



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.

Ad ogni partita possono prendere parte da 2 a 8 giocatori (dai 5 ai 99 anni). Durata: da 10 a 35 minuti circa.

PREPARAZIONE

La confezione contiene 4 pedine-scoiattolo ad uso condiviso e identificabili dalla base di un differente colore, 60 carte "scoiattolo", 40 carte "ghianda" (cibo che dà energia agli scoiattoli), 8 carte "risultato finale", un tabellone di gioco (da assemblare prima di iniziare la sfida unendo correttamente le 24 maxi tessere che lo compongono come se fosse un puzzle), 2 pennarelli cancellabili e questo foglio di istruzioni.

Dopo avere assemblato il tabellone, si distribuiscono ad ogni giocatore il seguente numero di carte (e sempre anche una carta "risultato finale"):

- 10 carte "scoiattolo" (9 per sfide con maggiore trepidazione) e 4 carte "ghianda" se si gioca in 2;
- 8 carte "scoiattolo" (7 per sfide con maggiore trepidazione) e 3 carte "ghianda" se si gioca in 3;
- 6 carte "scoiattolo" (5 per sfide con maggiore trepidazione) e 2 carte "ghianda" se si gioca in 4;
- 6 carte "scoiattolo" e 2 carte "ghianda" se si gioca in 5 o 6;
- 5 carte "scoiattolo" e 2 carte "ghianda" se si gioca in 7 o 8.

Ogni giocatore terrà le carte "scoiattolo" in mano, mentre quelle "ghianda" 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" (o su un normale pezzo di carta se le carte "risultato finale" non sono più disponibili) quale secondo lui sarà l'ordine di arrivo finale di tutte le pedine (o, se al gioco prendono parte giovanissimi, la sola pedina-scoiattolo che ritiene abbia la maggiore probabilità di raggiungere per prima il traguardo), sapendo che:

- nel caso i giocatori siano da 2 a 4, la pedina-scoiattolo vincente dovrà raggiungere o superare per prima la casella numero 64;
- nel caso di 5 giocatori, la pedina-scoiattolo vincente dovrà raggiungere o superare per prima la casella numero 71;
- nel caso di 6 giocatori, la pedina-scoiattolo vincente dovrà raggiungere o superare per prima la casella numero 78;
- nel caso di 7 giocatori, la pedina-scoiattolo vincente dovrà raggiungere o superare per prima la casella numero 89;
- nel caso di 8 giocatori, la pedina-scoiattolo vincente dovrà raggiungere o superare per prima la casella numero 100;
- se si terminano tutte le carte ("scoiattolo" e "ghianda") in proprio possesso senza raggiungere la casella stabilita, il gioco ha comunque termine e si considera l'ordine raggiunto dopo che sarà stata giocata l'ultima carta dall'ultimo giocatore.



**GIOCHI
DI SOCIETÀ**

giochi.ita.zone



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 (come la posizione 32 nella figura di esempio che segue), per ognuna di queste si pesca dal relativo mazzo la prima carta e si fanno avanzare le pedine-scoiattolo coinvolte come indicato sulla stessa (vale solo per la prima pedina-scoiattolo che raggiunge o supera ogni casella con raffigurata una ghianda – le carte “ghianda” scoperte vengono rimosse dal gioco).

Se due pedine-scoiattolo si trovano sulla stessa casella (quindi nella stessa posizione), si considerano pari nella posizione più avanzata. Esempio:



In questo caso la pedina-scoiattolo blu è prima, quella verde e quella rossa sono entrambe seconde, quella gialla è quarto e non c'è alcuna pedina in terza posizione.

Se una carta consente di scegliere tra due o più pedine-scoiattolo nella stessa posizione (o una pedina-scoiattolo indefinita), il giocatore di turno che ha “giocato” la carta (o pescato la carta “ghianda”) decide quale muovere.

Una carta può essere giocata anche se non produce alcun effetto (esempio: una carta dice di muovere la pedina-scoiattolo in terza posizione, ma in quel momento nessuna pedina-scoiattolo è terza).

Esempi di comportamento da adottare in funzione di quanto riportato su una carta:

- + 6 → una pedina-scoiattolo a propria scelta avanza di 6 caselle;
- 4° + 10 → la pedina-scoiattolo in quarta posizione avanza di 10 caselle (la mossa sarà valida ma senza effetto se giocata mentre nessuna pedina-scoiattolo si trova in quarta posizione);
- 🟡 ⇄ → la pedina-scoiattolo gialla salta sul ramo opposto dello stesso albero (con effetto nullo se si trova sulle caselle 1, 14, 27, 28, 39, 50, 51, 64, 77, 78, 89 e 100 o superiori), ma attenzione: non è consentito effettuare salti su rami di alberi differenti (le sole caselle abilitate presentano i simboli – – ► o ◀ – –).

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 chi totalizza il maggior numero di punti (da solo o a pari merito con altri) è il vincitore della partita. 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, e in questo caso i giocatori che l'avranno indovinata (o quelli che avranno totalizzato da soli o in pareggio il maggior numero di punti) si divideranno la posta in palio, lasciando in dotazione aggiunta per la corsa successiva eventuali resti non divisibili o l'intero premio se a vincere è una pedina-scoiattolo non indicata da nessuno.

Note: le carte “ghianda” tendono a favorire maggiormente chi resta indietro... forse è bene tenerlo presente quando si “pianifica” la propria strategia di gioco. Si consiglia di cancellare sempre le carte “risultato finale” ad ogni fine sfida.

Buon divertimento.