

ROOT\G: - ISTRUZIONI SCHEMATICHE

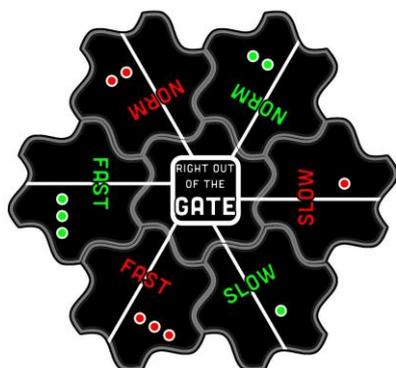
CONTENUTO DELLA SCATOLA:

- 52 tessere circuito
- 9 tessere terminali
- 1 tessera core
- 6 tessere missioni
- 1 tessera R.O.O.T.\G:
- 36 gettoni carica
- 9 gettoni segnale

PREPARAZIONE – 2 GIOCATORI

-Scegliere il lato di gioco (nero o verde)

-Piazzare la tessera “CORE” in centro e le tessere “Terminale” come in figura:



-Ciascun giocatore riceve:

- 3 gettoni SEGNALE (fast, norm e slow)
- 18 gettoni CARICA
- 2 tessere MISSIONE (1 e 0)

OBIETTIVI

Ogni giocatore legge (segretamente) i propri obiettivi dalle tessere MISSIONE:

La missione del giocatore si forma grazie alla combinazione delle due tessere. Sul retro della tessera 0 sono indicate le tre diverse porte Fast, Normal e Slow (3 pallini, 2 pallini, 1 pallino) alle quali sono abbinate delle lettere; sul retro della tessera 1 si trova il valore OBIETTIVO abbinato a quelle lettere.

Ciascun giocatore dovrà cercare di far arrivare ai propri terminali il valore OBIETTIVO tramite la combinazione di porte logiche.

TESSERE CIRCUITO

Le tessere circuito possono essere di 3 tipi: tessere input, tessere collegamento, porte logiche.

- **Tessere input**

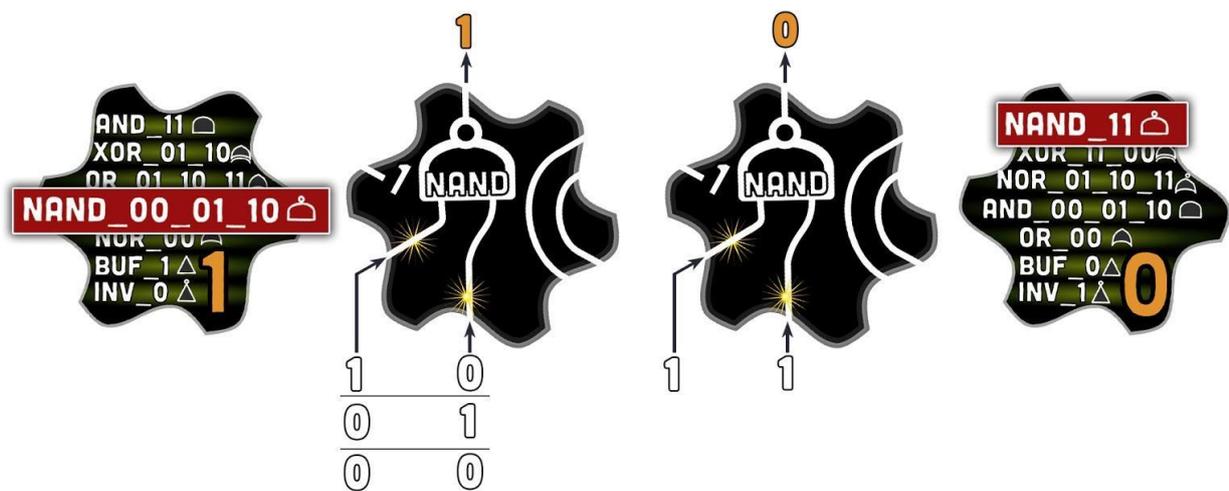
Sono tessere che riportano i valori logici 0 e 1

- **Tessere collegamento**

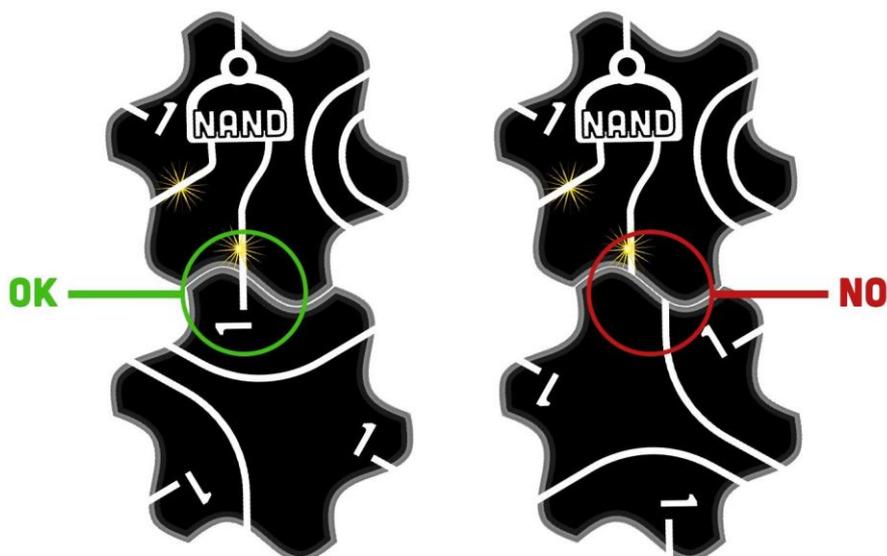
Sono tessere che riportano linee di collegamento e possono contenere input

- **Tessere Porta logica**

Sono tessere fondamentali del gioco, contengono le "Porte logiche" che trasformano combinazioni di segnali di input nei valori di uscita seguendo le reali regole dell'elettronica (riepilogate sul retro delle tessere MISSIONE). Possono inoltre contenere collegamenti e input.



Le tessere possono essere liberamente combinate tra loro, il design caratteristico delle stesse tessere non permette piazzamenti non previsti.



INIZIO DEL GIOCO

Per decidere chi inizia il gioco ogni giocatore pesca una tessera circuito e somma i valori presenti sul lato nero. Inizia il gioco il giocatore che raggiunge valore superiore (in caso di pareggio ripetere l'operazione). Il giocatore che inizia tiene la tessera R.O.O.T./G:.

FASI DI GIOCO

Il gioco si divide in fase di carica e fase di scarica. Si inizia sempre nella **fase di carica** che permane fino all'esaurimento dei gettoni da parte di almeno un giocatore.

FASE DI CARICA

Il giocatore più VELOCE pesca due tessere CIRCUITO coperte, le guarda e sceglie quale tenere e quale cedere all'avversario.

Chi è il giocatore più veloce?

- Il primo turno il giocatore più veloce è quello senza tessera R.O.O.T.\G:
- Nei turni successivi il giocatore più veloce è quello con meno porte logiche collegate piazzate (in caso di parità il giocatore più veloce è sempre quello che non detiene la tessera R.O.O.T.\G:)

Una volta assegnate le tessere circuito si procede al piazzamento (vedi capitolo **regole di piazzamento**).

Il primo giocatore a piazzare è quello che detiene la tessera R.O.O.T.\G:. Questi può decidere, in alternativa, di cederla all'altro giocatore, il quale diviene così il primo a effettuare il piazzamento.

Successivamente piazza l'altro giocatore.

Quando tutti i giocatori hanno piazzato la loro tessera, ogni giocatore scarta un numero di gettoni pari alla velocità del terminale al quale è stata collegata una porta logica:

Fast ⑦ 3 gettoni

Norm ⑦ 2 gettoni

Slow ⑦ 1 gettone

Il piazzamento di tessere input e tessere collegamento non da diritto a scartare gettoni.

NB:

- In caso una porta logica sia collegata a più terminali entrambi danno diritto di scartare gettoni ai giocatori proprietari dei rispettivi terminali
- è possibile perdere gettoni anche a causa di piazzamenti avversari

Dopo aver scartato i gettoni si riparte dal calcolo delle velocità dei giocatori.

Quando un giocatore termina i gettoni si passa alla **fase di scarica**.

- REGOLE DI PIAZZAMENTO -

- ogni tessera deve sempre toccare almeno una tessera già piazzata (o un terminale);

- collegamenti e porte logiche possono anche essere piazzate su terminali o circuiti dell'avversario
- un giocatore può piazzare input su circuiti dell'avversario solo in fase di scarica
- è vietato chiudere tutti i propri circuiti con valori di input fino a che non si è in fase di scarica

FASE DI SCARICA

In fase di scarica il gioco continua come sopra, ma è possibile per il giocatore che ha terminato i gettoni chiedere l'accensione del circuito terminando così la partita.

In questo caso l'altro giocatore deve acconsentire, in caso contrario diventa automaticamente il più lento (per quel turno) e, se la possiede deve cedere la tessera R.O.O.T.\G; altrimenti deve ripescare un gettone.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina con l'accensione del circuito, questo può avvenire in diversi modi:

- un giocatore in scarica propone e l'altro accetta
- sono terminate le tessere CIRCUITO
- tutti i circuiti disponibili sono stati chiusi con un valore di input per cui non è più possibile collegarvi altre tessere

ACCENSIONE DEL CIRCUITO

I gettoni carica ancora in gioco vengono scartati.

I giocatori piazzano i gettoni SEGNALE corrispondenti (FAST, NORM, SLOW) nei punti più lontani del circuito di ciascun TERMINALE, ossia all'estremità del percorso che attraversa il maggior numero di PORTE LOGICHE.

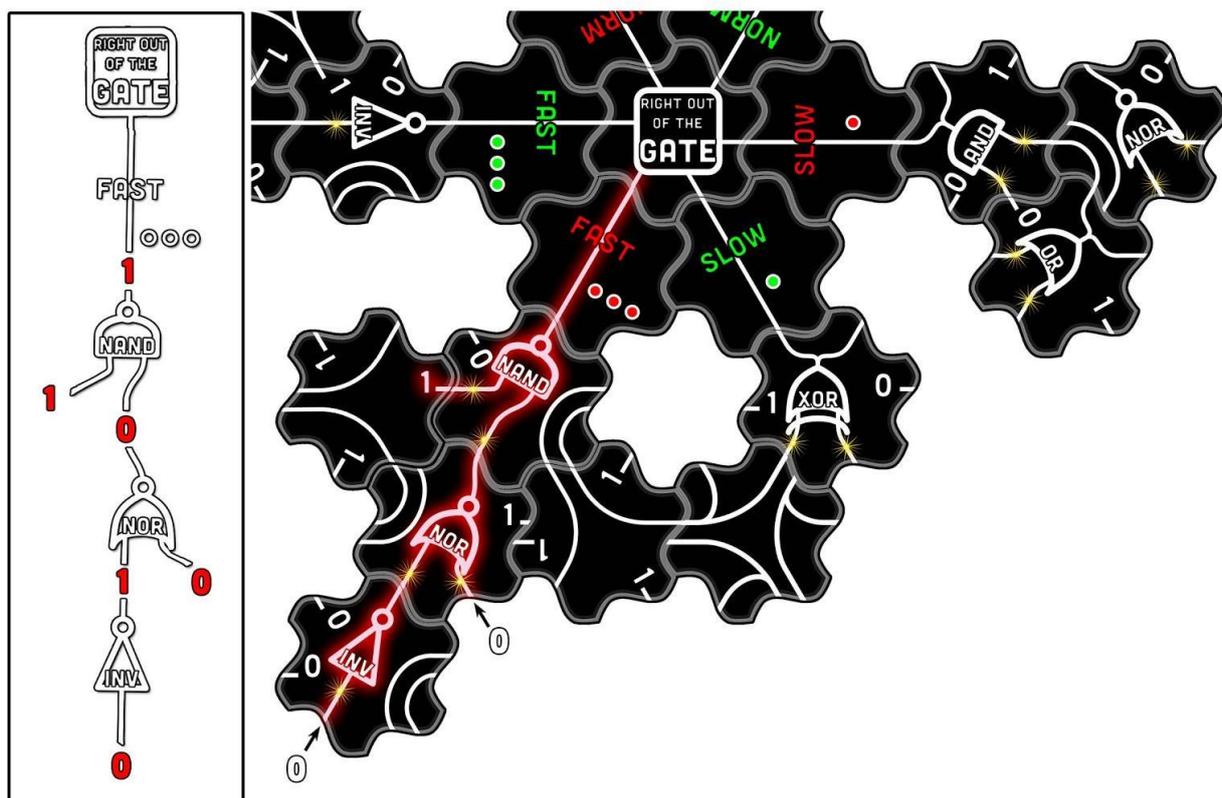
I giocatori fanno superare a ciascun gettone SEGNALE la successiva PORTA LOGICA del circuito.

I giocatori collocano sulla propria tessera MISSIONE 0, divisi in pile FAST, NORM e SLOW, un gettone CARICA per ciascuna porta logica attraversata dal segnale mosso.

Ogni volta che un gettone SEGNALE supera l'ultima porta logica raggiungendo un terminale (FAST, NORM o SLOW), questi viene trasmesso al CORE e processato.

PROCESSO DI UN SEGNALE

Quando un segnale arriva al CORE se ne calcola il valore logico applicando ai valori input l'effetto delle PORTE LOGICHE attraversate lungo il percorso (se all'ingresso di una porta non ci sono input si calcola come se avesse valore logico 0).



Se il SEGNALE corrisponde all'obiettivo della MISSIONE il giocatore riceve i gettoni CARICA nella corrispondente pila sulla tessera MISSIONE 0, e questi costituiranno i punti realizzati.

Se invece il SEGNALE non è corretto, i gettoni carica corrispondenti vengono posizionati sul CORE e verranno assegnati al giocatore che processerà il successivo segnale correttamente.

Nel caso arrivino due segnali corretti contemporaneamente, il residuo di gettoni sul CORE verrà suddiviso tra i due segnali (eliminando i gettoni in eccesso in caso di numero dispari).

Ogni volta che un segnale viene processato tutte le pile di gettoni CARICA (sulla tessera MISSIONE 0) vengono azzerate, non vengono scartati invece i gettoni già acquisiti per segnali correttamente processati.

Quando tutti i SEGNALI sono stati PROCESSATI la partita è terminata.

Il giocatore con il maggior numero di gettoni CARICA vince.

In caso di parità vince il giocatore in possesso della tessera R.O.O.T.\G:.

COMING SOON: regole "CHILD MODE" (per insegnare ai più piccoli i fondamentali dell'elettronica) e regole per più di 2 giocatori.