



## SCOPO DEL GIOCO

Un gioco dalle regole molto semplici adatto anche ai più piccoli, ma allo stesso tempo molto accattivante (e di ragionamento “per gli adulti”): chi sarà il primo a riuscire a restare per primo senza carte “obiettivo” vincendo quindi la sfida?

Per rendere più veloce lo svolgimento del gioco, si può decidere di affrontarsi in **sfide facilitate** (consigliate tra 5 o 6 avversari).

Ad ogni partita possono prendere parte da due a sei giocatori (dai forse 4 ai 99 anni purché all’inizio qualcuno legga e spieghi a tutti le regole).

## PREPARAZIONE

Il gioco prevede 14 pedine in 6 diverse colorazioni, 20 carte “obiettivo” (che sono le figure da realizzare con le varie pedine per vincere), 1 tabellone di gioco (attenzione: al massimo possono esservi presenti solo 8 pedine, anche se gli spazi disponibili totali sono 12) e queste istruzioni.

Mescolare le carte “obiettivo” e consegnare ad ogni giocatore un determinato numero di carte (eliminando dal gioco quelle non assegnate) e di pedine (lasciando disponibili sul “banco” quelle eccedenti), scelte tutte casualmente:

- 6 carte (**7 per sfide facilitate**) e 6 pedine se a sfidarsi sono solo in due;
- 5 carte (**6 per sfide facilitate**) e 4 pedine se a sfidarsi sono in tre;
- 4 carte (**5 per sfide facilitate**) e 3 pedine se a sfidarsi sono in quattro;
- 3 carte (**4 per sfide facilitate**) e 2 pedine se a sfidarsi sono in cinque;
- 2 carte (**3 per sfide facilitate**) e 2 pedine se a sfidarsi sono in sei.

Consegnare infine una ulteriore pedina al giocatore che inizia la partita.

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore deve effettuare a sua scelta una sola (**fino a due per sfide facilitate**) tra queste operazioni:

- posizionare una propria pedina sul tabellone di gioco su una casella libera (attenzione: al massimo possono esservi presenti solo 8 pedine, anche se gli spazi disponibili totali sono 12);
- spostare una pedina di quelle già presenti sul tabellone di gioco in un altro spazio libero;
- prendere (se disponibile) e conservare una pedina del “banco” a propria scelta.

Se con alcune delle pedine presenti sul tabellone di gioco riesce a comporre una figura prevista da una delle sue carte “obiettivo” (alcune posizioni possono prevedere a scelta una pedina di due diverse colorazioni), scarta la relativa carta “obiettivo” (che viene rimossa dal gioco) e consegna una (**due per sfide facilitate**) delle pedine utilizzate al “banco” ed una ad un giocatore a propria scelta e il turno passa a quest’ultimo.

Se invece non riesce a comporre nessuna figura, ma è un altro giocatore a trovarsi con una figura composta come da una delle sue carte “obiettivo” (con precedenza in base alla posizione sul tavolo di gioco partendo dal giocatore successivo a quello di turno), sarà lui a scartare la relativa carta “obiettivo” (che viene rimossa dal gioco) e consegna una (**due per sfide facilitate**) delle pedine utilizzate al “banco” ed una ad un giocatore a propria scelta e il turno passa a quest’ultimo, altrimenti il turno passa al giocatore successivo a quello di turno.

E’ possibile che un giocatore rimanga senza pedine, ma questo non pregiudica la fine o la vittoria della partita.

Buon divertimento.