



SCOPO DEL GIOCO

Un gioco molto semplice e veloce che mette alla prova la propria capacità di strategia: chi riuscirà a totalizzare il maggior numero di punti piazzando efficacemente quanti più dei propri gettoni “orma” e soprattutto sapendo ostacolare nel momento più opportuno gli avversari con una zampata vincente?

Ad ogni partita possono prendere parte da 2 a 5 giocatori (dai 6 ai 99 anni, purché qualcuno sappia fare le somme).

PREPARAZIONE

Il gioco prevede 72 gettoni “orma” in sei differenti colorazioni e questo foglio di istruzioni. Si consiglia di procurarsi un foglio di carta ed una penna o matita per conteggiare i punti che verranno guadagnati da ogni giocatore durante la partita.

Disporre scoperto un gettone “orma” di colore nero al centro del tavolo e consegnarne uno uguale ad ogni giocatore, quindi raggruppare coperti tutti i gettoni rimanenti e mischiarli tra loro, poi consegnarne ad ognuno il seguente numero: 18 gettoni se a sfidarsi sono solo 2 giocatori, 14 gettoni se a sfidarsi sono 3 giocatori, 10 gettoni se a sfidarsi sono 4 giocatori, oppure 9 gettoni se a sfidarsi sono 5 giocatori. Infine formare con quelli rimanenti una pila e disporla coperta sul tavolo.

Attenzione: per aumentare la difficoltà del gioco è possibile inserire nella pila coperta sul tavolo solo un paio di gettoni “orma” neri non assegnati ai giocatori (o anche nessuno – consigliati tutti se si gioca solo in due) e/o sfidarsi in partite multiple.

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore deve posizionare un proprio gettone a fianco di uno di quelli già presenti sul tavolo (vedi alla “sequenza di esempio” per scoprire come si guadagnano i punti), rispettando le seguenti regole:

- a fianco di ogni gettone “orma” nero è possibile far partire (cioè posizionando inizialmente un gettone di un altro colore) solo due file di diversa colorazione (vedi oltre per quando è possibile farne partire tre purché sempre di diversa colorazione) e mai un altro gettone nero;
- a fianco di ogni gettone “orma” non nero è possibile posizionare solo gettoni dello stesso colore, oppure uno nero (in questo modo si blocca la fila a cui non sarà più possibile aggiungerne altri, mentre sarà possibile far partire in seguito una nuova fila purché di diversa colorazione);
- solo qualora un gettone “orma” nero risulta compreso tra due file di gettoni di diversa colorazione a loro volta chiuse da altri gettoni “orma” neri, è possibile far partire da quel gettone una terza fila di gettoni purché di colorazione diversa dalle due già esistenti (esempio: dal gettone 1 nella sequenza sottostante);
- se un giocatore non può o non vuole posizionare nessuno dei suoi gettoni, pesca il primo dalla pila di quelli coperti presenti sul tavolo con la possibilità di piazzarlo subito sul tavolo se ora è possibile farlo, altrimenti lo conserva e passa il turno.

Sequenza di esempio: il gioco inizia con il solo gettone 1, il giocatore che posiziona il



gettone 2 guadagna un punto e da ora in poi si potranno aggiungere solo gettoni verdi a questa fila, il giocatore che posiziona il gettone 3 guadagna un punto e da ora in poi si potranno aggiungere solo gettoni rossi a questa fila, il giocatore che posiziona il gettone 4 guadagna due punti, il giocatore che posiziona il gettone 5 guadagna due punti, il giocatore che posiziona il gettone 6 guadagna tre punti, il giocatore che posiziona il gettone 7 blocca la file dei rossi (e non guadagna nessun punto), il giocatore che posiziona il gettone 8 guadagna un punto e da ora in poi si potranno aggiungere solo gettoni gialli a questa fila, il giocatore che posiziona il gettone 9 blocca la file dei verdi (e non guadagna nessun punto) ma ora sarà anche possibile posizionare una nuova fila di gettoni partendo dal gettone 1 (poiché adesso si trova compreso tra due gettoni “orma” neri) purché non siano di colore verde o rosso, e naturalmente a fianco del gettone 9 potrà partire una nuova fila di gettoni purché non siano verdi.

La partita termina quando un giocatore qualsiasi termina i gettoni in proprio possesso, ed il vincitore è colui che ha totalizzato il maggior numero di punti.

Partite multiple: è anche possibile sfidarsi sommando i punti ottenuti in più partite (in numero da stabilire), avendo l'accortezza di fare iniziare ogni volta un giocatore diverso, o in ordine a partire da chi ha totalizzato finora il punteggio complessivo inferiore.

Buon divertimento.