



## Venice Connection

di Alex Randolph, Dario De Toffoli,  
Leo Colovini e C.  
c/o studiogiochi - S. Polo, 3083  
30125 - VENEZIA  
tel. 041/5211029 - fax 5240881

*Leo Colovini*

### TOP HATS

**Un gioco tattico di bluff per 2-3 giocatori dagli 8 anni**

Il gioco tratta di una battaglia fra cappellai, combattuta a colpi di pile di cappelli a cilindro. I cilindri si possono impilare uno sull'altro, ma solo quelli superiori si sa a chi appartengono: di chi saranno i cilindri nascosti? Vincerà la partita il cappellaio che riuscirà a fare in modo che sul tavoliere restino solo pile del suo colore.

#### **Dotazione**

- Un tavoliere
- 46 cilindri a cilindro
- 45 adesivi (15 rossi, 15 gialli, 15 blu)

#### **Preparazione**

- Prima della prima partita, sistemare gli adesivi in cima ai cilindri; un cilindro rimane senza adesivo.
- Mettere il cilindro neutrale (senza adesivo) sulla casella centrale del tavoliere.
- Scelto un colore, ogni giocatore prende 15 cilindri, 9 dei quali del suo colore; giocando in 2 ne prende 6 del colore avversario, giocando in 3 ne prende 3 da ciascuno degli avversari.
- Con i 15 cilindri a disposizione ogni giocatore forma 5 pile di 3 cilindri ciascuna: i cilindri in cima alle sue pile devono essere tutti marcati col proprio colore, ma quelli sottostanti sono disposti segretamente, in modo che gli avversari non ne conoscano l'ordine.

#### **Inizio del gioco**

All'inizio della partita, i giocatori dispongono le proprie pile dove vogliono nell'ambito delle due corone circolari centrali (con esclusione quindi di quella più esterna e di quella più interna); le pile vanno posizionate una alla volta a turno.

La prima mossa viene effettuata dal giocatore che ha posizionare i propri cilindri per primo; poi si continua muovendo a turno in senso orario.

#### **La mossa**

Una mossa consiste:

- nello spostare una propria pila di cilindri in una casella libera adiacente a quella in cui si trova, in qualsiasi direzione, oppure
- nel saltare una o più pile proprie o avversarie, con il sistema della *dama cinese*; i salti sono cioè possibili se di volta in volta risulta libera la casella che si trova dalla parte opposta della pila saltata.

## **Mangiare**

Quando durante una mossa una propria pila di cilindri salta una o più pile avversarie, al termine della mossa tutti i cilindri che si trovano in cima a quelle pile vengono rimossi dal gioco. Così, le pile che avevano 3 cilindri rimangono con 2, quelle che ne avevano 2 rimangono con 1 e quelle che ne avevano solo 1 scompaiono.

Quando viene tolto un cilindro da una pila di 2 o 3, viene scoperto il cilindro sottostante che può essere dello stesso colore di quello tolto (e in questo caso la pila continua ad appartenere allo stesso giocatore), oppure di un colore avversario e in questo caso la pila cambia proprietario.

- I cilindri mangiati vengono sistemati a lato del tavoliere, impilati per colore.
- Quando si saltano proprie pile, non si mangia.
- Nel corso di una mossa non è consentito saltare più di una volta sulla stessa pila di cilindri.
- **Obbligo di presa.** Quando è possibile un giocatore deve sempre mangiare almeno un cilindro avversario; può scegliere il percorso, può interrompere i suoi salti quando crede, può saltare o meno anche pile proprie, basta che salti almeno una pila avversaria, mangiandone quindi il cilindro che si trova sulla cima.

## **Nel tavoliere**

Il tavoliere è costituito da 4 corone concentriche distinte tra loro da una diversa colorazione.

- La casella centrale ospita il cilindro neutrale che può sempre essere saltato come una normale pila di cilindri.
- La corona più esterna è la "fascia di rispetto": nessuna pila può cioè concludervi la propria mossa se non per mangiare una pila avversaria. E' invece consentito transitarvi.  
Se al proprio turno un giocatore ha una pila nella "fascia di rispetto", deve spostarla in una corona più interna, a meno che non abbia una presa da effettuare in altra zona del tavoliere. Dunque, 1<sup>a</sup> priorità: effettuare almeno una presa; 2<sup>a</sup> priorità: far uscire dalla zona di rispetto una propria pila.  
Se si può effettuare una presa con una pila che si trova nella fascia di rispetto, bisogna effettuarla con quella (se vi sono più modi o più pile nella stessa situazione, si può scegliere).
- Quando sul terreno di gioco sono rimaste complessivamente 5 o meno pile di cilindri un giocatore al suo turno può, se vuole e se non vi è alcuna pila nella fascia di rispetto, decretare il restringimento del campo di battaglia. In questo caso la fascia di rispetto diventa territorio completamente vietato, mentre la penultima corona circolare diventa la nuova fascia di rispetto, con le medesime funzioni della precedente.

## **Vittoria**

Vince la partita il giocatore che riesce a fare in modo che sul tavoliere restino solo pile del suo colore.

Nel gioco a 3 può succedere che un giocatore resti senza neanche una pila del suo colore: non per questo viene eliminato, perché mangiandosi fra loro gli altri 2 possono ancora far uscire i propri cilindri.