



PIAZZA

UWE RAPP E Da 8 anni
BERNHARD LACH 2-4 persone

IL CONTENUTO

48 TESSERE: 4 set colorati (rosso, rosa, blu e giallo) da 12 tessere ciascuno (6 simboli ripetuti 2 volte)

Serviranno anche **CARTA E PENNA** per segnare i punti.

L'OBBIETTIVO DEL GIOCO

A turno i giocatori posizionano le tessere formando pian piano la coloratissima **PIAZZA**. Così facendo ricevono dei punti durante la partita. Vince chi alla fine ha il maggior numero di punti.

La PREPARAZIONE

In base al numero di partecipanti ognuno riceve le seguenti tessere:

2 GIOCATORI

A ogni giocatore due set di due colori diversi (= 24 tessere)

Nella partita a due ciascuno mette al centro del tavolo una tessera scoperta di ognuno dei suoi due colori, in modo da formare un quadrato di 2x2. I simboli al centro delle 4 tessere devono essere tutti diversi.

3 GIOCATORI

A ogni giocatore il set di un colore più 4 tessere a caso del quarto set (= 16 tessere)

Nella partita a tre ciascuno mette al centro del tavolo una tessera del suo "colore principale" come si vede nella grafica.

Anche in questo caso i simboli delle 3 tessere devono essere tutti diversi.



4 GIOCATORI

A ogni giocatore un set (= 12 tessere)

Nella partita a quattro ciascuno mette al centro del tavolo una tessera scoperta, in modo da formare un quadrato di 2x2. I simboli al centro delle 4 tessere devono essere tutti diversi.

1/2

Successivamente ognuno mischia le sue tessere rimanenti e mette il mazzo coperto davanti a sé. Ognuno pesca le **PRIME 3 TESSERE** e le tiene in mano.

Si sceglie chi segnerà i punti e questa persona riceve carta e penna.

Lo SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Chi di voi è stato più di recente in vacanza inizia a mettere giù le tessere, poi si procede in senso orario fino alla fine della partita.

REGOLE PER POSIZIONARE LE TESSERE:

1/2

Chi è di turno deve posizionare **1 OPPURE 2** delle tessere che ha in mano.

2/3

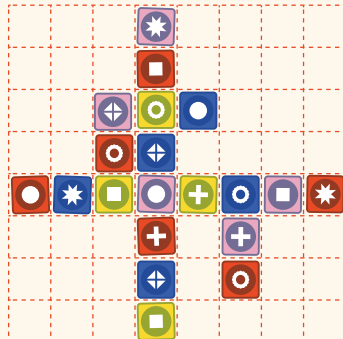
Ogni tessera deve essere posizionata con un **LATO COMPLETO** adiacente a una tessera già presente. In diagonale non è sufficiente.

3/4

La nuova tessera o le due nuove tessere devono avere un **COLORE DIVERSO** e un **SIMBOLO DIVERSO** (fate attenzione al **SIMBOLO** al centro delle tessere!) da tutte le altre tessere adiacenti.

8x8

Tutte le tessere devono essere posizionate in una **GRIGLIA DA 8x8 CASELLE**.



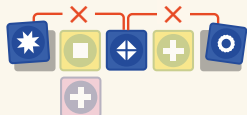
1/2

Se si mettono giù due tessere queste dovranno formare una **PARENTESI**, altrimenti non potranno essere messe giù. Una parentesi si forma fra due tessere dello stesso colore messe nella stessa riga o colonna, se fra di esse ci sono solo tessere di altri colori o posti vuoti.

ESEMPIO 1: le due nuove tessere formano una parentesi.



ESEMPIO 2: le due nuove tessere **NON** formano una parentesi poiché fra di esse si trova una tessera dello stesso colore con la quale formerebbero ciascuna una parentesi, ma non fra di loro come vuole la regola. Quindi **NON** possono essere posizionate in questo modo.



Finché ci sono tessere, alla fine del proprio turno si pesca di nuovo dal proprio mazzo fino ad avere in mano 3 tessere. Poi è il turno del giocatore successivo.

ATTENZIONE:

se si gioca in due o in tre, i due colori di ciascun giocatore vengono sempre usati separatamente, questo significa che durante un turno i due colori non possono mai essere giocati insieme.

Il PUNTEGGIO

Dopo aver posizionato le carte, il giocatore riceve dei punti per **TUTTE** le parentesi che ha creato con la nuova tessera o le due nuove tessere. Ogni nuova parentesi frutta tanti punti quante sono **IN TOTALE** le tessere che la compongono.

Le caselle vuote all'interno di una parentesi non portano punti, ma sono esplicitamente consentite e non interrompono la parentesi.

Le tessere che sono parte di più nuove parentesi vengono conteggiate **PIÙ VOLTE**.

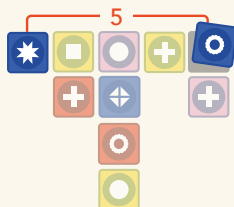
I punti vengono annotati subito e sommati ai punti precedenti.

3 GIOCATORI

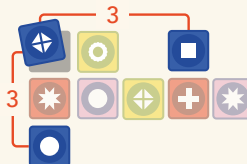
Se, in una partita a tre, uno dei giocatori utilizza il colore condiviso, riceve tanti punti quante sono le nuove parentesi realizzate con esso.

Quattro ESEMPI DI PUNTEGGIO

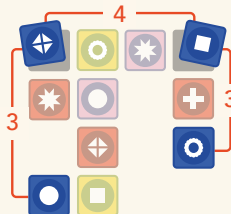
Il giocatore posiziona la tessera blu. Così facendo si crea una nuova parentesi che gli vale in totale 5 punti.



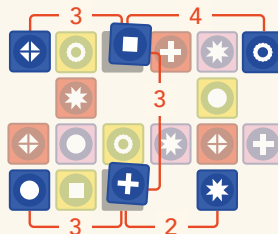
Il giocatore posiziona la tessera blu. Così facendo si creano due nuove parentesi che gli valgono in totale 6 punti (3 + 3).



Il giocatore posiziona due tessere blu. Così facendo si creano tre nuove parentesi che gli valgono in totale 10 punti (4 + 3 + 3).



Il giocatore posiziona due tessere blu. Così facendo si creano cinque nuove parentesi che gli valgono in totale 15 punti (3 + 4 + 3 + 3 + 2).



La FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore ha posizionato tutte le proprie tessere, per lui finisce la partita. Gli altri continuano a giocare fino a che non hanno più tessere. Quindi finisce la partita.

Vince chi ottiene il maggior numero di punti. A parità di punti vince chi ha finito per primo le tessere.

Una NOTA

Solo al fine di una migliore leggibilità si usa la forma linguistica del maschile sovraesteso che è da intendersi come forma inclusiva di tutti i generi.

Saluti dalla piazza CREDITS

Autori: Bernhard Lach e Uwe Rapp

Licenza: White Castle Games Agency

© 2023 Game Factory

Redazione: Rico Gadola

Regole di gioco: Stefan Brück

Traduzione: Birgit Irgang e Francesca Parenti

Design: Mic Albano



www.whitecastle.at

White Castle e.U.
Museumsplatz 1/6
A-1070 Wien

Distributore esclusivo:

Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg

www.gamefactory-games.com

