



**RE  
GO  
LA  
MEN  
TO**

Giocatori = 2 o 4  
Età= da 6 anni

## **CONTENUTO DELLA CONFEZIONE**

### **PIANO DI GIOCO**

È diviso in 42 caselle disposte in 6 file da 7 caselle ciascuna.  
Ogni fila ha un colore diverso.

### **SCUDI**

Sono 43, di forma ottagonale e presentano una freccia. Si dividono in "colorati", "jolly" e "Dama Bianca".  
I 36 scudi colorati sono 6 per ognuno dei 6 colori del piano di gioco. I 6 scudi jolly sono di colore nero.  
La "Dama Bianca" è sorprendentemente bianca.

Il regolamento di Octagone è diviso in due parti. La prima parte spiega il gioco in generale e rappresenta anche il regolamento completo per giocatori da 6 a 9 anni (kid). La seconda parte invece completa il regolamento standard e riguarda solo i giocatori con più di 9 anni.

# PRIMA PARTE ( kid e +9 )

2 giocatori

## INIZIO DEL GIOCO

Si estrae a sorte tra la Dama Bianca e uno scudo. Comincia il gioco chi pesca la Dama Bianca.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### Distribuzione e prima mossa.

A ogni giocatore vengono dati 3 scudi-jolly e sorteggiati 18 scudi colorati.

Chi inizia il gioco compie la prima mossa ponendo la "Dama Bianca" sul piano di gioco nella posizione che preferisce.

Appena l'avversario avrà risposto, la "Dama Bianca" verrà rimossa dal piano.

### Dinamica di gioco

A turno i giocatori devono occupare una casella del piano piazzandoci uno scudo.

### **Quale casella?**

Osserva l'ultimo scudo che è stato posizionato, la sua freccia ti farà capire dove mettere il prossimo scudo.

Questa freccia, che può essere orientata in 8 direzioni diverse, indicherà una o più caselle in fila, disposte in modo verticale, orizzontale o diagonale. Partendo da questa freccia il prossimo scudo verrà

collocato nella prima casella libera della fila.

Nota bene: se una o più caselle consecutive iniziali fossero già occupate verranno saltate.

Importante: si deve sempre indirizzare l'avversario verso una casella libera.

### **Quale scudo?**

Lo scudo da giocare deve essere dello stesso colore della casella indicata, oppure può essere un jolly.

Con la sua freccia indicherà a sua volta la casella in cui l'avversario dovrà mettere il proprio scudo e così di seguito.

Giocare il proprio turno è obbligatorio e lo si può fare scegliendo liberamente se utilizzare lo scudo del colore richiesto oppure un jolly ; se non si possiede né l'uno né l'altro si deve cedere il turno.

## FINE DEL GIOCO

La partita termina quando:

- non è più possibile (né con scudi colorati né con jolly) dirigere l'avversario verso una casella libera;
- nessun giocatore ha gli scudi richiesti dalla casella indicata o jolly;
- un giocatore non ha più scudi.

## VINCE LA PARTITA CHI, ALLA FINE, RESTA CON MENO SCUDI.

Per sancire la conclusione della partita il vincitore ricollocherà la "Dama Bianca" sul piano, in un punto qualsiasi.

Suggerimento: posizionare ogni volta la "Dama Bianca" nella casella indicata dall'ultimo scudo giocato servirà a ricordare la posizione corretta.

## SECONDA PARTE

(solo giocatori +9)

Questa parte del regolamento prevede due nuove regole, una riguarda gli scudi jolly e l'altra le caselle perimetrali del piano. Inoltre, si può giocare in quattro.

### **JOLLY**

Nasce una differenza tra uno scudo colorato e uno jolly: come nella "prima parte" quello colorato continua a indicare la prima casella libera mentre

il jolly ora obbliga a mettere lo scudo successivo nell'ultima casella libera della fila indicata della freccia.

### **LE CASELLE PERIMETRALI DEL PIANO**

Avrai notato che le caselle perimetrali presentano 3 o 4 triangolini colorati negli angoli rivolti all'esterno del piano di gioco. Queste 22 caselle sono "speciali" perché permettono di collegare i lati opposti del

piano. Questo significa che si può “uscire” da un lato del piano per “rientrare” da quello opposto. Vediamo come.

### Quando si attiva il collegamento?

Il collegamento si attiva quando si posiziona uno scudo (sia colorato che jolly) sopra una delle 22 caselle perimetrali e la sua freccia va a occupare un angolo raffigurante un triangolino colorato. Sono quindi necessarie due condizioni: casella speciale e triangolino.

### Come si attiva il collegamento?

Prendiamo il caso dello scudo A rappresentato nelle figure da 1 a 4 riportate qui sotto. Azionare l'intercomunicazione (o collegamento) significa che lo scudo indicatore A si affaccerà virtualmente sul lato opposto a quello indicato dalla sua freccia. In che posizione? In quella dello scudo virtuale A1, cioè all'altezza della fila di caselle in cui è posizionato lo scudo indicatore A. La freccia di A1 manterrà lo stesso orientamento e indicherà la casella dove sarà posizionato lo scudo avversario B, seguendo le regole già spiegate. Cosa indica il colore del triangolino selezionato? Aiuta ad orientarci su quale casella collocare lo scudo successivo B. Questo triangolino infatti ha lo stesso colore della prima casella (libera o occupata) della

fila indicata dalla freccia di A1.

In pratica un triangolino colorato funziona come un interruttore che attiva l'intercomunicazione tra i lati quando viene “schiacciato” da una freccia che ci finisce sopra.

*Come detto:*

A é lo scudo indicatore;

A1 é l'immagine virtuale di A;

B é lo scudo avversario da posizionare.

*Caso in cui A sia uno scudo colorato*

Fig. 1: La freccia di A1 manda B nella prima casella libera della fila.

Fig. 2: In una casella della fila indicata da A1 c'è lo scudo S. B finirà nella prima casella libera della fila, “saltando” la casella occupata.

*Come già detto tutte le caselle occupate e consecutive vengono saltate*

*Caso in cui A sia uno scudo jolly.*

Fig. 3: B va collocato nell'ultima casella libera della fila, seguendo la direzione della freccia di A1.

Fig. 4: Nella fila indicata dalla freccia di A1 una casella è già occupata da uno scudo S.

B finisce sempre nell'ultima casella libera.

fig. 1



fig. 2



fig. 3



fig. 4



*Suggerimento: per individuare la casella dove mettere B puoi aiutarti spostando fisicamente il tuo scudo A nella sua posizione virtuale A1*

## POSSIBILITÀ DI QUATTRO GIOCATORI

Si gioca a coppie.

Si distribuisce uno scudo jolly e si estraggono 9 scudi colorati per ogni giocatore.

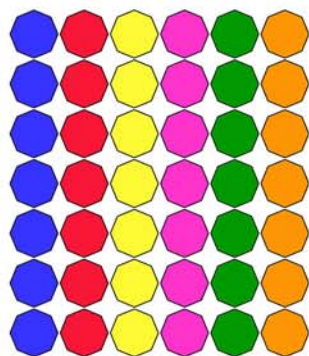
Si assegna uno dei jolly restanti ad un giocatore per coppia secondo la volontà dei suoi componenti.

I giocatori della stessa coppia devono stare uno di fronte all'altro ed è vietato dare suggerimenti o indicazioni.

Si può optare per la soluzione a scudi coperti, in cui nessuno può vedere gli scudi in possesso degli altri giocatori.

Inizia chi estrae a sorte la Dama Bianca pescandola tra altri 3 scudi. Si continua in senso orario.

**Se hai qualche dubbio guarda i video che trovi qui <https://octagone.org/faq/>**



OCTAGONE

