



Un gioco di
costruzione traballante
di

Christoph Cantzler
e Anja Wrede



8+



2-4

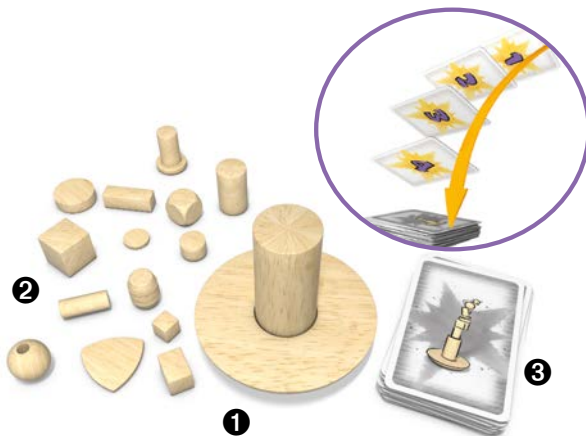


20

Questa torre oscilla tra gravità e imprudenza. Nella vertigine delle altezze, afferra le stelle! Ma attento a non perdere l'equilibrio – altrimenti la torre crolla ... e anche le tue stelle!

Materiale di gioco: 1 base instabile, 1 grosso cilindro di legno, 14 pezzi da gioco, 33 carte con valori stellari da 1 a 33

Preparazione del gioco



❶ Posizionate la **base** al centro del tavolo e inserite il grosso **cilindro** nell'apposito incavo. Rimane lì per tutta la partita, perché su questa base costruirete, turno dopo turno, la vostra ... torre ... sbilenca!

❷ Mettete i **14 pezzi da gioco** accanto alla base, con un po' di spazio tra loro.

❸ Ordinate e impilate tutte le **carte** coperte in **ordine crescente** dei valori stellari, in modo che la **carta 1** sia in cima e la **33** in fondo. Questo è il vostro **mazzo di pesca**.

Svolgimento del gioco

Inizia chi oggi è stato “più in alto” degli altri. Poi si gioca a turni in senso orario. Al tuo turno puoi scegliere: **costruire** oppure **passare**. Decidi tu!

A. Vuoi costruire

1. Gira la **prima carta** del mazzo e posala **scoperta accanto**.

→ Le carte scoperte formano il **mazzo degli scarti** e restano lì fino al **nuovo avvio**.



2. Scegli un **pezzo** dal deposito e posizionalo con una **faccia piatta** sul pezzo più **alto della torre**.

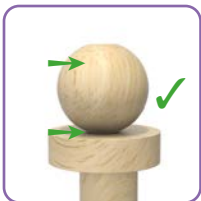
Il **primo** giocatore appoggia il proprio pezzo sul **cilindro di legno**. I **successivi** costruiscono sempre sull'**ultimo pezzo posato**, creando così un'unica torre continua.



Così puoi costruire!



Non così! Nessun pezzo può poggiare su un pezzo sottostante dalla superficie arrotondata.



Anche la sfera ha due lati piatti – solo quelli possono essere usati.



Puoi costruire solo sull'ultimo pezzo in cima.



Non così: nessun pezzo può sostenere più di un altro pezzo.

I pezzi già posati possono essere toccati **solo** con il **nuovo pezzo**, non con le dita.

3. Il tuo **turno termina**. Tocca al giocatore successivo.

B. Vuoi passare

1. Prendi la **prima carta** del **mazzo** e posala **scoperta davanti a te**.

2. **Non costruire**. Non mettere carte sugli scarti.

3. Il tuo **turno termina**. Gioca la persona successiva.



→ **Non partecipi più** alla costruzione della torre attuale. Rientrerai in gioco quando inizierà la torre successiva.

→ Chi non passa continua a costruire. Se sei **l'unico a non aver passato**, puoi continuare a **costruire da solo**. Prima di posare ogni nuovo pezzo, gira la carta in cima al mazzo e mettila negli scarti. Puoi **continuare finché non passi...** o **finché la torre crolla**.

Crollo della torre

Si **considera crollo** quando il **pezzo appena posato fa cadere altri pezzi sottostanti**. Se cade **solo** il pezzo **appena posato**, **non è un crollo**: riprova a posizionarlo.

Se fai **crollare** la torre, **non ricevi carte**. I giocatori che **non hanno passato prendono la carta superiore del mazzo**, a partire dal giocatore alla tua sinistra e procedendo in senso orario.

Esempio:

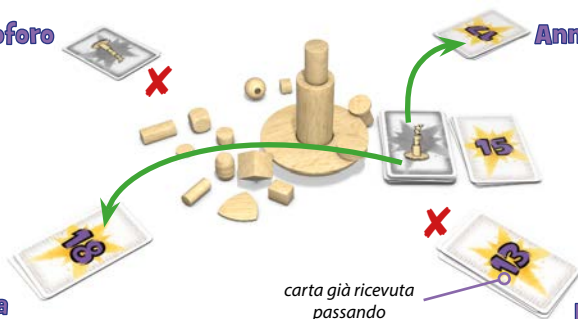
Il pezzo di Christoforo fa crollare la torre. Lui non riceve carte. La sua vicina Anna è ancora in gioco e prende la carta superiore. Daniele ha già passato (e ha già preso una carta) e non riceve altro. Poi Emma, che non ha ancora passato, prende la carta superiore e conclude la manche.

Christoforo

Anne

Emma

Daniele



Fine della manche e nuovo inizio

Quando la torre **crolla** o **tutti hanno passato**, la manche termina.

Se riesci a posizionare l'**ultimissimo** (14°) pezzo, anche la manche termina.

In questo caso, prendi la carta in **cima** al mazzo. Gli altri giocatori che non hanno ancora passato **restano a mani vuote**.

Non appena il turno termina, rimettete **tutte le carte della pila** degli scarti, coperte, sopra il mazzo di pesca:

1. Girate tutto il mazzo degli scarti in modo che il valore più basso sia in cima.

2. Posatelo sopra il mazzo di pesca. (Non mescolate mai le carte!)

Ognuno **gira** le proprie carte coperte in modo che si veda quante ne ha ogni giocatore.

Rimettete tutti i 14 pezzi accanto alla base (lasciando sempre il cilindro nel supporto!).

Ora inizia una **nuova torre**: tutti partecipano di nuovo.

Inizia il round successivo il **giocatore** che ha fatto crollare la torre oppure, in assenza di crollo, chi ha passato per ultimo o ha posizionato il 14° pezzo.

Fine della partita e vittoria

Quando una o più persone possiedono **5 carte** alla fine di una manche, la partita termina.

Tutti scoprono le proprie carte e sommano i punti delle **3 carte con valore più alto**. Chi ottiene il punteggio maggiore vince **POCKET PISA** e raggiunge le stelle!



Esempio: carte 3-7-11-13-19; risultato: $11 + 13 + 19 = 43$.

Art.-N°.: 60 110 5220

Autori: Christoph Cantzler, Anja Wrede

Progetto grafico e impaginazione: Oliver Richtberg

2026 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

