

Zeusiko!

Zeusiko!

gioco di strategia

Questo gioco è una rielaborazione di un famoso gioco di strategia. La rielaborazione è stata studiata per poter giocare online, su un blog. Alcune regole sono state cambiate. L'autore del lavoro è Zeubunga:

<http://blog.libero.it/zeubunga>

L'indirizzo del blog su cui si può giocare a Zeusiko! è :

<http://blog.libero.it/zeusiko>

REQUISITI

Per giocare bisogna avere installato sul proprio PC un programma di grafica (tipo Photoshop o Flash), che utilizza i livelli. Photoshop è comunque il più indicato.

PREMESSE

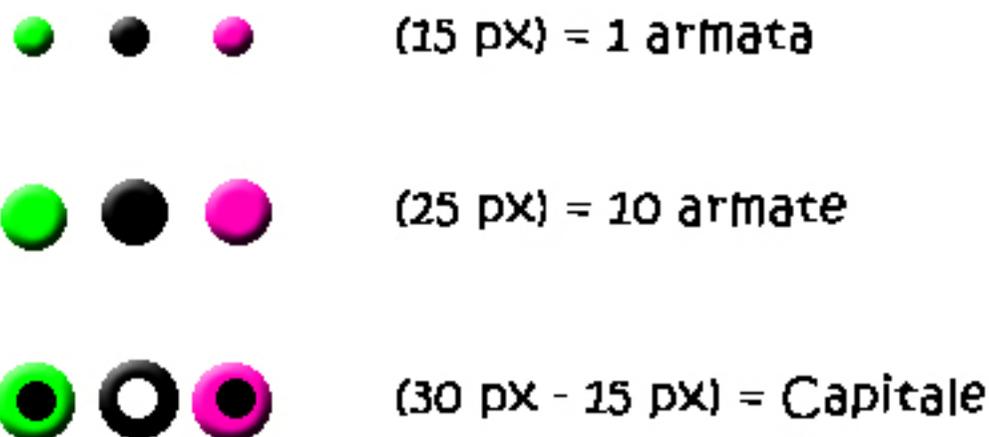
Grafica

Per il piano di gioco si utilizzerà la mappa a disposizione sul blog:



Poiché i giocatori non possono interagire sulla stessa mappa, ciascuno è tenuto a segnare sulla propria tutti i passaggi del gioco.

Le armate saranno contrassegnate da un cerchio dal diametro di 15 pixel (px).
Le armate che ne valgono 10 da un cerchio di diametro 25 px.
La Capitale sarà un cerchio col diametro di 30 px.
Al suo interno ci sarà un altro cerchio nero
(se il colore della capitale è nero allora il cerchio interno sarà bianco) di 15 px:



Per rendere maggiormente visibili le armate sul piano di gioco darle un effetto rilievo con Photoshop (consultare la voce: come usare Photoshop)

In sostituzione dei dadi

In questo gioco non si utilizzano i dadi. Ciascun giocatore userà al posto dei dadi 3 serie di lanci, ordinate dall' 1 al 6 , per un totale di 18 lanci. Il giocatore sceglierà (tra quelli ancora disponibili) i lanci da utilizzare per attaccare o difendere con le sue armate. I lanci utilizzati saranno barrati (o scritti all'apice) e non si potranno riutilizzare fino al completo esaurimento della serie.

Lo stato dei lanci di ciascun giocatore sarà sempre visibile sul blog:

Giocatore 1: ¹1 222 ³33 ⁴44 555 ⁶66

Giocatore 2: 111 ²22 333 444 555 666

Giocatore 3: 111 222 333 ⁴44 555 666

Giocatore 4: 111 ²22 333 444 555 ⁶66

Giocatore 5: 111 222 333 ⁴44 555 ⁶66

Giocatore 6: ¹1 222 333 444 ⁵55 666

In tal modo si elimina dal gioco il fattore fortuna.

Ogni giocatore sarà costretto a dosare i suoi lanci e a fare attenzione ai lanci rimanenti degli avversari.

In sostituzione delle Carte

Alla fine di ogni turno il giocatore ha diritto ad un **bonus** se ha conquistato almeno un territorio. Tre bonus permettono di avere 8 armate supplementari. Inoltre un singolo bonus può essere utilizzato dal giocatore per incrementare di 1 punto tutti i lanci effettuati per un territorio nel corso di un attacco o difesa.

COME GIOCARE NEL BLOG

Nel corso del gioco sarà necessario pubblicare nel blog dei post e dei commenti che contengono tutte le azioni svolte durante la partita. All'interno del post saranno indicate le **informazioni di gioco**. Nei commenti dello stesso post si scriveranno le **azioni di gioco**.

Si pubblicherà un primo post per le iscrizioni alla partita e i preparativi. Poi si pubblicherà un altro post per il giocatore di turno. All'interno del post si commenteranno tutte le azioni di gioco e si aggiorneranno le informazioni di gioco riguardanti quel turno. Quando il turno passa al giocatore successivo sarà pubblicato un altro post, e così via, fino alla fine della partita.

Il post per le informazioni di gioco

Queste sono le informazioni di gioco:

- il tag (o l'argomento del post)
- il titolo del post
- l'organizzatore partita (OP)
- la tipologia partita (TP)
- il disegno del piano di gioco con le armate
- la serie numerata di ciascun giocatore (i lanci)
- i bonus di ciascun giocatore
- l'ordine di gioco
- il giocatore di turno

Tutte le informazioni di gioco vanno scritte in grassetto, col font "Verdana", di grandezza media.

Nello spazio dedicato al **tag** s'è indicato il numero del tavolo in cui si svolge la partita.

Ogni **post** deve avere un suo titolo. Il primo post della partita si intitola "iscrizioni". Tutti gli altri sono numerati.

L'**OP** è colui che apre il tavolo, pubblicando il primo post della partita sul blog, e che decide la TP.

Per iniziare una partita, l'OP deve quindi pubblicare un post sul blog (intitolato "iscrizioni"), scegliendo un tavolo non occupato tra i tags predefiniti del blog, e iniziare a scrivere nel post il suo nome e la sua serie di lanci. Il nome e la serie devono essere del colore che ha scelto per le sue armate. Deve anche indicare la TP e l'OP. Poi deve aspettare le iscrizioni degli altri giocatori e nel frattempo aggiornare il contenuto del post, aggiungendo i nomi degli altri giocatori, la loro serie di lanci, il loro colore e l'ordine di gioco. L'OP si indica così:

OP: (nome del giocatore)

Nella **TP** si sceglie come impostare il gioco: quanto tempo concedere ad ogni giocatore per effettuare una mossa, l'obiettivo per vincere la partita, il numero di giocatori al tavolo (minimo 3 e massimo 6), e si indica anche chi dovrà pubblicare i post con le informazioni di gioco (Cancelliere). Esempio:

TP: 6 g - 10 min - 3 capitali - tutti

6 g = 6 giocatori ammessi per la partita

10 min = Ciascun giocatore ha a disposizione 10 min per effettuare una mossa. Si può scrivere anche "illimitato".

3 Capitali = è l'obiettivo. Chi possiede per primo 3 Capitali vince.

tutti = ciascun giocatore è tenuto a pubblicare il post informativo del suo turno di gioco.

Al posto di "tutti" l'OP può scrivere il suo nome se intende pubblicare lui tutti i post del gioco, oppure può scrivere "volontario". Se si sceglie l'opzione "volontario" sarà un giocatore interno o esterno alla partita a pubblicare tutti i post. Una volta stabilito il volontario la voce "volontario" sarà sostituita col nome del giocatore. Questo ruolo si chiama "Cancelliere". Se non ci sono volontari l'OP dovrà fare da cancelliere.

Nella TP si possono aggiungere altri parametri, a discrezione dell'OP. Si potrebbe aggiungere, per esempio, l'orario in cui la partita finisce, per evitare di giocare troppo tempo. Si potrebbero anche aggiungere i giorni e gli orari in cui la partita verrà ripresa, se sospesa. Esempio:

TP: 6 g - 10 min - 3 capitali - tutti

7/7/06 : 14 - 16

7/7/06 : 22 - 24

8/8/06 : 15 - 16,30

Il [piano di gioco](#) è inserito, nel post delle informazioni di gioco, alla fine di ogni turno dal cancelliere di turno. L'immagine conterrà anche la disposizione delle armate, corrispondente a quella dell'ultima azione svolta all'interno di quel turno.

L'immagine del piano di gioco non deve superare i 100 Kb.

La serie di lanci sarà sempre aggiornata dal cancelliere di turno.
I lanci già utilizzati possono essere sbarrati oppure scritti all'apice.
Se scritti all'apice risultano più chiari.

Alla fine di ogni turno il giocatore ha diritto ad un bonus se ha conquistato almeno un territorio. Il bonus si segna sulle informazioni di gioco con un asterisco dopo il nome del giocatore:

Giocatore 1 * : 111 222 333 444 555 666**
Giocatore 2 * : 111 222 333 444 555 666
Giocatore 3 *** : 111 222 333 444 555 666**

L'ordine di gioco si scrive così:

Giocatore 2 - giocatore 4 - giocatore 1 - ecc

Il giocatore di turno si distingue dagli altri perché, all'interno dell'ordine di gioco, ha il nome sottolineato.

Esempio di un post:

numero tavolo organizzatore partita tipologia partita

titolo post

Ultimi Messaggi

Messaggio N° 355 06-07-2006 - 10:38

Tags: TAVOLO 1

 iscrizioni

OP: **XOMNSJ**

TP: 5 g - 5 min - 3 capitali - tutti

XOMNSJ**: 111 222 333 444 555 666
ffkgjs*: 111 222 333 444 555 666
fhjrasasas: 111 222 333 444 555 666
xxx****: 111 222 333 444 555 666
j7kr: 111 222 333 444 555 666

XOMNSJ - ffkgjs - **fhjrasasas** - xxx - j7kr

Inviato da: zoubunqa Trackback: 0 - Commenti: 0
permalink - segnala ad un amico - modifica - elimina

ordine di gioco giocatore di turno bonus lanci

piano di gioco

Le azioni di gioco

Nello spazio per i commenti di ogni post, ciascun giocatore scrive ogni sua mossa. Il tutto rigorosamente in **STAMPATELLO**. Esempio:

Giocatore 1: ATTACCO CINA - SIAM 4-4-1

Giocatore 2: DIFENDO SIAM 5-4-2

Giocatore 3: AGGIORNATO

Giocatore 1: ATTACCO CINA-SIAM 6-6-6

Giocatore 2: DIFENDO SIAM 1-1-1

Giocatore 3: AGGIORNATO

Giocatore 1: OCCUPO SIAM 6 ARMATE

Giocatore 1: SPOSTO SIAM-INDONESIA 3 ARMATE

Giocatore 1: PRENDO BONUS

Giocatore 3: AGGIORNATO

Giocatore 1: PASSO

Giocatore 3: AGGIORNATO

Ogni commento vale per una sola azione. Non si possono descrivere più azioni in un solo commento.

I commenti in minuscolo non devono corrispondere alle azioni di gioco, ma essere solo dialoghi tra giocatori o spettatori.

REGOLAMENTO

SCOPO DEL GIOCO

Raggiungere per primi l'obiettivo prefissato

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

1) apertura tavolo - primo post

L'OP sceglie un TAVOLO a disposizione nel blog e pubblica un primo post, il cui titolo è "iscrizioni", in cui indica la TP.

2) iscrizioni

A questo punto sono aperte le iscrizioni al tavolo. I giocatori che vogliono iscriversi lasciano un commento al post, dichiarando il colore col quale giocheranno. L'OP aggiorna il post "iscrizioni" aggiungendo di volta in volta i nomi degli iscritti e compilando l'ordine di gioco.

L'ordine di gioco è dato dall'ordine in cui i giocatori si sono iscritti, partendo dall' OP.

3) distribuzione territori e armate - scelta della CAPITALE

Ogni giocatore dispone di una dotazione iniziale di armate così composta:

35 armate se si gioca in 3
30 armate se si gioca in 4
25 armate se si gioca in 5
20 armate se si gioca in 6

Raggiunto il numero di iscrizioni indicato nella TP, si procede alla scelta dei territori e distribuzione delle armate.

Ogni giocatore, a turno, sceglie un territorio libero dal tabellone di gioco sovrapponendovi una sua armata e scrivendo un commento al post.

Esempio commento:

Giocatore 1: SCANDINAVIA

Giocatore 2: MADAGASCAR

Giocatore 3: BRASILE

Il primo a scegliere un territorio è l'OP. Poi seguono gli altri, nello stesso ordine in cui si sono iscritti al tavolo.

Una volta occupati con una armata tutti i territori, ciascun giocatore (sempre con lo stesso ordine di gioco e partendo sempre dall'OP), qualora previsto dalla TP, sceglie un territorio dei suoi in cui posizionare la **capitale**. Esempio commento:

Giocatore 1: CAPITALE ARGENTINA

Giocatore 2: CAPITALE CITA

Giocatore 3: CAPITALE GRAN BRETAGNA

In seguito, ciascuno distribuisce nei suoi territori, a turno, 3 armate alla volta. Si continua così fino all'esaurimento delle armate a disposizione.

Esempio commento:

Giocatore 1: 2 QUEBEC - 1 UCRAINA

Giocatore 2: 3 ARGENTINA

Giocatore 3: 1 AFRICA DEL NORD - 1 CONGO - 1 INDIA

Giocatore 1: 3 INDONESIA - COMPLETATO

Giocatore 2: 2 CINA - 1 GIAPPONE

Giocatore 3: 3 ALBERTA - COMPLETATO

Giocatore 2: 3 URALI - COMPLETATO

La dicitura “COMPLETATO” serve ad indicare che le armate a disposizione del giocatore sono state tutte posizionate sul piano di gioco.

Finiti i preparativi, il cancelliere è tenuto a inserire nel post “iscrizioni” l’immagine del piano di gioco con le armate e le capitali, così come sono state posizionate da tutti i giocatori.

INIZIO PARTITA

Il turno di ogni giocatore si suddivide in 3 fasi

Prima fase: rinforzi - nuovo post

Il cancelliere è tenuto ora a pubblicare un nuovo post con le informazioni di gioco da aggiornare di volta in volta.

a) Ogni giocatore al proprio turno (compreso il primo), prende tante armate quanti sono i territori da lui occupati divisi per 3.

Esempio: il giocatore di turno occupa 14 territori, quindi ha diritto a 4 armate ($14:3 = 4,6$ arrotondando per difetto si ottiene 4)

Il giocatore di turno deve quindi dichiarare in un commento:

Giocatore 1: PRENDO 4 ARMATE (14 TERRITORI)

Giocatore 1: RINFORZO 1 NUOVA GUINEA - 3 CINA

b) Se il giocatore occupa tutti i territori di uno o più continenti ha diritto (ad ogni turno) ad un certo numero di armate supplementari, secondo quanto riportato qui sotto:

America del Nord :	5 armate
America del Sud:	2 armate
Africa:	3 armate
Asia:	7 armate
Europa:	5 armate
Oceania:	2 armate

Il giocatore dichiara quindi in un commento:

Giocatore 1: PRENDO 3 ARMATE (AFRICA)

Giocatore 1: RINFORZO 3 MADAGASCAR

c) Ogni volta in cui un giocatore, a conclusione del suo turno, ha conquistato uno o più territori, ha diritto ad un bonus che conserverà.

Ogni giocatore potrà conservare fino a 5 bonus alla volta.

Tre bonus permettono di ricevere 8 armate di rinforzo.

I bonus utilizzati vengono scartati.

Il giocatore dichiara in un commento:

Giocatore 1: PRENDO 8 ARMATE (3 BONUS)

Giocatore 1: RINFORZO 4 EUROPA SETTENTRIONALE - 4 STATI UNITI
ORIENTALI

Un esempio di rinforzi combinati:

Giocatore 1: PRENDO 4 ARMATE (14 TERRITORI) + 3 ARMATE (AFRICA)
+ 8 ARMATE (3 BONUS). 15 ARMATE IN TUTTO

Giocatore 1: RINFORZO 10 ISLANDA - 5 VENEZUELA

Seconda fase: i combattimenti

Quando i rinforzi sono stati collocati, il giocatore di turno può sferrare i propri attacchi. Il giocatore considera la sua posizione, la forza dei suoi confinanti, il proprio obiettivo, e decide se e contro chi effettuare uno o più attacchi.

Lo scopo di un attacco è l'eliminazione delle armate nemiche dai territori confinanti per consentire alle proprie armate l'occupazione dei territori avversari.

Il giocatore non è obbligato ad attaccare ad ogni turno di gioco, ha però l'obbligo di lasciare sempre almeno un'armata di presidio su ogni territorio in suo possesso. In altre parole, non può attaccare partendo da un territorio presidiato da una sola armata.

Esistono due modi per attaccare un territorio avversario:

- **Via terra**: se il territorio da cui si sferra l'attacco è confinante con quello avversario
- **Via mare**: seguendo la linea che unisce, via mare, i due territori (quello da cui parte l'attacco e quello attaccato)

Poiché il piano di gioco rappresenta un planisfero, è possibile attaccare dall'Alaska la Kamchatka e viceversa.

I combattimenti si svolgono in questo modo:

L'attaccante scrive un commento in cui dichiara l'azione che deve svolgere (attacco), il territorio dal quale attacca, il territorio attaccato e i lanci che utilizza per sferrare l'attacco:

Giocatore 1: ATTACCO CINA - MONGOLIA 5-5-4

Il numero dei lanci possibili è compreso tra 1 e 3.

Il difensore risponde con un altro commento in cui dichiara l'azione che compie (difesa), il territorio che difende, e i lanci scelti per difendersi:

Giocatore 2: DIFENDO MONGOLIA 5-1-1

Il numero dei lanci dell'attaccante non può essere superiore al numero delle armate presenti nel territorio attaccato. Il numero dei lanci del difensore deve essere uguale al numero dei lanci dell'attaccante.

Quando i due giocatori hanno scelto i loro lanci, questi vengono confrontati secondo il seguente criterio:

- il lancio più alto dell'attaccante si confronta col lancio più alto del difensore
- se è maggiore il lancio dell'attaccante, il difensore dovrà togliere dal territorio attaccato una delle sue armate. In caso contrario sarà l'attaccante a dover ritirare una delle sue armate dal territorio dal quale ha sferrato l'attacco.
In caso di pareggio vince sempre il difensore.
- se si sono effettuati 2 lanci si confronterà il secondo lancio più alto dell'attaccante con il secondo lancio più alto del difensore.
- se invece si sono effettuati 3 lanci, si confronta anche il terzo punteggio più alto dell'attaccante con il terzo punteggio più alto del difensore, seguendo la stessa procedura.

I lanci non si sommano mai ma si confrontano in ordine di grandezza.

Esempio:

L'attaccante sceglie i seguenti lanci: 5-4-2

Il difensore si difende con: 4-4-3

Si confronta il 5 dell'attaccante col 4 del difensore, il 4 dell'attaccante col 4 del difensore e il 2 dell'attaccante col 3 del difensore:

5 - 4 = il difensore perde un armata

4 - 4 = l'attaccante perde un armata

2 - 3 = l'attaccante perde un armata

Durante una azione di attacco o difesa l'attaccante e il difensore possono utilizzare un bonus per incrementare di 1 punto il valore dei loro lanci.

L'effetto del bonus è valido per tutte le serie di lanci effettuate dal giocatore in quella stessa azione e per quello stesso territorio. Una volta interrotta l'azione di attacco o difesa verso quel territorio su cui si è utilizzato il bonus, l'effetto dello stesso cessa.

Nei commenti il giocatore, prima di usare la prossima serie di lanci per attaccare o difendere, deve dichiarare "USO BONUS".
Tutti i lanci che userà saranno in seguito contrassegnati da un asterisco, per ricordare che bisogna aggiungere 1 punto al loro valore. Esempio:

Giocatore 1 : USO BONUS

Giocatore 3: AGGIORNATO

Giocatore 1 : ATTACCO CINA - MONGOLIA 5-4-2*

Giocatore 2: DIFENDO MONGOLIA 4-4-3

Giocatore 3: AGGIORNATO

Vediamo il confronto:

5+1 - 4 = il difensore perde un'armata

4+1 - 4 = il difensore perde un armata

2+1 - 3 = l'attaccante perde un armata

L'attaccante può continuare il combattimento e rinnovare la sfida all'avversario per tutte le volte che vuole, sino alla distruzione delle armate avversarie situate sul territorio di suo interesse, oppure decidere di sospendere l'attacco.

Il giocatore di turno può sferrare tutti gli attacchi che vuole, da un suo territorio o anche da altri in suo possesso, fino a che è in grado di conservare sui territori da cui vuole fare partire l'attacco almeno una armata.

Quando l'attaccante distrugge tutte le armate su un territorio nemico, deve occuparlo con le armate che hanno partecipato all'ultima battaglia (cioè con l'ultima serie di lanci).

Se lo desidera, però, può trasportare, partendo dal territorio da cui ha sferrato l'attacco, anche un numero superiore di armate. Inoltre, può utilizzare il territorio conquistato come base per un ulteriore attacco. Esempio:

Giocatore 1: ATTACCO SIAM - CINA 5-4-3

Giocatore 2: DIFENDO CINA 1-1-1

Giocatore 3: AGGIORNATO

Giocatore 1: OCCUPO CINA 3 ARMATE

oppure, se vuole trasportare più armate in Cina può scrivere:

Giocatore 1: OCCUPO CINA 7 ARMATE

Alla fine del proprio turno, ogni giocatore, se ha conquistato uno o più territori, ha diritto ad un bonus:

Giocatore 1: ATTACCO SIAM - CINA 5-4-3

Giocatore 2: DIFENDO CINA 1-1-1

Giocatore 3: AGGIORNATO

Giocatore 1: OCCUPO CINA 3 ARMATE

Giocatore 1: PRENDO BONUS

Giocatore 3: AGGIORNATO

Giocatore 1: PASSO

Giocatore 3: AGGIORNATO

Non esiste alcun ordine prestabilito per sferrare gli attacchi, quindi il giocatore di turno può sfidare, una o più volte, tutti i suoi avversari.

Il turno si esaurisce quando:

- il giocatore di turno decide di sospendere i suoi attacchi ed eventualmente trarre vantaggio dalle mosse degli altri giocatori che possono determinare condizioni favorevoli anche per lui.
- il giocatore di turno non è più in condizione di sferrare alcun attacco avendo tutti i territori presidiati da una sola armata.

Terza fase: spostamento strategico

Al proprio turno, ogni giocatore può, che abbia o meno sferrato un attacco, spostare una parte o tutte le sue armate da un territorio ad un altro contiguo, che gli appartiene. Può fare un solo spostamento strategico a sua scelta (ad ogni turno) e deve sempre lasciare almeno un'armata sul territorio da cui si è spostato. Nel momento in cui il giocatore decide di compiere lo spostamento strategico, non può più effettuare attacchi e il suo turno di considera concluso.

In ogni caso, alla fine del suo turno, il giocatore deve scrivere nei commenti "PASSO":

Giocatore 1: SPOSTO 4 ALBERTA - ONTARIO

Giocatore 1: PASSO

Eliminazione di un giocatore:

Quando l'attaccante distrugge l'ultima armata dell'ultimo territorio di un avversario, si impadronisce anche dei suoi bonus. Non può però avere per sé più di 5 bonus. I bonus in eccesso saranno scartati. Il perdente è allora definitivamente eliminato dalla partita. Nell'ultimo suo commento il perdente scriverà "ELIMINATO", mentre chi l'ha attaccato per ultimo scriverà "PRENDO tot BONUS DA ...".

Esempio:

Giocatore 1: ATTACCO MEDIO ORIENTE - INDIA 6-6-3

Giocatore 2: DIFENDO INDIA 2-2-1 - ELIMINATO

Giocatore 3: AGGIORNATO

Giocatore 1: OCCUPO INDIA 3 ARMATE

Giocatore 1: PRENDO 3 BONUS DA GIOCATORE 2

Giocatore 3: AGGIORNATO

Nei post contenente le informazioni di gioco il nome del giocatore eliminato deve essere barrato dal cancelliere di turno.

Compiti del cancelliere

1) Il cancelliere è tenuto ad aggiornare il post con le informazioni di gioco.

Gli aggiornamenti devono avvenire immediatamente dopo che :

- il difensore ha risposto con i suoi lanci ad un attacco
- un giocatore utilizza uno o 3 bonus
- un giocatore prende uno o più bonus
- un giocatore è stato eliminato
- c'è una penalità per uno o più giocatori
- un giocatore passa il turno ad un altro giocatore

Effettuato l'aggiornamento sul post, il cancelliere dovrà scrivere immediatamente un commento con la parola "AGGIORNATO".

Gli altri giocatori, prima di continuare la partita, dovranno aspettare il commento del cancelliere. Altrimenti subiranno una penalità.

2) Il cancelliere è tenuto ad inserire nel post, ad ogni fine turno di un giocatore (dopo che il giocatore di turno scrive "PASSO"), il disegno del piano di gioco con le armate su disposte, rappresentante l'ultima situazione di gioco. Solo dopo che l'immagine è stata inserita e si è scritto nei commenti "AGGIORNATO", il cancelliere di turno può pubblicare il nuovo post per il giocatore successivo.

3) Il cancelliere è tenuto a pubblicare un nuovo post (contenente le informazioni di gioco da aggiornare) ogni volta che il turno passa ad un nuovo giocatore.

Gli aggiornamenti rallentano il gioco

In effetti gli aggiornamenti rallentano parecchio il gioco ma sono più comodi per tutti i giocatori, perchè non sono costretti a tenere il conto di tutte le informazioni di gioco, in quanto possono consultarle direttamente sul blog. Per velocizzare il gioco si potrebbe aggiornare solamente ad ogni fine turno. Tutti i giocatori però dovranno segnare su un foglio la serie di lanci e i bonus di ciascuno e aggiornarli ogni volta. Per giocare una partita con gli aggiornamenti fatti a fine turno basta aggiungere sulla TP: "aggiornamenti a fine turno". Esempio:

TP: 6 g - 10 min - 3 capitali - tutti - aggiornamenti a fine turno

Penalità

Il cancelliere o il giocatore che commette un errore nella compilazione del post informativo, nella pubblicazione del piano di gioco con le armate, nelle varie dichiarazioni nei commenti ecc. , è penalizzato con lo sbarramento dei suoi 3 lanci più alti, lo scarto di uno dei suoi bonus e il salto di un turno.

Il giocatore che non rispetta i tempi di gioco indicati nella TP è espulso dal tavolo col consenso della maggioranza dei giocatori avversari. In caso di parità di voto l'OP decide per tutti. Un volta espulso, un nuovo giocatore potrà prendere il suo posto. Qualora non ci fosse un giocatore disposto a prendere il suo posto, tutti i territori, le armate, le capitali e i bonus del giocatore espulso diventano proprietà dell'OP.

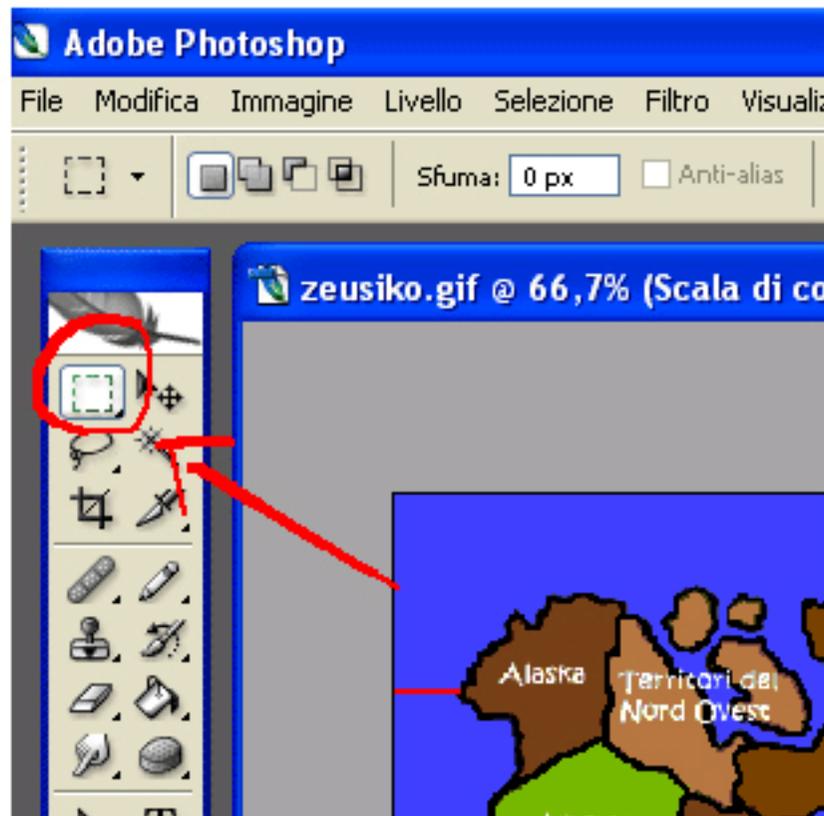
Obbiettivi

Nel momento in cui un giocatore raggiunge l'obbiettivo, la partita si conclude con la sua vittoria.

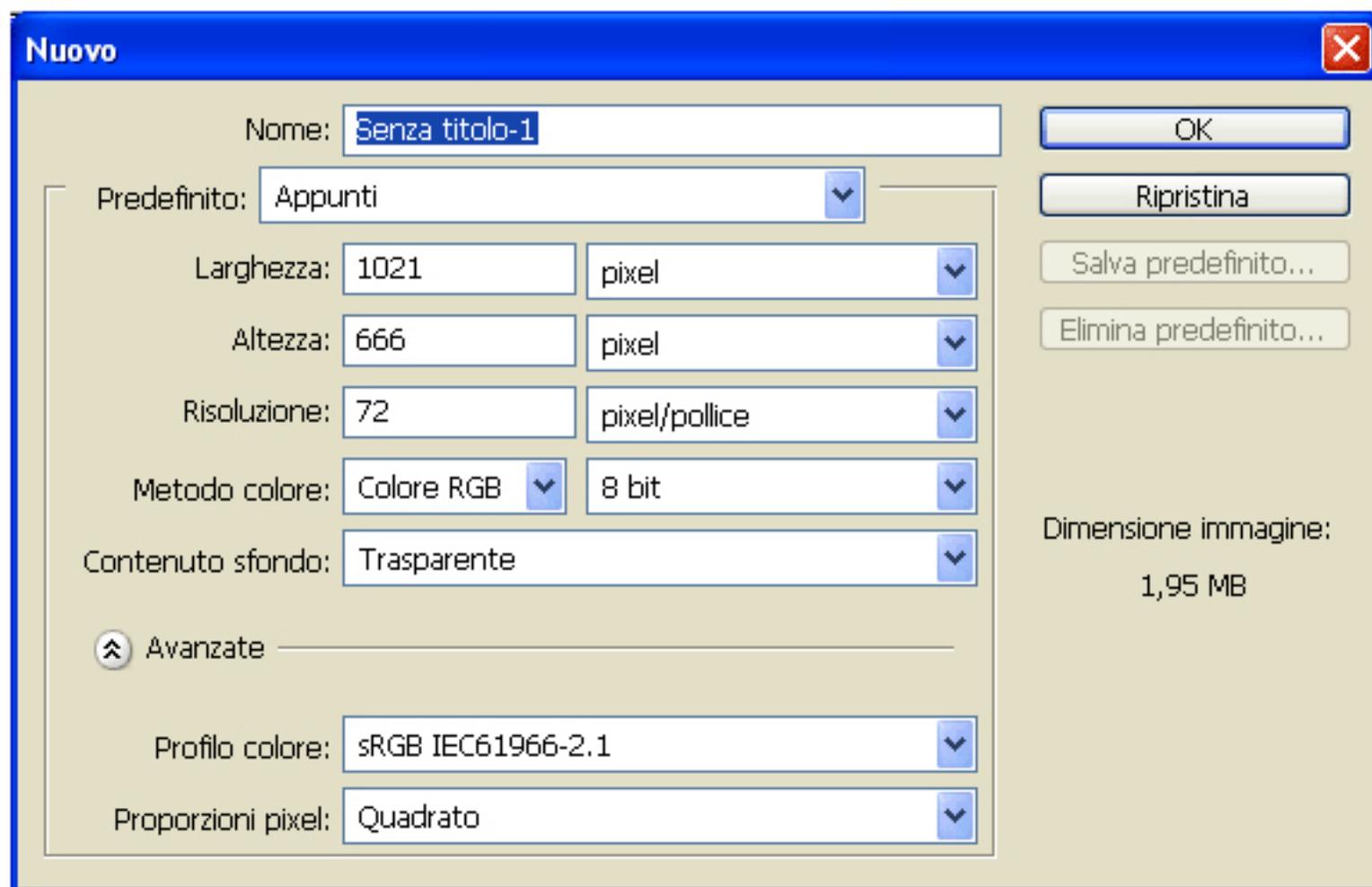
La vittoria di un giocatore può avvenire soltanto durante il suo turno di gioco.

COME USARE PHOTOSHOP

Salvare sul proprio computer l'immagine base del piano di gioco (zeusiko.gif).
Aprire l'immagine con Photoshop. Poiché l'immagine è una GIF non sarà possibile creare un secondo livello per poter disegnare le armate.
Quindi selezionare lo strumento **selezione rettangolare**:



E selezionare l'intera immagine. Poi cliccare su: **modifica - copia** per copiare l'immagine. Chiudere la finestra con l'immagine appena caricata. E poi cliccare su: **file - nuovo**. Si aprirà questa finestra:

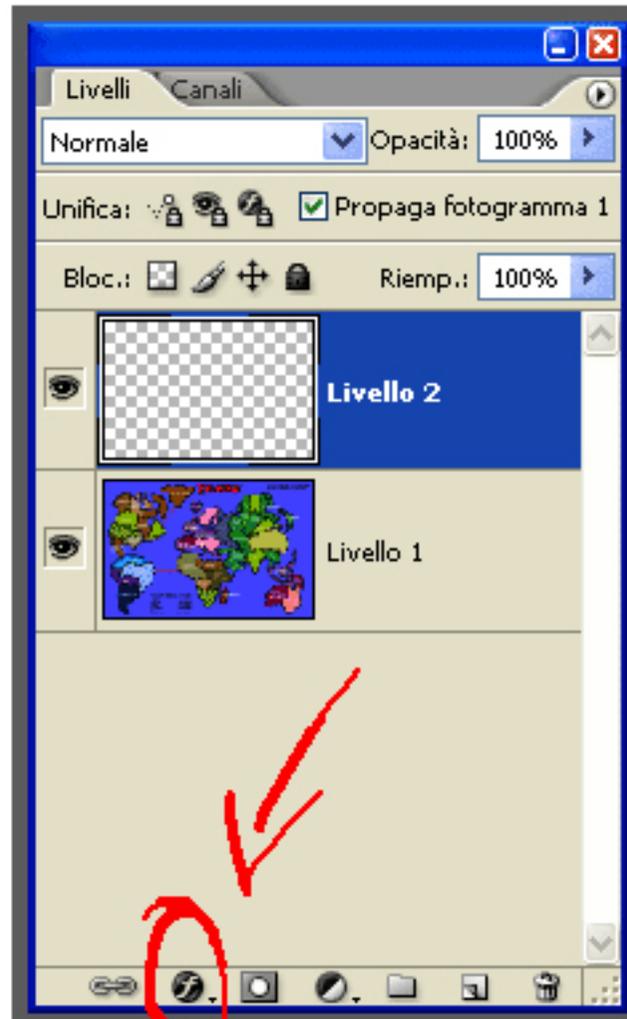


Cliccare su ok. Ora si aprirà una finestra vuota. Andare su **modifica - incolla**. Ora il piano di gioco è di nuovo visibile e sarà possibile creare un nuovo livello per disegnare le armate.

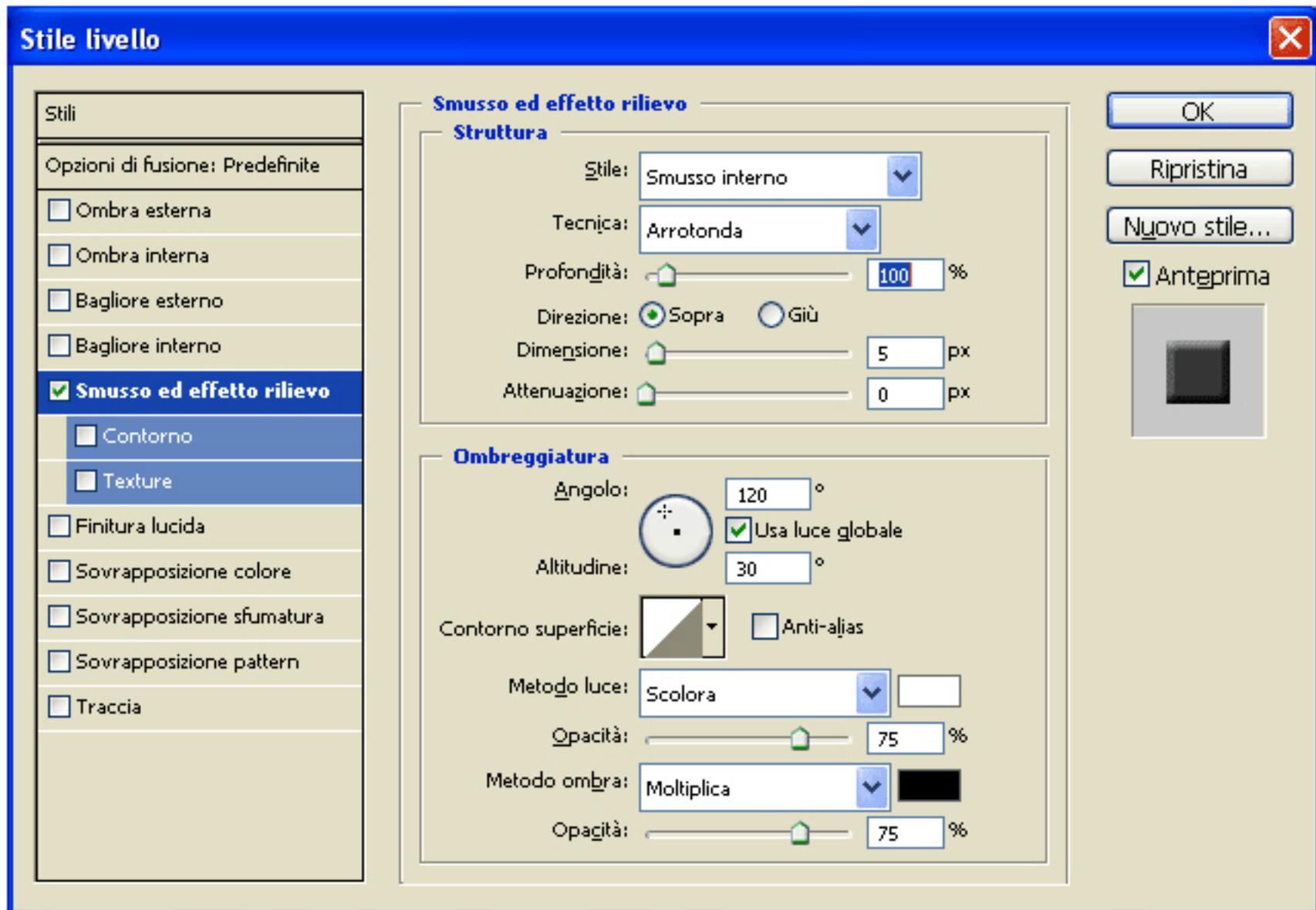
Prima di creare il nuovo livello accertarsi che la finestra "livelli" sia selezionata. Andare sul menù **finestra** e poi selezionare la voce **livelli**. Se è già selezionata lasciarla così. Sul piano di lavoro dovrà quindi apparire la finestra livelli. Da questa finestra selezionare l'icona "**crea un nuovo livello**":



Nella finestra apparirà un nuovo livello. Selezionarlo e cliccare sull'icona "aggiunge uno stile livello":



Poi selezionare “smusso ed effetto rilievo”. Si aprirà questa finestra:



Cliccare su **ok**. Questo effetto permette di dare maggiore visibilità alle armate che si andranno a disegnare.

Il nuovo livello ora è pronto. Abbiamo impostato il tabellone di gioco.

Salviamolo sul nostro pc con estensione .psd, così da poterlo riutilizzare ad ogni partita, senza ripetere tutte le operazioni fatte fino a questo momento.

Possiamo disegnare le armate.

Le armate vanno disegnate esclusivamente sul livello vuoto, quello appena creato, non sul livello che contiene il piano di gioco.

Per vedere a grandezza reale il piano di gioco cliccare dal menù principale: **visualizza - pixel reali**.

Per scegliere agevolmente il colore delle armate aprire la finestra "**Campioni**". Per farlo andare sul menù principale: **finestra - campioni**. Apparirà questa finestra:

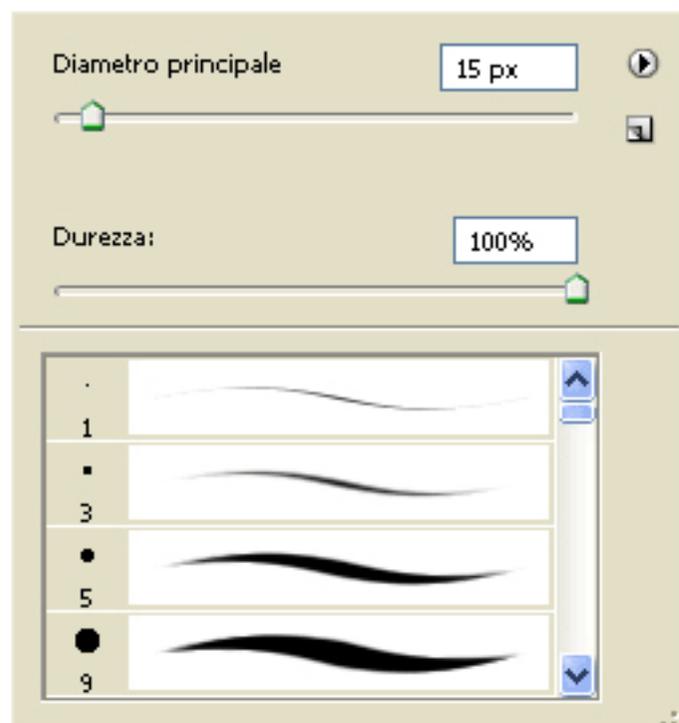


Gli unici colori da selezionare per le armate sono i primi 6 (tranne il celeste) e il nero. Non usare mai gli altri colori.

Ora selezionare lo strumento matita:



E scegliere un colore dalla finestra "campioni". Per esempio il rosso. Prima di disegnare una armata accertarsi che la forma del pennello sia rotonda, che il diametro sia di 15 pixel e la durezza al 100%. Per fare ciò cliccare col tasto destro del mouse sul piano di lavoro. Si aprirà questa finestra:



Scegliere una forma rotonda per la matita o il pennello. Impostare 15 px se si vuole disegnare un armata, 25 px se si vuole disegnare un armata da 10 e 30 px per disegnare una Capitale. Impostare la durezza al 100%.

Cliccare col tasto sinistro sul bordo più esterno del piano di lavoro per far sparire la finestra.

Ora il puntatore avrà questa forma:



Per disegnare una armata basta cliccare col tasto sinistro del mouse su un territorio, senza trascinare il mouse.

Ecco come appariranno le armate appena disegnate:



Per cancellare le armate utilizzare lo strumento “**gomma**”:

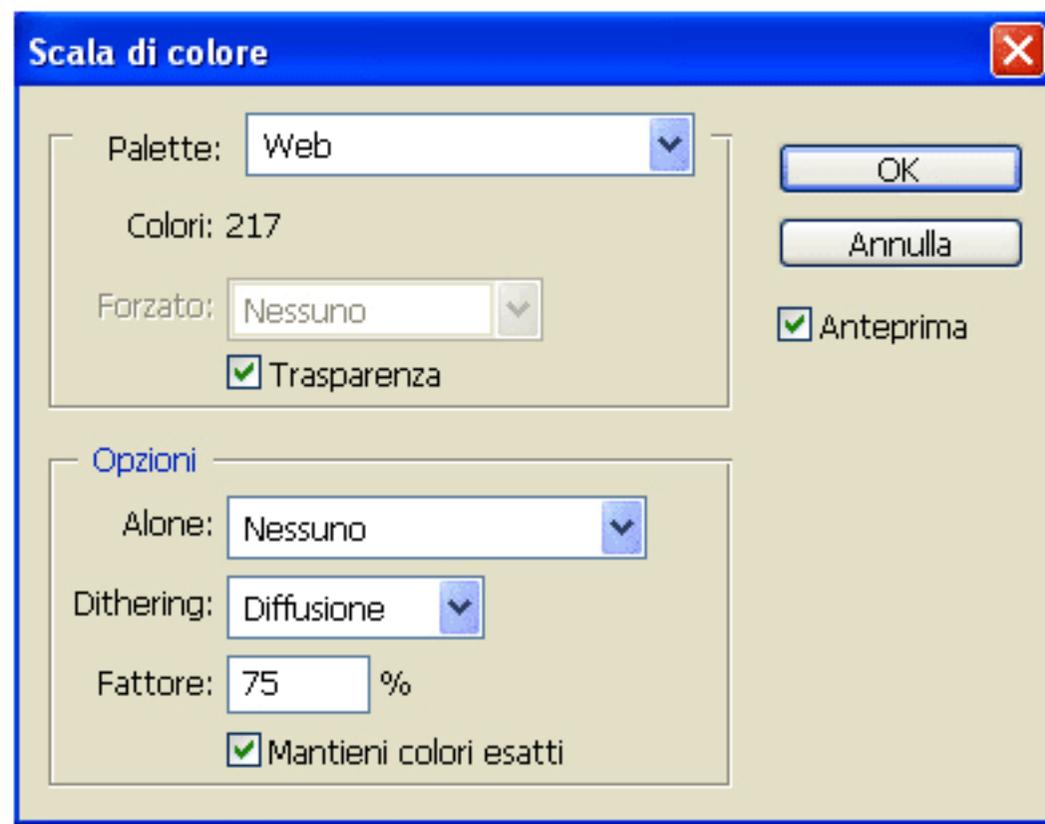


Ricordarsi sempre di lavorare sul livello creato per le armate. Il livello col piano di gioco deve restare invariato.

Per salvare il piano di gioco con le armate disposte sopra seguire questo procedimento:

file - salva con nome - scegliere il formato .gif - salva

Si aprirà questa finestra:



Immettere le stesse impostazioni indicate nella finestra e cliccare 2 volte **ok**.

Il file salvato è pronto per essere pubblicato sul blog.

Se dovesse risultare di una grandezza maggiore dei 100 kb limite, ripetere la procedura di salvataggio ed impostare, nella finestra di sopra, il fattore all' 1%.

Se ci sono ancora problemi di grandezza file, ripetere la procedura di salvataggio con:

[file - salva per web](#)

cercando di alleggerire il più possibile il peso del file.

BUON DIVERTIMENTO!

zeubunga