

REGOLE DEL GIOCO

COMPONENTI RICHIESTI

Prima di iniziare la partita procuratevi:

- 2 dadi a sei facce
- Matite

PRIMA DI INIZIARE

Consegnate ad ogni giocatore una **scheda di gioco** identica ed una matita. I dadi devono essere posizionati al centro del tavolo. Ora siete pronti per giocare.



COME SI VINCE?

La partita termina quando un giocatore non ha più mosse a disposizione. Questo avviene quando un giocatore non può utilizzare il risultato dei dadi **oppure** quando non è possibile utilizzare i dadi per creare una connessione (vedi **Creare una Connessione** a pagina 9).

I giocatori contano i loro punti, vince il giocatore con il punteggio più alto (vedi **Punteggio Finale** a pagina 11).

ROUND

Un round si divide in due fasi:

1. Tiro dei dadi
2. Scelta dei dadi

1) TIRO DEI DADI

Un giocatore tira i due dadi e ne dichiara il risultato ad alta voce.

2) SCELTA DEI DADI

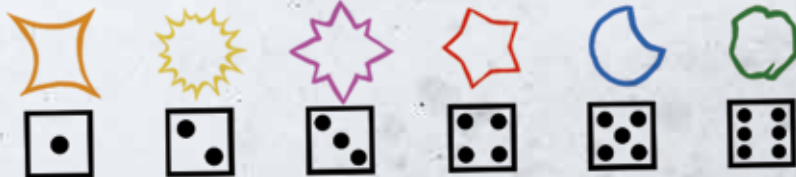
I giocatori, simultaneamente, possono **utilizzare il risultato dei dadi** per tentare di scoprire una stella *oppure rinunciare all'uso dei dadi* per creare una connessione. I giocatori, se possibile, devono sempre utilizzare il risultato dei dadi **oppure** creare una connessione.

Se un giocatore non può utilizzare il risultato dei dadi *oppure* non può creare una connessione, la **partita termina immediatamente dopo la fase SCELTA DEI DADI**.

2a) Utilizzare il risultato dei dadi

Utilizza il risultato dei dadi lanciati come segue:

1. Scegli il risultato di un dado. Il suo valore rappresenta la stella che vuoi scoprire. La sua forma è indicata nell'immagine qui sotto e in tutte le schede di gioco.



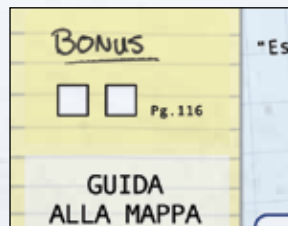
2. In una **casella vuota adiacente** alla stella scelta, scrivi il valore del secondo dado (quello che non hai già utilizzato).



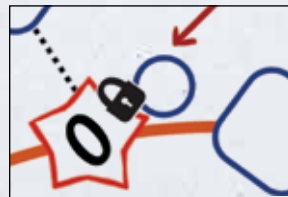
3. **SE** entrambe le **caselle adiacenti** ad una stella sulla mappa contengono un numero, hai scoperto la stella! Scrivi la differenza tra i due numeri all'interno della stella.




4. **SE** la stella in cui hai scritto il valore è **l'ultima della sua forma** nella tua scheda di gioco, **puoi** attivare immediatamente un bonus già sbloccato. Tieni traccia di quanti bonus attivi durante la partita, puoi usarne **solo due** per ogni scheda di gioco (vedi **Bonus** a pagina 11).



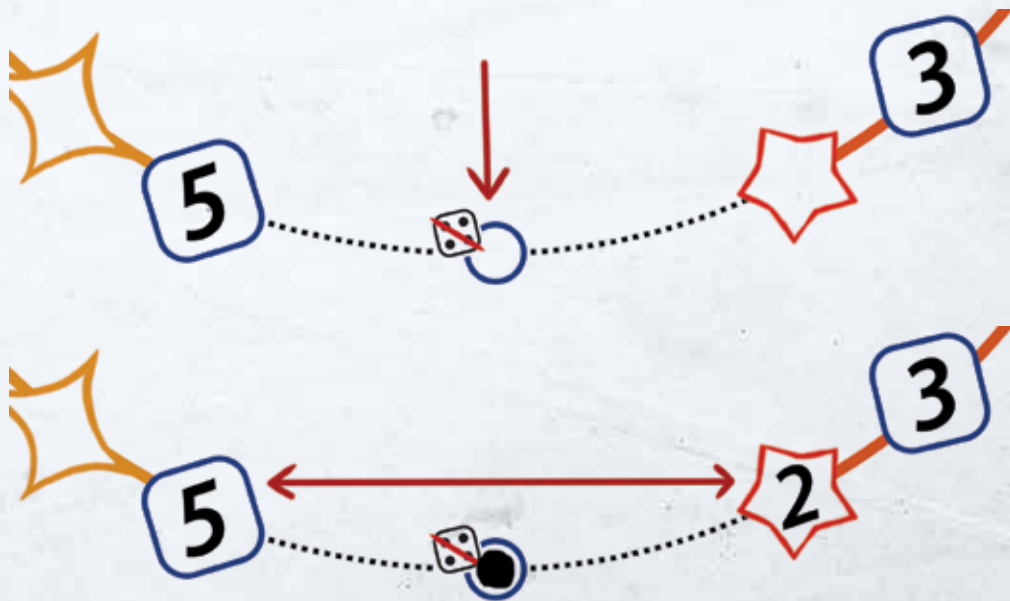
Vi sono particolari stelle che presentano al loro interno un numero con accanto l'icona di un lucchetto. Queste stelle sono considerate *bloccate* e devono essere *sbloccate* per essere considerate le ultime della loro forma e quindi per poter attivare un bonus già sbloccato (vedi sopra).



2b) Creare una Connessione

Puoi rinunciare all'utilizzo del risultato dei dadi lanciati per creare una connessione. Scegli una connessione () sulla tua scheda di gioco e anneriscila con la matita.

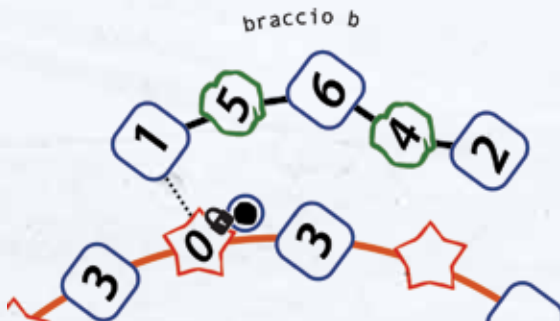
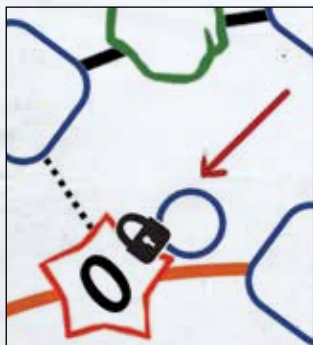
Qualunque casella e/o stella direttamente collegata dalla linea tratteggiata è ora considerata adiacente.




Nell'esempio qui sopra, dopo aver creato la connessione, la casella con il 5 e la stella diventano adiacenti. Hai scoperto la stella! Ora puoi scrivere al suo interno la differenza tra i due numeri.

BRACCI


Alcune schede di gioco contengono bracci che entrano in gioco (e forniscono punti a fine partita) solo quando vengono sbloccati.



Bloccato/Sbloccato

Il simbolo  stampato sopra ad una stella indica che quella stella, e l'eventuale braccio collegato, sono bloccati.

Per sbloccarli, devi inserire nelle due caselle adiacenti valori la cui differenza dia come risultato il numero prestampato sulla stella.

Una volta sbloccata la stella, annerisci con la matita il simbolo .

A fine partita, una stella sbloccata fornisce punti normalmente.

FINE DELLA PARTITA

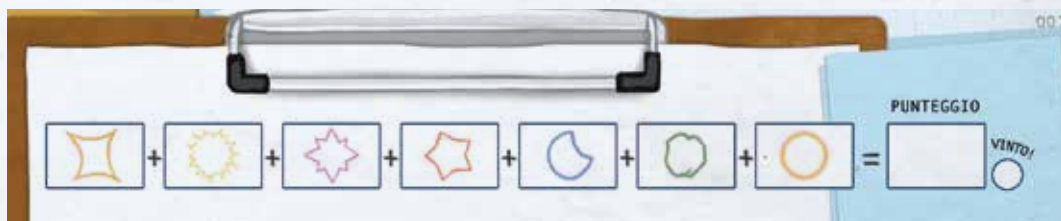
La partita termina quando un giocatore non ha più mosse a disposizione. Questo avviene quando non è più possibile utilizzare il risultato dei dadi **oppure** creare una connessione.

PUNTEGGIO FINALE

Ogni giocatore somma i valori presenti all'interno delle proprie stelle suddividendoli in base alla loro forma. Scrive poi il risultato nelle caselle presenti nella parte inferiore della scheda di gioco.

All'inizio di ogni capitolo (vedi **Punteggio Speciale**) e in ogni scheda di gioco vengono spiegate le regole aggiuntive per il calcolo dei punti.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita! In caso di parità, il vincitore è il giocatore che ha utilizzato meno Bonus. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.



BONUS

Durante le partite i giocatori sbloccano dei bonus da utilizzare in futuro. Questa parte del gioco è cooperativa: tutti i bonus sbloccati sono a disposizione di tutti i giocatori.

In una partita con più giocatori, chi perde può collaborare nella scelta del nuovo bonus da sbloccare tra quelli presenti a pagina 116.

Durante una partita, l'utilizzo di un bonus può causare l'attivazione di un altro bonus. Questo è concesso, ma non si può mai superare il **limite massimo di due** bonus attivati a partita.