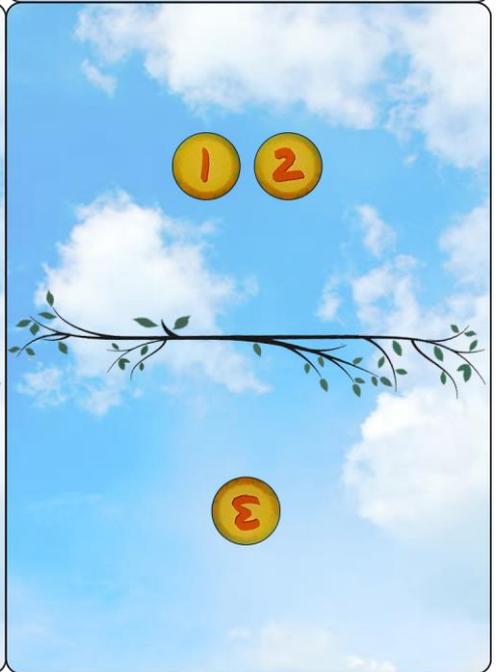
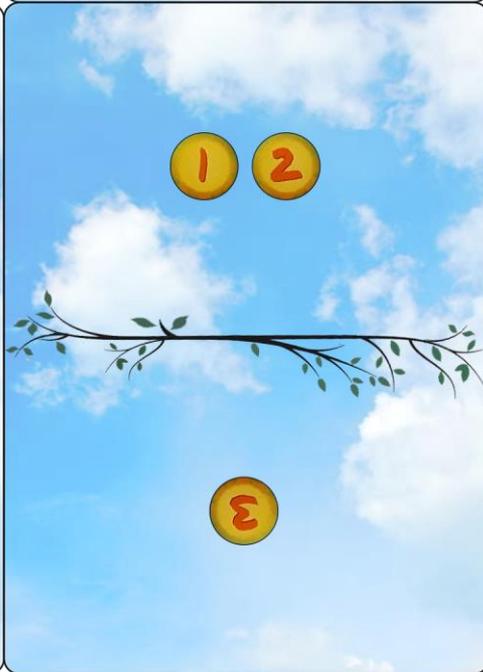
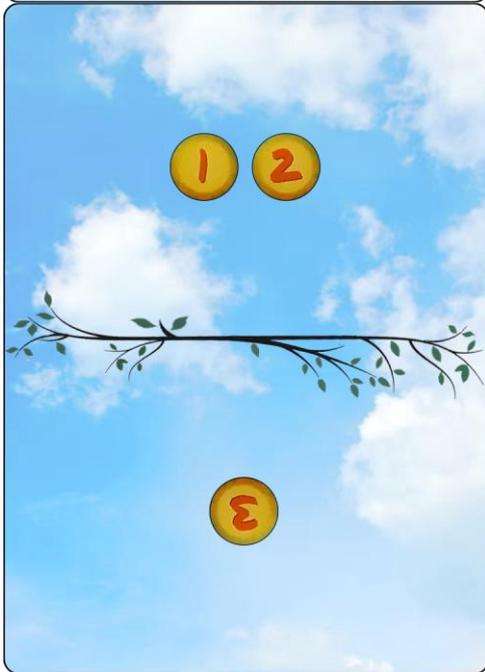
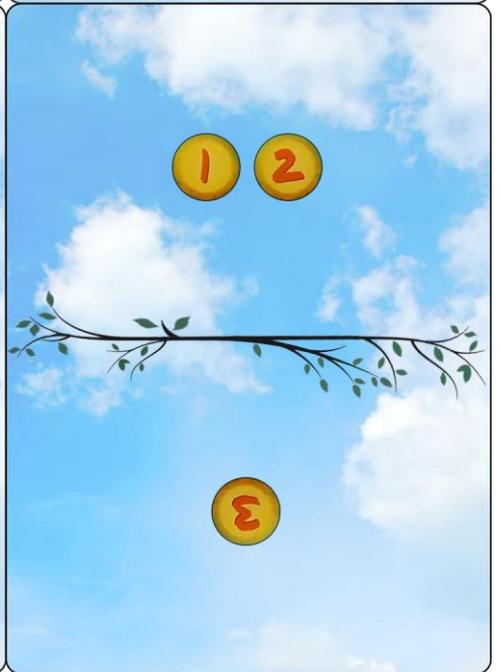
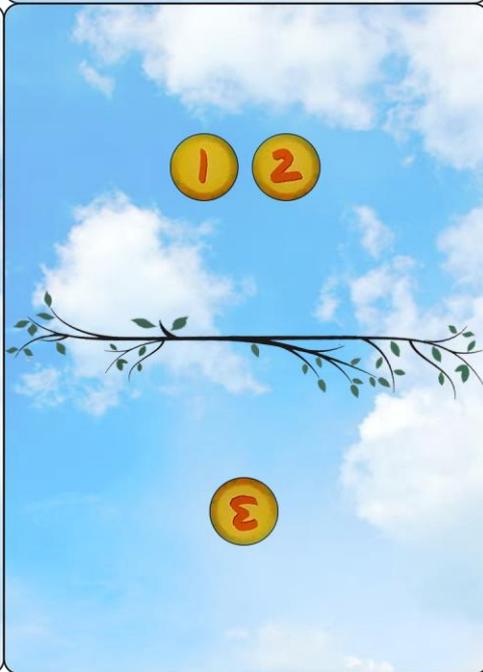
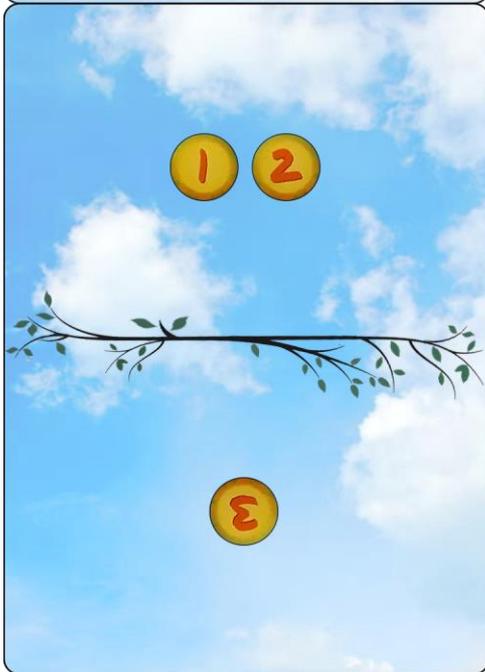
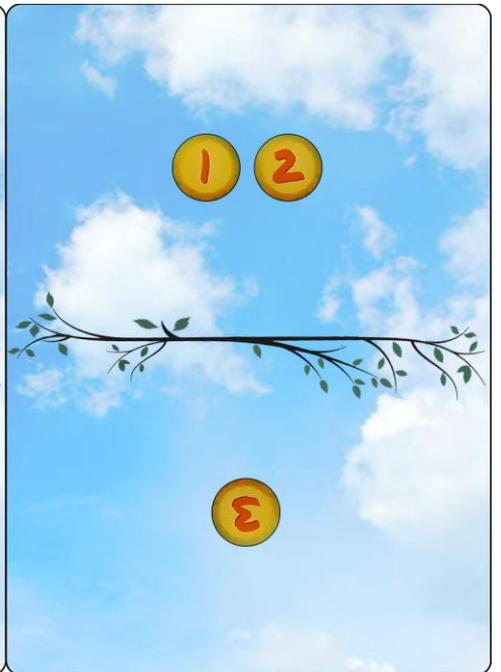
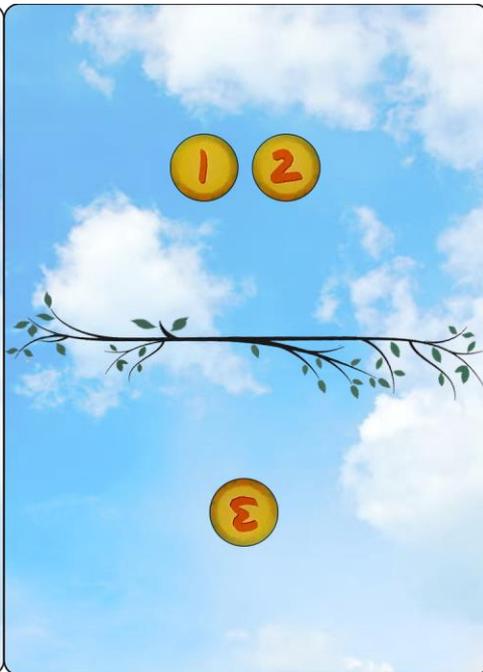
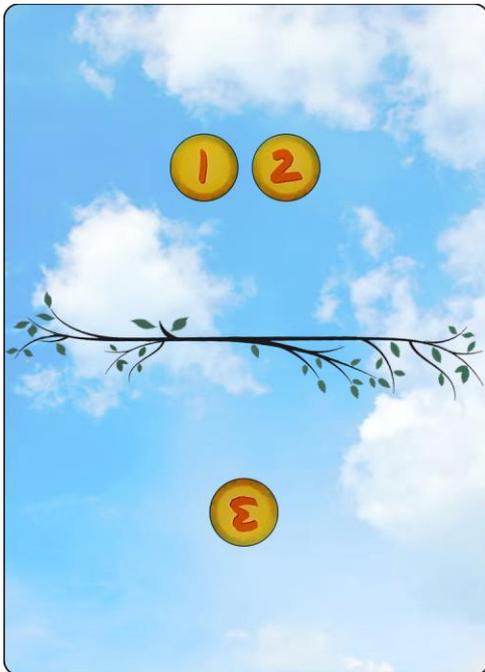


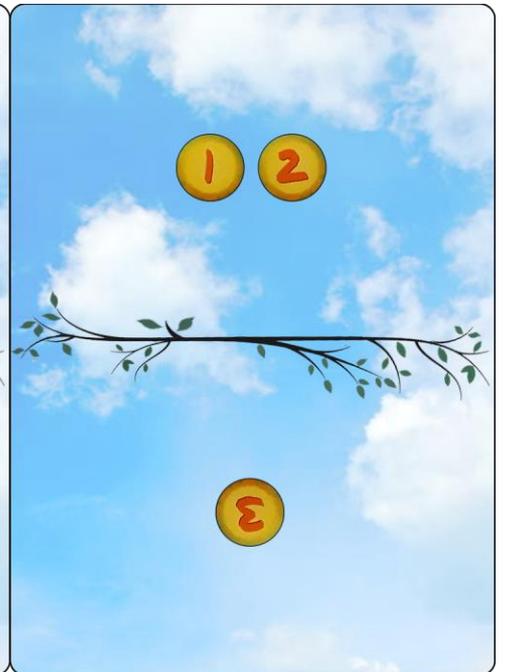
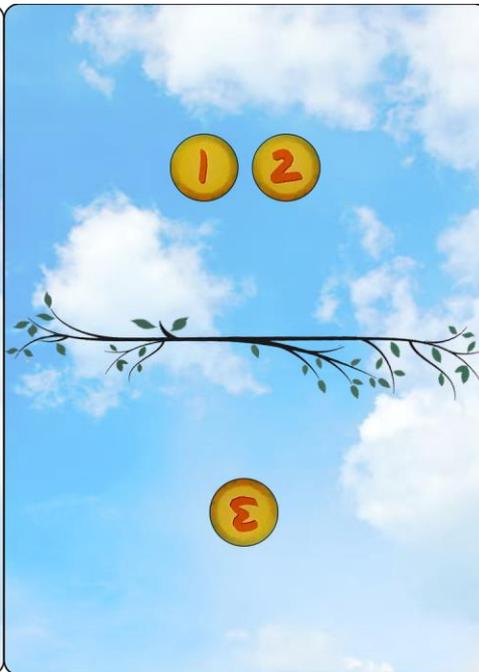
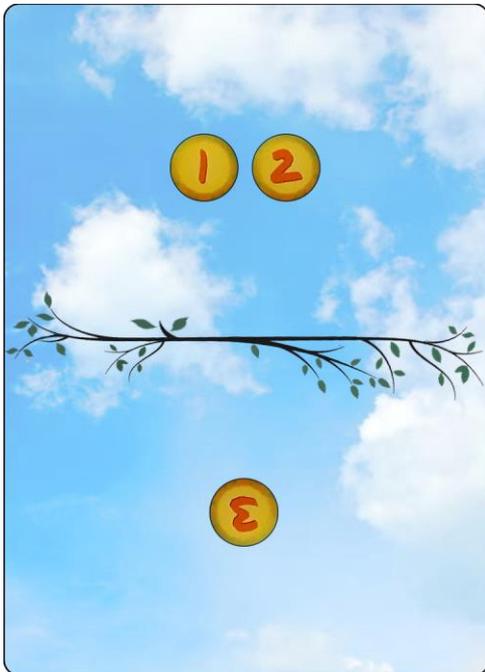
<p>1 2 3 squirrel trees X+4 3 3</p>	<p>3 3 Albero Grandi gli o entrambi gli sulla pianca 3 3</p>	<p>1 2 4 4 trees X+4 3 4</p>	<p>4 3 Albero Grandi gli o entrambi gli sulla pianca 4 3</p>	<p>1 2 4 4 squirrel trees X+3 4 3</p>
<p>1 2 5 5 trees X+2 5 3</p>	<p>1 3 Albero Grandi gli o entrambi gli sulla pianca 5 3</p>	<p>1 2 4 4 trees X+2 3 4</p>	<p>2 3 Albero Grandi gli o entrambi gli sulla pianca 4 3</p>	<p>1 2 3 3 squirrel trees X+3 3 3</p>
<p>1 2 3 3 trees X+3 3 3</p>	<p>2 3 Albero Grandi gli o entrambi gli sulla pianca 3 3</p>	<p>1 2 4 4 trees X+5 3 4</p>	<p>5 3 Albero Grandi gli o entrambi gli sulla pianca 4 3</p>	<p>1 2 4 4 squirrel trees X+3 4 3</p>

		<p>Rivoluzione:</p> <p>1 RACCOGLIERE se prox turno: $\text{Yellow} \geq \text{X} +$ Spareggio: 1. Più vicino al centro (4) 2. Più Luce Futura 3. Selettore di Direzione</p> <p>2 CRESCERE Spareggio: 1. Più vicino al centro 2. Più Luce Futura 3. Meno Luce Futura avversaria (2, 4, 6) 4. Selettore di Direzione</p> <p>3 INTERRARE se spazi occupati: $>$ Spareggio: 1. Anello (1) 2. Più spazi vuoti adiacenti 3. Selettore di Direzione</p> <p>Selettore di Direzione:</p>

0	1	2
3	4	5
6	7	8
9	10	11
12	13	14

15	16	17
18	19	20





Rivoluzione:

1 RACCOGLIERE \geq **X** +
 se prox turno: \geq +
 Spareggio: 1. Più vicino al centro
 ④ 2. Più Luce Futura
 3. Selettore di Direzione

2 CRESCERE
 Spareggio: 1. Più vicino al centro
 2. Più Luce Futura
 3. Meno Luce Futura avversaria
 ② ④ ⑥ 4. Selettore di Direzione

3 INTERRARE <
 se spazi occupati: <
 Spareggio: 1. Anello
 ① 2. Più spazi vuoti adiacenti
 3. Selettore di Direzione

Selettore di Direzione:

