

Exahuna (Luca Cerrato - 2006)

Versione 1.0

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere esagonale di 3 caselle per lato come in figura 1.

Gli esagoni rappresentano delle isole e le caselle tonde sono i posti su cui costruire i ponti che collegano le varie isole. Le caselle tonde arancioni collegano due isole esterne. Alcune isole sono collegate tramite 6 collegamenti, altre con 5. Ogni giocatore avrà a sua disposizione 32 pezzi ponti e 19 pezzi isola del proprio colore.

Scopo del gioco, conquistare più isole dell'avversario, in caso di parità vince chi ha più ponti sul tavoliere.

Inizio gioco, il tavoliere è inizialmente vuoto e la prima mossa spetta al bianco.

Il gioco, i giocatori si alternano a depositare un ponte su caselle ponte libere.

Conquista di un'isola, quando un giocatore ha la maggioranza dei ponti su un'isola questa viene conquistata. Nel esempio di figura 2 se il giocatore nero gioca in una delle due caselle arancioni del'isola 1 questa viene conquistata, stessa situazione se il giocatore bianco gioca un ponte sul'isola 2.

Eliminazioni dei ponti, quando un giocatore conquista un'isola tutti i ponti avversari su questa verranno rimossi. La conseguenza di questa rimozione è che se il giocatore perde la maggioranza su un'isola adiacente perde anche il suo possesso.

I ponti eliminati escono dal gioco, i pezzi isola ritornano al giocatore.

Esempio: in figura 3 il giocatore nero conquista la maggioranza del'isola esterna e tutti i ponti bianchi di quel'isola sono eliminati, di conseguenza il bianco perde la del'isola interna e deve togliere il suo pezzo isola.

Fine gioco, il gioco finisce quando i giocatori hanno depositato tutti i loro ponti.

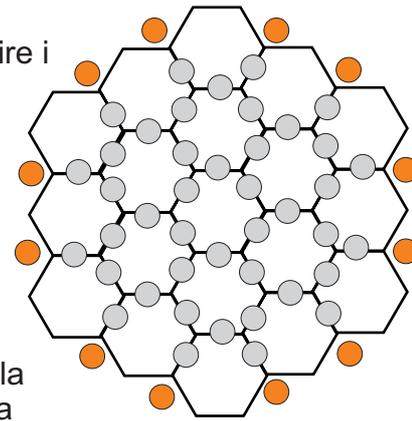


Figura 1

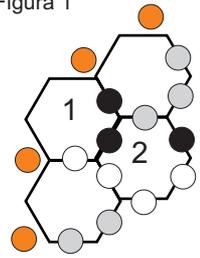


Figura 2

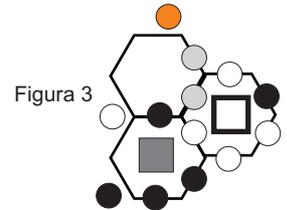


Figura 3

Exahuna special (Luca Cerrato - 2006)

Versione 1.0

Per eliminare possibili parità sulle isole con 6 ponti si introducono due modifiche al regolamento originario.

Valori per i ponti, i ponti che hanno in dotazione i giocatori valgono punti differenti ed hanno poteri speciali.

Ogni giocatore ha due serie di ponti.

Serie normale

- 4 ponti con valore 1.
- 4 ponti con valore 2.
- 4 ponti con valore 3.
- 4 ponti con valore 4.

Serie speciale

- 4 ponti minus con valore 1.

Potere, toglie un punto a tutti i ponti avversari sulle due isole che collega. Il valore diminuito si risente solo sulle due isole che collega il ponte speciale e non sulle altre isole che i ponti avversari collegano.

- 4 ponti jolly con valore 1.

Potere, il ponte jolly può essere sostituito da un ponte presente sul tavoliere, il ponte jolly viene eliminato dal gioco e la sostituzione conta come mossa.

- 4 ponti valor con valore 1.

Potere, aumenta il valore di tutti i ponti amici, sulle due isole che collega, di un punto.

- 4 ponti raddoppio con valore 1.

Potere, ha fine partita il valore delle due isole che collega viene raddoppiato.

Conquista del'isola a sei ponti, per conquistare queste isole basta costruire tre ponti ed avere la maggioranza dei punti.