

EPIGO

REGOLAMENTO

Scopo del Gioco

EPIGO è un gioco strategico dove l'abilità di anticipare le mosse del tuo avversario è la chiave del successo. Il tuo scopo è di catturare 3 delle tessere Epigono del tuo avversario spingendole fuori dal tabellone. Il Gioco Base è per 2 giocatori e si gioca in 15-30 minuti.

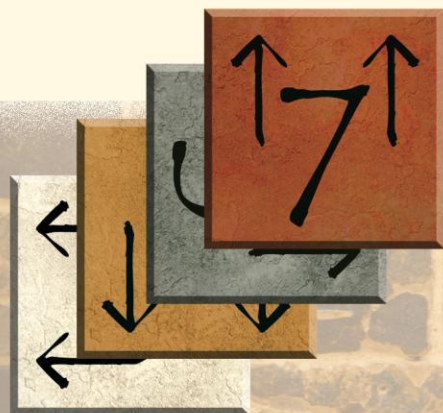
Cosa c'è nella Scatola

EPIGO contiene un tabellone e 4 set di tessere numerate di diversi colori. Un set è formato da 16 tessere: 8 Epigoni e 8 Ordini. Ogni set include anche un Epigono neutro e un Ordine neutro per rimpiazzare le tessere smarrite o danneggiate. In aggiunta a questo regolamento, c'è un Libro delle Varianti per chi cerca una sfida più grande.



Epigoni

Gli Epigoni sono le tessere più piccole che vanno sul tabellone. Ogni set di Epigoni è numerato da 1 a 7, con una tessera aggiuntiva contenente una X.



Ordini

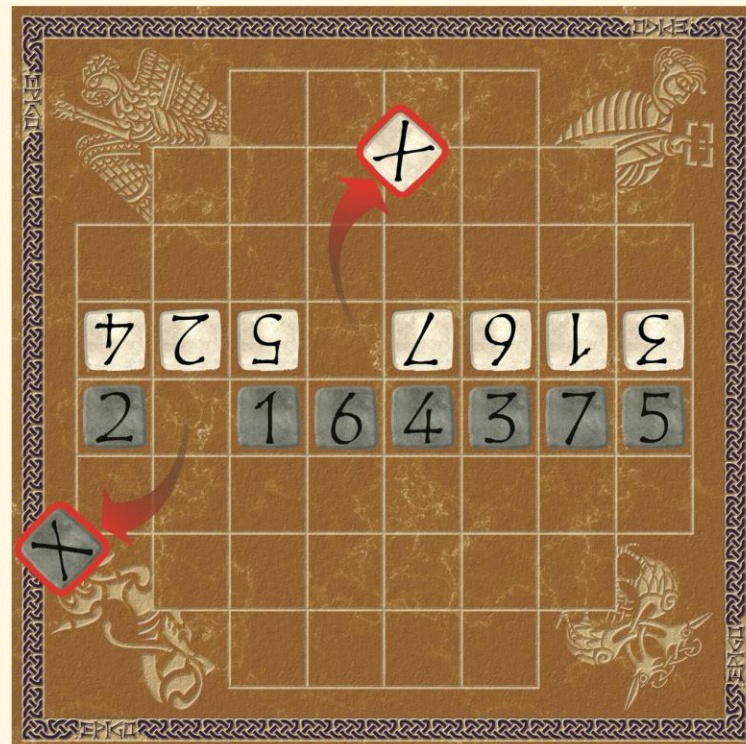
Gli Ordini sono tenuti in mano e usati per muovere i tuoi Epigoni sul tabellone. Ogni Ordine è legato all'Epigono con lo stesso colore e numero. Il numero sull'Ordine indica la sua priorità di movimento. La priorità più alta è 7, la più bassa è 1. I giocatori scelgono 3 Ordini da usare ad ogni turno. Le frecce determinano la direzione in cui l'Epigono si muove.

Nota: Gli Ordini SLAM! si usano solo nelle Varianti.

Disposizione iniziale

Ogni giocatore sceglie un set colorato e dispone a piacere i propri Epigoni a faccia in giù, dal proprio lato, lungo la linea centrale del tabellone. Una volta che i giocatori hanno finito di disporre gli Epigoni sul tabellone, li voltano a faccia in su e rimuovono gli Epigoni X, che non saranno più usati. Questo lascerà uno spazio vuoto in ogni riga. I tuoi pezzi sono ora pronti a giocare!

La figura a destra mostra un esempio di disposizione iniziale. Notare che gli Epigoni X sono rimossi dal tabellone dopo essere stati voltati a faccia in su.



Fasi del turno

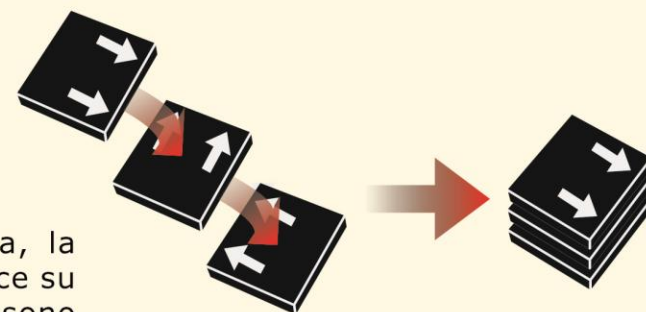
Ogni turno inizia con una Fase di Pianificazione e finisce con una Fase di Azione.

Fase di Pianificazione

I giocatori possono muovere solo 3 Epigoni ad ogni turno. Durante la Fase di Pianificazione decidono quali Epigoni muovere, poi scelgono la direzione in cui ognuno di questi pezzi si muoverà e la sequenza in cui si muoveranno. Una volta fatte queste scelte, si impilano gli Ordini e si mette la pila di fronte a sé.

In una pila di Ordini, la tessera più in alto rappresenta la prima mossa, la seconda tessera la seconda mossa e la terza tessera l'ultima mossa. Le frecce su ogni Ordine indicano la direzione in cui si muoverà l'Epigono. Gli Epigoni possono muoversi in su, giù, destra o sinistra ma non in diagonale.

I giocatori costruiscono le loro pile in segreto. Se un giocatore finisce la sua pila prima dell'avversario, può nascondere l'Ordine in cima coprendolo con un Ordine non utilizzato a faccia in giù. Quando entrambi i giocatori sono pronti si procede alla Fase di Azione.

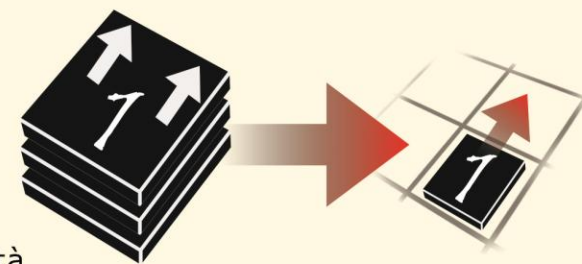


Fase di Azione

Ora si rivela il primo Ordine di ogni pila. L'Ordine con la priorità più alta (7 è la priorità più alta, 1 la più bassa) muove l'Epigono corrispondente di uno spazio nella direzione in cui puntano le frecce.

Dopo che si è mosso il primo Epigono, muove il giocatore con l'Ordine a priorità più bassa. Se l'Ordine corrisponde ad un Epigono che non è sul tabellone, non viene fatta alcuna mossa. Se entrambi gli Ordini hanno lo stesso numero, si cancellano a vicenda e non si muove nessuno dei due Epigoni. La sezione seguente spiega come si muovono gli Epigoni.

Poi ogni giocatore rivela il secondo Ordine nella propria pila e di nuovo l'Ordine a priorità più alta muove il suo Epigono per primo. Il processo si ripete un'ultima volta con il terzo Ordine nella pila. Alla fine della Fase di Azione tutti gli Ordini tornano in mano per il prossimo turno.



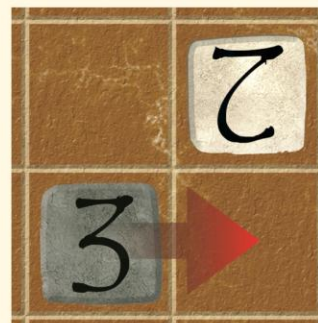
Regole di movimento

Ogni volta che si muove un Epigono, o SCIVOLA o tenta di SPINGERE di uno spazio nella direzione delle frecce, a meno che l'Epigono sia BLOCCATO.

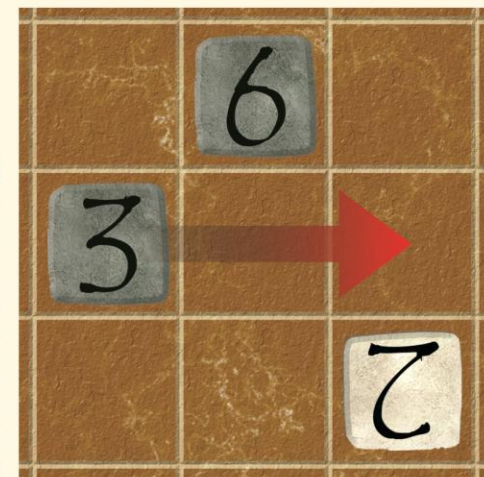
SCIVOLATA

Se un Epigono si muove in uno spazio vuoto, questa mossa è chiamata SCIVOLATA.

Super Scivolata: se un Epigono SCIVOLA in uno spazio senza toccare i lati di un Epigono avversario, può SCIVOLARE ancora una volta nella stessa direzione. Gli angoli che si toccano non contano



SCIVOLATA



SUPER SCIVOLATA

SPINTA

Se lo spazio in cui l'Epigono sta cercando di muoversi è occupato da un altro Epigono, tenta di SPINGERE. Tuttavia una SPINTA può essere BLOCCATA.

Se l'Epigono fa una SPINTA con successo, si muove di uno spazio nella direzione mostrata dall'Ordine, spingendo gli Epigoni lungo il percorso di uno spazio. Questo movimento può spingere un Epigono fuori dal tabellone.



PRIMA DI UNA



DOPO UNA SPINTA

BLOCCO

Per determinare se una SPINTA è BLOCCATA, si conta il numero dei propri Epigoni e degli Epigoni dell'avversario lungo la direzione di movimento. Si inizia dall'Epigono che cerca di muoversi e si continua a contare fino ad arrivare ad uno spazio vuoto o al bordo del tabellone. Se gli Epigoni dell'avversario superano in numero i propri in qualsiasi punto durante il conteggio, la SPINTA viene BLOCCATA. In questo caso non si muove nessun Epigono.

La pagina seguente illustra diversi esempi per determinare se un Epigono può SPINGERE o viene BLOCCATO.

Nota: il numero di un Epigono non influenza la SPINTA. Un 1 può SPINGERE un 7.

Catturare un Epigono: Quando un Epigono SCIVOLA fuori o viene SPINTO fuori dal bordo del tabellone, viene catturato dall'avversario. Il primo giocatore a catturare 3 Epigoni dell'avversario vince la partita.

Partita patta: Può crearsi una situazione dove entrambi i giocatori desiderano una patta. Un giocatore può offrire una patta al suo avversario durante la Fase di Pianificazione di ogni turno.



BLOCCO

Esempi

I seguenti esempi aiutano a capire quando un Epigono può SPINGERE o viene BLOCCATO:



ESEMPIO 1: Il 3 grigio sta cercando di muoversi a destra. Poiché gli Epigoni bianchi non superano mai in numero gli Epigoni grigi, il 3 SPINGE la riga nello spazio vuoto.



ESEMPIO 2: Il 5 grigio sta cercando di muoversi a destra. Contando gli Epigoni a partire dal 5 grigio, ci si può fermare al 5 bianco perché gli Epigoni bianchi superano gli Epigoni grigi 2 a 1. Il 5 grigio è BLOCCATO e non può muoversi in questo turno.



ESEMPIO 3: Il 2 grigio sta cercando di muoversi a sinistra. Contando gli Epigoni a partire dal 2 grigio, non ci sono mai più Epigoni bianchi che Epigoni grigi. Il 2 grigio SPINGE la riga e il 4 bianco finisce fuori dal tabellone. Il giocatore grigio cattura il 4 bianco e se questo è il terzo pezzo bianco che cattura, vince la partita.



ESEMPIO 4: Il 4 grigio sta cercando di muoversi a sinistra. La mossa è BLOCCATA perché il 5 bianco è il terzo Epigono avversario che l'1 e il 4 grigi stanno cercando di spingere. Il 4 grigio è BLOCCATO e non può muoversi a sinistra in questo turno.



ESEMPIO 5: Il 6 grigio sta cercando di muoversi a destra. Notare che il 3 bianco non è importante. Poiché non ci sono mai più Epigoni bianchi che grigi lungo il percorso del 6 grigio, il 6 SPINGE la riga a destra. Il 3 bianco non si muove.

Domande frequenti

D: Posso ancora usare un Ordine dopo che il suo Epigono è stato spinto fuori dal tabellone?

R: Sì, potresti aver bisogno di usare l'Ordine per cancellare una mossa del tuo avversario.

D: Posso accidentalmente far scivolare o spingere un mio stesso Epigono fuori dal tabellone?

R: Certo che sì, e offri una cattura al tuo avversario!

D: Il mio avversario muove per primo e il risultato è la cattura del mio terzo Epigono. Il mio prossimo Ordine avrebbe catturato il suo terzo Epigono. Chi vince?

R: Il tuo avversario. Non appena un giocatore cattura 3 Epigoni, la partita termina immediatamente. Non avrai più l'occasione di spingere l'Epigono del tuo avversario fuori dal tabellone.

Crediti

Traduzione Italiana: Valerio Zini & Isabella Amoretti

Progettazione del Gioco: Chris Gosselin & Chris Kreuter

Sviluppo del Gioco: Eli Hamblet & Gabe Schwartz

Redazione: Jane & JoAnn Schaffer, Auren Pope

Ringraziamenti Speciali a: Keith Brockett, Dagmar Franke, Alexandra Kreuter, Matt Kreuter, Mike O'Hara

A proposito dell'Arte: Molti degli elementi grafici sulla scatola e sul regolamento sono ispirati alla Porta di Ishtar, che era l'ottava porta dell'antica città di Babilonia. I Babilonesi costruirono la porta nel 575 A.C. e fino al 6° secolo D.C. era considerata una della sette meraviglie del mondo. Se i Babilonesi non fossero stati così impegnati a costruire meraviglie, siamo sicuri che avrebbero gradito immensamente giocare a Epigo.

