



Grande Escalade

I componenti del gioco, inclusi le carte, la scatola e le regole, sono in francese. Tuttavia, è del tutto possibile giocare senza parlare francese, poiché il testo sulle carte serve solo come guida.

Obiettivo del Gioco

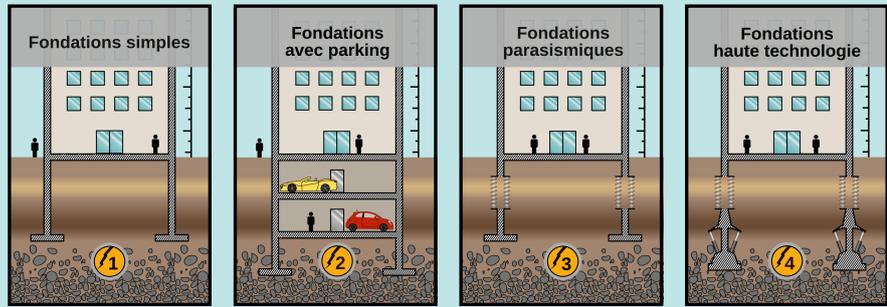
L'obiettivo è avere il maggior numero di Punti Prestigio alla fine del gioco. I Punti Prestigio sono mostrati nella parte inferiore di alcune carte Piano e sulle carte Premio.



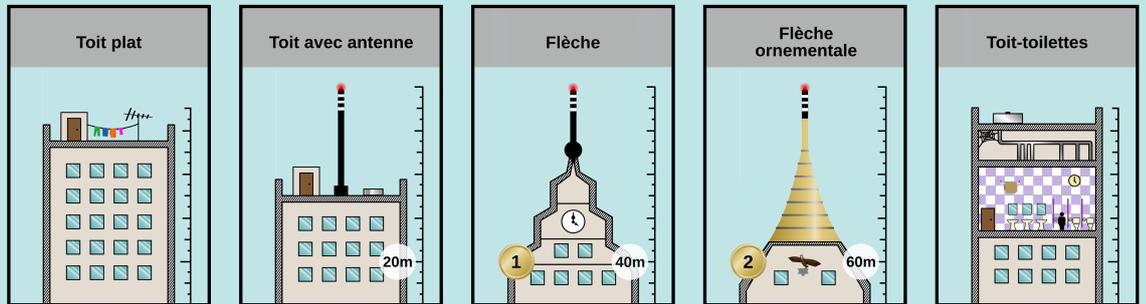
Componenti

Il gioco include 128 carte:

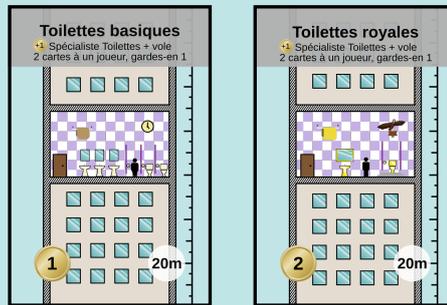
- 10 Fondamenta



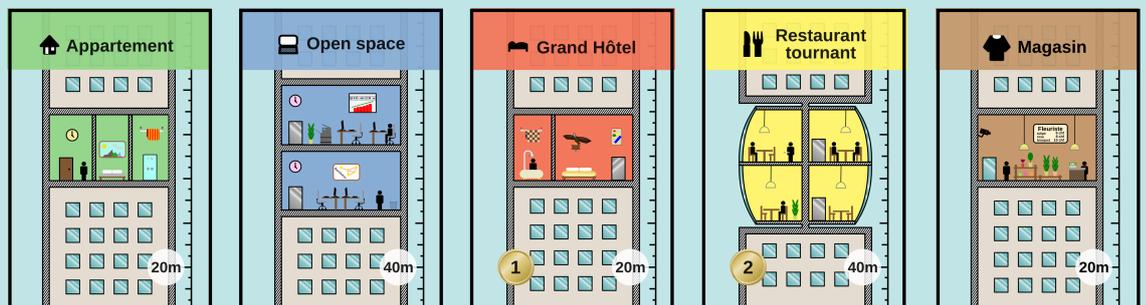
- 12 Tetti



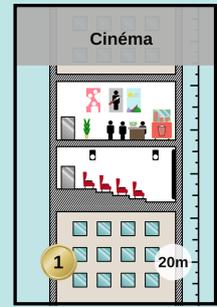
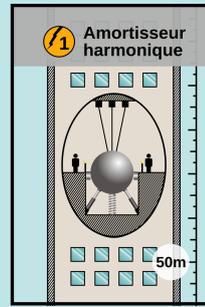
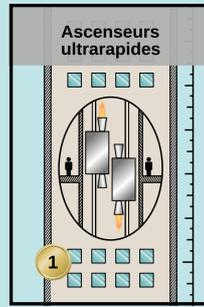
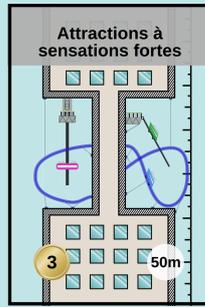
- 10 Toilettes



- 35 Piani

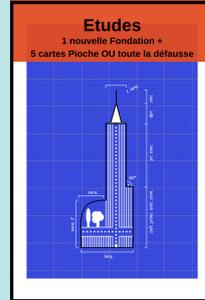


- 10 Piani Speciali



...

- 10 Studi



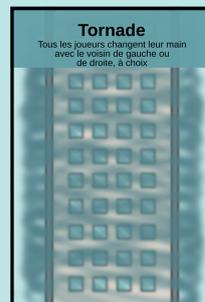
- 10 Assicurazione



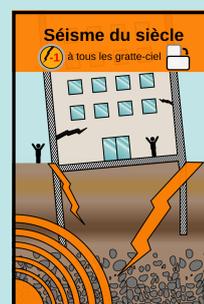
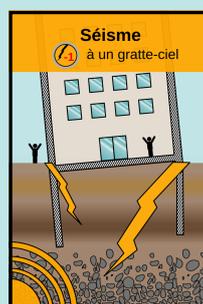
- 15 Premio



- 6 Tornado



- 9 Terremoti (+1 "Terremoto del Secolo")



Preparazione

- Posiziona le carte Premio a faccia in su, in modo che tutti i giocatori possano vederle.
- Usa lo stesso numero di carte Tornado quante sono le persone che giocano (rimuovi le carte Tornado in eccesso dal gioco).
- Prepara il numero di carte Fondamenta, Toilettes, Studi e Tetti in base al numero di giocatori (rimuovi le carte non utilizzate dal gioco):

# di gGocatori	# di Fondamenta, Toilettes Studi	# di Tetti
2	5	7
3	6	8
4	8	10
5	9	11
6	10.....	12

- Mescola le carte Fondamenta e crea una pila. Rivelate 2 carte per 2-3 giocatori, 3 carte per 4-5 giocatori e 4 carte per 6 giocatori. Queste carte visibili diventano i cantieri iniziali.
- Mescola le carte Tetti e distribuisce 1 a ciascun giocatore.
- Mescola tutte le carte rimanenti (inclusi i Tetti non utilizzati) per formare il mazzo principale e distribuisce 4 carte a ciascun giocatore.
- In sintesi, la preparazione include quanto segue: carte Premio visibili, una pila di Fondamenta con alcune carte rivelate, 5 carte nella mano di ogni giocatore e un mazzo principale.

Turno del giocatore

Il giocatore più anziano inizia, e il gioco prosegue in senso orario. Durante il proprio turno::

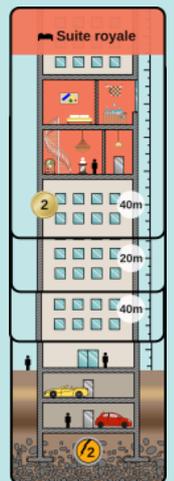
1. Il giocatore gioca una carta dalla propria mano.
2. Pesca una carta dal mazzo principale.

Poi, tocca al turno del giocatore successivo.

Costruire grattacieli

I giocatori lavorano insieme per costruire grattacieli impilando le carte Piano. Quando si aggiunge una nuova carta, deve essere leggermente spostata verso l'alto in modo che l'altezza e i valori dei punti nella parte inferiore di ciascuna carta rimangano visibili. I giocatori non possono guardare le carte coperte dai piani superiori.

I giocatori guadagnano Punti Prestigio per i grattacieli che possiedono alla fine del gioco. Per reclamare un grattacielo, un giocatore deve posizionare una carta Tetto, completando l'edificio. Successivamente, prende il grattacielo e lo pone davanti a sé. L'altezza dell'edificio viene calcolata immediatamente, e il giocatore può guadagnare un Premio (vedi Premi). I Punti Prestigio vengono conteggiati solo alla fine del gioco. Una volta che un cantiere è completato, viene rivelata una nuova Fondamenta (se ce ne sono ancora).



Regole dei Grattacieli

I grattacieli devono soddisfare le seguenti condizioni:

1. Devono iniziare con una Fondamenta e finire con un Tetto.
2. Devono sempre avere almeno due Piani.
3. Devono raggiungere un'altezza minima di 100 metri (tranne l'eccezione dei 60 metri; vedi Premi).
4. Idealmente, dovrebbero includere almeno un piano Toilette (vedi Premi).

Le Fondamenta rivelate durante la preparazione sono i cantieri iniziali dove i giocatori possono posizionare i Piani. Ad ogni turno, i giocatori scelgono su quale cantiere costruire.

Carte

- **Fondamenta:** Queste avviano la costruzione del grattacielo e hanno una resistenza variabile ai terremoti. Il numero nella parte inferiore della carta indica quante scosse sismiche può sopportare. Ad esempio, una "Fondamenta con Parcheggio" resiste a un terremoto, ma collassa dopo due.

- **Piani:** Questi costituiscono la maggior parte di un grattacielo e sono suddivisi in cinque categorie: Residenziale, Uffici, Hotel, Ristoranti e Negozi. Ogni categoria ha colori e loghi distintivi. I grattacieli composti interamente da una categoria guadagnano un Premio (vedi Premi).

- **Piani Speciali:** Questi forniscono bonus aggiuntivi, come Punti Prestigio, e sono spesso più alti rispetto ai Piani normali. La carta "Amortisseur Harmonique" (smorzatore a massa accordata), ad esempio, aumenta la resistenza del grattacielo ai terremoti.

- **Tetti:** Questi completano un grattacielo e permettono ai giocatori di reclamarlo come proprio, posizionandolo davanti a sé. I giocatori possono impilare le carte del grattacielo reclamato per risparmiare spazio, ma devono sempre mantenere visibile la resistenza della Fondamenta.

- **Toilettes:** Includere un piano Toilette è importante per i grattacieli; gli edifici privi di un tale piano subiscono una penalità (vedi Premi). Giocare una carta Toilette consente inoltre al giocatore di prendere 2 carte dalla mano di un altro giocatore e tenerne 1. Inoltre, giocare carte Toilette fornisce Punti Prestigio aggiuntivi (vedi Premi). La carta "Toit-toilettes" (Tetto-toilettes) permette ai giocatori di completare un grattacielo assicurandosi che includa un Toilette. Tuttavia, non permette di rubare carte o guadagnare punti extra.

- **Terremoti:** Questi possono distruggere i grattacieli. Quando un giocatore gioca una carta Terremoto, sceglie un grattacielo (sia di proprietà di un giocatore che in costruzione) da attaccare, posizionando la carta Terremoto sopra di esso. Se il numero di carte Terremoto raggiunge la resistenza della Fondamenta, il grattacielo collassa e tutte le sue carte vengono scartate. Se il grattacielo era di proprietà di un giocatore, questo perde anche eventuali Premi guadagnati con quell'edificio.

La carta "Terremoto del Secolo" riduce la resistenza di tutti i grattacieli in gioco, incluso quello di proprietà del giocatore che ha utilizzato la carta. Alcuni grattacieli possono collassare, altri perdere l'Assicurazione (vedi sotto), e alcuni potrebbero sopravvivere. Per indicare gli effetti del "Terremoto del Secolo", ruotare di un quarto le Fondamenta colpite. Questo segna una riduzione di -1 nella resistenza di quelle Fondamenta.

- **Assicurazione:** Queste carte forniscono protezione contro i Terremoti. Il giocatore sceglie un grattacielo (completato o in costruzione) e inserisce la carta sotto la sua Fondamenta, conferendogli +1 di resistenza. Non c'è limite al numero di carte Assicurazione che un grattacielo può avere. Se un giocatore ha una carta Assicurazione in mano, può assicurare immediatamente un grattacielo appena completato giocando un Tetto; questa è l'unica situazione in cui un giocatore può giocare due carte di seguito. Tuttavia, una sola carta Assicurazione può essere giocata per turno.

Se una carta Assicurazione viene giocata su un grattacielo già colpito da un Terremoto, entrambe le carte vengono scartate. Allo stesso modo, se un Terremoto viene giocato su un grattacielo assicurato, entrambe le carte si annullano a vicenda.

- **Studi:** Queste carte permettono ai giocatori di esplorare il mazzo o la pila degli scarti:

Se il giocatore sceglie il mazzo, guarda le prime 5 carte, sceglie 1 da aggiungere alla sua mano o giocare immediatamente, e rimette le carte rimanenti sopra il mazzo in qualsiasi ordine. Se il giocatore gioca una carta, pesca un'altra carta per mantenere la dimensione della sua mano.

Il giocatore può scegliere di sostituire tutte e 5 le carte nella sua mano. Se lo fa, mette la sua mano precedente sopra il mazzo in qualsiasi ordine. Tuttavia, non può giocare una carta immediatamente dopo aver sostituito la sua mano.

Se il giocatore sceglie la pila degli scarti, può selezionare qualsiasi carta dalla pila degli scarti, ma non può giocarla immediatamente.

Dopo aver utilizzato una carta Studio, scartala e rivela una nuova Fondamenta (se ce ne sono ancora disponibili).

- **Tornado:** Questi costringono tutti i giocatori a scambiarsi le mani. Il giocatore che gioca la carta Tornado decide se passare le mani a destra o a sinistra. La carta Tornado viene poi scartata. Se il Tornado viene giocato verso la fine del gioco, solo i giocatori con carte rimanenti nella mano sono influenzati.

Gestione della Mano

I giocatori devono sempre terminare il loro turno con 5 carte in mano. Se un giocatore utilizza una carta Toilette per rubare una carta da un altro giocatore, non pesca dal mazzo principale durante quel turno. Un giocatore che inizia il proprio turno con meno di 5 carte gioca normalmente e poi pesca carte per ripristinare la propria mano a 5 carte entro la fine del turno. Se un giocatore inizia un turno senza carte, pesca 5 carte e prosegue normalmente.

Soglia di Altezza

I giocatori devono costruire grattacieli sempre più alti. Una volta che un giocatore completa un grattacielo, stabilisce una soglia di altezza personale. Il prossimo grattacielo che costruisce deve superare questa soglia, e così via. Ogni giocatore ha la propria soglia da superare.

Premi

Quando un giocatore completa un grattacielo, può guadagnare un Premio (i giocatori non possono detenere più di un Premio per lo stesso grattacielo, tranne che per il "Record del Mondo").

- **Mini-Grattacielo:** Assegnato al giocatore che costruisce un grattacielo esattamente alto 60 metri, rispettando tutte le Regole dei Grattacieli (eccetto la regola dell'altezza minima di 100 metri). Se un altro giocatore costruisce un grattacielo di 60 metri, il Premio passa al nuovo grattacielo, e il grattacielo precedente riceve la penalità "Falso o Maleodorante" (vedi sotto). Se il grattacielo viene distrutto da un Terremoto, il Premio viene scartato o ritorna al precedente possessore.

- **Ordine e Unità:** Assegnato a un grattacielo composto interamente da Piani della stessa categoria (vedi Piani). Le carte grigie (Piani Speciali, Toilettes, Fondamenta e Tetti) non contano. Il grattacielo deve rispettare tutte le Regole dei Grattacieli. Se un altro grattacielo di un'unica categoria viene costruito, il Premio passa al nuovo grattacielo. Se il grattacielo viene distrutto da un Terremoto, il Premio viene scartato o ritorna al precedente possessore.

- **Specialista delle Toilettes:** Assegnato al giocatore che aggiunge un piano Toilette a un grattacielo in costruzione. Per ogni carta Toilette aggiuntiva giocata, il giocatore guadagna 1 Punto Prestigio. Per tenere traccia di questo, prendi il Premio o ruotalo di un quarto di giro per indicare il punto extra. Non c'è limite al numero di giocatori che possono guadagnare questo Premio.



- **Record del Mondo:** Assegnato al grattacielo più alto. Se viene costruito un grattacielo più alto, il Premio passa al nuovo edificio. Se il grattacielo viene distrutto, il Premio viene scartato o ritorna al precedente possessore. In caso di pareggio, nessun giocatore guadagna il Premio. Il "Record del Mondo" è l'unico Premio che può essere combinato con un altro premio per un singolo grattacielo.

- **Falso o Maleodorante:** Una penalità viene applicata ai grattacieli privi di un piano Toilette, quelli costruiti da un giocatore ma più bassi della loro soglia di altezza, o quelli sotto i 100 metri. Tali edifici valgono -1 Punto Prestigio, indipendentemente dai punti totali dei loro Piani. Il Mini-Grattacielo non subisce questa penalità a meno che non venga costruito un altro grattacielo di 60 metri, facendogli perdere il Premio. La penalità viene quindi scartata se il Premio Mini-Grattacielo viene recuperato. Si noti che anche i Mini-Grattacieli possono subire questa penalità se privi di un piano Toilette.

Se tutte e 6 le carte "Falso o Maleodorante" sono in uso, un giocatore può mettere più grattacieli sotto la stessa carta. Questa penalità non può essere combinata con altre.



Fine del gioco

Quando l'ultimo cantiere viene completato, il gioco termina. Tutti i giocatori contano i Punti Prestigio dei loro grattacieli e di eventuali Premi che possiedono. Si noti che la penalità "Falso o Maleodorante" significa che l'intero edificio ha un valore di -1 Punto Prestigio, indipendentemente dai punti totali dei suoi Piani. Il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio vince ed è considerato il miglior architetto del mondo!

Se il mazzo si esaurisce mentre ci sono ancora grattacieli in costruzione, i giocatori continuano a giocare le carte dalla loro mano. Una volta che un giocatore non ha più carte, gli altri possono ancora giocare una carta. Infine, si procede al conteggio dei Punti Prestigio. Si noti che è possibile che l'ultimo cantiere non venga mai completato.

Elenco non esaustivo dei grattacieli più alti del mondo (2024)

1. Burj Khalifa	Dubai, Emirati Arabi Uniti	828m
2. Merdeka 118	Kuala Lumpur, Malaysia	679m
3. Shanghai Tower	Shanghai, Cina	632m
4. One World Trade Center	New York City, Stati Uniti	541m
5. Taipei 101	Taipei, Taiwan	508m
6. Landmark 81	Ho Chi Minh City, Vietnam	461m
7. The Shard	Londra, Regno Unito	310m
8. Commerzbank Tower	Francoforte sul Meno, Germania	259m
9. Grattacielo Pirelli	Milano, Italia	127m
10. Torre Espacit�	La Chaux-de-Fonds, Svizzera	60m



© K2 SG - 2024