

# Tóncc



20 minuti  
3 giocatori  
10 anni o più

*In principio era la Mente. Ella creò Tóncc e tutto era verde.  
Apparvero colori, forme e numeri, infine nacquero tre Re.  
Ora i Re si prodigano nel realizzare immaginari Regni.  
Chi avrà più ingegno? Chi più intuito?  
Ecco il vincitore, ecco il vero Re!*

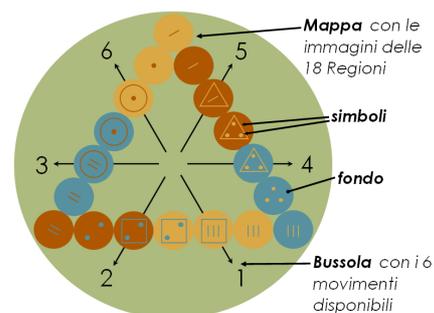
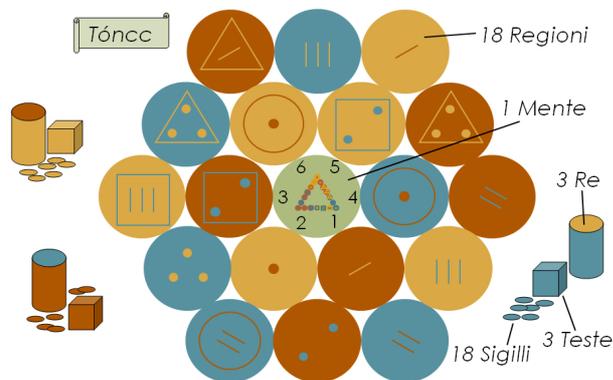
## Scopo del gioco

Realizzare Regni componendo tris di colori, forme o numeri.

## La creazione

Ponete la Mente al centro del tavolo. Mischiate le Regioni e disponetele coperte attorno a essa accostandole bene fra loro. Ruotate la Mente affinché a ognuno dei 6 numeri corrisponda esattamente una delle 6 Regioni adiacenti a essa. Avete creato Tóncc; voltate ora le Regioni dal lato con il simbolo (figura sopra).

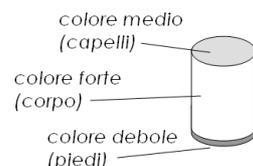
Sorteggiate un colore ciascuno: rosso, giallo o blu. Ognuno prende il Re, la Testa e i 6 Sigilli del colore sorteggiato. Re Blu ha capelli gialli, Re Giallo ha capelli rossi, Re Rosso ha capelli blu (figura sopra).



## Regni e Re

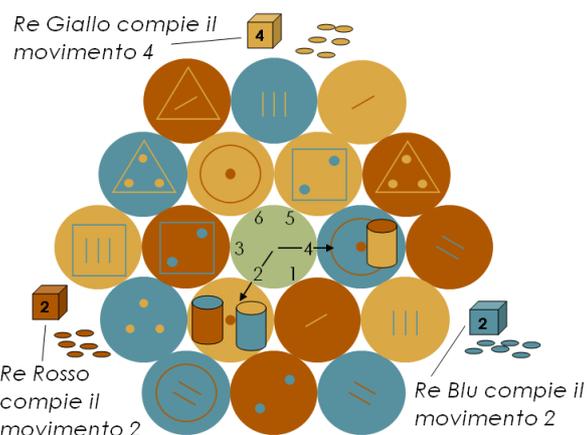
Tre Regioni formano un Regno quando hanno una delle seguenti caratteristiche in comune: **colore** (è la combinazione del fondo e del simbolo, per esempio, fondo blu e simbolo giallo corrispondono al colore blugiallo), **forma** (cerchio, quadrato o triangolo), **numero di linee**, **numero di punti**. Sulla **Mappa** della Mente (figura a sinistra) sono raffigurate le immagini di tutte le 18 Regioni in modo da visualizzare chiaramente i 15 Regni realizzabili, tutti tra loro concatenati.

Ogni Re ha un **colore forte** (corpo), un colore **medio** (capelli) e un colore **debole** (piedi).

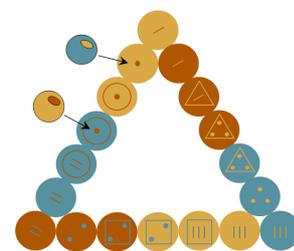


## La sfida

**I Re muovono contemporaneamente.** Scegliete mentalmente quale delle **6 Regioni adiacenti** alla Mente il vostro Re vuole conquistare. Posate sul tavolo la Testa coprendola con una mano per evitare che gli avversari vedano la vostra scelta. La faccia superiore deve indicare il movimento per giungere nella Regione designata: a ognuna delle 6 Regioni suddette corrisponde infatti uno dei movimenti segnati sulla Bussola (è come se i Re uscissero dalla Mente e facessero un passo nelle Regioni adiacenti). Quando tutti siete pronti, scoprite le Teste e muovete i Re nelle Regioni scelte (figura a sinistra).



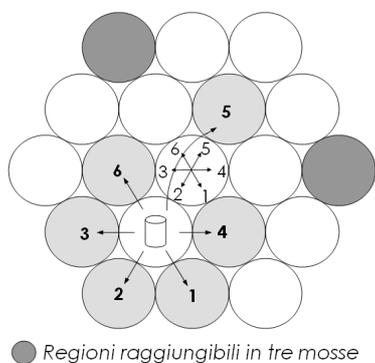
Mossi i Re, ponete uno qualsiasi dei vostri 6 Sigilli sull'immagine della Mappa che raffigura la Regione in cui si trova il vostro Re (figura a destra), poi **voltate a faccia in giù la Regione** stessa (tutti i Re vi rimangono sopra). Se c'è una **contesa** nella conquista di una Regione, osservate il suo colore di fondo: prevale il Re che, in quello stesso colore, è il più forte (vedere paragrafo Regni e Re), pertanto solo il conquistatore pone il proprio Sigillo sulla Mappa (**visivamente** prevale il Re che mostra la più ampia superficie colorata come il fondo della



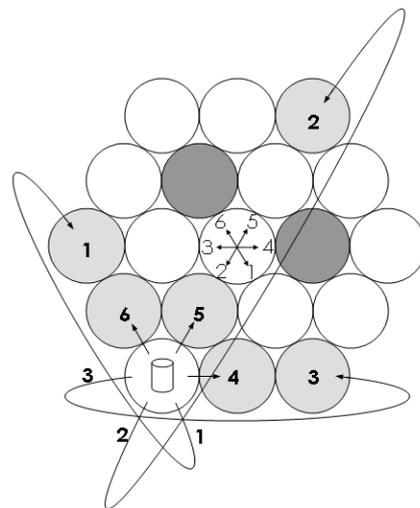
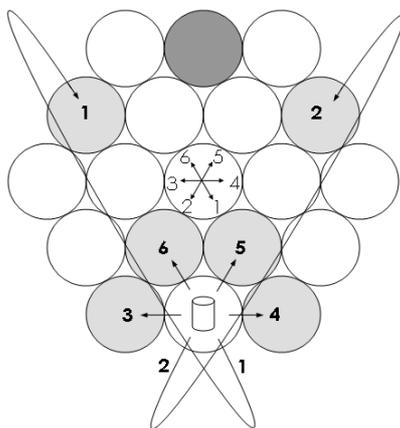
Regione contesa). Nella figura a sinistra, Re Rosso e Re Blu si contendono una Regione gialla: prevale Re Blu poiché il giallo è il suo colore medio ed è il colore debole di Re Rosso.

La sfida prosegue ripetendo le azioni spiegate in precedenza: **scelta del movimento, movimento, conquista. Il Re si deve muovere di un solo passo alla volta** e ha sempre 6 possibili movimenti. Per determinare le 6 Regioni raggiungibili, immaginate la Bussola, trasladandola senza ruotarla, come se fosse disegnata sulla Regione in cui si trova il vostro Re (figure seguenti).

Se il Re si trova in Regioni interne e il movimento scelto lo porta sulla Mente, questa viene scavalcata e il Re viene posizionato nella Regione successiva. Se il Re si trova in Regioni esterne e il movimento scelto lo porta fuori da Tóncc, invertite il verso e, percorrendo la stessa direzione, posizionate il Re nell'ultima Regione che incontrate. Se il Re muove in una Regione già voltata, non può riconquistarla.



● Regioni raggiungibili in tre mosse



## Termine della sfida

Quando uno o più Re pongono il loro ultimo Sigillo sulla Mappa segnano con la Testa un punteggio pari al numero di Re presenti in quel momento su Tóncc (**punti re**), poi escono dalla sfida togliendosi da Tóncc stesso. I rimanenti Re continuano la sfida fino a porre sulla Mappa tutti i Sigilli in proprio possesso: Tóncc è tornato a essere verde.

La sfida termina anche nel caso non vengano conquistate Regioni per tre mosse consecutive: assegnate i punti re, ma non le restanti Regioni.

## Il vincitore

Un Re ha realizzato un Regno se ha posto **3 Sigilli in fila** lungo uno stesso lato della Mappa, due Regni se ha 4 Sigilli in fila e così via (figura seguente): prima del calcolo del punteggio eliminate dalla Mappa tutti i Sigilli che non formano Regno.

Considerate **un Regno alla volta** e confrontate il fondo delle tre Regioni con i colori del Re. Il Re ottiene questi punti (p.):

- 1 per ogni Regione con fondo uguale al corpo del Re
- 2 per ogni Regione con fondo uguale ai capelli del Re
- 3 per ogni Regione con fondo uguale ai piedi del Re

Ne consegue che il valore di ogni Regno varia da 3 a 9 punti. Il **punteggio** di ogni Re è dato dalla somma dei **punti regno** (il valore dei Regni realizzati) e dei **punti re** (il numero segnato con la Testa al termine della sfida).

Alla fine di ogni sfida si assegnano **3 punti tóncc** nella maniera seguente: 2 punti tóncc al Re con il maggior punteggio, 1 punto tóncc a quello con il punteggio intermedio. Se i tre Re concludono in parità ognuno riceve 1 punto tóncc. **Se due Re hanno stesso punteggio** i punti tóncc vanno a chi, tra essi, è il più debole in due colori su tre (osservate i due Re), pertanto:

**Re Blu batte Re Giallo**, essendo più debole su giallo e su rosso;

**Re Giallo batte Re Rosso**, essendo più debole su rosso e su blu;

**Re Rosso batte Re Blu**, essendo più debole su blu e su giallo.

Nell'esempio della figura successiva, Re Rosso riceve 2 punti tóncc perché ha il punteggio maggiore (12 punti), mentre Re Blu e Re Giallo hanno entrambi 10 punti: a pari punteggio, come spiegato sopra, Re Blu batte Re Giallo, quindi Re Blu riceve 1 punto tóncc. **Il Gioco si compone di tre sfide**: mantenete gli stessi Re, ma mischiate ogni volta le Regioni. Sommate i punti tóncc per decretare il vincitore (in caso di parità, vince il Re più debole).

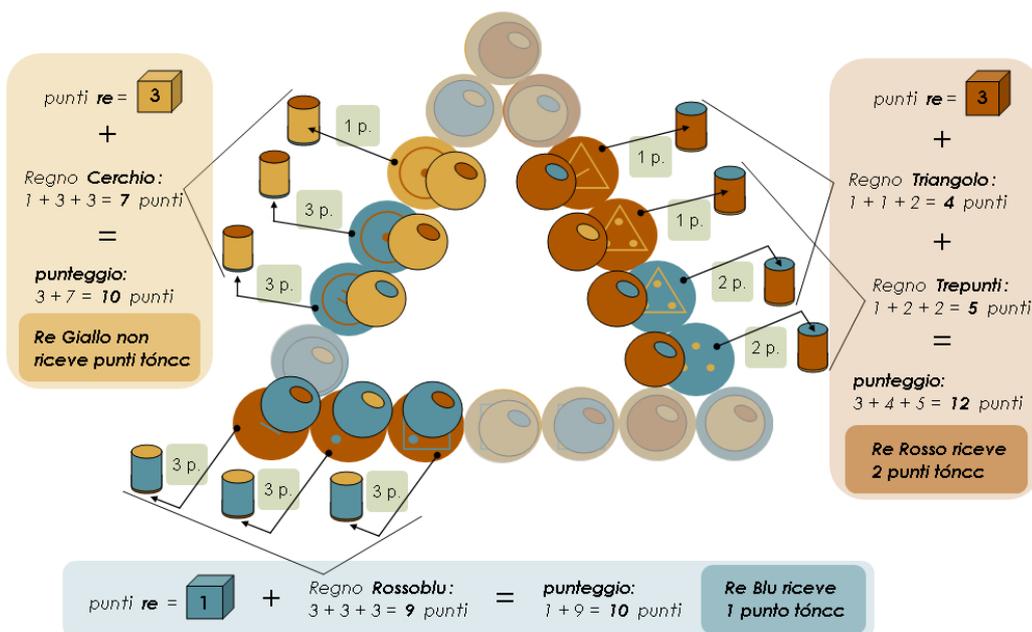
## Note

Se nel corso della sfida notate errori nel posizionamento di un qualsiasi pezzo, cercate di ristabilire la situazione corretta: nessun Re riceverà penalità.

Durante la sfida ognuno è libero di esprimersi riguardo a mosse e strategie: saranno comunque le Teste a decretare il destino dei Re.



Alla mia famiglia, agli amici, a coloro che credono in Tóncc.



Non adatto ai minori di 3 anni.

Tenere all'asciutto e al riparo dai raggi solari. Marchio registrato: sono vietate la riproduzione e la pubblicazione non autorizzate. Creato e fatto a mano da Davide Bassanelli (Bergamo, Italia).