

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.

