



VILLA PALETTI

Un joc de îndemânare pentru 2-4 arhitecți, peste 8 ani, care nu au rău de înălțime.

În țara lămâilor, trăia un personaj ciudat poreclit de prieteni Palette. Visul său era să termine construcția luxosului castel începută de bunicul său care fusese și mai bizar decât el.

Dar cum nici Palette nu avea bani pentru terminarea construcției i-a venit o idee. De ce să cumpere coloane pentru etajele superioare când existau deja foarte multe la parter și la primele etaje ?!

Zis și făcut de ce să nu le demoleze și să le ridice mai sus...

Prieteniile lui Palette au fost încântați de idee și iată-i porniți într-o incitantă aventură.

Astăzi nimeni nu înțelege de ce vila domnului Palette nu mai există. Experții au fost convinși că proiectul a fost unul genial și că ideile sale revoluționare au fost subestimate.

Material

- o bază;
- 5 planșuri de lemn de culori diferite;
- 20 de coloane în 3 forme și 4 culori;
- sigiliul constructorului;
- un mic cârlig;
- reguli de joc.

Fig. 1 - ordinea în care se așază platourile.

Scopul jocului

Jucătorii încearcă să-și așeze coloanele pe planșul cel mai înalt. De fiecare dată când un jucător se blochează pe ultimul nivel, poate așeza un nou platou pe construcție. Astfel construcția se înalță, dar în același timp devine mai instabilă. Jucătorul care reușește să-și așeze cele mai multe și mai frumoase coloane pe ultimul nivel, devine arhitectul șef al proiectului. În același timp, jucătorul care dărâmă construcția va fi penalizat.

Pregătirea jocului

Așezăm baza în mijlocul mesei. Pregătim cele 5 planșee, sigiliul și cârligul. Jucătorii așază coloane pe bază, apoi planșul albastru în așa fel încât acesta să fie stabil (ilustrația 2 și 3). Nu este admis să se așeze coloane în zona interzisă.

Derularea jocului (4 jucători).

A. Primul jucător și atribuirea culorilor.

Pe rând, începând de la cel mai tânăr, prin aruncarea sigiliului jucătorii determină culoarea coloanelor cu care vor juca. Jocul începe cu cel care și-a ales ultimul culoarea.

Construcția

Pe rând, fiecare dintre jucători participă la construcția clădirii urmând regulile din chenar. (pag. 14 broșură).

Un proiect reușit

Un jucător alege una dintre coloanele sale (de culoarea aleasă prin aruncarea sigiliului) care este fie izolată, fie sub un planșeu și o reasează pe cel mai înalt platou. Coloana aleasă se poate afla pe oricare dintre planșee (ilustrația 4).

Nu este permisă folosirea coloanelor care deja se află pe ultimul planșeu. Dacă mișcarea este reușită, continuă următorul jucător și așa mai departe.

Un proiect întrerupt

- Dacă un proiect tinde să eșueze, în timpul turului unuia dintre jucători, acesta își poate întrerupe mișcare (ilustrația 5a).
- Dacă este cazul, coloana trebuie reasezată în același loc din care a fost luată și nu mai poate fi utilizată până la sfârșitul partidei (ilustrația 5b).
- Jocul este continuat de următorul jucător.

Așezarea unui nou planșeu

- Dacă un jucător afirmă că nu mai poate așeza nici o coloană peste cel mai de sus planșeu atunci cu permisiunea celorlalți jucători pentru această mișcare.
- Ceilalți jucători poate protesta împotriva acestei cerei.
- Jucătorul care protestează primul va trebui să așeze o coloană aparținând jucătorului care a solicitat așezarea unui nou planșeu. Dacă reușește această coloană este scoasă din joc. Dacă nu reușește jucătorul care a solicitat așezarea unui nou planșeu poate lua o coloană de la jucătorul care a eșuat în încercare.
- Dacă nici un jucător nu protestează atunci poate așeza un nou planșeu peste coloana de la ultimul nivel.
- Noul planșeu poate fi așezat decalat față de bază.
- Noul planșeu trebuie să se sprijine pe minim 3 coloane. Dacă acest lucru nu este posibil jucătorul care a solicitat așezarea planșeului nu poate face acest lucru și pasează jocul.
- În nici un caz jucătorul care a așezat planșeul nu poate așeza și o coloană pe acesta.

Ilustrația 5a. Ilinca (albastru) poate să-și așeze coloana mare rotundă pe cel mai de sus planșeu. Încercând însă observă că Villa Palette se dezechilibrează. În această situație decide deci să reașeze coloana de unde a luat-o. Face acest lucru și pasează jocul.

Ilustrația 5b. Ilinca (albastru) nu mai are voie să aleagă această coloană pe tot parcursul partidei.

Ilustrația 6a și 6b. este rândul lui Bogdan (roșu). El afirmă că nu poate așeza nici una din coloanele sale pe cel mai înalt planșeu fără ca întreaga construcție să nu se dărâme. Cum nimeni nu-l contrazice el va așeza un nou planșeu (pe cel galben) peste coloane. Acest planșeu va trebui să stea pe cel puțin trei coloane.

O alternativă și câteva reguli diferite care permit așezarea unui nou platou: începând cu cel de-al patrulea etaj (portocaliu) planșeul se poate așeza și pe una sau două coloane.

Regulamentul general al construcției

- Dacă ridicăm o coloană, putem stabiliza și ridica ușor un planșeu cu mâinile. Trebuie însă întotdeauna să restabilim poziția originală a planșeurilor în așa fel încât nicio coloană izolată să nu fie acoperită.
- În momentul în care am plasat un planșeu peste coloane nu trebuie să-l stabilizăm.
- Nicio coloană nu poate fi așezată parțial pe un planșeu.
- Întotdeauna planșeele se așază în ordine albastru, verde, galben, portocaliu, roșu (ilustrația 1).
- Se poate folosi cârligul pentru a scoate coloanele.
- Pentru fiecare proiect nu se poate alege decât o singură coloană pentru a fi luată cu mâna sau cu ajutorul cârligului.
- Nu este permisă folosirea coloanelor care se află deja pe cel mai sus planșeu.
- Nu este permisă așezarea unei coloane peste alta. Dar în cazul ultimului nivel (planșeul roșu), acest lucru este permis (vezi ilustrația 1).

Sigiliul constructorului

Începând cu planșeul verde competiția pentru câștigarea sigiliului este deschisă.

Primul jucător care reușește să așeze o coloană pe acest planșeu primește sigiliul. Acesta își va schimba proprietarul prin calculul punctelor. Jucătorul care va acumula cele mai multe puncte va recupera sigiliul.

Valoarea coloanelor

Coloana mare rotundă 3 puncte.

Coloana hexagonală 2 puncte.

Coloana subțire rotundă 1 punct.

Dacă doi jucători obțin același număr de puncte și unul dintre ei are sigiliul îl poate păstra.

Jucătorii primesc puncte pentru toate coloanele care se găsesc pe ultimul planșeu atunci când un tur a luat sfârșit. Doar dacă un jucător așază un nou planșeu peste coloane toate punctele acumulate până atunci de jucători sunt anulate. Primul jucător care va așeza o coloană primește sigiliul. Acesta trebuie

așezat în fața sa în așa fel încât toți jucătorii să poată vedea culoarea jucătorului care l-a avut înaintea (ilustrația 7a și 7b).

Exemplu

Vlad - galben conduce cu 3 puncte. { înainte a primit sigiliul de la Ilinca - albastru. Bogdan - roșu își așază coloana cea mare rotundă pe cel mai înalt planșeu. Vlad - galben trebuie deci să-i dea sigiliul lui Bogdan - roșu deoarece acesta a acumulat acum 4 puncte. El așază sigiliul în fața sa în așa fel încât ceilalți jucători să vadă că înainte sigiliul a fost la Vlad - galben.

Punctele: înaintea turului lui Bogdan - roșu:

roșu 1, galben 3, albastru 2, verde 1.

După turul lui Bogdan - roșu:

roșu 4, galben 3, albastru 2, verde 1.

Bogdan - roșu păstrează sigiliul.

Apoi Maria - verde își așază coloana mare rotundă pe cel mai înalt planșeu. Totalizează 4 puncte, deci același număr de puncte ca și Bogdan roșu. Bogdan păstrează sigiliul.

Punctele: înaintea turului Mariei - verde:

roșu 4, galben 3, albastru 2, verde 1.

După turul Mariei - verde:

roșu 4, galben 3, albastru 2, verde 4.

Bogdan roșu păstrează sigiliul.

Villa Palette pentru 2 arhitecți

Se folosesc aceleași reguli cu mențiunea că fiecare arhitect joacă cu două culori.

Villa Palette pentru 3 arhitecți

Ca și la varianta pentru 4 jucători fiecare joacă cu o culoare, coloanele din cea de a parta culoare fiind considerate neutre. Vom urma regulile de mai jos :

La începutul fiecărui tur, fiecare jucător trebuie să așeze o coloană neutră pe cel mai înalt platou înainte de a-și putea mișca una dintre propriile coloane (vezi ilustrația 8a). În plus pe fiecare platou trebuie să existe cel puțin o coloană neutră și cel puțin una de bază. Dacă nu există decât o singură coloană neutră, aceasta nu poate fi folosită

Proiect întrerupt cu o coloană neutră

Dacă construcția amenință să se prăbușească în momentul în care unul dintre jucători încearcă să deplaseze o coloană neutră, acesta își poate întrerupe tentativa. Poate de asemenea să continue încercând să-și plaseze una dintre coloanele proprii pe cel mai înalt planșeu. Dar dacă un alt jucător poate dovedi că există totuși o altă coloană neutră pe care jucătorul ar fi putut-o folosi, acesta din urmă poate face acest lucru și turul i-a sfârșit (ilustrația 8b).

În rest, această variantă urmează aceleași reguli ca cea pentru 4 jucători .

Fig. 8a. Este rândul Ilincăi - albastru. La început trebuie să așeze o coloană neutră pe cel mai înalt planșeu (săgeata A) apoi alege și mută o coloană proprie (săgeata B).

Fig 8b. Este rândul lui Bogdan - roșu. El încearcă să deplaseze coloana neutră (A) dar construcția amenință să se prăbușească, deci reazăază coloana neutră la loc. În principiu, poate așeza o coloană proprie pe cel mai înalt planșeu (verde) dar Maria - verde remarcă că există o altă coloană neutră pe care Bogdan ar fi putut-o muta. Bogdan nu mai are dreptul să-și mute una din coloanele proprii (B).