



Gioco da due a sei giocatori  
 di **Leonardo Caviola** ed **Enrico Peduzzi**  
 ©Copyright, tutti i diritti riservati. Roma, Agosto 2017

**Contenuto:**

All'interno della scatola trovare 36 tessere AXIOMA, un blocchetto di matrici per segnare le tessere già uscite e 6 pacchetti di gemme di colore diverso.

**Regolamento:**

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le gemme corrispondenti, inoltre può prendere una o più matrici per appuntare le tessere già uscite e le proprie ipotesi.

**NOTA:** In due giocatori non si usano le matrici.

Mischiate le tessere ed estraetene segretamente una per ogni giocatore, lasciando coperte le altre.

Scoprite 5 tessere formando una fila. Ogni giocatore deve porre accanto alla fila un numero di gemme del proprio colore pari a quante figure corrispondono a quella estratta, per forma o per colore. **Esempio:** un giocatore con un cerchio rosso, dovrà porre tante gemme per quanti **cerchi** e tante gemme per quante **figure rosse** sono presenti. Segnate sulla matrice i risultati e ripetete l'operazione con una seconda fila di 5 tessere e così via, finché non sono finite le tessere, oppure tutti i giocatori hanno terminato le proprie "Dichiarazioni".

**Dichiarazioni:** Quando un giocatore pensa di aver capito che tessera ha in mano un avversario lo dichiara. Uno dei giocatori segna le dichiarazioni nell'apposito spazio sulle matrici.

Il numero di dichiarazioni dipende dal numero di giocatori.

- **In due** si fa una sola dichiarazione.
- **in tre** ogni giocatore può fare due dichiarazioni.
- **In quattro** ogni giocatore può fare tre dichiarazioni ma la partita si interrompe alla sesta dichiarazione.

- **In cinque o sei** ogni giocatore può fare tre dichiarazioni e la partita si interrompe all'ottava dichiarazione

**I punteggi:** terminata la partita si passa ai conteggi, per ogni dichiarazione corretta si prendono i punti corrispondenti, per ogni dichiarazione sbagliata si perdono 2 punti.

- In due vince chi indovina o perde chi sbaglia.
- In tre si danno 6 punti alla prima dichiarazione, 4 alla seconda, 3, 2, 1, 1 alle seguenti.
- In quattro si danno 7 punti alla prima, 5 alla seconda 4, 3, 2, 1 alle seguenti.
- In cinque o sei si danno 8 punti alla prima, 6 alla seconda 5, 4, 3, 2, 1, 1 alle seguenti.

**LE MATRICI :** servono a tenere nota delle tessere uscite e delle proprie ipotesi. E possibile prenderne anche più di una.

1							
2							
3							
4							
5							
6							
	10	20	30	40	50	60	

<b>D</b>	<b>A</b>	<b>N</b>

Un giocatore si occuperà di segnare per tutti le dichiarazioni nell'apposita tabella DAN.

La prima colonna D indica il Dichiarante, la seconda A indica l'Accusato e nella terza N va segnato quale tessera ha in mano l'Accusato secondo il Dichiarante.

**VIDEO TUTORIAL**

[www.legagiochi.it/prodotto/platon-axioma](http://www.legagiochi.it/prodotto/platon-axioma)

