



SCOPO DEL GIOCO

La corsa degli scoiattoli è un simpatico e insolito gioco da tavolo senza dadi in cui ogni giocatore non dispone di una propria pedina, ma deve collaborare perché all'arrivo giungano tutte le pedine in un determinato ordine.

Scopo del gioco è infatti indovinare l'ordine di arrivo di tutte le pedine-scoiattolo (di cui è sufficiente che solo la prima raggiunga o superi la casella del traguardo che è diversa in funzione del numero di giocatori), sapendo che il movimento sarà stabilito principalmente dai vari giocatori in base alle carte "scoiattolo" a propria disposizione (adottando quindi la migliore strategia di utilizzo delle stesse) e che gli scoiattoli per loro natura salgono, scendono e saltano in continuazione tra i rami. Se al gioco prendono parte giovanissimi (meglio se "accompagnati"), si può optare perché si debba indovinare non l'ordine complessivo di arrivo, ma solo la pedina-scoiattolo che giungerà per prima al traguardo.



PREPARAZIONE

Dopo avere assemblato il tabellone del bosco che è un puzzle composto da 24 maxi tessere, si distribuiscono ad ogni giocatore un determinato numero di carte "scoiattolo" e "ghianda" (variabili in funzione del numero di sfidanti) e sempre anche una carta "risultato finale". Ogni giocatore terrà le carte "scoiattolo" in mano, mentre quelle "ghianda" (cibo che dà energia agli scoiattoli) senza guardarle saranno disposte sul tavolo davanti a sé.

Si posizionano quindi le quattro pedine-scoiattolo sulla casella di partenza ed ogni giocatore, basandosi sulle carte "scoiattolo" in proprio possesso, scrive in segreto sulla propria carta "risultato finale" quale secondo lui sarà l'ordine di arrivo finale di tutte le pedine.



COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore scopre una sua carta "scoiattolo" (che quindi viene rimossa dal gioco) e fa avanzare tutte le pedine-scoiattolo coinvolte come indicato sulla stessa.

Qualora al giocatore rimangano in mano non più di 3 carte, può in alternativa scoprire a caso una delle sue carte "ghianda" (che quindi viene rimossa dal gioco) senza la possibilità di ripensarci: queste carte rappresentano infatti un "rischio" poiché non è possibile conoscerne il contenuto fino a quando non vengono utilizzate e, una volta scoperte, non possono più essere ignorate o cambiate.

Ogni volta che la pedina-scoiattolo in testa durante il movimento o per effetto di una o più carte "ghianda" raggiunge (o supera) una o più caselle con raffigurata una ghianda, per ognuna di queste si pesca dal relativo mazzo la prima carta e si fanno avanzare le pedine-scoiattolo coinvolte come indicato sulla stessa.

Quando la pedina-scoiattolo in prima posizione supera il traguardo stabilito (la casella con il numero indicato in funzione dei giocatori partecipanti) girando anche le eventuali carte "ghianda" se previsto (che potrebbero ancora modificare le posizioni finali), ad ogni giocatore verrà assegnato un punto per ogni posizione indovinata relativa all'ordine finale delle varie pedine e vince chi totalizza il maggior numero di punti (da solo o a pari merito con altri). Se al gioco partecipano solo giovanissimi, saranno invece i giocatori che hanno indicata come vincente la pedina-scoiattolo che giunge prima ad avere vinto la partita. Simpaticamente è anche possibile mettere in premio qualcosa o effettuare delle piccole scommesse su quale sarà la pedina-scoiattolo vincente.

Note: le carte "ghianda" tendono a favorire maggiormente chi resta indietro... forse è bene tenerlo presente quando si "pianifica" la propria strategia di gioco.



Buon divertimento.



**GIOCHI
DI SOCIETA'**

giochi.ita.zone
Sandro Panzeri (2026)