

NODRAW

Chi non conosce il gioco del tris? Un divertente passatempo che ha tenuto impegnate generazioni di studenti durante tediose lezioni scolastiche e che si trova inciso sulle panchine di legno dei parchi di mezzo mondo? Sono sicuro che, diventati giocatori esperti, le vostre partite finivano tutte patte. Ora con **NO DRAW** potrete scoprire l'evoluzione di uno dei giochi più classici e divertirvi in innumerevoli sfide.

Componenti del gioco

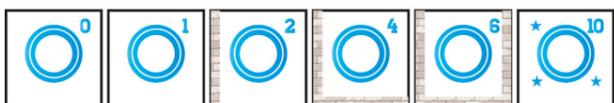
- 90 tessere (45 X - 45 O)
- Blocco segna punti e matita
- 2 sacchetti per contenere le tessere
- 2 supporti per le tessere
- 8 segnalini rotazione
- 1 regolamento

Regolamento

Lo scopo del gioco è fare tris, posizionando in successione (orizzontale, verticale, diagonale) tre tessere con lo stesso simbolo.

Le tessere sono di due tipi: tessera base e tessera azione.

Le tessere base (29 pz. per ciascun giocatore), raffigurano X o O, hanno un punteggio che varia (0, 1, 2, 4, 6, 10) e alcune riportano anche la rappresentazione di una parete su uno, due o tre lati.



Le **tessere azione** (16 pz. per ciascun giocatore), si possono giocare solo durante il proprio turno, influenzano lo svolgimento del gioco, modificando la disposizione di alcune tessere base o creando effetti specifici.

Muro (4 pz. per ciascun giocatore)
Questa tessera, una volta posizionata, impedisce che intorno ad essa vengano posizionate altre tessere in orizzontale, verticale e in diagonale. Può essere distrutta giocando la tessera "piccone".

Piccone (4 pz. per ciascun giocatore)
Permette di eliminare dal gioco una tessera muro o una tessera base che presenti una o più pareti, qualora questa si trovi a una delle estremità del mosaico e non ne interrompa la continuità. Si scarta dopo averla utilizzata.

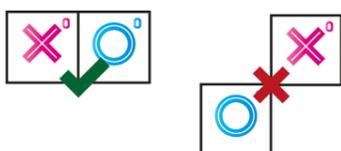
Rotazione (4 pz. per ciascun giocatore)
Permette di ruotare a piacimento una tessera base, che abbia indicata almeno una parete, già presente in gioco. Si scarta la rotazione dopo averla utilizzata.

Combo (2 pz. per ciascun giocatore)
Questa tessera (valore 8 pt.) può essere anche considerata una tessera base. Può essere utilizzata per fare tris da entrambi i giocatori

Flip (2 pz. per ciascun giocatore)
Chi gioca questa tessera, indica dove vorrebbe posizionarla, poi la lancia e l'afferra al volo (come se fosse una moneta). Se esce la faccia con il simbolo (valore 5 pt.), il giocatore che l'ha lanciata la dispone in gioco nella posizione che aveva scelto. Se invece esce il dorso, è il giocatore avversario che deve posizionare una sua tessera base, un muro o una tessera combo, in quella posizione. Il turno prosegue regolarmente con il giocatore avversario.

Fasi del gioco

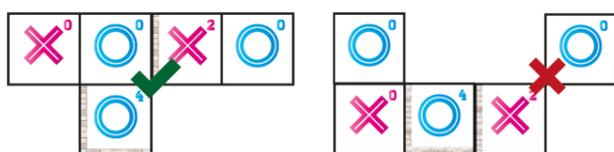
- I giocatori decidono con quale simbolo giocare e prendono il sacchetto di tessere corrispondente.
- Ogni giocatore estrae 3 tessere dal proprio sacchetto, senza mostrarle all'avversario e le dispone sul supporto.
- Si sorteggia il primo giocatore (**giocatore A**), che inizia la partita posizionando sul tavolo di gioco una tessera, scelta tra una delle tre a disposizione orientandola a piacimento se provvista di parete. Ne estrae una nuova dal sacchetto, in sostituzione di quella giocata e la mette tra le sue riserve. N.B. Giocare un Muro come primo pezzo non avrebbe senso. Impedirebbe il piazzamento di qualsiasi altra pedina non consentendo lo svolgimento del gioco.
- Il secondo giocatore (**giocatore B**), posiziona una delle sue tessere affiancandola ad uno dei lati di quella dell'avversario.



Turno dopo turno (A>B>A>B...) possono essere giocate tessere base o tessere azione.

Made in Italy - Via Sibelluccia, 84085, Mercato San Severino (SA)

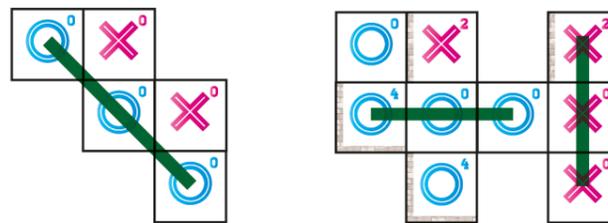
Le tessere, quando vengono posizionate sul tavolo di gioco, devono sempre essere disposte in modo da poggiare sul lato di una delle tessere precedentemente giocate. È possibile affiancare anche lati che rappresentano pareti.



Il giocatore non può passare il turno. Ogni volta che un giocatore realizza un tris (orizzontale - verticale - diagonale) somma i punti riportati sulle tessere base e registra il punteggio sul blocco segna punti

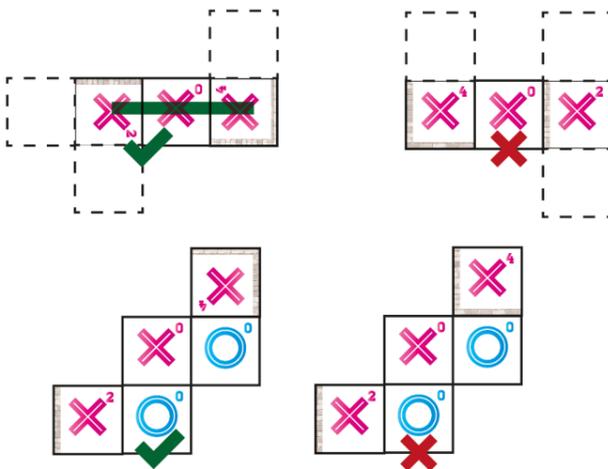
Il gioco finisce quando entrambi i giocatori hanno terminato le tessere a loro disposizione.

Vince il giocatore che ottiene il punteggio più alto. A parità di punteggio, vince chi ha, alla fine del gioco, la successione di tessere senza interruzioni con il valore più alto. In caso di ulteriore parità vince chi ha la successione ininterrotta più lunga.



Fare tris!

Il tris si realizza solo quando la successione, verticale, orizzontale o diagonale, tra tre tessere non è interrotta da pareti.



La combinazione delle stesse tre tessere non può essere utilizzata più di una volta per fare Tris, ma le tessere possono essere utilizzate singolarmente o in coppia per crearne di nuovi.

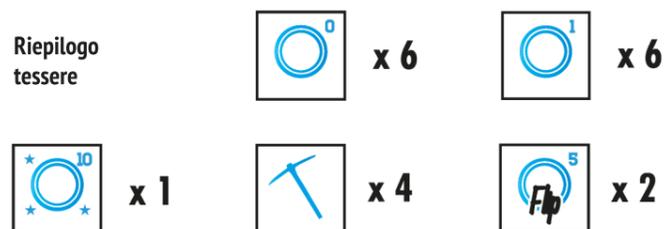
Se ad una successione di tre tessere, che abbiano fatto ottenere un tris, il cui punteggio è stato registrato dal giocatore, se ne, nelle successive fasi di gioco, aggiunge una quarta, si ottiene un nuovo tris sommando il punteggio delle ultime tre tessere. Stessa cosa se ne viene aggiunta una quinta, etc.

Se il posizionamento o la rotazione di una tessera permette di completare più tris contemporaneamente, si somma il punteggio di ogni singolo tris ottenuto.

Condizioni particolari

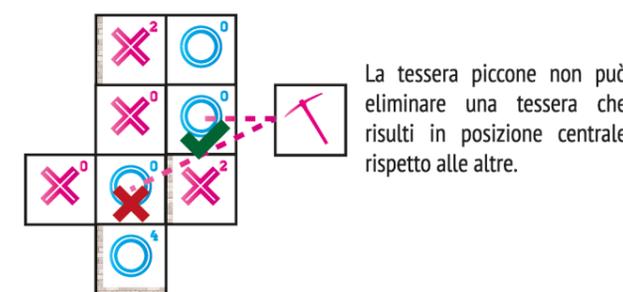
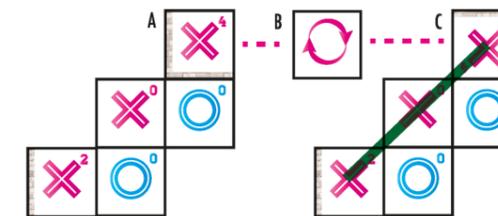
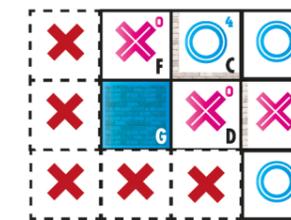
- Qualora un giocatore abbia a disposizione contemporaneamente tre tessere azione, può rimetterle nel sacchetto e pescarne tre nuove, all'inizio o al termine del proprio turno.
- Non può essere giocata una tessera "muro" al primo turno di gioco.

Riepilogo tessere



Alcune tipologie di posizionamento

Una volta che il muro è piazzato, nessuna tessera può venire appoggiata



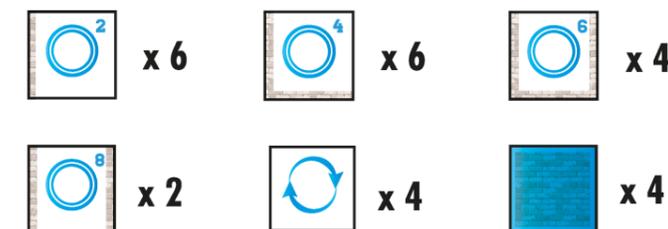
La tessera piccone non può eliminare una tessera che risulti in posizione centrale rispetto alle altre.

Varianti di gioco

4 giocatori sono necessarie due scatole base del gioco. I giocatori giocano a coppie (AX > BO > aX > bO). I tris possono essere realizzati utilizzando anche le pedine piazzate dal proprio compagno. Si potrà registrare un punteggio individuale (assegnando i punti in base al valore delle tessere piazzate da ciascun giocatore) e un punteggio di squadra (somma dei punteggi realizzati).

Sfida veloce dimezzate il numero di pedine a vostra disposizione mantenendo la pedina con valore 10pt. In questa versione le sfide dureranno circa 15 min.

Bambini se i bambini trovano troppo difficoltoso il calcolo del punteggio, giocate conteggiando semplicemente il numero di tris realizzati.



Ringraziamenti

Per il Playtest Elisa Masnata, Carlo Capitanio, Simone Ciccia, Ivan Ferrari, Marzia Ambrosini, Luca Rizzi, Serena Lebbolo, Marta Colombo, Andrea Casiraghi, Monticelli Clara, Federica Colombo, Luca Muzzarelli, Federica Colombo, Alice Tassis. **Revisione testi** Marta Colombo, Elisa Masnata **Impaginazione e grafica** Carlo Capitanio/Cabot Cove



Tambù srl, Centro direzionale Palazzo Canova, 5° piano, 20090 Segrate (MI)
Prodotto in Italia in Via Sibelluccia, 84085, Mercato San Severino (SA)

NODRAW

by ANTONIO CIOCCA

Who doesn't know "tic-tac-toe"? An amusing pastime that has involved whole generations of students during boring school time and that is engraved on the wooden garden seats around the world? I'm sure that, after becoming experienced players, your games always ended in a draw. Now with **NO DRAW** you have the evolution of one of the more traditional games and can have fun in countless challenges.

Contents

- 90 tiles (45 X - 45 O)
- Block notes for score marks and pencil
- 2 tile bags
- 2 holders for tiles
- 8 rotation counters
- Rules

RULES

The purpose of the game is to get a tic-tac-toe, placing sequentially (horizontally, vertically, diagonally) three tiles with the same symbol.

There are two kinds of tiles: base and action.

Basic tiles (29 pieces each player) with X or O, have a different score (0, 1, 2, 4, 6, 10) and some also have a picture of a wall on one, two, or three sides.



Action tiles (16 pieces each player) can be played only during your turn and they influence the game. They can modify the placement of some basic tiles or create specific effects.



Wall (4 pieces each player)

This tile prevent any other tile being placed around it, horizontally, vertically or diagonally. It can be destroyed by the tile "pick".



Pick (4 pieces each player)

It can remove a tile "wall" or a basic tile with one or more walls, if it is at one end of the mosaic and doesn't interrupt its continuity. Discarding the pick after use.

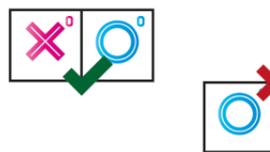


Rotation (4 pieces each player)

It allows to rotate only once at will a basic tile with one wall at least. Discarding after use. **Rotation put a rotation counter on the tile to remember the tile action**

Games stages

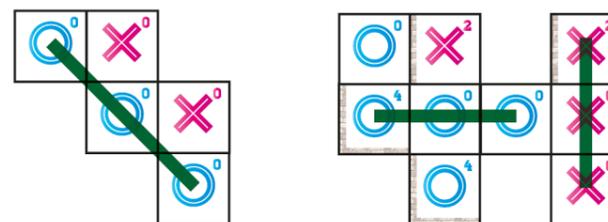
1. Players decide which symbol to use and take the corresponding tile bag
2. Each player takes 3 tiles from the bag, without showing the opponent and put them on the holder
3. The first player is drawn (player A). He starts the game placing a tile on the table, after choosing among one of the available three and moving at will if it has a wall. He takes a new one from the bag, to replace the played one and put in reserve. To play a wall as a first tile would make no sense. It would prevent the placement of any other tile and the game could not go on.
4. The second player (player B), place one of his tiles alongside one of the side of the opponent's.



Turn after turn (A>B>A>B...) players can use basic or action tiles.

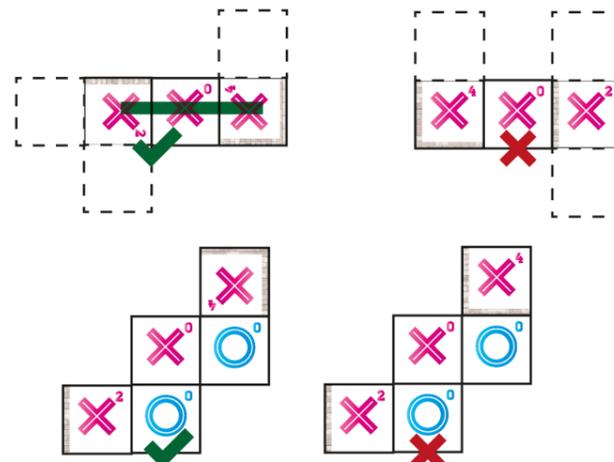
The winner is the player who gets the higher score. In case of equal scores, the winner is the player who has the tile sequence with the higher score, at the end of the game.

In case of further equal scores, the winner is the one who has the longer continued sequence.



Get Tic-Tac-Toe!

You get a tic-tac-toe when the vertical, horizontal or diagonal sequence of three tiles isn't interrupted by walls



The same three tiles sequence can't be used more than once to get a Tic-tac-toe, but tiles can be used either individually or in pairs to get a new Tic-tac-toe.

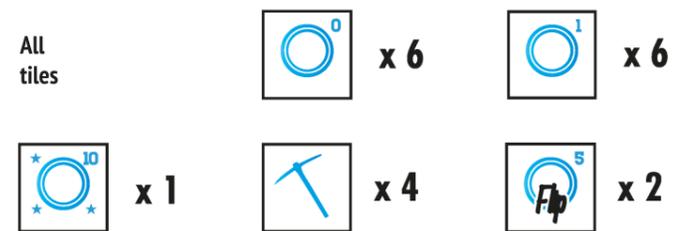
If you have a three tiles sequence with which you get a Tic-tac-toe and whose score has been recorded, you can add a fourth tile during the further parts of the game and get a new Tic-tac-toe, adding the score of the last three tiles. The same if a fifth one is added, etc.

If the placement or rotation of one tile allows to get more Tic-tac-toe at the same time, the player adds the score of each obtained Tic-tac-toe

Particular conditions

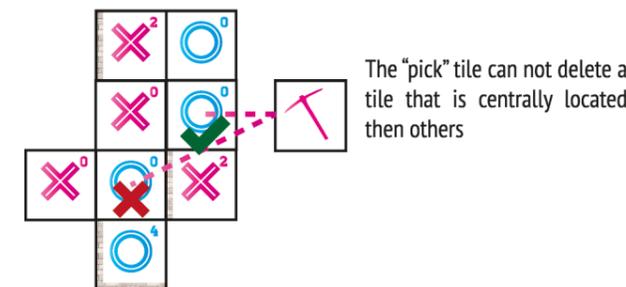
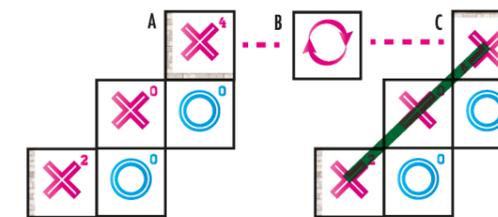
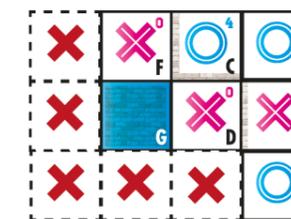
If a player has three action tiles available at the same time, he can put them in the bag and catch three new ones, at the beginning or at the end of his turn.

- A tile "wall" can't be played at the first round.



Some types of positioning

When the wall was played, no tiles can be placed



The "pick" tile can not delete a tile that is centrally located then others

Game variants

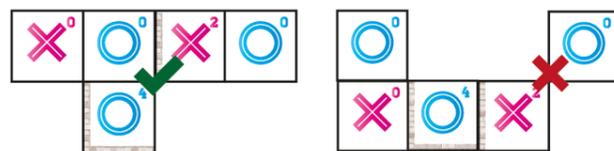
4 players two basic boxes of the game are required. Players play in two team (AX> BO> aX> bO). The tic tac toe can be made using also with the pawns placed by your partner. You can record an individual score (by assigning points based on the value of the cards placed by each player) and a team score (sum of the scores scored).

Quick challenge reduce the number of pieces available (22 tiles + 10pt tile, for each player). In this version the challenges will last about 15 min.

Children if the children find too difficult to calculate the score, play by simply counting only the numbers of tic tac toe made.

The tiles always must be places on the side off the previesly played tiles

It's also possible to place sides with wall, right beside.



The player can't lose his turn.

Each time a player get a tic-tac-toe (horizontally - vertically - diagonally), he adds the point of basic tiles and records the score on the block notes.

Acknowledgments

Playtest Elisa Masnata, Carlo Capitanio, Simone Ciccica, Ivan Ferrari, Marzia Ambrosini, Luca Rizzi, Serena Lebbolo, Marta Colombo, Andrea Casiraghi, Monticelli Clara, Federica Colombo, Luca Muzzarelli, Federica Colombo, Alice Tassis. **Text reviews** Marta Colombo, Elisa Masnata **Layout & graphics** Carlo Capitanio/Cabot Cove

