



il viaggio (im)possibile



SCOPO DEL GIOCO

Attenzione: stai per partecipare ad un gioco (anche se guidare non è un gioco) dove si ironizza sulle “disavventure” in cui sempre più spesso si può restare coinvolti percorrendo la “SS 36”, e le eventuali “penalità” (ritardi, punti della patente decurtati o danni ai veicoli) sono qui semplicemente “convertiti” in strada da ripercorrere. Sono inoltre citati alcuni “stereotipi” più o meno comuni che richiamano un po’ di semplice “ironia” più che di “offesa”. Ma, proprio perché si tratta solo di un gioco, ricorda che nella vita reale sei invece invitato a portare sempre il massimo rispetto alle persone, alle precedenza e più in generale a tutte le indicazioni stradali (a volte in realtà un po’ “assurde”) e ad usare attenzione e buonsenso durante la guida, ma soprattutto ricorda che una strada non è una pista.

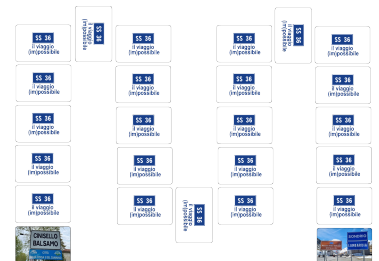
Coinvolgi i tuoi amici in una rapida (ma non sempre) e divertente (soprattutto se si è in tre o quattro) “sfida in compagnia” (poiché ogni giocatore deve in realtà condurre due veicoli e quindi si presume che sia in viaggio con almeno un/a amico/a alla guida del secondo) che ti porterà da Cinisello Balsamo fino quasi in Svizzera salendo su per tutta la “SS 36” fino al Passo dello Spluga: chi riuscirà ad arrivare per primo nonostante i diversi stili di guida e la “prevedibile coda”?

Ad ogni partita possono prendere parte da due a quattro giocatori (dai 6 ai 99 anni), meglio se tre o quattro.

PREPARAZIONE

La confezione contiene 30 carte “SS 36”, 8 pedine di diversa colorazione (due dello stesso colore per ogni giocatore: una motocicletta ed una automobile), un dado e questo foglio di istruzioni.

Posizionare sul tavolo le carte bifronte “Cinisello Balsamo” e “Passo dello Spluga”, poi mischiare le rimanenti e disporle coperte (con il simbolo “SS 36” rivolto verso l’alto) a formare idealmente il percorso intermedio che unisce le prime due. Infine, fare scegliere ad ogni giocatore le proprie pedine motocicletta ed automobile (di uno stesso colore) e posizionarle sulla carta di partenza “Cinisello Balsamo”.



COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore (in ordine dal più giovane) può, se vuole, ricoprire una carta “SS 36” precedentemente scoperta e scambiarne la posizione con un’altra coperta (purché entrambe siano libere da pedine), quindi lancia il dado e fa avanzare la sua motocicletta per il valore ottenuto e:

- se ha ottenuto 1 o 2 con il dado (guida da “anziano con il cappello”) la fa avanzare ulteriormente di uno (valore del bonus);
- se ha ottenuto 3 o 4 con il dado (guida “normale”) la fa avanzare ulteriormente di due (valore del bonus);
- se ha ottenuto 5 o 6 con il dado (guida da “ho fretta” o, come si diceva una volta, alla “Niki Lauda”) la fa avanzare ulteriormente di tre (valore del bonus);

considerando però che alcune carte prevedono “tempi di percorrenza prolungati” e quindi quando vi ci si transita (ma solo se risultano già scoperte) bisogna considerarle come se fossero due (esempio: valore di movimento 3 ma su carte con percorrenza prolungata = mossa per solo 2 carte). Nella figura che segue è

SS 36 il viaggio (im)possibile

riprodotta una carta con percorrenza prolungata che prevede uno stop di un turno per chiunque la scopra (vedere oltre). Quindi, se la pedina si arresta su una carta ancora coperta: la scopre e si comporta come su questa indicata (se non trova “traffico regolare” sarà costretto o a indietreggiare* di un certo numero di carte senza distinzione per quelle con percorrenza prolungata e non dovrà scoprire la nuova carta su cui si fermerà qualora fosse coperta, oppure essere costretto a fermarsi* per un turno), se invece la carta risulta già scoperta la sua pedina non subirà nessuna penalizzazione. Infine, fa avanzare la sua automobile per un valore inferiore di uno rispetto al valore complessivo della motocicletta o lanciando il dado (considerando il punteggio pieno più il bonus aggiuntivo legato al “tipo di guida”) se la sua motocicletta non si è mossa perché costretta a fermarsi per un turno o è già giunta al “Passo dello Spluga”, comportandosi comunque sempre come sopra riportato.



*La penalizzazione da subire in caso venga scoperta una carta colpisce sempre e solo la pedina di chi è di turno e dipende dal “tipo di guida” con cui ci si è mossi, e cioè dal valore ottenuto con il dado (generalmente sarà penalizzato maggiormente chi va di fretta, mentre l’anziano con il cappello potrebbe addirittura non subire conseguenze). Nella figura di carta qui a fianco, indipendentemente dal fatto che siano carte con percorrenza prolungata oppure no, chi guida normalmente deve retrocedere di 3 carte, di 5 carte chi ha fretta, mentre l’anziano con il cappello non subirà alcuna penalizzazione.



Attenzione: dopo che tutti i giocatori hanno effettuato la loro prima mossa, subentra la regola che se due o più pedine si trovano simultaneamente su una stessa carta, chi vi arriva per ultima fa indietreggiare di una carta quelle già presenti (e via a scalare con le precedenti se ora se ne trovano altre a condividere la stessa carta) ma senza mai scoprire la carta (qualora fosse ancora coperta) su cui vengono “relegate”.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a portare al “Passo dello Spluga” (o oltre) entrambe le proprie pedine.

Buon divertimento.

ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO DELLE PEDINE

Ritagliare ogni singola pedina (si consiglia l’uso di un tagliabalsa e l’ausilio di un righello invece che di un semplice paio di forbici) seguendo le differenti colorazioni, piegarle esattamente a metà (unendo con precisione il lato inferiore e premendo poi su quello superiore), poi piegare le alette inferiori colorate per dargli stabilità (per la massima precisione si può posizionare un righello sulla parte “inferiore” per tenerle ferme e sollevare quella “anteriore”) e a scelta applicare del biadesivo in mezzo in modo che le pedine non si aprano dal basso, oppure applicare del semplice scotch sui lati inferiore delle basi su cui appoggeranno quando saranno in verticale (volendo è possibile applicare del biadesivo sotto le basi e aggiungerci del materiale “pesante” per dargli maggiore stabilità, quali un pezzetto di legno, di plastica, di metallo o altro materiale di una certa consistenza e peso). Le pedine sono fornite come immagine, in modo che sia possibile stamparle proporzionatamente nella dimensione voluta.

