

In AXO è tutta una questione di punti di vista.

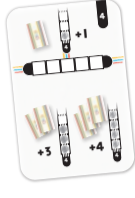
Sfrutta le tue carte con astuzia, completando le griglie senza concedere alcun vantaggio ai tuoi avversari. Approfitta degli Effetti delle carte Polimino che riuscirai ad ottenere, attivandoli al momento giusto per vincere la sfida contro i tuoi avversari e batterli sul tempo!

La partita termina quando un giocatore raggiunge i 9 Punti AXO: vince chi avrà ottenuto il punteggio più alto.

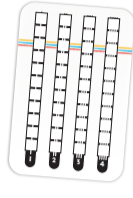
CONTENUTO



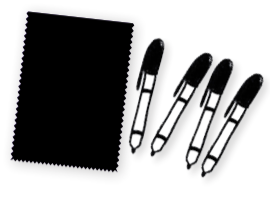
54 carte Polimino



4 carte Riepilogo

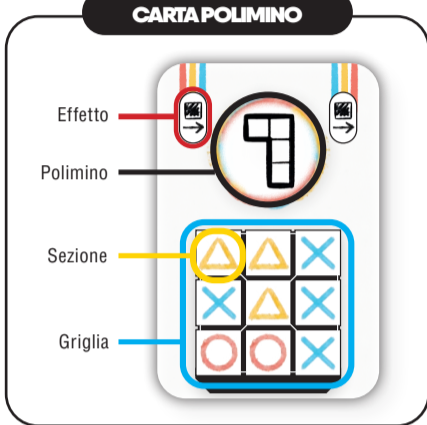


1 carta Tracciato del Punteggio

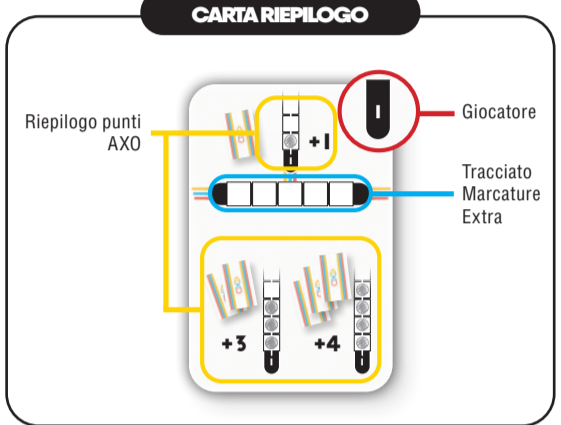


4 Pennarelli Cancellabili e 1 Pezzuola di Stoffa

CARTA POLIMINO



CARTA RIEPILOGO



PREPARAZIONE

Prima di iniziare una partita ad AXO è necessario che ogni giocatore sia seduto ad un lato diverso del tavolo.

Nota: Nel caso di una partita in 2 giocatori, questi dovranno sedersi ai due lati consecutivi del tavolo e non opposti.

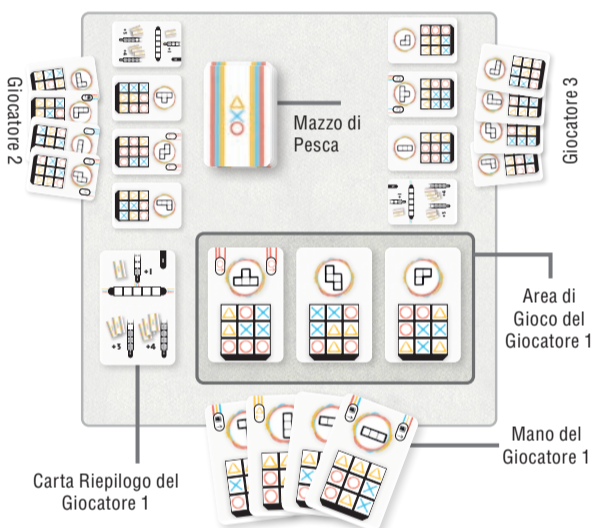
- Mescolare tutte le carte Polimino e creare una pila coperta al centro del tavolo.

- Posizionare vicino ad essa la carta Tracciato del Punteggio in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori.

- Scegliere casualmente il primo giocatore, che prende la carta Riepilogo n°1 e un Pennarello. Poi, in senso orario, gli altri giocatori prendono, in ordine crescente, le restanti carte Riepilogo e un Pennarello a testa.

- Distribuire ad ogni giocatore 7 carte Polimino: tra queste, ognuno ne sceglie 3 da posizionare scoperte nella propria Area di Gioco, disponendole affiancate tra loro nell'ordine che preferisce, mentre le restanti 4 carte formano la propria mano iniziale.

- Le carte presenti nell'Area di Gioco non potranno essere riposizionate fino a quando una carta Polimino non verrà completata.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita ad AXO è composta da un numero variabile di turni giocati in contemporanea da tutti i giocatori, ad eccezione della Fase di Scelta, che viene svolta esclusivamente dal Giocatore Attivo.

Un turno consiste nell'eseguire le seguenti Fasi in questo esatto ordine:

FASE DI SCELTA

FASE DI MARCATURA

FASE DI VERIFICA

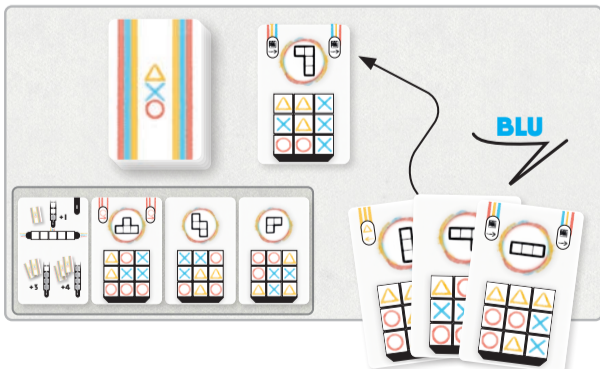
Il giocatore con la carta Riepilogo 1 inizia come Giocatore Attivo. Quando tutte le Fasi sono state completate, il ruolo del Giocatore Attivo passa al giocatore successivo in senso orario.

Si procede in questo modo fino al termine della partita.

FASE DI SCELTA - Giocatore Attivo

Questa Fase viene giocata solamente dal Giocatore Attivo che:

1. Sceglie una carta Polimino dalla propria mano.
2. Posiziona la carta al centro del tavolo a faccia in su, con il Polimino verso l'alto (in base alla sua prospettiva).
3. Dichiara un colore ad alta voce, scegliendo tra: Rosso, Giallo o Blu.



Giusi (1) è la Giocatrice Attiva. Sceglie una delle sue carte dalla mano e la gioca posizionandola al centro del tavolo, con il lato raffigurante il Polimino rivolto verso l'alto in base alla sua prospettiva. Infine dichiara il colore BLU, in modo che tutti i giocatori possano sentire.

FASE DI MARCATURA - In contemporanea

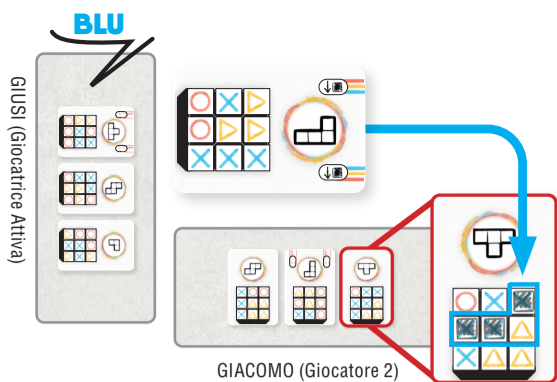
Questa Fase viene giocata in contemporanea da tutti i giocatori e si utilizza solo la Griglia delle 3 carte Polimino presenti nella propria Area di Gioco. I giocatori dovranno riprodurre il Polimino raffigurato sulla carta scelta dal Giocatore Attivo mantenendo l'orientamento dalla propria prospettiva.

I giocatori possono marcare, con un segno (■), tutte le Sezioni della Griglia corrispondenti al colore abbinato.

- Il Giocatore Attivo può marcare le Sezioni nella Griglia delle 3 carte Polimino presenti nella propria Area di Gioco.
- Gli altri giocatori possono marcare le Sezioni nella Griglia di 1 sola carta Polimino nella propria Area di Gioco.

Per marcare le Sezioni nella Griglia dovranno essere rispettate le seguenti regole:

- Ogni giocatore dovrà applicare il Polimino esattamente come risulta orientato dalla propria prospettiva.
- Il Polimino dovrà essere contenuto interamente all'interno dell'Area di Applicazione di 1 carta.
- Dovranno essere marcate esclusivamente le Sezioni del colore dichiarato su cui è stato applicato il Polimino.



Giusi (1) è la Giocatrice Attiva, sceglie la carta Polimino da giocare, dichiara il colore Blu e applica le marcature su ogni sua carta. Giacomo (2) invece sceglie 1 carta Polimino tra quelle presenti nella sua Area di Gioco e marca le Sezioni di colore Blu, applicando il Polimino in base alla propria prospettiva.

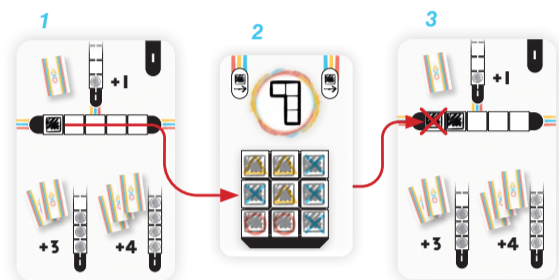
Se non fosse possibile applicare il Polimino in modo da marcare almeno 1 Sezione disponibile del colore dichiarato, su 1 delle 3 carte Polimino a disposizione, non verrà marcata alcuna Sezione in questo turno.

Se un qualsiasi giocatore non avesse disponibile, sulle carte Polimino presenti nella propria Area di Gioco, alcuna Sezione del colore dichiarato dal Giocatore Attivo, potrà marcare 1 Sezione qualsiasi del colore che preferisce, in 1 delle carte nella propria Area di Gioco. Al termine della Fase di Marcatura tutti i giocatori potranno utilizzare 1 o più Marcature Extra ottenute nei turni precedenti (vedi Fase di Verifica).

MARCATURE EXTRA

La Marcatura Extra, che si ottiene completando esattamente 1 carta Polimino (vedi Fase di Verifica), potrà essere utilizzata dal giocatore per marcare 1 Sezione del colore desiderato su 1 delle carte Polimino presenti nella propria Area di Gioco. Quando si ottiene una Marcatura Extra, il giocatore marca una sezione del relativo tracciato della propria Carta Riepilogo per indicarne la disponibilità. Successivamente, per segnalare l'utilizzo di 1 Marcatura Extra, il giocatore marca con una "X" il bonus appena utilizzato sulla propria carta Riepilogo.

Al termine della fase di Marcatura è possibile utilizzare più Marcature Extra già presenti e disponibili sul tracciato. Una Marcatura Extra può essere utilizzata dal turno successivo in cui è stata ottenuta.



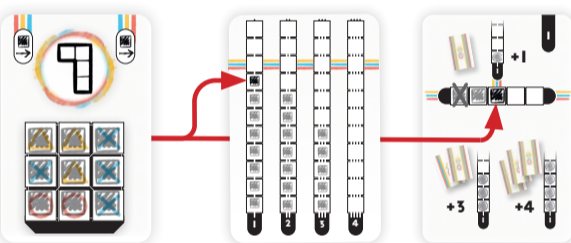
1 - Giusi (1) ha a disposizione 1 Marcatura Extra ottenuta nei turni precedenti e decide di usarla per completare 1 carta Polimino.
2 - Dopo aver utilizzato la Marcatura Extra, Giusi marca il bonus ottenuto nei turni precedenti per indicarne l'utilizzo.
3 - Avendo completato 1 singola carta Polimino nel turno corrente, Giusi ottiene anche 1 Marcatura Extra da potrà usare dal prossimo turno.

FASE DI VERIFICA - In contemporanea

Se, durante la Fase di Marcatura, un qualsiasi giocatore ha marcato tutte le Sezioni presenti nell'Area di Applicazione di 1 o più delle sue carte Polimino, allora dovrà eseguire questi passaggi:

- applicare, se possibile, l'eventuale Effetto sulla carta Polimino appena completata. L'elenco degli Effetti è descritto nell'appendice esterna.
- marcare, sulla carta Tracciato del Punteggio, i Punti AXO ottenuti dal completamento delle carte Polimino in questo modo:

- ▶ 1 carta Polimino → 1 Punto AXO e 1 Marcatura Extra
- ▶ 2 carte Polimino → 3 Punti AXO
- ▶ 3 carte Polimino → 4 Punti AXO



Giusi (1) ha completato 1 carta Polimino e questo gli fa ottenere 1 punto AXO e una Marcatura Extra.

Nota: si ottiene una Marcatura Extra completando esattamente 1 carta Polimino. La Marcatura Extra ottenuta si dovrà segnare con una Marcatura nell'apposito Tracciato presente sulla propria carta Riepilogo. Non è possibile ottenere più di 5 Marcature Extra in una partita.

- cancellare le Marcature dalle carte appena completate e aggiungere queste ultime alla pila degli scarti.
- ripristinare la propria Area di Gioco in modo che sia composta da 3 carte Polimino, scegliendo tra quelle a disposizione nella propria mano. In questo momento si potrà scegliere di riposizionare, nell'ordine che si preferisce, le carte Polimino presenti nella propria Area di Gioco.

Nota: se il Giocatore Attivo ha completato 3 carte Polimino nello stesso turno, dovrà ripristinare la propria Area di Gioco con tutte le carte Polimino che compongono la sua mano.

- riportare la propria mano a 4 carte Polimino pescando dalla pila di carte coperte al centro del tavolo. Se non dovessero esserci più carte a disposizione, mescolare le carte presenti nella pila degli scarti per creare un nuovo mazzo di pesca.

Se, al termine di un turno di gioco, uno o più giocatori avranno raggiunto o superato 9 Punti AXO, la partita terminerà immediatamente. Chi avrà il punteggio più alto sarà il vincitore. In caso di pareggio, il vincitore sarà colui che, tra gli interessati, avrà effettuato il maggior numero di Marcature sulle carte Polimino non completate e presenti nella propria Area di Gioco. Se il pareggio persiste, la vittoria sarà condivisa.

MODALITÀ SOLITARIO

In questa variante per 1 giocatore, sfiderai Simona, un'avversaria virtuale che giocherà contro di te, simulando una partita a 2 giocatori. Per vincere dovrai riuscire ad accumulare almeno 9 Punti AXO prima che Simona esaurisca le sue carte e decreti così il termine della partita.

PREPARAZIONE

- Scegli se Simona giocherà alla tua destra o alla tua sinistra.
- Mescola le carte Polimino, forma una pila coperta e posizionala davanti a te, accanto alla tua Area di Gioco.
- Posiziona la carta Tracciato del Punteggio a fianco della pila di pesca.
- Crea la pila personale di Simona con le prime 8 carte Polimino prese dal mazzo di Pesca. Posiziona questo mazzo, coperto, sul lato del tavolo che hai scelto per lei.
- Prendi dalla pila di pesca 7 carte Polimino; tra queste, scegline 3 da posizionare scoperte nella tua Area di Gioco, disponendole affiancate tra loro nell'ordine che preferisci, mentre le restanti 4 carte Polimino formeranno la tua mano iniziale.

SVOLGIMENTO

Una partita ad AXO contro Simona si svolge seguendo le normali regole di gioco, ma applicando queste variazioni: **Simona sarà sempre la prima Giocatrice Attiva in una partita.**

FASE DI SCELTA

Quando Simona è la Giocatrice Attiva, dovrai girare la carta Polimino in cima alla sua pila personale, mantenendo il Polimino in l'alto in base alla prospettiva di Simona. Il colore che Simona dichiara, corrisponde a quello della Sezione centrale dell'Area di Applicazione della carta Polimino appena girata.

FASE DI MARCATURA

Simona non applica mai Marcature.

FASE DI VERIFICA

Simona non guadagna mai Punti AXO. Quando le 3 Fasi di gioco saranno completate, il ruolo di giocatore Attivo passerà a te e continuerà ad alternarsi in questo modo nei turni seguenti. La partita termina immediatamente quando Simona, da Giocatrice Attiva, non avrà più carte Polimino da poter giocare. **Se avrai raggiunto almeno 9 Punti AXO avrai vinto la partita,** in caso contrario la vincitrice sarà Simona.

Autori: Simona Greco, Marco Rava.
Graphic Design: Joco Game Studio.
Sviluppo del Progetto: Giuseppe Alfano, Lorenzo Gheri.
Revisione regolamento: Marco Marani, Samuele Casadio.
Gli autori ringraziano: Rita, mamma di Simona, per il prezioso e continuo supporto; Alessandro Cuneo, Stefania Niccolini e Marco Canetta per l'amicizia e gli scambi costanti; Giuseppina e Giuseppe per la fiducia e la disponibilità; grazie, infine, a tutti i play-tester per il tempo dedicato alla creazione di questo gioco.

Edizione a cura di
Playagame Edizioni di Giuseppina Torino & C. SNC
via San Francesco d'Assisi 38 - 40026 Imola - ITALIA

playagame
EDIZIONI