

# Campanile (Blatz)

Un gioco di Hanno & Wilfried Kuhn per 2-5 giocatori

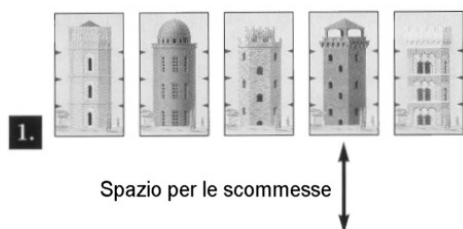
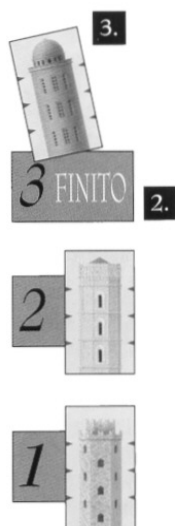
Traduzione di Alessandro Mongelli

## Materiali

- 70 carte Torre
- 5 carte Base in 5 diversi stili architettonici
- 4 carte Bandierina con i valori 8/4, 6/3, 4/2 e 2/1
- 3 carte Finito con i valori 1, 2 e 3
- 45 gettoni ( 9 gettoni in ognuno dei 5 colori. Per ogni colore vi sono 5 gettoni piccoli di valore 1, 3 gettoni medi di valore 2 e 1 gettone grande di valore 3)

## Preparazione

1. Scegliere le cinque carte Base (quelle con i cespugli e gli alberi) e disporle scoperte in una fila in modo che ci sia abbastanza spazio per costruire verso l'alto.
2. Disporre le tre carte Finito scoperte alla sinistra e vicino alle carte base. Disporre la carta N.1 n basso, la N. 2 al centro e la N. 3 in alto come illustrato nella figura.



Preparare le carte Torre. Con due giocatori, rimuovere cinque carte per ogni stile architettonico, con tre rimuoverne tre, con quattro rimuoverne una e con cinque nessuna.

Mescolare bene le carte rimanenti e distribuirne tre ad ogni giocatore.

Con le carte rimanenti, fare tre mazzi uguali e disporli coperti sulle tre carte Finito. Assicurarsi che i numeri sulle carte Finito siano ancora visibili. Con 3 - 5 giocatori, una o due carte avanzeranno e saranno rimosse dal gioco.

Girare la carta superiore di ciascuno dei tre mazzi.

Ogni giocatore prende tutti i gettoni di un colore e li pone davanti a sè.

Disporre le carte Bandierina scoperte a fianco dell'area di gioco. Queste verranno usate soltanto alla fine del gioco per calcolare i punteggi.

6. Il giocatore più anziano inizia.

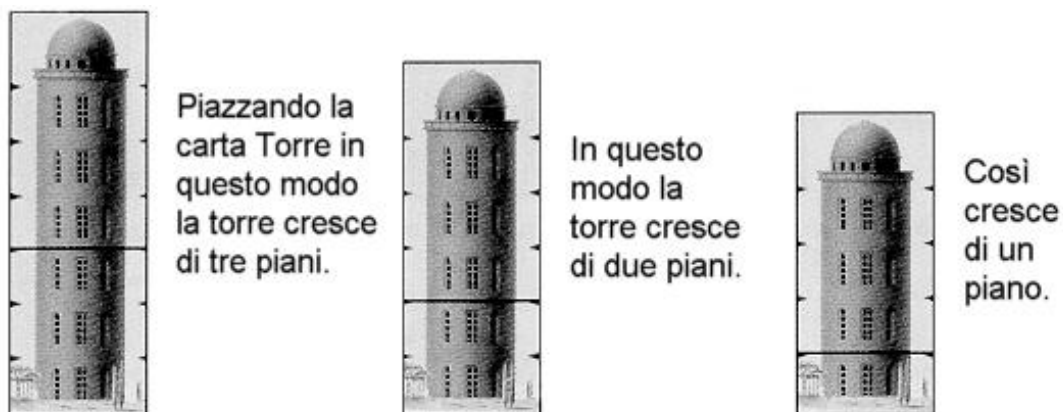
## L' idea e lo scopo del gioco

Piazzando le carte Torre, i giocatori fanno crescere una torre di uno o più piani. Durante la fase di costruzione scommettono su quale torre sarà la più alta alla fine del gioco. Vince chi ottiene il maggior numero di punti.

## Il Gioco

Il gioco procede in senso orario. Il giocatore di turno esegue le seguenti tre azioni:

1. Disporre una delle sue carte Torre su una delle torri già sul tavolo e nello stesso stile architettonico. A seconda di quanto desidera far crescere la torre, il giocatore può giocare uno, due o tre piani supplementari, come illustrato nella figura.



Se desidera, il giocatore può ora fare una scommessa su una torre. Questa azione non deve essere eseguita obbligatoriamente. Per scommettere, il giocatore usa i suoi gettoni. Questi vengono disposti sotto la carta base della torre che il giocatore ritiene sarà la più alta alla fine del gioco. Tuttavia, può scommettere soltanto su una torre nello stile architettonico corrispondente a quello di una delle tre carte Torre attualmente visibili in cima ai mazzi scoperti, inoltre può puntare solo un gettone per volta (di qualsiasi valore – 1, 2 o 3). Inoltre, la scommessa deve essere almeno uguale al numero di piani che il giocatore ha disposto in quel turno - cioè può puntare un gettone da 2 o da 3 se ha aggiunto due piani.

**N.B.:** I gettoni vengono disposti sotto le torrette nell'ordine in cui vengono puntati in modo da poter determinare in seguito l'ordine con cui le scommesse sono state effettuate. Se il giocatore fa una ulteriore scommessa su una torre su cui ha già puntato precedentemente, deve disporre il nuovo gettone vicino a quello/i disposti in precedenza in modo da conservare la posizione.

3. Pescare una carta, di modo da avere ancora tre carte in mano. La carta deve essere pescata dal mazzo corrispondente al numero di piani appena giocati - cioè se il giocatore aggiunge un piano, deve pescare la carta dal mazzo N. 1. Infine, per concludere il proprio turno, girare la carta in cima al mazzo da cui si è pescato.

## **Fine del gioco**

Non appena l'ultima carta Torre di uno dei tre mazzi è stata pescata il gioco si conclude. Sulla parte superiore della torre più alta, disporre la bandierina con il valore 8/4. Sulla seconda la bandierina di valore 6/3 e così via fino al quarto posto. Si noti che nessuna bandierina viene disposta sulla torre più bassa. Se ci sono due o più torri della stessa altezza, allora la torre più a sinistra guadagna la bandierina di valore maggiore.

Quindi si assegnano i punti una torre alla volta a partire da quella con la bandierina di valore più basso. Il giocatore che ha scommesso di più su quella torre guadagna il più alto dei due valori indicati sulla bandierina. Il secondo giocatore guadagna il valore più basso indicato sulla bandierina. Se due o più giocatori si trovano in parità, vince il giocatore che ha scommesso per primo (cioè quello che ha le fiches più in alto). Tutti gli altri giocatori non ricevono niente. Allo stesso modo vengono poi valutate le rimanenti torri.

Per concludere, ogni giocatore calcola il suo punteggio totale. Il giocatore con il punteggio totale più alto è il vincitore.

## **Variante Ufficiale**

Anziché limitare le scommesse soltanto alle torri mostrate in cima ai mazzi, potete giocare la variante che permette di effettuare una scommessa solo sulla torre su cui avete giocato una carta.