti

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Durante il proprio turno il giocatore prende un blocco dalla piramide. Il blocco può essere preso da uno qualsiasi dei quattro livelli se non è coperto da altri blocchi e se ha almeno un lato non connesso ad un altro blocco.

Il giocatore che prende l'ultimo blocco di un livello può prendere un blocco extra.

## CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina quando viene preso l'ultimo blocco dalla piramide e vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti.

