



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).

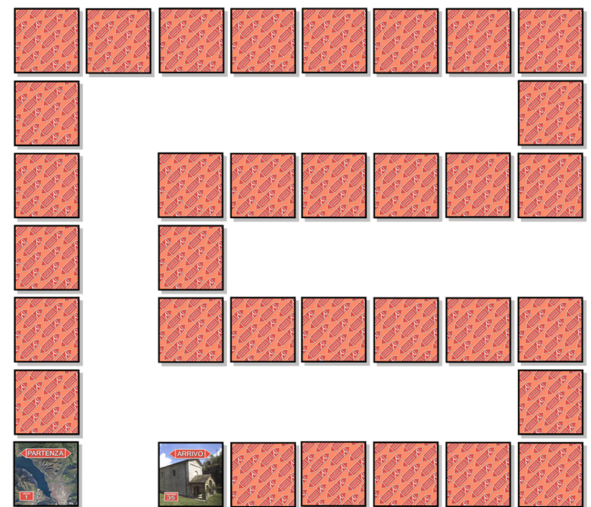
Tra tratti in salita che invogliano a tornare indietro e tratti in pianura che invitano a correre avanti, chi sarà il più rapido a percorrerne per primo (magari in pochi minuti) tutti i circa 50 chilometri che lo caratterizzano?

Ad ogni partita possono prendere parte da 2 a 4 giocatori dai 4 ai 99 anni, che potranno sfidarsi nella **“modalità base”** (consigliata per giocatori giovanissimi – vedi istruzioni scritte in nero e in verde) o nella **“modalità avanzata”** (adatta anche per gli adulti – vedi istruzioni scritte in nero e in blu).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 4 pedine di diversa colorazione (una per giocatore), 35 tessere “percorso”, 16 gettoni gialli “imprevisto” e 9 gettoni bianchi “oggetto” (da utilizzare entrambi solo se si intende sfidarsi nella **“modalità avanzata”**), un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a formare un percorso consecutivo tutte le tessere “percorso” con l’indicazione del logo del gioco rivolto verso l’alto (attenzione: è necessario disporre di un piano di appoggio di circa 50x50cm) avendo cura di posizionare come prima casella la tessera “percorso” 1 (qui definita come “di partenza”) e come ultima la tessera “percorso” 35 (qui definita come “di arrivo”) che sono bifronte, infine posizionare sulla tessera di partenza le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco. **Solo se si vuole giocare nella “modalità avanzata”:** formare un mazzo con i gettoni “oggetto” (rimuovendone però dal gioco uno per tipo se a sfidarsi sono solo 2 o 3 giocatori) e disporlo a fianco del percorso, quindi distribuire ad ogni giocatore un gettone “imprevisto” per tipo (per un totale di 4 ad ognuno e rimuovendo dal gioco quelli eventualmente in eccesso).



COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore può (se vuole) invertire la posizione di una coppia tessere “percorso” (fino a due coppie nella **“modalità avanzata”** ed eventuali gettoni “imprevisto” presenti vanno anch’essi spostati) a propria scelta (senza guardarle) tra quelle non occupate da alcuna pedina (escludendo anche quelle di partenza e di arrivo), quindi lancia il dado.



**GIOCHI
DI SOCIETA'**

giochi.ita.zone
Sandro Panzeri (2023)



- Se ottiene 1 passa il turno al giocatore successivo;
- se ottiene da 2 a 6 e solo se si gioca nella “modalità base”, muove la propria pedina in avanti verso Piantedo di tante tessere “percorso” consecutive quanto è il punteggio ottenuto e scopre la tessera “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 tessera “percorso” con indicato un oggetto. Alla fine le tessere “percorso” scoperte vanno tutte coperte nuovamente (compreso quella finale che risulta occupata dalla pedina del giocatore);
- se ottiene da 2 a 6 e solo se si gioca nella “modalità avanzata”, muove la propria pedina in avanti verso Piantedo di tante tessere “percorso” consecutive quanto è il punteggio ottenuto e scopre la tessera “percorso” finale e, se non è presente nessun gettone “imprevisto”, 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 tessera “percorso” con indicato un oggetto (senza alcun gettone “imprevisto”) o su una qualsiasi tessera “percorso” dove è presente un gettone “imprevisto” (solo in questo caso ignorerà quanto previsto dalla tessera “percorso”, ed eseguirà invece quanto previsto sul gettone, ma poi dovrà fermarsi sulla nuova tessera “percorso” finale ignorando quanto indicato su di essa e indipendentemente dalla presenza o meno di un eventuale ulteriore gettone). Quindi può scegliere se posizionare coperto un proprio gettone “imprevisto” sotto una delle tessere “percorso” da lui scoperte (solo tra quelle dove già non ce ne sono), e infine le tessere “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 tessera “percorso” di arrivo (o indietreggiare oltre quella di partenza), deve fermarsi su di essa;
- se al termine del movimento si ferma su una tessera “percorso” già occupata da quella di un altro giocatore (escluso le carte casella di partenza e di arrivo dove possono sostare più pedine simultaneamente), non deve scoprirla ma deve retrocedere fino alla prima tessera “percorso” libera (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 tessera “percorso” più arretrata tra quelle coinvolte.

Solo per la “modalità base”: vince la partita il giocatore che per primo riesce ad arrivare a Piantedo, cioè la tessera “percorso” numero 35. Buon divertimento.

Solo per la “modalità avanzata”: se un giocatore si ferma su una tessera “percorso” (ma solo se non è presente anche un gettone “imprevisto”) 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). Vince la partita il giocatore che per primo riesce ad arrivare a Piantedo (cioè la tessera “percorso” numero 35) purché possieda almeno due oggetti diversi qualsiasi (tutti e tre se a sfidarsi sono solo due giocatori): se infatti si raggiunge la tessera di arrivo ma non si possiedono oggetti sufficienti, si deve retrocedere di venti tessere “percorso” (senza scoprire quella di destinazione ed eventualmente retrocedendo ulteriormente se risulta già occupata). Buon divertimento.