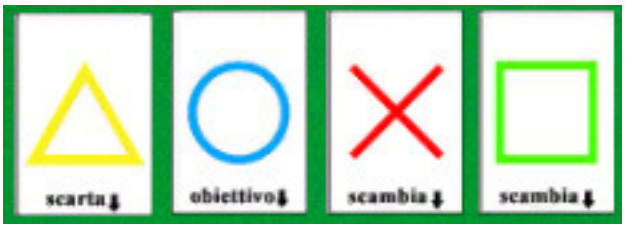
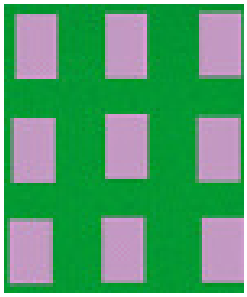
TRIS ON STEROIDS

Gioco di carte per 2, 3 o 4 giocatori, di Riccardo Foches (Rifo) - 2010.



Su ogni carta, al centro, appare uno di 4 simboli *(Triangolo, Cerchio, Croce o Quadrato)*

Estraete 1 carta per simbolo, mescolatele e assegnatene a caso una per giocatore.
Quelle che avanzano, se non siete in 4, rimettetele nel mazzo.
Ognuno guarda la carta ricevuta e la posa davanti a sè COPERTA.



Mescolate il mazzo, poi posate sul tavolo 9 carte COPERTE, a formare una griglia di 3 righe per 3 colonne.
Lasciare un po' di spazio tra una carta e l'altra, in quanto esse potranno durante il gioco essere girate di 90 gradi, quindi orizzontalmente, o anche di 45 gradi, ossia diagonalmente.

Inizia la partita un giocatore a caso, poi si prosegue in senso orario.

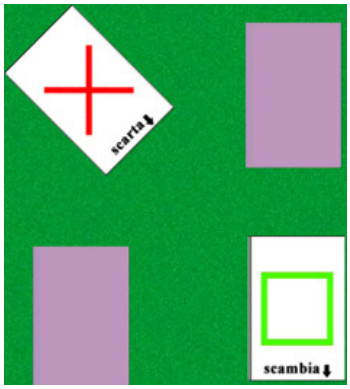
Scopo del gioco è formare nella griglia di carte sul tavolo una fila orizzontale, verticale, oppure diagonale di 3 simboli uguali al simbolo visualizzato sulla carta posta coperta davanti al giocatore *(che però potrà cambiare durante il gioco).*

Nel proprio turno il giocatore deve scegliere una carta tra quelle COPERTE sulla griglia 3x3 e scoprirla.
Se tutte e 9 le carte della griglia sono state scoperte, deve prima scegliere una riga o una colonna o una diagonale e scartarne le 3 carte e sostituirle con 3 carte coperte prese dal mazzo.
Poi ne sceglie una e la scopre.

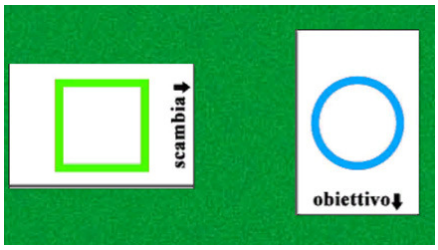
La carta scoperta, oltre al simbolo centrale, ha lungo il bordo inferiore una AZIONE.
E' l'azione a disposizione del giocatore che ha scoperto la carta.
Il giocatore può orientare la carta scoperta come crede, anche orizzontalmente o diagonalmente, a patto di lasciarla nella posizione d'origine nella griglia.
Orientare la carta serve per far *"puntare"* il lato con l'azione in direzione della carta dove si vuole che si attivi il relativo effetto; la carta della griglia che si trova indicata da tale lato è impattata dall'azione *(il giocatore non è comunque obbligato a compiere l'azione).*

Le azioni possibili, sono:

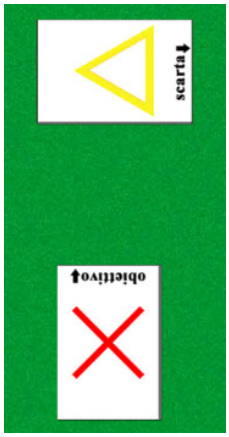
SCARTA: Scarta la carta impattata dall'azione (coperta o scoperta, non importa) e sostituiscila con una nuova carta, coperta, pescata dal mazzo *(vedere esempio 1)*.
SCAMBIA: Scambia di posto la carta appena scoperta, con la carta impattata dall'azione (se è coperta, rimane coperta) *(vedere esempio 2)*.
OBIETTIVO: Scambia la carta posta coperta davanti a te con la carta impattata dall'azione, per sceglierti un altro simbolo (se è scoperta, la lasci scoperta davanti a te) *(vedere esempio 3)*.



***Esempio 1**: E' stata scoperta la carta in alto a sinistra (la X).*
Il giocatore orienta la carta in diagonale a puntare la carta col Quadrato.
Quindi l'azione è quella di scartare il Quadrato e sostituirlo con una nuova carta presa dal mazzo (che va lasciata coperta).



***Esempio 2**: E' stata scoperta la carta a sinistra (il Quadrato).*
Il giocatore la orienta in orizzontale per puntare la carta col Cerchio.
Quindi l'azione è quella di scambiare di posto il Quadrato e il Cerchio.



***Esempio 3**: E' stata scoperta la carta in basso (la X).*
Il giocatore la orienta verso l'alto per puntare la carta col triangolo.
Quindi l'azione è quella di prendere il triangolo e porlo davanti a sè (in questo caso lasciandolo scoperto) e al suo posto posare la carta in possesso al giocatore (se è coperta, va posta coperta nella griglia). Il nuovo obiettivo del giocatore è quindi un tris di triangoli.

Appena il giocatore di turno ha sulla griglia una riga, colonna o diagonale con 3 carte del suo simbolo, mostra la sua carta e vince la partita.
Nel caso in cui più giocatori abbiano lo stesso simbolo (può capitare grazie all'azione OBIETTIVO), vince chi è di turno e ha agito facendo tris.

Se termina il mazzo, rimescolare gli scarti.

Variante 4x4: formare la griglia iniziale con 4 righe per 4 colonne.
Per vincere bisogna allineare 4 simboli del proprio tipo.