

MANUALE DI GIOCO:
APIXAGON
CHI CONQUISTERÀ L'ALVEARE?

Indice

Contenuto della scatola.....	p. 5
The Queen's Gambit - La sfida della regina.....	p. 9
The Silent Swarm – Lo sciame silenzioso.....	p. 13
The Symmetry of the Beehive - La simmetria dell'alveare...	p. 17
Varianti per 3 e 5 giocatori.....	p. 21
Varianti Junior e Teen.....	p. 22
Esempi di posizionamento.....	p. 23
Esempi di utilizzo delle carte speciali.....	p. 33

Contenuto della Scatola

1 Tabellone: 61 caselle esagonali (60 + 1 Casella Reale).

2 Mazzi di Carte (31 carte l'uno): ogni carta ha 6 simboli;
ogni coppia di carte condivide esattamente 1 simbolo;
ogni simbolo si ripete 6 volte nel mazzo.

8 Carte Speciali (4 per giocatore/squadra):

2 pioggia, 1 apicoltore, 1 affumicatore.

1 Manuale di gioco: Le regole da seguire per passare
dalla modalità duello alle sfide di squadra

12 Schede riepilogative per i giocatori:

2 per The Queen's Gambit - La sfida della regina;

4 per The Silent Swarm – Lo sciame silenzioso;

6 per The Symmetry of the Beehive

La simmetria dell'alveare.

*Nell'architettura perfetta dell'Alveare,
il silenzio non è assenza di suono,
ma la forma più alta di disciplina.
Qui, tra pareti di cera e geometrie d'oro,
due sciami si contendono il diritto di regnare.*

*Non c'è spazio per l'esitazione:
ogni battito d'ali è un calcolo,
ogni carta posata è un confine
tracciato nel destino della colonia.
Ma c'è spazio per un solo vincitore.*

*Mentre la pioggia minaccia i confini e
l'ombra dell'apicoltore incombe sul nido,
i leader devono guidare le proprie api
senza proferire parola.*

*Solo chi saprà leggere la mente dei propri
compagni e prevedere le trame degli avversari
potrà sigillare la propria vittoria.*

*Benvenuti in APIXAGON,
dove la tua mente è l'arma.
Il silenzio è la tua forza.
La simmetria il tuo potere.*

The Queen's Gambit – La sfida della regina (2 giocatori)

Preparazione

1. Ogni giocatore sceglie un mazzo (nero o giallo) e riceve le sue **4 Carte Speciali** (rosse per i neri, verdi per i gialli), che posiziona **a faccia in giù** davanti a sé.
2. I giocatori mischiano il mazzo dell'avversario e glielo rendono, posizionandolo coperto.
3. Ogni giocatore pesca 3 carte dalla cima del proprio mazzo.
4. La Casella Reale rimane vuota e "bloccata" (non occupabile) nelle prime fasi del gioco.
5. Si decide il primo giocatore (il più giovane per la prima partita, poi ci si alterna).

Lo Scopo del Gioco

Essere il primo a completare **due sequenze ininterrotte di 4 carte** del proprio colore sul tabellone. Ogni carta della sequenza deve avere **lo stesso simbolo** in comune con le altre tre.

Nota Bene: Una sequenza da 4 carte è "**sigillata**": non può essere né spostata né rimossa

Suggerimento: Per apprendere inizialmente le meccaniche del gioco, o se si gioca con dei bambini, per una più immediata visualizzazione dei simboli che compongono la sequenza, posizionare le nuove carte e ruotare quelle già presenti in modo che i simboli comuni siano sulla stessa linea.

Svolgimento del Turno

Ogni turno segue questa struttura:

1. Il giocatore sceglie una di queste azioni:

- **Pescare:** Può prendere una carta dal proprio mazzo (si possono avere in mano al massimo 4 carte). Se un giocatore dimentica di pescare durante il proprio turno, dovrà proseguire la partita con una carta in meno nella propria mano.
- **Attivare una carta Speciale:** Invece di pescare, dichiara e usa una delle sue 4 carte speciali.

2. Posizione: Deve piazzare una carta dalla sua mano sul tabellone. Può affiancarsi al suo avversario solo per bloccare una sequenza già avviata (almeno due carte).

- **Costruzione:** Adiacente alla propria carta per proseguire la sequenza.
- **Blocco:** Adiacente a una carta avversaria solo se contiene lo stesso simbolo che sta usando per la sua sequenza.

Sbloccare il Centro

Quando un giocatore ha creato una sequenza di **3 carte** in linea retta può, dal prossimo turno, occupare la Casella Reale. Questa casella non risponde alle solite regole del posizionamento. Vi si può collocare qualunque carta a prescindere dalle carte delle caselle adiacenti.

- **Effetto Immediato:** La carta al centro diventa **inamovibile** (non può essere spostata o rimossa).
- **Sblocco Poteri:** Entrambi i giocatori girano a faccia in su le proprie **Carte Speciali:** da quel momento possono essere giocate. Il primo ad avere la possibilità di usarle è l'avversario, dato che il giocatore che ha occupato il centro termina il turno con quella mossa.

Carte speciali

Una volta sbloccate, si potranno usare anche le carte speciali al posto di quelle standard:



PIOGGIA (x2): Deve essere posizionata in fondo alla sequenza dell'avversario, **per bloccarne** l'avanzata da quel lato.



APICOLTORE (x1): Deve essere scelta una carta qualsiasi sul tabellone, propria o dell'avversario, e **spostata** in una casella libera (restano valide le regole del posizionamento). Non può essere usata sulla carta nella Casella Reale.



AFFUMICATORE (x1): Deve essere scelta una carta dell'avversario che va **rimossa definitivamente** dal gioco. La casella torna libera. Non può essere usata sulla carta nella Casella Reale.

Nota: le carte speciali **Apicoltore** e **Affumicatore** hanno effetto anche sulle carte **Pioggia** avversarie.

Fine del Gioco

Il gioco termina immediatamente quando un giocatore dichiara la seconda sequenza di **4 carte adiacenti** ed in linea retta collegate dallo stesso simbolo. Qualora, per mancanza di carte o di caselle libere, non sia stato possibile completare la seconda sequenza da 4, il vincitore sarà chi avrà ottenuto il maggior numero di sequenze da 3.

The Silent Swarm – Lo sciame silenzioso

(4 giocatori)

Preparazione

1. Si utilizzano gli stessi mazzi e le stesse carte speciali della modalità a 2 giocatori, ma le risorse dovranno essere divise tra i due componenti della squadra.
2. Le meccaniche di gioco, lo svolgimento del turno ed il posizionamento delle carte così come la realizzazione della sequenza e l'occupazione del centro con relativo sblocco delle carte speciali sono identiche alla versione The Queen's Gambit – La sfida della regina.

Scopo del gioco

Due squadre (A e B) si affrontano su un tabellone di 61 caselle esagonali. I compagni di squadra devono collaborare per tessere una strategia comune attingendo dalle stesse limitate risorse, ma **senza comunicare**, fino ad ottenere due sequenze di 4 carte adiacenti del proprio colore. Ogni sequenza deve avere un simbolo in comune tra tutte le sue carte. Una sequenza da 4 è considerata "**sigillata**" e non può più essere rimossa o spostata.

Configurazione

- **Squadre:** I compagni siedono uno di fronte all'altro (A1, B1, A2, B2). Si gioca in senso orario a squadre alterne.
- **Mazzo Condiviso:** Ogni squadra ha un unico mazzo da **31 carte** (6 simboli per carta, ogni simbolo ripetuto 6 volte).
- **Risorse Speciali:** Ogni squadra ha **4 Carte Speciali** totali (2 Pioggia, 1 Apicoltore, 1 Affumicatore). Se un giocatore ne usa una, la sottrae alla disponibilità del compagno.
- **Mano:** Ogni giocatore parte con 3 carte pescate dalla cima del proprio mazzo. Limite massimo in mano: 4 carte.

Se un giocatore si dimentica di pescare durante il proprio turno rimarrà con una carta in meno a disposizione nella propria mano.

Il ciclo del mazzo e Leadership alternata

- 1. Fase di Costruzione:** Il Giocatore 1 della squadra inizia con il primo posizionamento. Il giocatore 2 nel suo turno decide se sfruttare la carta offerta dal compagno per iniziare una sequenza o se piazzare una carta in un altro punto del tabellone. Questa fase tattica è nelle sue mani.
- 2. Esaurimento Mazzo:** Se il mazzo si esaurisce senza che una squadra sia giunta alla vittoria cambiano gli equilibri all'interno della squadra.
- 3. Mazzo di Riserva:** Il Giocatore 1 della squadra (che finora ha seguito la tattica del Giocatore 2) ha ora il compito cruciale di scegliere quali e quante carte del proprio colore recuperare dal tabellone per formare un ultimo mazzo di riserva.
 - Si possono recuperare solo carte isolate o in coppia (massimo 2 collegate).
 - Non si possono recuperare carte speciali.
 - Questa operazione può essere eseguita **una sola volta** per partita quando il mazzo si estingue.

Sanzione per Eccedenza: Se il mazzo di riserva viene composto da più di 6 carte, gli avversari hanno diritto di recuperare una carta speciale tra quelle già giocate. Quest'ultima diventa disponibile dopo il turno del giocatore 2 della squadra che ha composto il mazzo. Quindi dopo la loro prima occasione di pescare dal mazzo di riserva (vale anche se decidono di non farlo e usare una carta speciale).

Il Vuoto Tattico: Solo il **giocatore 1** può comporre il mazzo di riserva. Quindi se prima dell'estinzione del mazzo sono state utilizzate un numero pari di carte speciali il giocatore 2 avrà un turno in cui non potrà pescare. Sarà costretto ad attingere alla/e carte speciali ancora disponibili o posizionare una delle carte che gli saranno rimaste in mano.

Meditare la ripartenza: Nella fase di costruzione del mazzo di riserva il giocatore 1 non può fare alcuna mossa. Né pescare, né posizionare. Il mazzo creato dovrà poi essere mischiato dagli avversari.

Il codice del silenzio

È vietato suggerire mosse, simboli o strategie al compagno.

Sanzione: Se un giocatore parla, gli avversari applicheranno la **Rimozione Forzata**. Pescheranno la prima carta dal mazzo della squadra colpevole e la bloccheranno a faccia in giù fino a fine partita (riducendo le probabilità matematiche di vittoria).

Fine del Gioco

Il gioco termina immediatamente quando una squadra ottiene la seconda sequenza di **4 carte adiacenti** ed in linea retta collegate dallo stesso simbolo. Qualora, nonostante il mazzo di riserva, per mancanza di carte o di caselle libere non sia stato possibile completare la seconda sequenza da 4, i vincitori saranno coloro che avranno ottenuto il maggior numero di sequenze da 3.

The Symmetry of the Beehive – La simmetria dell'alveare (6 giocatori)

Preparazione

1. Si utilizzano gli stessi mazzi e le stesse carte speciali della modalità a 2 e 4 giocatori, ma le risorse si estingueranno in fretta dato che dovranno essere divise tra i **tre componenti** della squadra.
2. Le meccaniche di gioco, lo svolgimento del turno ed il posizionamento delle carte, così come la realizzazione della sequenza e l'occupazione del centro, con relativo sblocco delle carte speciali sono identiche alle sfide precedenti.

Scopo del gioco

Due squadre (A e B) si affrontano su un tabellone di 61 caselle esagonali. I tre compagni di squadra devono collaborare per tessere una strategia complessa e simmetrica attingendo dalle stesse limitate risorse, ma **senza comunicare**, fino ad ottenere due sequenze di 4 carte adiacenti del proprio colore.

Ogni sequenza deve avere un simbolo in comune tra tutte le sue carte. Una sequenza da 4 è considerata "sigillata" e non può più essere rimossa o spostata.

Configurazione

- **Squadre:** I compagni siedono alternati attorno al tavolo (A1, B1, A2, B2, A3, B3). Si gioca in senso orario a squadre alternate.
- **Mazzo Condiviso:** Ogni squadra ha un unico mazzo da 31 carte (6 simboli per carta, ogni simbolo ripetuto 6 volte).
- **Risorse Speciali:** Ogni squadra ha 4 Carte Speciali totali (2 Pioggia, 1 Apicoltore, 1 Affumicatore). L'uso di una carta

speciale da parte di un giocatore la sottrae alla disponibilità dei compagni. Vengono sbloccate dopo l'occupazione della Casella Reale.

- **Mano:** Ogni giocatore parte con 3 carte pescate dalla cima del proprio mazzo. Limite massimo in mano: 4 carte. Se il giocatore si dimentica di pescare durante il proprio turno rimarrà con una carta in meno a disposizione nella propria mano.

Il ciclo del mazzo e Leadership finale

1. **Fase di Costruzione:** Il Giocatore 1 posiziona la prima carta sul tabellone, il Giocatore 2 imposta la tattica avviando una sequenza o posizionando un'altra carta, il Giocatore 3 segue ciò che è stato intrapreso.

2. **Esaurimento Mazzo:** Se il mazzo si esaurisce senza che una squadra sia giunta alla vittoria, la responsabilità della sopravvivenza dello sciame passa all'ultimo elemento della catena: il **giocatore 3** che diventa il **custode della simmetria**.

3. **Mazzo di Riserva:** Il Giocatore 3 della squadra ha ora il compito cruciale di scegliere quali e quante carte del proprio colore recuperare dal tabellone per formare un ultimo mazzo di riserva.

- Si possono recuperare solo carte isolate o in coppia (massimo 2 collegate).
- Non si possono recuperare carte speciali.
- Questa operazione si può eseguire **una sola volta** per partita quando il mazzo si è esaurito.

Sanzione per Eccedenza: Se il mazzo di riserva viene

composto da più di 6 carte gli avversari hanno diritto di recuperare una carta speciale tra quelle già giocate. Quest'ultima diventa disponibile dopo il turno del Giocatore 1 della squadra che ha composto il mazzo. Quindi dopo la loro prima occasione di pescare dal mazzo di riserva (vale anche se decidono di non farlo e usare una carta speciale).

Il Vuoto Tattico: Solo il **giocatore 3** può comporre il mazzo di riserva. Se prima dell'estinzione del mazzo è stato utilizzato un numero di carte speciali tale da lasciare i giocatori 1 e 2 senza possibilità di pesca, nel turno di transizione, essi dovranno giocare solo con le carte rimaste in mano, usare una speciale o passare il turno.

Meditare la ripartenza: Durante la creazione del mazzo di riserva, il **Giocatore 3 non può fare alcuna mossa** (né pescare, né posizionare). Il mazzo creato dovrà poi essere mischiato dagli avversari.

Il codice del silenzio

È vietato suggerire mosse, simboli o strategie ai compagni. La complessità a 6 giocatori richiede una disciplina ferrea.

Sanzione: Se un giocatore parla, gli avversari applicano la **Rimozione Forzata**. Pescano una carta dal mazzo della squadra colpevole e la bloccano a faccia in giù fino a fine partita (riducendo drasticamente le probabilità matematiche di completare le sequenze).

Fine del Gioco

Il gioco termina immediatamente quando una squadra ottiene la seconda sequenza di **4 carte adiacenti** ed in linea retta collegate dallo stesso simbolo. Qualora, nonostante il mazzo di riserva,

per mancanza di carte o di caselle libere non sia stato possibile completare la seconda sequenza da 4, i vincitori saranno coloro che avranno ottenuto il maggior numero di sequenze da 3.

Varianti per 3 e 5 giocatori

Quando le squadre sono sbilanciate (2vs1 o 3vs2), si applicano le seguenti regole di compensazione per contrastare il vantaggio di coordinazione della squadra in minoranza:

- **Turni Alternati:** Il flusso di gioco deve rimanere sempre Squadra A -> Squadra B. Nella squadra in minoranza, il giocatore (o i giocatori) agirà più spesso per coprire i turni mancanti, mantenendo l'alternanza costante.
- **Riduzione Arsenale:** La squadra in minoranza inizia la partita con sole 2 Carte Speciali (1 Pioggia, 1 Affumicatore).
L'altra Pioggia e l'Apicoltore vengono rimossi dal gioco.
- **Rifornimento:** Se la squadra in superiorità numerica commette l'errore di comporre un mazzo di riserva con più di 6 carte, la squadra in minoranza può scegliere di recuperare una delle due carte rimosse all'inizio (Apicoltore o Pioggia), in alternativa a una di quelle già giocate. Nella sfida 3vs2, nella squadra in minoranza, il mazzo di riserva deve essere composto dal giocatore 1.
- **Codice del Silenzio e Limite di Mano:** La regola del silenzio resta invariata nella versione a 5 giocatori.
Nella sfida a 3, dato che questo aspetto non impensierisce il giocatore singolo, si adotta una riduzione della mano: costui pescherà solo 2 carte a inizio partita e il suo limite di mano sarà di 3 dopo la pesca di turno, contro le 4 dei suoi avversari nello stesso frangente.

Variante Junior

Una sfida di riflessi e colpo d'occhio.

Si usa un solo mazzo. Si posiziona la prima carta scoperta sulla Casella Reale. Il resto del mazzo viene distribuito equamente tra i giocatori (le eccedenze si scartano). Ognuno tiene il proprio mazzetto coperto. Al "Via!", tutti i giocatori scoprono la prima carta del proprio mazzo contemporaneamente. Il primo che individua il simbolo in comune con l'ultima carta giocata sul tabellone lo dichiara a voce alta e piazza la sua carta adiacente alla precedente. Questa diventerà il nuovo riferimento per tutti. Vince chi esaurisce per primo le proprie carte.

(Nota: In questa modalità si ignorano poteri speciali, sequenze e Codice del Silenzio).

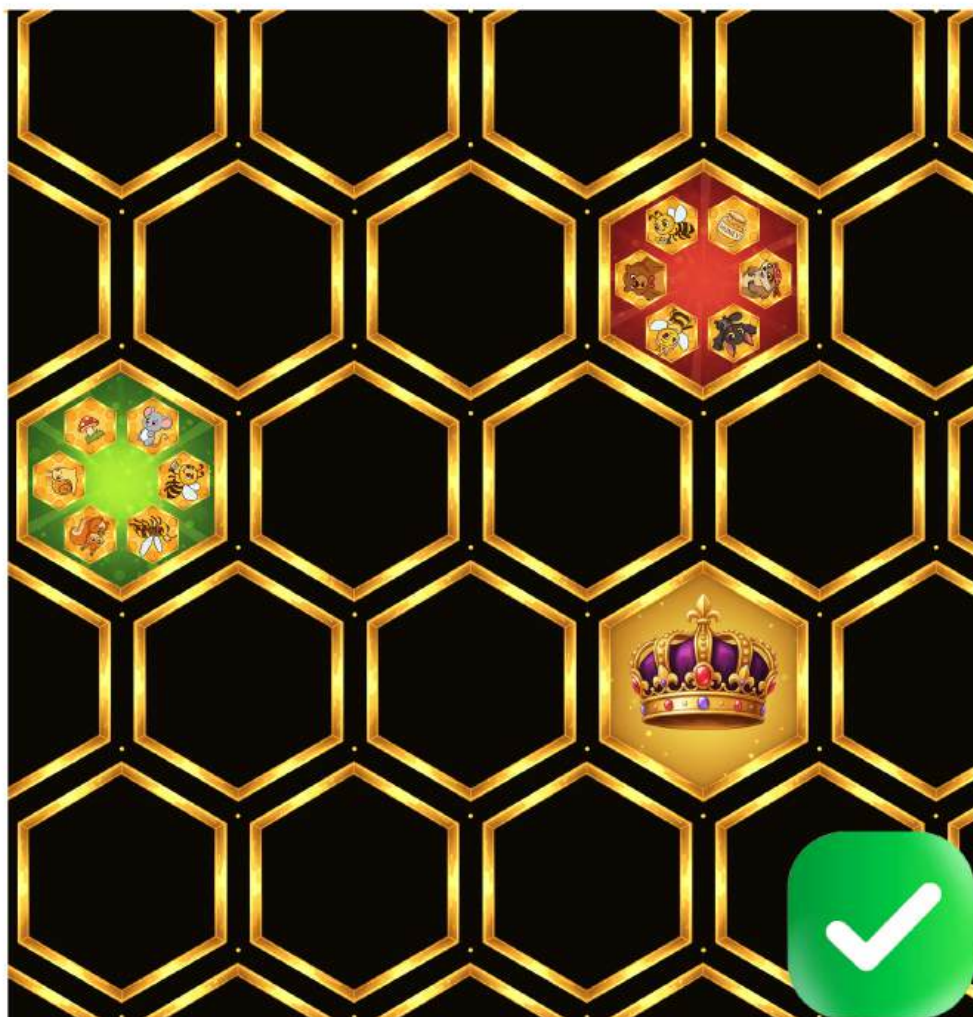
Variante Teen

Il gioco completo senza la pressione del silenzio. La strategia è condivisa apertamente tra i compagni di squadra. La partita termina all'esaurimento del mazzo di pesca (senza rimescolamento). Se non si è giunti a completare la seconda sequenza da 4 la vittoria è di chi ha ottenuto più sequenze da 3.

Esempi di posizionamento

Il giocatore o la squadra che inizia la partita può posizionare la sua prima carta in qualsiasi casella del tabellone (tranne nella Casella Reale). Ipotizziamo per i futuri esempi che ad iniziare sia il/la giocatore/squadra con il mazzo nero e con l'interno delle carte rosso (di seguito i Rossi). Vediamo nell'immagine il loro primo posizionamento e quello degli avversari con il mazzo oro e l'interno delle carte verde (di seguito i Verdi).

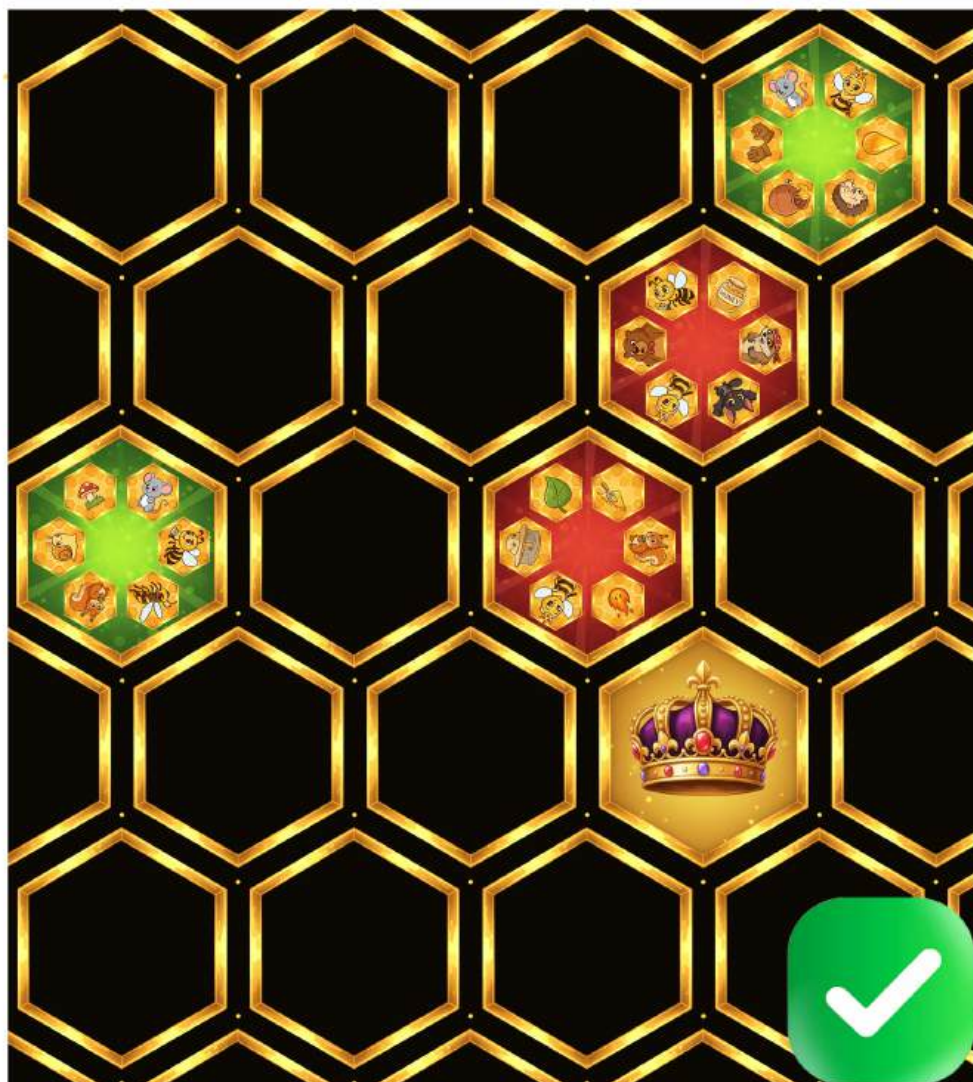
Posizionamento corretto.



Questo posizionamento invece non è consentito come prima mossa per i Verdi (e nemmeno in futuro in una situazione analoga). Ci si può affiancare ad una carta avversaria solo per bloccare una sequenza già iniziata (almeno due carte con lo stesso simbolo), o se ci affianchiamo a causa del prolungamento di una nostra sequenza. Nel caso mostrato in figura la sequenza non è stata iniziata.



Dopo che i Rossi hanno piazzato la loro seconda carta iniziando la sequenza con l'Ape Regina, i Verdi possono procedere con un blocco impedendogli di proseguire la sequenza nella parte alta del tabellone. I Rossi potranno ancora tentare di completarla verso il basso dato che la casella a sinistra della Casella Reale è ancora libera. Come mostrato in figura la carta usata per il blocco riporta lo stesso simbolo che gli avversari hanno utilizzato per la loro sequenza.



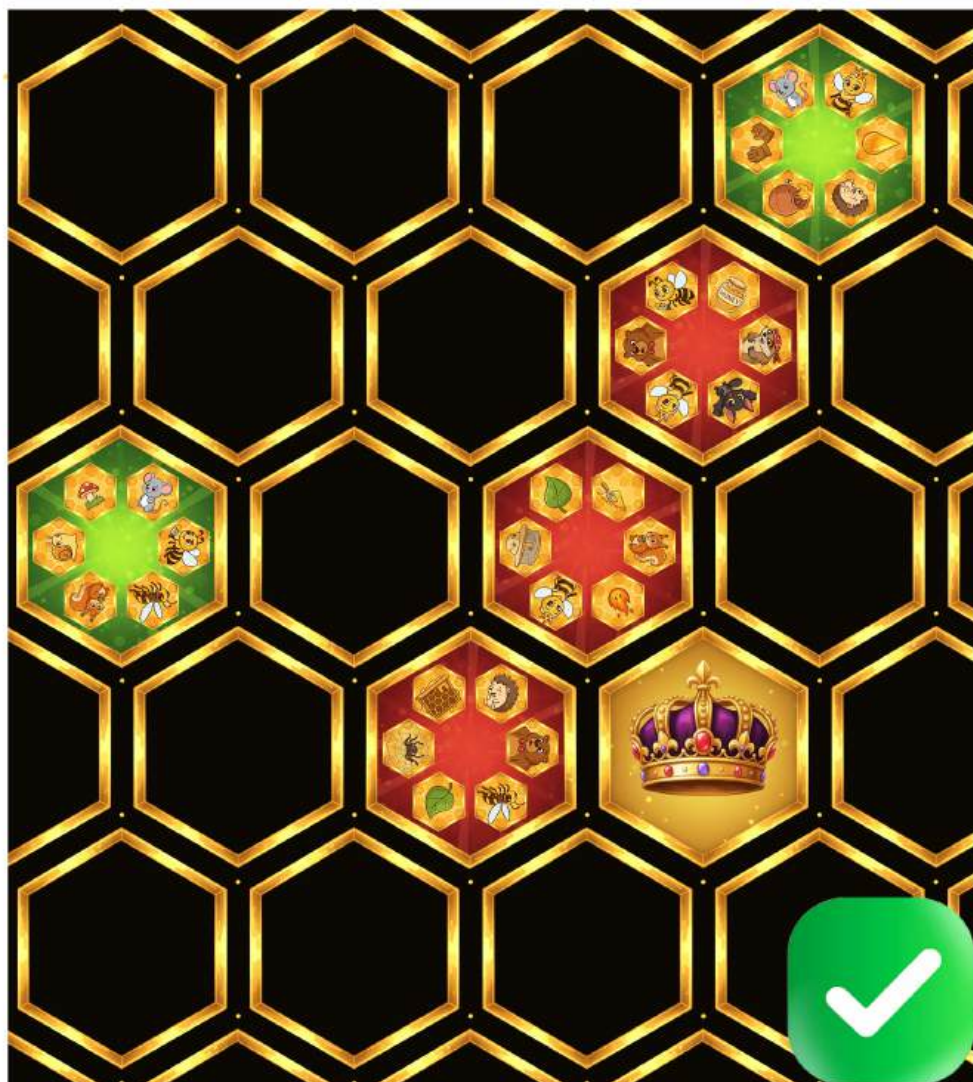
In questo caso invece il blocco è stato eseguito con una carta errata. I Verdi hanno usato una carta con un simbolo in comune con la carta alla quale si sono affiancati (il Procione), ma non è quello il simbolo che i Rossi hanno utilizzato per la sequenza, quindi questo posizionamento non è corretto.



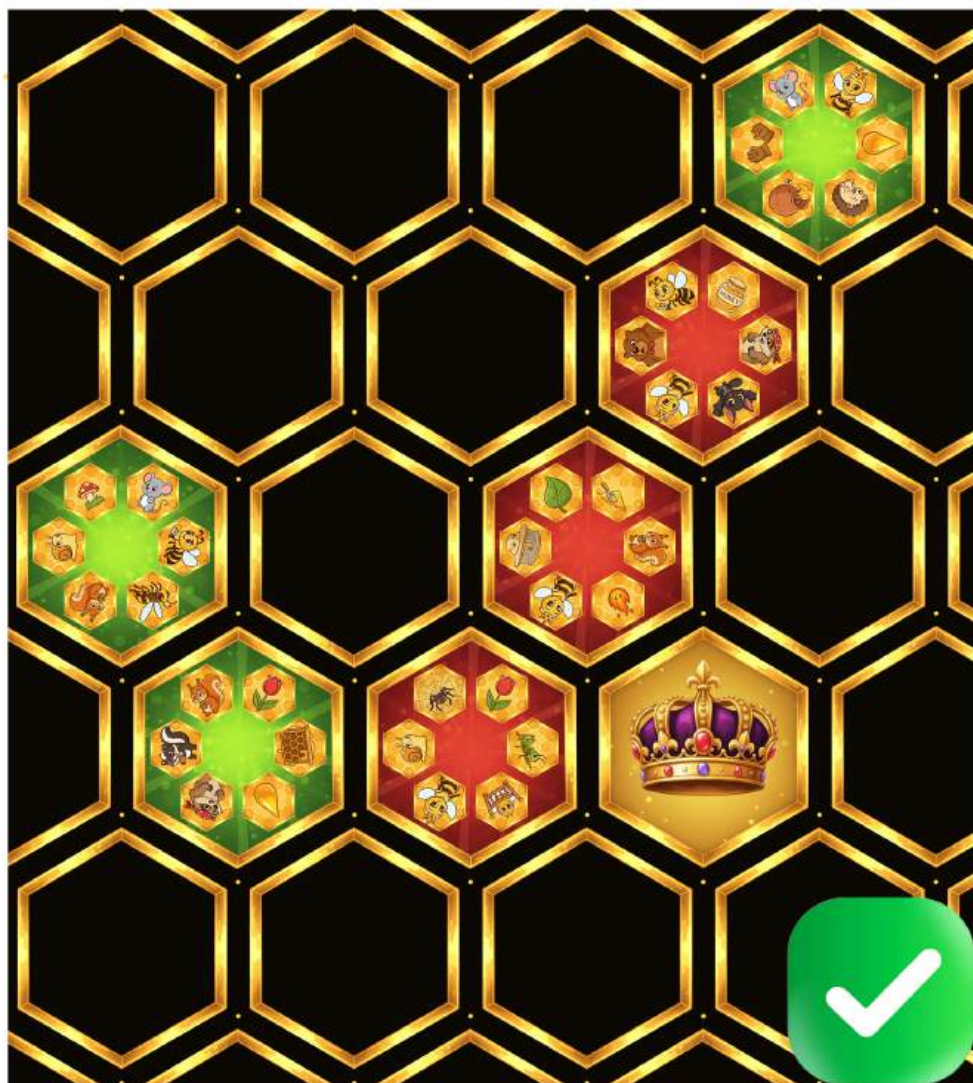
È di nuovo il turno dei Rossi. Questo posizionamento è corretto? Sì, ma la sequenza resta comunque ancora solo da due! I Rossi con questa mossa non hanno raggiunto una sequenza da 3 (che prevede tre carte sulla stessa linea retta), ma hanno ampliato da 1 a 3 le vie in cui tale sequenza si possa espandere.



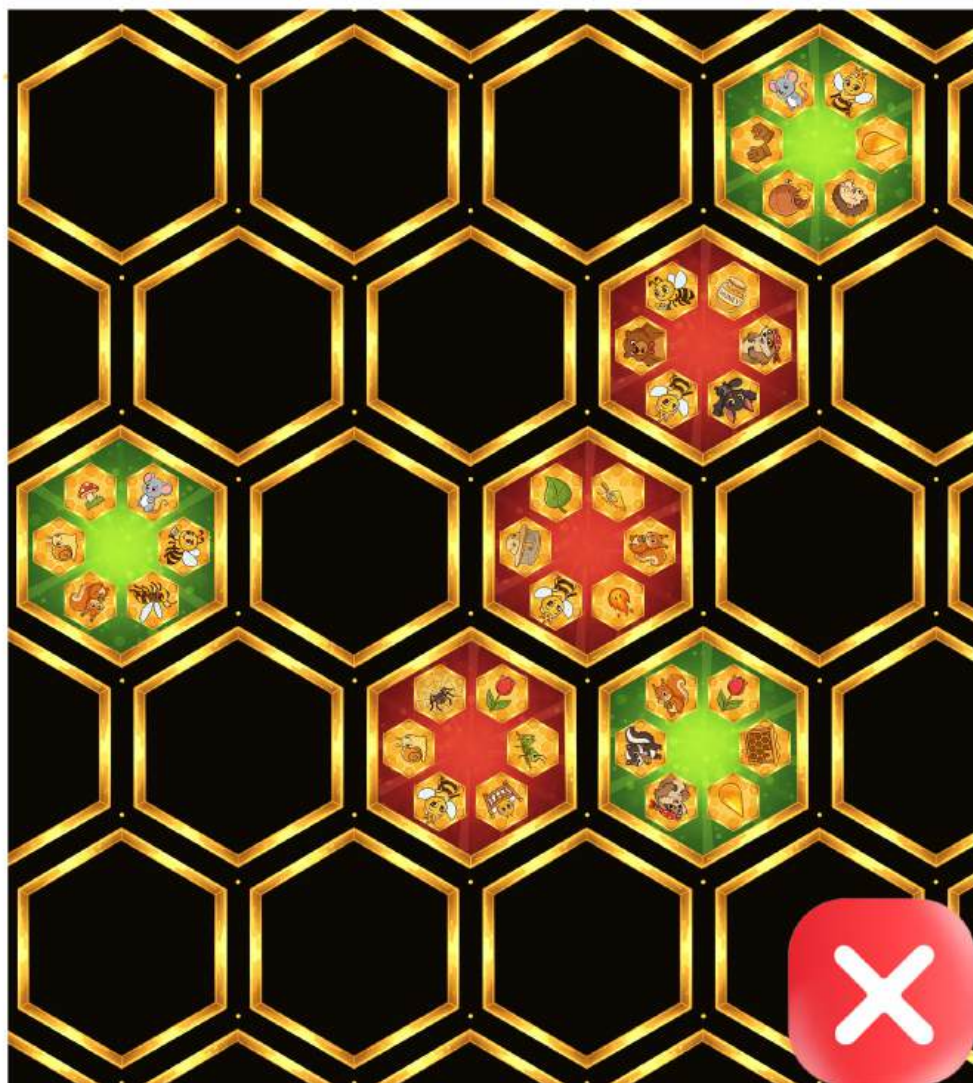
Vediamo invece una diversa strategia che si potrebbe presentare in una fase avanzata del gioco. I Rossi per brevità di mazzo o perchè sanno che hanno già giocato un numero di carte con il simbolo dell'Ape Regina tale da rendergli impossibile completare questa sequenza, possono decidere di sfruttare una carta già presente sul tabellone per iniziare una nuova sequenza annullando la precedente. Ed ecco che la sequenza da 2 con l'Ape Regina diventa ora una nuova sequenza da 2 con la Foglia.



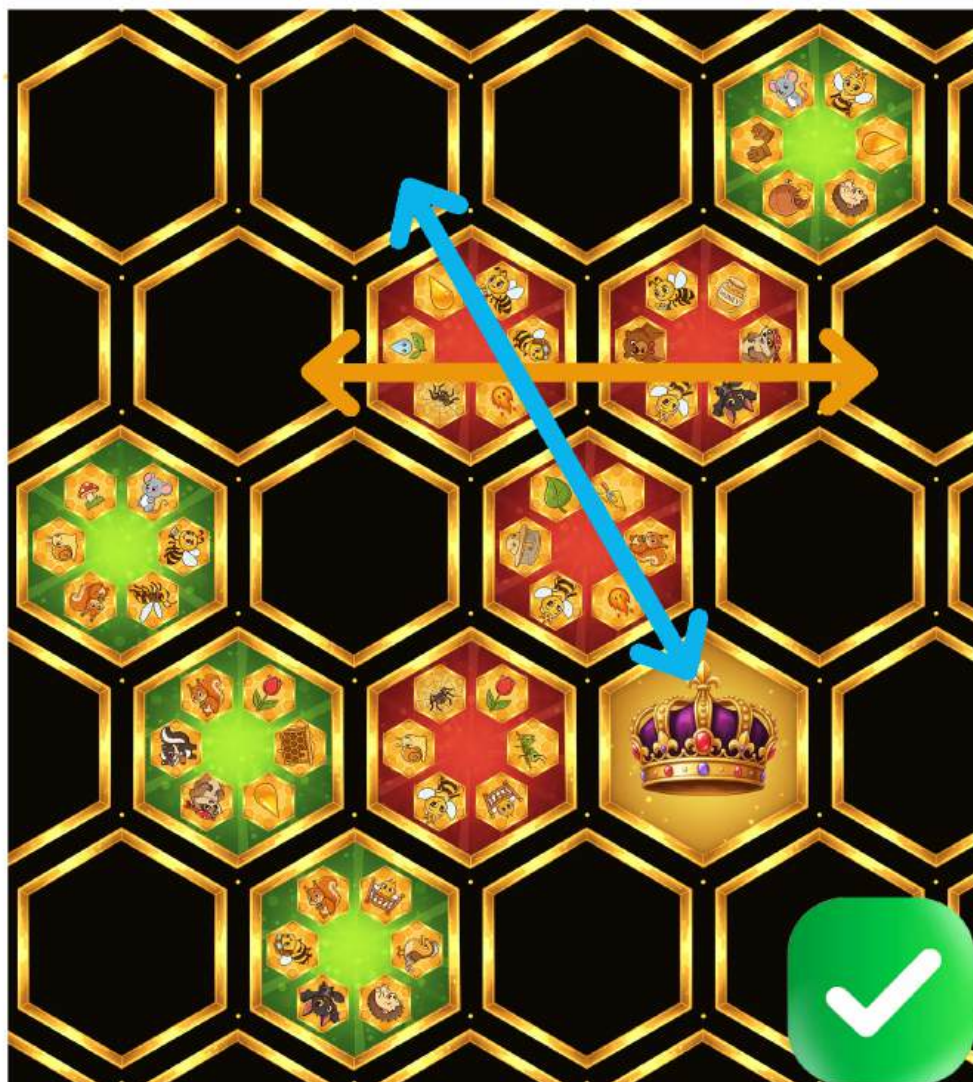
Nell'esempio in figura invece i Rossi hanno deciso di comporre una sequenza da 3. Così facendo avranno anche la possibilità nel prossimo turno di piazzare una carta nella Casella Reale, se lo vorranno, e sbloccare le carte speciali per tutti. I Verdi non avendo una carta con il simbolo dell'Ape Regina e non potendo utilizzare ancora le carte speciali, decidono di proseguire la propria sequenza con lo Scoiattolo.



Questo posizionamento da parte dei Verdi invece non è corretto. Hanno utilizzato la stessa carta dell'esempio precedente per occupare il centro. La mossa non è consentita non perchè non rispetta le regole del posizionamento per l'affiancamento alle carte avversarie (la Casella Reale è immune da questa regola), ma in quanto non possono occupare la Casella Reale perchè non hanno ancora composto una sequenza da 3.

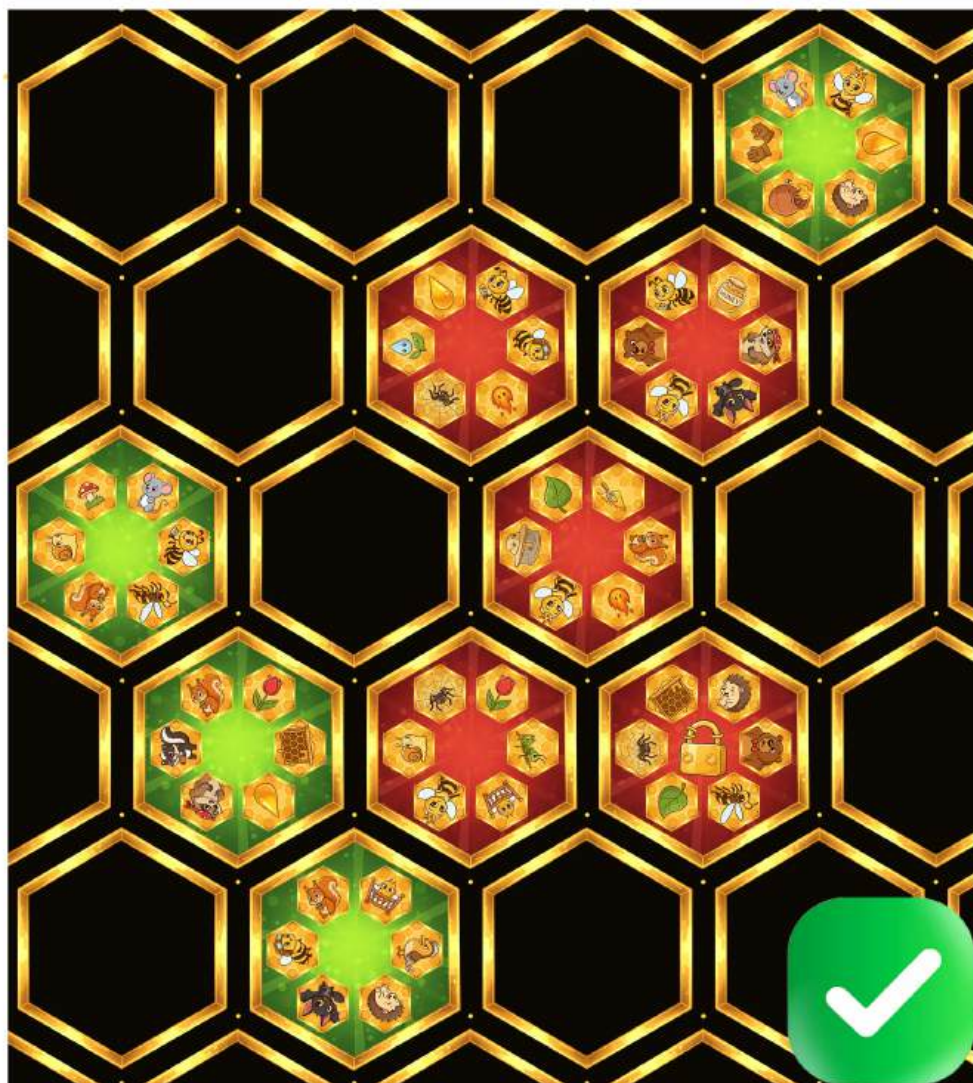


Nell'immagine seguente vediamo due ottime mosse. I Rossi non avendo una carta con l'Ape Regina decidono di posizionare una carta che gli apre due diverse nuove sequenze. Una sull'asse della freccia azzurra con il simbolo del Fuoco, ed una sull'asse della freccia arancione con il simbolo dell'Ape Operaia. I Verdi non sono stati da meno. Non avendo alcuna carta con il simbolo dell'Ape Regina, proseguono con la loro sequenza dello Scoiattolo, ottenendo comunque di bloccare i Rossi.

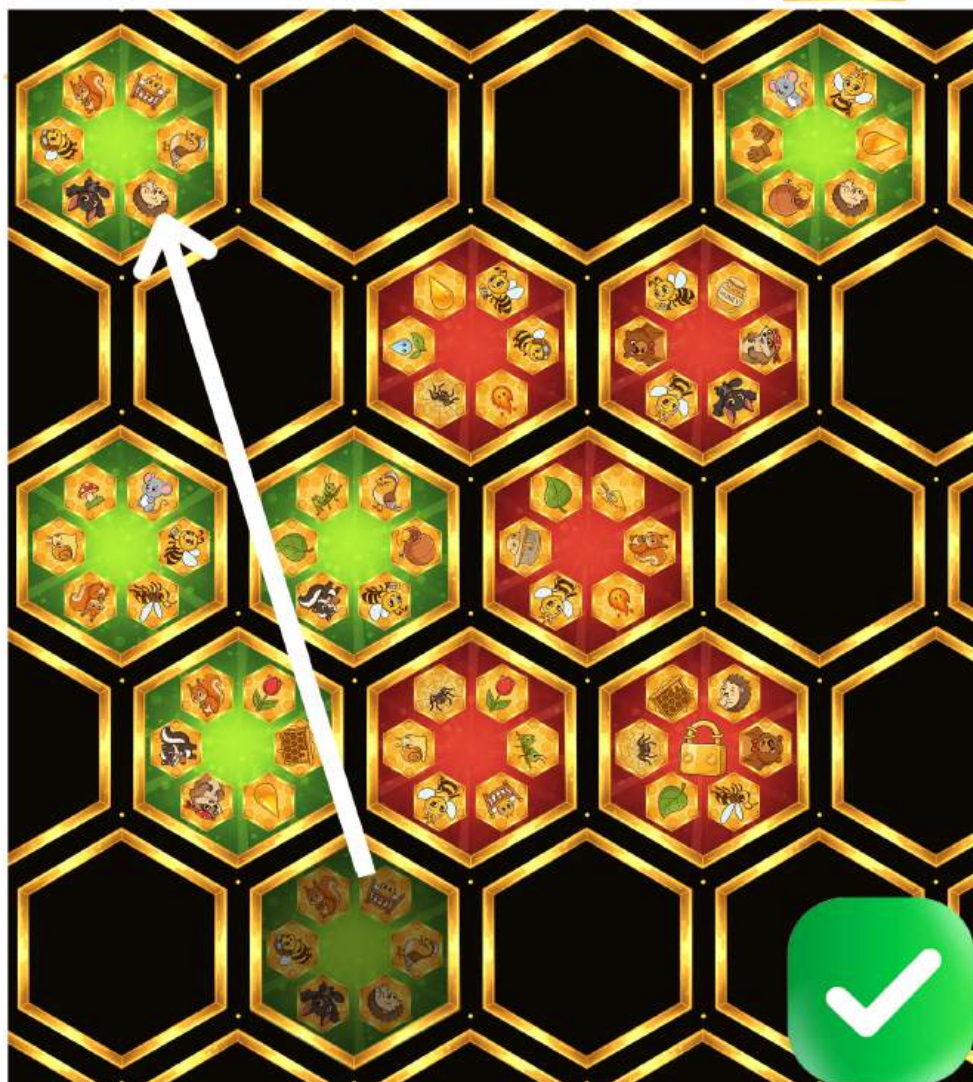


Esempi di utilizzo delle carte speciali:

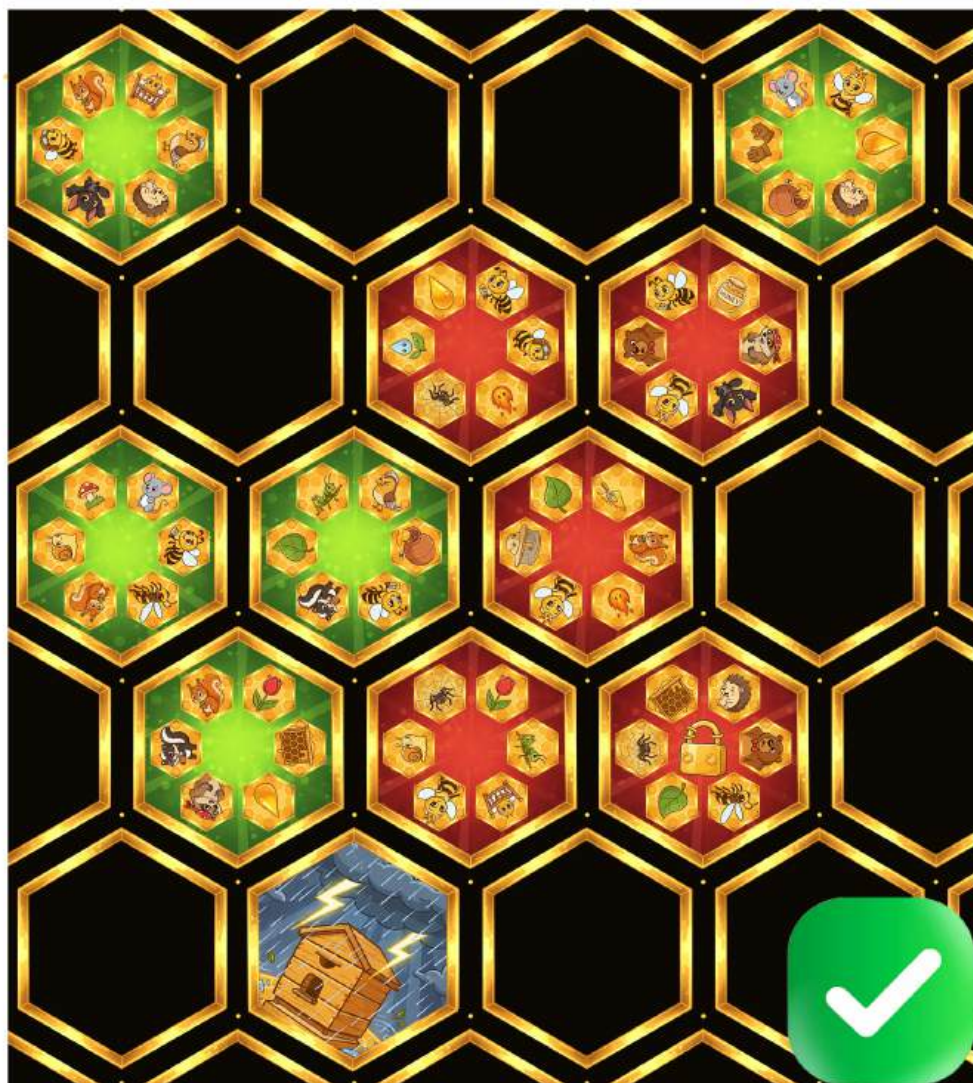
I Rossi occupano la Casella Reale. La carta così posizionata è ora inamovibile fino a fine partita. Se avesse contenuto il simbolo del Fuoco avrebbe contribuito alla sequenza da 3. Sblocca le Carte Speciali per entrambi i giocatori e dà il via a 2 sequenze da 2. Con la Foglia (alto-sinistra) e con il Ragno (sinistra).



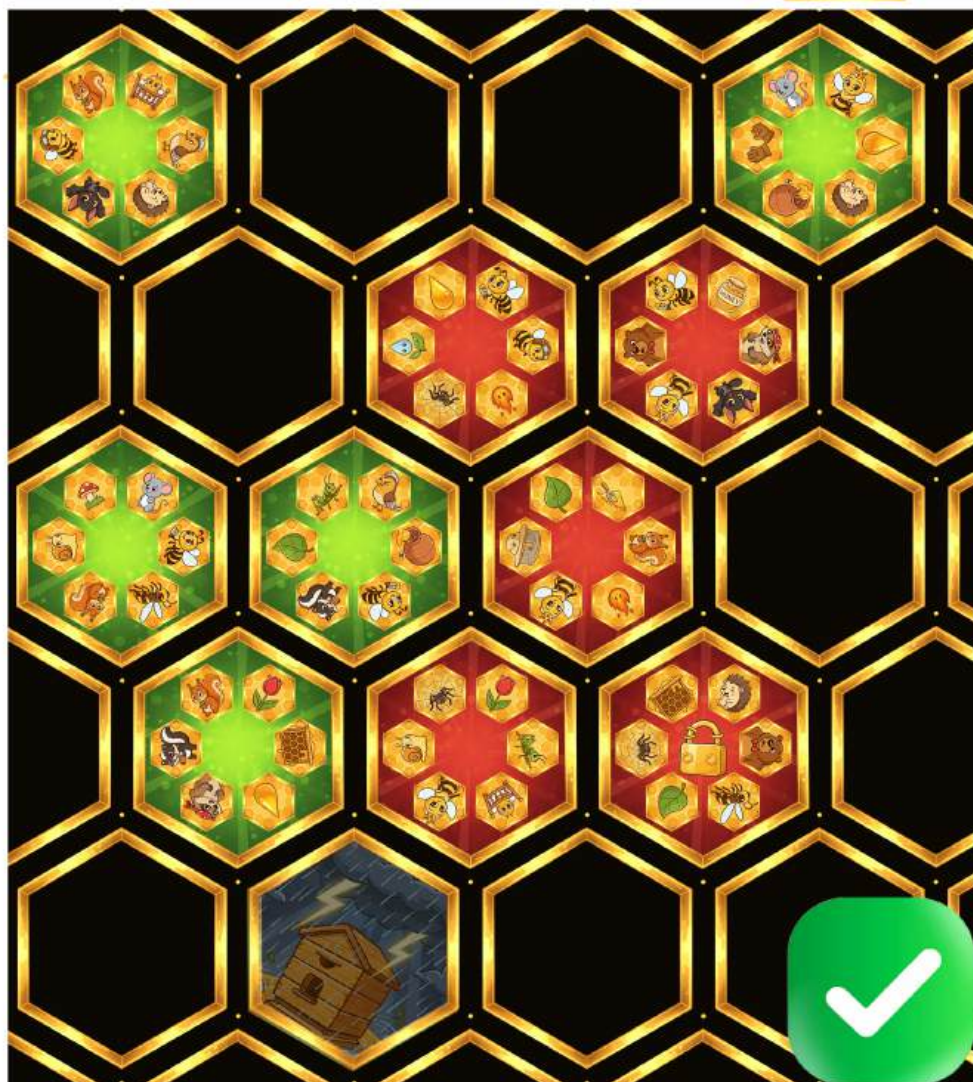
I Verdi decidono di non usare ancora Carte Speciali e piazzano una carta che apre due sequenze da 2, con la Puzzola (basso-sinistra) e l'Ape Operaia (sinistra). I Rossi decidono di utilizzare la loro prima Carta Speciale, l'Apicoltore. La carta viene utilizzata e scartata. La mossa che ne consegue è lo spostamento della carta dei Verdi che bloccava la sequenza da 3 dell'Ape Regina.



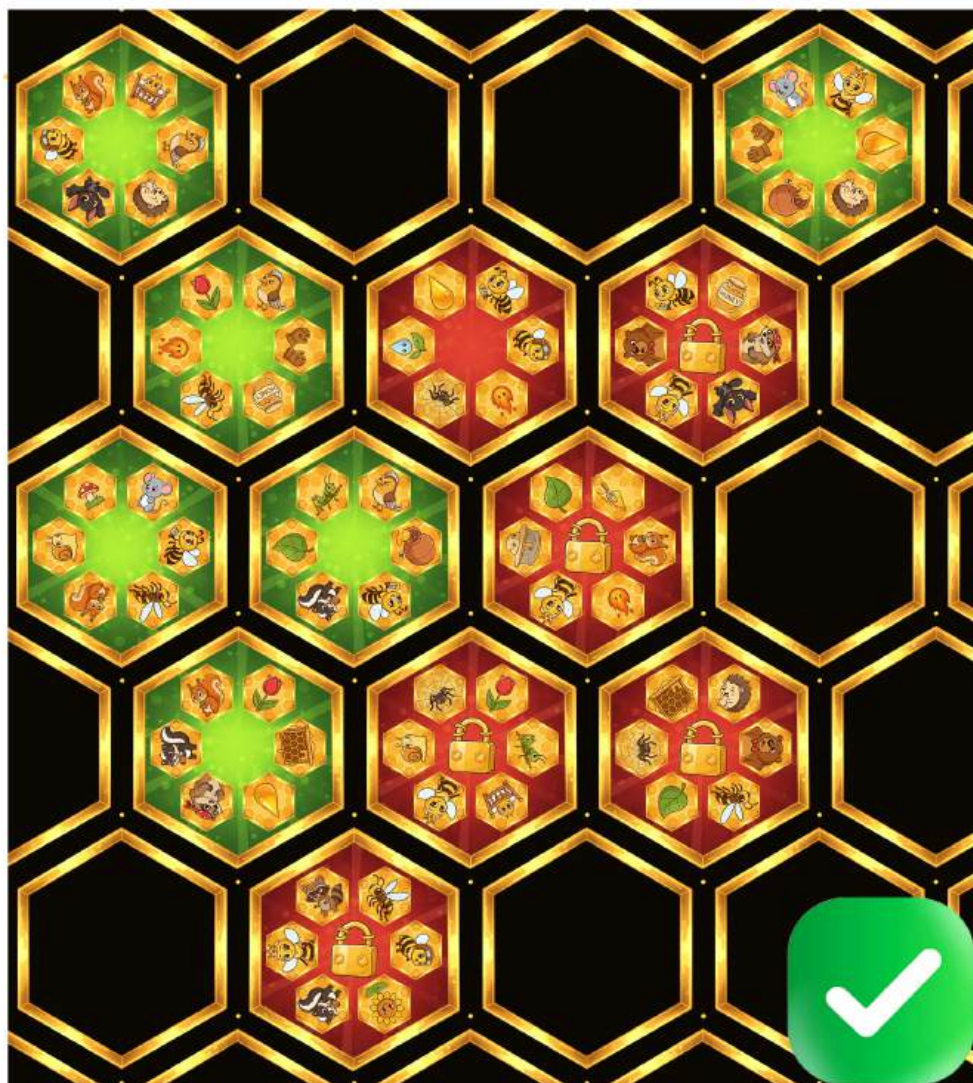
I Verdi non vogliono cedere agli avversari la possibilità di completare la prima sequenza, così utilizzano anche loro una Carta Speciale, la Pioggia. Questa carta rimane sul tabellone e blocca l'avanzata nemica.



I Rossi non mollano. Usano ancora una Carta Speciale, l’Affumicatore. Anche in questo caso la carta viene giocata e scartata, ma si porta con se un’altra carta che abbandonerà il gioco fino a fine partita. Decidono di usarla sulla Piovra giocata dai Verdi, riaprendo la strada per la sequenza da 4.



I Verdi decidono di preservare le carte speciali rimaste per una fase più avanzata della partita. Non sono fortunati nella pesca della nuova carta, continuano a non avere il simbolo dell'Ape Regina che gli avrebbe consentito un blocco gratuito. Decidono di giocare una carta con il Gruccione che si incastra bene nella casella rimasta vuota, vicino alla carta spostata dagli avversari, formando una sequenza da 3. I Rossi completano la loro prima sequenza da 4. Tutte e 4 le carte sono ora inamovibili.



Ora il codice è nelle tue mani.

*Le geometrie sono state tracciate,
le api ronzano in allerta,
i predatori si nascondono in agguato,
il silenzio cala sul tabellone.*

*Non servono più istruzioni,
solo la tua capacità di vedere
dove gli altri guardano soltanto.*

*Che tu possa trovare la simmetria
nel caos e la vittoria nel silenzio.
Che ogni incastro sia perfetto,
ogni intuizione fulminea e
ogni mossa un passo verso la
gloria eterna della colonia.*

*L'alveare attende il suo Architetto.
Buona fortuna, che il nettare della
vittoria sia dolce!*



APIXAGON è un'opera originale di Luca Fortini.

Tutti i diritti sono riservati.

Il regolamento, le meccaniche di gioco e
il design sono protetti da diritto d'autore e depositati
tramite marcatura temporale certificata
(PEC/Patamu) in data 28/02/2026.

È vietata la riproduzione anche parziale
senza autorizzazione dell'autore.