

1xTUTTI

IL GIOCO

“1xTUTTI” è un insolito gioco dove tutti i giocatori muovono la stessa ed unica pedina (che si può identificare come il sacerdote o un educatore) con lo scopo di richiamare i bambini (rappresentati in un mazzo di carte) in determinati luoghi per specifiche attività (chiesa, catechismo, campeggio e oratorio), ma le esigenze di ognuno sono differenti e quindi questa operazione risulterà molto più complicata (e divertente) del previsto!

Ad ogni partita possono prendere parte da due a sei giocatori (dai 5 ai 99 anni).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 1 pedina ad uso “condiviso”, 30 carte bambini “1xTUTTI”, 10 carte “Obiettivo finale”, un tabellone di gioco dove muovere la pedina ed uno dei “luoghi per le attività” dove richiamare (cioè depositare) le carte bambini “1xTUTTI”, un dado e questo foglio di istruzioni.

Posizionare i due tabelloni sul tavolo ed appoggiare su quello di gioco nello spazio “1xTUTTI” il mazzo delle carte bambini “1xTUTTI” abilitandone solo 12 se si gioca in 2, oppure 15 se si gioca in 3, oppure 24 se si gioca in 4 oppure 26 se si gioca in 5 o 6 (le eccedenze vanno rimosse dal gioco), consegnare una carta “Obiettivo finale” a caso ad ogni giocatore e rimuovere le rimanenti dal gioco, infine posizionare la pedina su una casella con sfondo arancione a caso del tabellone di gioco. Se al gioco prendono parte 2 o 3 giocatori si dovrà utilizzare solo una sezione del tabellone dei “luoghi per le attività”, altrimenti vanno utilizzate entrambe.

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 deve rimuovere (se disponibile) una carta bambini “1xTUTTI” a sua scelta da una delle caselle del tabellone dei “luoghi per le attività” e rimetterla nel relativo mazzo;
- se ottiene da 2 a 5 deve muovere la pedina viola di altrettante caselle e al termine del movimento:
 - se si ferma su una casella con indicato un luogo ed il segno “+” deve prendere una carta bambini “1xTUTTI” dal relativo mazzo e posizionarla (meglio se “scalata” per poterle contare più agevolmente) su una casella del tabellone dei “luoghi per le attività” raffigurante lo stesso luogo (solo della prima sezione se si gioca in 2 o 3, oppure di una sezione a scelta se si gioca da 4 a 6);
 - se si ferma su una casella con indicato un luogo ed il segno “-” deve eliminare (cioè rimettere nel relativo mazzo) una carta bambini “1xTUTTI” prendendola da una casella del tabellone dei “luoghi per le attività” raffigurante lo stesso luogo (se disponibile);
 - se si ferma sulla casella grigia con indicato il segno “-” deve eliminare (cioè rimettere nel relativo mazzo) una carta bambini “1xTUTTI” da una casella a propria scelta del tabellone dei “luoghi per le attività”;
 - non accade nulla se si ferma su una casella con sfondo arancione;
- se ottiene 6 deve spostare (se disponibile) una carta bambini “1xTUTTI” a sua scelta da una ad un'altra delle caselle del tabellone dei “luoghi per le attività” (anche tra le due sezioni se i giocatori sono da 4 a 6).

Se al gioco prendono parte solo giocatori giovanissimi vince la partita il giocatore che, quando si esaurisce il mazzo delle carte bambini “1xTUTTI”, ha sulla propria carta “Obiettivo finale” il simbolo “+” a fianco del colore raffigurante il luogo dove sono presenti in assoluto più carte bambini “1xTUTTI” (con eventuali parità ex aequo tra più giocatori).

Diversamente vince la partita il giocatore che, quando si esaurisce il mazzo delle carte bambini “1xTUTTI”, ha ottenuto, valutando ognuno a propria scelta una sola delle due sezioni del tabellone dei “luoghi per le attività”, più condizioni esatte tra le 3 indicate sulla propria carta “Obiettivo finale”, e cioè ha il simbolo “+” a fianco del colore raffigurante il luogo dove sono presenti più carte bambini “1xTUTTI”, ha il numero “3” a fianco del colore raffigurante il luogo dove sono presenti esattamente 3 carte bambini “1xTUTTI”, ha il simbolo “-” a fianco del colore raffigurante il luogo dove sono presenti in assoluto meno carte bambini “1xTUTTI” rispetto agli altri tre luoghi della stessa sezione e si ignora il quarto colore (con eventuali parità ex aequo tra più giocatori).

Buon divertimento.