



SCOPO DEL GIOCO

Un gioco “universale” che, comprese inizialmente le regole, non necessita di ulteriori traduzioni di altri componenti (carte o cartelle) per essere giocato in tutto il mondo: chi riuscirà a posizionare per primo tutti i suoi gettoni sul tabellone?

Per vincere la partita bisogna infatti semplicemente riuscire a occupare sul tabellone tante caselle quanti sono i gettoni in proprio possesso (escluse le caselle d’angolo che non possono mai essere occupate se non dai gettoni ancora da posizionare).

Ad ogni partita possono prendere parte da due a quattro giocatori (dai 5 ai 99 anni purché all’inizio qualcuno legga e spieghi a tutti le regole).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 32 gettoni di diversa colorazione (fino a otto per ogni giocatore), un tabellone, un dado e questo foglio di istruzioni.

In base al numero di giocatori che prendono parte ad ogni sfida, consegnare ad ognuno tutti e otto i propri gettoni (differenziati dal colore) se a sfidarsi sono solo in due, oppure sei se a sfidarsi sono in tre, oppure cinque se a sfidarsi sono in quattro. Quindi ogni giocatore posiziona tutti i suoi gettoni su una casella in un angolo a scelta (ad ognuno il proprio angolo).

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore deve lanciare il dado e fare avanzare in senso orario un gettone di quelli presenti solo e soltanto nel suo angolo, per un numero di caselle corrispondenti al valore ottenuto e posizionarlo nella casella di destinazione se questa è vuota, oppure se questa è occupata dal gettone di un altro giocatore deve tirare nuovamente il dado e: se ottiene un valore dispari posiziona il proprio gettone al posto di quello dell’avversario (che va riposizionato nell’angolo del proprietario), se invece ottiene un valore pari è il suo gettone che va rimesso nel suo angolo (si avrà quindi una mossa nulla).

Ma se al termine del movimento il gettone si ferma su una casella d’angolo, allora va posizionato nella casella precedente quella d’angolo (se libera, altrimenti vale quanto indicato precedentemente per l’eventuale sostituzione). Se invece al termine del movimento (o perché retrocesso di 1) il gettone si ferma su una casella già occupata da un gettone del proprio colore, deve tirare nuovamente il dado e fare avanzare ulteriormente il gettone del numero di caselle pari al nuovo valore ottenuto, ricontemplando quando finora descritto (cioè finché non si ferma su una casella vuota o per tentare una sostituzione).

E’ possibile giocare ad un livello di difficoltà maggiore che prevede le seguenti regole aggiuntive: per vincere non basta posizionare tutti i propri gettoni sul tabellone, ma bisogna che siano stati occupati anche tutti i tre spazi centrali di un lato a scelta del tabellone (di due lati se a sfidarsi sono solo due giocatori), e in caso si abbiano ancora solo 1 o 2 gettoni (o anche 3 se a sfidarsi sono 2 o 3 giocatori) nel proprio angolo di partenza (o nessuno ma non si siano conquistati gli spazi centrali come appena descritto e quindi la partita non può ancora avere termine), solo se si ottiene 1 con il primo lancio del dado si deve riposizionare nella relativa casella d’angolo un gettone a propria scelta (proprio o di un avversario).

Buon divertimento.