



Un gioco di Franco Marchiori per 2-6 giocatori, dai 10 anni in su, della durata di 30 minuti

*Nel 3020 la tecnologia Laser è molto avanzata e la competizione fra le varie multinazionali è quanto mai agguerrita! Voi siete delle spie e dovrete scoprire come funzionano i circuiti integrati delle macchine prodotte dalla multinazionale concorrente. Allo stesso tempo però dovrete progettare opportunamente i vostri circuiti in modo da dare del filo da torcere alle spie avversarie.*

Nota: Questo regolamento spiega le regole per due giocatori, se siete in più giocatori fate riferimento alla relativa sezione del regolamento.

### Occorrente:

- Due fogli di gioco
- Due matite (consigliamo anche l'utilizzo di due colori)

### Flusso di gioco:

Il gioco è diviso in 2 fasi.

#### 1) Progettazione:

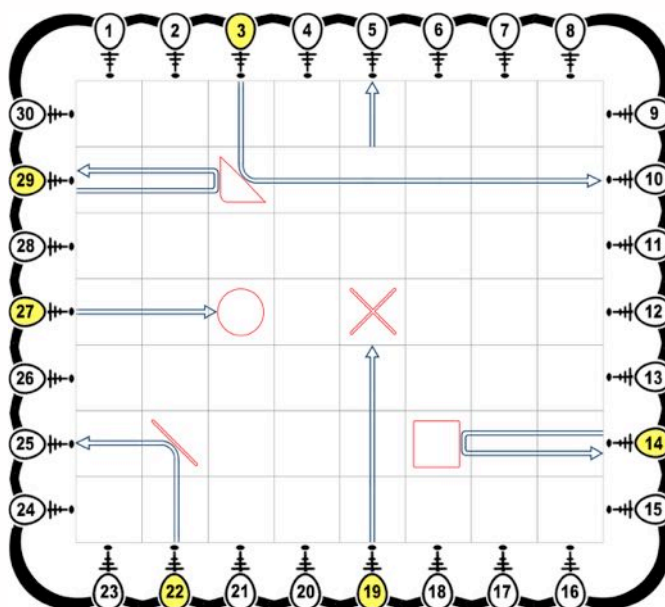
Ogni giocatore prende un foglio e, senza farsi vedere dall'avversario, disegna all'interno dello schema di sinistra tutti i componenti, uno per tipo, cercando di renderne ardua la localizzazione ma evitando di creare zone cieche in cui sia impossibile localizzarne alcuni. (I componenti sono divisi per categorie: per familiarizzare con le regole del gioco consigliamo di usare solo i componenti "prime partite", una volta preso confidenza usare anche tutti i componenti "esperti", per rendere le partite più strategiche e interessanti aggiungere anche uno o tutti i componenti "Einstein")

### Componenti

Riportiamo di seguito gli effetti dei vari componenti quando vengono colpiti da un raggio laser sparato da uno dei cannoni numerati posti attorno agli schemi, considerando che, in assenza di componenti, un raggio esce dal puntatore e prosegue in linea retta fino a raggiungere il puntatore posto di fronte.

Componenti "prime partite":

- **Assorbito:** interrompe il percorso del raggio.
- **Respinto:** inverte di 180° il percorso del raggio.
- **Salto:** interrompe il percorso del raggio per due caselle, che poi prosegue nella stessa direzione.
- **Diagonale:** devia di 90° il percorso del raggio.
- **Triangolo:** devia di 90° il percorso del raggio se colpito nel lato obliquo (ipotenusa); inverte di 180° il percorso del raggio se colpito nei due cateti.





## 2) Investigazione:

Si sceglie casualmente il giocatore iniziale che rivestirà per primo il ruolo di investigatore. I giocatori si alterneranno poi in turni, scambiandosi ogni volta il ruolo.

L'investigatore sceglierà quale puntatore laser accendere, l'avversario rivelerà quali componenti verranno colpiti dal raggio laser, seguendone il percorso e rivelando il numero dell'eventuale puntatore che riceverà il raggio.

L'investigatore annota nel foglio di gioco le risposte dell'avversario nelle opportune righe in modo da conservare traccia delle informazioni ricevute.

Man mano che l'investigatore individua i componenti li disegna nello schema di destra e quando può traccia anche i raggi laser.

Dopodiché l'investigatore passerà il turno all'avversario, che diventerà il nuovo investigatore e potrà accendere a sua volta un puntatore laser.

Il gioco continua in questo modo finché un investigatore riuscirà a localizzare e orientare correttamente ogni componente del circuito dell'avversario.

## Fine della partita

Una volta localizzati tutti i componenti dell'avversario, l'investigatore, durante il suo turno, al posto di accendere un puntatore, dovrà dichiarare la fine e confronterà il suo schema con quello dell'avversario. Se i due schemi coincideranno e ogni componente sarà stato localizzato e orientato nella maniera corretta il giocatore avrà vinto, altrimenti perderà la sfida anche se l'avversario doveva ancora completare la localizzazione dei vari componenti.

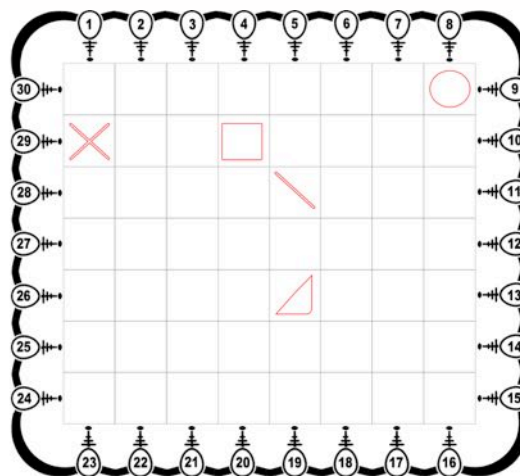
Attenzione: se a fine partita il giocatore che ha perso si rendesse conto che uno o più componenti dell'avversario non fossero localizzabili e orientabili correttamente sarà dichiarato vincitore!

## Modalità a più giocatori

I ruoli sono fissi. Un solo giocatore eseguirà la fase di progettazione e fornirà informazione agli altri giocatori che a turno svolgeranno il ruolo di investigatore.

Le informazioni debbono essere date a voce alta in modo che tutti i giocatori abbiano le stesse informazioni, ma ogni giocatore avrà la possibilità di ottenere 3 risposte in maniera segrata. Al proprio turno l'investigatore, al posto di chiedere a voce alta il numero del puntatore, lo scriverà nell'apposito riquadro, passerà il foglio al giocatore che ha preparato lo schema e otterrà la risposta per iscritto.

## Esempio di gioco modalità "Prime partite"

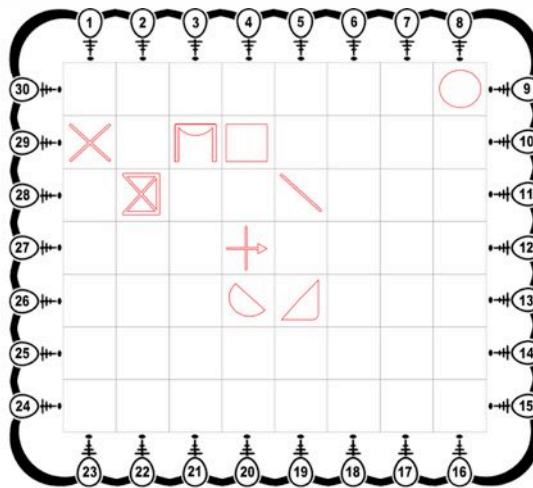


1 X 23  
2 22  
3 21  
4 □ 4  
5 \ 11  
6 18  
7 17  
8 ○  
9 ○  
10 □ 10

11 \ 5  
12 27  
13 △ 13  
14 25  
15 24  
16 ○  
17 7  
18 6  
19 △ 19  
20 □ 20

21 3  
22 2  
23 X 1  
24 15  
25 14  
26 △ \ 28  
27 12  
28 \ △ 26  
29 X □ X 29  
30 ○

### Esempio di gioco modalità "Esperti"

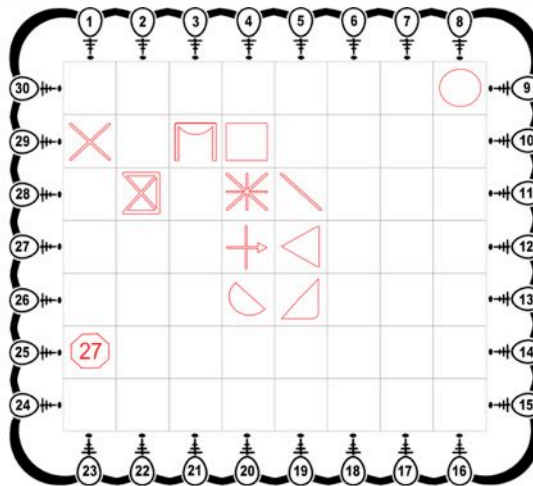


- 1 X 23
- 2 □ 2
- 3 M 3
- 4 □ 4
- 5 \ 11
- 6 ○ 18
- 7 / 17
- 8 ○
- 9 ○
- 10 □ 10

- 11 \ 5
- 12 + 12
- 13 / 13
- 14 ○ 25
- 15 □ 24
- 16 ○
- 17 ○ 7
- 18 ○ 6
- 19 / 19
- 20 ○

- 21 M
- 22 □ 22
- 23 X 1
- 24 ○ 15
- 25 ○ 14
- 26 ○
- 27 + 12
- 28 □ \ / △ ○ + 12
- 29 X □ M ...
- 30 ○

### Esempio di gioco modalità "Einstein"



- 1 X ? + △ < \ \* □ \* \* \* + ...
- 2 □ 2
- 3 M 3
- 4 □ 4
- 5 \ 11
- 6 ○ 18
- 7 / 17
- 8 ○
- 9 ○
- 10 □ 10

- 11 \ 5
- 12 △ 12
- 13 / 13
- 14 ? + △ < \ \* □ \* \* \* + ...
- 15 □ 24
- 16 ○
- 17 ○ 7
- 18 ○ 6
- 19 / 19
- 20 ○

- 21 M
- 22 □ 22
- 23 ? + △ < \ \* □ \* \* \* + ...
- 24 ○ 15
- 25 ? + △ < \ \* □ \* \* \* + ...
- 26 ○
- 27 + △ < \ \* □ \* \* \* + ...
- 28 □ \ / △ + △ < \ \* □ \* \* \* + ...
- 29 X □ M ...
- 30 ○