

1. Preparazione della griglia di gioco

Griglia di gioco base

Prima di giocare dovrete preparare la griglia di gioco. Ce ne sono diverse tra cui scegliere. **Se siete nuovi di Threepia, consigliamo di iniziare con "Il Quadrato"**.



Il Quadrato
Prendete 4 carte a caso dal mazzo e formate un quadrato con le forme rivolte verso l'alto

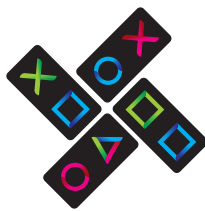
Altre griglie di gioco

Aumentate il divertimento esplorando le sfide di altre griglie di gioco.

Il Frigo



Il Mulino



Il Verme



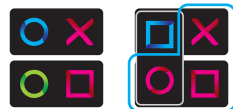
La "X"



Il Serpente



La Scatola di "L"



Invece di formare una fila, i giocatori segnano formando una "L" con 3 forme o colori corrispondenti

Visitate threepia.com per maggiori dettagli

Threepia è un gioco rompicapo sia solitario che multigiocatore. Supporta fino a un massimo di 6 giocatori. Ci sono diversi modi di giocare: a seconda della vostra scelta, potrete aver bisogno di carta e penna e anche di un timer.



Numero di giocatori: 1-6



Carta e penna per registrare il punteggio

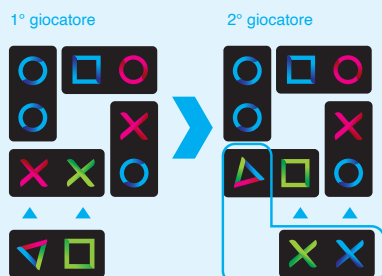
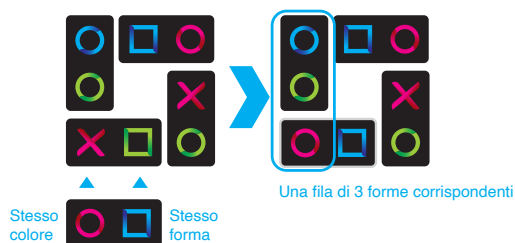
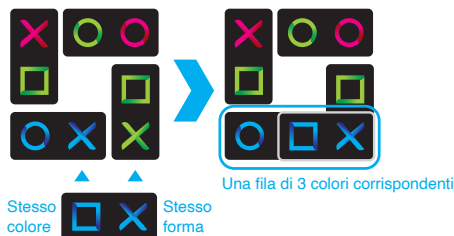


Timer se state giocando la Sfida a Orologio o quella a Tempo

2. Gioco base

- All'inizio ogni giocatore riceve 3 carte.
- I giocatori a turno cercano di formare una fila di almeno 3 forme o colori corrispondenti, impilando 1 carta della loro mano sulla griglia di gioco.
- La forma o il colore sulla carta del giocatore deve corrispondere alla forma o al colore sulle carte della griglia di gioco su cui il giocatore la sta impilando.
- I giocatori che non hanno alcuna carta impilabile dovranno terminare il loro turno pescando una carta.
- I punti vengono assegnati al termine del turno del giocatore per ogni fila di 3 forme o colori corrispondenti.
- I punti vengono assegnati pure quando il giocatore esaurisce tutte le carte che ha in mano. Inoltre costui dovrà pescare altre 3 carte per continuare a giocare.

Si prega di fare riferimento alla sezione 3 per i dettagli sul sistema di punteggio



Dopo l'impilamento per il 1° giocatore il Triangolo rappresenta un "Cerchio blu"

Ora per il 2° giocatore lo stesso Triangolo rappresenta una "Croce rosa"

3. Sistema di punteggio

Il sistema di punteggio è universale per tutte le modalità e le griglie di Threepia, se non indicato diversamente.

Esaurire tutte le carte in mano

Ogni volta che un giocatore esaurisce tutte le carte che ha in mano, gli vengono assegnati **3 punti**. Inoltre costui dovrà pescare altre 3 carte per continuare a giocare.

Formare una fila da 3 o più

Il calcolo del punteggio si basa sul semplice principio di assegnare 1 punto al giocatore che forma una fila di 3 forme o colori corrispondenti.

Nelle griglie di gioco in cui è possibile formare una fila di 4 o più forme o colori corrispondenti, saranno assegnati più punti.

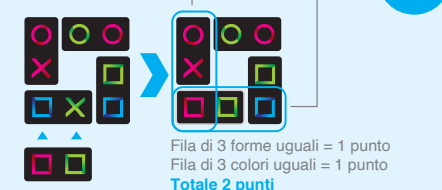
1 punto	3 forme o colori corrispondenti in fila
2 punti (1 + 1 punto)	4 forme o colori corrispondenti in fila
3 punti (1 + 2 punti)	5 forme o colori corrispondenti in fila
4 punti (1 + 3 punti)	7 forme o colori corrispondenti in fila

Combo

Realizzate delle combo per segnare più punti.



La Combo Assi riguarda soltanto gli assi su cui viene impilata la nuova carta



In un singolo turno il Triangolo può rappresentare solo 1 elemento: questa regola rimane la stessa in una combo. Ai fini del calcolo del punteggio, quando lo usa, il giocatore deve dichiarare l'elemento (forma e colore) che il Triangolo rappresenta.

Unite le combo per ottenere ancora più punti! Per esempio, una combo Assi con una Doppia vi danno 3 punti!

*per qualche altra griglia di gioco

4. Molti modi di giocare

Multigiocatore (da 2 a 6 giocatori)

Sfida a Punti: Può essere di 15, 20 o anche 30 punti, decidete voi il punteggio finale e chi lo raggiunge per primo vince!

Sfida a Turni: Decidete il numero di turni e chi raggiunge il punteggio più alto alla fine di tutti i turni vince!

Sfida a Mazzo: Quando il mazzo si esaurisce, dal punteggio totale del giocatore sarà detratto 1 punto per ogni carta che ha in mano. Vince chi ha il punteggio residuo più alto!

Sfida a Orologio: All'inizio di ogni turno, i giocatori impostano un conto alla rovescia di 30 secondi utilizzando un timer (smartphone o clessidra) e cercano di fare più punti possibili entro la durata stabilita prima di passare il turno al giocatore successivo. Quando il mazzo si esaurisce, il giocatore con il punteggio più alto vince! Unite la Sfida a Orologio e quella a Turni per divertirvi ancora di più!

Sfida a Tempo (altamente raccomandata!):

Ognuno tenga pronto il suo timer sullo smartphone! Ogni giocatore ha a disposizione un totale di 3 minuti per l'intera partita. Ispirato agli scacchi internazionali, il giocatore attivo comincia il suo conto alla rovescia all'inizio del suo turno e mette in pausa il timer al termine del suo turno; il conto alla rovescia riprende quando il turno torna allo stesso giocatore. Per un giocatore la partita finisce quando ha esaurito il suo tempo, mentre gli altri continuano a finire la partita con il tempo che rimane loro. Quando il tempo si è esaurito per tutti, il giocatore con il punteggio più alto vince!

Solitario

Sfida a Tempo: Prepara il timer, pronti, via! Esaurisci il mazzo e migliora il tuo tempo!

Partita Occasionale: Nessun timer, nessun punteggio. Puoi giocare a Threepia al tuo ritmo. È molto divertente e alquanto terapeutico per la mente.

Per altri modi di giocare a Threepia, fogli segnappunti stampabili e regolamenti in altre lingue, visitate il sito:

threepia.com

Sono benvenuti anche i suggerimenti su nuovi modi e griglie!

Traduzione: Fabio Piovesan