

Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN...
THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES



Shiftago

BRING DEINE STRATEGIE INS ROLLEN
THE STRATEGIC BOARD GAME WITH SHIFTING MARBLES

			Level	Shiftago
2-4	8+	1 - 15 min.		Express
		10 - 30 min.		Expert
		15 - 45 min.		Extreme

Autori: Robert Witter e Frank Warneke
www.shiftago.com

CONTENUTO

- 1 piano di gioco (7x7 caselle)
- 22 biglie di vetro OPALE-arancione
- 22 biglie di vetro OPALE-verde
- 22 biglie di vetro OPALE-blu
- 22 biglie di vetro OPALE-bianco
- 4 segnalini rossi
- 4 schede segnapunti fronte-retro
- 1 istruzioni di gioco in 5 lingue



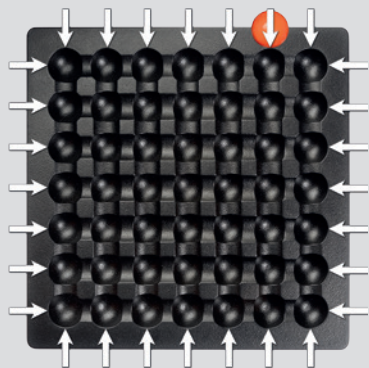
IDEA DEL GIOCO

Sistema il più velocemente possibile le biglie del tuo colore in una fila orizzontale, verticale o diagonale. Per vincere, a seconda della variante di gioco scelta e del numero di giocatori, occorre formare una o più file di biglie di varia lunghezza.

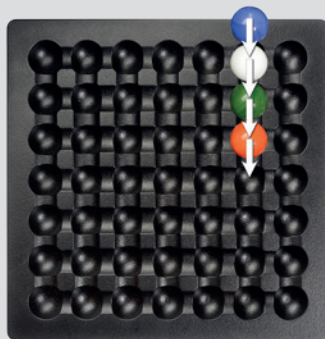
PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posizionare la scatola aperta con il piano di gioco al centro tra i giocatori. Ogni giocatore riceve 22 biglie di un colore, che rimangono nel vano portabiglie e una delle quattro schede segnapunti con segnalino. Viene tirato a sorte il giocatore che inizia il gioco.

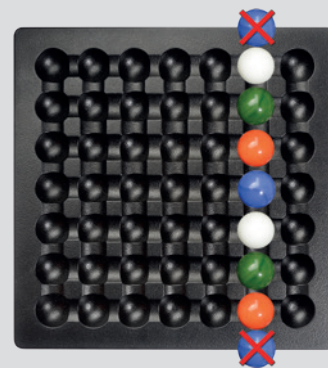
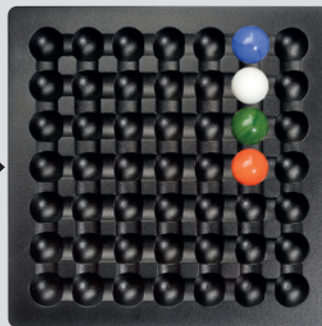
MECCANISMO DEL GIOCO



La biglia può essere inserita solo dal **bordo di un lato qualsiasi** in una **corsia qualsiasi** del piano di gioco.



Se una casella a margine è già occupata da una biglia, questa insieme a tutte le altre direttamente adiacenti in quella direzione vengono spostate in avanti di una casella.

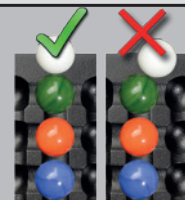


Ma solo finché la corsia non è piena. Le biglie non possono **mai** essere spostate fuori dal piano di gioco!

Pezzo toccato/pezzo mosso

Non appena una biglia da inserire tocca un'altra biglia o il piano di gioco, la corrispondente mossa deve essere eseguita (qualora sia conforme alle regole).

Durante l'inserimento della biglia assicurati di colpire la biglia da spingere esattamente al centro!



VARIANTI DI GIOCO

Esistono tre varianti di gioco:

- Shiftago Express:** semplice e tuttavia ingarbugliato
Shiftago Expert: difficile e sofisticato
Shiftago Extreme: complesso e impegnativo

Prima dell'inizio del gioco i giocatori si mettono d'accordo su una variante.

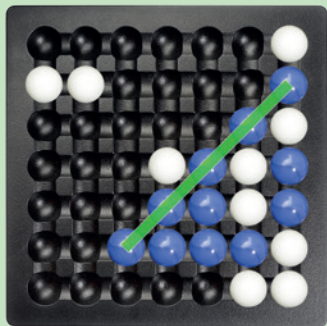
Shiftago Express ★

Durata di gioco: 1-15 minuti

Scopo del gioco

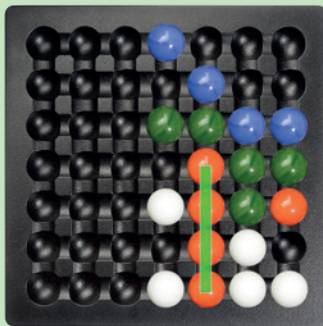
2 giocatori

Vince chi per prima forma una fila di almeno 5 biglie.



3-4 giocatori

Vince chi per prima forma una fila di almeno 4 biglie.



Andamento del gioco

Il giocatore di turno prende una delle sue biglie dal vano portabiglie e la inserisce in una delle corsie del piano di gioco. Così termina la sua mossa e la mano passa al successivo giocatore in senso orario.

Fine del gioco

Il giocatore di turno vince quando, **dopo** aver inserito la sua biglia, avrà formato in senso orizzontale, verticale o diagonale una fila di biglie sufficientemente lunga del **su**o colore (vedi a sinistra).

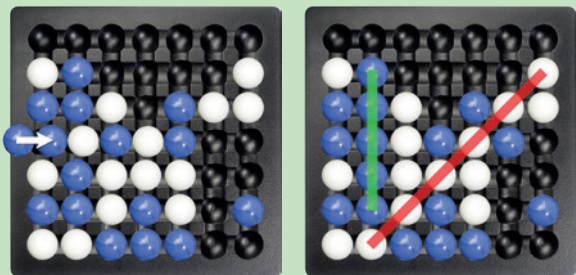
Le file di biglie di altri colori non contano!

Se i giocatori hanno terminato le proprie biglie o il piano di gioco è completamente pieno di biglie la partita termina in parità.

Torneo Express

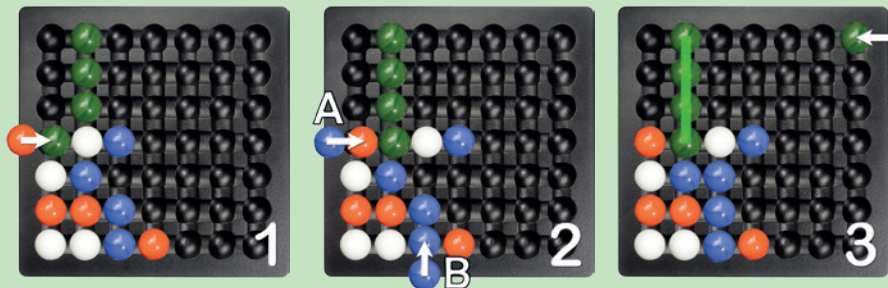
Si aggiudica il torneo chi vince le prime 10 partite. Il numero di partite già vinte viene contrassegnato con il segnalino sulla scheda segnapunti. La partita successiva viene iniziata dal giocatore seduto a sinistra del vincitore.

Esempio 1:



Dopo la sua mossa Blu vince anche se Bianco ha una fila di biglie persino più lunga.

Esempio 2:



Arancione spinge Verde per formare una fila di 4 biglie (figura 1).

Blu, a cui tocca giocare, potrebbe ancora distruggere la fila di 4 biglie di Verde (figura 2), tuttavia non se ne accorge e compie un'altra mossa (fig. 2 B).

A questo punto a Verde non resta che eseguire una mossa che non distrugga la sua fila di 4 biglie (fig. 3) e vince.

Shiftago Expert ***

Durata di gioco: 10-30 minuti

Scopo del gioco

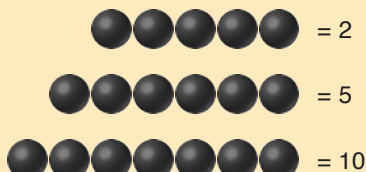
Con la formazione e il conteggio di file di biglie, in funzione della loro lunghezza si totalizza un determinato punteggio. Vince chi raggiunge per primo 10 punti (o di più).

File di biglie da conteggiare

2 giocatori

Le file di biglie vengono conteggiate a partire da una lunghezza di 5 biglie.

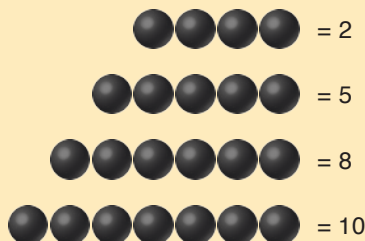
Assegnazione di punti



3-4 giocatori

Le file di biglie vengono conteggiate a partire da una lunghezza di 4 biglie.

Assegnazione di punti



Vengono conteggiate solo le file di biglie del colore del giocatore **di turno**. Valgono le file di biglie orizzontali, verticali e diagonali.

Il conteggio avviene sempre **dopo** l'inserimento di una biglia.

Una fila di biglie deve essere conteggiata sempre nella sua **intera** lunghezza! Se esiste p.e. una fila di 6 biglie, questa non può essere conteggiata come una fila di 5 o 4 biglie.

Viene conteggiata sempre e solo **una** fila di biglie, anche quando questa si interseca o è toccata da altre file di biglie.

Se un giocatore dopo l'inserimento della sua biglia tocca una fila di biglie da conteggiare, deve fare il conteggio.

I giocatori non possono darsi reciprocamente indicazioni sull'andamento del gioco, con una eccezione: se un giocatore dopo l'inserimento della sua biglia dovesse dimenticarsi di fare il conteggio, gli altri giocatori sono tenuti a ricordarglielo.

Andamento del gioco

Il giocatore di turno prende una delle sue biglie dal vano portabiglie e la inserisce in una delle corsie del piano di gioco. **Successivamente** ha due possibilità:

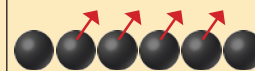
- 1.) Sul piano di gioco questo giocatore ha **una o più** file di biglie da conteggiare (vedi a sinistra "File di biglie da conteggiare").

In questo caso ora è **costretto** a conteggiare. Se ha più file di biglie può decidere quale conteggiare.

A questo scopo, il giocatore preleva dalla fila da conteggiare le seguenti biglie:

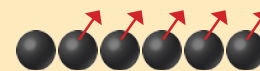
2 giocatori

Prelievo di tutte le biglie tranne le due esterne.



3-4 giocatori

Prelievo di tutte le biglie tranne una delle due esterne. Il giocatore può scegliere quali delle due biglie esterne lasciare sul piano di gioco.



Egli ripone le biglie prelevate nel suo vano portabiglie e riceve in cambio il numero corrispondente di punti (vedi a sinistra "Assegnazione di punti"). Egli sposta il suo segnalino in avanti sulla barra segnapunti della sua scheda.

Ora tocca di nuovo allo stesso giocatore.

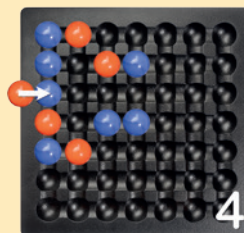
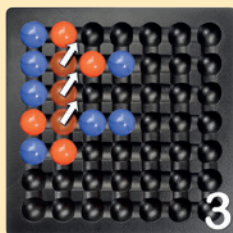
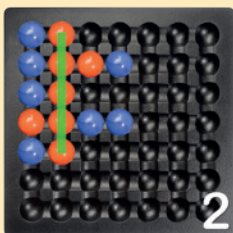
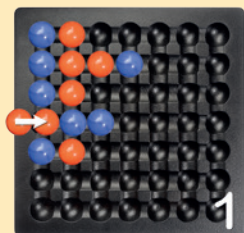
- 2.) Questo giocatore non ha nessuna fila di biglie da conteggiare sul piano di gioco.

Così termina la sua mossa e la mano passa al successivo giocatore in senso orario.

Fine del gioco

Il giocatore di turno vince non appena totalizza almeno 10 punti. Quando il giocatore di turno non ha più alcuna biglia da inserire o il piano di gioco è completamente pieno di biglie, vince il giocatore con il punteggio più alto.

A parità di punti la partita è patta.



Esempio:

Arancione spinge una sua biglia per formare una fila di 5 biglie (fig. 1 e 2), la conteggia (fig. 3) e successivamente tocca ancora a lui fare la prossima mossa (fig. 4)

Shiftago Extreme ***

Durata di gioco: 15-45 minuti

Shiftago Extreme è un'estensione di Shiftago Expert con identico obiettivo, andamento e conclusione del gioco, ma con la seguente differenza:

Le file di biglie vengono conteggiate già a partire da una lunghezza di 4 biglie (**2 giocatori**) o 3 biglie (**3-4 giocatori**), tuttavia con 0 punti (vedi a destra).

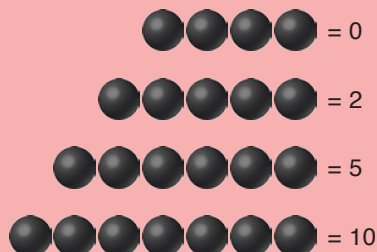
Anche dopo il conteggio di una fila di biglie con 0 punti, così come con il conteggio di ogni altra fila di biglie, è di nuovo il turno dello stesso giocatore.

File di biglie da conteggiare

2 giocatori

Le file di biglie vengono valutate a partire da una lunghezza di 4 biglie.

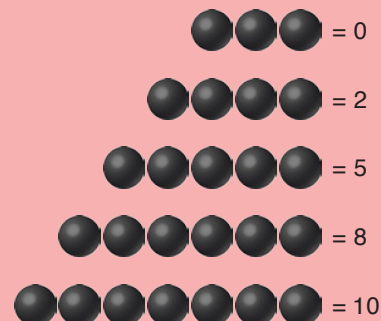
Assegnazione di punti



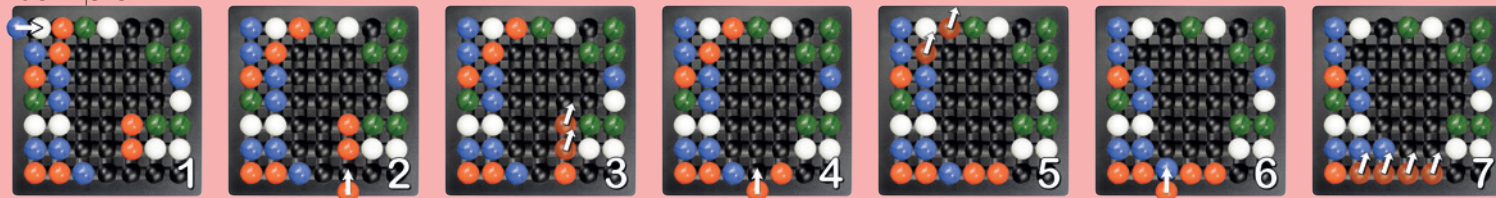
3-4 giocatori

Le file di biglie vengono valutate a partire da una lunghezza di 3 biglie.

Assegnazione di punti



Esempio:



Blu spinge Arancione per formare una fila di 3 biglie (fig. 1), affinché Arancione sia costretto a valutare una fila di biglie di 0 punti.

Arancione, a cui passa il turno, esegue però un'abile sequenza di mosse e realizza una fila da 5 biglie per un totale di 5 punti (fig. 2 a 7).

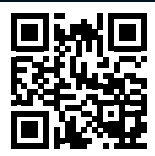
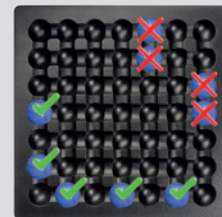
Equilibrio competitivo opzionale (tutte le varianti)

Un giocatore più forte deve passare la mano nei primi 1-6 giri (a seconda degli accordi).

Per contare i giri fermi, prima dell'inizio del gioco mette da parte il numero corrispondente di biglie (1 a 6). Per ciascun turno saltato rimette una delle biglie nel vano portabiglie. Una volta esaurite le biglie messe da parte, esegue la sua mossa regolare.

Caso particolare:

Finché sul piano di gioco ci sono solo biglie dello stesso colore, queste non possono "toccarsi". Un giocatore che inserisce sul piano di gioco due o più biglie in successione (perché tutti gli altri giocatori passano il turno), non può quindi posizionare le proprie biglie su caselle adiacenti in orizzontale o verticale.



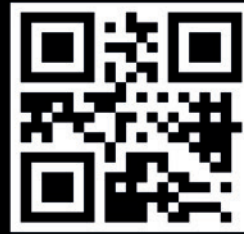
Per ulteriori informazioni, visitare il nostro sito web.
www.shiftago.com/info

Sempre da WiWa Spiele:

BARRAGOON®

L'avvincente gioco di strategia per due giocatori
www.barragoon.com

BARRAGOON®



WiWa Spiele

WiWa Spiele UG
(haftungsbeschränkt)

Bajuwarenring 21
D-82041 Oberhaching
Tel.: + 49 89 641889-14
Fax: + 49 89 641889-20
www.wiwa-spiele.de