

7+1

STORIA e SCOPO DEL GIOCO

Questo gioco si può adattare a molteplici ambientazioni, ma lo scopo finale è comunque sempre quello di “accaparrarsi” più oggetti/soggetti identificati da pedine con lo sfondo bianco (che possiamo definire “prede”) rispetto ai propri avversari attraverso l’uso di un’unica pedina “cacciatore” (quella con la base di colore rosso) che i giocatori dovranno “condividersi”.

Si tratta quindi di un gioco ad eliminazione in cui a vincere sarà chi, quando tutte e sette le “prede” (le pedine con la base bianca) saranno state “rimosse” dal tabellone, ne possederà in maggior numero (eventualmente in ex aequo).

Esempi di ambientazione: i giocatori si fanno aiutare da Gargamella per acciuffare i Puffi (questi personaggi sono copyright di Pierre Culliford in arte Peyo); con l’aiuto di un veterinario si cerca di “catturare” gli animali feriti per poterli curare; grazie ad un retino si vogliono riprendere delle povere fatine che si sono smarrite per riportarle nel loro mondo; Babbo Natale deve “rincorrere” alcuni dei suoi elfi fannulloni che non hanno voglia di aiutarlo a fabbricare i regali da donare il 25 dicembre; un bimbo vaga alla ricerca dei suoi giocattoli preferiti... tenendo presente che nel gioco naturalmente ci si limita a “recuperare” gli oggetti/soggetti citati.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a quattro giocatori (dai 5 ai 99 anni purché almeno uno sappia leggere).

PREPARAZIONE

La confezione contiene un tabellone di gioco, una pedina con la base rossa (il “cacciatore”), sette pedine con la base bianca (le “prede”), quaranta carte “7+1”, un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e collocare il mazzo di carte “7+1” coperto (cioè con la scritta “7+1” rivolta verso l’alto) nell’apposito spazio sul tabellone e posizionare tutte le otto pedine su altrettante caselle libere a caso.

COME SI GIOCA

Premesso che ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa casella, a turno ogni giocatore tira il dado e:

- se ottiene 1 pesca la prima carta dal mazzo “7+1” ed esegue quanto in essa riportato (attenzione: la carta può non provocare effetti se non esiste la situazione descritta), quindi la riposiziona sul fondo;
- se ottiene 2 deve muovere due “prede” (pedine con la base bianca) a sua scelta (se disponibili) di due caselle ognuna (attenzione: a fine del movimento devono fermarsi su caselle libere, se ciò non è possibile non avverrà il movimento);
- se ottiene da 3 o 4 deve muovere il “cacciatore” (la pedina con la base rossa) per tante caselle quanto è il valore ottenuto con il dado;
- se ottiene 5 può scegliere se muovere il “cacciatore” (la pedina con la base rossa) o una “preda” (una pedina con la base bianca) a sua scelta di cinque caselle (attenzione: per le sole “prede” a fine del movimento queste devono fermarsi su una casella libera, se ciò non è possibile deve essere scelta un’altra pedina oppure non avverrà il movimento);
- se ottiene 6 può scegliere se pescare una carta “7+1” come se avesse ottenuto uno, oppure muovere una “preda” (una pedina con la base bianca) a sua scelta di sei caselle (attenzione: a fine del movimento deve fermarsi su una casella libera, se ciò non è possibile deve scegliere un’altra pedina oppure non avverrà il movimento).

Se a fine mossa (o per effetto di una carta “7+1”) il “cacciatore” (la pedina con la base rossa) si trova sulla stessa casella con una “preda” (una pedina con la base bianca), quest’ultima viene rimossa dal tabellone e conservata dal giocatore di turno (serve per la vittoria finale).

Buon divertimento.