

Michele Carrozzini  
e Francesca Gini  
Con la supervisione di Fabio Celi

# ARCHITETTI ATTENTI

Il gioco che costruisce... l'attenzione!

**ISTRUZIONI**

Erickson

## CONTENUTO DELLA SCATOLA



2 basi prato



48 tessere  
rettangolari



30 gemme

**In *Architetti Attenti* i giocatori vestono i panni di costruttori che hanno il compito di progettare la cittadina più ricca e meglio amministrata, sfruttando nel modo migliore possibile lo spazio attorno al Municipio e le caratteristiche dei vari edifici. Concentrarsi sul proprio compito è fondamentale, ma senza mai perdere d'occhio i piani dell'avversario!**

## OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è totalizzare più punti possibile. In base a come collocherete le tessere, alle combinazioni di edifici e altri elementi urbani, alle strategie che utilizzerete, potrete guadagnare punti vittoria in modo diverso.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore prende una plancia Prato e la posiziona di fronte a sé. Mescolate le tessere rettangolari, disponetene 4 a faccia in sù al centro del tavolo, tra le due plance, e sistemate le restanti tessere a faccia in giù, a formare un mazzo al centro del tavolo, come mostrato nell'immagine a fianco.

Ogni giocatore prende 5 gemme e le pone nella propria riserva.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Comincia il giocatore più giovane e si procede a turno. Ogni turno si compone di tre fasi.

## 1) Acquistare una tessera

Scegliete una delle 4 tessere al centro del tavolo e acquistatela pagando il costo in gemme. La tessera in posizione 1 non richiede nessun pagamento, è «gratis». La tessera in posizione 2 può essere acquistata mettendo una gemma su quella in posizione 1, la tessera in posizione 3 mettendo una gemma su ciascuna delle tessere in posizione 1 e 2, quella in posizione 4 mettendo una gemma su ciascuna delle precedenti (1, 2 e 3).

Ogni giocatore procede allo stesso modo nei turni successivi, e se la tessera che sceglie ha sopra una o più gemme le prende e le mette nella propria riserva.

Non si possono acquistare tessere se non si hanno gemme abbastanza per pagarle, anche se fanno guadagnare altre gemme.



*Esempio: Lara vuole scegliere la tessera in posizione 3, che ha sopra una gemma. Mette una gemma sulla tessera 1, una gemma sulla tessera 2, prende la tessera 3 e la relativa gemma. Ha quindi speso 2 gemme, ma ne ha guadagnata una. Se non avesse avuto 2 gemme da spendere, non avrebbe potuto acquistare la tessera 3 e di conseguenza guadagnare la sua gemma.*

## **2) Posizionare la tessera sulla plancia prato**

Il giocatore di turno posiziona la tessera scelta sulla plancia prato, in modo che i margini della tessera corrispondano con la griglia. È possibile posizionare la tessera in qualsiasi direzione ortogonale ed in qualsiasi spazio che possa contenerla per intero. Durante questa fase il giocatore di turno è obbligato, se possiede uno spazio sufficiente a contenerla, a porre la tessera scelta sulla propria plancia. Se sulla plancia non c'è uno spazio adeguato per contenerla, scartate la tessera (ma prendete comunque le eventuali gemme su di essa e ponetele nella vostra riserva).

Non è possibile sovrapporre la tessera al Municipio centrale oppure a un'altra tessera precedentemente posizionata.

Una volta posta, la sua posizione e il suo orientamento non possono più essere modificati.



### 3) Rivelare una nuova tessera

Quando il giocatore di turno ha posizionato la tessera scelta, si fanno scorrere le tessere a faccia in sù (con le gemme che hanno sopra) per riempire il buco lasciato e si gira una nuova tessera in posizione 4.

## FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando tutte le Tessere del mazzo al centro del tavolo sono terminate.

Le gemme avanzate nelle riserve dei giocatori vanno poste sulle caselle Scuola. Ogni Scuola può contenere un massimo di 5 gemme.

Si procede al conteggio dei punti come specificato nella tabella «Punteggi».



## PUNTEGGI

Le combinazioni di tessere giocate permettono di ottenere i seguenti punteggi.

Combinazione	Punti
CASE: ogni casa posizionata sulla propria plancia.	1
QUARTERINO: ogni quadrato di 4 case contigue (2x2).	4
QUARTERONE: ogni quadrato di 9 case contigue (3x3).	9
PARCHI: ogni casa confinate con la casella parco (anche in diagonale).	1
STAZIONI E BINARI: ogni casella Binario che fa parte di un tratto chiuso (cioè compreso tra due stazioni). I Binari che non collegano due Stazioni tra loro sono da considerarsi Binari morti, e quindi non forniscono punti.	Numero di stazioni x numero di binari
NEGOZI: ogni fila (orizzontale o verticale) di 2 negozi di tipo diverso.	5
NEGOZI: ogni fila (orizzontale o verticale) di 3 negozi di tipo diverso.	10
NEGOZI: ogni fila (orizzontale o verticale) di 4 negozi di tipo diverso.	15
SCUOLA con 1 gemma sopra.	1
SCUOLA con 2 gemme sopra.	2
SCUOLA con 3 gemme sopra.	3
SCUOLA con 4 gemme sopra.	4
SCUOLA con 5 gemme sopra.	10

**NOVITÀ**



**Edizioni Centro Studi Erickson**

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698  
N. verde 800 844052  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

