Borgo Parmigiano

CONTENUTO

Jens-Peter Schliemann
and Bernhard Weber

Prima di cominciare la tua prima partita, separa i tetti, i merli delle torri, le tessere da spingere e quelle da collezionare dalle fustelle di cartone.

Attenzione!

La fustella di cartone da cui rimuovi le TESSERE FORMAGGIO è il tuo TABELLONE! (guarda sotto: 4). Fate quindi attenzione:
-> NON BUTTATELO!
-> NON PIEGATELO!
-> FATE ATTENZIONE A NON ROVINARLO MENTRE RIMUOVETE LE TESSERE!

Costruzione del borgo e Preparazione

(inizia da 1 in basso a sinistra)

Ora metti il tabellone sopra le tessere da spingere. A seconda del lato che utilizzi, giocherai una partita con un differente schema di tetti. 4

18 tetti
Sul tabellone puoi vedere delle stanze separate. Le stanze sono di 2, 3 o 4 caselle. Metti i tetti sulle stanze in modo che corrispondano. 5

5 tetti di paglia

2 tetti di rame

11 tetti di tegole

34 Tessere Borgo

21x con formaggio (3 di ogni tipo)

10x senza formaggio

3x trappole per topi (con un buco)

Distribuisci le tessere borgo come vuoi sulle cantine dei sotterannei in modo che ogni buco sia coperto da una tessera. Metti la tessera rimanente vicino alla scatola. 3

6 Metti le 28 tessere formaggio vicino alla scatola a formare una riserva (puoi gettare le 5 tessere "Attenzione")

Ci sono 7 tipi differenti di formaggio.

4 Merli delle Torri piegabili

Piega i merli delle torri e inseriscili negli appositi spazi delle 4 torri di angolo. 2

16 topi in 4 colori 7

Ogni giocatore prende tutti i topi di un colore e li mette davanti a sé.

Mura del borgo e sotterranei
La parte inferiore della scatola rappresenta le mura del borgo, all'interno delle quali ci sono le cantine nere dei sotterranei. 1

SCOPO DEL GIOCO

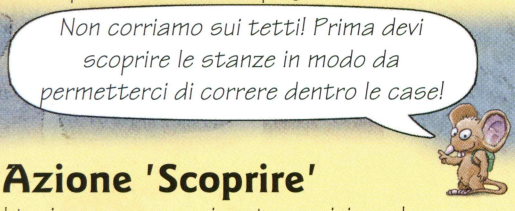
Per vincere dovrai essere il primo giocatore a raccogliere 4 tipi differenti di formaggio!

COME SI GIOCA

1. Ogni giocatore mette uno dei suoi topi in una torre non occupata.
2. Il giocatore che ha visitato per ultimo un borgo medievale inizia a giocare.
3. Il gioco continua in senso orario.
4. Nel tuo turno, puoi fare fino a 4 azioni che puoi scegliere tra tre diffrenti possibilità: 'Scoprire', 'Correre' e 'Spingere'.

★ Puoi scegliere l'azione 'Spingere' solo una volta per turno. Oltre a questo, puoi combinare, in qualsiasi modo e ordine, le altre due azioni.

★ Puoi scegliere di fare meno di 4 azioni nel tuo turno.

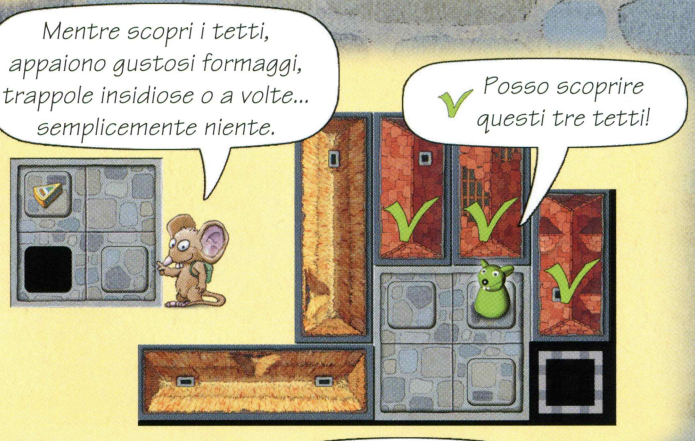


Azione 'Scoprire'

I topi possono scoprire stanze vicine a loro.
Da qualsiasi casella (quindi anche dalla torre) dove è presente uno dei tuoi topi, puoi rimuovere un tetto adiacente **verticalmente**, **orizzontalmente** o **diagonalmente**.

Metti i tetti rimossi vicino alla scatola.

Ogni tetto scoperchiato vale come un'azione.



Azione 'Correre'

I topi entrano nel borgo attraverso le torri. I giocatori possono scegliere qualsiasi torre da cui far entrare il topo.
Puoi spostare (far correre) uno dei tuoi topi di una casella in una casella vicina in **orizzontale** o in **verticale**. (anche dalla torre) (es. vedi i topi verdi nell'illustrazione a destra).

Non si può spostare un topo in **diagonale**.

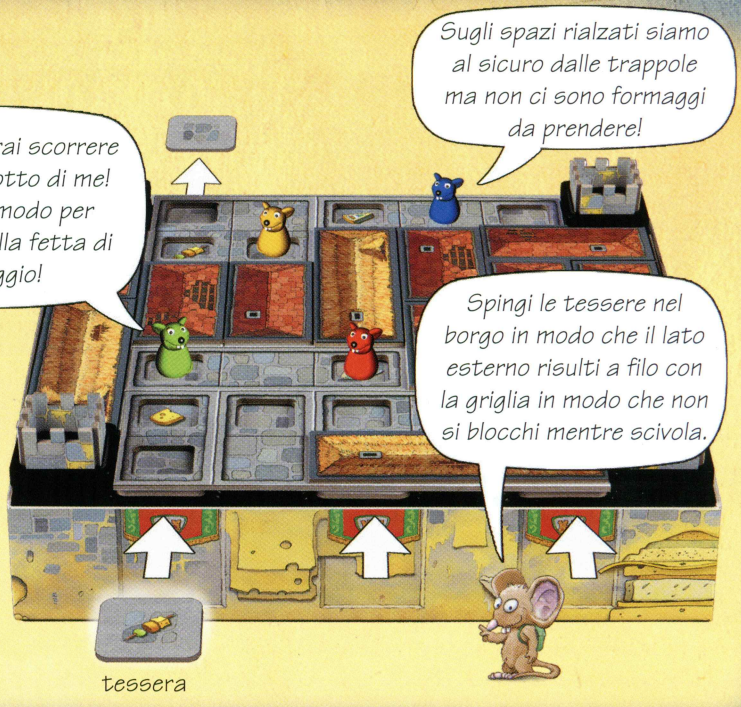
I topi non possono spostarsi sui tetti e sulle trappole. Non possono nemmeno tornare sulle torri o lasciare il borgo (es. vedi i topi rossi nell'illustrazione a destra).
Ci può essere un solo topo in ogni casella (incluse le caselle delle torri).
I topi possono saltare altri topi. Ogni casella passata conta come un'azione 'Correre' (es. vedi i topi blu nell'illustrazione a destra).
Ognuna delle seguenti azioni conta come un'azione:
- ogni passo fatto per entrare in una torre,
- ogni passo da una casella (anche dalle torri) in una casella vicina,
- ogni casella passata con un salto mentre ti sposti sopra caselle occupate.

Azione 'Spingere'

Su ogni lato del borgo, sopra gli stendardi rossi, ci sono tre spazi in cui puoi inserire una tessera.

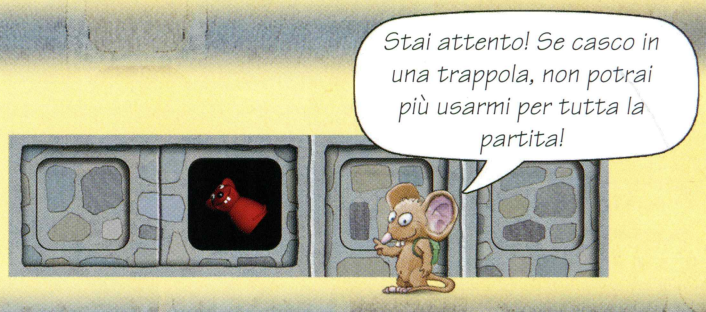
Se vuoi eseguire l'azione 'Spingere', prendi la tessera rimanente all'esterno della scatola e spingila in uno di questi spazi. Di conseguenza, una tessera uscirà dall'altra parte del borgo.

Spingere è l'unica azione che può essere usata una sola volta per turno.



Trappola

Se spingi una trappola sotto un topo, questo cascherà nelle cantine del borgo e rimarrà bloccato fino alla fine della partita.



Raccogliere formaggi

Ci sono tre tessere pavimento per ogni tipo di formaggio.

Se due dei tuoi topi sono su due caselle contenenti lo stesso tipo di formaggio, potrai prendere la tessera formaggio dello stesso tipo e metterla davanti a te in modo che sia visibile a tutti gli altri giocatori.

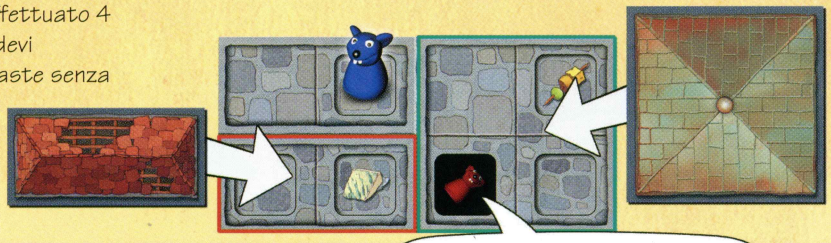
Questo può succedere anche se non è il tuo turno.

Puoi raccogliere ogni tipo di formaggio una volta sola: non puoi quindi prendere una seconda tessera dello stesso tipo di formaggio.

Fine del Turno (Ricoprire le stanze con i Tetti)

Alla fine del tuo turno (dopo aver effettuato 4 azioni o aver scelto di farne meno) devi ricoprire tutte le stanze vuote (rimaste senza topi) con il loro tetto.

Questo non conta come azione.



Le stanze con un topo cascato in una cantina, sono considerate vuote e vanno coperte.

FINE DELLA PARTITA

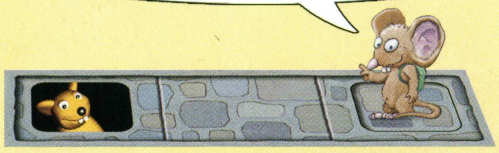
Il gioco finisce non appena un giocatore ha raccolto 4 tipi differenti di formaggio. Questo giocatore è il vincitore.

Il gioco finisce anche se il terzo topo di un giocatore casca nella cantina (ovvero se quel giocatore rimane con un topo solo). In questo caso, il vincitore è il giocatore che ha più pezzi di formaggio tra i giocatori rimanenti.

Se più giocatori hanno lo stesso numero di pezzi di formaggio, il giocatore vincitore è colui che ha giocato per primo il suo ultimo turno, (ovviamente tra i giocatori in pareggio ed escluso il giocatore con un solo topo rimanente).

Esempio: è il turno del secondo giocatore (in ordine di gioco) e il suo terzo topo casca nelle cantine. Il gioco finisce. Il primo e il quarto giocatore hanno 3 formaggi, quindi sono in parità. Il giocatore che ha giocato per primo il suo ultimo turno sarebbe il terzo, ma non è in parità. Quindi tra il primo e il quarto giocatore vince il quarto.

Considera attentamente se far finire il penultimo topo di un giocatore in una trappola. Così finirà la partita: assicurati di essere il vincitore prima di farlo!



Se volete fare partite più lunghe, potete scegliere di far finire la partita a 5 o 6 pezzi di formaggio differenti. In particolare, ti raccomando di farlo in partite da 2 o 3 giocatori.

Un piccolo consiglio per mettere via il gioco:

Hai finito di giocare? Allora puoi mettere via i topi e le tessere Formaggio mettendole nelle cantine del borgo. Metti le tessere pavimento, il tabellone e i tetti com'erano all'inizio della partita. Metti le 4 torri aperte in cima, regole sopra, chiudi il gioco, fatto!

Questo gioco è dedicato al nonno di Jens-Peter Schliemann, Peter.
L'azienda, lo staff editoriale e gli autori vogliono ringraziare i giocatori, i correttori di bozze e tutti gli altri che hanno contribuito alla realizzazione del gioco.

* * * * * *

Il gioco originale tedesco è ambientato nel castello e nella regione di Appenzell. Per maggiori inforamzioni, visitate www.appenzell.ch

Licensed with Permission from Zoch Verlag
Traduzione Italiana: Federico Dumas

Zoch zum Spielen

RED GLOVE

Prodotto e distribuito da:
RED GLOVE
Red Glove è un marchio NRG SRL
Via E. Filiberto 2, 20149, Milano (MI), Italy
www.redglove.eu