

# TRANGLAR

di Apostolis Georgiou



TRANGLAR™ è un gioco astratto di strategia per 2 giocatori con pezzi colorati di forme diverse che i giocatori posizionano sul tabellone. È un gioco intuitivo ma intelligente, pensato per divertire sia i giocatori alle prime armi sia quelli più esperti.

Tutti i pezzi del gioco sono composti da triangoli. Ogni giocatore cerca di conquistare il tabellone utilizzando i suoi 17 pezzi colorati (color petrolio e verde acido). Ci sono inoltre 8 pezzi neutri (bianchi) che possono aiutare entrambi i giocatori e possono ribaltare ogni schema di gioco.

TRANGLAR™ è perfetto se cercate un gioco strategico al 100% con nessuna intromissione della fortuna. È un gioco che permette anche di allenare le proprie competenze geometriche attraverso un processo divertente ed educativo. In molti giochi simili, le forme sono usate solo come pezzi di puzzle, ma non in questo caso! Con TRANGLAR™ le forme geometriche sono usate per condurre una guerra!

## COMPONENTS:

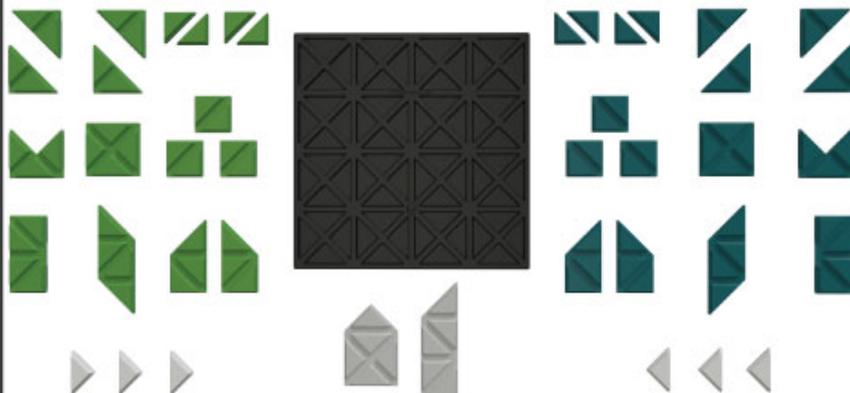
- Il Tabellone TRANGLAR™ diviso in 64 spazi a forma di triangolo
- 42 pezzi (17 bicolor per ogni giocatore, 8 neutri)

Ogni colore include:

- 4 piccoli triangoli / 4 triangoli grandi composti ciascuno da 2 piccoli triangoli / 3 quadrati medi composti ciascuno da 3 piccoli triangoli / 1 quadrato grande composto da 4 piccoli triangoli / 2 trapezi composti ciascuno da 3 piccoli triangoli / 1 parallelogramma composto da 4 piccoli triangoli / 1 rettangolo composto da 4 piccoli triangoli / 1 pezzo con 5 lati composto da tre piccoli triangoli.

I pezzi neutri includono:

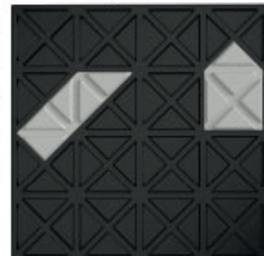
- 1 trapezio composto da 5 piccoli triangoli / 6 piccoli triangoli / 1 pezzo da 5 lati composto da 5 piccoli triangoli.



## PREPARAZIONE

- Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ciascun giocatore sceglie un colore (petrolio o verde) e dispone di fronte a sé, in modo che siano visibili a tutti, 17 pezzi bicolor reversibili, con il proprio colore a faccia in su, e 3 triangoli neutri. Attenzione! Alcuni pezzi sono orientati diversamente quando vengono girati dall'altro lato. Assicuratevi che i pezzi di ogni giocatore siano distribuiti come nell'immagine precedente. Infine, mettete i pezzi neutri grandi vicino al tabellone.
- Scegliete chi giocherà per primo. Il giocatore che è stato più recentemente nel Triangolo delle Bermuda inizia per primo! Se nessuno dei giocatori c'è mai stato, scegliete il primo giocatore casualmente lanciando una moneta, un dado, o utilizzando un metodo qualsiasi accettato da entrambi i giocatori.

- Il primo giocatore sceglie uno dei pezzi neutri grandi e lo mette sul tabellone in una posizione valida qualsiasi (sarà spiegato più avanti quali posizioni e quali mosse sono considerate valide). Poi, il secondo giocatore posiziona l'altro pezzo neutro grande in una posizione valida qualsiasi. Questi pezzi rimangono in questa posizione fino alla fine del gioco, influenzando lo spazio in cui si può giocare. In seguito, i giocatori si alternano giocando a turno.



## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è posizionare sul tabellone quanti più pezzi possibili del proprio colore e catturare e girare i pezzi dell'avversario, così da avere, alla fine del gioco, un'area maggiore del tabellone del proprio colore.

Per raggiungere questo risultato, bisogna posizionare i propri pezzi sul tabellone in modo da proteggerli e intrappolare i pezzi avversari circondandoli e girandoli.

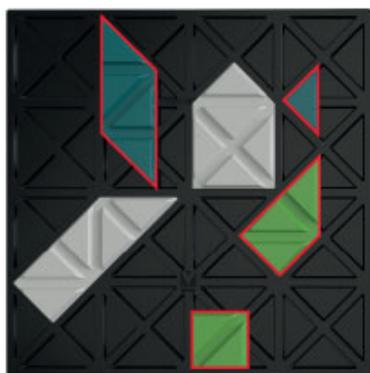
## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### Azioni

Durante il proprio turno il giocatore può svolgere 1 delle seguenti 4 azioni:

1. Mettere un nuovo pezzo del proprio colore in una posizione valida:

Il tabellone è composto da 64 piccoli triangoli. Il pezzo posizionato deve coprire interamente i triangoli sopra ai quali si trova e fissarsi bene sul tabellone.



Posizionamento sbagliato



Posizionamento corretto

- I pezzi possono essere posizionati in qualsiasi posto libero del tabellone, non è necessario che tocchino altri pezzi del loro stesso colore.
- Non è permesso in nessun modo ai pezzi di sovrapporsi. Inoltre, non è possibile posizionare un pezzo in una posizione "intrappolata".

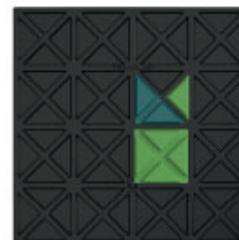
Un pezzo si considera intrappolato quando più della metà dei suoi lati toccano un lato dei pezzi avversari. Nell'esempio sotto, il triangolo verde non può essere posizionato perché 2 dei suoi 3 lati toccano dei pezzi petrolio. Allo stesso modo, il quadrato petrolio non può essere posizionato perché 3 dei suoi 4 lati toccano dei pezzi verdi. Il loro posizionamento sarebbe possibile solo se toccassero con meno lati i pezzi avversari.



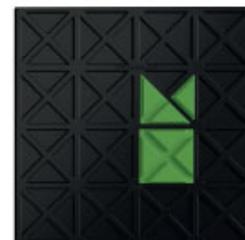
Tuttavia, se nel posizionare un pezzo vicino a quello dell'avversario, il pezzo avversario viene intrappolato e catturato, allora, oltre a posizionare il pezzo, bisogna anche girare il pezzo catturato, senza cambiarne la posizione, ma facendolo diventare del colore del giocatore che sta giocando, che guadagna così spazio sul tabellone. I pezzi neutri non contano mai per intrappolare i pezzi. Al contrario, proteggono i pezzi con cui sono in contatto.



1. Posizione di partenza



2. Posizionamento del triangolo verde



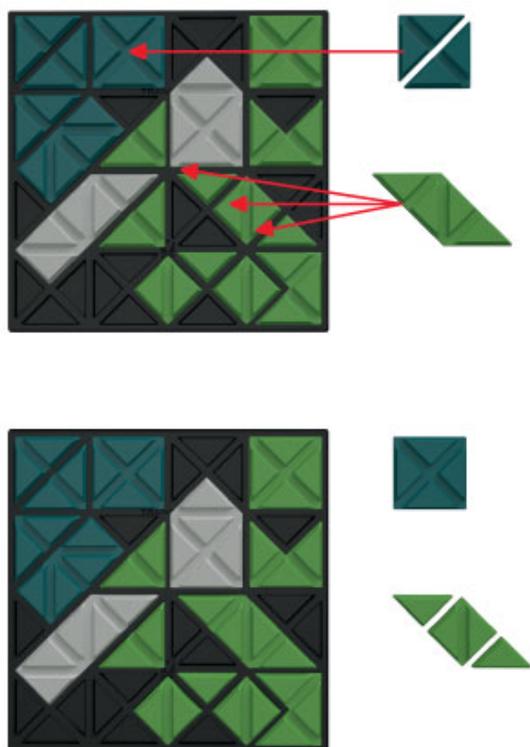
3. Il triangolo petrolio diventa del giocatore verde

Come si può vedere dall'esempio sopra, perché un pezzo venga intrappolato e cambi colore non è necessario che tutti i suoi bordi siano a contatto con il colore avversario. Questo è un modo efficace di attaccare l'avversario ma non è il solo!

NB. I piccoli triangoli neutri/bianchi possono essere posizionati solo nei turni in cui il giocatore non ha più a disposizione piccoli triangoli del proprio colore.

## 2. Sostituire dei propri pezzi già posizionati sul tabellone con altri pezzi del proprio colore:

Quest' azione permette al giocatore di sostituire uno o più dei suoi pezzi già piazzati sul tabellone con più o uno pezzi che occupano esattamente lo stesso spazio e che il giocatore ha a disposizione fuori dal tabellone. Se la stessa esatta area del tabellone non può essere coperta da una combinazione di pezzi, quest' azione non è possibile.

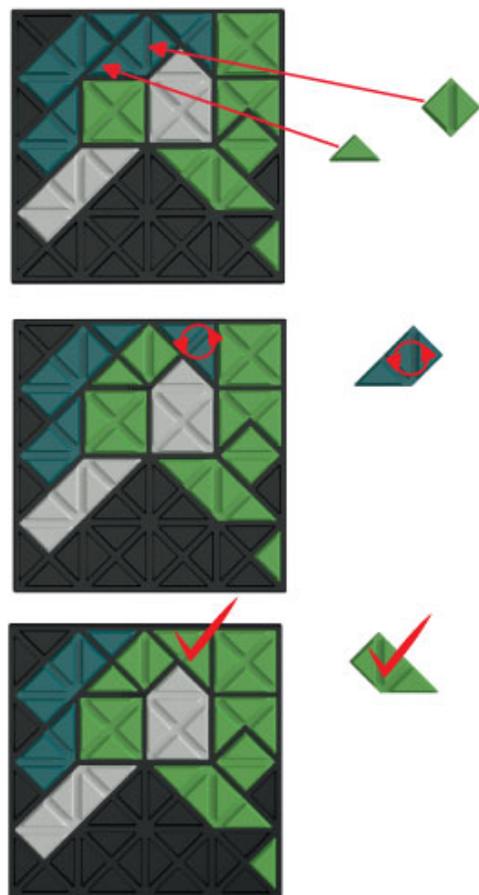


## 3. Attacco diretto a un pezzo avversario - „Conquistare un pezzo“:

Quest' azione permette al giocatore di conquistare un pezzo dell'avversario già posizionato sul tabellone: il giocatore lo gira del proprio colore e lo posiziona fuori dal tabellone assieme al resto dei propri pezzi. In seguito, il giocatore è obbligato a coprire lo spazio del pezzo che ha rimosso con almeno 2 pezzi del proprio colore che occupano esattamente per dimensione l'area occupata dal pezzo conquistato. Se il giocatore non ha a disposizione i pezzi necessari per coprire esattamente quest'area, quest' azione non può essere effettuata.

Dopo aver svolto quest' azione, occorre verificare se uno o più pezzi dell'avversario sono stati intrappolati a seguito di quest' azione e girarli cambiando loro colore, come descritto nella prima azione.

Spesso quest' azione causa una reazione a catena con molti pezzi che si trovano in trappola uno dopo l'altro! Il giocatore è obbligato a girare tutti i pezzi dell'avversario intrappolati e, se il caso si presenta, deve girare anche i propri pezzi intrappolati.



*Il giocatore verde conquista il trapezio color petrolio mettendo 2 dei suoi pezzi. Successivamente, intrappola anche il triangolo petrolio.*

## 4. Il giocatore può passare il turno:

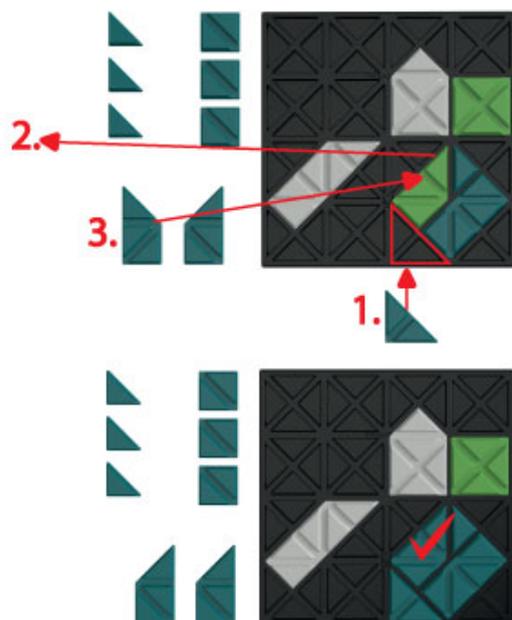
Questo non è un caso frequente ma se il giocatore non può o se, per qualsiasi motivo, non vuole portare avanti nessuna delle azioni descritte, può decidere di saltare il turno.

## REGOLE AGGIUNTIVE

- I piccoli triangoli non possono essere conquistati (azione 3), perché non esistono pezzi più piccoli con cui rimpiazzarli.
- Il parallelogramma più grande non può essere girato quando è intrappolato perché ogni giocatore ha un pezzo solo che, quando viene girato, non può occupare lo stesso spazio.



- Per intrappolare il trapezio avversario è necessario avere a disposizione il proprio trapezio per poterlo rimpiazzare. Altrimenti non è possibile rimpiazzare il trapezio anche se è intrappolato. Se nei turni successivi, il giocatore torna ad avere a disposizione il suo trapezio, può rimpiazzare il trapezio avversario intrappolato, tuttavia questo conterà come un'azione

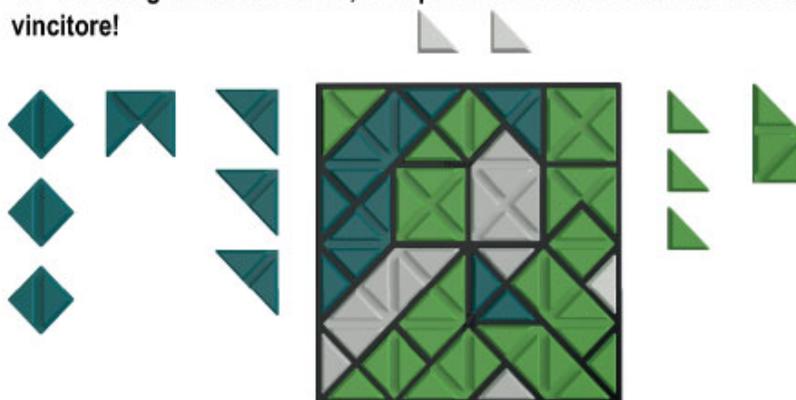


## CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando si verifica una delle seguenti situazioni:

- Il tabellone è interamente riempito
- Entrambi i giocatori hanno passato il turno
- Uno dei giocatori si arrende

Il giocatore che, con i suoi pezzi colorati, occupa il numero maggiore dei 64 triangoli del tabellone, conquista il tabellone ed è dichiarato vincitore!



### Un suggerimento

- È fondamentale controllare sempre i pezzi a propria disposizione e a disposizione dell'avversario, perché le possibili combinazioni di azioni sono molte e possono portare dei cambi repentini nel gioco.
- Ci sono molti modi di arrivare alla vittoria. Si può decidere di iniziare dominando il centro del tabellone. Può anche essere astuto iniziare dai bordi per mantenere i propri pezzi al sicuro.
- I triangoli piccoli sono preziosi. Sono quelli più utili per conquistare i pezzi avversari, mentre essi stessi non possono essere conquistati. In compenso, possono essere intrappolati, quindi bisogna cercare di tenerli al sicuro.

Buon divertimento!

All rights reserved. This game can only be used for recreational purposes.

WARNING: Not suitable for children under 3 years old.

This game contains small parts which can be ingested or inhaled. Retain this information.

Visuals are non-binding. Shapes and colors may change.

Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly forbidden without written permission from Verdes Innovations S.A.

Powered by:

**VCUBE**<sup>™</sup>

the 21<sup>st</sup> century cube  
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008

Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281

E-mail: support@v-cubes.com

www.v-cubes.com