

## Manuale d'uso versione grafica



# Indice

<b>Capitolo 1 - Come avviare una nuova partita.....</b>	<b>2</b>
Creazione di un nuovo giocatore.....	3
Scelta carta iniziale.....	4
Scelta obiettivo segreto.....	5
Avvio partita.....	6
<b>Capitolo 2 - Come interagire con il gioco.....</b>	<b>7</b>
Tavolo di gioco.....	7
Come giocare una carta.....	7
Pannello ausiliario.....	8
Come pescare una carta.....	9
Tabellone segnapunti.....	9
<b>Capitolo 3 - Fine partita.....</b>	<b>10</b>
Ultimo turno di gioco.....	10
Classifica.....	11

# Capitolo 1 - Come avviare una nuova partita

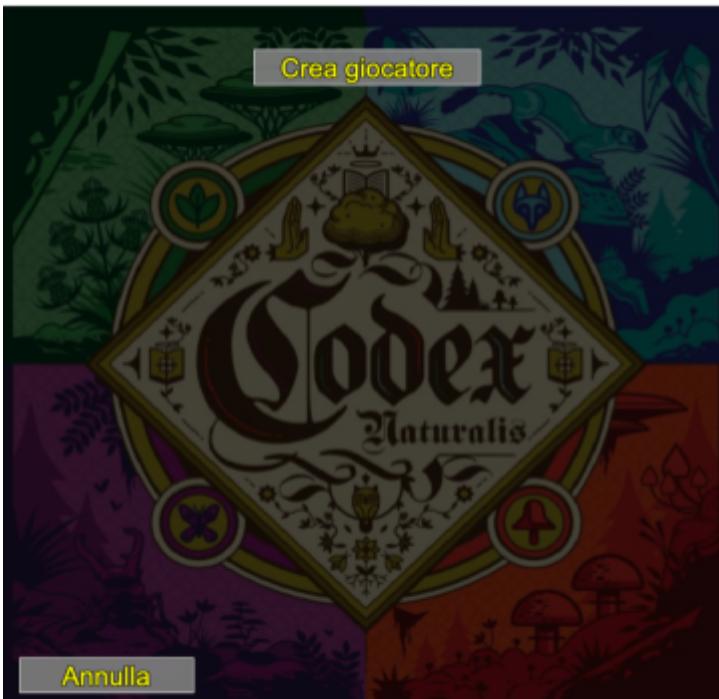
Avviando il gioco si accede alla schermata iniziale.



Sono disponibili 2 scelte attivabili tramite i 2 pulsanti.

Per terminare il gioco cliccare sul pulsante “Esci”, per avviare una nuova partita cliccare sul pulsante in basso a destra “Inizia Partita”.



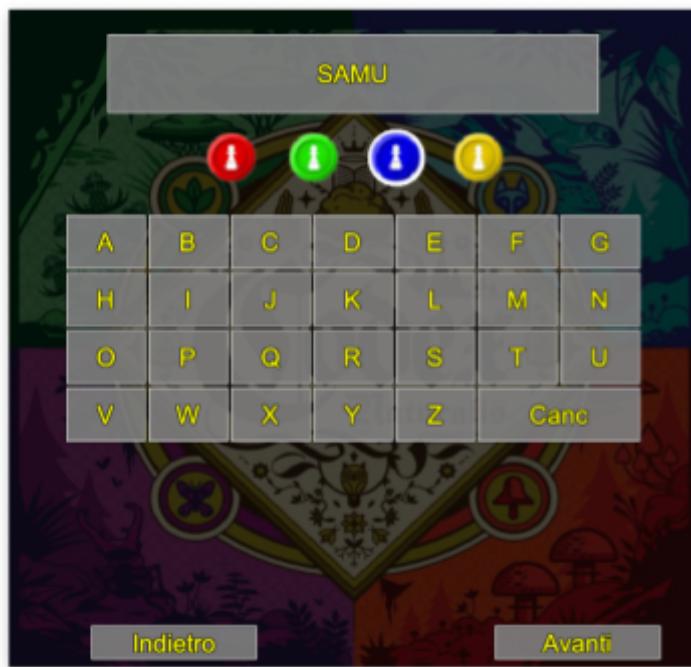


Per avviare il gioco è necessario creare almeno 2 giocatori.

Cliccare sul pulsante “Crea giocatore” per creare un nuovo giocatore.

Tramite il pulsante “Annulla” si può tornare alla pagina iniziale cancellando i giocatori creati.

## Creazione di un nuovo giocatore



Un giocatore è identificato dal nome e dal colore della pedina.

Digitare il nome del giocatore utilizzando la tastiera a schermo.

In caso di errore utilizzare il pulsante “Canc” per eliminare il carattere più a destra.

Scegliere il colore della propria pedina cliccando sopra ad uno pulsanti colorati. La selezione è indicata dall'evidenziazione bianca intorno alla pedina.

Cliccare “Avanti” per accedere alla pagina di selezione della carta iniziale.

“Indietro” consente di tornare alla pagina nuova partita.

## Scelta carta iniziale



Ora è il momento di selezionare il fronte o il retro della carta iniziale assegnata.

La scelta avviene cliccando sul lato della carta desiderato, il quale verrà evidenziato.

Nella parte destra, sotto la voce “*Obiettivi comuni*”, vengono inoltre mostrati i due obiettivi comuni a tutti i giocatori, i quali potrebbero influenzare la scelta del giocatore.

“*Indietro*” torna alla pagina di inserimento nome e scelta colore del giocatore.

“*Scelta obiettivo*” indirizza l’utente alla pagina di selezione obiettivo.

## Scelta obiettivo segreto



La creazione del giocatore termina con la scelta dell'obiettivo segreto.

Cliccare sopra ad una delle due proposte. La carta selezionata verrà evidenziata.

Il pulsante “*Indietro*” permette di tornare alla pagina di selezione carta *iniziale*.

“*Salva giocatore*” memorizza i dati del giocatore appena creato. Si tornerà alla pagina *nuova partita*.

Avvio partita

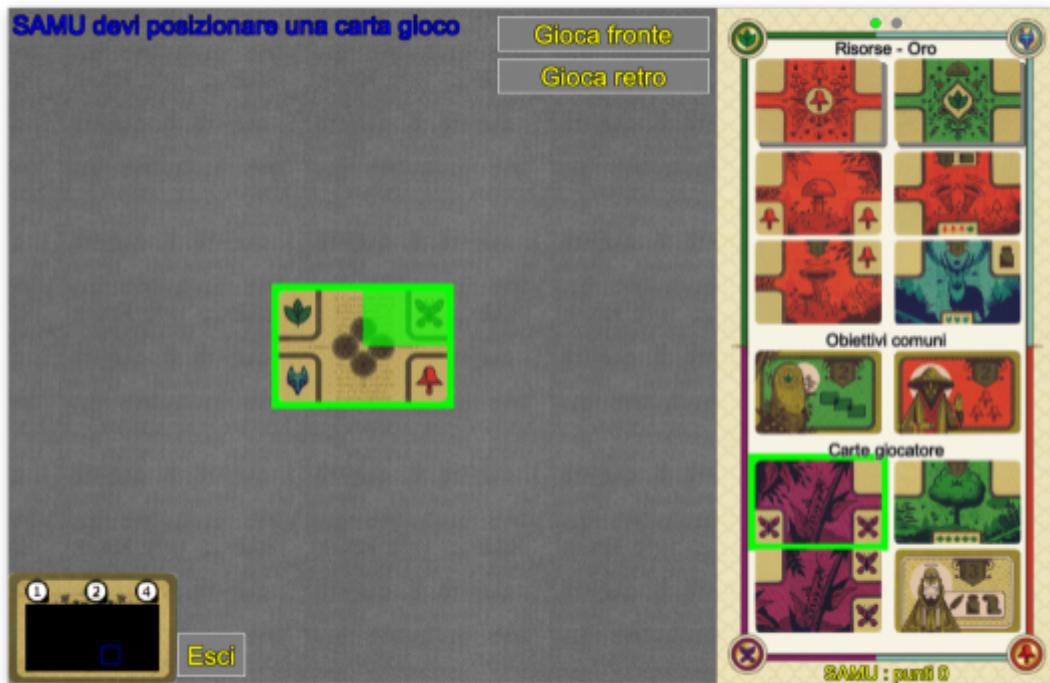


Il pulsante di "Avvio gioco" compare dopo aver creato almeno 2 giocatori.

Il numero massimo di giocatori è 4.

"Avvio gioco" scatena l'inizio della partita. Sullo schermo appare il tavolo di gioco con già posizionata la carta iniziale scelta.

## Capitolo 2 - Come interagire con il gioco



Lo schermo è diviso in due zone: a sinistra troviamo il tavolo di gioco, a destra il pannello ausiliario.

### Tavolo di gioco

Il tavolo di gioco rappresenta il manoscritto. Su di esso trovano posto le carte giocate. All'avvio della partita sarà presente solo la carta iniziale scelta.

### Come giocare una carta

Per giocare una carta è sufficiente selezionare la *carta giocatore* e l'angolo della carta manoscritto su cui posizionarla.

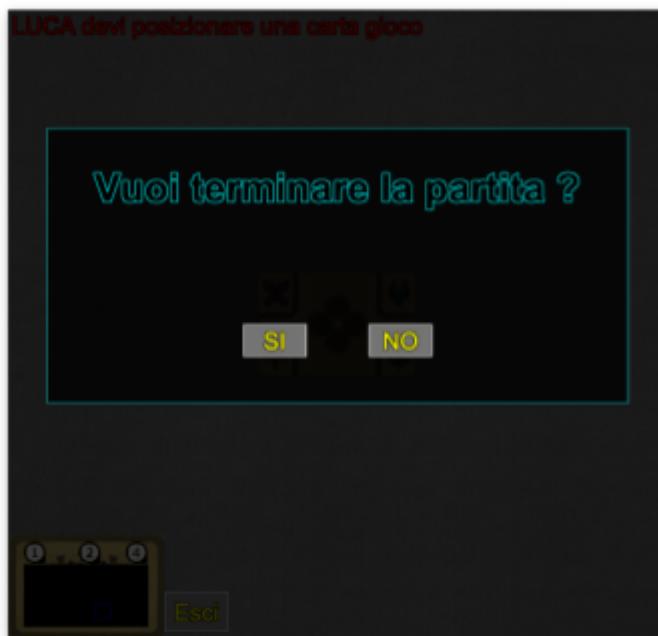
Se l'operazione è consentita, tramite i pulsanti “Gioca fronte” e “Gioca retro” possiamo scegliere il lato della carta che vogliamo giocare.

E' possibile che sia presente solo la scelta “Gioca retro”.

A causa dell'estensione del manoscritto, una mappa posta nell'angolo in basso a sinistra aiuta ad orientarsi tramite un rettangolo colorato, il quale indica l'area del tavolo di gioco che stiamo visualizzando.

I pulsanti “1”, “2”, “4” sopra alla mappa indicano i livelli di zoom applicabili al tavolo cliccando su di essi.

“Esci” permette di accedere al menù di fine partita.



“SI” termina la partita, indirizzando il programma alla schermata *nuova partita*.

“NO” permette di continuare la partita in corso, uscendo dal menù di fine partita.

## Pannello ausiliario

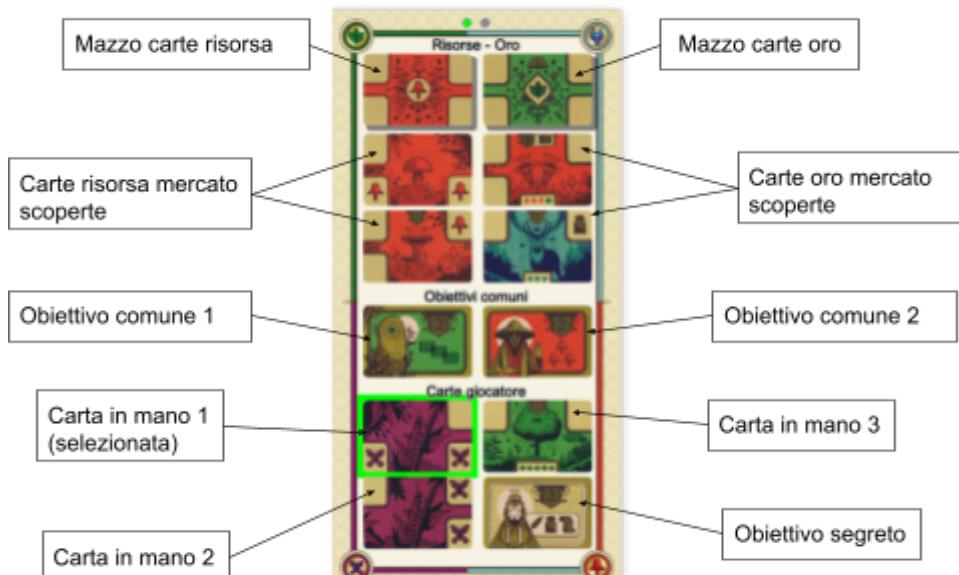
Nella parte destra della schermata di gioco sono disponibili i seguenti dati:

“Risorse - Oro”

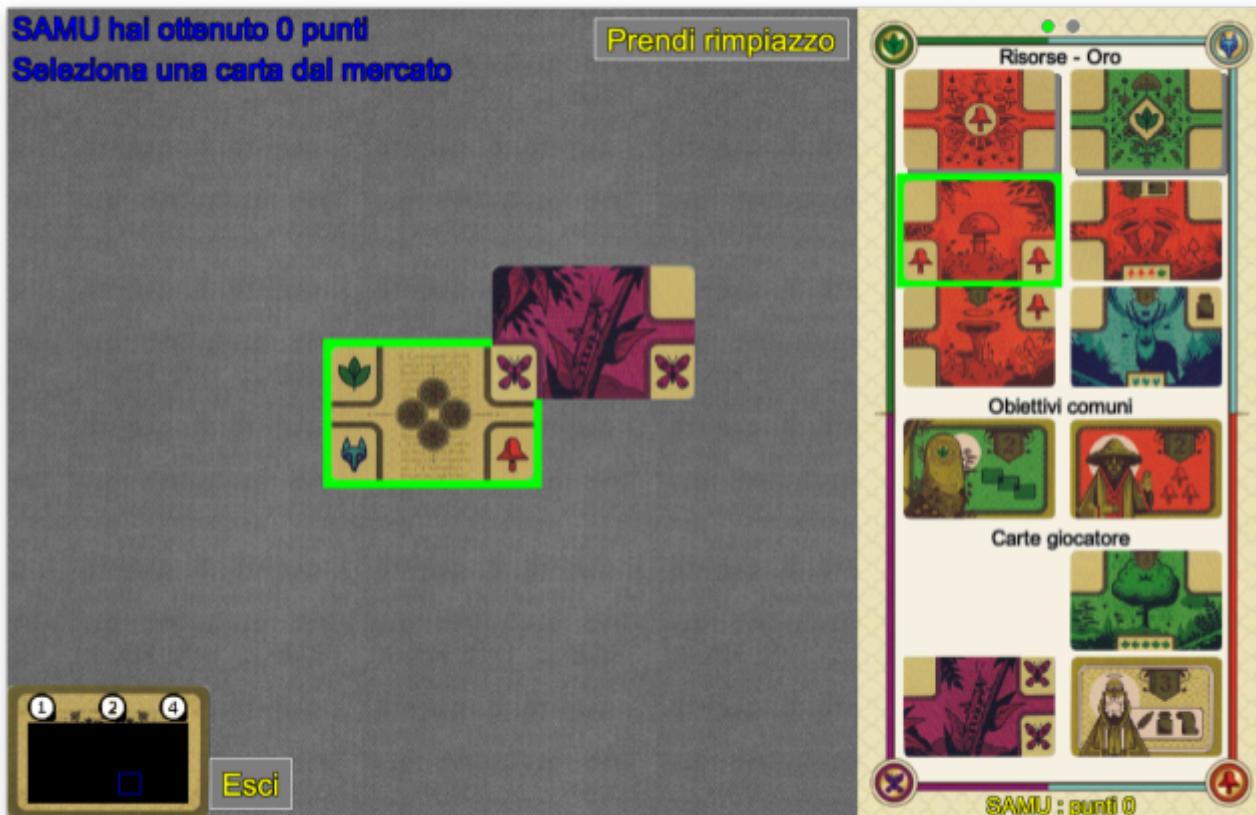
identifica l’area del mercato;

“Obiettivi comuni” mostra i due obiettivi comuni a tutti i giocatori;

“Carte giocatore” indica le tre carte in mano al giocatore. In basso a destra è mostrato l’obiettivo segreto.



Come pescare una carta



Una volta che il giocatore ha piazzato una carta, è necessario rimpiazzarla pescando dal mercato.

E' possibile selezionare una delle 4 carte scoperte, oppure sfidare la sorte pescando dal mazzo risorsa od oro.

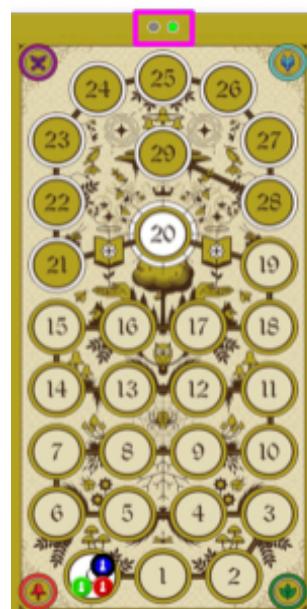
Cliccare sul pulsante “Prendi rimpiazzo” per acquisire la carta selezionata.

### Tabellone segnapunti

E' possibile visualizzare alternativamente il *Pannello ausiliario* ed il *Tabellone segnapunti*.

Cliccare sui due cerchi evidenziati per alternare le 2 viste.

Sul tabellone è possibile vedere il punteggio di ogni giocatore, in qualsiasi istante della partita, tramite la posizione della rispettiva pedina. La pedina del primo giocatore è cerchiata di nero.



## Capitolo 3 - Fine partita

Ultimo turno di gioco



Quando un giocatore raggiunge 20 punti si innesca l'ultimo turno di gioco. Questa fase è indicata dalla scritta azzurra in basso a destra.

La partita termina quando l'ultimo giocatore completerà la sua fase di gioco.

In automatico verrà mostrata la schermata con la classifica.

## Classifica



Nella schermata finale vengono indicati i punti e la quantità di obiettivi raggiunti da ciascun giocatore.

In caso di parità dei punteggi, vince chi ha completato più obiettivi.

“Fine partita” riporta il gioco alla schermata *nuova partita*.