

# Villa Paletti

SPIELREGEL

Ein architektonischer  
Höhenrausch  
für 2-4 schwindelfreie  
Baukünstler ab 8 Jahren  
von Bill Payne.





# Villa Paletti



Un esaltante gioco d'equilibrio architettonico per 2-4 giocatori che non soffrono di vertigini dagli otto anni in su creato da Bill Payne.

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 architectes n'étant pas sujets au vertige, à partir de 8 ans, de Bill Payne.

Nel paese dove fioriscono i limoni viveva una volta un allegro giovanotto chiamato dai suoi amici semplicemente "Paletti". Egli aveva in testa un'unica cosa: portare a termine la costruzione dello sfarzoso castello in aria che un tempo suo nonno, un tipo un po' stravagante, aveva iniziato ma che per mancanza di ducati non aveva mai completato.

Anche Paletti era a corto di ducati però aveva un piano geniale: perché comprare nuove colonne se ai piani inferiori ce n'erano tante che stavano in giro inutilmente? Bisognava solo smontarle, portarle al piano superiore e lì reinsersirle!

"Eccellente, Paletti" esclamarono i suoi amici e si misero al lavoro. Così sorse un sontuoso edificio dalla struttura davvero ardita: la Villa Paletti!

Purtroppo oggi nessuno sa più quale colpo di vento o quale brezzolina ha privato i posteri della VILLA PALETTI. Per gli specialisti però una cosa è certa: Paletti - in grande anticipo sui tempi - aveva fatto un'invenzione, la portata della quale può venire pienamente valutata solo oggi: l'europallet!  
Fine del ...paletto.

Au pays des citrons, vivait un drôle de personnage surnommé par ses amis «Paletti».

Son rêve était d'achever la construction du luxueux château que son grand-père, qui était encore plus bizarre que lui, avait un jour entreprise, mais qui, n'ayant pas assez d'argent, n'en avait jamais vu le bout.

Or, Paletti non plus n'avait pas d'argent, mais heureusement, il avait eu une idée géniale. Pourquoi acheter de nouvelles colonnes alors qu'il y en avait plein dans les étages inférieurs et que personne ne les utilisait? Pourquoi pas les démonter, donc, et les installer dans les étages supérieurs?

«C'est une idée géniale, Paletti», se sont exclamés ses amis et, c'est ainsi, qu'ils se sont lancés dans cette nouvel aventure. Car il s'agissait bien d'un château peu banal, cette VILLA PALETTI!

Aujourd'hui, personne ne comprend pourquoi la villa de Monsieur Paletti n'existe plus. Les experts sont convaincus que c'était pourtant un excellent inventeur et que ses contemporains avaient largement sous-estimé son talent.



## Materiale

1 base  
5 plateaux di legno in 5 colori diversi  
20 colonne in 3 formati e 4 colori  
1 sigillo del costruttore  
1 gancetto  
queste regole di gioco

## Le matériel

1 base  
5 plateaux en bois en 5 couleurs différentes  
20 colonnes en 3 formats et en 4 couleurs  
1 le sceau du maître d'œuvre  
1 petit crochet  
la règle du jeu

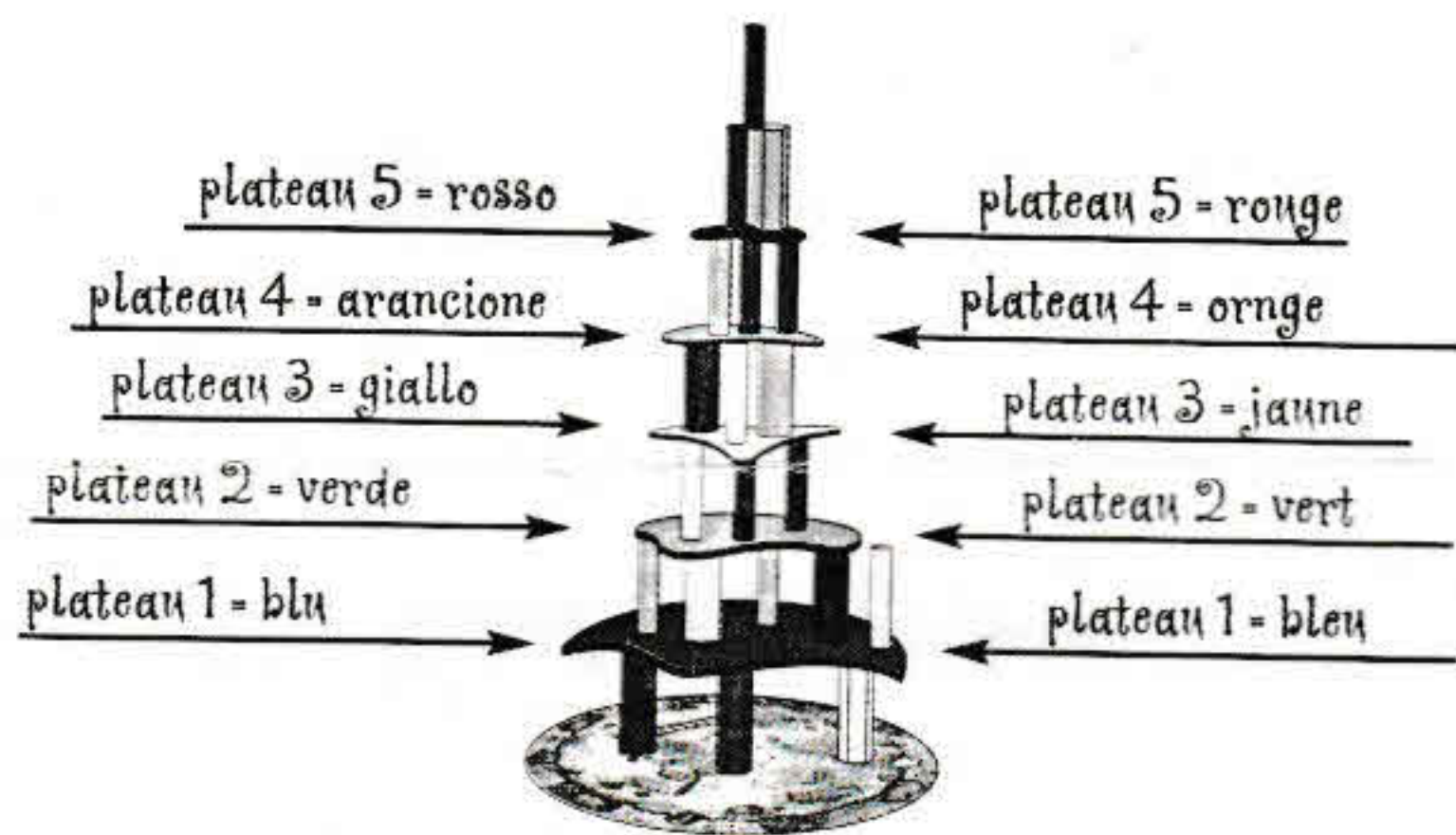


fig. 1

*La sequenza dei plateaux dal basso in alto.*

Illustration 1

*ordre des plateaux du bas vers le haut*

## Scopo del gioco

I giocatori fanno a gara a portare le proprie colonne all'ultimo piano della VILLA PALETTI. Ogni volta che un giocatore non avrà più colonne da portare al piano superiore, può sistemare un nuovo plateau sulla costruzione. In questo modo il sontuoso palazzo diventerà sempre più alto e fragile. Chi riuscirà a mettere sull'ultimo plateau il maggior numero di colonne del suo colore e quelle più preziose diventerà il nuovo capo costruttore. Chi invece farà crollare la VILLA PALETTI cadrà in grande disgrazia.

## But du jeu

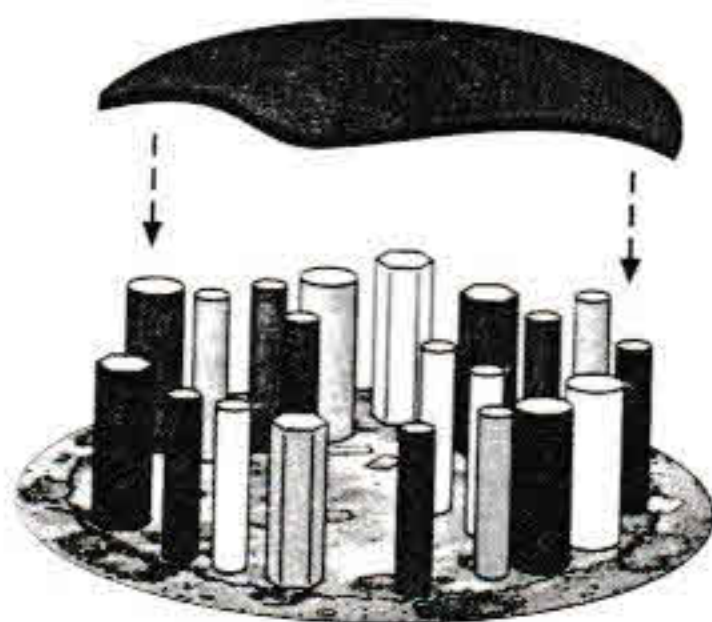
Les joueurs essaient de placer leurs colonnes sur le plateau le plus élevé de la villa Paletti. À chaque fois qu'un joueur se retrouve bloqué sur le dernier niveau, il peut ajouter un nouveau plateau sur la construction. Ainsi, le château devient de plus en plus haut - et de plus en plus instable. Le joueur qui réussit à placer le plus grand nombre de colonnes de sa couleur, et les plus belles colonnes qu'il possède, sur le plateau le plus haut, devient le nouvel architecte en chef. Mais, attention, gare à celui qui fait s'écrouler la VILLA PALETTI, il sera puni...



## Preparazione del gioco

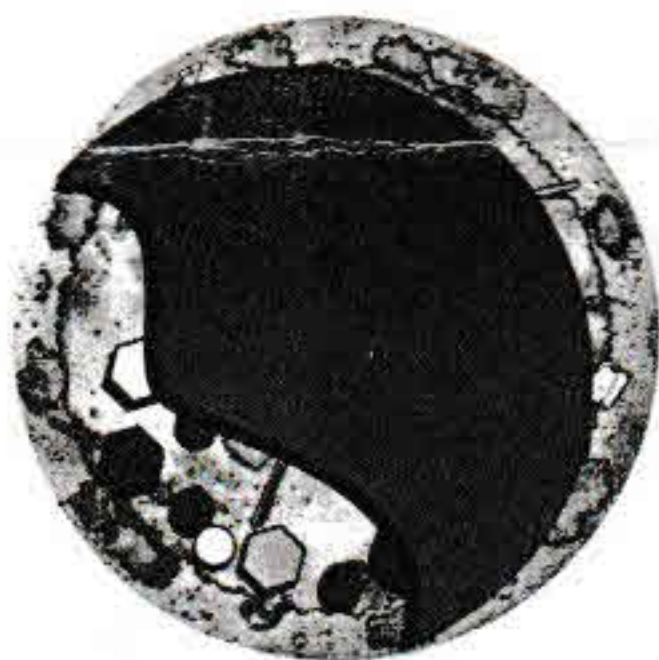
La base viene posta nel centro del tavolo. Si tengono pronti i cinque plateau, il sigillo quadricolore del costruttore ed il gancetto. I giocatori dispongono quindi contemporaneamente ed a proprio piacere le colonne sulla zona edificabile della base. Quindi si pone il plateau blu sulle colonne in modo che la superficie del plateau non sporga lateralmente dalla base (vedi figure 2 e 3)

*Figura 2: Il plateau blu viene sistemato non appena tutte le colonne si trovano sull'area edificabile. Nella zona vietata non ci devono essere colonne.*



*Illustration 2: On place le plateau bleu sur les colonnes au moment où toutes les colonnes se trouvent sur la base. On ne doit pas placer de colonnes dans la zone interdite.*

*Figura 3: Il plateau blu non deve sporgere lateralmente dalla base.*



*Illustration 3: Le plateau bleu doit être parfaitement stable.*

## Svolgimento del gioco (per 4 persone)

### A. Inizio del gioco ed assegnazione dei colori

Il giocatore più giovane lancia il dado con il sigillo del costruttore e determina così il colore delle sue colonne. Quindi gli altri giocatori scelgono uno dopo l'altro uno dei colori rimasti. Ad ogni giocatore spettano tutte e cinque le colonne del suo colore. Il giocatore che per ultimo ha scelto il colore incomincia il gioco.

## Le déroulement du jeu (pour 4 personnes)

### A. Le premier joueur et l'attribution des couleurs

Le joueur le plus jeune lance le sceau du maître d'œuvre pour déterminer quelle sera sa couleur de colonne. Ensuite, les autres joueurs font de même, à tour de rôle, jusqu'à ce qu'ils aient tous une couleur de colonne définie. Chaque joueur obtient cinq colonnes de sa couleur. Le joueur qui reçoit les colonnes de la dernière couleur commence la partie.



## B. La costruzione

Si costruisco uo a turno. Durante la costruzione devono venire rispettate le REGOLE GENERALI DI COSTRUZIONE (vedi pagina 6).

### Il progetto di costruzione riuscito

Il giocatore di turno prende una colonna qualsiasi delle sue (libera o già inserita nella costruzione) e la sistema sul piano attualmente più alto. Da quale piano lui prenda la colonna è indifferente (vedi la figura 4). Se gli riesce di mettere la colonna più in alto ha portato a termine la sua mossa.

## B. La construction

Les joueurs participent à la construction, à tour de rôle, et en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Ils doivent toujours respecter le RÉGLEMENT GÉNÉRAL DE LA CONSTRUCTION (voir tableau).

### Un projet de construction réussi

Un joueur choisit la colonne de son choix dans sa couleur (la colonne doit être isolée ou au-dessous d'un plateau) et la place sur le plateau le plus haut. Il peut choisir une colonne de n'importe quel plateau (voir illustration 4). S'il réussit à placer la colonne sur le plateau le plus haut, il passe la main au joueur suivant.

Figura 4.  
La colonne che già si trovano al piano attualmente più alto non possono venir usate per la costruzione.

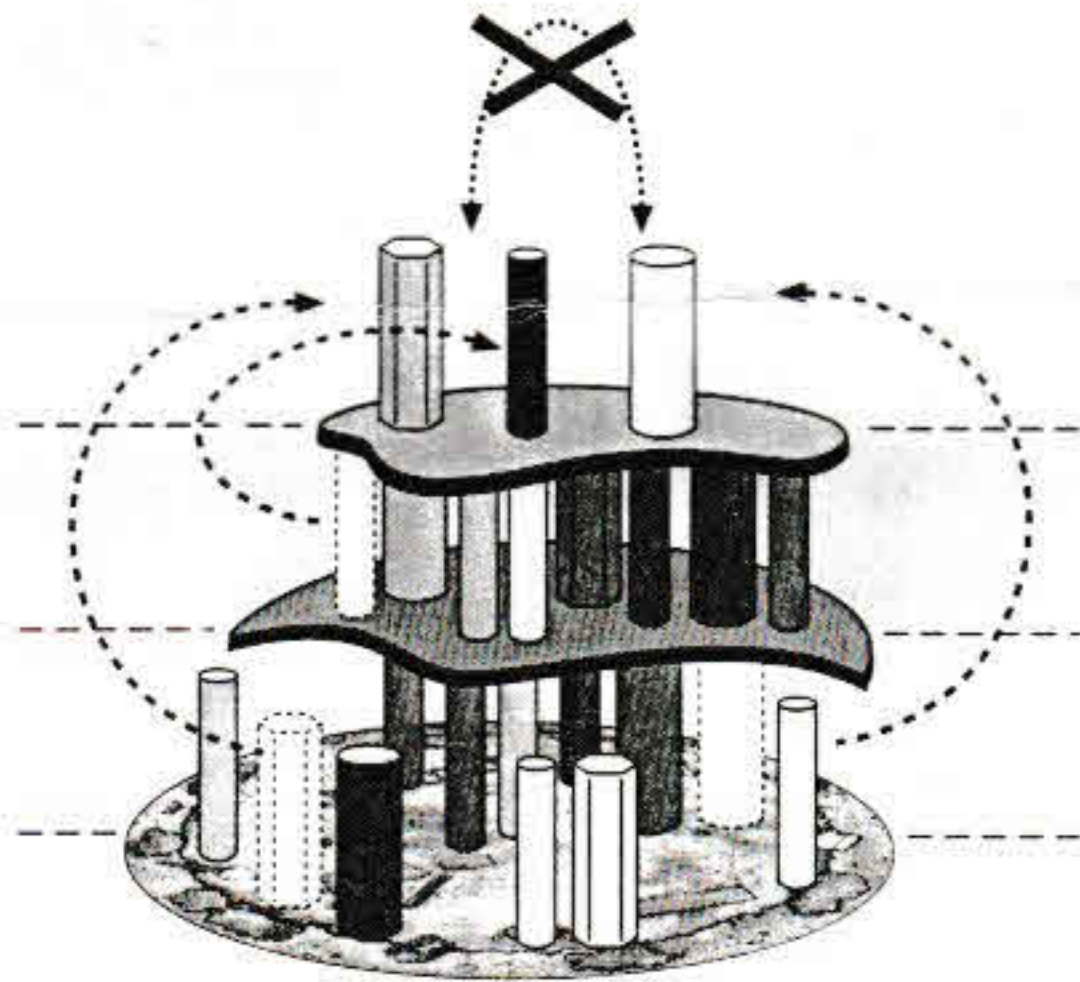


Illustration 4.  
On ne peut pas utiliser les colonnes qui se trouvent déjà sur le plateau le plus haut.

### Il progetto di costruzione interrotto

- Un tentativo di costruzione che rischia di fallire può venire interrotto in ogni momento (vedi la figura 5)
- Le colonne devono venir rimesse al loro vecchio posto e non possono più venire usate per un'ulteriore mossa fino alla fine del gioco (vedi figura 5b)
- La mossa è terminata.

### Un projet de construction interrompu

- Si un projet de construction menace d'échouer, le joueur peut, à tout moment, interrompre sa tentative (voir illustration 5a).
- Si c'est le cas, il doit remettre la colonne choisie où il l'avait prise et ne doit plus l'utiliser dans aucun autre projet de construction pendant toute la partie (voir illustration 5 b).
- Il passe la main au joueur suivant.

### Mettere un nuovo plateau

- Chi prima di effettuare una mossa dichiara di non essere in grado di mettere nessuna delle sue colonne sul piano più alto senza far crollare villa Paletti, fa domanda di poter mettere un nuovo plateau sull'edificio (vedi la sequenza dei plateaux determinata nella figura 1)
- Gli altri giocatori possono opporsi.
- Il giocatore che per primo fa opposizione deve met-

### Placer un nouveau plateau au-dessus de la villa

- Si un joueur affirme qu'il ne peut placer aucune de ses colonnes sur le plateau le plus haut sans que la VILLA PALETTI ne s'écroule, il sollicite la permission de pouvoir placer un nouveau plateau sur la construction (voir illustration 1 pour en savoir plus sur l'ordre des plateaux).
- Les autres joueurs peuvent protester contre cette demande.



tere una colonna qualsiasi del giocatore che ha fatto domanda sul piano più alto. Se questo gli riesce questa colonna viene poi messa fuori gioco. Se invece il suo tentativo fallisce il giocatore richiedente può togliere dalla villa una colonna qualsiasi del suo avversario e metterla fuori gioco.

- Se nessuno si oppone il richiedente può mettere il prossimo plateau sulle colonne superiori.
- Il nuovo plateau non deve sporgere lateralmente dalla base.
- Il plateau deve in ogni caso poggiare su almeno tre colonne. Se ciò non è possibile il giocatore deve rinunciare a porre il plateau. La sua mossa è terminata.
- Nel corso della sua mossa il richiedente non può in nessun caso mettere più in alto una colonna.

- Le joueur qui proteste le premier doit alors placer, lui-même, une des colonnes, qui appartiennent au joueur qui a fait la demande, sur le plateau le plus haut. S'il réussit, cette colonne est écartée du jeu. S'il ne réussit pas, le joueur qui a présenté la demande peut prendre une des colonnes appartenant à celui qui a protesté et l'écarter du jeu.
- Si aucun joueur ne proteste, le joueur qui a fait la demande peut placer le nouveau plateau sur les colonnes du plus haut niveau.
- Le nouveau plateau peut maintenant être décalé par rapport à la base.
- Le nouveau plateau doit au moins reposer sur trois colonnes. Si ce n'est pas possible, le joueur ne peut pas placer de nouveau plateau, et il passe son tour.
- Le joueur qui fait la demande ne peut, en aucun cas, placer une colonne sur le nouveau plateau qu'il vient d'introduire.

Figura 5a

Bianca BLU vuole mettere la sua colonna grossa sul plateau più alto ma mentre la sta tirando fuori si accorge che Villa Paletti minaccia di crollare. Bianca BLU rimette perciò subito la colonna al suo posto. La sua mossa termina qui.

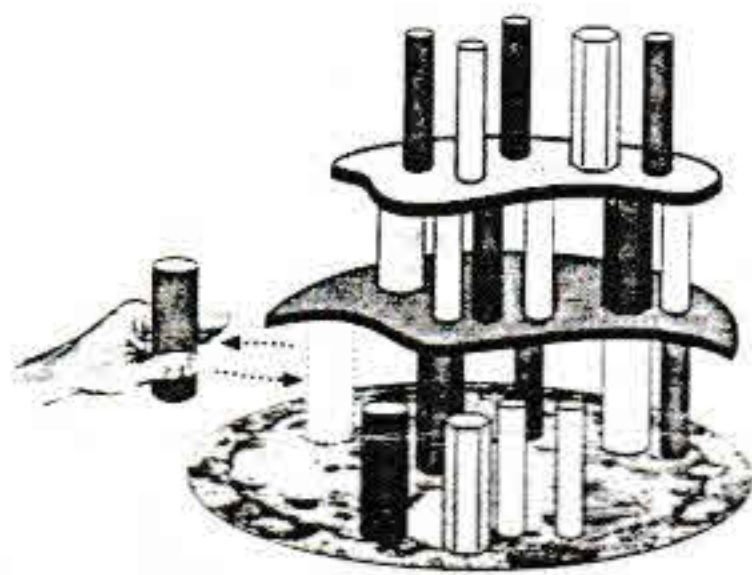


Fig. 5a



Fig. 5b

Illustration 5a: Brigitte BLEU veut poser sa grande colonne ronde sur le plateau le plus haut. Mais en essayant de prendre la colonne, elle remarque que la VILLA PALETTI menace de s'écrouler. Brigitte BLEU décide donc de remettre la colonne tout de suite à sa place. Elle passe la main au joueur suivant.

Figura 5b

Bianca BLU non può più usare la colonna rimessa a posto per ulteriori costruzioni

Illustration 5b: Brigitte BLEU ne devra plus choisir cette colonne pendant toute la partie.

Fig. 6a Fig. 6b.

Ora tocca a Ruggero ROSSO. Lui dichiara di non poter mettere più nessuna colonna sul piano più alto senza provocare il crollo della villa. Nessuno si oppone. Quindi lui mette il plateau successivo (giallo). Il plateau deve coprire almeno tre colonne.

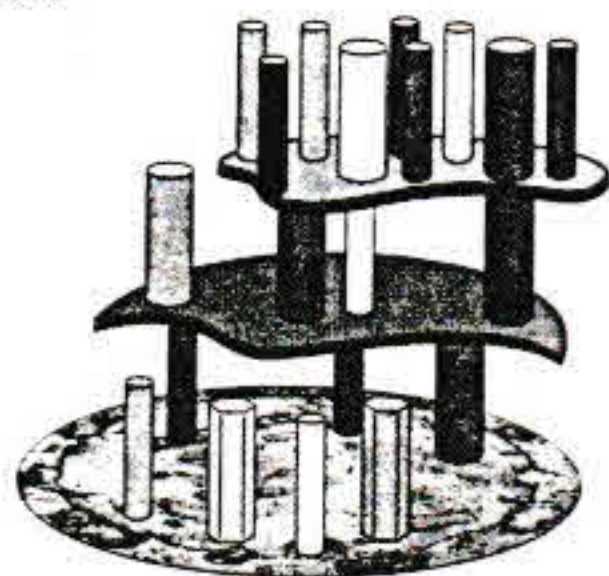


Fig. 6a

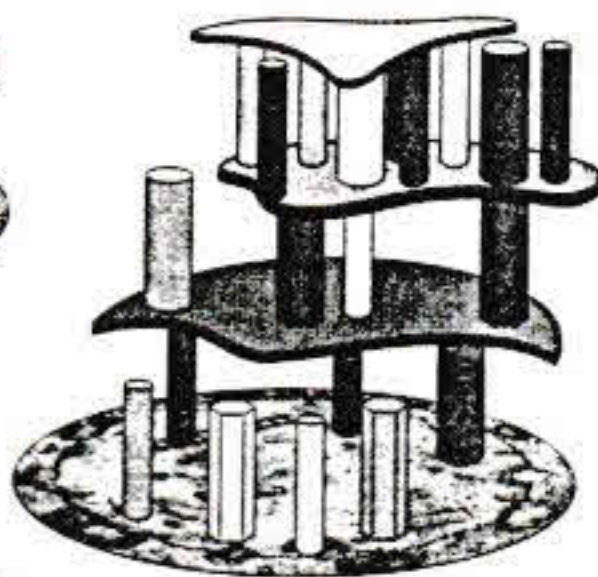


Fig. 6b

Illustrations 6a et 6b: C'est le tour de Roger ROUGE. Il affirme qu'il ne peut plus placer de colonne sur le plateau le plus haut sans faire écrouler la villa. Comme personne ne le contredit, il place un nouveau plateau jaune sur les colonnes. Le nouveau plateau doit reposer, au moins, sur trois colonnes.

Nel caso di messa in posa di un nuovo plateau potete giocare anche secondo questa regola alternativa:  
Dal quarto plateau in poi (cioè dalla messa in posa del plateau arancione) è permesso che il plateau poggi su solo due o addirittura una colonna.

Voici une alternative et quelques règles différentes qui vous permettront d'ajouter un nouveau plateau:  
À partir du quatrième étage, c'est-à-dire à partir du plateau orange, vous pouvez ajouter un nouveau plateau, même s'il ne repose que sur deux colonnes (ou sur une seule colonne).



## REGOLE GENERALI DI COSTRUZIONE

1. Durante l'estrazione delle colonne è permesso tener fermi e sollevare leggermente i plateau. Questi devono però sempre venir rimessi nella posizione originale in modo che nessuna colonna libera sia improvvisamente coperta (o una prima coperta sia ora libera).
2. Nel porre le colonne non è permesso tener fermo il plateau.
3. Nessuna colonna deve sporgere dall'orlo del plateau sul quale è situata.
4. La sequenza dei plateau è sempre la stessa (dal basso verso l'alto): blu, verde, giallo, arancione, rosso (vedi fig. 1)
5. Il gancetto può venir usato per tirare fuori le colonne.
6. Ad ogni mossa deve venir scelta e toccata (o tirata con il gancetto) solo una colonna. È proibito fare un secondo tentativo (con altre colonne) e spostare altre colonne.
7. Le colonne che già si trovano sul plateau più alto non possono più venir usate per costruire.
8. Le colonne non possono venir sovrapposte. L'ultimo plateau (quello) rosso fa eccezione: su questo le colonne possono anche venir poste una sopra l'altra a propria discrezione (vedi fig. 1).

### C. Il sigillo del costruttore

Dal plateau verde in poi comincia la gara per il sigillo del costruttore. Chi per primo mette una colonna sul plateau verde prende il sigillo. Il sigillo cambia subito proprietario nel momento in cui un giocatore supera l'attuale "portasigilli" ai punti.

#### Tanto valgono le colonne:

Colonne rotonde grosse	3 punti
Colonne esagonali	2 punti
Colonne rotonde sottili	1 punto

A parità di punti il sigillo resta in mano all'attuale proprietario.

I punti si ottengono per ogni colonna del proprio

## RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE LA CONSTRUCTION

1. Si vous enlevez une colonne, vous pouvez stabiliser et soulever légèrement les plateaux avec les mains. Mais vous devez toujours rétablir la position originale des plateaux de manière à ce qu'aucune colonne isolée ne soit recouverte.
2. Au moment où l'on place le plateau sur les colonnes, on ne doit pas le stabiliser.
3. Aucune colonne ne peut être à moitié sur le plateau.
4. On doit toujours construire les plateaux en suivant l'ordre établi (du bas vers le haut) : Bleu - Vert - Jaune - Orange - Rouge (voir illustration 1).
5. On peut utiliser le petit crochet pour enlever les colonnes.
6. Pour chaque projet de construction, on ne peut choisir ou toucher (avec les mains ou avec le petit crochet) qu'une seule colonne. On ne peut donc ni tenter sa chance avec une deuxième colonne, ni déplacer les autres colonnes.
7. On ne doit pas utiliser les colonnes qui se trouvent déjà sur le plateau le plus haut.
8. On ne doit jamais poser une colonne par dessus une autre. Sauf lorsqu'il s'agit du dernier plateau, c'est-à-dire le plateau rouge. Sur ce plateau-là, on est autorisé à le faire (voir illustration 1).

### C. Le sceau du maître d'œuvre

À partir du plateau vert, la compétition pour gagner le sceau du maître d'œuvre commence.

Le premier joueur qui réussit à poser une colonne sur le plateau vert recevra le sceau du maître d'œuvre. Le sceau change de propriétaire lors du calcul des points. C'est le joueur qui obtient le plus de points qui récupère alors le sceau.

#### La valeur des colonnes :

grosse colonne ronde	3 points
colonne hexagonale	2 points
fine colonne ronde	1 point

Si deux joueurs obtiennent le même nombre de points, le joueur qui avait gagné le sceau, le garde.



colore che si trova al momento sul plateau più in alto. Se viene messo in posa un nuovo plateau tutti i punti raccolti fino a quel momento perdono il loro valore. Il giocatore che mette la prima colonna sul nuovo plateau ottiene il sigillo.

Quando un nuovo giocatore ottiene il sigillo lo deve porre davanti a sé in modo che sulla faccia superiore del sigillo si veda il colore di gioco del proprietario precedente (dal quale ha preso il sigillo) (vedi fig. 7a e 7b).

### D. Fine del gioco e vincitore

Il gioco finisce se VILLA PALETTI crolla o se nessuno dei giocatori può mettere un' (ulteriore) colonna o un plateau sul piano più alto. Chi alla fine del gioco è in possesso del sigillo è il vincitore - a meno che non sia stato lui a far crollare l'edificio. In questo caso il sigillo mostra il colore del vincitore, cioè vince il precedente proprietario del sigillo.

Les joueurs reçoivent des points pour toutes les colonnes, de leur couleur, qui se trouvent sur le plateau le plus haut lorsque le tour prend fin. Mais si un joueur place un nouveau plateau sur les colonnes, tous les points que les joueurs ont gagné jusque là sont annulés. C'est alors le joueur qui place la première colonne sur le nouveau plateau qui reçoit le sceau.

Lorsqu'un joueur reçoit le sceau du maître d'œuvre, il le place devant lui, de manière à ce que les autres joueurs puissent voir la couleur du propriétaire précédent (c'est-à-dire du joueur qui possédait le sceau juste avant) (voir illustrations 7a et 7b).

### D. Fin de la partie et vainqueur

La partie prend fin au moment où la VILLA PALETTI s'écroule ou si aucun joueur ne peut placer une colonne ou un plateau sur le niveau le plus haut.

Le joueur qui possède, à ce moment-là, le sceau du maître d'œuvre gagne la partie - sauf, bien sûr, dans le cas où c'est le propriétaire du sceau qui fait écrouler la villa! Dans un tel cas, le sceau, placé devant son propriétaire, indique la couleur du propriétaire précédent et c'est celui-ci qui gagne la partie.

Esempio  
Exemple

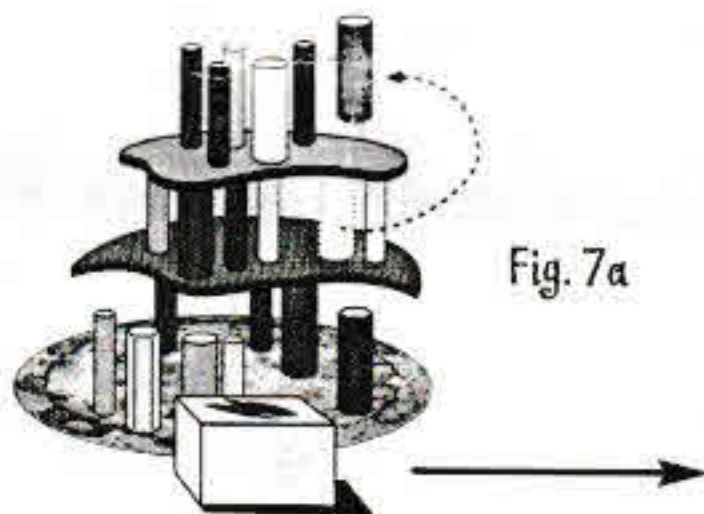
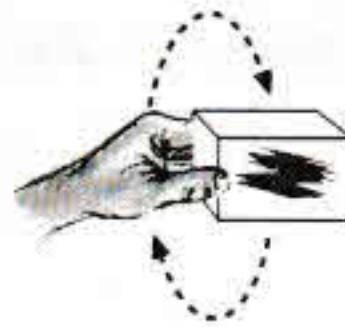


Fig. 7a

Geraldo GIALLO  
Jacques JAUNE



Ruggero ROSSO  
Roger ROUGE

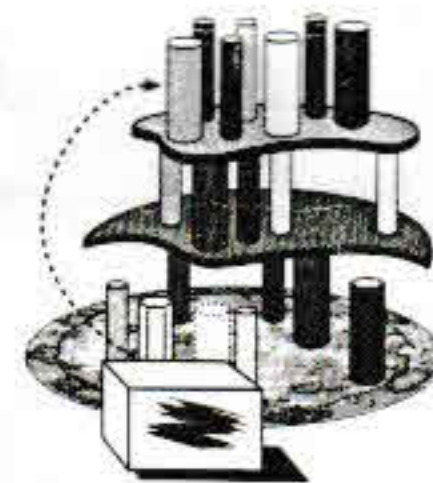


Fig. 7b

Ruggero ROSSO resta in possesso del sigillo.  
Roger ROUGE garde le sceau.

Geraldo GIALLO conduce con 3 punti. Lui ha avuto il sigillo da Bianca BLU. Ora Ruggero ROSSO porta su la sua colonna rotonda grossa. Geraldo GIALLO deve consegnare il sigillo a Ruggero ROSSO che ha ora 4 punti. Ruggero ROSSO posa il sigillo con il colore di Geraldo (giallo) sulla faccia superiore davanti a sé.

Punteggio: Prima della mossa di Ruggero ROSSO:  
ROSSO: 1 - GIALLO: 3 - BLU: 2 - VERDE: 1  
Dopo la mossa di Ruggero ROSSO:  
ROSSO: 4 - GIALLO: 3 - BLU: 2 - VERDE: 1

Jacques JAUNE mène par 3 points. Il a précédemment reçu le sceau de Brigitte BLEU. Roger ROUGE pose sa grosse colonne ronde sur le plateau le plus haut. Jacques JAUNE doit donc donner le sceau à Roger ROUGE, car celui-ci a maintenant 4 points. Roger ROUGE pose le sceau devant lui sur la table, pour que les autres joueurs puissent voir qu'il était de la couleur de Jacques (jaune).

Les points: Avant le tour de Roger ROUGE:  
ROUGE: 1, JAUNE: 3, BLEU: 2, VERT: 1  
Après le tour de Roger ROUGE:  
ROUGE: 4, JAUNE: 3, BLEU: 2, VERT: 1  
Roger ROUGE garde le sceau.

Ora è la volta di Giovanna VERDE che mette la sua colonna rotonda grossa al piano superiore. Ora lei ha 4 punti ed è a pari con Ruggero ROSSO ma non lo ha superato. Perciò Ruggero ROSSO resta in possesso del sigillo.

Punteggio: Prima della mossa di Giovanna VERDE:  
ROSSO: 1 - GIALLO: 3 - BLU: 2 - VERDE: 1  
Dopo la mossa di Giovanna VERDE:  
ROSSO: 4 - GIALLO: 3 - BLU: 2 - VERDE: 1

Ruggero Rosso resta in possesso del sigillo.

Puis, Victoria VERT place sa grosse colonne ronde sur le plateau le plus haut. Elle obtient alors 4 points - c'est-à-dire le même nombre de points que Roger ROUGE. Étant donné qu'ils ont le même nombre de points, Roger ROUGE garde le sceau.

Les points: Avant le tour de Victoria VERT:  
ROUGE: 4, JAUNE: 3, BLEU: 2, VERT: 1  
Après le tour de Victoria VERT:  
ROUGE: 4, JAUNE: 3, BLEU: 2, VERT: 4  
Roger ROUGE garde le sceau.