

# toscana

Niek Neuwahl



Venice  
Connection



Ein taktisches Legespiel für Zwei  
Tattiche di posizionamento per due  
A tactical two-player tile game



PIATNIK

È la bellezza dei colori della Toscana che ha ispirato questo gioco.

Infatti il tavoliere ha il colore delle sue terre, un giocatore gioca con il colore dei tetti dei suoi palazzi e l'altro con il colore delle sue piazze.

### Contenuto

Un tavoliere di 17x17 caselle, 16 tessere „strade“ (grigie), 16 tessere tetti (rosse), 30 segnalini, 2 gettoni-veto (uno per colore).

### Scopo del gioco

Ogni giocatore prova a piazzare le sue tessere (grigie o rosse) sul tavoliere in modo da avere, alla fine del gioco, una più grande zona di tessere **connesse del suo colore** rispetto all'avversario.

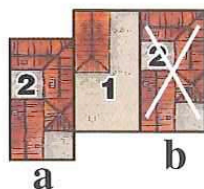
### Le tessere

Ogni tessera occupa 8 caselle, sistemate in un rettangolo di 2x4 caselle; ogni tessera ha 6 caselle del suo colore, mentre le altre 2 sono del colore avversario! Così ogni mossa del Grigio cambia anche la configurazione del Rosso e viceversa. Ci sono 16 tessere differenti per ogni colore.

### Il gioco

- I giocatori mescolano le tessere del proprio colore e le impilano **scoperte**.
- Al suo turno un giocatore piazza sul tavoliere la tessera in cima alla sua pila.
- La prima tessera deve coprire la casella centrale del tavoliere, ogni tessera seguente deve toccare almeno un'altra tessera già presente sul tavoliere.
- Toccare si intende lato con lato, non solo di angolo.
- Nella nuova tessera almeno una casella del colore del giocatore deve toccare una casella dello stesso colore in una tessera adiacente.

*Il Grigio ha piazzato la sua prima tessera (1). È il turno del Rosso che può giocare la sua tessera (2) per esempio nella posizione „a“: è connessa con la zona rossa della tessera 1. Il Rosso non potrebbe piazzare la sua tessera nella posizione „b“ perché non toccherebbe alcuna parte rossa.*

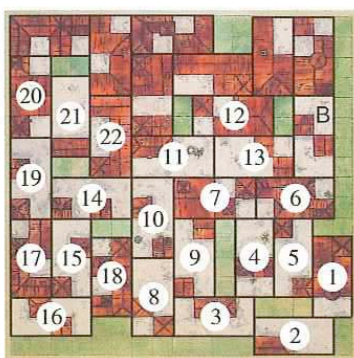


### Diritto di veto

Per **una sola volta** durante il gioco, ogni giocatore può esercitare il diritto di veto: chi non vuole che l'avversario giochi la tessera di turno, può proibirgli di usarla giocando il suo gettone veto prima che l'avversario piazzasse la tessera stessa. L'avversario prende la sua tessera, la sistema in fondo alla sua pila e gioca subito la tessera seguente.

### Fine del gioco

Se un giocatore non ha più posizioni sul tavoliere per giocare la sua prossima tessera, perde la mossa e tocca di nuovo al suo avversario; il gioco termina quando non ci sono più posizioni per entrambi i giocatori. Ora ogni giocatore (uno alla volta) conta il **numero delle tessere connesse** della sua più grande zona connessa.



Il gioco è finito e il grigio sta contando le tessere connesse (della sua più grande zona connessa): ha ottenuto 22 punzi. Da notare che ogni tessera viene contata una volta sola anche se presenta due parti distinte entrambe collegate (p.es. la tessera 4 e la tessera 7). Da notare anche che le tessere 13 e 6, pur essendo valide non consentono di collegare la tessera B.

**Attenzione:** un giocatore avrà in genere più zone connesse: deve contare solamente quella che comprende il **maggior numero** di tessere. Per facilitare il conteggio, mettete un segnalino su ogni tessera della zona connessa. Il giocatore con il più grande numero di tessere connesse è il vincitore.

### La partita

Una partita consiste di 2 giochi; il primo giocatore nel primo gioco sarà il secondo nell'altro. Se entrambi i giocatori vincono un gioco, il vincitore della partita sarà quello col più alto punteggio complessivo.