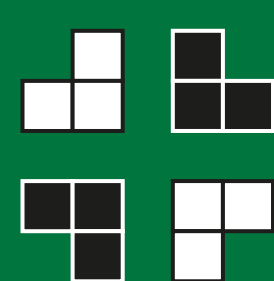
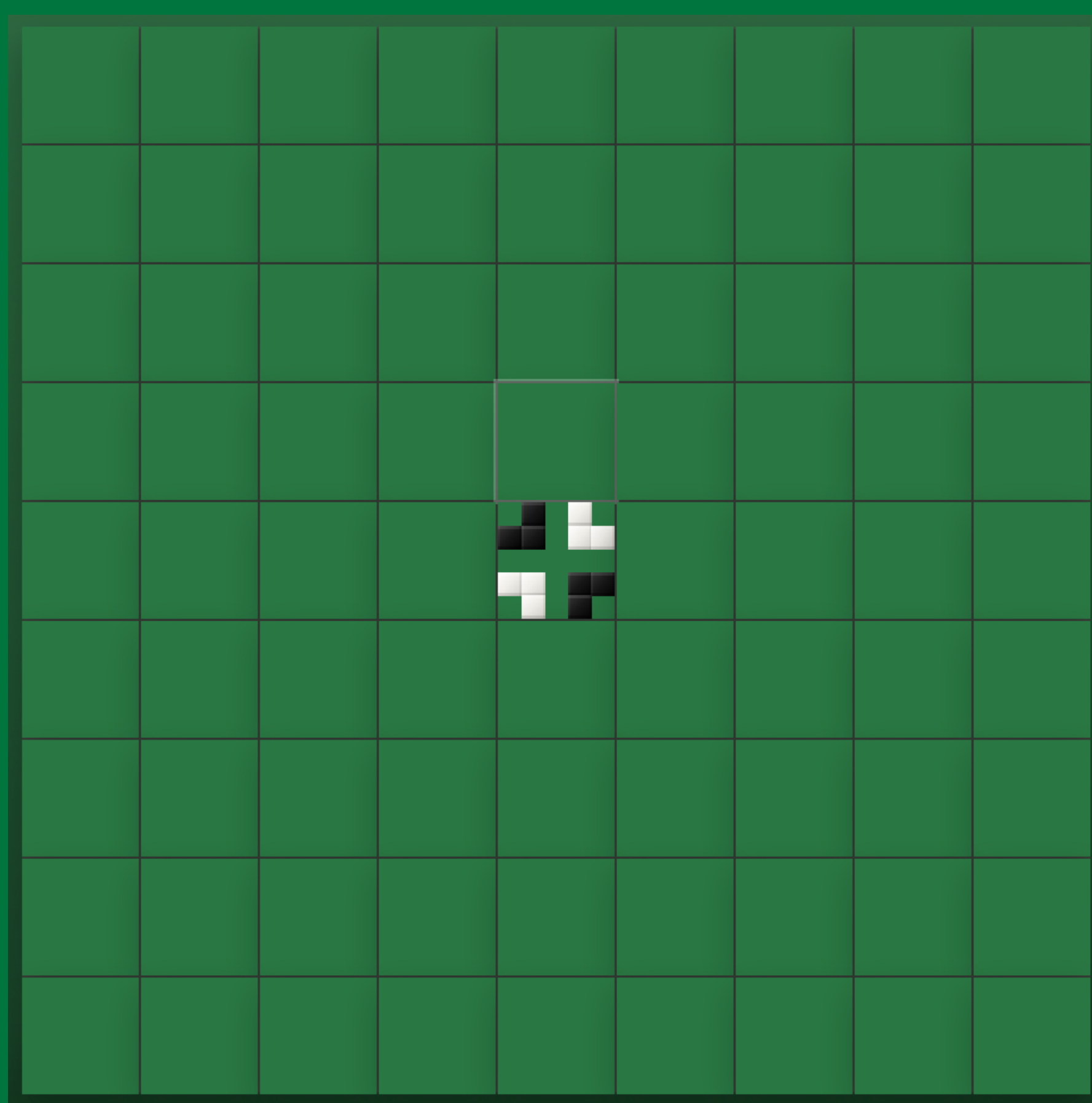




Giorgio

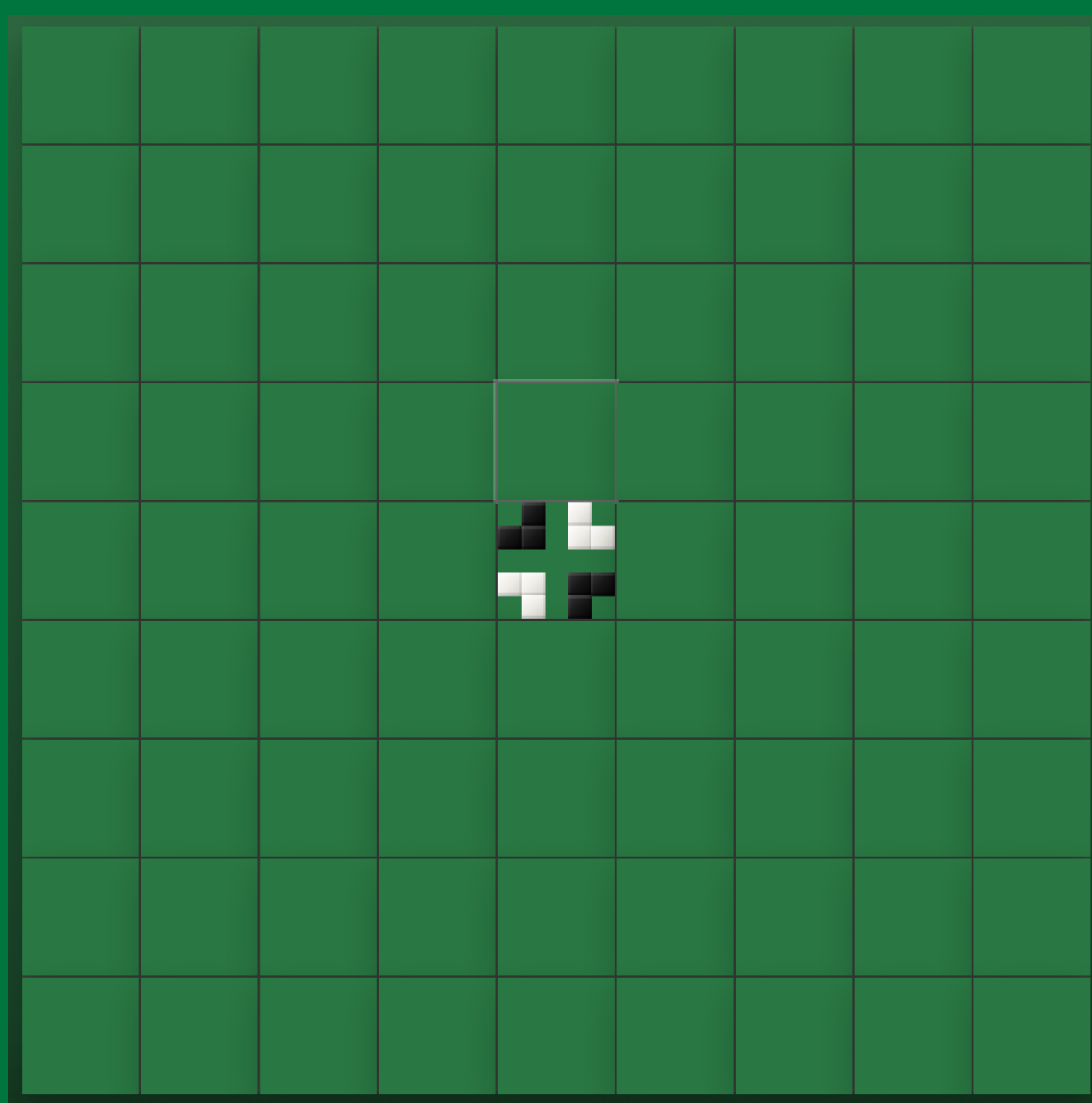
**è un gioco astratto strategico
ideato negli anni '80.**

L'obiettivo è costruire una connessione continua tra i due lati opposti del tabellone, utilizzando le tessere che generano percorsi e connessioni o bloccano l'avversario.

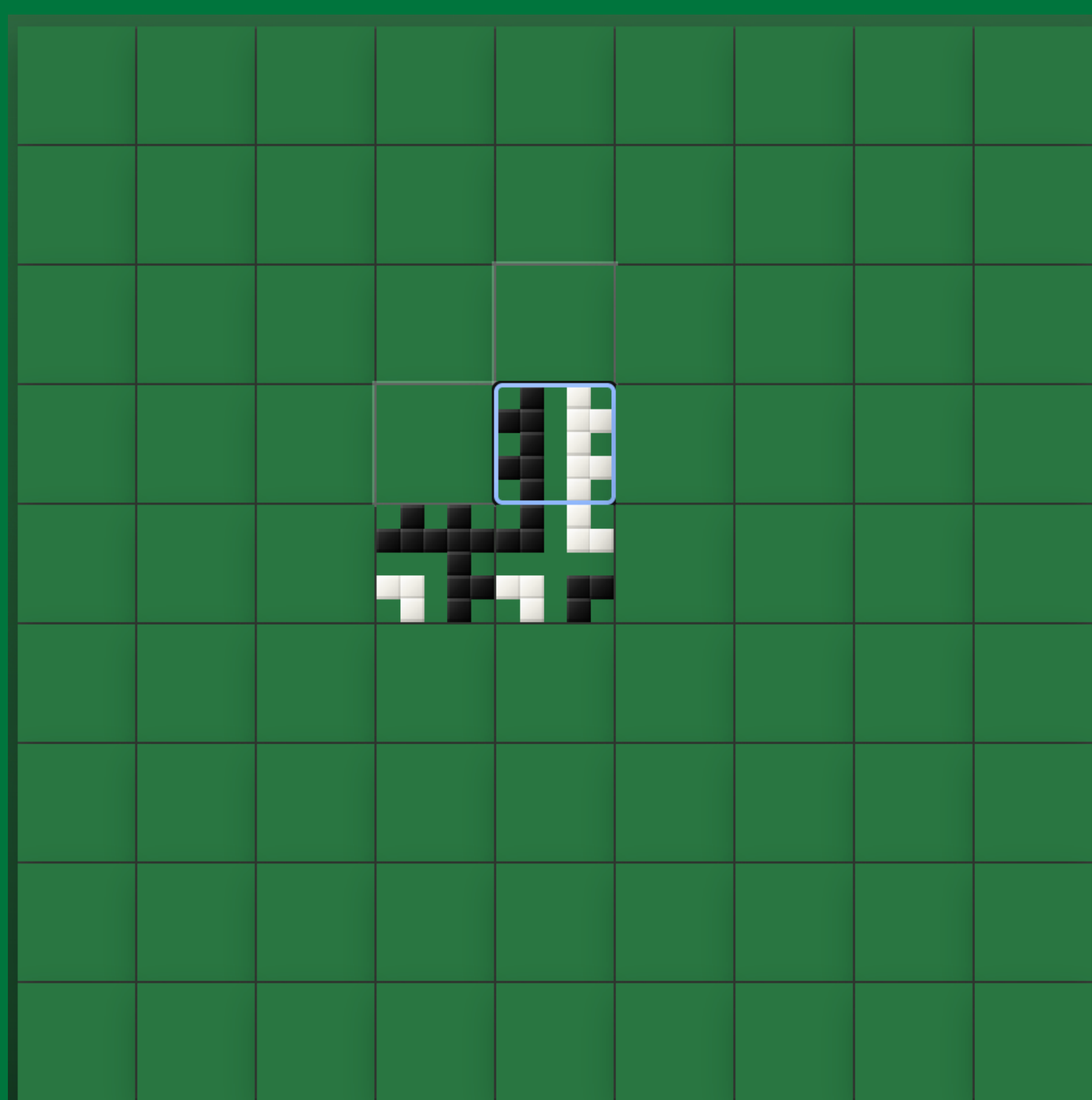


Giorgio

**all'inizio del gioco ogni
giocatore ha a disposizione 4
tessere, una per tipo tra
quelle esistenti nel gioco.**

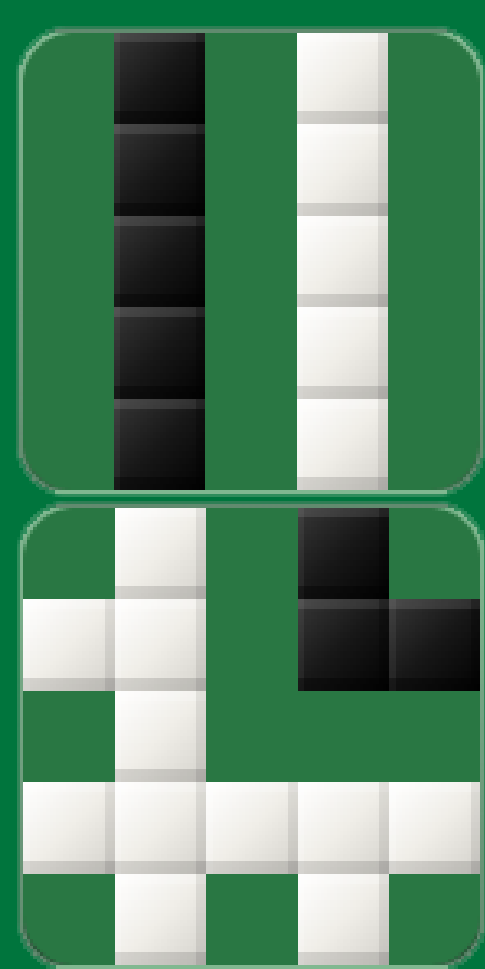


A turno ogni giocatore puo giocare una tessera a piacere tra le tessere disponibili ruotandola se necessario per creare il proprio percorso o bloccare quello dell'avversario

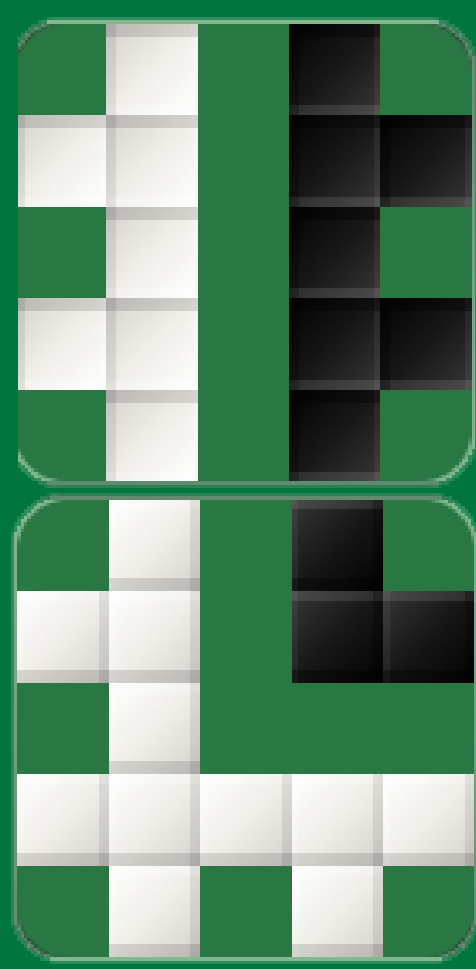


quando le quattro tessere disponibili sono terminate vengono rimpiazzate con altre 4 tessere, una per tipo.

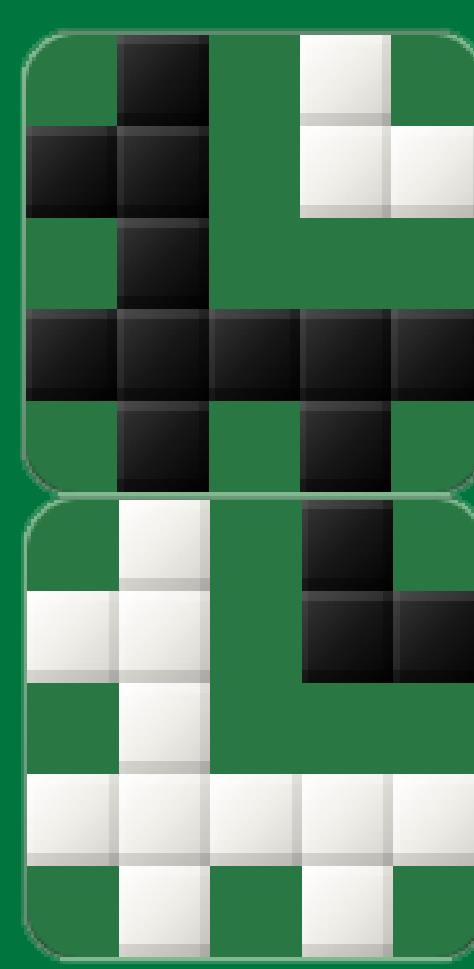
**La tessera posizionata per essere valida
deve avere almeno uno dei due colori
collegati**



NO

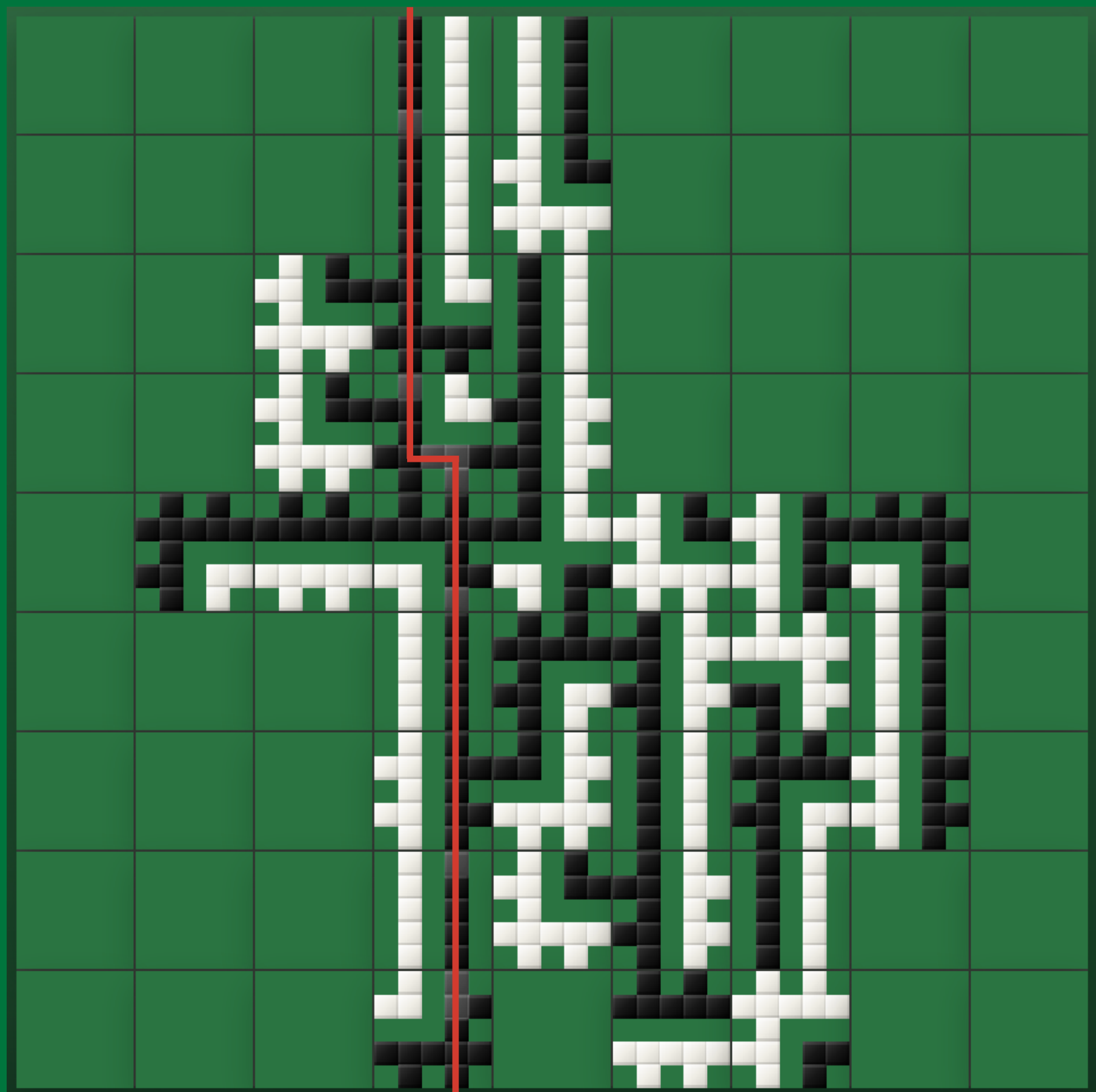


YES

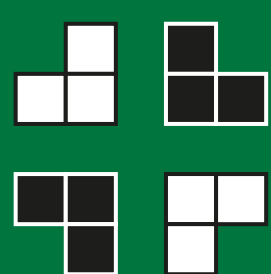


YES

Vince chi prima collega due lati del board



Black wins



Giorgio