APIXAGON — Regolamento Ufficiale

1. COMPONENTI E SETUP

- **1 Tabellone** esagonale composto da 61 caselle, la casella centrale è denominata **Casella Regina**.
- **2 Mazzi** di carte esagonali (31 carte per ciascun giocatore). Ogni carta contiene 6 simboli, uno per lato (il Sole e la Luna centrali distinguono solo i due mazzi in caso di daltonismo, non concorrono alla combinazione di simboli). Ogni singolo simbolo è ripetuto esattamente 6 volte all'interno del mazzo. Ogni carta del mazzo ha esattamente un simbolo in comune con qualsiasi altra carta del mazzo.
- **8 Carte Speciali** (4 per ciascun giocatore):
    - 2 carte *Pioggia*
    - 1 carta *Apicoltore*
    - 1 carta *Affumicatore*
- **16 Segnalini Lucchetto** (8 per giocatore).
- **1 Manuale** contenente le regole di gioco.

Preparazione:

1. Posizionate il tabellone al centro del tavolo e gli 8 segnalini davanti ad ogni giocatore.
2. Ciascun giocatore mescola il proprio mazzo di 31 carte e pesca una **mano iniziale di 3 carte**.
3. Ogni giocatore pone le 4 Carte Speciali scoperte dinnanzi a se.
4. Scegliete casualmente il Giocatore 1 per dare inizio alla partita.

2. SCOPO DEL GIOCO

- Creare due sequenze da 4 carte in linea retta, del proprio colore, che condividano lo stesso simbolo comune.
- Totalizzare il maggior numero di punti per vincere la partita.

3. FLUSSO DI GIOCO

I giocatori si alternano in senso orario. Nel proprio turno, un giocatore deve svolgere queste due azioni:

1. **Pescare:** Deve prelevare 1 carta dalla cima del proprio mazzo per aggiungerla alla propria mano (portandola a 4), **oppure** può scegliere di utilizzare una Carta Speciale dalla propria riserva.
2. **Posizionare:** Deve selezionare **1 carta** dalla propria mano da collocare sul tabellone, rispettando le regole di posizionamento e adiacenza.
   Nel caso in cui abbia scelto una Carta speciale sarà obbligato ad utilizzarla in questa fase

seguendo le meccaniche della carta stessa.

Nota: Se un giocatore si dimentica di pescare, rimane con una carta in meno in mano.

4. REGOLE DI ADIACENZA E PIAZZAMENTO

Durante il gioco si possono presentare quattro diversi casi di piazzamento.
1) La casella libera scelta non ha carte confinanti lungo i suoi lati.
2) La casella libera scelta ha lungo i suoi lati solo carte proprie.
3) La casella libera scelta ha lungo i suoi lati solo carte avversarie.
4) La casella libera scelta ha lungo i suoi lati sia carte proprie che del giocatore avversario.

Vediamoli nel dettaglio:

1) Spazi Liberi

Le carte possono essere giocate in **qualsiasi casella libera** del tabellone che non abbia carte confinanti.

2) Adiacenza con le proprie carte

Una carta può sempre essere affiancata a una propria carta già presente sul tabellone, perché ci sarà sempre un simbolo in comune. È il modo ideale per iniziare o proseguire una sequenza.

3) Contatto con Carte Avversarie

Se la casella vuota in cui si vuole piazzare la propria carta confina con una casella occupata da una o più carte avversarie **il posizionamento è consentito solo se** occupando quella casella è possibile effettuare un blocco della sequenza avversaria (quindi prima cella vuota sulla stessa linea retta e adiacente alla sequenza). La carta posizionata dovrà **obbligatoriamente** contenere lo stesso simbolo che l'avversario sta usando per quella sequenza. Si ignorano i simboli presenti sulle altre carte confinati.

4) Contatto sia con carte proprie che dell'avversario

In questa casella vuota il giocatore può piazzare la propria carta in due diversi casi:
- se gli permette di bloccare una sequenza avversaria: come indicato in Contatto con carte avversarie;
- per proseguire una propria sequenza: deve esserci almeno una sequenza di due carte con lo stesso simbolo che confinano con la casella scelta. Anche in questo caso se la condizione è soddisfatta si ignorano i simboli delle carte circostanti.

Ignorare i simboli delle carte circostanti si intende solo per per la condizione di posizionamento della carta. Una volta posizionata la carta può essere usata anche per creare nuove vie e nuove sequenze con le proprie carte adiacenti.

Nota: La Casella Regina centrale non può essere occupata tramite piazzamento standard. Si può occupare la Casella Regina solo e soltanto tramite la carta speciale Apicoltore.

5. SIGILLI

Non appena un giocatore completa una Sequenza da 4 carte, posiziona immediatamente 1 segnalino Lucchetto su ciascuna delle 4 carte della catena.

Effetto Intoccabile: Le carte sigillate col Lucchetto sono completamente immuni a qualsiasi effetto futuro: non possono essere rimosse dall'Affumicatore, non possono essere spostate dall'Apicoltore. Sono intoccabili.

6. CARTE SPECIALI

Ciascuna Carta Speciale può essere giocata al posto del normale piazzamento della carta dalla mano. Ciascuna di esse ha regole d'uso specifiche:

La Pioggia (2 carte)

Si colloca ad uno dei due lati di una sequenza di 2 o 3 carte dell'avversario (nella prima casella libera adiacente alla sequenza e sulla stessa linea retta), per congelarne l'avanzata da quel lato, bloccandone lo sviluppo.

Le carte Pioggia avversarie presenti sul tabellone possono essere eliminate con il primo completamento di un nuovo Fiore o di una nuova Linea di attraversamento continua che congiunga due lati del tabellone (destra-sinistra o alto-basso).

L'Apicoltore (1 carta)

L'Apicoltore agisce in due modi diversi a seconda che occupinla Casella Reale o una qualunque altra casella libera del tabellone.

Casella Reale: Funziona da segnaposto. Nel suo turno il giocatore anziché pescare dal mazzo prende la carta Apicoltore davanti a se e la posiziona nella Casella Reale, terminando il suo turno. Questo può essere fatto solo se su uno dei 6 lati della Casella Reale è presente una sequenza iniziata dal giocatore di due carte con la terza casella libera o di tre carte. Nel suo turno successivo il giocatore dovrà sostituire la carta Apicoltore (che viene scartata) con una carta dalla propria mano contenente il simbolo della sequenza che le ha concesso l'accesso. Non importa se nel frattempo l'avversario ha bloccato o spezzato la sequenza.
L'Avversario può sostituire il proprio Apicoltore con quello già presente sul tabellone o anche sostituire la carta che l'aaltro giocatore ha già posizionato nella Casella Reale sempre che abbia una sequenza iniziata (da due carte con terza casella vuota o da tre carte) che sia presente su uno dei sei lati della Casella Reale.

Nel resto del tabellone: Funziona da riposizionamento. Si può usare in qualsiasi casella libera e può immediatamente attirare al suo posto una carta già presente sul tabellone. Ovviamente la carta riposizionata dovrà essere idonea all'inserimento nella casella di destinazione rispettando le regole di adesione.
La casella occupata precedentemente della carta spostata resterà vuota e disponibile a nuovi posizionamenti.

Eccezioni: Non è mai possibile spostare carte che appartengono a una sequenza da 4 già chiusa (protetta da Lucchetto).

L'Affumicatore (1 carta)

L'Affumicatore rimuove una carta avversaria dal tabellone, piazzandosi al suo posto. La carta rimossa viene posta scoperta davanti all'avversario.

Contro-mossa: L'avversario, **esclusivamente nel turno immediatamente successivo**, può decidere se subire la perdita o riprendere possesso di quella casella per lui fondamentale:

- *Riscatto:* L'avversario gioca il proprio Affumicatore rimuovendo quello presente sul tabellone, eliminandolo dal gioco. A seguito di questa lotta, la carta che era stata precedentemente rimossa e posta di fronte a lui viene **eliminata definitivamente dal gioco**. **ATTENZIONE:** Nel suo prossimo turno dovrà sostituire il proprio Affumicatore con una carta valida dalla propria mano. Nel caso in cui non ce l'abbia dovrà rimuovere l'Affumicatore e lasciare la casella vacante, posizionando una carta dalla sua mano altrove.
- *Rinuncia:* L'avversario non gioca a sua volta l'Affumicatore come rivalsa. L'attaccante, al turno successivo, potrà rimuovere il proprio Affumicatore per sostituirlo con una carta valida dalla propria mano o lasciare la casella libera e decidere di eseguire il posizionamento altrove.
  L'avversario in un suo turno successivo potrà, nella fase di pesca, riporre nella propria mano la carta che era stata rimossa e posta dinnanzi a lui, in modo che torni a far parte della sua disponibilità, poi deciderà quale tra quelle quattro carte giocare. Finchè non lo farà la carta resterà scoperta davanti a lui.

Eccezioni: L'Affumicatore non ha effetto sulla Casella Reale, o sulle altre carte speciali avversarie presenti sul tabellone. Non può agire sulle carte protette da Lucchetto che compongono una sequenza da 4 completa.

7. STRUTTURE E BONUS SPAZIALI

Fiore Completo (7 carte): Composto da 1 carta centrale circondata da 6 carte adiacenti, tutte dello stesso giocatore. Le sette carte non devono avere simboli che le accomunino in una forma specifica, ma possono essere usate per un Fiore anche alcune carte bloccate in una sequenza da 4 completata.

Linea di Attraversamento: Una catena ininterrotta di carte del proprio colore che collega due lati opposti del tabellone. Non è richiesto che la linea sia retta, si possono aggirare carte avversarie o blocchi, l'importante è che seguendo in maniera continuativa le proprie carte si giunga da un lato all'altro del tabellone. Possono essere usate anche carte bloccate in una sequenza da 4 completata.

Bonus Rimozione Pioggia: Alla **prima creazione inedita** di un Fiore o di una Linea di Attraversamento, il giocatore può rimuovere dal tabellone **1 carta Pioggia** avversaria.
Nota bene:
- Smontare e ricostruire lo stesso Fiore non concede un nuovo bonus di rimozione;
- Due linee di attraversamento possono avere al massimo 1 carta in comune.

8. FINE PARTITA E VITTORIA

La partita entra nella fase finale quando un giocatore completa la sua **Seconda Sequenza da 4 carte** dello stesso simbolo:

- **Se a chiudere è il Giocatore 1:** Il Giocatore 2 ha diritto a un'**ultima mossa disperata** per tentare di ribaltare le sorti.
- **Se a chiudere è il Giocatore 2:** La partita termina **immediatamente**.

Se nessun giocatore completa le due sequenze, la partita termina automaticamente all'esaurimento dei mazzi o se entrambi sono impossibilitati a posizionare nuove carte.

La chiusura della partita **non decreta la vittoria automatica**, ma dà il via al conteggio dei Punti Vittoria (PX).

9. TABELLA PUNTEGGI (PX)

Al termine della partita, si sommano i Punti Vittoria (PX) accumulati da ciascun giocatore:

Obiettivo / Struttura	Punti (PX)	Descrizione
Prima Sequenza da 4	**10 px**	Completamento della prima catena di 4 carte con lo stesso simbolo.
Seconda Sequenza da 4	**20 px**	Innesco della fine della partita.
Fiore Completo (7 carte)	**15 px**	Per ogni struttura geometrica a 7 carte completata e integra a fine partita.
Casella Regina (Centro)	**10 px**	Assegnati a chi controlla la Casella Regina a fine partita.
Linea di Attraversamento	**2 px per carta**	Moltiplicato per ogni carta che compone la linea ininterrotta da lato a lato a fine partita.

Il giocatore con il totale di PX più alto è il Vincitore.

In caso di parità, vince il giocatore che ha completato due sequenze.
In caso di ulteriore parità vince chi controlla la Casella Regina.
Nel caso in cui non la controlli nessuno vince chi ha il maggior numero di Fiori e Linee di attraversamento.
Un’ulteriore caso di parità decreta una vittoria condivisa.