



ROLAND & TOBIAS GOSLAR

un gioco per 2-4 cittadini di 8 o piú anni
la durata del gioco è di 20 minuti

CRONBERG

SPIRITO E SCOPO DEL GIOCO

1726. Cronberg é stata completamente distrutta dal fuoco. Solo le mura e il castello sono rimasti intatti. Bisogna ricostruire la città e porre le proprie pedine sugli incroci.

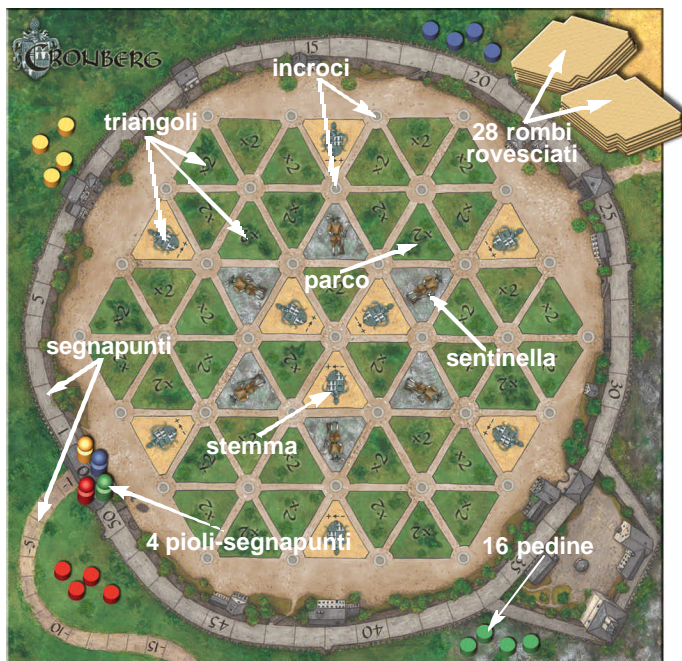
Vince la partita il giocatore che occupa gli incroci di maggior valore.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore prende le 4 pedine e i pioli-segnapunti di un colore. I pioli vengono messi sullo zero del segnapunti.

I 28 rombi vengono mischiati e distribuiti rovesciati sul tavolo.

contenuto e posizione di partenza con quattro giocatori



SENSO DEL GIOCO

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore piú giovane. Un giocatore deve decidere se:

- A** posa una pedina su un incrocio o
- B** pesca un rombo e lo posa scoperto su due triangoli vicini e non ancora occupati.

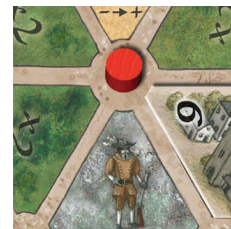
Il giocatore è costretto alla mossa finché ha la possibilità di mettere una pedina o di posare un rombo.

A posare una pedina

Un giocatore posa una delle sue pedine su un **incrocio libero**, che è vicino ad almeno un **triangolo non ancora occupato**.

Non si può mettere una pedina su un incrocio, che confina con una **sentinella**, se lo stesso triangolo non può venir coperto da un rombo.

Una pedina rimane sull'incrocio finché questo è confinante ad un triangolo libero, a meno che venga scacciata da una **sentinella**.



Ulla (rosso) mette una sua pedina su un incrocio libero con cinque triangoli non ancora occupati, di cui una sentinella.

B posare un rombo

Il giocatore scopre un rombo e lo posa sui due triangoli non ancora occupati. Non si possono sovrapporre i rombi.

Dopo la posa di un rombo si ottiene:

1. un punteggio parziale
2. i triangoli vengono attivati.



Karl scopre il rombo raffigurante la sala comunale e lo posa, coprendo due parchi.

1. calcolo del punteggio intermedio

Quando una pedina ha attorno a sé tutti i triangoli occupati da rombi, si possono contare i punti sommando i numeri in prossimità della pedina.

La somma viene riportata sul segnapunti con il piolo corrispondente al proprio colore. Il giocatore recupera la sua pedina già conteggiata per poi rimetterla in gioco.



Gerd (giallo) posa il rombo raffigurante il cimitero. Otto recupera la sua pedina verde e indietreggia di due punti il suo piolo verde sul segnapunti.

2. attivare i triangoli

Posizionando i rombi può restare un triangolo isolato, dove non è più possibile mettere rombi. In questo caso il triangolo viene attivato.

La **sentinella** ha un effetto immediato mentre lo **stemma** e il **parco** hanno il loro effetto nella fase di conteggio finale.

La **sentinella** scaccia tutte le pedine dei tre incroci confinanti e impedisce che altre pedine vi vengano posate. Le pedine scacciate devono poi venir rimesse in gioco.



*Gerd (giallo) posa il rombo raffigurante la chiesa e attiva la **sentinella**. Karl deve ritirare la sua pedina verde.*

FINE DEL GIOCO E VINCITORI

Se nessun giocatore può più posare un rombo o una pedina, il gioco è finito. Vince la partita il giocatore il cui piolo segna il maggior numero di punti.

Se si giocano più partite, si può ricominciare non azzerando il segnapunti.

punteggio a fine partita

A fine partita si contano i punti di tutte le pedine, poste su incroci confinanti a **stemmi** attivi o a **parchi**. Per ogni pedina si sommano i numeri adiacenti dei rombi confinanti.

Se la pedina è vicina ad uno **stemma**, i numeri negativi contano come numeri positivi.

Se la pedina è vicina ad un **parco**, la somma dei punti viene raddoppiata, se è vicina a due parchi viene quadruplicata e a tre parchi ottuplicata.

Se la pedina è vicina ad un **parco** e ad uno **stemma**, le cifre vengono considerate tutte positive e raddoppiate.

I differenti valori dati alle pedine vengono riportati sul segnapunti con il piolo del rispettivo colore.



*Uno **stemma** trasforma i numeri dei tre incroci vicini in positivi.*

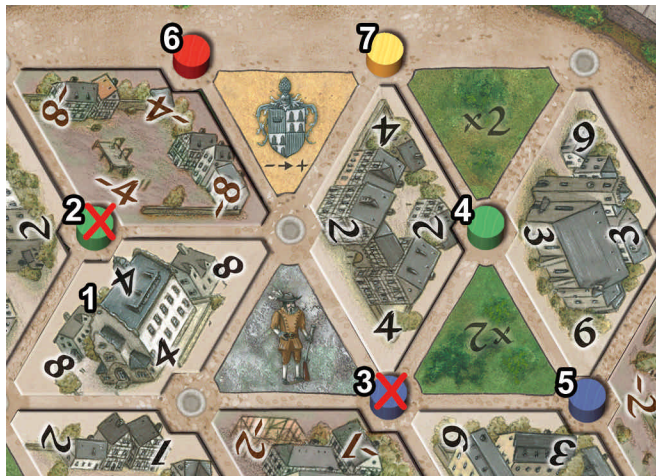
*La pedina **rossa** di Ulla raggiunge 17 punti.*



*Un **parco** raddoppia il valore dei tre incroci confinanti.*

*La pedina **blu** di Anne raggiunge 6 punti.*

esempi di tiri e punteggi



Il gioco sta per finire. Si può solo posare un rombo.

Otto (verde) posa il rombo raffigurante la sala comunale (1): dopo aver eseguito il conteggio intermedio della sua pedina verde (2) avanza il suo piolo verde di due punti e ritira la sua pedina.

Anna (blu) deve ritirare la sua pedina blu (3) perché scacciata dalla sentinella.

Ulla (rosso) e Gerd (giallo) saltano il loro turno perché non hanno più pedine da posare.

Karl (verde) posa una pedina (4).

Anna (blu) posa una pedina (5).

Nessun giocatore può fare altre mosse. Si calcolano i punti.

La pedina verde (4) di Karl raggiunge un totale di 20 punti, poiché i due parchi quadruplicano il 2 e il 3.

La pedina blu (5) di Anne raggiunge i 16 punti ((6+2)x2=16).

La pedina rossa (6) di Ulla raggiunge i 4 punti, poiché lo stemma trasforma il 4 negativo in 4 positivo.

La pedina gialla (7) di Gerd raggiunge gli 8 punti, poiché il parco permette di raddoppiare il 4.

I punti vengono segnati con i corrispondenti pioli sul segnapunti.

RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo le nostre cavie, in particolare Christiane, Johnny, Lennart, Simon e Matthias Goslar, Azra Halak, René Schröder, Christoph Naumann, Johann Hausmann, Jan Ferner, Peter Loop, Martin Jendrian, Francesca Roth e Heinrich Glumpler.

© 2003 **Kronberger Spiele**
Roland & Tobias Goslar GbR
Tutti i diritti riservati.
grafica Harald Lieske
www.return-of-zond.de
PC-gioco Thomas Rosanski
www.thomas-rosanski.de
contatto Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de

