



Nick Neuwahl

Un gioco tattico di posizionamento tessere per due giocatori.

L'ispirazione per questo gioco deriva dalla bellezza dei colori della Toscana.

La scheda ha il colore della campagna toscana, un giocatore mette il colore del tetto, l'altro il colore dei quadrati.

Componenti

- ✓ tavoliere (17x17 caselle),
- ✓ 16 tessere "strade" (grigie),
- ✓ 16 tessere "tetti" (rosse),
- ✓ 30 segnalini,
- ✓ 2 gettoni-veto (uno per colore)
- ✓ Regolamento

Descrizione

Il gioco è ispirato ai colori della Toscana, ed infatti le tessere rappresentano i tetti (rossi) e le piazze (grigie) di questa bellissima regione. Ogni tessera è composta da un lato di due caselle e dall'altro di quattro, per un totale di otto caselle, ma solo sei caselle sono costituite da uno dei colori: le altre due sono di colore opposto.

All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. I giocatori scelgono quale colore adottare e mescolano le tessere del proprio colore ponendole scoperte su una pila che metteranno davanti a sé.

Il primo giocatore piazzerà la prima tessera in cima alla sua pila in modo da coprire la casella centrale del tavoliere, mentre il suo avversario porrà la tessera in cima alla propria pila in modo tale che almeno una casella del proprio colore sia adiacente ad almeno una casella dello stesso colore, ma della tessera adiacente.

Lo scopo del gioco consiste nel creare una zona di caselle connesse del proprio colore costituito dal numero più alto di tessere.

Quando un giocatore non è in grado di fare una mossa legale, salta il turno.

Una sola volta nel corso del gioco un giocatore può esercitare il diritto di veto, ovvero può impedire all'avversario di usare la sua tessera, ma questo deve avvenire prima che venga giocata. In questo caso l'avversario porrà la tessera in fondo alla sua pila e giocherà la tessera seguente.

La partita finisce quando ambedue i giocatori non dispongono di mosse legali.

Obiettivo

Posizionare nel tabellone un numero di proprie tessere maggiori di quelle dell'avversario

Le tessere

La peculiarità delle piastrelle in questo gioco è che ognuno è costituito da $2 \times 4 = 8$ quadrati, di cui solo 6 sono nel vostro e 2 sono colorato con il colore del contrario! Così ogni mossa cambia la configurazione Grigio Rosso, e viceversa.

Ci sono 16 diverse tessere per ogni giocatore.

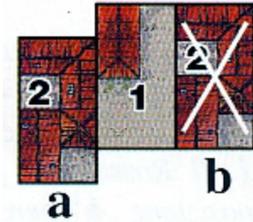


Il Gioco

I giocatori mescolano le tessere del proprio colore e le mettono in un mucchio, a faccia in su. A sua volta, ogni giocatore piazza la tessera sul bordo della parte superiore del suo stack. La prima tessera deve coprire la piazza centro della tavola e di ogni tessera successiva deve toccare - con un lato di colore - un'altra parte dello stesso colore di almeno una tessera e posto sul bordo. Le tessere devono essere adiacenti tra loro e per colore.

Esempio:

Gray ha messo la sua prima tessera (1). È la volta del Rosso: possibile introdurre piastrella (2), per esempio, nella posizione "a": è collegato al rosso della piastrella 1. Red non è possibile posizionare la tessera stessa in posizione "b", perché sarebbero in contatto con qualsiasi rosso.



Diritto di Veto

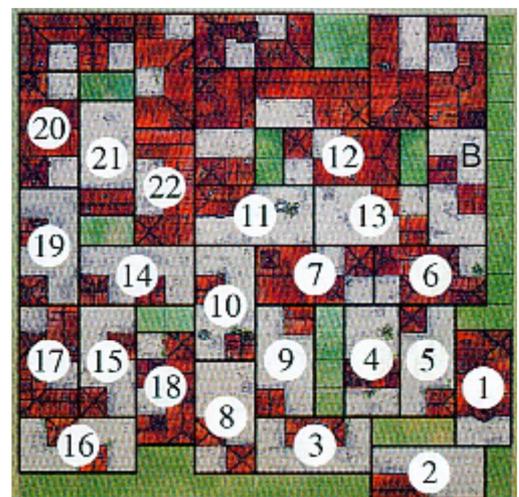
Solo una volta durante il gioco, ogni giocatore può esercitare diritto di veto: se non vuoi che il tuo avversario piazzi la tessera sulla parte superiore del tuo stack (ad esempio se si pensa che quel punto possa tornare utile per il proprio gioco), si può porre il veto. Il giocatore bannato pone la propria tessera sul fondo della pila in modo da poterla utilizzare successivamente.

Fine del Gioco

Se un giocatore non può più posizionare tessere in modo regolare, si perde il turno che passa al giocatore avversario. Il gioco termina quando nessun giocatore può piazzare le tessere in modo regolare. Quindi, ogni giocatore (uno dopo l'altro), il numero di tessere collegato alla superficie più grande collegato al loro colore.

Esempio

Il gioco è finito e le tessere grigie sia collegato (per l'area più connessi) ha ottenuto 22 punti. Ogni punteggio di tessere viene contato una volta sola, anche se collegati in due modi diversi (per esempio, le tessere 4 e 7). Anche apprezzare che le Tessere 13 e 6, sia correttamente collocato non, per collegare la Tessera B.



Attenzione: ogni giocatore avrà sempre più di un'area, ma ottiene solo punti per la maggior parte. Per facilitare il conteggio, è opportuno inserire un chip su ciascuna piastrella collegato alla zona. Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di tessere collegate.

Note di gioco

Una partita di Toscana si svolge in 2 round. Il primo round inizia un giocatore il secondo round inizia l'altro. Se ogni giocatore vince una partita, il vincitore sarà colui che ottiene il punteggio totale più alto.

