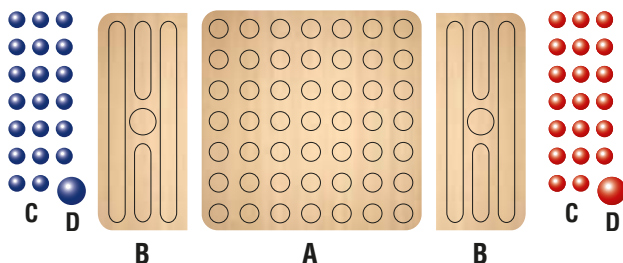




1 – ELEMENTI DEL GIOCO

Il gioco è composto da (1) un *Tavoliere Gioco*, (2) due *Porta Biglie* e (3) una dotazione di 21 biglie per giocatore. Le biglie più grandi sono chiamate *Biglie Queen* mentre le biglie restanti sono le *Biglie Attacco*. Nella versione "Regular" la scatola include un elegante cofanetto che contiene tutti gli elementi del gioco. Nella versione "Wood Edition" i *Porta Biglie* sono uniti al *Tavoliere Gioco*.

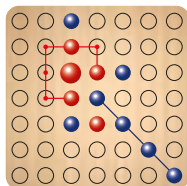


A – Tavoliere gioco
B – Porta Biglie

C – Biglie Attacco
D – Biglia Queen

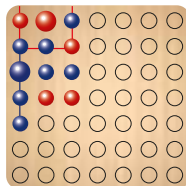
2 – SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è conquistare la *Biglia Queen* dell'avversario tramite una mossa finale chiamata *Winning Real* o *Winning Real Queen*.



E

E – *Winning Real*
(mossa vincente)

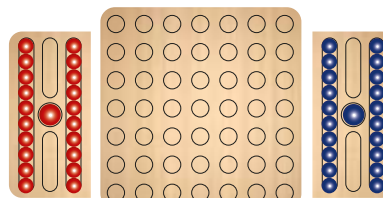


E1

E1 – *Winning Real Queen*
(mossa vincente)

3 – PREPARAZIONE DEL GIOCO

A inizio partita, le biglie in dotazione vanno ordinate sui *Porta Biglie*, posti sempre ai lati del *Tavoliere Gioco*. Le *Biglie Attacco* vanno sistemate negli incavi lunghi, la *Biglia Queen* in quello tondo centrale. Gli incavi più corti serviranno a contenere le biglie conquistate.



F – Impostazione gioco
inizio partita

F

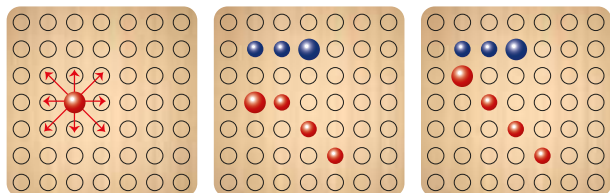
4 – INIZIO DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie una propria serie di biglie. La prima mossa è decisa nascondendo due biglie di diverso colore nelle mani di un giocatore. L'avversario sceglierà la mano, che svelerà il colore della serie di biglie che inizierà la partita.

5 – MOVIMENTI DELLE BIGLIE

Le *Biglie Attacco* si collocano sul *Tavoliere Gioco*, in tutti gli incavi liberi da altre biglie. Ogni mossa prevede l'inserimento di una nuova biglia. Se terminano tutte quelle in dotazione si giocano quelle presenti sul *Tavoliere Gioco*.

La *Biglia Queen* invece, può spostarsi di un solo incavo adiacente al proprio, in un'area limitata e vulnerabile definita *Area Castello*. Questo movimento le permette di sfuggire a potenziali attacchi avversari e di realizzare eventuali mosse vincenti (*Real Queen*), senza dover aggiungere nuove biglie in gioco.



G

G1

G2

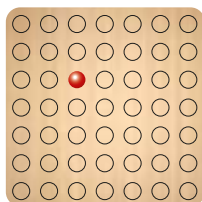
G - Movimenti Biglia Queen

G1 - Situazione di gioco

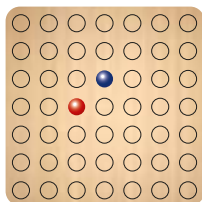
G2 - Real Queen da movimento Biglia Queen

6 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO

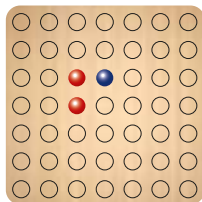
Si gioca a turno, posizionando una biglia alla volta sul Tavoliere Gioco, in maniera accorta, ponderata e strategica. L'obiettivo dichiarato è quello di realizzare combinazioni vincenti (*Real*), che permettano di conquistare il maggior numero di *Biglie Attacco* dell'avversario, per indebolirlo e preparare la conquista della sua Biglia Queen.



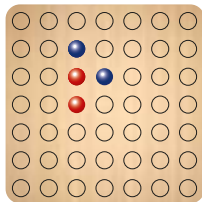
H1



H2



H3



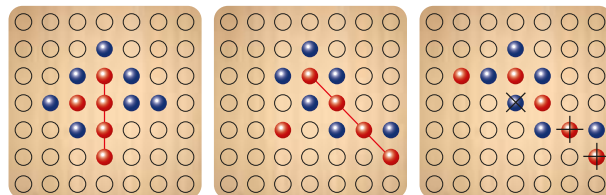
H4

H - Turni gioco inizio partita

7 - CONQUISTA DELLE BIGLIE AVVERSARIE: REAL

Per conquistare le biglie dell'avversario sarà necessario creare dei *Real*. Il *Real* si realizza mettendo in fila quattro delle proprie *Biglie Attacco* in qualsiasi direzione sul Tavoliere Gioco.

La combinazione permette al giocatore di conquistare una qualsiasi *Biglia Attacco* giocata dall'avversario. Allo stesso tempo, il giocatore dovrà riprendersi due delle quattro biglie che compongono il *Real*. Queste ultime dette: *Biglie di Rientro* potranno essere giocate nei turni successivi.



I

L

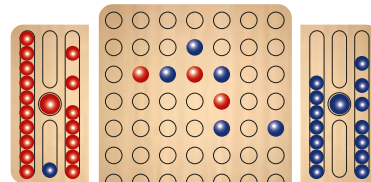
L1

I - Real

L - Real

*L1 - Biglia Attacco conquistata: 1
- Biglie di Rientro: 2*

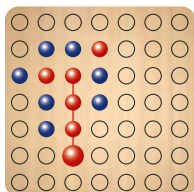
L2 - Situazione gioco dopo Real



L2

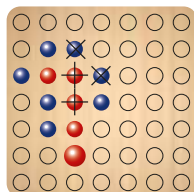
8 - CONQUISTA DELLE BIGLIE AVVERSARIE: REAL QUEEN

Il *Real Queen* è la versione potenziata del *Real*, in quanto una delle quattro biglie della serie è una *Biglia Queen*. Il *Real Queen* permette di catturare due *Biglie Attacco* qualsiasi giocate dall'avversario. Anche in questo caso andranno scelte due *Biglie di Rientro*, tra le tre *Biglie Attacco* che compongono il *Real Queen*. Le *Biglie di Rientro* potranno essere rigiocate nei turni successivi.



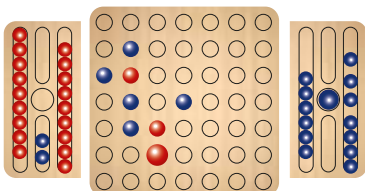
M

M – Real Queen



N1

*N1 – Biglia Attacco conquistata: 2
– Biglia di Rientro: 2*



N2

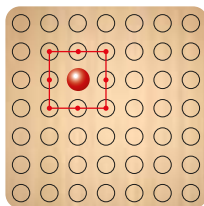
*N2 – Situazione gioco
dopo Real Queen*

9 – INGRESSO DELLA BIGLIA QUEEN

La *Biglia Queen* entra in gioco o per scelta strategica o perché obbligata, essendo ultima biglia rimasta da giocare. Nel primo caso entra in gioco solo realizzando un *Real Queen*. La *Biglia Queen* non è mai una *Biglia di Rientro* e se utilizzata, rimane in gioco fino al termine della partita.

10 – AREA CASTELLO

L'incavo ove è posizionata la *Biglia Queen* sul *Tavoliere Gioco* si chiama: *Castello*. Gli incavi che la circondano definiscono l'*Area Castello*.

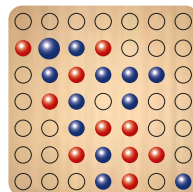


O

O – Area Castello

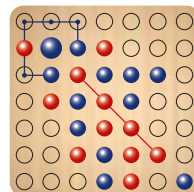
11 – MOSSE FINALI VINCENTI

Si vince quando un *Real* incrocia un qualunque incavo dell'*Area Castello* avversaria con almeno una biglia. In altre parole, la *Biglia Queen* viene conquistata quando un *Real* interseca, anche con una sola biglia, uno degli incavi che la circondano. La mossa vincente prende il nome di *Winning Real*. Se la mossa finale che mette in "scacco" la *Biglia Queen* avversaria è, invece, un *Real Queen*, la mossa finale vincente prende il nome di: *Winning Real Queen*.



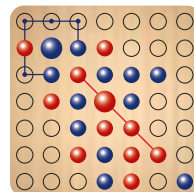
P

*P – Preparazione
mossa vincente:
Winning Real*



P1

*P1 – Winning Real
– Partita vinta!*

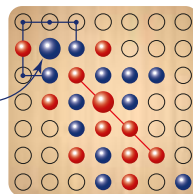
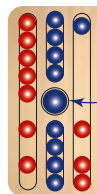


Q

*Q – Winning
Real Queen
– Partita vinta!*

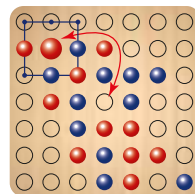
12 – CONCLUSIONE DELLA PARTITA

A seguito di un *Winning Real* o *Winning Real Queen*, la *Biglia Queen* perdente viene fatta prigioniera nell'incavo tondo, sulla tavoletta Porta Biglie del vincitore. La *Biglia Queen* del vincitore, invece, prenderà posto sul *Castello* della perdente.



R

*R – Biglia Queen conquistata e
deposta sulla Tavoletta Gioco
del vincitore*



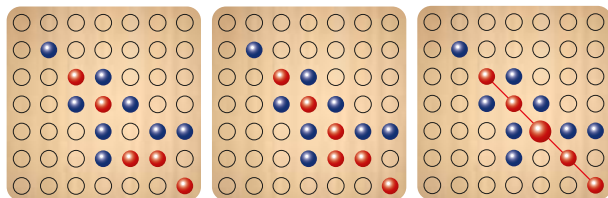
R1

*R1 – Biglia Queen vincente
prende il Castello della
perdente!*

13 – MOSSE SPECIALI

Oltre al *Real* e al *Real Queen*, durante una partita si possono creare combinazioni speciali, che possiamo suddividere in due categorie: **SUPER REAL** e **DOUBLE REAL**.

- I **Super Real** prevedono combinazioni di cinque o più *Biglie Attacco* consecutive. La presenza della *Biglia Queen* nella combinazione trasforma la mossa in *Super Real Queen*.



S

S1

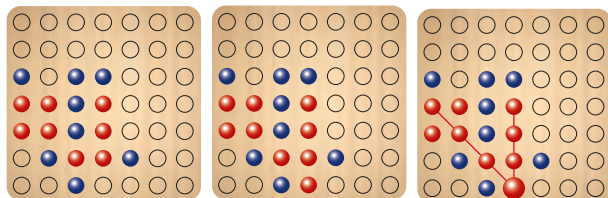
T

*S – Preparazione
Super Real*

S1 – Super Real

T – Super Real Queen

- I **Double Real** sono combinazioni di due *Real* che si incrociano, grazie al perfetto inserimento di una biglia. Se uno dei due *Real* incrociati è un *Real Queen*, la mossa diventa un *Double Real Queen*.



U

U1

V

*U – Preparazione
Double Real*

U1 – Double Real

*V – Double
Real Queen*

Nelle pagine successive proponiamo lo schema riassuntivo completo delle *mosse speciali*, con le indicazioni delle biglie da conquistare e quelle di rientro.

TERMINOLOGIA DEL GIOCO

Area Castello: L'area costituita dagli incavi che circondano la *Biglia Queen* ove è libera di muoversi.

Biglia Attacco: Biglia piccola.

Biglia Incrocio: È la biglia che interseca due *Real* in un *Double Real*. È la prima che viene ripresa come *Biglia di Rientro*.

Biglie di Rientro: Sono le biglie che vanno riprese al termine di ogni combinazione (*Real*), per essere rigiocate.

Biglia Queen: Biglia grande.

Castello: Incavo ove staziona la *Biglia Queen*.

Double Real - Mossa Speciale: È l'incrocio di due *Real* o *Super Real* realizzati con un'unica mossa.

Double Real Queen - Mossa Speciale: È l'incrocio di un *Real* o *Super Real* e un *Real Queen* o *Super Real Queen* realizzati con una unica mossa.

Real: Combinazione di quattro *Biglie Attacco* consecutive del proprio colore.

Real Queen: Combinazione di quattro biglie consecutive del proprio colore di cui una è la *Biglia Queen*.

Super Real - Mossa Speciale: Combinazione di cinque o più *Biglie Attacco* consecutive del proprio colore.

Super Real Queen - Mossa Speciale: Combinazione di cinque o più biglie consecutive dello stesso colore di cui una è la *Biglia Queen*.

Tavoliere Gioco: Supporto composto di 49 incavi, dove si svolge il gioco.

Porta Biglie: Supporto dove vengono collocate tutte le biglie a inizio partita e quelle conquistate nel corso della stessa.

Winning Real: Mossa vincente: *Real* che invade l'*Area Castello* della *Biglia Queen* avversaria.

Winning Real Queen: Mossa vincente: *Real Queen* che invade l'*Area Castello* della *Biglia Queen* avversaria.

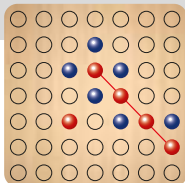


COMBINAZIONI "PRINCIPALI" REAL QUEEN

REAL

Genere di combinazione:
Successione di 4 biglie

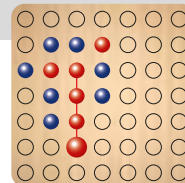
Biglie da conquistare: 1
Biglie di rientro: 2



REAL QUEEN

Genere di combinazione:
Successione di 4 biglie con
Biglia Queen

Biglie da conquistare: 2
Biglie di rientro: 2

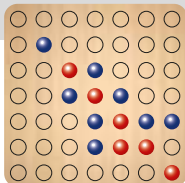


COMBINAZIONI "SPECIALI" REAL QUEEN

SUPER REAL

Genere di combinazione:
Successione di 5 biglie

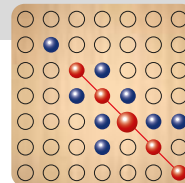
Biglie da conquistare: 2
Biglie di rientro: 3



SUPER REAL QUEEN

Genere di combinazione:
Successione di 5 biglie con
Biglia Queen

Biglie da conquistare: 3
Biglie di rientro: 3

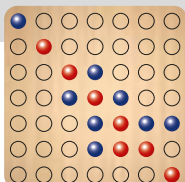


COMBINAZIONI "RARE" REAL QUEEN

SUPER REAL 6

Genere di combinazione:
Successione di 6 biglie

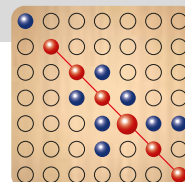
Biglie da conquistare: 3
Biglie di rientro: 4



SUPER REAL QUEEN 6

Genere di combinazione:
Successione di 6 biglie con
Biglia Queen

Biglie da conquistare: 4
Biglie di rientro: 4

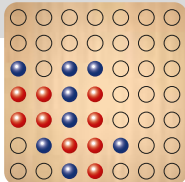


DOUBLE REAL

Genere di combinazione:
Incrocio 2 Real

Biglie da conquistare: 3
Biglie di rientro: 3*

*OBBLIGATORIA LA BIGLIA D'INCROCIO

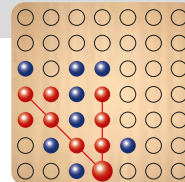


DOUBLE REAL QUEEN

Genere di combinazione:
Incrocio Real + Real Queen

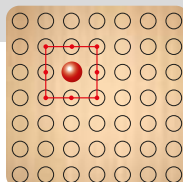
Biglie da conquistare: 4
Biglie di rientro: 3*

*OBBLIGATORIA LA BIGLIA D'INCROCIO TRANNE SE BIGLIA QUEEN



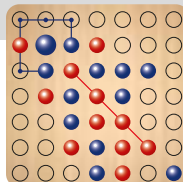
AREA CASTELLO

È costituita dagli incavi che circondano la Biglia Queen, ove è libera di muoversi l'incavo ove poggia la Biglia Queen è detto: Castello.



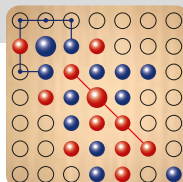
WINNING REAL - MOSSA VINCENTE!

Real vincente che invade l'Area Castello dell'avversario e permette di vincere la partita.



WINNING REAL QUEEN - MOSSA VINCENTE!

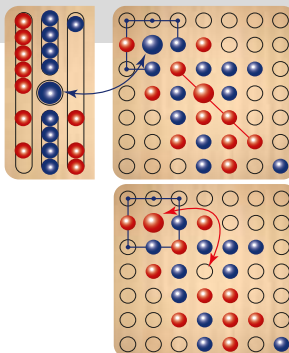
Real Queen vincente che invade l'Area Castello dell'avversario e permette di vincere la partita, con una mossa più prestigiosa.



CONCLUSIONE DELLA PARTITA

A seguito di un Winning Real o un Winning Real Queen, la Biglia Queen perdente viene "fatta prigioniera" sul Porta Biglie del vincitore.

Quelle vincente prende il posto di quella perdente nel suo Castello sul Tavoliere Gioco.



NOTE SINTETICHE DEL GIOCO

1. Le biglie si giocano a TURNO sul Tavoliere Gioco.
2. Le Biglie Attacco si giocano fino ad ESAURIMENTO della propria dotazione e possono occupare QUALSIASI POSIZIONE sul Tavoliere Gioco.
3. Giocate tutte le Biglie Attacco presenti sul proprio Porta Biglie, è OBBLIGATORIO giocare la Biglia Queen.
4. Esaurite tutte le proprie biglie sul Porta Biglie, si giocano quelle PRESENTI sul Tavoliere Gioco.
5. La Biglia Queen entra in gioco SOLO quando il giocatore realizza un Real Queen o quando rimane ULTIMA BIGLIA da giocare.
6. La Biglia Queen NON PUÒ essere Biglia di Rientro e quando è giocata, rimane fino al TERMINE della partita.
7. La Biglia Queen quando è in gioco, PUÒ MUOVERSI di un solo spazio accanto al proprio, nell'area definita Area Castello.
8. Tutte le combinazioni vincenti devono essere INDICATE CHIARAMENTE all'avversario, prima di procedere al ritiro delle biglie conquistate e di rientro.
9. Si gioca con UNA MANO. In caso di combinazione vincente, si ritirano PRIMA le Biglie di Rientro e successivamente con la stessa mano, quelle conquistate all'avversario.
10. Quando un giocatore TOCCA una biglia, deve necessariamente completare la mossa.