

Info Easy Connection

Le Regole del Gioco

Componenti:

16 tessere che rappresentano da un lato una strada dritta, dall'altro una strada ad angolo. (fig.1)



Come si vince:

L'obiettivo del gioco e' aggingere tessere sul tavolo in modo tale che la strada risultante sia un singolo circuito chiuso. Il giocatore che ha giocato l'ultima tessera, chiudendo il circuito, e' il vincitore. Non e' necessario giocare tutte le tessere possibili, ma solo quella che faranno chiudere il percorso.

Come si gioca:

All proprio turno, un giocatore prende 1, 2 o 3 tessere e le posiziona sul tavolo a faccia in su scegliendo il lato preferito. Se si giocano piu' tessere, esse devono essere posizionate in linea retta.

Dopo la prima mossa, almeno una delle tessere giocate deve essere adiacente lungo un lato ad una tessera precedentemente giocata.

Almeno una tessera deve essere giocata per ogni turno di gioco.

Nessuna tessera puo' essere posizionata come di seguito:

- blocchi il percorso (fig.2)
- non sia adiacente lungo un lato con una tessera precedentemente giocata (fig.3)
- se sono state aggiunte 3 tessere esse non siano in linea retta (fig.4)



Impossibile!

Se, al proprio turno, un giocatore ritiene che la mossa del suo avversario sia tale che non si potra' piu' completare un percorso chiuso con le tessere a disposizione, dichiara: "Impossibile!".

In tal caso, l'avversario gioca da solo. Se fosse in grado di completare la strada con le tessere rimanenti, vince. Se non ci dovesse riuscire, ha vinto colui che ha detto: "Impossibile!".