

WEB

PREPARAZIONE

Metti la carta "server centrale" (la carta con il logo della Splotter) in centro alla tavola.

Dividi le altre carte in base alla forma e rimescola.

Le carte sono disposte con i loro computer e modem (telefoni) a faccia in su, il lato con i puntini verdi è segreto.

Distribuisci ad ogni giocatore una carta per ogni forma.

Con le restanti carte componi 6 pile, 2 per ogni forma. Le due pile con la curva saranno leggermente più alte delle altre.

Ogni giocatore prende 3 cavi-ISDN (legnetti) del proprio colore e li piazza di fronte a se. Gli altri cavi per il momento rimangono all'interno della scatola.

SCHEMA DI GIOCO

I giocatori a turno, giocano le proprie carte.

Il giocatore con il numero di computer più basso fra le sue carte inizia la partita. In caso di pareggi lancia una moneta.

Un turno consiste nel giocare una carta ed eseguire azioni.

Si noti che le carte non sono pescate automaticamente! Nuove carte possono essere pescate solo eseguendo l'azione corrispondente.

Il gioco finisce quando una delle pile di carte si esaurisce, oppure se solo uno dei giocatori rimane con delle carte in mano.

GIOCARE UNA CARTA

Una carta deve essere giocata in modo tale che almeno un quadrato nella carta combaci con una carta già giocata in precedenza (questo può essere anche il server).

Prima di piazzare la carta il giocatore deve indicare in modo chiaro il numero di punti sul retro della propria carta e, se necessario, rivellarli.

E' consentito lasciare dello spazio aperto tra le carte.

Durante il gioco può accadere che si creino spazi quadrati che non possono essere riempiti con una carta.

SVOLGIMENTO AZIONI

Il numero di punti indicato nelle carte giocate determina il numero di azioni che si possono eseguire. Queste sono di tre tipi:

- pescare carte;
- comprare 3 cavi;
- mettere un cavo;

Il giocatore è libero di scegliere l'ordine con cui svolgere ogni azione.

Esempio: Federico ha tre azioni. Può comprare 3 volte 3 cavi per un totale di 9 cavi, oppure comprare 3 cavi e piazzarne 2, oppure comprarne 3 poi piazzarne uno e pescare una carta, ecc...

PESCARRE UNA CARTA

Un giocatore che vuole pescare una o più carte può scegliere tra le pile di carte presenti. Può ispezionare e vedere il lato con i computer e i server, ma non può vedere il lato coperto dove vi sono i puntini!

Non appena una pila di carte è finita, il gioco termina.

COMPRIRE 3 CAVI

I cavi vengono sempre acquistati 3 alla volta.

Questo viene fatto prendendoli dal negozio (ossia tirandoli fuori dalla scatola) e piazzandoli sul tavolo di fronte al giocatore.

Un giocatore non può più acquistare cavi di quelli disponibili nel suo negozio.

Se un giocatore finisce i propri cavi nel negozio non ne può avere altri.

METTERE I CAVI

Un cavo deve essere piazzato in mezzo ai centri di due quadri.

Le connessioni diagonali non sono ammesse.

Un cavo deve connettersi ad una rete esistente dello stesso colore o ad un server.

Quindi tutti i cavi collegano direttamente o indirettamente un server.

Se il collegamento al server è indiretto allora tutti i cavi devono essere dello stesso colore.

Si noti che alcune delle carte contengono servers aggiuntivi.

Quattro cavi possono partire da un determinato server, un cavo per ciascun lato

Questi cavi possono appartenere a differenti giocatori.

Un quadro aperto può essere collegato in 4 direzioni.

E' consentito effettuare delle giunzioni.

Cavi di differenti giocatori possono incrociarsi/attraversarsi, o possono curvare.

Non è consentito mettere cavi in modo parallelo (uno a fianco all'altro): un solo cavo può attraversare un bordo del quadrato.

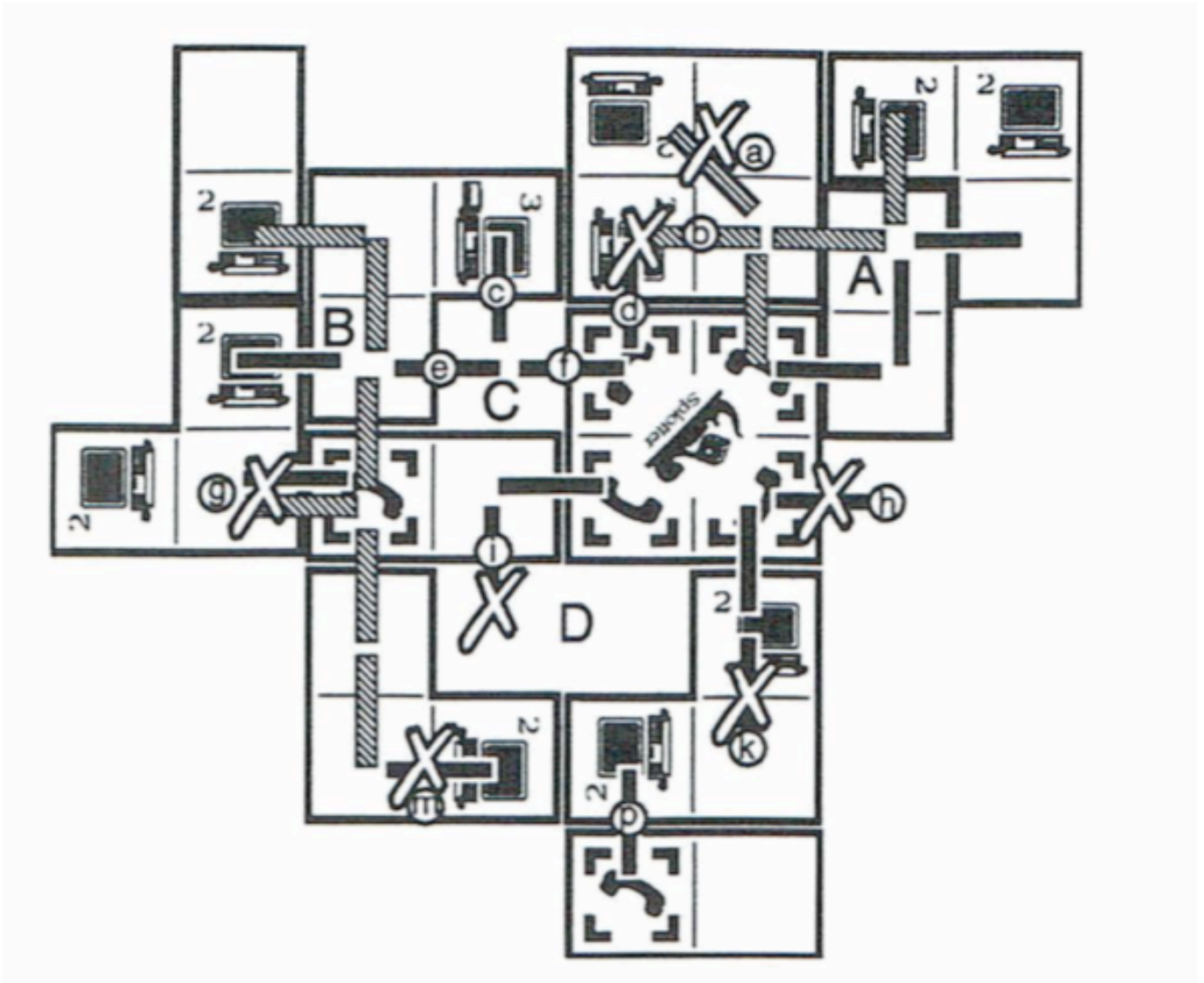
Un quadrato che contiene un computer può solo essere connesso da un lato.

Un cavo connesso al computer termina lì la sua connessione e non può essere connesso ad un altro quadrato.

Collegando un computer si guadagnano un numero di punti indicati nel quadrato.

Non è permesso piazzare un cavo che esca dalla carta e finisca sul tavolo, a meno che non ci sia uno spazio vuoto (quadrato) così piccolo che non può essere riempito con una carta.

Questa area conta come un quadrato aperto.



- Il cavo "a" è sbagliato: i cavi non possono essere messi diagonali.
 - Il cavo "m" non è connesso ad un server o ad un altro cavo dello stesso colore, quindi questo è sbagliato.
 - Il cavo "p" connette un server extra ed è corretto.
 - Il cavo "k" è sbagliato: un computer può avere solo una connessione.
 - Uno dei cavi "b" e "d" è di troppo.
 - In "g" due cavi sono paralleli. Uno dei due cavi non dovrebbe esserci. I cavi possono curvare, come nel riquadro A, incrociarsi come in B o dividersi come in C
- Il quadro C è molto piccolo per contenere una carta. Così si considera come un quadrato aperto in cui i cavi possono essere piazzati. Cavi "c", "e" e "f" sono corretti. Tuttavia, una carta può essere piazzata in D, quindi questo spazio non è da considerarsi come uno quadrato aperto. Il cavo "i" esce sul tavolo e non può pertanto essere così posizionato. Lo stesso vale per il cavo "h".

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando una delle pile di carte è esaurita.

Ogni giocatore conta il numero di punti accanto ai computer a cui è collegato.

Sottrarre un punto per ogni carta ancora in possesso.

Chi ha totalizzato il maggior punteggio vince la partita.

E' possibile che un giocatore esaurisca le carte prima che il gioco finisca. Questo giocatore è fuori dal gioco.

Se vi è solo un giocatore che ha rimasto carte in mano, il gioco finisce.

I punti vengono conteggiati normalmente.

GIOCANDO CON UN HANDICAP/DIFFICOLTA'

Per rendere il gioco più difficile, porre alcuni oggetti sul tavolo prima di partire col gioco (come ad esempio delle monete).

Non è consentito mettere le carte su questi ostacoli.

Il resto del gioco rimane uguale, ma giocando con questa regola il rendimento strategico del gioco aumenta.