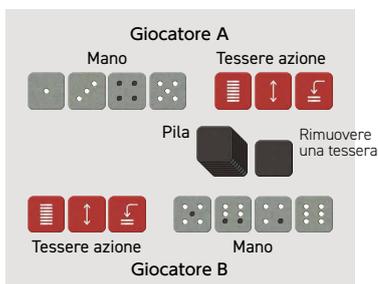


Preparazione

0

- Mischiate le tessere numerate e ponetele in una pila a faccia in giù. **Rimuovete una tessera** e lasciatela a faccia in giù, accanto alla pila.
- Ogni giocatore prende **4 tessere** dalla pila e le dispone in fila a **faccia in su** (tessere scoperte).
- Le 3 tessere azione sono poste anch'esse a faccia in su di fronte ad ogni giocatore.

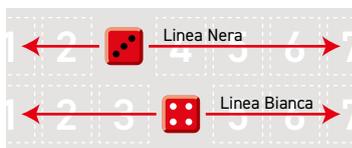


Fasi di gioco

1

Determinare i valori di partenza ed il primo giocatore:

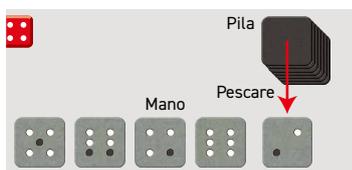
- Ciascun giocatore lancia un dado al centro del tavolo, per stabilire i valori di partenza. Se i giocatori ottengono lo stesso valore, tirano nuovamente i propri dadi.
- Il giocatore che ottiene il valore più alto è il primo ad iniziare.**



2

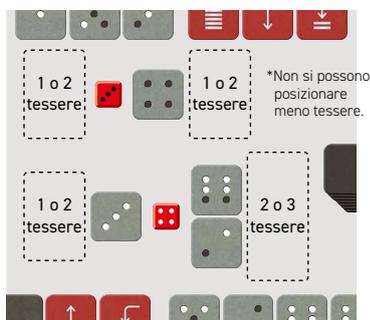
Giocare il proprio turno

2-1 Il giocatore di turno pesca una tessera dalla pila.



2-2 Il giocatore posiziona quindi una o più tessere in modo da proseguire in maniera ascendente o discendente la numerazione di una linea (Bianca o Nera), oppure può usare una tessera azione.

- È possibile posizionare solo **lo stesso numero di tessere o una tessera in più** rispetto al numero di tessere precedenti.



- Si può usare una tessera azione al posto di una mossa (quando si usa Scambiare o Ripescare non possono essere giocate tessere nello stesso turno).
- Le tessere azione usate vengono girate a faccia in giù.

3

- I giocatori si alternano nei turni di gioco.

Conclusione della partita

La partita si conclude in uno dei seguenti modi:

- A:** un giocatore ha esaurito tutte le tessere della sua mano
→ quel giocatore ha **vinto** la partita.
- B:** un giocatore non può effettuare alcuna mossa (v. 2-2)
→ quel giocatore ha **perso** la partita
- C:** la pila di tessere è esaurita
→ il giocatore con il minor numero di tessere rimanenti ha **vinto** la partita.
→ se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di tessere, la partita termina in **parità**.

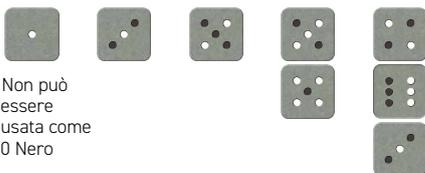
Tessere numerate e loro utilizzo

Durante il gioco, si considera il valore espresso dai puntini bianchi o neri sulle tessere. Nella stessa mossa si possono usare una o più tessere.

L'assenza di puntini di un colore non può essere considerata come uno "0".

1 Bianco solo* 1 Bianco 0 Nero 2 Bianco 0 Nero 7 Bianco 0 Nero 6 Bianco 0 Nero

2 Nero 3 Nero 3 Nero 7 Nero

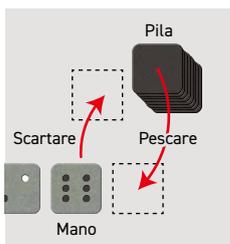


Le 3 tessere azione

Ogni tessera azione può essere usata una sola volta per partita.

Ripescare

Scartate una tessera dalla vostra mano e pescatene una nuova dalla pila.



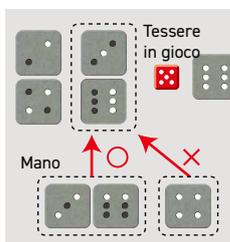
Scambiare

Scambiate una tessera della vostra mano con una tessera della mano del vostro avversario.



Impilare

Impilate uno stesso numero di tessere dalla vostra mano su altrettante tessere già in gioco, in modo da ottenere lo stesso valore.



*Entrambi i giocatori possono impilare sullo stesso gruppo di tessere.

regole di espansione opzionali



Video di esempio

L'uso dei gettoni modificatori dell'espansione, in grado di modificare il numero o i colori dei puntini di una tessera, consente una più ampia gamma di strategie e tattiche, rendendo la partita una vera e propria battaglia di ingegno.



Componenti dell'espansione

- Gettoni modificatori x 4
(2 tipi x 2)



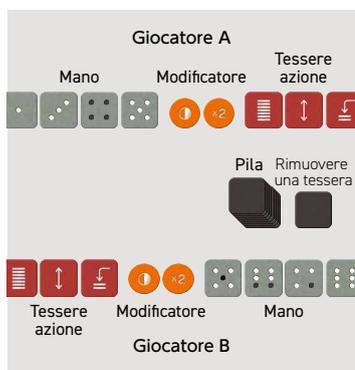
Raddoppiatore Invertitore

*1 gettoni dell'espansione sono inclusi nelle edizioni THE ART "yuki" e CLASSIC-neo prodotte nel 2023. Le edizioni THE ART "mizu"/"hana", CLASSIC e STANDARD non includono gettoni di espansione. È possibile utilizzare gettoni generici, monete o il "Boss Expansion Kit" (venduto separatamente).

Preparazione

In aggiunta a **0**

- All'inizio della partita, in aggiunta alle tessere azione, ogni giocatore dispone di 2 gettoni modificatori, un Raddoppiatore e un Invertitore.



Fasi di gioco

In aggiunta a **1**

- Una volta determinati i valori di partenza, ogni giocatore **sceglie un gettone modificatore (un Raddoppiatore oppure un Invertitore)** da utilizzare nella partita, e lo tiene nella sua mano. L'altro gettone viene rimosso dal gioco.



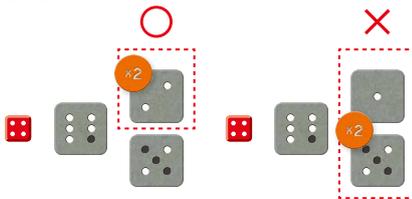
In aggiunta a **2**

2-2b | I gettoni modificatori hanno la funzione di modificare il numero o i colori dei puntini di una **specifica singola tessera**. Per una combinazione di più tessere, l'effetto si applica ad una sola tessera e non all'intera combinazione.

- Ogni giocatore può usare un gettone modificatore una sola volta per partita.
- Per utilizzare un gettone modificatore, posizionatelo sulla tessera che volete modificare. Potete anche utilizzarlo su una tessera che state impilando.

x2 Raddoppiatore

Il gettone Raddoppiatore fa **contare due volte il numero di puntini** di una specifica singola tessera.

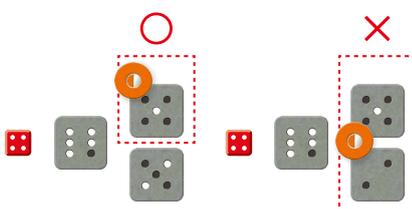


Una delle tessere 2 Bianco è contata due volte, portando il totale a 6 Bianco.

Non si può contare due volte l'intera combinazione.

1 Invertitore

Il gettone Invertitore **inverte i colori dei puntini** di una specifica singola tessera.



La tessera 4 Nero/1 Bianco è invertita in 4 Bianco/1 Nero, portando il totale a 6 Bianco.

Non si può invertire l'intera combinazione.

TIPS

Per facilitare il gioco, tenete traccia del numero di tessere giocate e dei valori espressi dai loro puntini.

6 tessere da 1 punto di ciascun colore, 5 tessere da 2 ... 1 tessera da 6. Giocate tenendo a mente questi numeri (v. componenti del gioco). Nel corso della partita, entrambi i giocatori giocano a tessere scoperte. Quante delle tessere che vi interessano sono rimaste? Forse nessuna? Sapere quante tessere rimangono, rispetto a quelle giocate, facilita le tattiche.