



## SCOPO DEL GIOCO

Per chi ha ricordi legati a questo panoramichissimo itinerario e per quanti ancora non lo hanno percorso (o sono impossibilitati a farlo) ma vogliono viverne le emozionanti viste, ecco il gioco dedicato al sentiero del viandante che parte da Lecco (LC) e arriva fino a Piantedo (SO).

Tra tratti in salita che invogliano a tornare indietro e tratti in pianura che invitano a correre avanti, chi sarà il più rapido a percorrerne per primo (magari in pochi minuti) tutti i circa 50 chilometri che lo caratterizzano?

Ad ogni partita possono prendere parte da 2 a 6 giocatori dai 4 ai 99 anni.

## PREPARAZIONE

La confezione contiene sei pedine di diversa colorazione (una per giocatore), sessanta carte caselle "percorso", dieci carte "oggetto" (da utilizzare solo nella variante "modalità avanzata"), un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a formare un percorso consecutivo tutte le carte caselle "percorso" con l'indicazione del logo del gioco rivolto verso l'alto (attenzione: è necessario disporre di un piano di appoggio di circa 70x100cm) avendo cura di posizionare come prima casella la carta 01 (qui definita come "di partenza") e come ultima la carta 60 (qui definita come "di arrivo") che sono bifronte, infine posizionare sulla carta casella di partenza le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco. Se si vuole giocare alla variante "modalità avanzata" formare un mazzo con le carte "oggetto" e disporlo coperto a fianco del percorso.

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 passa il turno al giocatore successivo;
- se ottiene da 2 a 6 può (se vuole) cambiare la posizione di tante carte caselle "percorso" a propria scelta quanto è il valore del dado ottenuto (scelte tra quelle non occupate da alcuna pedina escludendo anche la prima su cui si fermerà e quelle di partenza e di arrivo), quindi muove la propria pedina in avanti verso Piantedo di tante carte caselle "percorso" consecutive quanto è il punteggio ottenuto e scopre la carta casella "percorso" finale e si comporta come su essa indicato: cioè avanza ulteriormente del valore raffigurato se è presente un "movimento" positivo (esempio "+3" o "valore ottenuto con il dado +2") o indietreggia del valore raffigurato se è presente un "movimento" negativo (esempio "-3") a ripetizione finché non si ferma su una carta casella "percorso" con indicato un oggetto. Alla fine le carte caselle "percorso" scoperte vanno tutte coperte nuovamente (compreso quella finale che risulta occupata dalla pedina del giocatore).

Attenzione: la pedina del giocatore di turno...

- se per effetto del movimento deve andare oltre la carta casella "percorso" di arrivo (o indietreggiare oltre quella di partenza), deve fermarsi su di essa;
- se al termine del movimento si ferma su una carta casella "percorso" già occupata da quella di un altro giocatore (escluso le carte casella di partenza e di arrivo dove possono sostare più pedine simultaneamente), deve retrocedere fino alla prima carta casella "percorso" libera ma senza scoprirla (e quindi senza la possibilità di effettuare ulteriori movimenti o altro);
- in caso di mossa che termina in un ciclo continuo infinito (esempio: alternativamente su due carte che prevedono una "+4" e l'altra "-4"), deve fermarsi sulla carta casella "percorso" più arretrata tra quelle coinvolte.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce ad arrivare a Piantedo, cioè la carta casella "percorso" numero 60.

Variante "modalità avanzata": se un giocatore si ferma su una carta casella "percorso" raffigurante un oggetto ed il segno "+" prende dal mazzo "oggetti" quello raffigurato (solo se già non lo possiede e solo se è ancora disponibile) o lo reinserisce nel relativo mazzo se è presente il segno "-" (solo se lo possiede). Inoltre per vincere è necessario possedere almeno due oggetti qualsiasi (almeno tre se a sfidarsi sono solo due giocatori): se infatti si raggiunge la carta casella di arrivo ma non si possiedono oggetti sufficienti, si deve retrocedere di venti carte caselle "percorso" (senza scoprire quella di destinazione ed eventualmente retrocedendo ulteriormente se risulta già occupata).

Buon divertimento.