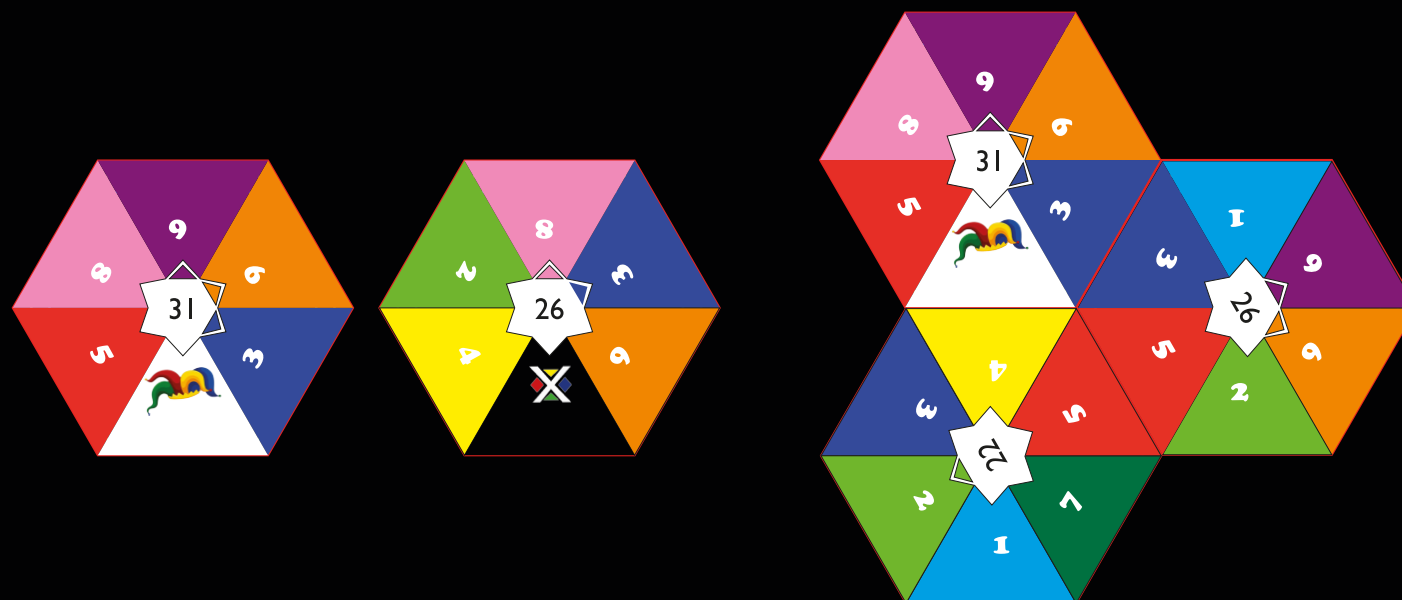


5- TESSERE PARTICOLARI

Tra le 40 tessere del gioco ci sono 6 tessere speciali: 3 tessere con area Jolly e 3 tessere con area "Exagon".

- Le **aree Jolly**: indicano che il lato di questa tessera può essere abbinato a quello di un'altra tessera già in gioco in sostituzione di un qualsiasi numero/colore (esclusi quelli già presenti nell'esagono in gioco)

- Le **aree "Exagon"**: indicano che il lato di questa tessera non potrà essere abbinato a nessun lato di altre tessere e neppure ad una tessera con lo stesso simbolo. Si tratta di una tessera dall'alto valore strategico.



6- UTILIZZO della CLESSIDRA

Ciascun giocatore dispone di un minuto di tempo, scandito da una clessidra, per collocare le proprie tessere. Qualora il giocatore posizioni le tessere collegabili a sua disposizione prima che il suo turno sia finito, il tempo-clessidra rimanente andrà a vantaggio del giocatore alla sua sinistra.

Nel caso in cui il tempo-clessidra dovesse finire prima che il giocatore abbia avuto il tempo di posizionare le sue eventuali tessere con collegamento bonus, tali tessere non potranno più essere posizionate o utilizzate in seguito.

7- MODALITA' TORNEO

Quando si gioca nella modalità torneo le regole base del gioco vengono mantenute, ma vince il giocatore che raggiunge prima degli altri un punteggio uguale o superiore a 50 punti.

In questa modalità, alla fine di ogni partita il vincitore otterrà 20 punti, mentre gli altri giocatori verranno penalizzati della somma dei **"punti stella"** presenti sulle tessere a loro rimaste, più un'ulteriore eventuale penalità di 3 punti per ogni tessera con area jolly non giocata.

- **Punti Stella**: sono il numero di punte della stella centrale che lasciano intravedere il colore sottostante.

REGOLAMENTO

1- CONTENUTO del GIOCO

- 1 clessidra
- 40 tessere esagonali

Ogni tessera esagonale è diversa e al suo interno si divide in sei aree triangolari con al centro una stella. Ognuna delle aree contiene un numero (scelto in un range tra l'uno e il nove) che varia da tessera a tessera e che è abbinato ad un colore specifico. Il numero inserito nella stella centrale, invece, corrisponde alla somma delle cifre presenti nelle sue sei aree (vedi immagine 1).

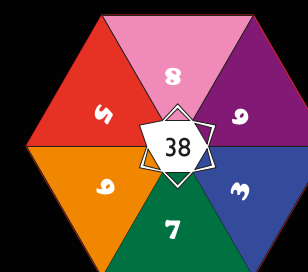


Immagine 1

2- REGOLE ESSENZIALI

EXAGON può essere giocato da due a cinque persone.

Il gioco consiste nell'unire il maggior numero possibile di tessere congiungendo tra loro i lati con lo stesso numero/colore (vedi immagine 2 - 3).

Lo scopo del gioco è quello di finire per primi le tessere, oppure di riuscire a realizzare l'incastro perfetto, ovvero inserire una tessera che abbia 6 lati corrispondenti per colore/numero alle tessere circostanti.

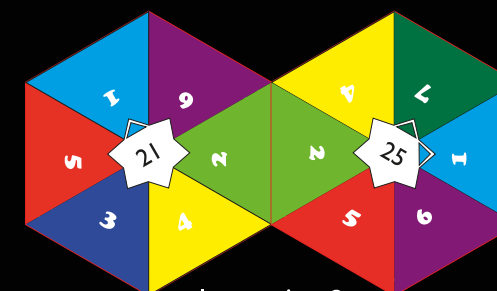


Immagine 2

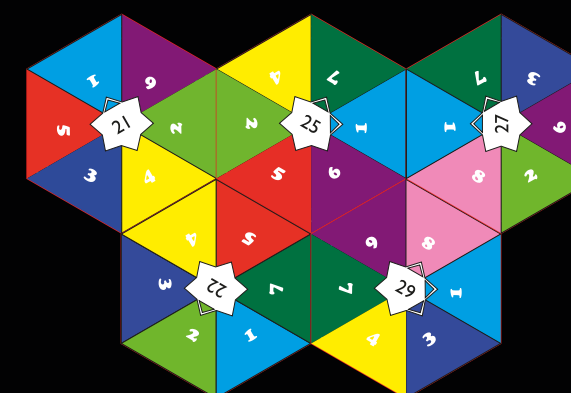


Immagine 3

3- INIZIO DELLA PARTITA

Tutte le tessere vengono distribuite coperte a ciascun giocatore in base al numero di giocatori presenti, come indicato nella tabella sottostante:

Numero di giocatori	Numero di tessere per ciascun giocatore
2	20 tessere
3	13 + 1 tessera già sul tavolo
4	10 tessere
5	8 tessere

Il giocatore che troverà tra le sue tessere quella contenente la stella con il numero 39 sarà il primo ad iniziare. I turni successivi continueranno in senso orario e verranno giocati a tessere scoperte.

4- COME SI GIOCA (PARTITA SINGOLA)

Terminata la distribuzione delle tessere, il primo giocatore poserà sul tavolo uno dei suoi esagoni e il secondo giocatore, alla sua sinistra, dovrà congiungere una delle tessere in suo possesso a quella appena giocata facendo sì che le aree adiacenti coincidano per numero/colore.

Da quel momento in poi una clessidra scandirà il tempo (un minuto) a disposizione di ciascun giocatore per posizionare il maggior numero possibile di tessere, tenendo conto che, per non far finire immediatamente il proprio turno, si dovranno far combaciare minimo due lati dello stesso esagono con quelli già sul tavolo.

Maggiore sarà il numero di lati fatti combaciare per numero/colore, maggiore sarà il numero di tessere che potranno essere collegate – anche con un solo collegamento (bonus) – dallo stesso giocatore nel corso del suo turno (vedi tabella):

Numero di lati dell'esagono collegati	Numero di tessere con collegamento bonus (un solo lato) da poter posizionare entro il proprio turno
3 lati	1 tessera bonus
4 lati	2 tessere bonus
5 lati	3 tessere bonus
6 lati	VITTORIA

Ogni volta che un giocatore ha la possibilità di disporre di una tessera bonus, anziché effettuare il collegamento con un solo lato, può cedere una propria tessera al giocatore che rimane con una sola tessera in mano (se presente).

In generale, a meno che non si abbiano a disposizione delle tessere con collegamento bonus, per continuare a posizionare esagoni nel proprio turno di gioco è essenziale unire sempre almeno due lati numero/colore.

Tambù srl, Centro direzionale Palazzo Canova
5° piano, 20090 Segrate (MI)

Prodotto in Italia in Via Sibelluccia,
84085, Mercato San Severino (SA)

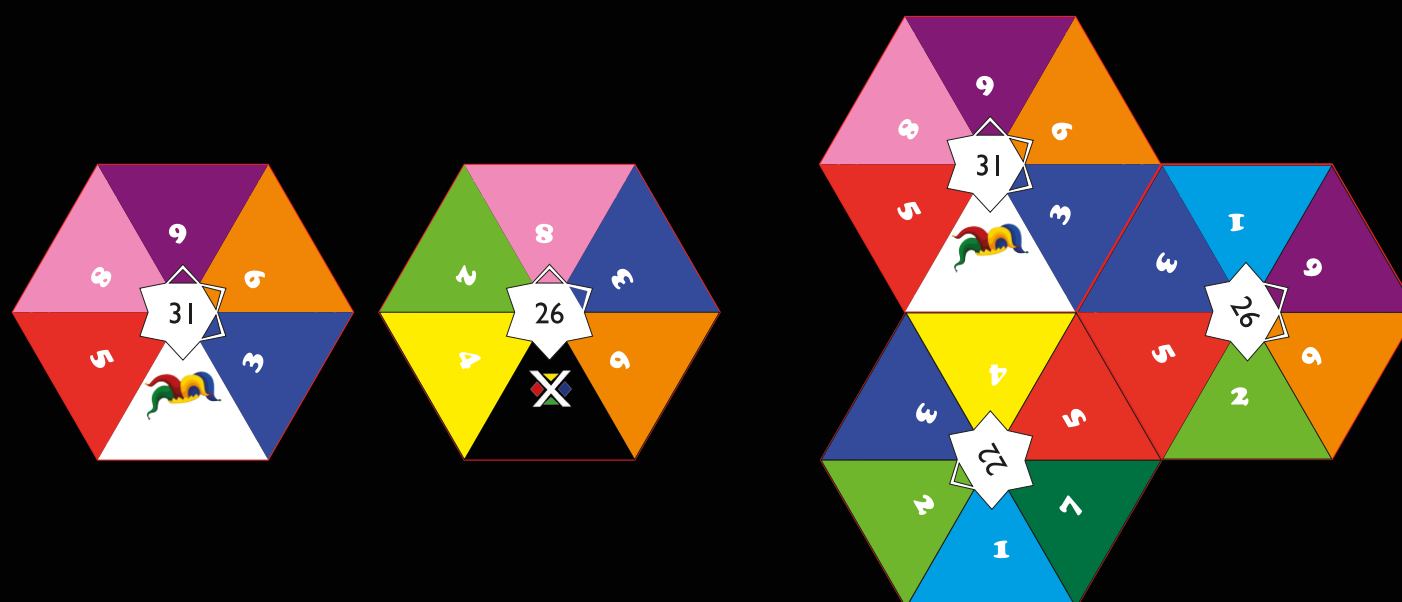
EXAGON



5 – SPECIAL TILES

Among the 40 tiles of the game there are 6 special tiles: 3 tiles with the Jolly area and 3 tiles with the “Exagon” area.

- **Jolly areas:** indicate that the side of this tile can be matched with the one of other tiles already in play to replace any number/colour (excluding those already present in the hexagons)
- **“Exagon” areas:** indicate that the side of this tile cannot be combined with any side of other tiles, neither with a tile’s side with the same symbol. This is a tile with a high strategic value.



6 – USE of the HOURGLASS

Each player has one minute of hourglass to place his tiles. If the player places the connectable tiles at his disposal before his turn is over, the hourglass’ time remaining will be added to the one of the player to his left.

In case the time of the hourglass will end before the player had time to place his bonus tiles - if any - these tiles can no longer be placed or used later.

7 – TOURNAMENT

Playing in the tournament mode all the basic rules of the game are maintained, but the player who reaches a score equal to or greater than 50 points before all the others wins.

In this mode, at the end of each one shoot game the winner will get 20 points, while the other players will be penalized by the sum of the “**star points**” on their remaining tiles, plus an additional penalty of 3 points for each tile with a Jolly area not played.

- **Star Points:** indicated on the star at the center of each tile, they are the sum of the number of points of the star that let us see the colour of the area below (not the white points, but the “coloured” ones).

RULES

1 – COMPONENTS

- 1 hourglass
- 40 hexagonal tiles

Each hexagonal tile is different from the others and inside it is divided into six triangular areas with a white star in the center.

Every area contains a number (chosen between one and nine) that varies from tile to tile: each number always corresponds to a specific colour.

The number written on the central star of the tile, instead, corresponds to the sum of the numbers displayed on that tile’s six areas. (see the figure 1).

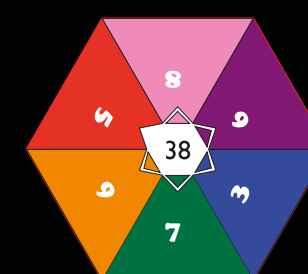


Figure 1

2- MAIN RULES

EXAGON can be played by two to five people.

The game consists of joining as many tiles as possible, matching together the sides with the same number/colour (see the figure 2 - 3).

The aim of the game is to be the first one to finish all the tiles, or to be able to insert a tile that has 6 matching sides by colour/number to the surrounding tiles.

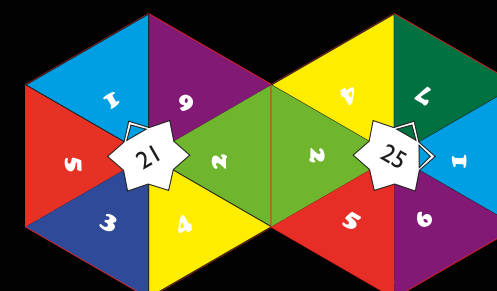


Figure 2

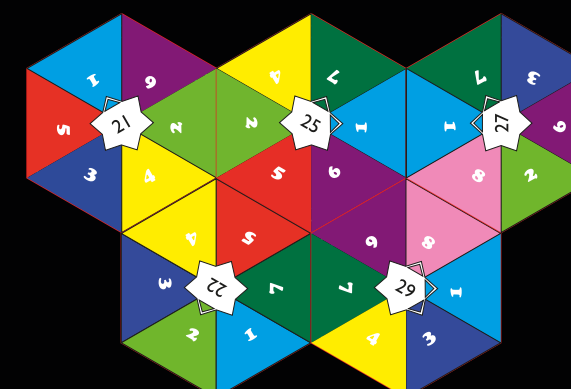


Figure 3

3 – START of the GAME

Arrange all tiles face down and assign them to the players as per the following chart:

Number of players	Number of tiles assign to each player
2	20 tiles
3	13 + 1 tiles already on the table
4	10 tiles
5	8 tiles

The player who will find among his tiles the one containing the star with the number 39 will be the first to begin. The next rounds will continue clockwise and all the tiles will be played faceup.

4 – HOW TO PLAY (ONE SHOT MATCH)

Once the tiles have been distributed, the first player will place one of his hexagons on the table and the second player on his left will have to join one of his tiles to the one just played. Of course, he will need to match one side of it with one side of the first played one.

From then onwards each player will have one minute of hourglass to place the higher number of tiles using at least two matching sides for each single tile played. When a player places a tile with only one matching side, his turn immediately ends.

On the other hand, if a player adding a single tile match three or more sides of other tiles on the table, he gains one or more **bonus tiles** as per the following chart:

Number of sides connected to other hexagons	Number of bonus tiles
3 sides	1 bonus tile
4 sides	2 bonus tiles
5 sides	3 bonus tiles
6 sides	VICTORY

Bonus tiles: tiles that may be connected by one side only within the player turn.

Every time a player gains one or more bonus tiles, instead of connect the tile by one side, he can choose to give one of his tiles to a player that have just one tile on hand (if any).

In general - unless you have bonus tiles - to continue placing hexagons in your turn, it is essential to play tiles that are always combining at least two number/colour sides.

Tambù srl, Centro direzionale Palazzo Canova
5° piano, 20090 Segrate (MI)

Prodotto in Italia in Via Sibelluccia,
84085, Mercato San Severino (SA)



EXAGON

