SPIEGAZIONE DEL PROGRAMMA

-Soggiorno: I giocatori potranno prendere le tessere dal soggiorno e metterle nelle loro librerie

-Carta Obiettivo Personale: La carta obiettivo personale assegna punti se combini gli spazi evidenziati con le tessere oggetto corrispondenti

-Carte Obiettivo Comune: Le carte obiettivo comuni assegnano punti ai giocatori che realizzano il modello illustrato.

- **Obiettivo della partita:** fare più punti degli avversari.  
Ci sono 4 modi per fare punti:

Durante il tuo turno devi prendere **1, 2 o 3** tessere oggetto dal soggiorno, seguendo queste regole:

1. Da scegliere 2 carte obiettivo comuni da far vedere a tutti
2. Una carta segreto personale
3. Posso prendere da 1 a 3 tessere e formare una linea retta.  
   almeno libere su un lato
4. Puoi mettere tessere in una sola colonna ma nell’ordine che vuoi

COME FARE PUNTI

* Il primo giocatore che riempie completamente la sua libreria guadagna 1 punto in più.
* avendo un gruppo di caselle dello stesso colore
* completando obiettivi comuni
* completare obiettivi personali
* Gruppi di tessere oggetto adiacenti dello stesso tipo sulla tua libreria danno punti a seconda di quante tessere sono collegate (con un lato che si tocca).

COME FUNZIONA IL POGRAMMA

Per ogni inserimento di valori scriverla direttamente e poi premere invio

Prima cosa

Inserire il numero di giocatori che varia tra 2 e 4.

Vi comparirà subito dopo il numero di giocatori selezionati con sotto il nostro ‘soggiorno’ in cui possiamo visualizzare tutte le nostre tessere posizionate in modo randomico.

Il gioco vi chiederà di inserire il nome di ogni giocatore uno ad uno per poter procedere.

Qui inizia il gioco:

1. Come scritto inserire il numero di tessere che si vuole prelevare, con un valore compreso tra 1 a 3, se non si inserirà un valore valido il gioco ripeterà la domanda fino all’inserimento di un valore corretto
2. Selezionare la riga su cui si vuole operare
3. Selezionare la colonna su cui si vuole operare
4. Selezionare se si vuole prelevare le tessere in verticale od orizzontale inserendo il carattere (v) o (o) scritte in minuscolo