

# BLOGSTAR

## LO SPIRITO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è conquistare la blogosfera accumulando popolarità attraverso l'acquisto, la cessione e lo scambio di blog e società, fino a diventare il giocatore più celebre e guadagnare lo scettro di blogstar.

## FAQ

### Cos'è la popolarità

Tutto il gioco ruota attorno alla popolarità simboleggiata dai biglietti cartacei di diverso taglio (5, 10, 20, 50, 100, 500).

La popolarità viene accumulata principalmente attraverso la visita di altri giocatori ai propri blog e società, e viceversa viene perduta visitando i blog e società altrui.

Durante il corso della partita inoltre, questa può variare con la sosta dei giocatori su alcune caselle di penalità o a causa degli "Imprevisti" e delle "Opportunità".

### Il web

Il web è il banco e viene rappresentato da una persona.

Chi raffigura il web è custode dei biglietti simboleggianti la popolarità, che dovrà tenere separati dai propri. Il web paga bonus e premi, incassa dalle penalità, cede blog e società ai giocatori, consegna ai giocatori i contratti, concede la sospensione provvisoria dei blog e società in cambio di popolarità.

### Come si acquista un blog o una società

I blog e le società possono essere venduti dal web ai giocatori in cambio della **popolarità in loro possesso**. Il costo è indicato sulle caselle corrispondenti sul piano di gioco e in fondo ai contratti dei blog e delle società.

## **Cos'è il Page Rank**

Il Page Rank serve ad aumentare il valore di un blog e far guadagnare maggiore popolarità al suo proprietario.

Il Page Rank di ogni blog va da un minimo di zero a un massimo di cinque ed è rappresentato da cilindri colorati. Quando il Page Rank di un blog sale a un massimo di 5, i cilindri vengono sostituiti da uno solo di diverso colore per una questione di praticità e gli altri vengono riconsegnati al banco (il web).

Nel momento esatto in cui un giocatore acquista o gli viene assegnato un blog, il Page Rank è sempre pari a zero.

## **Come si incrementa il Page Rank di un blog**

E' nell'interesse di ogni giocatore aumentare il Page Rank dei propri blog per accrescerne il valore.

Per aumentare il Page Rank di un blog fino a un massimo di 5 punti, il giocatore deve pagare al web la somma riportata sul contratto relativo nella sezione COSTI (Aumento Page Rank).

## **REGOLE DEL GIOCO**

**Giocatori:** da 2 a 6 giocatori; 7 giocatori se chi rappresenta il web (banco) non partecipa al gioco

### **Parti del gioco**

1 piano di gioco

2 dadi che determinano gli spostamenti dei giocatori

6 pedine, una per ogni giocatore

32 cilindri colorati rappresentanti il **Page Rank pari a 1**

12 cilindri colorati rappresentanti il **Page Rank pari a 5**

30 cartoncini di "**Imprevisti**"

30 cartoncini di "**Opportunità**"

28 contratti di **blog e società**

biglietti di vario taglio rappresentanti la **popolarità**

## PREPARAZIONE

Posizionare il piano di gioco al centro del tavolo e mettere i due mazzi di "Imprevisti" e "Opportunità" nei box tratteggiati al centro del piano. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella del "VIA".

A seconda del numero dei giocatori, il web distribuisce gratuitamente un numero variabile di contratti di blog/società ad ognuno oltre a una somma di popolarità secondo la tabella sottostante.

<b>Numero di giocatori</b>	<b>Importo Popolarità da distribuire</b>	<b>Numero blog/società da distribuire</b>
2	3500	7
3	3000	6
4	2500	5
5	2000	4
6	1500	3

## INIZIO DEL GIOCO

Tutti i giocatori tirano un dado; chi avrà ottenuto il numero maggiore sarà il primo ad iniziare il giro, seguito da tutti gli altri in senso orario.

Il primo giocatore tira i due dadi avanzando dal "VIA" di un numero di caselle pari a quello totalizzato, seguendo la direzione della freccia posta sulla casella di partenza. Nella stessa modalità avanzeranno a turno tutti gli altri fino alla conclusione del gioco.

Quando la pedina di un giocatore si ferma su un **blog/società non appartenente a nessuno**, può scegliere se acquistarlo pagando al web tanta popolarità quanto il COSTO indicato sulla casella corrispondente sul piano di gioco.

Chi diventa proprietario di un blog/società riceve dal web il contratto corrispondente e viene pagato in popolarità dagli avversari ad ogni loro

visita (ovvero ogni volta che la loro pedina si ferma in corrispondenza del proprio blog) a seconda del valore del blog/società e di quanto il proprietario ha investito su di esso acquistando "Page Rank" aggiuntivo.

Se il giocatore di turno decide di non acquistare il contratto del blog o società in questione, questo viene messo all'asta aperta a qualsiasi prezzo (alla quale può partecipare anche il suddetto giocatore) e verrà aggiudicato al migliore offerente.

Quando la pedina di un giocatore si ferma su un **blog appartenente già a qualcuno**, il giocatore dovrà pagarne il prezzo in popolarità al suo proprietario.

Il solo possesso di un blog permette al proprietario di guadagnare tanta popolarità quanta quella indicata sulla carta in corrispondenza della voce "**Page Rank 0**".

Ogni volta che un giocatore investe su un blog comprando **Page Rank fino a un massimo di 5 punti**, il valore del blog aumenta facendo crescere la popolarità del proprietario che gli avversari dovranno pagare al diretto interessato ogni qual volta dovessero fermarsi a visitare il suddetto blog.

Un giocatore **può alzare il Page Rank di un solo blog in suo possesso per volta** a ogni turno di gioco prima del lancio dei dadi, e incrementarlo a proprio piacimento **da 1 a 4 punti** dopo aver pagato la somma indicata sul contratto (COSTI).

**Il 5° punto di Page Rank può essere aggiunto solo quando il blog è già arrivato a un Page Rank pari a 4**, pagando come al solito il costo aggiuntivo.

- Quando un giocatore capita sulla casella "**Imprevisti**" o "**Opportunità**" il giocatore deve prendere il cartoncino posto in cima a uno dei due mazzi ed eseguire quanto indicato per poi rimmetterlo in fondo al mazzo. Solo il cartoncino che permette di uscire dal BAN può essere conservata (o venduta agli altri giocatori) fino al suo eventuale utilizzo.
- Quando la pedina di un giocatore si ferma sulla casella "**Twitter**" ne subisce le conseguenze perdendo 75 punti popolarità che pagherà al web.
- Quando si ferma sulla casella "**Hai un link che non funziona su Splinder**" dovrà scegliere se pagare subito 200 punti

popolarità al web o rischiare pescando un cartoncino dal mazzo degli imprevisti.

### **I quattro angoli del piano di gioco**

- Ad ogni passaggio dalla casella "VIA" il web premia i giocatori con un bonus di 200 punti in popolarità.
- La casella "NESSUNA NOVITA'" è l'unica a non riportare nessun tipo di conseguenza; il giocatore vi resterà fino al prossimo turno.
- Nel corso del gioco può capitare di essere bannati dai motori di ricerca e saltare un turno senza avere la possibilità di aggiornare i propri blog e quindi tirare i dadi.

Un giocatore viene spedito nella casella con il timbro rosso "BANNATO" quando:

- la sua pedina si ferma sulla casella quadrata all'angolo opposto dove è presente il tasto grigio **"BANNATO DAI MOTORI DI RICERCA - Vai direttamente nella casella Bannato e salta un turno"**
- pesca dal mazzo di "Opportunità" o "Imprevisti" il cartoncino che lo banna dai motori di ricerca
- tira per 3 volte consecutive un doppio con i dadi

Quando un giocatore viene spedito nella casella BANNATO non passa per il "VIA" e quindi non riceve i 200 punti popolarità dal web.

Un giocatore esce subito dal BAN senza saltare un turno se si verifica una delle seguenti azioni:

- fa un numero doppio con i dadi
- acquista da un altro giocatore o utilizza un cartoncino precedentemente messo da parte di "Opportunità" o "Imprevisti" che permetta l'uscita dal BAN

Altrimenti salta una mano e riprende a giocare normalmente da quello stesso punto dopo che tutti gli altri giocatori avranno completato i propri turni.

Indipendentemente da se un giocatore è bannato dai motori di ricerca o meno, partecipa alle normali attività della rete accumulando popolarità, acquistando o vendendo blog e società dai/ai giocatori o dal/al web, aumentando il Page Rank sui propri blog, ecc.

La casella del BAN è divisa in due parti:

- lo spazio quadrato bianco con il timbro rosso "BANNATO" è riservato a coloro che vengono bannati dai motori di ricerca e quindi saltano un turno
- il corridoio laterale di colore nero è riservato a tutti i giocatori che passano o sostano da quelle parti durante il proprio giro. Quando un giocatore sosta o passa sul corridoio non subisce nessuna conseguenza.

## **APPROFONDIMENTI E CONCLUSIONE DEL GIOCO**

### **Valore dei blog**

Abbiamo già visto come il valore dei blog vari da uno all'altro come riportato sul piano di gioco e più nel dettaglio nei diversi contratti.

Il valore di ogni blog può essere aumentato acquistando Page Rank aggiuntivo dal suo proprietario, fino a un massimo di 5 punti.

### **Valore delle società**

Le società presenti nel gioco sono 2: Blogo (composto da 4 blog) e Blogosfere (composto da 2 canali).

Non è possibile aumentare il Page Rank di queste società, ma è nell'interesse dei giocatori impossessarsi di 2 o più contratti di una stessa società (quando possibile) in modo da raddoppiare il valore di ognuna come specificato nei contratti corrispondenti.

### **Penuria di Page Rank disponibile nel web**

Nel momento in cui il web non dovesse più avere Page Rank da cedere ai partecipanti in cambio di popolarità, questi dovranno aspettare che uno dei giocatori decida al proprio turno di alzare il Page Rank di un suo blog a 5 restituendo al web i 4 cilindri di colorati in cambio di quello di diverso colore a seguito del pagamento avvenuto.

Sarà quindi chi giocherà subito dopo nel giro ad avere la precedenza sull'acquisto del Page Rank nuovamente disponibile, e a seguire tutti gli altri fino ad esaurimento.

## **Vendita dei propri blog a un altro giocatore**

I blog privi di Page Rank e le società (Blogo e Blogosfere) possono essere scambiati o venduti da un giocatore all'altro in modo diretto a un prezzo pattuito. Un blog non può mai essere venduto se il suo Page Rank è superiore a zero; il giocatore prima dovrà pertanto vendere a metà prezzo il Page Rank presente al web e solo dopo potrà vendere il blog.

## **Sospensione momentanea dei propri blog e società**

Nel caso un giocatore ne avesse necessità pur di rialzare la propria immagine ormai bassissima, è libero di sospendere momentaneamente la pubblicazione di una società o di un blog che gli verrà pagato dal web con quel poco di popolarità indicata sul retro dei rispettivi contratti alla voce "SOSPESO".

Non è possibile sospendere un blog senza prima averne azzerato il Page Rank, che verrà pagato dal web sempre la metà del suo valore originario indicato sul contratto.

Sui blog momentaneamente sospesi non è possibile aumentare il Page Rank né percepire alcun guadagno dalla sosta degli altri giocatori.

## **Vendita diretta di un blog o società momentaneamente sospeso da un giocatore a un altro**

Se si vende un blog momentaneamente sospeso a un altro giocatore, il compratore deve pagare al web 10 punti popolarità e - se lo desidera - può riattivare immediatamente il blog pagandone il prezzo al web senza costi aggiuntivi.

Se invece decide di riattivare il blog in un secondo momento dovrà pagare al web il prezzo della riattivazione più altri 10 punti popolarità.

## **Riattivazione dei propri blog e società**

Nel caso in cui il giocatore avesse riacquisito un po' di popolarità e volesse riprendere a postare sul proprio blog per renderlo nuovamente aggiornato, dovrà pagare al web il valore della sospensione momentanea più 10 punti popolarità.

## **Uscita disastrosa e involontaria dalla blogosfera**

Quando un giocatore deve pagare al web o ai suoi avversari un ammontare di popolarità maggiore di tutta quella acquisita fino a quel momento (comprendente sia i biglietti popolarità, che il Page Rank, o i blog e società in suo possesso) viene schiacciato dalla notorietà degli altri blogger con i quali non può più competere ed è costretto ad uscire dal mondo internet. Dovrà pertanto restituire al web tutto ciò che ha e sparire dalla blogosfera per sempre.

Sarà quindi il web a provvedere direttamente al pagamento dei creditori in attesa.

## **Conclusione tradizionale del gioco**

Quando anche il penultimo giocatore esce dalla blogosfera, l'ultimo rimasto vince la partita e diventa la blogstar più celebre del web.

## **Conclusione alternativa del gioco**

I giocatori possono decidere all'inizio della partita di velocizzare il gioco e stabilire un'ora nel quale questo avrà fine. Allo scadere del tempo prestabilito quindi, ogni giocatore verificherà la propria popolarità in termini di punti, Page Rank, blog e società attivi in suo possesso e momentaneamente sospesi.

Il giocatore con maggiore popolarità sarà il vincitore e diventerà immediatamente una blogstar riconosciuta da tutti gli altri.

© 2008 [www.blogstargame.com](http://www.blogstargame.com).

I marchi, nomi e loghi dei blogger e delle società menzionate appartengono ai rispettivi proprietari

Per ogni tipo di suggerimento, commento o protesta manda una mail a [suggerimenti@blogstargame.com](mailto:suggerimenti@blogstargame.com) o visita il sito [www.blogstargame.com](http://www.blogstargame.com)