

HASHI

Gioco · Sfida · Rebus



Giocatori: 1-4 persone
Età: da 8 anni in su
Durata: ca. 20 minuti

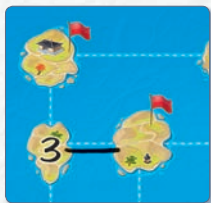
Jeffrey D. Allers

CONTENUTO 4 tavole con superficie cancellabile, 18 carte, 4 matite

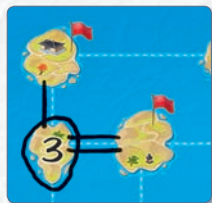
Nel corso del gioco si segnano dei numeri (da 1 a 6) nelle isole della propria tavola; in ciascuna isola può essere segnato massimo un numero. Le isole vengono collegate con ponti. È possibile collegare sempre soltanto le **isole vicine** con **uno o due ponti** (mai di più!) – Le isole vengono disegnate lungo la linea tratteggiata (in verticale o orizzontale, senza piegare). Se infine da un'isola parte **esattamente lo stesso numero di ponti** di quello segnato al suo interno, l'isola è **terminata** e viene **cerchiata** in modo ben visibile; da questo momento, non possono partire ulteriori ponti da quest'isola. **Si possono ottenere punti soltanto con le isole finite!**



Linus segna nella sua isola il numero 3.



Collega l'isola con un'isola vicina disegnando un ponte.



Isola finita! Cerchiare in modo ben visibile! Il numero di ponti (3) corrisponde al numero segnato (3). Da quest'isola non possono più partire altri ponti.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve una tavola e una matita. Tutti giocano con lo stesso lato della tavola. Per le prime partite consigliamo il **lato A**. Il lato B è un po' più difficile e andrebbe utilizzato di seguito.

Attenzione: Ogni lato mostra complessivamente 18 isole. 4 isole hanno una bandiera rossa, 3 isole una bandiera blu. In basso sulla tavola si trova una piccola barra di informazioni, su cui sono disegnate tutte le 18 carte. Sopra la barra di informazioni vengono segnati i punti ottenuti nel corso del gioco.

Ogni giocatore segna da qualche parte sulla sua tavola il **numero 3 o 4** (a libera scelta) in un'isola **senza bandiera a suo piacere**. Dopodiché, ciascun giocatore passa la tavola al suo **vicino a sinistra**. Da ora in poi, ogni giocatore gioca per il resto del gioco sulla tavola così ottenuta! In questo modo, tutti hanno una posizione di partenza leggermente diversa.

Le 18 carte vengono accuratamente mischiate. Si tira a sorte una carta che viene inserita coperta nella scatola. Non deve assolutamente esser vista. Le **17 carte** rimanenti vengono posizionate come **mazzo coperto** al centro del tavolo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Un giocatore a caso scopre la carta in alto del mazzo e la posiziona **scoperta** a fianco. Tutti i giocatori giocano ora contemporaneamente ed eseguono le due azioni seguenti, **prima** l'azione a, **poi** l'azione b.

Importante: Se un giocatore non vuole svolgere un'azione (o anche entrambe), può **completamente** rinunciare a essa (o a entrambe). La cosa migliore è comunicare a voce alta e chiara la decisione di rinunciare.



La carta scoperta mostra il numero 5 e 3 ponti.

Azione a) Ogni giocatore segna il **numero** indicato sulla carta in un'isola (ancora libera) a sua scelta. Il giocatore può scegliere a suo piacere l'isola con la seguente limitazione, che è **fondamentale** e deve essere assolutamente rispettata:

- in un'isola (ancora libera) **senza bandiera**, il giocatore può sempre segnare un numero, sia che esistano già ponti che portano a questa isola, sia che non esistano.
- in un'isola (ancora libera) **con bandiera**, il giocatore può segnare un numero soltanto se esiste già **almeno un ponte** che porta verso quest'isola.



Poiché nel primo gioco non esistono ancora ponti, il 5 può essere segnato soltanto in un'isola senza bandiera. Tim sceglie l'isola in alto.

Nota: il 4 è stato segnato dal vicino a destra durante la preparazione del gioco.

Azione b) Il giocatore disegna tanti **ponti** sulla sua tavola, quanti sono disegnati sulla carta. Ciascun ponte deve sempre partire da un'isola **in cui è già segnato un numero**. Il ponte viene disegnato lungo la linea tratteggiata, continuamente fino all'isola vicina. Se il giocatore deve disegnare più ponti, può suddividerli a piacere su una o più isole (con numero).

Importante: Non è consentito disegnare meno ponti di quelli indicati: o si **disegnano tutti i ponti**, oppure si **rinuncia completamente all'azione b!**



Tim disegna un ponte nell'isola con il numero 4 e due ponti nell'isola con il numero 5.

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato l'azione b), un giocatore a piacere scopre la carta successiva dal mazzo e la depone sulla carta precedente. Il gioco prosegue successivamente secondo le modalità descritte, fino a quando tutte le 17 carte del mazzo sono state scoperte e giocate correttamente. Dopodiché si procede con il conteggio.

Nota: Chi lo desidera può deppennare la rispettiva carta scoperta dal bordo inferiore della propria tavola sulla

barra informativa, in modo che sappia quali carte devono ancora essere giocate. Non è consentito guardare le carte del mazzo.

REGOLE PER LA COSTRUZIONE CORRETTA DEI PONTI

- **Importantissimo:** I ponti non devono **mai incrociarsi**.
- Se un giocatore ha costruito un ponte tra due isole lungo la linea tratteggiata, durante lo stesso giro o in un momento successivo può disegnare in aggiunta un **secondo ponte**, (basta disegnarlo parallelamente).
- Non è consentito disegnare un ponte tra due isole se in nessuna di esse è segnato un numero.
- Le isole terminate non devono necessariamente essere collegate con altre isole terminate. In definitiva non deve essere creata **alcuna rete che connette** tutte le isole. È dunque consentito che siano collegate tra loro talvolta due isole, talvolta altre, ecc.
- Se esiste un certo numero di ponti che porta verso un'isola senza numero, in quest'isola non può essere segnato un **numero inferiore** a quello dei ponti presenti. Se per es. ci sono 3 ponti che portano verso una determinata isola, in essa deve essere segnato almeno un 3.
- Non possono mai esserci **più di 6 ponti** che portano ad un'isola, dal momento che il numero più alto sulle carte è 6.

Attenzione: Se qualcuno commette un **errore che va contro le regole** quando segna un numero o disegna un ponte (per es. più ponti verso un'isola di quelli consentiti), in via generale vale quanto segue: Se l'errore viene scoperto **solo nel giro successivo** e può essere corretto senza conseguenze, allora è consentito. Se l'errore viene scoperto ancora più tardi, resta com'è. L'isola interessata dall'errore non può per alcuna ragione essere terminata successivamente (la cosa migliore è depennarla in modo ben visibile) e non è possibile ottenere dei punti con essa.

È vivamente consigliato, controllare bene dopo ogni giro, che non sia stato commesso alcun errore in nessuna parte.

PUNTI E FINE DEL GIOCO

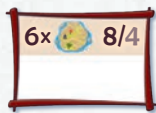
Ogni giocatore ha la possibilità di ottenere punti nel corso del gioco in ciascuna delle tre seguenti categorie:



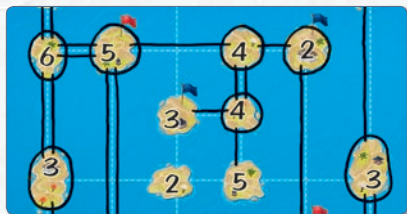
Il giocatore che per primo termina **tutte le 4 isole con bandiere rosse** (ossia cerchiati), ottiene **9 punti**. Le isole non devono essere collegate tra loro. Se nello stesso giro dovessero riuscirci più giocatori, tutti questi giocatori ottengono 9 punti. Tutti i giocatori che ci riescono in un giro successivo, ottengono 5 punti.



Il giocatore che per primo termina **tutte le 3 isole con bandiere blu** (ossia cerchiati), ottiene **7 punti**. Le isole non devono essere collegate tra loro. Se nello stesso giro dovessero riuscirci più giocatori, tutti questi giocatori ottengono 7 punti. Tutti i giocatori che ci riescono in un giro successivo, ottengono 3 punti.



Il giocatore che per primo ha **collegato** in qualche modo tra loro **6 isole terminate** senza che ci siano in mezzo delle isole non terminate, ottiene **8 punti**. Se nello stesso giro dovessero riuscirci più giocatori, tutti questi giocatori ottengono 8 punti. Tutti i giocatori che ci riescono in un giro successivo, ottengono 4 punti.

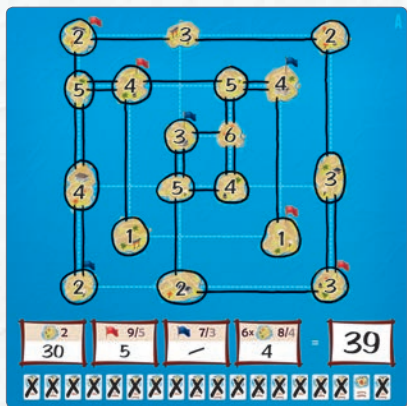


Linus è il primo giocatore che ha collegato tra loro 6 isole terminate senza che vi sia in mezzo un'isola non terminata e per tale ragione si assegna 8 punti.

I rispettivi punti vengono immediatamente segnati e detti a voce alta e chiara. Se il punteggio più alto di una qualsiasi categoria è stato assegnato, tutti gli altri giocatori lo depennano dalla propria tavola.



Dopo che è stata scoperta e giocata l'ultima delle 17 carte del mazzo, ogni giocatore ottiene per **ogni isola terminata** ulteriori **2 punti**. Chi a questo punto ha ottenuto complessivamente più punti vince. In caso di parità ci sono più vincitori.



Sarah ha terminato 15 isole e ottiene pertanto 30 punti. Insieme ai suoi 9 punti ottenuti nel corso del gioco (5 punti per le isole con bandiera rossa e 4 punti per sei isole collegate) ha ottenuto in totale 39 punti.

VARIANTE GIOCATORE UNICO

Rimangono tutte le regole descritte. Deve essere osservata soltanto la seguente modifica. Il giocatore singolo depone davanti a lui le 17 carte in **tre mazzi separati**: **1° mazzo = 7 carte, 2° mazzo = 5 carte e 3° mazzo = 5 carte**. Per ottenere tutti i 7 punti della classifica delle bandiere blu, il giocatore deve aver terminato le 3 isole con bandiera blu massimo dopo la 7° carta (1° mazzo terminato). Se non ci riesce, nella prosecuzione del gioco può ottenere solo 3 punti per le isole con bandiera blu. Per ottenere tutti i 9 punti della classifica delle bandiere rosse e tutti gli 8 punti della classifica per le "6 isole terminate collegate", il giocatore deve aver raggiunto l'obiettivo massimo dopo la 12° carta (2° mazzo terminato). Se non ci riesce, nella prosecuzione del gioco può ottenere solo 5 punti per le isole con bandiera rossa o 4 punti per le "6 isole terminate collegate". Tramite i punti totali ottenuti il giocatore può capire quanto è bravo nel costruire ponti e collegare isole:

fino a 40	Manovale	45/46	Avvitatore	51	Mastro ponteggiatore	56	Superarchitetto
41/42	Gregario	47/48	Gettatore di calcestruzzo	52	Professionista della progettazione	58	Genio della costruzione
43/44	Legatore di bambù	49/50	Direttore di progetto	54	Genio della statica	60	Dio delle isole