

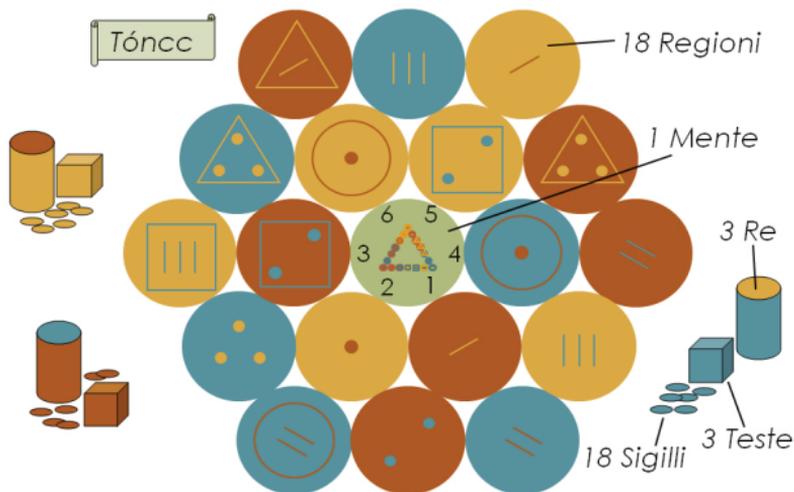


Tóncc

*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!*

*In the beginning was the Mind.
It created Tóncc and everything was green. Colours, shapes
and numbers appeared and then three Kings were born.
Now the Kings strive to create imaginary Kingdoms.
Who will have more talent? Who better intuition?
Here's the winner, here's the real King!*





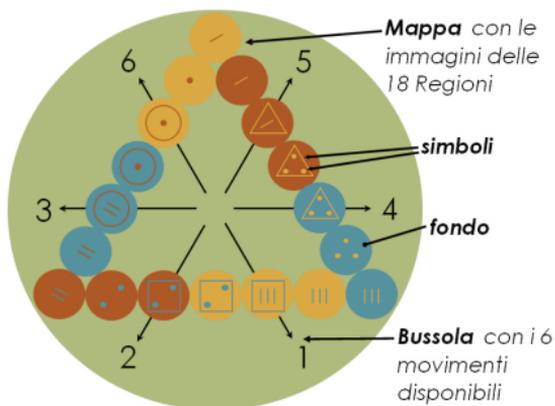
Scopo del gioco

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).



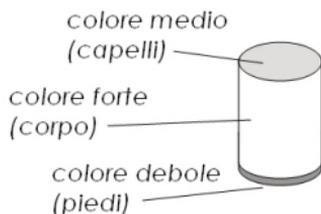
Regni e Re



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 qui sopra) 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).



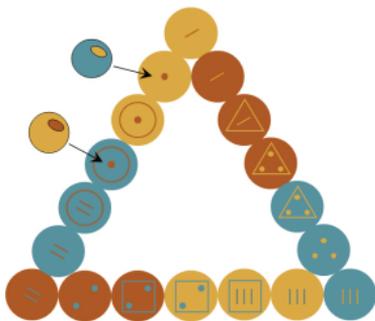
La sfida

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 sotto).



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 sopra, Re Rosso e Re Blu si contendono una Regione gialla: prevale Re Blu poichè 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, traslandola 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.

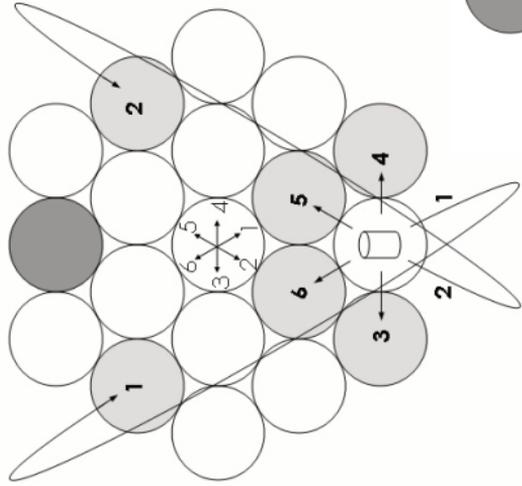
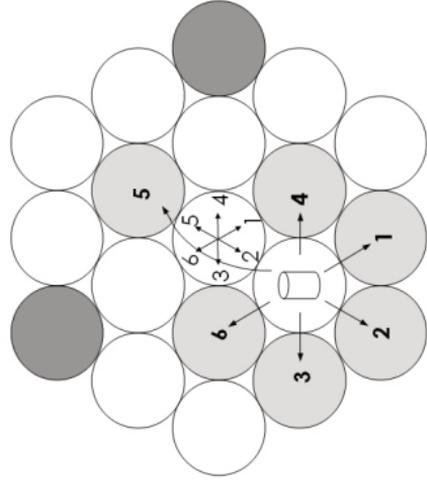
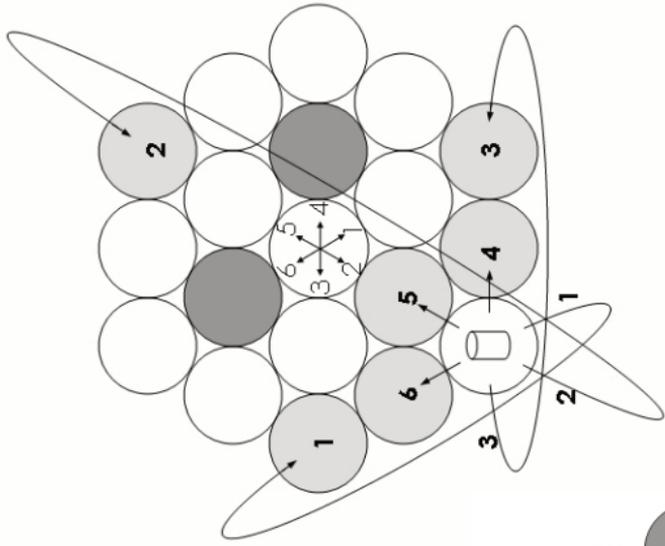
Termine della sfida

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.



● Regioni raggiungibili in tre mosse

punti re = 

+

Regno **Cerchio**:

$1 + 3 + 3 = 7$ punti

=

punteggio:

$3 + 7 = 10$ punti

Re Giallo non riceve punti tóncc

punti re = 

+

Regno **Triangolo**:

$1 + 1 + 2 = 4$ punti

+

Regno **Trepunti**:

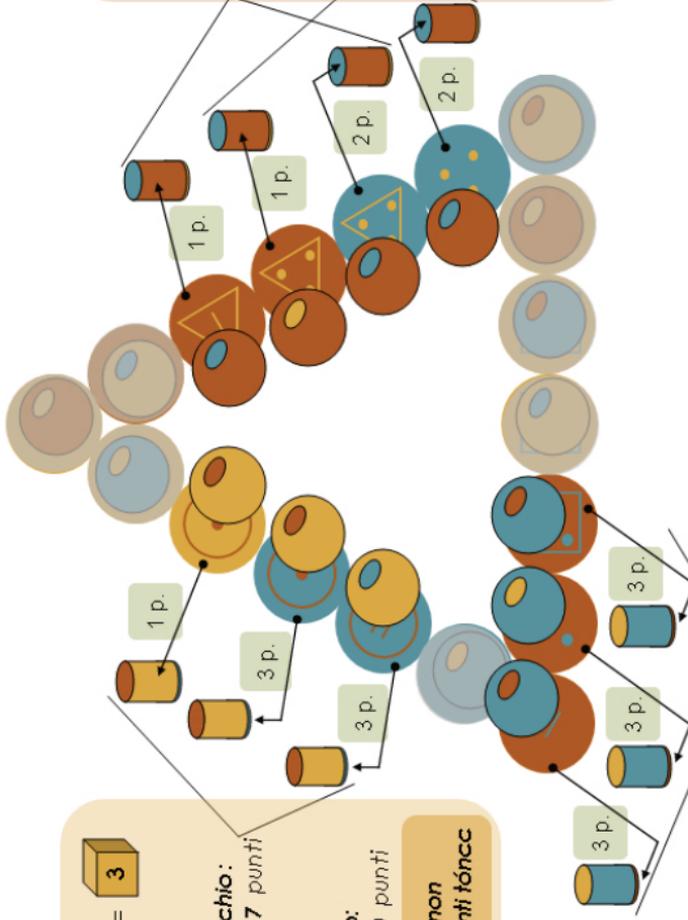
$1 + 2 + 2 = 5$ punti

=

punteggio:

$3 + 4 + 5 = 12$ punti

Re Rosso riceve 2 punti tóncc



punti re = 

+

Regno **Rossoblu**:

$3 + 3 + 3 = 9$ punti

=

punteggio:

$1 + 9 = 10$ punti

Re Blu riceve

1 punto tóncc

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 (guardate 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.

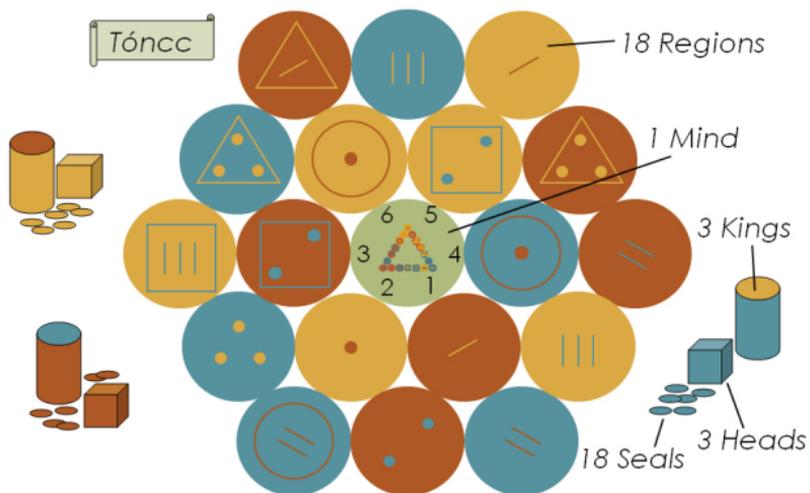
Nell'esempio della figura successiva, Re Rosso riceve 2 punti tóncc perché ha il punteggio maggiore (12 punti), mentre Re Blu e Re Giallo hanno entrambi 10 punti: a pari punteggio Re Blu batte Re Giallo, quindi Re Blu riceve 1 punto tóncc.

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.



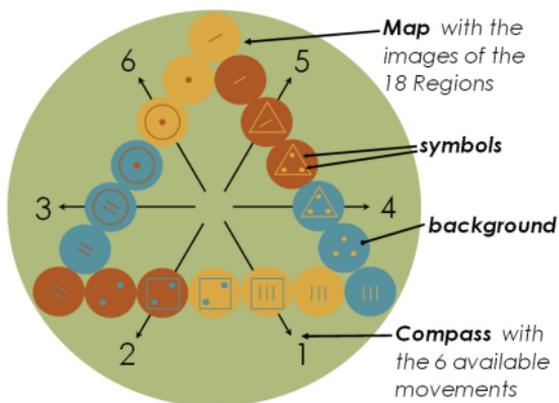
Purpose of the game

To build Kingdoms by composing three of a kind of colors, shapes or numbers.

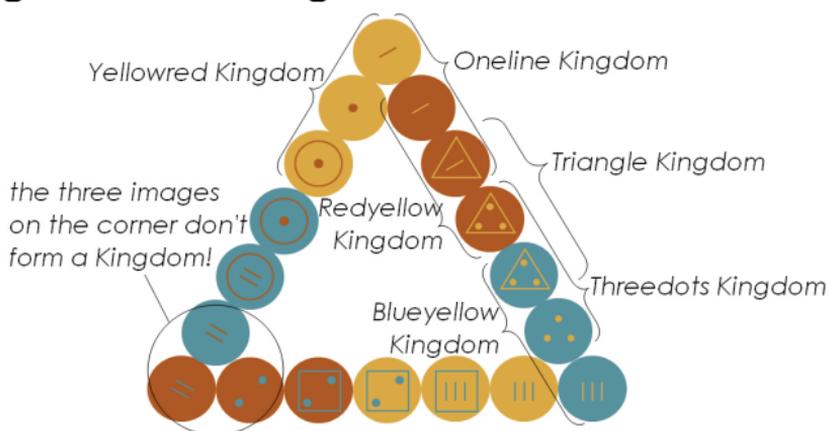
The creation

Place the Mind in the middle of the table. Shuffle the Regions and place them face down around the Mind, each Region touching the others. Now rotate the Mind so that each of the 6 numbers coincides exactly with one of the 6 Regions adjacent to it. You have just created Tóncc; now turn the Regions over so that the symbols are showing (figure above).

Each player draws a colour: red, yellow or blue. Then they receive the King, the Head and the 6 Seals of the drawn colour. King Blue has yellow hair, King Yellow has red hair, King Red has blue hair (figure above).

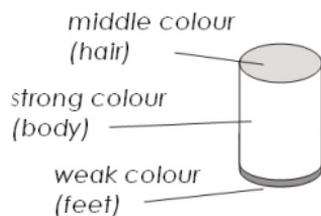


Kingdoms and Kings



Three Regions form a Kingdom when they have in common one of the following characteristics: **colour** (the combination of the background and the symbol, e.g., blue background and yellow symbol correspond to the blue-yellow colour), **shape** (circle, square or triangle), **number of lines**, **number of dots**. On the **Map** of the Mind (figure above) all the 18 Regions are represented in order to clearly visualize the 15 achievable Kingdoms, all linked one to the others.

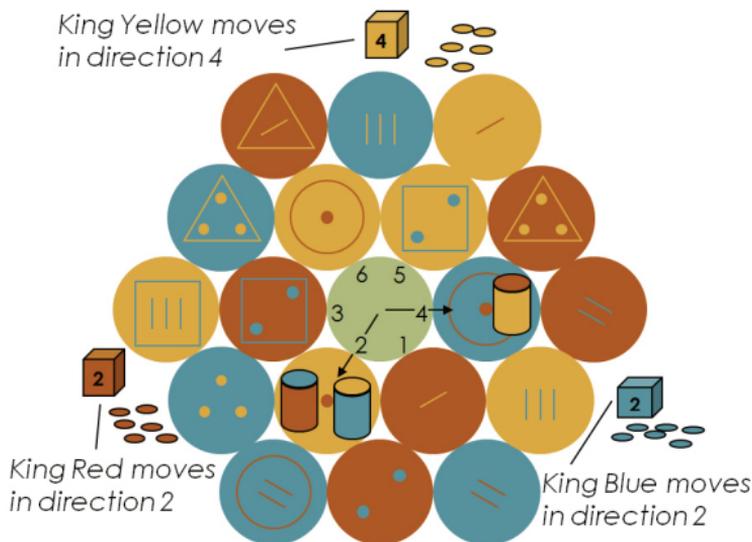
Every King has a **strong colour** (body), a **middle colour** (hair) and a **weak colour** (feet).



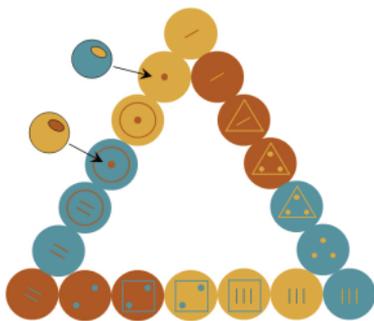
The challenge

The Kings move simultaneously. You all choose mentally which Region, among the **6 adjacent to the Mind**, your King wants to conquer. You all put your Heads on the table, hiding them with a hand. The upper face of the Head has to show the movement to reach the chosen Region: in fact, each of the 6 above-mentioned Regions corresponds to one of the movements marked on the Compass (it is as if the Kings came out of the Mind and stepped on the chosen Regions).

When you are all ready, reveal the Heads and move the Kings on the chosen Regions (figure below).



Once the Kings have moved, you all put one of your 6 Seals on the image of the Map that represents the Region where your King stands (figure on the right), then **turn the Region face down** (all the Kings remain on it). If more than one King stand on the same Region there is a **contest**. Check the background colour of the Region: the King that prevails is the stronger on that colour (see the paragraph "Kingdoms and Kings"). Just the conqueror puts a Seal on the Map (**visually**, the King that prevails is the one that shows the larger coloured surface that matches the background of the contended Region). In the figure above, King Red and King Blue contend one yellow Region: King Blue prevails as yellow is his middle colour and it is the weak colour of King Red.



The challenge continues with the same sequence of actions: **choice of the movement, movement, conquest. The Kings must move one single step at a time** and they always have 6 possible movements. To determine the 6 Regions reachable, imagine as if the Compass (move it without rotating it) was drawn on the Region where the King stands (following figures).

If the King is on an internal Region and the chosen movement would put it on the Mind, the latter is skipped and the King is placed on the following Region.

If the King is on an external Region and the chosen movement would take it out of Tóncc, reverse the direction and place the King on the last Region in that direction.

Kings moved on a face down Region cannot conquer it.

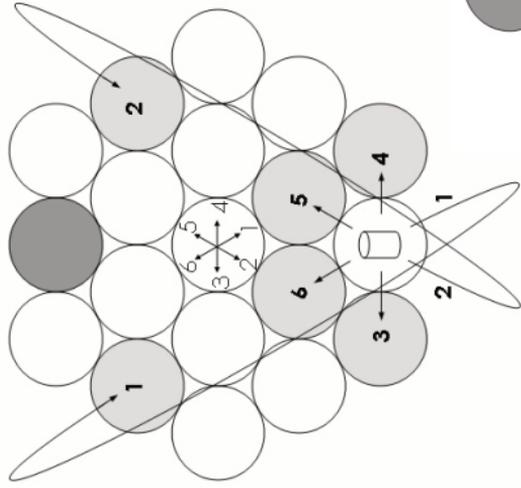
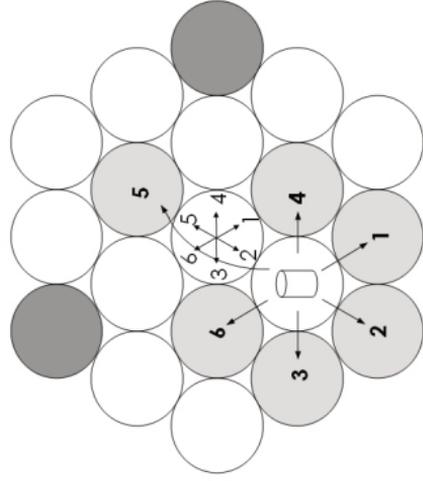
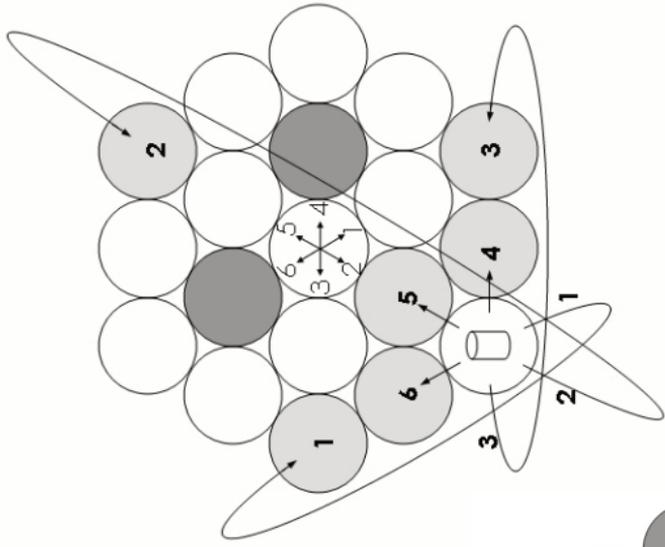
End of the challenge

When one or more Kings put their last Seal on the Map, they mark with the Head a score equal to the number of Kings standing in that moment on Tóncc (**king points**). Only these Kings quit the challenge leaving the Tóncc board. The other Kings continue the challenge until they have placed all their Seals on the Map: Tóncc has become green again.

The challenge will also end when no player conquers any Region in three consecutive moves. Assign the king points, but not the unconquered Regions.

The winner

A King has realised one Kingdom if he has placed **3 Seals in a row** on the same side of the Map, two Kingdoms if the Seals in a row are four and so on (following figure): before the calculation, take off from the Map all the Seals that don't form a Kingdom.



● reachable Regions in three moves

Consider **one Kingdom at a time** and compare the background colour of the three Regions with the King's colours. The King gets these points (p.):

- 1 for each Region with background equal to the King's body
- 2 for each Region with background equal to the King's hair
- 3 for each Region with background equal to the King's feet

It follows that each Kingdom is worth 3 to 9 points.

The **score** of each King is the sum of the **kingdom points** (the value of the realised Kingdoms) and the **king points** (the number marked with the Head at the end of the challenge).

At the end of each challenge the King with the highest score gets **2 tóncc points**, the one with the middle score gets **1 tóncc point**, the one with the lowest score doesn't get tóncc points. If the three Kings get the same score, all get 1 tóncc point. **If two Kings get the same score**, the tóncc points go to the one, among them, that is the weaker for 2 colours out of 3, so:

King Blue beats King Yellow, as it's weaker on yellow and red;

King Yellow beats King Red, as it's weaker on red and blue;

King Red beats King Blue, as it's weaker on blue and yellow.

In the example of the previous figure, King Red gets 2 tóncc points, because he has the highest score (12 points); King Blue and King Yellow scored both 10 points: in this case King Blue beats King Yellow and gets 1 tóncc point.

The Game ends after 3 challenges: keep the same Kings, but shuffle the Regions each time. Sum the tóncc points to declare the winner of the game (in case of a tie, the weaker king wins).

Notes

If during the challenge you observe any misplacement, try to re-establish the correct situation: no King will receive a penalty. During the challenge everyone is free to tell his/her opinion about strategies or moves: in any case, the Heads will decree the fate of the Kings.



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

To my family, to my friends, to those who believe 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).

Not suitable for children under 3 years old.

Keep in a dry place and away from sunlight.

Trademark registered: unauthorized reproduction and publication are forbidden.

Created & hand-made by Davide Bassanelli (Bergamo, Italy).

www.toncc.it



Tóncc2011