

Il fogliaccio degli astratti

Numero 76 - Anno 20

Agosto 2023

Rivista ludica, giochi astratti

Progetto

A. Randolph 100++

1977-1986

È più difficile per me giocare barando. Preferirei piuttosto giocare con il gioco.

(Jean Giono)



Indice

Il progetto A. Randolph 100++	6
Terminologia	6
Famiglia ludica	6
Obiettivo	6
Meccanismi	6
38 Casablanca	7
38.1 Introduzione	7
38.2 Regolamento	7
39 Choo-Choo	10
39.1 Introduzione	10
39.2 Regolamento	10
40 Foxy	11
40.1 Introduzione	11
40.2 Regolamento	11
40.3 Variante	12
41 Hand in Hand	13
41.1 Introduzione	13
41.2 Regolamento	13
41.3 Varianti del gioco	14
41.3.1 A - Gioco senza tavoliere	14
41.3.2 B - Gara di corsa con tavoliere	14
41.3.3 C - File a girotondo	14
41.3.4 D - Puzzle "mano a mano"	15
41.4 Curiosità	15
42 Stop!	16
42.1 Introduzione	16
42.2 Regolamento	16
43 Über Bord	17
43.1 Introduzione	17
43.2 Regolamento	17
43.3 Nota	18
43.4 Curiosità Ludiche	18
44 Parallel Slalom	19
44.1 Introduzione	19
44.2 Regolamento	19
45 Biene Maja und ...	20
45.1 Introduzione	20
45.2 Gioco dei particolari	21
45.3 Gioco dei riflessi	21
46 Ketten Go	22
46.1 Introduzione	22
46.2 Regolamento	22
47 Arale chan dai tsuiseki	23

48 Jekyll & Hyde	24
48.1 Introduzione	25
48.2 Regolamento	25
49 Moonstar	26
49.1 Introduzione	26
49.2 Regolamento del gioco base	26
49.3 Varianti	28
49.3.1 "Più Lune e dadi"	28
49.3.2 "Più Lune che dadi"	28
49.3.3 "Più dadi che Lune"	28
49.3.4 "Differenti Pianeti"	28
49.3.5 "Stella favorita"	28
49.3.6 "Nessun Pianeta"	28
49.3.7 "Punteggio avanzato"	29
49.3.8 "Più movimenti"	29
49.3.9 "La sfida"	29
49.3.10 "La scommessa"	29
49.3.11 "La scelta del mazziere"	29
50 Push Over	30
50.1 Introduzione	30
50.2 Regolamento	31
51 Pferdeäppel	33
51.1 Introduzione	33
51.2 Regolamento	33
51.3 Curiosità Ludiche	34
52 Les Mabouls	35
52.1 Introduzione	35
52.2 Regolamento di Dubio	35
53 Mäusefieber	37
54 Sagaland	38
54.1 Introduzione	38
54.2 Regolamento	39
55 Due Secoli di Guerre	41
55.1 Introduzione	41
55.2 Regolamento per 2 giocatori	41
55.3 Regolamento per 3 giocatori	43
55.4 Regolamento per 4 giocatori	43
56 Blitz	44
56.1 Introduzione	44
56.2 Regolamento	44
57 Dumme Dame	46
57.1 Introduzione	46
57.2 Regolamento	46
58 Dominik	47

59 Harun	48
59.1 Introduzione	48
59.2 Regolamento	49
59.3 Varianti	49
59.3.1 Variante 1	49
59.3.2 Variante 2	50
60 Dr. Futsch	51
60.1 Introduzione	51
60.2 Regolamento	51
60.3 Variante Gum Kao Tchook	52
61 Milliardending	53
61.1 Introduzione	53
61.2 Regolamento, versione solitario	53
61.3 Variante a due giocatori	54
61.4 Variante a più giocatori	54
62 Iago	55
62.1 Introduzione	55
62.2 Regolamento	55
62.3 Note	57
63 Code 777	58
63.1 Introduzione	58
63.2 Regolamento per 4 giocatori	58
63.3 Regolamento per 2/3 giocatori	59
63.4 Le domande	59
64 Top Secret	61
64.1 Introduzione	61
64.2 Regolamento per 4 giocatori	61
64.3 Variante 2 giocatori	63
64.4 Variante 3 giocatori	63
65 Turbo Car	64
65.1 Introduzione	64
65.2 Regolamento	64
65.3 Variante per 2 giocatori	65
66 Tempo Kleine Schnecke!	66
66.1 Introduzione	66
66.2 Regolamento a vincere	66
66.3 Regolamento a perdere	66
67 Derby	67
67.1 Introduzione	67
67.2 Regolamento	67
67.3 Variante	68
68 Drachenfels	69
68.1 Introduzione	69
68.2 Regolamento	69

69 Gobble - Up	71
69.1 Introduzione	71
69.2 Regolamento	71
70 Gute Nachbarn	72
70.1 Introduzione	72
70.2 Regolamento	72
71 Indiscretion	74
71.1 Introduzione	74
71.2 Regolamento di Bonus Malus	75
71.3 Regolamento di Dump	76
71.4 Riferimenti ludici	76
72 Leggere	77
72.1 Introduzione	77
72.2 Regolamento 1	77
72.3 Regolamento 2	78
72.4 Curiosità	78
73 Super Bingo	79

Il progetto A. Randolph 100++

Il progetto A. Randolph 100++ continua in questo numero con la presentazione della ludografia di Alex Randolph dal anno 1977 al 1986.

Sul numero precedente potete trovare i giochi pubblicati tra il 1961 e il 1976.

Terminologia

Nella stesura di questa edizione sono state aggiunte le seguenti terminologie.

Famiglia ludica

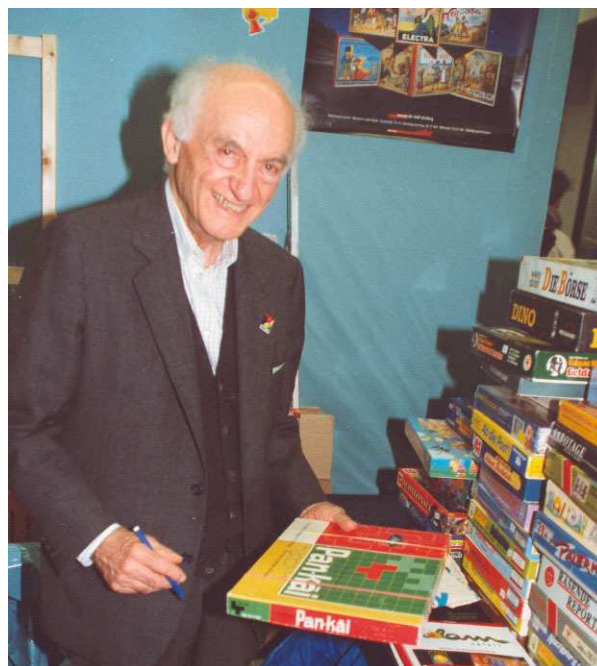
- *Solitario*, gioco per un giocatore.

Obiettivo

- *Completare un percorso*, i giocatori devono creare un percorso con determinate caratteristiche.
- *Collezione*, sono giochi in cui bisogna accaparrarsi una serie di oggetti con determinate caratteristiche.
- *Invertire*, scambiare di posizione dei pezzi.

Meccanismi

- *Memoria*, i giocatori devono ricordarsi la tipologia degli oggetti svelati e poi di nuovo celati.
- *Combaciare*, bisogna che i pezzi presi rispettino una determinata sequenza prestabilita.
- *Pesca*, i giocatori estraggono degli oggetti casualmente.
- *Spinta*, un pezzo spinge altri pezzi.
- *Domande*, i giocatore pongono delle domande.



Se avete bisogno di chiarimenti oppure trovate delle inesattezze non esitate a scrivere alla redazione del Fogliaccio degli Astratti, e-mail ilfogliaccio@tavolando.net.

Buon gioco a Tutti

38 Casablanca



Editore:	FX Schmid
Anno di pubblicazione:	1977
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	collezionare, fare punti
Meccanismi:	movimento, memoria

38.1 Introduzione

Alex riprende un classico gioco di carte come il *Quartett* e ci aggiunge vari elementi ludici: bluff, scommesse, memoria. Tutto questo per completare un quartetto, incassare la posta e vedere chi alla fine ha accumulato più denaro.

38.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiali:

- 1 tavoliere formato da un cerchio centrale circondato da 28 caselle verdi (le cupole), ognuna con un particolare simbolo. In totale ci sono sette simboli che si ripetono;
- 4 segnalini, uno per giocatore;
- 14 gettoni numerati da zero a sei;
- 35 carte premio;
- un numero sufficiente di banconote.

Scopo del gioco: ottenere per primo 4 carte uguali con lo stesso simbolo in modo da guadagnare più soldi possibili, scommettendo ogni qual volta che si sospetti che un avversario bleffi.

Inizio partita: ogni giocatore:

- riceve 2000\$;
- mette al centro del tavoliere 700\$ (il denaro della cassa viene anch'esso posto al centro);
- posiziona il proprio segnalino su una cupola a scelta del tavoliere;
- seleziona un gettone numerato, guarda il numero e lo mette in disparte, nascosto (questi gettoni sono fuori dal gioco);

- riceve 3 carte premio nascoste. Se le 3 carte sono uguali, una viene restituita e ne estrae un'altra.

Inoltre:

- i gettoni numerati vengono posti, a caso, sul tavoliere con i numeri nascosti;
- il mazzo viene mischiato e viene girata una carta.

La partita: il giocatore di turno seleziona un gettone sul percorso. Controlla il numero senza mostrarlo e dichiara ad alta voce un valore tra 0 e 6. Il gettone viene posizionato su un'altra casella, vuota, sempre nascondendo il numero.

Muove il proprio segnalino, in senso orario, di un numero di caselle pari al numero dichiarato. Se si dichiara zero il segnalino non si muove.

Poi chiede se qualcuno dubita della sua mossa. Se nessuno ha nulla da dire, allora confronta il simbolo della carta scoperta con quello della casella d'arrivo. Se sono uguali allora il giocatore prende la carta e ne gira un'altra.

A questo punto guadagna il premio in denaro in base alle carte che possiede:

- se ha 1 carta del simbolo attivo guadagna 100\$;
- se ha 2 carte del simbolo attivo guadagna 200\$;
- se ha 3 carte del simbolo attivo guadagna 300\$.

Se ha 4 carte uguali allora prende tutti i soldi della cassa e la partita ha termine.

La sfida: se si dubita dell'affermazione fatta allora viene lanciata la sfida. Solo una sfida per turno può essere accettata, per cui se più giocatori sfidano il giocatore di turno, solo quello più vicino in senso orario sarà lo sfidante. Lo sfidante deve quindi aggiungere almeno 100\$. Lo sfidato ha tre possibilità:

- annullare la sua mossa e mettere 50\$ nel centro, senza però rivelare il gettone. Lo sfidante riprende i suoi soldi;
- accettare la scommessa mettendo gli stessi soldi dello sfidante e a questo punto lo sfidato deve girare il gettone;
- rilanciare.

In caso di rilancio, il nuovo sfidato può:

- ritirarsi e perdere i soldi scommessi, che vanno allo sfidante;
- accettare, pareggiando la scommessa e a questo punto lo sfidato deve girare il gettone;
- rilanciare a sua volta la posta in palio.

Qualunque sia il vincitore della sfida, riceve tutti i soldi scommessi e la carta premio in gioco oppure una carta dell'avversario. In entrambi i casi si ricevono i soldi del premio dalla cassa centrale.

Più segnalini possono trovarsi nella stessa cupola.

Mescolare i gettoni: ogni giocatore una volta per partita può chiedere di rimischiare i gettoni.

Mazzo carte esaurito: quando il mazzo di carte è esaurito, se ne forma uno nuovo nel modo seguente: ogni giocatore riconsegna le proprie carte singole, cioè con simboli di cui ha soltanto un esemplare. Queste carte vengono mescolate. La partita continua.



Soldi esauriti: se un giocatore non ha più denaro può, quando è il suo turno, restituire al banco fino a 2 carte, riscuotendo per ognuna 200\$.

Le carte vanno messe sotto il mazzo. Nel caso non si hanno più carte e denaro bisogna ritirarsi dalla partita.

Quando un giocatore punta tutto il suo capitale su una carta, non è permesso ad un altro giocatore, più ricco, di offrire di più.

Fine partita: la partita termina appena un giocatore è riuscito ad avere in mano 4 carte premio con il medesimo simbolo. Il giocatore prende la somma di denaro posta nel centro del tavoliere.

Il giocatore con più soldi è il vincitore.



39 Choo-Choo



Editore:	Milton Bradley
Anno di pubblicazione:	1977
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	destrezza
Obiettivo:	fare punti
Meccanismo:	movimento, combaciare

39.1 Introduzione

Questo è il secondo gioco di destrezza pubblicato da Randolph. Il primo era Square Off.

In un certo senso è un gioco ferroviario, poiché bisogna sequenziare dei gettoni colorati, nell'ordine predefinito, come fossero dei vagoncini, utilizzando le derivazioni del percorso simile ad una piccola stazione ferroviaria.

39.2 Regolamento

Giocatori: 2

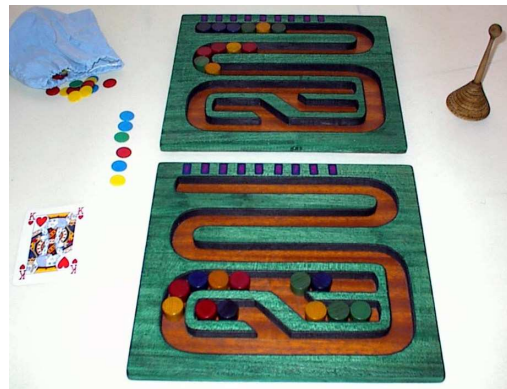
Materiale: 2 tavolieri (uno per giocatore) con una struttura ad S. Ogni tavoliere contiene 12 gettoni divisi in 4 colori. I gettoni possono scorrere nel binario della struttura, la quale è dotata di 2 derivazioni dove i gettoni possono essere temporaneamente *parcheeggiati*. 48 dischetti in quattro colori, 1 sacchetto.

Scopo del gioco: acquisire più gettoni colorati dell'avversario.

Inizio partita: ogni giocatore posiziona casualmente i propri 12 gettoni sul tracciato, spingendoli tutti ad un'estremità del percorso. I 48 dischetti colorati vengono messi nel sacchetto.

La partita: si gioca su più manches. All'inizio di ogni manche vengono estratti, uno per volta, dei dischetti dal sacchetto fino a che ci sono 3 dischetti di uno stesso colore (per cui da un minimo di 3 ad un massimo di 9 dischetti). I giocatori dovranno quindi ripetere l'esatta sequenza estratta manipolando i gettoni sul percorso. Il giocatore più veloce a riprodurla è il vincitore della manche e prende tutti i dischetti estratti.

Fine partita: la partita continua fino a quando ci sono dischetti da estrarre. Al termine, il giocatore che ha più dischetti è il vincitore.



Prototipo del gioco, Rattle Snake.

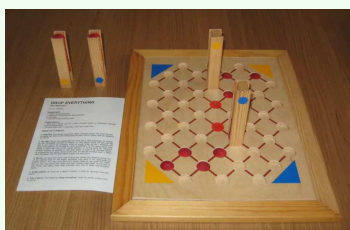
40 Foxy




Editore:	Milton Bradley
Anno di pubblicazione:	1977
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	conquista
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismo:	movimento, colonne

Edizioni successive

Drop Everything - 1989



Abra

40.1 Introduzione

Un gioco a *semina* unica. Ogni giocatore possiede un tubo trasparente riempito di proprie pedine colorate. Ottimizzando il percorso sul tavoliere cercherà di seminarle sulle caselle incavate prima dell'avversario.

40.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato 6x6 con 32 caselle incavate attive (le quattro caselle d'angolo non sono parte attiva della partita), 2 tubi trasparenti, 11 pedine grigie, 11 gialle e 11 blu.

Scopo del gioco: essere il primo giocatore a distribuire tutte le proprie pedine sul tavoliere.

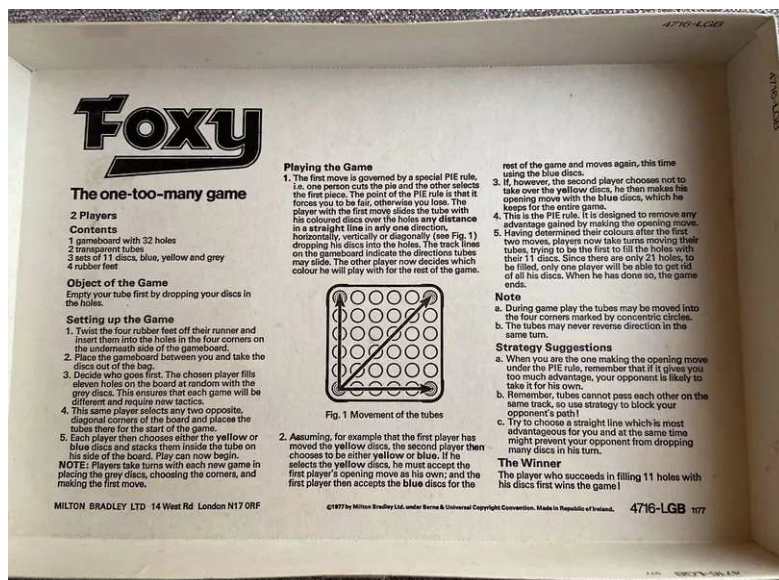
Inizio partita: si determina il giocatore iniziale che posiziona le 11 pedine grigie in altrettante caselle vuote. Poi posiziona i 2 tubi in due angoli opposti del tavoliere. I due tubi vengono riempiti con le pedine dello stesso colore. Infine muove uno dei due tubi



in linea retta per quante caselle vuole, depositando eventualmente le pedine contenute nel tubo nelle caselle incavate vuote.

A questo punto, il secondo giocatore decide con quale colore giocare. Con il tubo appena mosso, e in questo caso la mossa spetta all'avversario, o con quello ancora da muovere (classica regola della torta!) e quindi lo muove.

La partita: a turno i giocatori muovono in linea retta (ortogonale o diagonale) il proprio tubo depositando le pedine nelle caselle vuote. Non si può, nello stesso turno, far avanti e indietro con il tubo. Si possono occupare le caselle angolari. Non c'è obbligo, al proprio turno, anche se potrebbe sembrare conveniente, depositare almeno una pedina in una casella incavata.



40.3 Variante

Si possono giocare un numero determinato di manches. Alla fine di ognuna si annota il numero di pedine rimaste nel tubo del perdente della manche. Raggiunto il numero prefissato di manches, si confrontano i risultati e il vincitore è il giocatore con il totale minore.



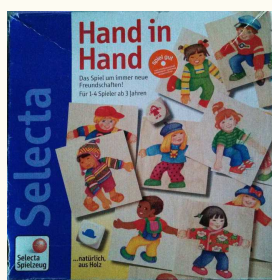
41 Hand in Hand



Editore:	FX Schmid
Anno di pubblicazione:	1977
Numero giocatori:	da 1 a 4
Famiglia ludica:	gioco di tessere
Obiettivo:	completare un percorso
Meccanismi:	pesca, memoria

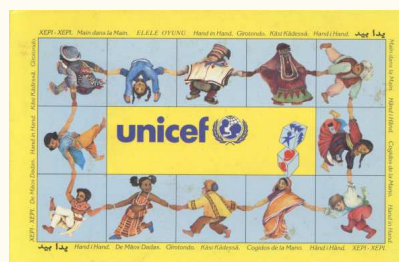
Edizioni successive

Hand in Hand - 1985



Selecta

Hand in Hand - 1988



Unicef

41.1 Introduzione

Hand in Hand (Girotondo nelle regole in italiano) è un classico gioco per bimbi, che riunisce elementi del domino e del memory. Può essere giocato come un puzzle e in modalità sia cooperativa che competitiva.

41.2 Regolamento

Materiale: 64 tessere con figure su ambedue i lati. Ogni lato rappresenta un bambino con le braccia tese. 6 carte rappresentanti caratteristiche distintive da tener conto nell'uso delle 64 tessere: bambino/bambina, cappello/senza cappello, rosso/niente rosso. 4 piani di gioco azzurri, ciascuno con 16 quadrati.

Preparazione: per tutte le varianti valgono i seguenti preparativi.

Ogni giocatore pesca una delle carte. Questa carta stabilisce quali tessere può utilizzare.

Se per esempio sulla carta è raffigurato un bambino, tutte le tessere che quel giocatore mette giù, devono essere bambini. Se la carta mostra un cappello segnato da due tratti trasversali, tutte le tessere che utilizza devono essere senza cappello.

Le 64 tessere vengono mescolate ed impilate in più mazzi a portata di mano di tutti i giocatori. Viene usato un mazzo dopo l'altro, non contemporaneamente.

Si gioca in senso orario e i giocatori prendono a turno la tessera superiore di uno stesso mazzo. Se la tessera non può essere piazzata nel tavoliere, viene messa in disparte e il turno passa al prossimo giocatore.

41.3 Varianti del gioco

Le varianti contrassegnate con A, B, C, D sono raffigurate anche sulla copertina della scatola per una maggiore chiarezza.

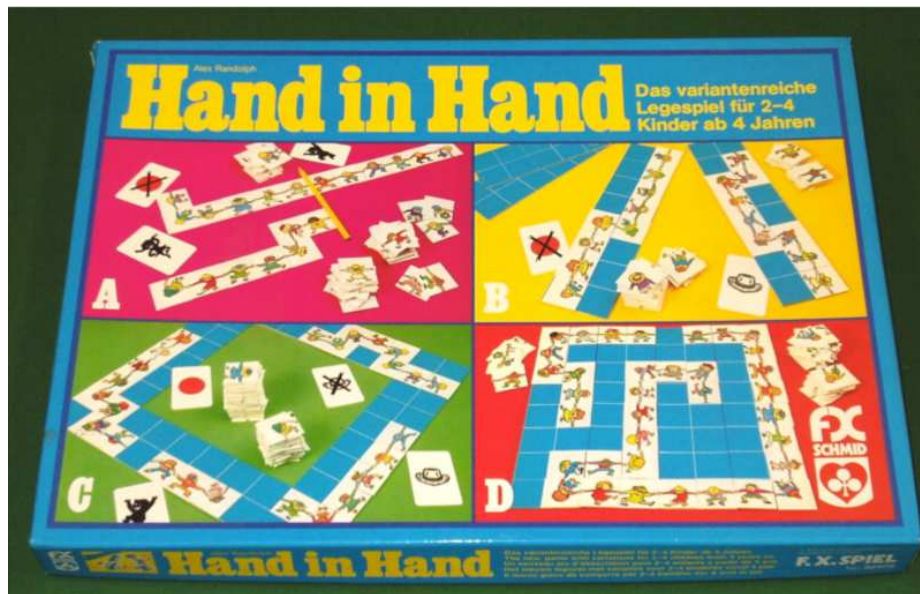
41.3.1 A - Gioco senza tavoliere

Giocatori: da 1 a 4

La partita inizia, come spiegato sopra, dando ad ogni bambino una carta.

Un oggetto qualunque, per esempio una matita, viene messo sul tavolo o sul pavimento e cominciando da questo oggetto si mettono giù le tessere.

In questo gioco molto semplice, ogni bambino deve cercare di formare la fila più lunga di tessere, tutte con la stessa caratteristica, per esempio senza cappello, bambina, rosso e così via. La fila che si è allontanata di più dal punto di partenza stabilisce il vincitore.



41.3.2 B - Gara di corsa con tavoliere

Giocatori: da 2 a 4

La partita comincia con i soliti preparativi. Ogni giocatore ha ora un piano di gioco dinanzi a sé.

Lo scopo del gioco è di formare una catena da un lato corto all'altro.

La catena non deve uscire dal piano di gioco. Se per esempio viene posata una tessera ad angolo, anche la successiva deve per forza essere una tessera d'angolo affinché la catena resti nel piano di gioco. Se un giocatore ha bisogno di una tessera d'angolo e riceve invece una tessera con le braccia tese, non può usarla e la mette in disparte.

Il turno passa al giocatore seguente. Il primo giocatore che riesce a formare una catena completa, ha vinto.

41.3.3 C - File a girotondo

Giocatori: da 2 a 4

Le 4 sezioni di tavoliere vengono disposte come nella figura C della scatola.

Le caselle con i cerchietti si trovano nei margini esterni del piano di gioco.

Anche qui si fanno gli stessi preparativi (pesca della carta e così via). Ogni bambino mette giù la prima tessera dalla sua parte del piano di gioco, nel posto dove si trova il cerchio. Si prosegue a turno, uno dopo l'altro.

Ogni bambino può formare ora in ambedue le direzioni una catena, a cominciare dalla sua prima tessera. Vince il giocatore la cui catena si unisce per prima alle due catene vicine.

E' anche possibile che 2 bambini finiscano il gioco contemporaneamente.

41.3.4 D - Puzzle "mano a mano"

Giocatori: da 1 a 4

Le 4 sezioni vengono messe una accanto all'altra, in modo da formare un quadrato (vedi figura D).

Qui i bambini cercano di metter giù le tessere in modo che tutto il piano di gioco venga ricoperto e si formi una catena ininterrotta di "bambini che si tengono per mano".

Si possono escogitare ancora molte altre possibilità di giocare con le tessere: per esempio, nel gioco D si può cercare di far sì che tutte le figure rappresentate siano bambine, e così via.



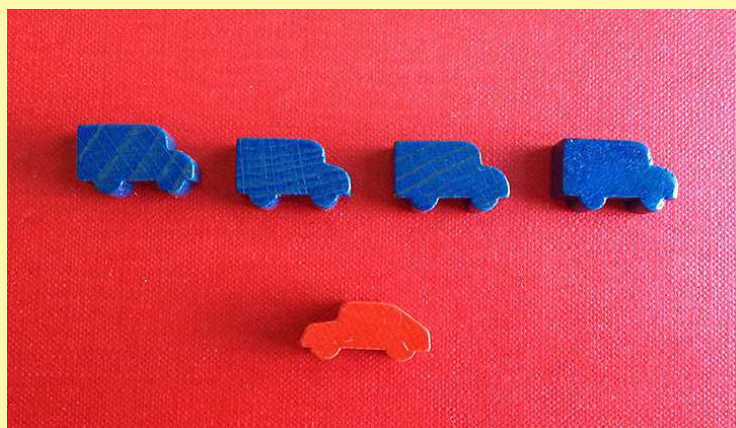
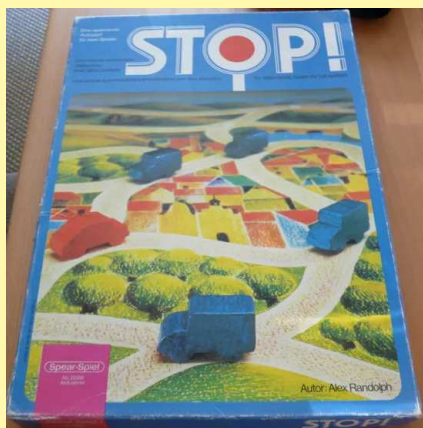
41.4 Curiosità

Alcune differenze nel materiale e nei giochi proposti fra le diverse edizioni.

Nell'edizione Selecta 1985, le tessere sono 36, di legno con la figura su una sola faccia. Non c'è tavoliere e le carte vengono sostituite da 2 dadi speciali le cui facce riproducono le caratteristiche delle carte.

L'edizione Unicef 1988 ricalca quella della Selecta, ma con 48 tessere cartonate.

42 Stop!



Editore:	Spear
Anno di pubblicazione:	1977
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	asimmetrico
Obiettivo:	bloccare il ladro, scappare dalla polizia
Meccanismo:	movimento

42.1 Introduzione

Il gioco prende ispirazione dai classici giochi *Volpe e Oche*. E' un gioco asimmetrico in cui un giocatore impersona il poliziotto, mentre l'altro giocatore il ladro in fuga.

42.2 Regolamento

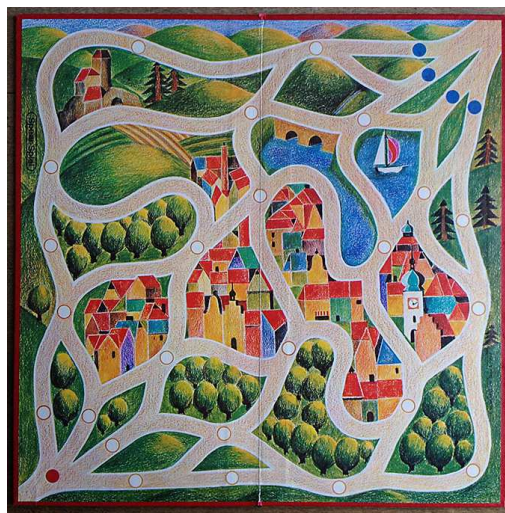
Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere che ricorda la mappa di una città, 4 auto blu (Polizia) e 1 auto rossa (Ladro).

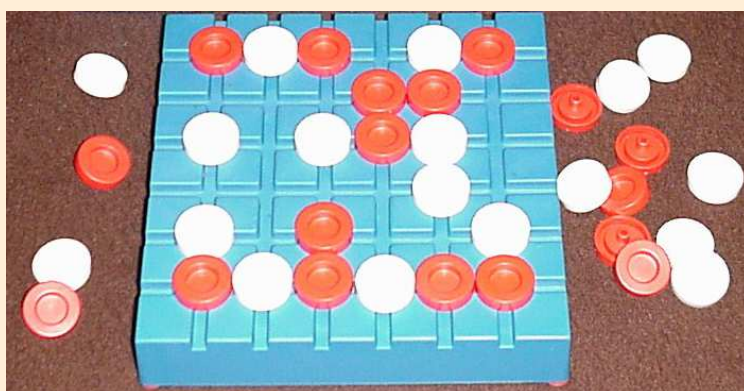
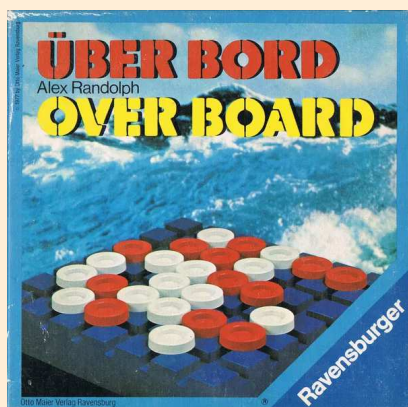
Scopo del gioco: le auto della Polizia devono catturare l'auto rossa. La macchina rossa deve cercare di aprirsi un varco tra le auto blu e raggiungere il lato opposto alla partenza.

Inizio del partita: le auto blu vanno posizionate sui punti blu, la macchina rossa sul punto rosso. La prima mossa spetta alla macchina rossa.

La partita: si gioca a turno muovendo l'auto di un punto. Le macchine blu si possono muovere solo in avanti, la rossa in ogni direzione.



43 Über Bord



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1977
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	eliminazione
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismi:	movimento, spinta

Edizioni successive

Overboard - 1978



Lakeside

43.1 Introduzione

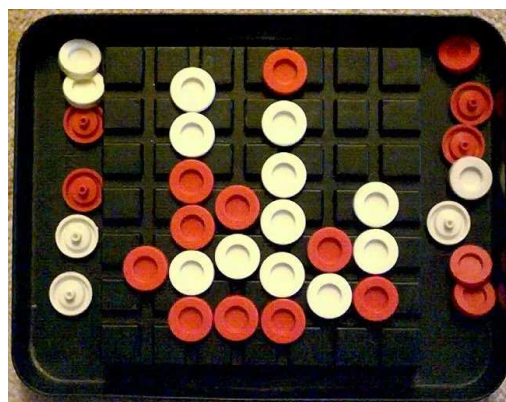
Un classico gioco astratto ad informazioni complete che prevede una fase di setup, l'applicazione della "regola della torta", ma soprattutto il meccanismo della spinta. E' uno dei primi giochi (in base alle informazioni attuali, il secondo per pochi mesi!) che l'utilizza.

43.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere 7x7 caselle, ma si gioca sulle intersezioni interne, per cui su un'area 6x6. Ogni incrocio è collegato con delle scanalature dove scorrono le pedine. 36 pedine (18 bianche e 18 rosse), 1 sacchetto.

Scopo del gioco: spingere fuori tutte le pedine avversarie.



Inizio partita: i giocatori, a turno, pescano dal sacchetto 1 pedina e la sistemano su un incrocio libero a piacere. Una volta piazzate tutte le pedine, viene sorteggiato chi inizia, il quale deve compiere una scelta: se effettuare la prima mossa o scegliere con che colore giocare ("Regola della Torta").

La partita: al proprio turno, il giocatore esegue una *mossa normale* o una *mossa con eliminazione*.

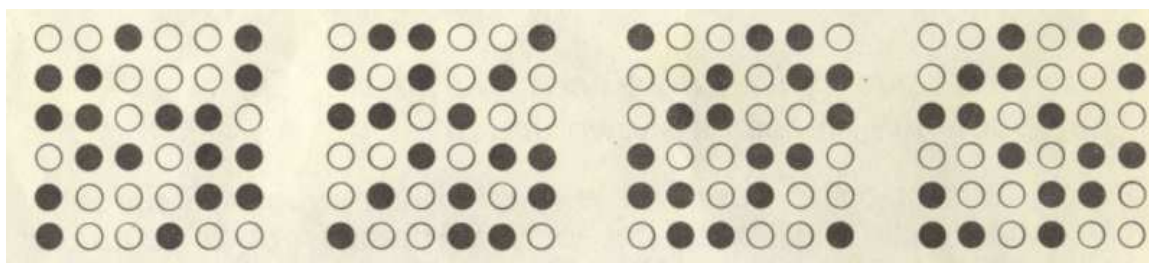
La *mossa normale* consiste nello spostare una propria pedina di un passo ortogonale in un incrocio adiacente. È possibile spingere pedine adiacenti, proprie o avversarie.

La *mossa con eliminazione* consiste nello spingere fuori dal tavoliere una o più pedine avversarie. Il movimento può essere lungo a piacere, ma la condizione è l'eliminazione di almeno una pedina avversaria.

Nella linea di movimento ci possono essere anche incroci liberi fra le pedine coinvolte. Si possono spingere anche pedine proprie, ma queste non possono essere buttate fuori dal tavoliere, anche se ciò fosse conveniente.

43.3 Nota

Nell'edizione americana della Lakeside del 1978, l'editore non ha previsto la preparazione iniziale e conseguente applicazione della "Regola della Torta", ma fornito dei setup iniziali.



43.4 Curiosità Ludiche

Un breve elenco di giochi che utilizzano il meccanismo di spinta.

- **Push** (*Gilbert Obermair*, 1977): i giocatori muovono le biglie una fila alla volta. Lo scopo del gioco è formare un quadrato di 3x3 palline del proprio colore. Un giocatore può continuare a spingere le biglie finché la biglia che esce appartiene al suo colore;
- **Abalone** (*Michel Lalet, Laurent Levi*, 1987): i giocatori possono spostare da 1 a 3 biglie del proprio colore, spingendo, per maggioranza, le biglie avversarie. Vince chi riesce a spingere fuori 6 biglie avversarie;
- **Akiba** (*Serge Cahu*, 1994): si gioca su un tavoliere 7x7. Ogni giocatore ha 8 biglie del proprio colore e ci sono 13 biglie rosse neutrali. Ogni volta che si spinge fuori una biglia avversaria o neutrale si ha ancora una mossa. Il primo giocatore che spinge fuori 7 biglie rosse ha vinto;
- **Siam** (*Didier Dhorbait*, 2005): ogni giocatore possiede 5 pezzi (rinoceronti o elefanti) e ci sono 3 rocce (pezzi neutrali). I pezzi dei giocatori hanno un orientamento. I giocatori possono spingere fuori i pezzi avversari i quali potranno rientrare in gioco. Lo scopo del gioco è spingere fuori una roccia;
- **Oshi** (*Tyler Bielman*, 2006): ogni giocatore inizia con 8 pezzi a forma di pagode giapponesi, alte uno, due o tre piani. L'altezza dei pezzi influenza sia la mossa che la capacità di spingere i pezzi avversari. L'obiettivo è quello di essere il primo giocatore a guadagnare 7 punti. I punti si vincono spingendo fuori dal tavoliere i pezzi avversari (la pagoda alta un piano vale 1 punto, alta due vale 2 punti, alta tre vale 3 punti).

44 Parallel Slalom



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1978
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	destrezza
Obiettivo:	arrivare primi
Meccanismi:	-

44.1 Introduzione

I due giocatori posizionano la propria biglia nel settore di partenza. Poi, tramite un pomello, si inclina il proprio tavoliere in modo da far percorrere alla biglia tutto il percorso ed arrivare il più velocemente possibile al traguardo.

44.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale:

- 2 piste di plastica inserite in una cornice;
- 4 biglie, in due coppie di grandezza differente;
- 1 chiavetta di bloccaggio.

Scopo del gioco: far tagliare il traguardo alla propria biglia prima di quella avversaria.

Inizio partita: si inserisce la chiavetta di bloccaggio nel foro laterale nel divisorio centrale. Dietro vengono poste le 2 biglie scelte.

La partita: appena i giocatori sono pronti si toglie la chiavetta bloccaggio. Le 2 biglie inizieranno contemporaneamente la loro corsa, una verso destra, l'altra verso sinistra.

Il giocatore cerca di fare arrivare al traguardo la propria biglia nel più breve tempo possibile, girando, inclinando, alzando oppure abbassando la pista tramite la propria manopola.

Si consiglia di accordarsi sul numero di partite da fare. Dopo che si sono effettuate la metà delle partite stabilite, i giocatori si scambieranno le piste.

Le dimensioni delle biglie creano due livelli differenti di difficoltà. Utilizzare la biglia piccola è più difficile che usare quella grande. In questo modo è possibile una compensazione con handicap, nel caso di principianti contro giocatori più abili.

Il principiante giocherà con la sfera più grande, l'esperto userà quella più piccola.








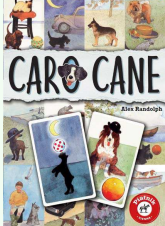
45 Biene Maja und ...





Editore:	ASS
Anno di pubblicazione:	1979
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	giochi di carte
Obiettivo:	rimanere senza carte
Meccanismi:	colpo d'occhio e ultima mossa

Edizioni successive

Schlumpf und - 1979	Caro Cane - 1985	Katuvu - 1985
 <p style="margin-top: 5px;">ASS</p>	 <p style="margin-top: 5px;">Dal Negro</p>	 <p style="margin-top: 5px;">ViFi International</p>
Doggone It! - 1987	Hund und...? - 1988	Caro Cane - 2017
 <p style="margin-top: 5px;">Milton Bradley</p>	 <p style="margin-top: 5px;">Piatnik</p>	 <p style="margin-top: 5px;">Piatnik</p>

45.1 Introduzione

Questo gioco di carte per bambini è più conosciuto come Caro Cane o Hund und...?. Però la prima pubblicazione è legata ad una conosciuta ambientazione che ha creato un montagna di gadget, ovvero al mondo dell'Ape Maia e dei Puffi.

Il gioco contiene un mazzo di 36 carte e due regolamenti. Le carte sono riccamente illustrate e contengono 1 personaggio fisso presente in tutte le carte (Ape Maia, Puffo o Cane a seconda delle edizioni) e 2 soggetti principali.

Questi 2 soggetti sono combinazioni di 9 immagini che possono rappresentare, oggetti, animali, vegetali (anche qui a seconda delle varie edizioni).

In *Biene Maja und*, le 9 immagini da considerare sono: *vaso di miele, fiore, verme, fungo, farfalla, lumaca, rana, cavalletta e ragno*.

45.2 Gioco dei particolari

Il gioco si prefigge di sviluppare nel bambino la capacità di riconoscere come appartenenti alla stessa categoria, soggetti che sono raffigurati in maniera diversa.

Giocatori: da 2 a 4

Scopo gioco: liberarsi di tutte le carte in mano.

Inizio partita: un giocatore mescola le carte e le distribuisce.

- 6 carte in due giocatori;
- 5 carte in tre giocatori;
- 4 carte in quattro o più giocatori.

Le carte rimanenti sono messe a faccia in giù impilate sul tavolo.

Il mazziniere rivela la prima carta della pila e la mette al centro del tavolo.

La partita: i giocatori, a turno, piazzano una carta. Ogni carta giocata deve avere una immagine in comune con la carta precedente (tranne l'Ape Maia). Quando gioca la carta, si deve dire i soggetti della carta giocata. Ad esempio "fiore e ragno" o "fiore e verme" ecc. . . Ovviamente uno dei due soggetti deve combaciare con la carta precedentemente giocata. Se non si ha una carta da giocare, bisogna pescare carte dal mazzo finché non se ne trova una adatta e la si gioca.

45.3 Gioco dei riflessi

Il gioco si prefigge di stimolare memoria visiva e riflessi che permettano di identificare velocemente figure analoghe.

Giocatori: da 2 a 4

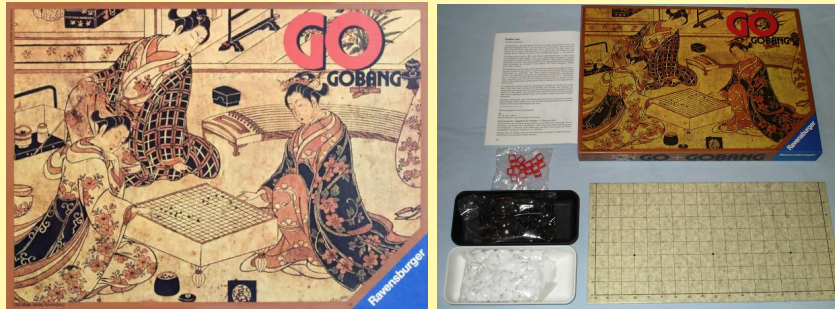
Scopo del gioco: vince chi raccoglie più carte.

Inizio partita: ad ogni turno, un bambino è designato come Capitano. Mescola il mazzo e lo tiene in mano coperto.

La partita: il Capitano inizia scoprendo lentamente una carta alla volta, impilandole scoperte al centro del tavolo e contando: "Maia e uno, Maia e due... ecc". Questo fino alla quinta carta. Gli altri giocatori devono osservare attentamente le immagini delle carte. Se un giocatore individua, su 2 carte consecutive, uno stesso soggetto (esclusa ovviamente l'Ape Maia!) dice STOP e dichiara il soggetto comune. Se la dichiarazione è corretta, raccoglie tutte le carte giocate. Se è errata, il Capitano prende per sé le carte giocate. Se si arriva a scoprire la quinta carta e nessun giocatore ha detto STOP, il Capitano incamera le 5 carte e ricomincia dall'inizio.

Fine partita: il gioco continua finché tutte le carte non vengono scartate. Si giocano tanti turni quanti i bambini partecipanti, in modo che ognuno possa fare il Capitano. Chi alla fine dei vari turni, ha il punteggio di carte raccolte più alto, è il vincitore.

46 Ketten Go



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1979
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	conquista
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi:	piazzamento

46.1 Introduzione

Nell'edizione del gioco del GO, Ravensburger 1979, è contenuta una variante proposta da Alex Randolph.

Il gioco del Go ha una storia millenaria. Si gioca con pochissime regole e nonostante questo ha una profondità incredibile. Poche regole che talvolta mettono in confusione i neofiti specie nel conteggiare i possibili punti nel corso della partita.

Alex ha cercato di semplificare il conteggio introducendo degli anelli.

46.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 goban (un tavoliere quadrato 19x19 intersezioni), pietre nere e bianche in numero sufficienti a terminare la partita, 15 anelli.

Scopo del gioco: vince chi fa più punti.

Inizio partita: i giocatori depositano a turno gli anelli sugli incroci vuoti.

La partita: valgono tutte le regole del gioco del Go, anche le pietre sugli anelli seguono le stesse regole.

Punteggio: i punti si guadagnano nel seguente modo:

- 1 punto per ogni singolo anello occupato;
- N^2 punti, dove N indica il numero degli anelli collegati fra loro da una linea ininterrotta di proprie pietre. Esempio: 2 anelli collegati danno 4 punti, 4 anelli collegati danno 16 punti, ecc...;
- 1 punto per ogni pietra catturata.

N.B.: i territori posseduti non danno punti.

47 Arale chan dai tsuiseki



Editore:	Epoch
Anno di pubblicazione:	1980
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	-
Obiettivo:	cattura o fuga
Meccanismi:	destrezza

Unico gioco/giocattolo automatizzato di Alex pubblicato solo in Giappone. Si tratta di un inseguimento fra due macchinine, una rappresenta la Polizia, l'altra quella del ladro.

Il circuito è formato dall'assemblaggio di 4 sezioni intercambiabili di strade. Uno dei giocatori posiziona le 2 auto elettriche ovunque gli piaccia. L'altro sceglie se desidera l'auto blu dei gendarmi o quella rosa dei fuggitivi.

I giocatori quindi scelgono, a turno, 3 scambi ciascuno, che controllano posizionando un segnalino del loro colore. I 4 scambi rimanenti possono essere utilizzati da entrambi.

Ora si possono avviare contemporaneamente le auto ed il timer.

I giocatori non hanno quindi alcun controllo sulle auto, ma solo sugli scambi. Vince il gendarme, se tocca l'auto dei fuggitivi prima che scada il tempo impostato sul timer altrimenti vince il ladro.



48 Jekyll & Hyde



Waddingtons & Jekyll & Hyde
The tension packed strategy game of bluff and double bluff with 3 ways to win – or lose!

7-Adult
2 players

Editore: Waddingtons
Anno di pubblicazione: 1980
Numero giocatori: 2
Famiglia: giochi di trasferimento
Obiettivo: eliminazione, portare in meta
Meccanismi: movimento, cattura

Edizioni successive

<p>Dr. Jekyll and Mr. Hyde - 1981</p>  <p>Istituto del Gioco</p>	<p>Geister - 1982</p>  <p>Büterhorn</p>	<p>Fantasmî - 1985</p>  <p>Schmidt</p>
<p>Ghosts! - 1985</p>  <p>Milton Bradley</p>	<p>Fantasmî - 1996</p>  <p>Venice Connection</p>	<p>Die guten und die bösen Geister - 2001</p>  <p>Drei Magier</p>



48.1 Introduzione

Uno dei giochi più conosciuti e ripubblicati di Alex nella versione iconica di Fantasmi. Questa prima edizione prende a prestito l'ambientazione del romanzo di *R.L. Stevenson*. In effetti le particolari multiple condizioni di vittoria ben si adattano allo spirito del romanzo. Alex, come piace a lui, mescola vari aspetti ludici, un astratto che non è un astratto, asimmetrie strategiche e l'immancabile componente di bluff.

48.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato 6x6; 16 pezzi, 8 per giocatore. 4 recano la scritta Jekyll, 4 la scritta Hyde.

Scopo del gioco: ottenere uno dei seguenti tre obiettivi:

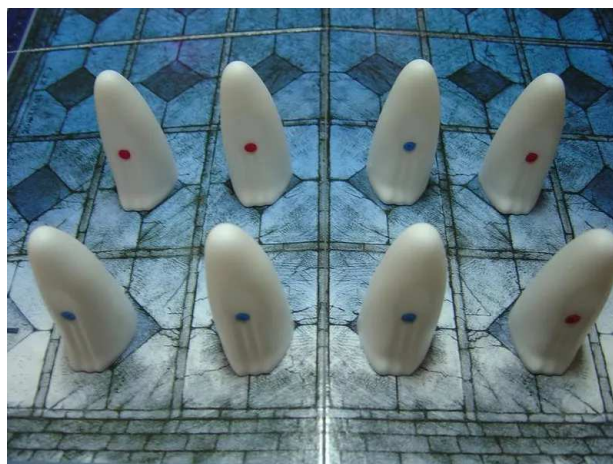
- catturare i 4 Jekyll avversari;
- farsi catturare i propri 4 Hyde;
- far uscire 1 dei propri Jekyll da uno dei due angoli opposti al lato di partenza.



Inizio del partita: ogni giocatore dispone segretamente i propri 4 Jekyll e 4 Hyde nelle caselle centrali delle prime due traverse (in pratica si lascia libero il corridoio verso l'angolo d'uscita).

La partita: si gioca a turno, muovendo un proprio pezzo di una casella ortogonale nelle quattro direzioni.

La cattura: se la mossa termina su una casella occupata da un pezzo avversario questo viene catturato.



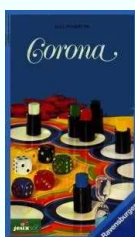
49 Moonstar



Editore:	Avalon Hill
Anno di pubblicazione:	1981
Numero giocatori:	da 1 a 1000
Famiglia ludica:	gioco di deduzione
Obiettivo:	far punti
Meccanismo:	piazzamento, movimento, lancio dadi

Altre edizioni

Corona - 1974



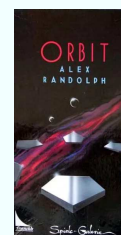
Ravensburger

Harun - 1988



Perlhuhn

Orbit - 1993



Franckh-Kosmos

49.1 Introduzione

Moonstar è una rivisitazione di *Corona*. Rispetto all'originale una partita è aperta ad un numero indefinito di giocatori.

Se *Corona* era privo di ambientazione, in questo gioco Randolph ha pensato di introdurre i giocatori nel mondo dell'astrologia.

Anche in questo gioco bisognerà analizzare le possibili mosse senza toccare i pezzi. Una volta trovata la migliore situazione di gioco, il giocatore dovrà fare la sua dichiarazione. Quando il tempo per riflettere è terminato si verifica quanto dichiarato in precedenza.

Il libretto delle regole prevede ben 12 regolamenti, qui di seguito presentati. Si parte dalla versione base, a seguire le varianti al tema.

49.2 Regolamento del gioco base

Giocatori: un qualsiasi numero di giocatori.

Materiale: 1 tavoliere circolare con dodici caselle/Stelle, 4 gettoni Pianeti (2 da cinque punti e 2 da dieci punti), 7 gettoni Luna, 7 dadi a sei facce, 1 clessidra da un minuto.

Scopo del gioco: vince chi raggiunge per primo i 200 punti.

Inizio partita: ogni giocatore lancia 4 dadi. Il giocatore con il risultato più alto potrà impostare la partita per iniziare il primo round:

- piazza i 4 Pianeti e le 7 Lune sulle dodici Stelle del tavoliere. Sulla stessa Stella si possono piazzare fino a 3 Lune, ma solo 1 Pianeta.
- lancia i 7 dadi;
- fa partire la clessidra.



La partita: i giocatori, mentre la sabbia della clessidra scende, dovranno valutare la situazione e fare delle dichiarazioni, immaginando come i 7 dadi possono essere distribuiti sulle 7 Lune per ottenere più punti possibili. Al termine dei movimenti delle Lune si ottengono i seguenti punti:

- ogni Luna che giace su una Stella senza Pianeti guadagna 1 punto;
- ogni Luna che giace su una Stella con un Pianeta da 5 punti fa guadagnare 5 punti partita;
- ogni Luna che giace su una Stella con un Pianeta da 10 punti fa guadagnare 10 punti partita.

Dichiarazione: i giocatori possono fare la propria dichiarazione in un qualsiasi momento mentre scende la sabbia nella clessidra. Non c'è nessun ordine nel fare le dichiarazioni. Ogni giocatore effettua la sua dichiarazione ad alta voce. L'unica restrizione è che ogni dichiarazione deve essere più alta di quella precedente. Ogni giocatore può fare quante dichiarazioni vuole, ma non si può ritirare una dichiarazione fatta.

- Le dichiarazioni possono essere comprese tra i 20 e 70 punti. Se nessuno fa una dichiarazione, chi ha preparato il round guadagna 20 punti e prepara il round successivo, ma senza partecipare all'asta.
- Se un giocatore dichiara 70 punti, non verranno accettate altre dichiarazioni.
- Quando il minuto della clessidra è terminato, non si potranno fare ulteriori dichiarazioni.

Movimento delle Lune: il giocatore che ha dichiarato più punti avrà un minuto per muovere le Lune.

- Ogni dado dovrà essere posizionato su una Luna. Una volta posizionato, non potrà più essere spostato. Ogni Luna può contenere un solo dado.
- Quando tutti i dadi sono stati posizionati, le Lune verranno mosse una alla volta di un numero di Stelle pari al risultato del rispettivo dado. Il senso di marcia, orario o antiorario, è scelto dal giocatore.
- Una volta che una Luna è stata mossa, il dado viene rimosso.
- Una Stella può contenere un numero qualsiasi di Lune.
- Quando tutte le 7 Lune sono state mosse, il round termina.

Verifica punti: se il totale dei punti è uguale oppure superiore alla dichiarazione, il giocatore vince i punti dichiarati.

Se invece il risultato è inferiore, il giocatore non guadagna punti, mentre tutti gli altri giocatori guadagnano 10 punti.

Rounds successivi: ogni partita consiste in più rounds. La preparazione del round successivo compete al giocatore alla sinistra di chi ha preparato il round precedente.

Se chi ha vinto l'asta precedente non ottiene nessun punto, salterà l'asta successiva.

49.3 Varianti

Per i seguenti regolamenti, vale il principio: "valgono tutte le regole del gioco base eccetto per quanto specificato".

49.3.1 "Più Lune e dadi"

Possono essere utilizzate da 7 a 11 Lune e un numero uguale di dadi.

49.3.2 "Più Lune che dadi"

Si utilizzano da 8 a 15 Lune e da 7 a 11 dadi, purché le Lune siano in maggioranza. Nella fase di piazzamento dadi, vengono rimosse le Lune non utilizzate.

49.3.3 "Più dadi che Lune"

Si utilizzano da 8 a 11 dadi e da 7 a 10 Lune, purché i dadi siano in maggioranza. Nella fase di piazzamento dadi, quelli non utilizzati vengono rimossi.

49.3.4 "Differenti Pianeti"

Si usano da 1 a 6 Pianeti con valori a scelta.

49.3.5 "Stella favorita"

All'inizio del round il giocatore piazza il Pianeta rosso (l'unico senza valore dichiarato) su una Stella. I punti che si guadagnano con una Luna su quella Stella valgono il doppio.

49.3.6 "Nessun Pianeta"

I Pianeti non vengono utilizzati. Le Lune possono convergere su qualsiasi Stella. Il punteggio è calcolato per ogni Stella, non per ogni Luna. I punti su ogni Stella sono pari al numero di Lune al quadrato.

Per esempio, una Stella con una sola Luna vale 1 punto, una Stella con due Lune vale 4 punti, una Stella con tre Lune vale 9 punti, etc.

Vince chi ottiene 100 punti.

MOONSTAR

Playing Time—30 minutes

MOONSTAR is a game unlike any other game.

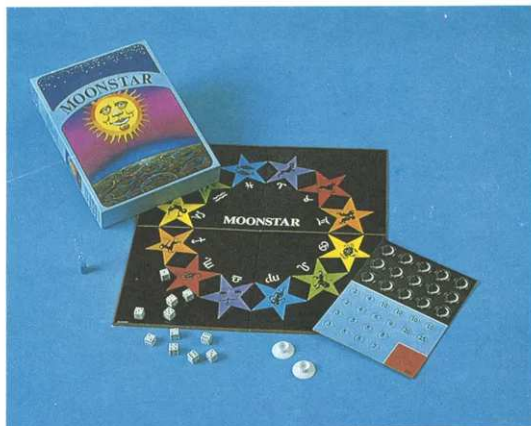
What makes it so different? All the action in the game is governed by dice, yet there is no luck involved. The dice simply establish the situation. It is up to the players to act upon it. Playable by any number of people, from one to a hundred, MOONSTAR combines numbers calculations, memory, and quick-thinking into a fast-playing, action-packed, exciting contest of pure skill. A game with endless variety.

The board represents the twelve constellations (stars) of the Zodiac and the playing pieces represent moons and planets. Each game consists of a number of rounds of play. In each round, the board and playing pieces are first setup by one of the players. Then the dice are thrown.

A one-minute auction period begins. Each player may bid any number of times in the auction or not at all. Each bid, however, must be higher than the previous one. When the one-minute runs out, the highest bidder plays that round.

The play of the round also lasts one minute. A player plays a round by placing one die on each moon on the board, and then moving that moon (and die) a number of stars equal to the number of the die. The die is then removed and the moon may not be moved again. This procedure is followed for each moon. The player must move each moon before the time runs out, or those moons which have not been moved may not move.

The player's score is then tallied to see if he has made his bid, by scoring a number of points for each moon, depending on which stars and planets they have landed on. If a player makes his bid, he



scores a number of points equal to his bid. If he fails, he scores minus points.

Rounds are setup and played in this manner until one player has scored enough points to win.

But this is only the beginning. MOONSTAR is actually twelve games in one. Game One is simply the Basic Game. Games Two-Twelve each change one or

more parts of Game One, or add something to it. They introduce things like challenging bids, side bets, more moons, more dice, different planet values, no planets, and advanced scoring methods.

Game includes a 16" x 16" gameboard, 15 Moon counters, 21 Planet counters, a scorepad, a one-minute sand timer, 11 dice, and a rulebook.

49.3.7 "Punteggio avanzato"

I Pianeti non vengono utilizzati, non c'è nessun limite temporale nel round. Le Lune possono convergere su qualsiasi Stella e il punteggio è calcolato durante il round e per ogni Luna. Una Luna che arriva su una Stella vuota vale 1 punto. Un'altra Luna che arriva sulla stessa Stella, dove era arrivata la Luna precedentemente mossa vale 2 punti. La Luna successiva nella stessa Stella vale 3 punti. E la catena di punti può continuare. La catena è rotta quando si piazza una Luna su un'altra Stella. Vince chi arriva per primo a 50 punti.

49.3.8 "Più movimenti"

Le Lune che vengono mosse in senso orario si spostano di un numero di Stelle pari o del doppio del risultato del dado. Le Lune che vengono mosse in senso antiorario si muovono di un numero di Stelle pari alla metà (eventualmente per difetto) del risultato del dado.

49.3.9 "La sfida"

Durante la corrente dichiarazione chiunque può lanciare una sfida. Una dichiarazione può essere sfidata da un qualunque giocatore. Si può continuare comunque a dichiarare anche dopo che una sfida è stata lanciata. In questo caso la precedente sfida è annullata e deve essere riproposta.

Se il giocatore sfidato soddisfa la sua dichiarazione guadagna i punti dichiarati più altri 25 di bonus, mentre gli sfidanti perdono ognuno 25 punti.

Se lo sfidato non conferma la sua dichiarazione perde 25 punti, mentre gli sfidanti guadagnano ognuno 25 punti.

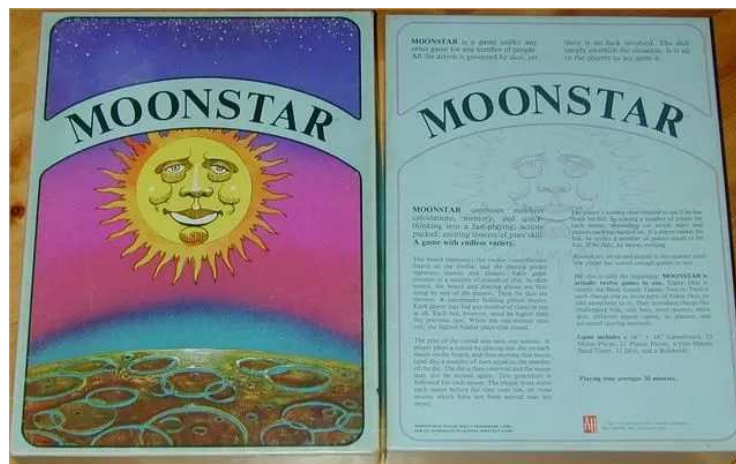
49.3.10 "La scommessa"

La verifica della dichiarazione viene ritardata in modo che i giocatori possano scommettere sul risultato (se il giocatore otterrà i punti dichiarati). Tutti i giocatori possono scommettere un qualsiasi ammontare di punti fino ad un massimo di quelli accumulati.

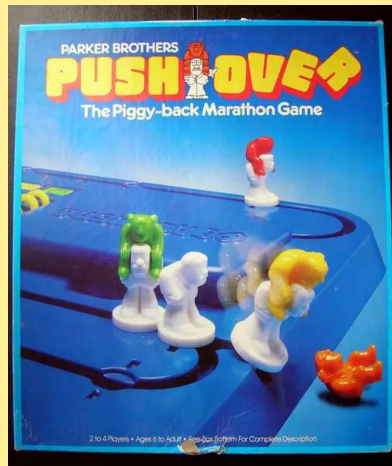
La verifica inizia quando tutti hanno terminato le loro scommesse. Le scommesse sono saldate al termine della stessa aggiustando i punteggi dei giocatori. Chi ha perso perde i punti scommessi, i vincitori incrementano dei punti scommessi.

49.3.11 "La scelta del mazziere"

Il giocatore che esegue la fase iniziale sceglie quale variante o combinazioni di varianti giocare.



50 Push Over



Editore:	Parker Brothers
Anno di pubblicazione:	1981
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	giochi di trasferimento
Obiettivo:	far punti
Meccanismo:	movimento e lancio dadi

Altre edizioni

Kanguruh - 1974



Ravensburger

Generalowsky - 1987



International Team

Die Heisse Schlacht - 1990



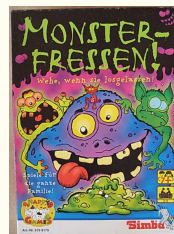
Ravensburger

La grande abbuffata - 1990



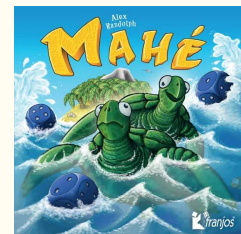
Ravensburger

Monsterfressen! - 1998



Simba

Mahé - 2016



Franjos (Oliphante)

50.1 Introduzione

Nel gioco originale, *Kanguruh*, durante la partita si creano delle colonne di pedine e il giocatore di turno può portare a spasso tutti le pedine impilate sulla sua.

In questo gioco sono presenti delle differenze rispetto al gioco capostipite. Ci sono i *Portatori* che hanno lo scopo di trasportare i pezzi colorati dei giocatori. I *Portatori* possono essere buttati fuori

assieme ai loro *Clienti*. Per muovere i loro pezzi i giocatori hanno a disposizione 4 Portatori e in questo caso non si formano delle pile.

50.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale:

- 1 tavoliere con sedici stazioni;
- 3 dadi speciali a sei facce (con i numeri 1,2,3);
- 4 pezzi Portatori (colore bianco);
- 4 pezzi di differente colore, uno per giocatore;
- alcuni anelli.



Scopo del gioco: collezionare per primi 10 anelli. Nella partita a 2 giocatori bastano 8 anelli.

Inizio partita: si posiziona un anello nella buca contrassegnata come "The Spot". Ogni giocatore posiziona sulle spalle di un Portatore il proprio pezzo. Si seleziona il primo giocatore che posa il proprio Portatore+pezzo nella stazione Start.

La partita: si gioca a turno, sia a lanciare i dadi che nel muovere i propri pezzi.

Lancio dadi: al proprio turno si possono lanciare 1, 2 oppure 3 dadi. Bisogna lanciare un dado alla volta. Il risultato del lancio, di 1 o più dadi, non deve superare mai il valore totale quattro. Al termine di ogni lancio si decide se usare un'altro dado oppure fermarsi.

Se si decide di lanciare:

- 1 dado, si muove il Portatore+pezzo di un numero di stazioni pari al risultato del dado;
- 2 dadi, si muove il Portatore+pezzo di un numero di stazioni pari al doppio della somma dei 2 dadi;
- 3 dadi, si muove il Portatore+pezzo di un numero di stazioni pari al triplo della somma dei 3 dadi.

Se la somma è superiore a quattro allora bisogna:



- rimuovere il proprio pezzo colorato;
- lasciare il Portatore sulla stazione;
- mettere un altro anello nella buca The Spot;
- al turno successivo controllare se un Portatore è stato spinto fuori dal percorso. Se è disponibile si mette il proprio pezzo sul Portatore e si ricomincia dalla stazione Start. Se non c'è nessun Portatore a disposizione si rimane in attesa che uno diventi disponibile.

Spingere fuori un'avversario: durante il movimento può capitare d'arrivare in una stazione occupata da un avversario. In questo caso si continua a muovere spingendo il pezzo avversario lungo il percorso. Se si arriva ad uno dei due punti chiamati *Push off*, si spinge fuori dal tavoliere il pezzo avversario e il suo Portatore. Il pezzo avversario dovrà ricominciare dalla stazione Start.

Collezionare anelli: la stazione vicino alla buca The Spot è speciale. Chi la attraversa o ci si ferma vince tutti gli anelli presenti nella buca. Gli anelli guadagnati vanno messi nella propria colonna.

Infine si prende un gettone e lo si piazza nella buca.

Note Speciali:

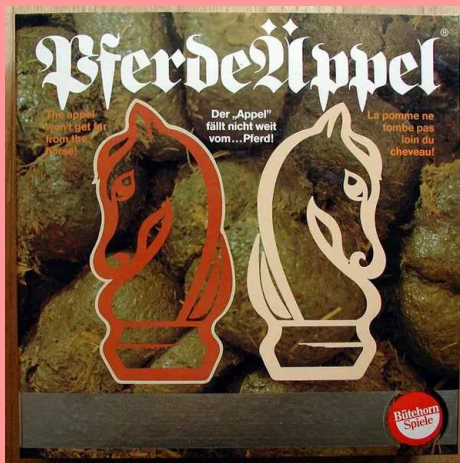
1. se tutti i giocatori sballano e nessuno è rimasto sul percorso, si riparte dalla stazione Start;
2. se si sballa mentre nelle stazioni dalla uno alla quattro non è presente nessun pezzo, ci si sposta sulla stazione cinque;
3. questi sono i momenti in cui si mette un anello nella buca The Spot:
 - all'inizio della partita;
 - ogni volta che si sballa;
 - appena si svuota.



Prototipo del gioco.



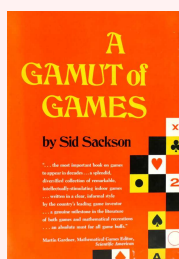
51 Pferdeäppel



Editore:	Bütehorn
Anno di pubblicazione:	1981
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi asimmetrici
Obiettivo:	catturare, bloccare
Meccanismo:	movimento Cavallo, piazzamento

Altre edizioni

Knight Chase - 1969



Castle Books

Plop - 1981



Istituto del Gioco

51.1 Introduzione

A differenza del gioco originale, *Knight Chase* del 1969, in *Pferdeäppel* vengono introdotti i Plop gialli, utilizzati per misurare la *qualità* della vittoria. Plop nell'edizione italiana: un'onomatopea che si spiega da sé!

51.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato 8x8, 2 Cavalli (Bianco e Marrone) forati, 28 Plops marroni e 12 Plops gialli.

Scopo gioco: fare più punti.

Obiettivo del Cavallo Marrone (l'inseguitore) è catturare il Cavallo Bianco nel minor numero possibile di mosse. Vince se la cattura avviene prima dell'esaurimento dei Plops Marroni. Il punteggio sarà pari al numero di Plops Marroni non ancora utilizzati.

Il Cavallo Bianco vince nel momento in cui si iniziano ad utilizzare i Plops Gialli che entrano in gioco quando sono stati esauriti quelli Marroni. Il punteggio del Bianco è dato dai Plops Gialli utilizzati prima del suo blocco. Se il Bianco, può ancora muovere dopo l'esaurimento dei Plops Gialli, oppure il Marrone è bloccato, ottiene 24 punti.

La partita è pari quando il Bianco è catturato nel momento che finiscono i Plops Marroni, ma prima dell'utilizzo di quelli Gialli.

Inizio partita: i Cavalli vengono piazzati in due angoli opposti del tavoliere. Si introduce un Plop Marrone nel foro di ogni Cavallo. Questa operazione deve essere fatta dopo ogni mossa.

Il Cavallo Bianco (il fuggitivo) muove per primo.

La partita: si gioca a turno, muovendo il proprio Cavallo. Ad ogni mossa i Cavalli rilasciano sulla casella di partenza un Plop. Non si può muovere su un'area occupata da un Plop. Si utilizzano i Plops Marroni fino al loro esaurimento dopo di che si useranno quelli Gialli. Al termine della mossa, volendo, si può posizionare un secondo Plop su una casella libera, purché si lasci al Cavallo avversario almeno una casella su cui muovere.



51.3 Curiosità Ludiche

La caratteristica di questo gioco è la costante scomparsa di caselle disponibili ai giocatori, elemento comune anche ad altri giochi. Fra i molti segnaliamo:

- **Isola** (*Bernd Kienitz*, 1972): al proprio turno si muove il proprio pezzo e si rimuove la casella di partenza;
- **Point Blank** (1979): i pezzi, in due colori, sono a forma di frecce. La freccia indica la casella dove posizionerò il mio pezzo successivo. Chi non può giocare il suo pezzo ha perso;
- **The Game of Amazons** (*Walter Zamkaskas*, 1992): il giocatore fa una bi-mossa, muove un suo pezzo e lancia una freccia in ortogonale o diagonale. Le frecce e i pezzi non possono essere saltati. Perde chi non può fare la mossa completa al proprio turno;
- **Quivive** (*Francis Pacherie*, 1998): inizialmente il tavoliere è ricoperto di pile alte 1, 2 o 3 dischetti. Al proprio turno bisogna muovere la propria pedina su un dischetto adiacente libero e rimuovere un qualsiasi altro dischetto libero. Chi, al suo turno, non può muovere la sua pedina su un dischetto ha perso;
- **Hey, That's My Fish** (*Günter Cornett, Alvydas Jakeliunas*, 2003): il tavoliere è composto da tessere esagonali. Ognuna ha un valore in punti partita. Il giocatore muove il proprio segnalino in linea retta: può attraversare solo caselle libere e non i vuoti lasciati dalle tessere prese in precedenza. Il giocatore raccoglie la tessera di partenza. Vince chi fa più punti;
- **Splits** (*Francesco Rotta*, 2010): tavoliere esagonale modulare. Ogni giocatore ha 16 pedine che inizialmente sono tutte impilate su una casella laterale. Ad ogni turno il giocatore dovrà 'dividere' una sua pila. Il primo giocatore che non potrà farlo ha perso.

52 Les Mabouls



Co-autore:	Tom Kramer
Editore:	Ceji
Anno di pubblicazione:	1981
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	memoria
Obiettivo:	collezionare
Meccanismo:	movimento, cattura, memoria

Edizioni successive

Dubio - 1983



Jumbo

52.1 Introduzione

Primo gioco pubblicato con un co-autore. Tom Kremer è conosciuto soprattutto come agente per autori di giochi e rompicapi: fra tutti Ernő Rubik. Con Alex ed altri soci fondò nel 1995 la Winning Moves.

Il gioco, nella versione Dubio, utilizza dei segnalini a forma di punti interrogativi che servono per raccogliere delle biglie. Ogni punto interrogativo può contenere al massimo tre biglie. I giocatori dovranno ricordarsi quali colori sono stati inseriti nei punti interrogativi.



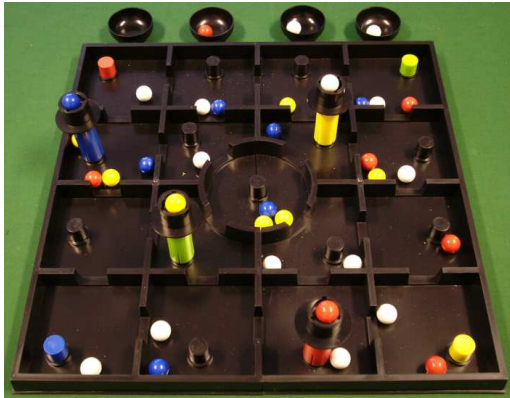
52.2 Regolamento di Dubio

Giocatori: da 2 a 4

Materiale:

- 1 tavoliere è composto da 17 caselle, ognuna con al centro un piedistallo;
- 4 segnalini a forma di punto interrogativo (rosso, giallo, verde e azzurro);
- 7 biglie per colore (rosso, giallo, verde e azzurro);
- 9 biglie neutrali nere.

Scopo del gioco: vince chi raccoglie 6 biglie del proprio colore.



Inizio partita: ogni giocatore sceglie il proprio segnalino che viene posto sul piedistallo in una casella d'angolo.

I giocatori distribuiscono le biglie nelle caselle, rispettando le seguenti regole:

- non possono piazzare biglie del proprio colore;
- in una casella non ci possono essere più di 2 biglie dello stesso colore;
- in una casella non ci possono stare più di 3 biglie.

La partita: si gioca a turni, girando in senso orario. Il primo turno è diverso dai successivi.

Primo turno: partendo dalla casella ad angolo si raccoglie una biglia in ciascuna delle tre caselle che confinano

tramite una porta. La biglia viene raccolta mettendo il segnalino su di essa, in modo tale che venga inghiottita.

Dopo aver raccolto 3 biglie il giocatore colloca il punto interrogativo sul piedistallo della casella dove è terminata la mossa.

Durante la partita i giocatori dovranno ricordare l'ordine con cui le biglie sono state raccolte.

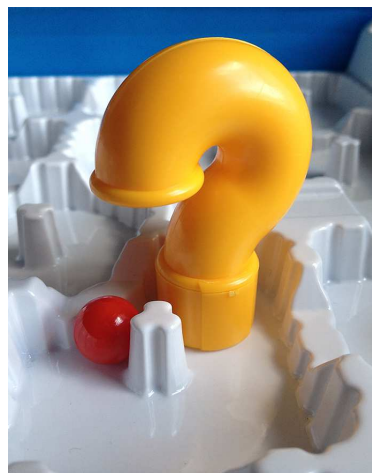
Il segnalino si muove in una casella adiacente per raccogliere una quarta biglia.

Ma prima di raccoglierla, il giocatore deve dichiarare il colore della biglia che uscirà dal punto interrogativo.

La dichiarazione potrà avere i seguenti risultati:

- *il pronostico non è corretto*, allora il turno è terminato;
- *il pronostico è corretto*, ma la biglia non è del colore del giocatore di turno. Si rimette la biglia in una qualsiasi casella rispettando le regole di posizionamento. Il giocatore di turno continua a giocare (pronostico e mossa);
- *il pronostico è corretto* e la biglia è del colore del giocatore: viene riposta nel suo magazzino e continua a muovere.

Se un segnalino arriva in una casella senza biglie, il giocatore può procedere ad una nuova mossa verso una casella non vuota.



53 Mäusefieber



Editore:	ASS
Anno di pubblicazione:	1981
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	destrezza
Obiettivo:	collezionare
Meccanismo:	abilità manuale

Edizioni successive

Les Souris Gloutonnes - 1982



Mako

Caccia al Formaggio - 1983



Harbert

Durante la notte i topolini si aggirano per la cantina. I cubetti di formaggio profumato sono una tentazione irresistibile per dei roditori affamati che non vedono l'ora di fare a gara, tra le casse di carbone, a chi ne mangia di più.

Il gioco è un'emozionante caccia al formaggio per due bambini.

I dadi, con valori da 1 a 6, rappresentano dei cubetti di formaggio, che dovranno essere trasportati nelle rispettive tane.

Per iniziare la partita, un giocatore lancia tutti i dadi al centro del tavoliere.

Poi contemporaneamente, i giocatori muoveranno i rispettivi segnalini, a forma di topolino, "agganciati" ad un'asticella calamitata. Quando tutti i cubetti sono finiti nelle due tane, si passa alla conta dei punti segnati sui dadini. Vince chi ha ottenuto il punteggio più alto.

L'edizione francese della Mako omette i punti sui dadi ed in questo caso il vincitore è colui che ha raccolto più cubetti.



54 Sagaland



Co-autore:	Michel Matschoss
Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1981
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	gioco di percorso
Obiettivo:	collezione oggetti
Meccanismi:	lancio dadi, movimento, memoria

Edizioni successive

La Foresta Incantata - 1990



Ravensburger

Il Regno delle Fiabe - 1995



Ravensburger

Mini Sagaland - 2008



Ravensburger

Filly Butterfly Sagaland - 2014



Ravensburger

Wickie Sagaland - 2016



Ravensburger

Harry Potter Sagaland- 2020



Ravensburger

54.1 Introduzione

Questo forse non è il gioco più rappresentativo della variegata produzione di Alex, ma è senza alcun dubbio quello di maggior successo commerciale, con all'attivo milioni di copie vendute. E' tuttora in catalogo Ravensburger, con innumerevoli edizioni, ambientazioni e locazioni. È il classico *familienspiele*, gioco che intavola tutta la famiglia, grandi e piccini. Ha vinto lo *Spiel des Jahres* 1982, il prestigioso Gioco dell'Anno tedesco.

I giocatori vengono proiettati in un mondo di fantasia dove l'anziano Re deve trovare il suo erede. I pretendenti, per meritarsi questo onore, devono dimostrare il loro valore. Nella foresta incantata sono presenti degli oggetti magici che i candidati alla corona dovranno trovare e portare al Re.

54.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiale:

- 1 tavoliere;



- 13 carte che riportano dei simboli;
- 13 alberi;
- 13 dischetti riportanti i simboli delle carte;
- 6 segnalini colorati;
- 2 dadi a sei facce.

Scopo del gioco: svelare l'ubicazione di 3 oggetti magici.

Inizio partita: alla base di ciascun albero si inserisce un dischetto con un simbolo. Si mischiano i 13 alberi, senza guardare i simboli, e si posizionano sulle caselle azzurre (dette fuochi fatui) lungo i sentieri. Ogni giocatore pone il suo segnalino nel villaggio.

Si mischia il mazzo di carte con la prima carta visibile. Si decide chi è il primo giocatore.

La partita: si gioca a turno in senso orario.

Movimento segnalino: il giocatore di turno lancia i 2 dadi. Ogni dado viene contato separatamente, ma con libertà di scelta su quale utilizzare per primo. Il segnalino deve essere mosso seguendo un'unica direzione del numero di caselle contrassegnate dal dado scelto. Si possono saltare i segnalini avversari.

Quando si termina il proprio movimento su una casella occupata da un altro segnalino quest'ultimo ritorna al villaggio.

Ritrovare oggetti: quando il proprio segnalino termina il suo movimento su una casella azzurra, il giocatore controlla il simbolo sotto l'albero, senza farlo vedere agli avversari.



Corsa al castello: quando il simbolo nascosto sotto l'albero è uguale a quello presente sulla carta visibile, il giocatore dovrà dirigersi verso il castello.

Arrivato al castello deve fermarsi esattamente sulla casella con la chiave utilizzando tutto il movimento di un dado.

Una volta sulla casella con la chiave bisogna indicare l'albero con il simbolo. Prima di mostrarlo bisogna assicurarsi che sia quello corretto senza farlo vedere agli altri giocatori. Se è quello corretto, lo mostra a tutti. Si impossessa della carta e quindi ne gira una nuova. Se non è quello corretto, lo rimette al suo posto e riporta il suo segnalino nel villaggio di partenza. Si può rimanere nel castello per al massimo due turni consecutivi. Significa che dopo la scoperta esatta di un simbolo, si ha la possibilità di tentare una scoperta casuale fra la carta nuova uscita ed un albero (con il rischio di ricominciare dal villaggio): oppure si sceglie di lanciare i dadi e ci si muove di conseguenza.

Incantesimi: se lanciando i 2 dadi si ottengono due numeri uguali, si può lanciare un "incantesimo", ovvero eseguire una delle seguenti azioni:

- portare il proprio segnalino su una casella azzurra libera e guardare il simbolo nascosto sotto l'albero;
- portare il proprio segnalino fino al castello, ponendolo sulla prima casella, dopo il ponte di pietra;
- far magicamente sparire la carta visibile. Le carte vengono nuovamente mischiate e si gira una nuova carta. Qualora la carta girata ha lo stesso simbolo di quella precedente non viene cambiata.

Gli oggetti magici :

- il fuso della Bella Addormentata nel bosco;
- lo specchio della malefica regina di Biancaneve;
- la scarpetta di Cenerentola;
- la colomba che aiutò Cenerentola;
- la piccola corona del Re Ranocchio;
- la sfera d'oro per la principessa;
- le piume del letto della Dea dell'Averno;
- gli stivaloni del Gatto con gli Stivali;
- la cintura del sarto Ammazasette;
- l'anatra d'oro;
- il tavolino apparecchiato;
- uno degli scudi lucenti che piovvero dal cielo;
- una fetta del panpepato dalla casetta della strega in Hansel e Gretel.

55 Due Secoli di Guerre



Editore:	Editrice Giochi
Anno di pubblicazione:	1982
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	conquista territorio
Meccanismi:	movimenti multipli

55.1 Introduzione

Nel 1982 venne pubblicata, a cura di *Indro Montanelli* e *Mario Cervi*, un'opera in 10 volumi dal titolo "Due Secoli di Guerre", in cui gli autori prendevano in esame le guerre accadute dalla Guerra d'Indipendenza americana fino a quella del Vietnam.

L'Editrice Giochi chiese ad Alex di creare un gioco sull'argomento. Non potendo ricostruire i singoli avvenimenti di 2 secoli, propose un gioco che simulasse in uno scontro generico alcune dinamiche tipiche delle battaglie: pianificazione, l'elemento fortuna, bluff.



55.2 Regolamento per 2 giocatori

Giocatori: 2

Materiale:

- 1 mappa divisa in 6 territori: Nord, Nord-Ovest, Sud-Ovest, Sud, Sud-Est, Nord-Est;
- 1 campana a "Doppio Gioco": si tratta di un cilindro contenente 2 dadi a sei facce, chiuso da un lato da un vetrino e con una parete interna mobile utile per bloccare i due dadi;
- 60 basette grigie, con 3 fori;
- 120 bandiere in quattro colori diversi.

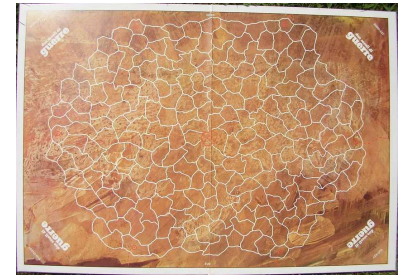
Scopo del gioco: portare una propria unità nel territorio nemico in una delle 7 caselle comprese fra le due caselle segnate in rosso col tratteggio.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie 30 bandierine di un colore e le dispone a piacere su 15 basette grigie (unità di combattimento). Tutte le unità devono avere almeno 1 bandiera.

Le unità con 3 bandiere sono più potenti di quelle con 1 bandiera, ma sono meno veloci. Le unità con 2 bandiere hanno potenza e velocità intermedie.

Durante la partita non si possono trasferire bandiere da una unità ad un'altra. Comunque, dalle unità si possono eliminare delle bandiere per aumentarne la velocità. Le bandiere tolte non possono essere riutilizzate.

Ciascun giocatore sistema le sue 15 unità, fuori dal tavoliere, dietro alla frontiera di uno dei 6 territori che compongono l'ingresso al campo di battaglia. La singola unità farà il suo ingresso sul campo di battaglia da una delle sette caselle comprese tra i due punti rossi.



Nella partita a 2 giocatori, questi territori devono essere contrapposti (per esempio Nord-Ovest contro Sud-Est).

Per decidere chi farà la prima mossa si agita a turno la campana e si mostra il risultato ottenuto. Chi ha il valore più alto inizia la partita.

La partita: si gioca a turno. Un turno di gioco è composto dai seguenti passi da eseguire in ordine:

- *colpo d'artiglieria;*
- *movimento unità;*
- *combattimento.*

Colpo d'artiglieria: viene agitata la campana se esce 7 il colpo è andato a segno e si toglie una bandiera da una qualsiasi unità nemica.

Se il giocatore ha una propria unità sulla casella centrale (bordata di rosso) può iniziare il turno sparando tre colpi d'artiglieria invece di uno solo.

Movimento truppe: il giocatore può muovere quante proprie unità vuole in qualsiasi direzione. Un'unità con 1 bandiera si può muovere di 3 caselle. Un'unità con 2 bandiere si può muovere di 2 caselle. Un'unità con 3 bandiere si muovere di 1 casella.

Una casella può essere occupata da una sola unità, si possono saltare unità dello stesso colore.

Il combattimento: lo scontro inizia quando le proprie unità sono adiacenti ad un'unità avversaria. Se l'attaccante vince può fare un'altro attacco, se perde deve ritirarsi e il turno passa all'altro giocatore. Per determinare le sorti dello scontro si utilizza la campana.

L'attaccante agita la campana, al massimo, un numero di volte pari al numero di bandiere che possiede l'unità in contatto con l'avversario. Se il risultato è ritenuto accettabile il giocatore può fermare i lanci anche prima di raggiungere il massimo consentito. Ogniqualevolta ottiene un 7, lo mostra all'avversario perché è un colpo d'artiglieria andato a segno e si toglie una bandiera all'unità avversaria.

Dato un risultato, l'attaccante dichiara un numero che può anche non corrispondere al risultato ottenuto.

Il difensore ha a disposizione le seguenti possibilità:

- *ritirarsi* senza combattere spostando l'unità attaccata;
- *non credere* alla dichiarazione e chiedere di vedere i dadi. Chi perde deve eliminare le sue unità coinvolte nello scontro;

- *continuare il combattimento.* Agita a sua volta la campana e fa la sua dichiarazione che deve essere maggiore di quella fatta dall'avversario. Questa volta è l'altro giocatore ad avere le tre scelte.

Al termine dello scontro, le forze nemiche non sono più in contatto, causa ritiro o sconfitta. Il perdente può risistemare le sue unità a lato o indietro, non in avanti. Il vincitore inizia un altro turno completo.

55.3 Regolamento per 3 giocatori

Valgono tutte le regole del gioco base eccetto per quanto specificato.

All'inizio ciascun giocatore dispone la sua armata in uno dei 6 territori, in modo che tra il territorio di un giocatore e quello di un altro vi sia un territorio libero.

Quando un turno termina senza combattimento, il turno passa al giocatore alla sinistra.

Quando un giocatore elimina un avversario, oltrepassando la sua frontiera, si impadronisce di tutte le unità rimaste a quest'ultimo utilizzandole, utilizzandole come fossero del proprio colore.

Dopo ogni combattimento, e prima che il vincitore inizi un'altra mossa, il terzo giocatore, che ha solo assistito alla battaglia, ha il diritto di risistemare, anche avanzando, tutte le sue unità senza portarle a contatto con unità nemiche. Solo chi è di turno può entrare in contatto con unità avversarie.

Se il giocatore di turno porta le sue forze a contatto con unità di entrambi gli avversari, può scegliere con quale dei due combattere per primo. Se vince il primo combattimento, deve subito combattere anche il secondo avversario. Se invece perde il primo combattimento, deve ritirarsi anche dal secondo confronto, e la mossa passa naturalmente al vincitore del combattimento.

55.4 Regolamento per 4 giocatori

Valgono tutte le regole del gioco per 2 giocatori eccetto per quanto specificato.

I giocatori formano alleanze e giocano 2 contro 2.

La coppia dispone le proprie armate in territori adiacenti, avendo cura che dalle armate avversarie vi sia un territorio libero.

Quando un turno termina senza combattimento, il turno passa al giocatore alla sinistra. Ciò vuol dire che gli alleati giocano uno dopo l'altro. Dopo ogni combattimento la mossa passa al vincitore, ma costui ha la facoltà di cederla al suo alleato.

Ciascuno gioca soltanto con le proprie unità, non con quelle dell'alleato. Quando uno dei due alleati occupa la casella centrale, solo chi la occupa ha il diritto a 3 colpi di artiglieria.

Dopo ogni combattimento perso, ambedue gli alleati possono risistemare le loro forze.

Per vincere basta oltrepassare una delle due frontiere nemiche.

due secoli di guerre

INDRO MONTANELLI E MARIO CERVI

EDITORIALE NUOVA

<p>VOLUME I Il risveglio dell'America La guerra d'indipendenza americana (1775-1783) - La guerra tra Stati Battaglia e gli Stati Uniti (1812-1814) - La lotta per l'indipendenza del Paese dell'America Latina</p> <p>VOLUME II La Francia contro l'Europa La prima battaglia del secolo rivoluzionario - L'ascesa di Napoleone - La guerra napoleonica - La prima campagna d'Italia a Waterloo</p> <p>VOLUME III Le guerre dell'unità d'Italia La prima guerra d'indipendenza - La Repubblica Romana - La Seconda guerra d'indipendenza (1859) - I Mille - La terza guerra d'indipendenza (1866) - La presa di Roma (1870)</p> <p>VOLUME IV Le guerre yankee La guerra con il Messico - La guerra contro il Messico (1846-1848) - La guerra di Secessione - La prima campagna contro gli indiani</p> <p>VOLUME V Le guerre imperialistiche Fino alla prima guerra mondiale (1914-1918) - La guerra russo-turca (1877-1878) - La guerra russo-giapponese (1904-1905) - La guerra balcanica (1912-1913) - I conflitti cinesi</p>	<p>VOLUME VI Le guerre coloniali La guerra del 1900 (1911) - La campagna contro il Marocco - La guerra egiziana (1882-1902) - La prima campagna Cina e le Filippine - La guerra di Libia</p> <p>VOLUME VII La prima guerra mondiale Sarajevo - La battaglia della Marna e del Lago Massignani - L'Inferno italiano - La battaglia della Jubala - Le due battaglie del Nord - I trionfi della guerra e della Francia - L'America entra in guerra - Caporetto - La Rivoluzione russa - Il Piano Schlieffen - Il controllo del Mare Mediterraneo</p> <p>VOLUME VIII Tra le due guerre Battaglie aeree dell'Armata Rossa - I giapponesi in Cina - Battaglia di Parigi (1918) - La conferenza di Versailles - La guerra civile spagnola (1936-1939)</p> <p>VOLUME IX La seconda guerra mondiale L'attacco alla Francia - Gli scontri sovietici - Norvegia - La caduta della Francia - La battaglia di Stalingrado - Operazione Barbarossa - Piano Molotov - Gli Alleati - Battaglia di Midway - La guerra nel Pacifico (1941-45) - Il secondo fronte - La sbarco in Normandia - I russi davanti a Berlino - La caduta di Berlino - Il ruolo del Giappone - Hiroshima</p> <p>VOLUME X Le guerre dell'era atomica La Corea - La guerra di Suez (1956) - La guerra del Sinai (1967) - La guerra nei subcontinenti indiano - La guerra del Kippur (1973) - La tragedia del Vietnam</p> <p>VOLUME XI La guerra in Afghanistan L'opera è composta da un 1° volume «LE UNIFORMI ITALIANE» di circa 300 pagine con 167 tavole colorate di formato grande dal 1750 al 1918 (riprodotti dal «Giornale» per gentile concessione dell'Ufficio Storico dell'Esercito).</p>
---	--

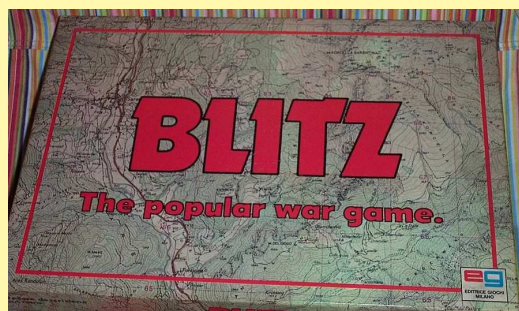
Se siete interessati a ricevere ulteriori informazioni sull'opera DUE SECOLI DI GUERRE, inviate il seguente tagliando in busta chiusa a:

Editoriale Nuova
Via Giovanni da Verrazzano, 15
20100 Nuova

Nome _____
Cognome _____
Via e numero _____
CAP _____ Città _____



56 Blitz



Editore:	Editrice Giochi
Anno di pubblicazione:	1983
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di conquista
Obiettivo:	cattura di tre territori
Meccanismi:	posizionamento, movimento, cattura pezzi

 Altre edizioni

Castile - 1970



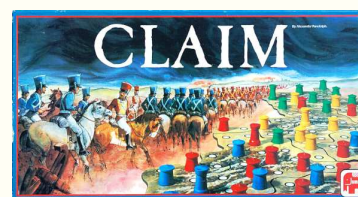
Stancraft

Turnier - 1976



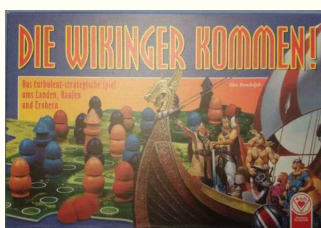
Parker Brothers

Claim - 1983



Jumbo

Die Wikinger Kommen! - 1994/96



ASS

56.1 Introduzione

Blitz rappresenta il terzo passo dell'evoluzione di Castile. Castile aveva un tavoliere fisso e 2 tipi di pezzi. Turnier un tavoliere modulare e un unico tipo di pezzo con doppia funzione. Blitz ha per tavoliere moduli irregolari e 2 tipi di pezzi. Ma il meccanismo rimane lo stesso, conquista di territori e presa a custodia. Blitz, edizione italiana, Claim, edizione internazionale, hanno alcune mappe modulari differenti, ma stesso regolamento.

56.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 4 mappe modulari suddivise in più territori, 4 armate composte da 18 pezzi (ogni armata ha un colore diverso), 3 Torri per ogni colore.

Scopo gioco: 2/3 giocatori, collocare 3 torri su 3 territori conquistati. In 4 giocatori si gioca a coppie e i giocatori alleati devono conquistare 5 territori.

Inizio partita: a seconda del numero di giocatori cambia la dimensione del tavoliere:

- in 2 giocatori si utilizzano 2 mappe per un totale di 5 territori (1 con 2 territori e 1 con 3);
- in 3 giocatori si utilizzano 3 mappe per un totale di 7 territori (1 piccola con 1 territorio e 2 con 3 territori ciascuna);
- in 4 giocatori si utilizzano tutte le mappe per un totale di 9 territori.



Sistemato il terreno di gioco, ogni giocatore prende pezzi e torri di un colore. Si decide chi inizia e poi si procede in senso orario. I giocatori piazzano a piacere 2 pezzi su delle caselle libere fino all'esaurimento della dotazione (i pezzi non le torri).

A questo punto, sempre a partire dal primo giocatore, a turno, si rimuovono 4 pezzi avversari. La fase preparatoria è terminata.

La partita: il giocatore di turno può fare una delle seguenti azioni:

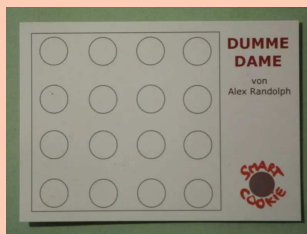
- *muovere* ortogonalmente (no diagonale) un proprio pezzo in un punto adiacente libero;
- *saltare ortogonalmente* un pezzo adiacente, amico o avversario. La casella dietro al pezzo saltato deve essere vuota. Si possono effettuare anche salti multipli;
- *catturare pezzi avversari*. La cattura avviene per custodia, ovvero:
 - tra due pezzi propri;
 - tra un pezzo proprio e uno avversario (3° giocatore). Se si gioca in 4 deve essere del proprio alleato;
 - tra un pezzo proprio e il bordo del tavoliere;
 - tra un pezzo e Torre propria;
 - tra una propria Torre ed una avversaria (3° giocatore o in 4 Torre alleata).

Si possono effettuare catture multiple, sia attraverso movimenti consecutivi, sia di più pezzi avversari con un'unica mossa. Un pezzo di può infilare impunemente fra 2 pezzi avversari (anche fra pezzo e bordo) senza essere catturato.

Conquista territorio: per poter reclamare un territorio, questo, deve essere sgombro da pezzi avversari ed essere occupato solo dai propri pezzi. Con queste condizioni si può collocare una propria Torre su quel territorio in una casella a scelta.

Le Torri hanno le stesse caratteristiche dei pezzi, ma non possono muovere. Una Torre avversaria viene catturata per custodia. Per poter conquistare un territorio avversario, bisogna catturare tutti i pezzi avversari presenti oppure direttamente la Torre. In entrambi i casi, la Torre avversaria viene sostituita da una propria.

57 Dumme Dame



Editore:	Würfel + Co.
Anno di pubblicazione:	1983
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	ultima mossa
Obiettivo:	fare ultima mossa
Meccanismi:	posizionamento pezzi

57.1 Introduzione

Gioco di carta e matita presentato sulla rivista Würfel + Co. N° 32 (1983). È una rielaborazione del gioco *Sinapsi* di Pierre Berloquin (1976). Una segnalazione per *Point-Blank* (1979) che con qualche variazione sulle regole, presenta lo stesso concetto di gioco.

57.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: il campo di gioco è composto da 4 x 4 cerchi, una matita.

Scopo del gioco: il giocatore che riesce a completare la sua mossa è il vincitore.

Inizio partita: il campo di gioco è vuoto.

La partita: il giocatore di turno deve eseguire entrambe le azioni:

1. scrivere all'interno di un cerchio 1, 2 o 3: questo, mostra la distanza della mossa successiva;
2. disegnare al di fuori del cerchio una freccia ortogonale o diagonale: questa mostra la direzione. Il cerchio di partenza, per la prima mossa, può essere scelto arbitrariamente. Il successivo cerchio è dato dal numero e direzione scritti nel primo cerchio, il terzo dal secondo e così via.

Distanza e direzione di ogni mossa sono arbitrarie, con le seguenti limitazioni:

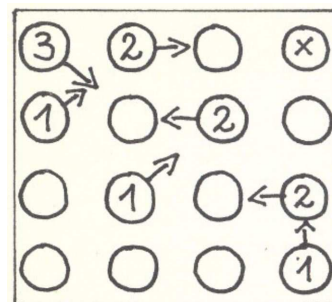
A il cerchio d'arrivo deve essere libero;

B non è consentito atterrare in cerchi o muoversi attraverso cerchi dove c'è già scritto un numero;

C la direzione indicata non deve essere opposta a qualunque altra direzione già segnata nelle precedenti mosse nella medesima riga, colonna o diagonale.

Fine partita: Il primo giocatore impossibilitato a segnare numero e direzioni ammesse, ha perso la partita.

Nel diagramma, si è iniziato con 3 e dopo sette mosse la partita è conclusa. Il giocatore di turno, non può giocare in X, perché pur avendo 2 possibili cerchi dove andare con 1, non può disegnare una freccia che vada nelle direzioni opposte di frecce già disegnate.



58 Dominik



Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1984
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	per bambini
Obiettivo:	
Meccanismi:	

Gioco per bambini di cui non abbiamo notizie dirette. Dalle foto allegate si può ipotizzare che appartiene alla famiglia di Biene Maja...



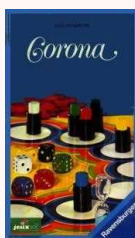
59 Harun



Editore:	Perlhuhn
Anno di pubblicazione:	1984
Numero giocatori:	da 2 a 20
Famiglia ludica:	gioco di deduzione
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi:	movimento pezzi, lancio dadi, valutazione

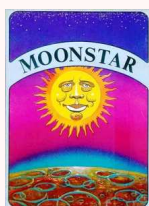
Altre edizioni

Corona - 1974



Ravensburger

Moonstar - 1981



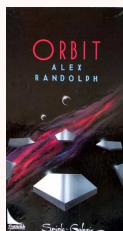
Avalon Hill

Harun (Studentenausgabe) - 1988



Perlhuhn

Orbit - 1993



Franckh-Kosmos

59.1 Introduzione

Harun fa parte della serie di giochi che è iniziata con *Corona*, nel 1974, con la particolarità che doveva esserne quello introduttivo!

I giocatori hanno 7 saggi con cui dovranno cercare di fare il massimo dei punti possibili. Tutti gli spostamenti prenderanno forma nella mente dei giocatori (fase di valutazione) poi eseguiti praticamente (fase di verifica).

59.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 20

Materiale:

- 1 tabellone con 12 caselle (le stanze);
- 2 tappeti rossi e 2 verdi;
- 7 segnalini (i "Saggi");
- i loro 7 turbanti in 7 colori;
- 7 dadi degli stessi colori.

Scopo del gioco: fare più punti degli avversari.

Inizio partita: i giocatori si accordano su chi prepara la prima manche. I 4 tappeti e i 7 saggi (senza turbante) sono disposti arbitrariamente sulle stanze. Una stanza può ospitare anche due o più saggi, ma sempre un solo tappeto.

La partita: il giocatore di turno tira contemporaneamente tutti 7 i dadi. A partire da questo momento i giocatori valuteranno i possibili abbinamenti dadi e saggi e fare le loro scommesse. Nei turni successivi, sarà il giocatore alla sinistra a preparare la manche e tirare i dadi.

Quando un giocatore crede di avere individuato il punteggio migliore, chiama questo numero. Poi inizia lentamente a contare fino a quindici. In modo da rendere il conteggio molto lento (circa 15 secondi) la parola "Kismet" dovrebbe essere pronunciata chiaramente prima di ogni numero, cioè "Kismet uno, Kismet due ... ecc". Se c'è un rilancio, l'altro giocatore ricomincerà lo stesso conteggio.



Movimento segnalini: il vincitore della scommessa dovrà muovere i saggi. Ad ogni saggio viene messo un turbante e sarà mosso dei passi corrispondenti al dado colorato abbinato, in senso orario o antiorario con lo scopo di raggiungere le stanze con i tappeti. Un saggio che sale su un tappeto rosso ottiene 5 punti. Se sale su un tappeto verde, 10 punti.

Verificare la stima: se il punteggio del giocatore è pari oppure superiore a quello stimato segna i punti dichiarati. Se il giocatore non ottiene i punti stimati gli altri giocatori ricevono 10 punti.

Fine partita: il vincitore è il giocatore che raggiunge per primo i 200 punti o altro valore concordato.

59.3 Varianti

Nelle seguenti due varianti i tappeti non sono necessari. La configurazione della manche e le scommesse sono le stesse del gioco principale. Ma con la differenza che i saggi si possono muovere solo in senso orario.

59.3.1 Variante 1

L'obiettivo è quello di portare più saggi possibili in una stanza. Il punteggio si basa sul quadrato del numero di saggi presenti. Un saggio solo in una stanza, ottiene 1 punto (1x1); 2 saggi in una stanza, ottengono 4 punti (2x2). Con 3 sono già 9 punti, e così via. Vince il primo giocatore che raggiunge i 100 punti.



59.3.2 Variante 2

Anche in questo caso è importante riunire quanti più saggi possibile in una stanza.

La differenza fondamentale, tuttavia, è che i punti si accumulano man mano che si muove.

Ci sono punti dopo ogni mossa. Se un saggio si ferma su una stanza vuota, questo guadagna 1 punto, se c'è già lì un altro saggio, ci sono 2 punti. Se un saggio si unisce ad altri 2, vale 3 punti, ecc.

Ogni mossa è segnata individualmente. Ad esempio, se 3 saggi arrivano sulla stessa stanza di seguito, il primo segna 1 punto, il secondo 2 punti e il terzo 3 punti, per un totale di 6 punti. Dopo ogni mossa, viene annotato il punteggio corrispondente.

Per il punteggio è irrilevante che le figure presenti siano già state spostate o meno, cioè siano lì con o senza turbante. La cosa importante con questa variante è pianificare correttamente l'ordine delle mosse. Vince il primo giocatore che raggiunge i 100 punti.

Se si vuole giocare comodamente questa variante, non si fanno offerte. Si gioca a turno, ognuno prende come punto di partenza la posizione finale dei saggi del suo predecessore, da cui può quindi trarne il meglio senza la pressione del tempo. I bambini che stanno al gioco saranno sicuramente felici dei consigli dei saggi anziani.



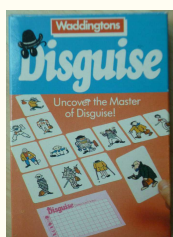
60 Dr. Futsch



Editore:	ASS
Anno di pubblicazione:	1984
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	deduzione
Obiettivo:	vincere più manches
Meccanismi:	deduzione

Edizioni successive

Disguise - 1985



Waddingtons

Das lustige Detektivspiel für Kinder - 1989



Noris

60.1 Introduzione

Gioco di deduzione alquanto semplice adatto ai bambini. Un giocatore interpreta il personaggio del malvivente che avrà 3 caratteristiche particolari. I rimanenti giocatori, utilizzando gli indizi, dovranno scoprire il travestimento del cattivo.

60.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiale:

- 1 mazzo caratteristiche malvivente formato da 8 carte;
- 1 mazzo personaggio di 56 carte, ognuna che mostra 3 delle 8 caratteristiche diversamente combinate;
- 1 blocchetto segna indizi.

Scopo del gioco: vincere più manches possibili.

La partita: all'inizio di ogni manche un giocatore avrà il compito di selezionare 3 carte dal mazzo del malvivente. Gli altri giocatori, gli investigatori, non dovranno vedere queste 3 carte.

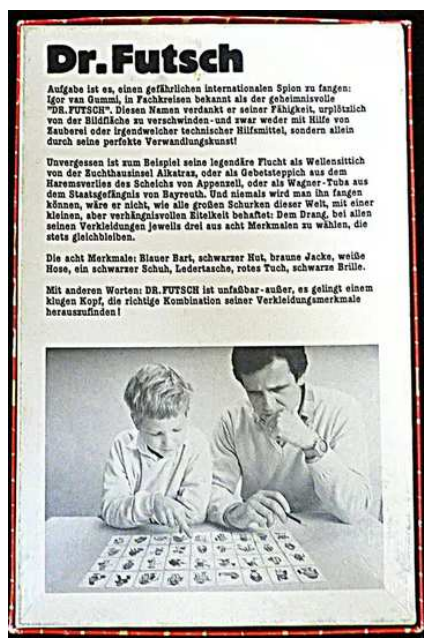
L' investigatore di turno prende segretamente una carta dal mazzo delle 56 carte. La mostra al malvivente, che dovrà dire quante caratteristiche sono presenti sulla carta (solo la quantità se c'è ne sono e non la tipologia) e segna la risposta sul foglio indizi personale. Il turno passa al giocatore successivo che eseguirà la stessa azione. La manche si conclude a favore dell'investigatore che prende l'esatta carta che contiene le tre caratteristiche del travestimento.

Fine partita: la partita termina quando tutti i giocatori hanno assunto il ruolo del malvivente oppure dopo un numero di manches prestabilito.

60.3 Variante Gum Kao Tchook

Stesse regole del gioco base, ma con un conteggio punti alla fine della partita. Vince chi fa meno punti.

Il giocatore che riesce a dedurre le 3 caratteristiche del cattivo guadagna un numero di punti pari alle carte utilizzate meno 10 punti. Tutti gli altri giocatori guadagnano un numero di punti pari al numero di carte prese, il malvivente guadagna zero punti.



61 Milliardending



Editore:	ASS
Anno di pubblicazione:	1984
Numero giocatori:	1 o 2
Famiglia ludica:	solitario e mentale
Obiettivo:	invertire
Meccanismi:	movimento

Edizioni successive

Vorsicht - 1986



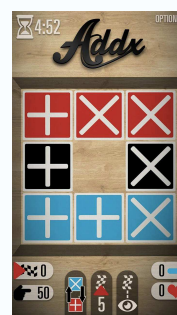
ASS

Sottosopra - 1998



Unicopli

ADDX (app.) - 2016



Fabulous Games

61.1 Introduzione

Si può giocare in tre modalità: solitario, una sfida a due giocatori o a più giocatori.

61.2 Regolamento, versione solitario

Giocatori: 1

Materiale: 3 tessere rosse, 3 blu e 2 bianche. Tutte le tessere hanno un lato che riporta il simbolo +, l'altro il simbolo x.

Scopo del gioco: scambiare la posizione delle tessere rosse con quelle blu.

Inizio partita: l'area di gioco è un tavoliere virtuale 3x3. Le 8 tessere sono distribuite su 3 righe. La prima composta da tessere blu. La seconda composta da due tessere bianche. La terza composta dalle tre tessere rosse. I simboli sono messi a piacere. Il regolamento contiene oltre 100 problemi.

La partita: si sposta una tessera alla volta nella casella vuota. Le tessere con la x si muovono in diagonale e le tessere con il + in orizzontale e verticale.

61.3 Variante a due giocatori

Le tessere vengono posizionate come nella versione solitario. I giocatori studieranno in quante mosse possono scambiare i colori. Una volta che un giocatore ha dichiarato un numero, l'avversario ha quattro possibilità:

- *passare*: il dichiarante guadagna 1 punto, senza dimostrare nulla;
- *faccio io*: il giocatore scambierà le tessere nel numero di mosse dichiarato dal suo avversario. Se ci riesce guadagna 1 punto altrimenti il dichiarante guadagnerà 2 punti;
- *dubitare*: il dichiarante dovrà dimostrare di risolvere il problema nel numero di mosse dichiarato. Se ci riesce guadagna 2 punti altrimenti 1 punto all'avversario;
- *meno mosse*: dichiara un numero minore di mosse. In questo caso il valore dei punteggi sono raddoppiati e la parola torna al primo dichiarante che a sua volta ha a disposizione le quattro opzioni.

Vince chi arriva per primo a 9 punti.

61.4 Variante a più giocatori

Si procede come nella variante a 2 giocatori. All'inizio di ogni turno si faranno una serie di rilanci al numero minore di mosse.

Quando i rilanci sono terminati, il penultimo giocatore che aveva rilanciato si comporterà come il secondo nella variante a 2 giocatori.



62 Iago



Editore: Spear's Games
Anno di pubblicazione: 1984
Numero giocatori: 2
Famiglia ludica: giochi di parole
Obiettivo: fare punti
Meccanismi: posizionamento, creare parole

Altre edizioni

Wörterklauer - 1975



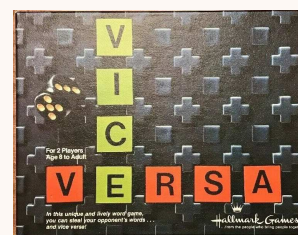
Ravensburger

Ruba Parole - 1975



Ravensburger

Viceversa - 1976



Hallmark Games

Jago - 1984



Editrice Giochi

Wörterklauer - 2015



Steffen Spiele

62.1 Introduzione

Evoluzione del gioco pubblicato nel 1975. Ne mantiene l'impianto di gioco, con qualche modifica nel materiale e in alcune regole.

Viene introdotta una clessidra per la gestione del tempo, ma anche il *marcatempo*. Con questo particolare sistema il giocatore ha la possibilità di avere più tempo per pensare. L'inconveniente è che più clessidre si usano, più tempo l'avversario avrà nel suo turno per riflettere.

62.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale:

- 110 tessere bi-facciali (un lato rosso e l'altro blu), con le lettere dell'alfabeto;
- 1 tavoliere di 11x11 caselle;
- 1 clessidra;
- 1 *marcatempo*;
- 2 leggi dove collocare le tessere;
- 1 sacchetto dove mettere le tessere.

Scopo del gioco: al termine del proprio turno bisogna avere almeno una lettera in più, del proprio colore, rispetto a quelle dell'avversario altrimenti si perde la partita. Si può perdere anche per esaurimento del tempo a disposizione.

Inizio partita: la clessidra viene posta nel foro centrale del *marcatempo*. Ogni giocatore estrae a caso 12 lettere.

La partita: i giocatori si alternano a creare delle parole sul tavoliere. La prima parola deve avere almeno una tessera sulla casella centrale. Le parole successive devono incrociarsi con le parole precedenti (sul modello delle parole incrociate). Ogni giocatore ha un determinato tempo per creare le sue parole.

Il tempo: per gestire il tempo i giocatori hanno a disposizione il *marcatempo*: un dispositivo costituito da una clessidra, da una base con stampati i minuti e da un disco scorrevole con una fessura che mostra il tempo corrente.

La clessidra viene posizionata sul foro centrale e la fessura del disco, inizialmente, mostra il doppio 5. Il giocatore di turno attiva la clessidra e se dopo un minuto non ha ancora creato la parola, l'avversario capovolge la clessidra e sposta il disco di una tacca mostrando i numeri 6-4 (4 sono i minuti che restano al giocatore di turno, mentre 6 sono i minuti dell'altro giocatore). Una volta che il giocatore ha posizionato le tessere la clessidra viene capovolta e tocca all'avversario. Se il tempo nella clessidra finisce e se il giocatore non ha ancora giocato, si gira la clessidra e si ruota il disco di una tacca in senso contrario al turno precedente. In pratica, il disco gira di una tacca, in senso orario o antiorario (a seconda del turno), ogni volta che viene capovolta la clessidra.



Le parole: durante il suo turno, il giocatore può creare una o più parole con le tessere che ha nel leggio. Al termine del turno devono essere rispettate le tre seguenti condizioni:

- tutte le parole sul tavoliere devono essere complete, valide e accettabili in orizzontale (da sinistra verso destra) o in verticale (dall'alto verso il basso);
- al termine del turno, il giocatore deve avere almeno una tessera del proprio colore in più dell'avversario;

- non deve aver superato il tempo massimo (la clessidra non deve essere vuota dopo il nono minuto del *marcatempo*).

Rubare le parole: per rubare una parola all'avversario bisogna cambiare la forma e il significato:

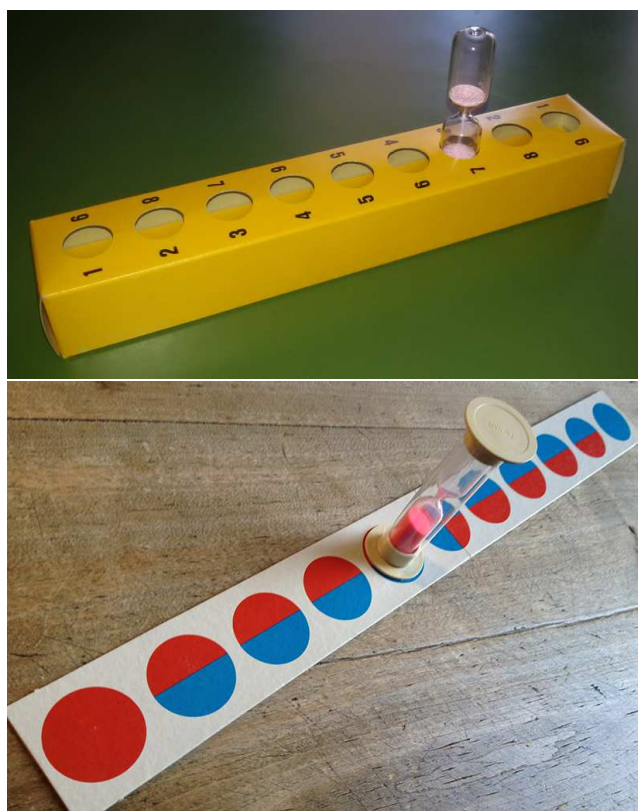
- *aggiungendo* una lettera all'inizio oppure alla fine di una parola;
- *sostituendo* una o più lettere all'interno della parola. Le lettere che si possono sostituire dipendono dalla lunghezza della parola originale:
 - una lettera se la parola è lunga sei lettere o meno;
 - due lettere se la parola è lunga sette lettere;
 - tre lettere se la parola è lunga otto lettere;
 - quattro lettere se la parola è lunga nove lettere e così via.

Una parola che è stata rubata non può ritornare nella sua forma originale. Quando una parola è stata rubata tutte le sue lettere cambiano colore.

Opposizione: l'avversario può opporsi ad una parola creata. L'opposizione deve essere fatta immediatamente, fermando il tempo.

62.3 Note

Nelle varie edizioni localizzate, la composizione delle 110 tessere è adattata alla frequenza delle lettere nella lingua del mercato del gioco. Anche il marcatempo è costruito in modo diverso. Nelle figure di sotto il marcatempo della edizione italiana e quello della edizione canadese.



63 Code 777

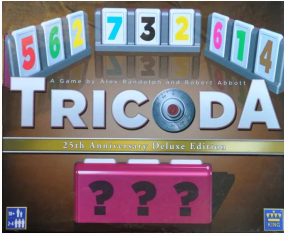


The image shows the Code 777 game box on the left, featuring the title 'Code 777' and the Jumbo logo. To the right, the game components are displayed: a pyramid of 28 numbered tiles (1-7) in various colors, a stack of question cards, and the game box itself.

Co-autore:	Robert Abbott
Editore:	Jumbo
Anno di pubblicazione:	1985
Numero giocatori:	da 2 a 4
Categoria ludica:	deduzione
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	domande

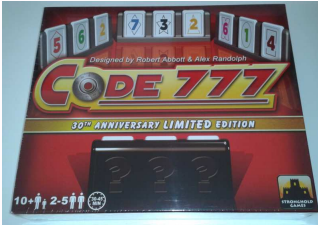
 Edizioni successive

Tricoda - 2010



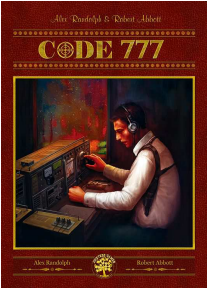
King International

Code 777 - 2015



Stronghold Games

Code 777 - 2018



Dice Tree Games

63.1 Introduzione

Rielaborazione del gioco di Abbott, 'What's That on My Head?' (1963), pubblicato nel 1972 in Germania con il titolo di *Egghead*. In Code 777, Alex introduce colori e una serie di domande precompilate.

63.2 Regolamento per 4 giocatori

Materiale: 28 tessere colorate e numerate da 1 a 7, suddivise nel seguente modo:

- 1 uno verde;
- 2 due gialli;
- 3 tre neri;
- 4 quattro marroni;
- 5 cinque di cui 4 rossi e 1 nero;

- 6 sei di cui 3 verdi e 3 rosa;
- 7 sette di cui 1 rosa, 2 gialli e 4 blu.

23 carte quesito, 4 leggii su cui posizionare le tessere, 1 blocchetto per appunti.

Scopo del gioco: guadagnare per primo 3 punti, indovinando il più velocemente i numeri delle tessere ricevute.

Inizio partita: le 23 carte quesito vengono mischiate e il mazzo messo sul tavolo. Mischiare le tessere numerate e distribuirne 3 per giocatore. Le 3 tessere vengono posizionate sul leggio in modo tale che tutti gli altri giocatori possono vederle eccetto il diretto interessato.

La partita: il giocatore di turno prende una carta quesito, la legge ad alta voce e risponde dicendo ovviamente la verità. In questo modo, ad ogni turno, gli altri giocatori ricevono delle informazioni e riportano la risposta nel blocco indizi. Una volta letta la carta viene messa sul fondo del mazzo.

Indovinare i numeri: quando un giocatore, in qualunque momento, crede di aver individuato i suoi numeri (non importa i colori), lo dichiara ad alta voce.

I punti: se la risposta è corretta si guadagna 1 punto altrimenti 0 punti. In entrambi i casi, le 3 tessere vengono rimosse e se ne ricevono altre 3. Quelle scartate escono dal gioco.

Quando il numero di tessere numerate da distribuire è inferiore a 7 si rimischiano assieme a quelle scartate.



63.3 Regolamento per 2/3 giocatori

Si utilizzano dei giocatori fantasma con relativi leggii per i posti mancanti. Quando un giocatore indovina i suoi numeri, anche le tessere di un giocatore fantasma vengono scartate e ripescate.

63.4 Le domande

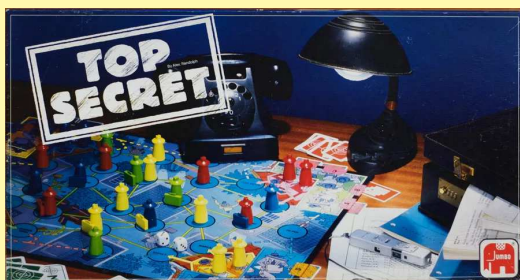
Qui di seguito le 23 domande:

1. su quanti leggii la somma dei numeri è 18 o più?
2. su quanti leggii la somma dei numeri è 12 o meno?
3. su quanti leggii è presente lo stesso numero in differente colore (per esempio un 7 blu e un 7 giallo)?
4. su quanti leggii ci sono 3 differenti colori?

5. su quanti leggii i numeri sono tutti pari o tutti dispari?
6. su quanti leggii ci sono almeno due tessere uguali (stesso numero e stesso colore)?
7. su quanti leggii si vedono 3 numeri consecutivi?
8. quanti colori si vedono?
9. quanti colori appaiono almeno tre volte?
10. quanti numeri sono mancanti?
11. quanti delle seguenti tessere si vedono in totale: 1 verde, 5 nero, 7 rosa?
12. si vedono più 3 o più 6 rosa?
13. si vedono più 6 verdi o più 7 gialli?
14. si vedono più 2 gialli o più 7 gialli?
15. si vedono più 6 rosa o più 6 verdi?
16. si vedono più 7 blu o più 7 di un altro colore?
17. si vedono più numeri marroni o più blu?
18. si vedono più numeri rossi o più rosa?
19. si vedono più numeri verdi o più blu?
20. si vedono più numeri gialli o più rosa?
21. si vedono più numeri neri o più marroni?
22. si vedono più numeri neri o più rossi?
23. si vedono più numeri verdi o più gialli?



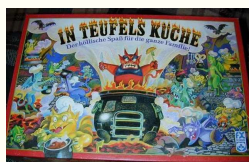
64 Top Secret



Editore:	Jumbo
Anno di pubblicazione:	1985
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	movimento

Edizioni successive

In Teufels Küche - 1993



FX Schmid

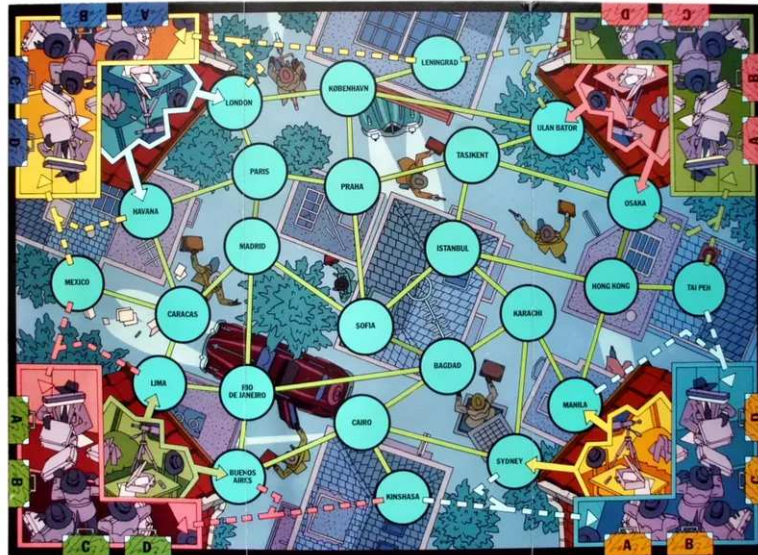
64.1 Introduzione

Gioco di esplorazione, duelli e bluff, alla ricerca di segreti di stato da portare a destinazione, ma il pericolo è sempre dietro l'angolo.

64.2 Regolamento per 4 giocatori

Materiale:

- 1 mappa dove sono presenti diverse città del mondo collegate tra di loro con delle linee. In ciascun angolo del tavoliere è presente una base di partenza. Nell'angolo diagonalmente opposto alla base d'arrivo dello stesso colore. Nell'angolo di partenza sono raffigurate le 4 valigie.



- 2 dadi speciali: hanno 1 faccia bianca, 2 facce con un puntino, 2 con due puntini e 1 con tre puntini.

Ogni giocatore possiede del proprio colore:

- 7 segnalini agenti segreti;
- 4 valigie diplomatiche, segnate A, B, C e D;
- 4 carte indicatrici segrete (indicano il contenuto delle valigie) di cui: 1 carta con 5 puntini (5 segreti di stato), 1 con 3 puntini (3 segreti) e 1 con 1 puntino (1 segreto). La quarta ha un grosso punto rosso (la bomba);
- 7 carte duello numerate da 1 a 5, e due carte con lo zero.



Scopo del gioco: portare 10 segreti di stato alla propria base d'arrivo.

Importante: almeno 1 delle prime 3 valigie portate a destinazione deve essere di un avversario.

Inizio partita: i giocatori scelgono un colore e prendono posto in modo che la propria base di partenza sia alla propria destra. Ogni giocatore prende tutto il materiale del suo colore.

Nascondono segretamente le quattro carte indicatrici sotto le quattro caselle alla loro destra (A, B, C e D) che corrispondono alle loro 4 valigie.

Ogni giocatore colloca i suoi 7 agenti nella propria base di partenza.

Infine si distribuiscono a piacere le loro valigie in 4 città diverse. Più di una valigia può trovarsi nella stessa città, ma non più di una dello stesso colore. Questa restrizione si applica solo all'inizio della partita.

La partita: si gioca a turno in senso orario. Al proprio turno si tirano i 2 dadi. Dopo di che si spostano uno o più agenti seguendo le linee di collegamento tra le città. Per esempio, se il totale dei due dadi è 3, si può spostare un agente di 3 città, oppure tre agenti ciascuno di una città, ecc. Alla fine del turno, non dovranno esserci più di 2 agenti dello stesso colore in una stessa città.

Raccogliere le valigie: qualsiasi agente può raccogliere qualunque valigia che si trova sul suo cammino. Può essere del suo colore oppure di uno avversario.

Si può anche abbandonare una valigia raccolta precedentemente oppure abbandonarne una e raccoglierne un'altra. Non si potrà mai portare più di una valigia alla volta.

Duelli: quando un agente entra in una città dove è presente un agente nemico bisogna subito affrontarlo. Non si può attraversare una città occupata da un nemico senza sfidarlo a duello.

Ciascuno sceglie una delle sue carte duello e la posa coperta davanti a sé. Poi tutti e due la rivoltano. Vince chi ha giocato il numero più alto.

In caso di parità vince l'aggressore (l'ultimo agente entrato in città). Le 2 carte vengono scartate e rimangono fuori dal gioco finché tutte le 7 carte non sono state giocate, dopodiché vengono riprese.

Il giocatore che ha perso il duello rimuove il suo agente, a meno che non avesse giocato la carta 0. In questo caso l'agente sconfitto viene riposizionato nella sua base di partenza.

Se l'agente sconfitto portava una valigia, questa viene lasciata sul posto e può essere raccolta dal vincitore.

Se l'agente vittorioso era l'aggressore, beneficia subito di una mossa ulteriore (uno spostamento da una città all'altra).

Se un agente entra in una città dove si trovano già 2 agenti nemici dello stesso colore, deve affrontarli tutti e due (una alla volta). Se li sconfigge tutti e due, beneficia di 2 mosse-premio.

Se un giocatore ha interrotto il suo turno per affrontare un nemico, può, se vince, completarlo al termine del confronto. Per esempio, mettiamo che il risultato dei dadi sia 5, e che dopo 2 passi si entri in una città occupata da un agente nemico: se vincete il combattimento potete fare la vostra mossa-premio, e in più i 3 passi restanti. D'altra parte, se siete sconfitti il vostro turno è concluso e i passi rimanenti sono persi.

Consegna valigie: appena avete portato una valigia a destinazione, che sia vostra o di un avversario, il suo contenuto è subito svelato. La carta girata e la valigia stessa sono poste davanti a voi, e l'agente che l'ha portata è ricollocato nella vostra base di partenza, a meno che il contenuto della valigia non sia una bomba!

Scoppio bomba: se avete portato a casa una bomba, perdete in un colpo la metà dei vostri agenti, o la metà + 1 se il loro numero è dispari (si può scegliere gli agenti da eliminare).



64.3 Variante 2 giocatori

Quando si gioca in 2 giocatori si parte dai due angoli diagonalmente opposti.

64.4 Variante 3 giocatori

Quando si gioca in 3 giocatori, uno dei giocatori ha un leggero vantaggio perché si sposta verso un angolo "vuoto". Per compensare questo vantaggio, i suoi due avversari possono collocare ciascuno un agente nella base di partenza opposta alla sua.

65 Turbo Car



Editore:	Clementoni
Anno di pubblicazione:	1985
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	movimento, lancio dadi

Altre edizioni

Victory - 1976



Pelikan

65.1 Introduzione

Una corsa automobilistica che, grazie al tavoliere componibile, può essere disputata su ben 96 differenti circuiti.

Il percorso è composto da un reticolo di linee con due differenti colori sul quale si muovono le auto.

Gli spostamenti avvengono tramite il lancio di dadi speciali che determinano il colore della linea su cui l'auto si dovrà muovere.

65.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale:

- 1 tavoliere composto da 4 moduli, che combinati formano il circuito su cui gareggiare;
- 4 auto;
- 5 dadi;
- 1 clessidra;

- 1 blocchetto contagiri.

Scopo del gioco: raggiungere il traguardo per primi dopo aver percorso il numero di giri pre-stabilito oppure fare più punti possibili su più gare.

Inizio partita: si crea un circuito utilizzando i 4 moduli e si decide di quanti giri di circuito deve essere la gara (massimo 6 giri).

Per determinare la griglia di partenza si procede, a turno, al lancio dei 5 dadi. Guadagna la "pole position" chi riesce ad ottenere più dadi dello stesso colore (le X non contano). In caso di parità tra uno o più giocatori, questi provvedono ad un ulteriore lancio di spareggio. Il primo giocatore mette la propria auto in uno qualsiasi dei quattro spazi nella griglia di partenza, poi il secondo e via così.

La partita: si gioca a turno nel lanciare i dadi, fino ad un massimo di 5.

Lancio dadi: il giocatore di turno lancia i dadi in due fasi separate. Nella prima fase vengono utilizzati 3 dadi. Nella seconda fase, se lo si ritiene opportuno, si lancia 1 o entrambi i dadi rimanenti.

Le X riportate sulle facce dei dadi simulano colpi a vuoto, guasti, rotture:

- se si realizzano 3 X la vettura non si muove;
- se si realizzano 4 X la vettura deve essere ritirata dalla competizione per "uscita di pista".

Le facce colorate dei dadi permettono al giocatore di muovere la propria auto. Questa si sposterà, in linea retta, su un qualsiasi tratto di linea libera del colore del dado lanciato.

Gli spostamenti devono avvenire in un tempo determinato dalla clessidra. Il tempo viene fatto partire quando vengono lanciati i dadi.

Il giocatore che non riesce a completare la sua mossa in tempo deve passare il turno di gioco.

Per velocizzare ulteriormente questa fase e renderla più avvincente, si può far partire la clessidra dal momento in cui il giocatore di turno prende i dadi in mano.

Fine gara: il vincitore sarà colui che al termine dei giri prestabiliti taglierà per primo il traguardo.

Se la competizione si svolge su più manches e su differenti circuiti bisogna tener conto anche del secondo, terzo e quarto posto. In questo caso vincitore assoluto sarà colui che, in relazione ai piazzamenti ottenuti in ogni gara avrà fatto più punti.

I punti relativi ad ogni gara sono i seguenti:

- primo arrivato 6 punti;
- secondo arrivato 4 punti;
- terzo arrivato 2 punti;
- quarto arrivato 1 punto.

65.3 Variante per 2 giocatori

Ogni giocatore gareggerà con 2 auto. Al primo turno di gioco le auto si muovono in base alla griglia di partenza, sempre stabilita tramite il lancio dei dadi. Nei turni successivi il giocatore può muovere a scelta una delle sue vetture, purché questo venga determinato dopo il lancio dei primi 3 dadi.



66 Tempo Kleine Schnecke!



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1985
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	portare in meta (arrivare primi oppure ultimi)
Meccanismi:	lancio dadi

66.1 Introduzione

Uno dei giochi classici di Alex dedicato ai bambini più piccoli. Ancora in catalogo Ravensburger dopo oltre 30 anni, ha superato anch'esso la soglia del milione di copie vendute. Fra le svariate localizzazioni, in Italia ebbe il titolo "Corri, corri lumachina...".

66.2 Regolamento a vincere

Giocatori: da 2 a 6

Materiale: 1 tavoliere, 6 lumache e 2 dadi colorati.

Scopo del gioco: tagliare il traguardo per primi con la propria lumaca.

Inizio partita: posizionare tutte le 6 lumache nelle rispettive caselle di partenza.

La partita: a turno i giocatori lanciano i dadi colorati e muovono le lumache che corrispondono ai due colori usciti dal lancio dei dadi.

66.3 Regolamento a perdere

Valgono le stesse regole precedenti, ma vince anche chi arriva ultimo. Tutti i giocatori continuano a lanciare i dadi a turno finché l'ultima lumaca oltrepassa il traguardo.

Se lanciando i dadi viene fuori un colore la cui lumaca si trova già al traguardo, la mossa non viene eseguita. Si possono muovere solo le lumache che si trovano ancora in gara.



67 Derby



Pseudonimo:	I. Phompy
Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1986
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	far punti
Meccanismi:	lancio dadi, movimento

Edizioni successive

Lauf Schnuffi, lauf! - 1996



Selecta

Krabbel, kleiner Käfer! - 1996



Selecta

67.1 Introduzione

Serie di giochi dallo stesso regolamento, ma con diversi materiali, dedicata ai bambini. Fra i set proposti, ci sono auto, cani, gatti, coccinelle, rane o gnomi.

Si tratta di una semplice gara di velocità dove i pezzi sono condivisi.

67.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiali: 2 tavolieri modulari (che vanno a creare la pista), 4 pezzi colorati. 2 dadi: il primo colorato (con due facce vuote), il secondo è un classico dado con i numeri.

Scopo del gioco: portare al traguardo più pezzi possibili.

Inizio partita: con i 2 tavolieri modulari si crea il percorso di gara. I pezzi, che non appartengono a nessun giocatore, vengono messi sulla casella di partenza.

La partita: i giocatori si alternano a lanciare i 2 dadi. Un dado indicherà il colore del pezzo da muovere e l'altro di quante caselle muoverlo. Se il risultato del dado colorato è una faccia vuota allora non si muove.

Se esce il colore di un pezzo che ha già superato il traguardo allora non si muove e si passa il turno.

Allungare il percorso: se si vuole gareggiare su un percorso più lungo, allora si prende il primo tavoliere, una volta svuotato dai pezzi, e lo si pone davanti al secondo.

67.3 Variante

I pezzi che hanno già raggiunto il traguardo possono essere riposizionati di nuovo all'inizio e giocare come descritto in precedenza.

Prima di iniziare, bisogna mettersi d'accordo quanti pezzi un giocatore deve portare in meta per vincere.



68 Drachenfels



Co-autore:	Leo Colovini
Editore:	Schmidt
Anno di pubblicazione:	1986
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	giochi di raccolta
Obiettivo:	portare in meta
Meccanismi ludici:	carte, movimento

68.1 Introduzione

I giocatori interpretano il ruolo di cavalieri. Il loro compito è di salvare le figlie del Re, rapite da crudeli draghi. Per far questo andranno in giro per il regno affrontandosi in duelli e utilizzando gli arcobaleni per entrare nel castello reale.

68.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 1 tavoliere, 1 isola del castello, 1 castello, 4 roccaforti grigie, 4 rupi verdi, 4 arcobaleni, 4 corazze, 4 principesse, 4 contrassegni con le scarpe, 4 draghi, 4 cavalieri in quattro colori, 2 ponti, 36 carte (carte punti e carte magiche).

Scopo del gioco: la partita è divisa in 2 fasi. Nella prima fase ogni cavaliere deve recarsi al castello per indossare l'armatura. Nella seconda il cavaliere va alla ricerca della propria principessa che indossa le scarpe del suo stesso colore.

Inizio partita: si sistemano le roccaforti ai quattro angoli del tavoliere ed il castello nell'isola centrale. Nel castello vengono posizionate le 4 armature. Ad ogni principessa si incolla sotto i piedi un adesivo colorato. Vengono mischiate, celate ai giocatori, e posizionate sulle roccaforti assieme ad un drago. Arcobaleni e ponti a parte fuori dal tavoliere. Ogni giocatore sceglie un cavaliere colorato e lo pone sulla casella con il punto dello stesso colore. Si mescola l'intero mazzo e si distribuiscono celate 7 carte ad ogni giocatore. Se si gioca in meno di 4 giocatori si toglie una serie completa di carte punti. Il numero di principesse rimane sempre lo stesso.



La partita: il giocatore di turno esegue un'azione scegliendola fra le 3 possibili:

- giocare delle carte dalla sua mano:* per prime vanno giocate (senza obbligo) un numero a scelta di carte magiche eseguendone l'effetto. A seguire, se si possiede (obbligo), una carta con i punti. Queste carte vengono giocate visibili sulla pila degli scarti;

- b) *scarto/scambio carte oppure rubare carte*: si possono cambiare le carte che si hanno in mano. Tutte le carte in mano vanno mescolate con le carte del mazzo e poi si ripescano 7 carte. Se non sono sufficienti, si mescolano anche con quelle degli scarti. Oppure si rubano ad un avversario a scelta fino a 3 carte;
- c) *usare l'ultima carta scartata*: si prende l'ultima carta scartata. Se è una carta magica si applica l'effetto e poi si gioca come nel punto a). Se è una carta punti, ci si muove e il turno termina.

Il significato delle carte:

- *Arcobaleni* (4 carte): servono per posizionare, togliere o spostare un arcobaleno. L'arcobaleno va posizionato con un lato su una rupe e l'altro sul castello reale in modo da poterci entrare. Una volta attraversato si può spostare, se si vuole, in un altro punto del tavoliere. Attraversare l'arcobaleno costa un punto movimento;
- *Ponti* (3 carte): servono per posizionare, togliere o spostare i ponti su tratti di strada altrimenti non collegati (i grandi crateri e tratto di strada per accedere alle roccaforti). Non si può applicare ad un ponte con sopra un cavaliere;
- *Draghi* (5 carte): servono per scacciare un drago sistemandolo in pianura su una casella libera con un punto verde oppure su una roccaforte. I cavalieri non possono fermarsi oppure attraversare le caselle con un drago;
- *Telescambio* (1 carta): serve per scambiare di posto il proprio cavaliere con un'altro cavaliere;
- *Nuvola* (1 carta): serve a far ritornare un cavaliere avversario ad uno dei quattro punti di partenza liberi;
- *Carte punti* (22 carte, 5 carte con valori da 1 a 4 e 2 carte di valore 5 punti): servono per muovere i cavalieri. Non è possibile avanzare e retrocedere durante la stessa mossa.

Duelli: un cavaliere può attraversare una casella dove si trova un cavaliere avversario. Se il movimento finisce esattamente su una casella dove è presente un avversario allora lo sfida e vince. Il cavaliere sconfitto viene spostato su una casella di partenza libera. Il vincitore può prendere all'avversario 2 carte.

Non si può duellare sulle roccaforti e sulle rupi da cui ha origine l'arcobaleno e in cui può esserci un solo cavaliere.

Nel castello del Re, i cavalieri non si danno battaglia.

Caselle stellate: chi arriva su una casella con una stella può volare ad un'altra casella con stella senza dover pagare nessun punto movimento.

Rocaforti: se un cavaliere arriva in una roccaforte, non presidiata da un drago, con un numero esatto di punti allora può controllare se la principessa imprigionata ha le scarpe del suo colore. Se è del colore giusto ha vinto la partita. Se no riparte alla ricerca. Tuttavia riceve comunque un premio, ovvero da questo momento può muovere anche del doppio della carta punti giocata.



69 Gobble - Up



Editore:	Abra
Anno di pubblicazione:	1986
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	cattura
Obiettivo:	maggioranza
Meccanismi ludici:	movimento, cattura al salto

69.1 Introduzione

Gobble - Up è stato pubblicato da un piccolo editore danese. Di pregevole fattura, è piuttosto raro trovarne un esemplare. Si tratta di un gioco astratto dalle regole semplici con un particolare tocco finale tipico dei giochi di Alex.

69.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere 9x9 caselle e 48 pedine monocolori.

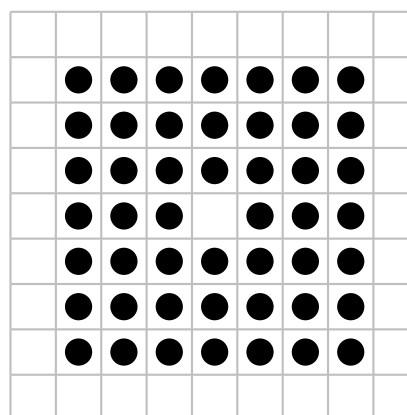
Scopo del gioco: catturare la maggioranza delle pedine.

Inizio partita: disporre le 48 pedine sul tavoliere come nel diagramma.

La partita: il giocatore di turno deve eseguire entrambe le azioni previste. Un turno di gioco consiste:

1. si sposta una pedina di un passo ortogonale in una casella vuota;
2. si esegue una cattura singola o multipla tipo dama italiana in qualunque direzione ortogonale.

Fine partita: quando tutte le pedine sono state catturate, oppure nel caso un giocatore non possa svolgere l'azione di cattura. In questo caso tutte le pedine rimanenti vanno all'avversario.



70 Gute Nachbarn

	
<p>Editore: Abra</p> <p>Anno di pubblicazione: 1986</p> <p>Numero giocatori: da 2 a 4</p> <p>Famiglia ludica: collezione</p> <p>Obiettivo: punti</p> <p>Meccanismi ludici: raccolta</p>	

Edizioni successive

Veleno - 1989



Dal Negro

Nachbarn - 1997



Das Spiel

70.1 Introduzione

Gioco di raccolta semplice, forse banale, ma che contiene una di quelle regole speciali (i cosiddetti "nice twist") che possono essere universalmente applicate ai giochi a punti, rivoluzionandone le strategie.

70.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 1 tavoliere con 37 fori, 37 pedine (simili alle pietre del Go) di diversi colori così suddivise: 1 color legno chiaro; 4 nere; 8 rosse; 8 gialle; 8 blu; 8 verdi (nelle varie edizioni possono variare i colori, ma la quantità e distribuzione rimane la stessa).

Scopo del gioco: fare più punti possibili. In una partita a 3/4 giocatori il punteggio finale sarà dato dalla somma dei propri punti e da quelli del giocatore alla propria destra.

Quindi è vantaggioso favorire il giocatore alla propria destra. Mentre il giocatore alla vostra sinistra farà il possibile per aiutarvi.

In una partita a 2 giocatori, vale solo il proprio punteggio.

Si possono anche giocare più partite in successione, in questo caso vince chi otterrà un punteggio di 200 o più punti.

Inizio partita: si posizionano casualmente le 37 pedine sul piano di gioco forato.

La partita: alla prima partita, viene sorteggiato il giocatore che deve iniziare e si procede in senso antiorario.

Il giocatore di turno raccoglierà 1 pedina adiacente a quella color legno. Poi sposta la pedina legno sullo spazio vuoto lasciato dalla pedina raccolta.

In una partita a due, il primo giocatore non può raccogliere una pedina nera alla prima mossa.

Valore pedine: in base al colore delle pedine si guadagnano differenti punti:

- *pedine nere* 10 punti ciascuna;
- per le *altre pedine*, il punteggio dipende dal numero di pedine raccolte dello stesso colore. Il punteggio è pari al quadrato delle pedine catturate. Ad esempio 1 pedina gialla vale un (1x1) punto, 2 valgono quattro (2x2) punti, 3 valgono nove (3x3) punti. ecc. . .

Fine della partita: la partita termina quando non è più possibile raccogliere pedine. Le eventuali pedine isolate non partecipano al conteggio finale.



71 Indiscretion



Editore:	Piatnik
Anno di pubblicazione:	1986
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	carte
Obiettivo:	far punti
Meccanismi ludici:	-
Note:	Indiscretion è un sistema di gioco

Edizioni successive

Scan - 1988



Parker Brothers

71.1 Introduzione

Indiscretion è un "normale" mazzo di 52 carte francesi con un particolare twist: il retro della carta ha stampato il seme ed ogni seme ha un colore differente. In pratica il possessore della carta conosce seme e valore, mentre gli avversari sanno che semi sono in suo possesso ma non il valore delle carte. Questa semplice innovazione permette di ideare giochi specifici per questo tipo di mazzo, ma anche di reinterpretare in una nuova luce diversi giochi di carte classici/tradizionali.

Gli abbinamenti sono:

- nero = picche;
- rosso = cuori;
- blu = quadri;
- verde = fiori.

Al mazzo sono allegati due regolamenti creati da Alex, Bonus Malus e Dump. Ma, nello stesso anno, l'editore ha indetto un concorso (con un cospicuo montepremi di 10.000 \$!) per la creazione di altri giochi originali. Il vincitore fu Marco Fantini con il regolamento "Belle Epoque" che fu pubblicato nella seconda edizione del gioco in un libretto che riporta i migliori 10 giochi proposti nel concorso.

L'idea del mazzo "indiscreto" fu sviluppata da Alex agli inizi degli anni '70. Il prototipo era nominato "Butterfly Cards" ed era composto di ben 6 semi! Si dovette aspettare il 1986 per la pubblicazione.



71.2 Regolamento di Bonus Malus

Giocatori: da 2 a 4 (nella versione a 4 si gioca a coppie)

Materiale: 1 mazzo di carte *Indiscretion*.

Scopo del gioco: prendere le carte con punteggio positivo ed evitare quelle con punteggio negativo.

Le singole carte, a seconda del seme, hanno i seguenti valori:

- picche +10 punti;
- cuori +5 punti;
- quadri -5 punti;
- fiori -10 punti.

Inizio partita: il mazziere distribuisce 7 carte a testa, una per volta. Il resto delle carte forma il mazzo di pesca.

La briscola: il seme in cima al mazzo è il seme di briscola. Quindi potrebbe variare per il giro successivo dopo la pesca. Quando il mazzo viene esaurito, gli ultimi sette giri non avranno seme di briscola.

La partita: al primo giro il giocatore alla sinistra del mazziere gioca una carta.

Nei giri successivi toccherà al vincitore dell'ultima presa giocare la prima carta.

Ogni giocatore dovrà rispondere al seme della prima carta giocata, altrimenti giocare il seme di briscola. Se non ha una carta di briscola allora giocherà una carta di un altro seme.

Il giro è vinto da chi ha giocato la carta più alta del seme iniziale oppure dalla carta più alta del seme di briscola.

Prima di iniziare un nuovo giro il vincitore prende la prima carta del mazzo e così via gli altri giocatori, in modo da ripristinare le 7 carte.

Fine partita: quando sono terminate le carte in mano si contano i punti.

Bonus Malus è un gioco a somma zero, ovvero se una coppia ha ottenuto, per esempio, 20 punti, significa che l'altra coppia ne ha ottenuto -20. Tuttavia vengono segnati solo i punti positivi, ma con una particolarità: nella prima mano i punti positivi sono contati normalmente, nella seconda mano vengono raddoppiati, nella terza triplicati e così via. Si giocano più mani fino a che si raggiungono i 155 punti¹.

71.3 Regolamento di Dump

Giocatori: da 2 a 4 (la versione a 4 si gioca a coppie). Di seguito viene descritto il gioco a 4 giocatori.

Materiale: un mazzo *Indiscretion* a cui vengono tolte tutte le carte 4, 5 e 6.

Scopo del gioco: prendere più carte "preziose" possibili, liberandosi di quelle prive di valore. Il valore di una carta numerica è uguale al suo numero, le figure contano zero punti. L'asso è la carta più alta (ma vale un solo punto) e il due la più bassa (vale comunque due punti). Il totale dei punti possibili è 160. Per segnare i punti vittoria, bisogna in ogni mano ottenere almeno 81 punti.

Inizio partita: ad ogni giocatore vengono date 10 carte.

La partita: al primo giro il giocatore alla sinistra del mazziere gioca una carta. Gli altri giocatori devono rispondere al seme, se è possibile, altrimenti giocano una carta qualsiasi. Non è presente il seme di briscola. Il giro è vinto da chi ha giocato la carta più alta del seme iniziale e giocherà per primo il giro successivo.

Conteggio punti vittoria: avviene quando sono state giocate tutte le carte. Si contano solo i punti eccedenti gli 80. La partita è vinta dalla coppia che ottiene per prima 100 punti vittoria.

71.4 Riferimenti ludici

Il primo gioco (finora conosciuto!) che ha fatto uso di carte "indiscrete" è stato *Bridge for one* (1967) di Charles H. Goren (noto giocatore e divulgatore di *Bridge* fra gli anni '40 e '80) che però lo applicò solo al gioco del *Bridge*, senza capirne la potenzialità come sistema di gioco.

Fra i mazzi speciali di carte "indiscrete" segnaliamo:

- **Janus** (*Lothar Hannappel*, 1993): carte bifronti (non poteva essere altrimenti) in cui il giocatore cerca di collezionare set di 3 carte uguali. Ma per sapere il lato nascosto bisogna saper giocare con il mazzo degli scarti;
- **Dr. Jekyll & Mr. Hyde** (*Wolfgang Werner*, 1997): mazzo di sole 28 carte divise in 2 colori. Si possono giocare solo le carte del proprio colore e obbligare un avversario a farlo per voi!
- **Gargon** (*Rüdiger Dorn*, 2001): gioco di maggioranze con 6 colori/semi a tema fantastico.
- **Qwixx** (*Steffen Benndorf, Reinhard Staupe*, 2014): trasposizione su carte del noto gioco di dadi. La particolarità è che l'indiscreto è ribaltato. Il retro riporta il valore e non il colore/seme.
- **Scharfe Schoten** (*Arve D. Fühler*, 2014): gioco di prese con predizione di quante mani si vogliono prendere, ma riferite ad un preciso colore.
- **Conclave** (*Felix Bernat Julian*, 2020): gioco di maggioranze con piazzamento carte su una griglia che, a determinate condizioni, consente una raccolta carte al fine di creare la propria collezione. Vincitore della sezione "Giochi di Carte" del Premio Archimede 2018!

¹Una mano finisce quando è esaurito il mazzo di carte.

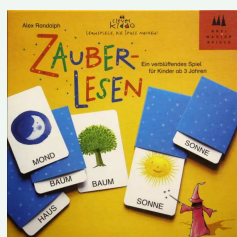
72 Leggere



Editore:	Clementoni
Anno di pubblicazione:	1986
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	educativi
Obiettivo:	collezionare carte
Meccanismi ludici:	riconoscimento e memoria

Edizioni successive

Zauber-Lesen - 2003



Drei Magier Spiele

72.1 Introduzione

Questo gioco è stato pubblicato tra i *Giocchi di Sapientino* della *Clementoni*.

Il gioco *Leggere* è un metodo adatto per sviluppare e migliorare le capacità di lettura.

Le vivaci immagini dei diversi soggetti suscitano vivo interesse nei bambini e stimolano la connessione immediata tra simboli e significati.

Giocatori: da 2 a 6

Materiale: 2 serie di 20 carte e 40 bustine azzurre.

72.2 Regolamento 1

Scopo del gioco: riconoscere e pronunciare correttamente le parole.

Inizio partita: ogni carta dovrà essere inserita in una bustina di plastica in modo tale che l'immagine venga coperta. La parola scritta invece deve essere ben visibile.

Mescolare una serie di 20 carte e disporle sul tavolo con le parole rivolte verso il basso.

La partita: a turno, ogni giocatore prende una carta coperta dalla bustina e cerca di leggere a voce alta la parola.

Poi toglie la carta dalla bustina e con l'aiuto dell'immagine controlla la parola.

Se la lettura è corretta trattiene la carta. Se invece ha sbagliato, la carta sarà rimessa sul tavolo, infilata nella bustina con l'immagine rivolta verso il basso.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, sino ad esaurimento delle carte.

Chi ha letto correttamente e quindi trattenuto più carte è il vincitore.

72.3 Regolamento 2

Scopo del gioco: riconoscere e leggere correttamente le parole e formare il maggior numero di coppie con vocaboli identici.

Inizio della partita: ogni carta dovrà essere inserita in una bustina di plastica in modo tale che l'immagine venga coperta e rimanga invece ben visibile la parola scritta.

Disporre sul tavolo le carte dei due mazzi infilate nelle bustine, divise per serie. Tra i due mazzi di carte deve essere lasciato dello spazio.

Le immagini dovranno essere rivolte verso il basso.

La partita: a turno ogni giocatore prende da uno dei due gruppi una carta coperta e tenta di leggerla correttamente a voce alta.

Se non ci riesce, toglie la carta dalla bustina, e con l'aiuto dell'immagine identifica la parola.

Poi rimette la carta dentro la bustina e la pone coperta sul tavolo nella posizione iniziale.

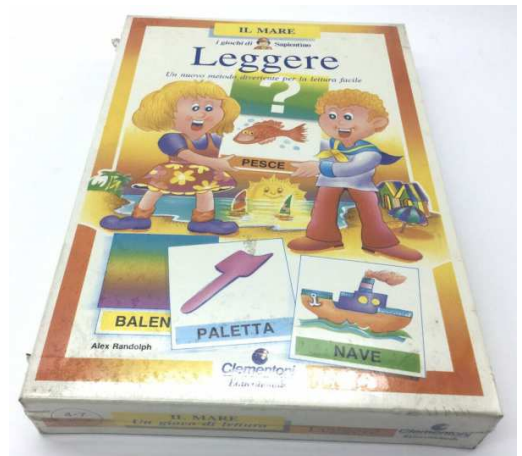
Se è in grado di leggere la parola ad alta voce allora tira fuori la carta dalla bustina, e controlla che l'immagine corrisponda a quanto ha letto.

Quindi ha il diritto di pescare una seconda carta, scelta dall'altro mazzo, e se è uguale alla precedente cioè se si trova ad avere una coppia di carte uguali, le trattiene entrambe.

Se invece la seconda carta pescata non è identica alla prima, deve sempre tentare di leggerla controllando la figura. Poi le due carte vengono rimesse nelle bustine e riposte rovesciate sul tavolo nelle loro posizioni iniziali.

Il turno passa quindi al giocatore di sinistra.

Il vincitore è il giocatore che ha raccolto più coppie di carte.



72.4 Curiosità

Il gioco *Leggere* è stato messo in commercio in diverse confezioni con tematiche differenti:

- La città;
- La fattoria;
- Il mio corpo;
- La natura;
- Il mare;
- La mia casa.

73 Super Bingo



Editore: Jumbo
 Anno di pubblicazione: 1986
 Numero giocatori: -
 Famiglia ludica: -
 Obiettivo: -
 Meccanismi ludici: -

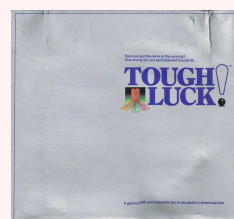
Edizioni successive

Pop Up Bingo Pagu - 1986



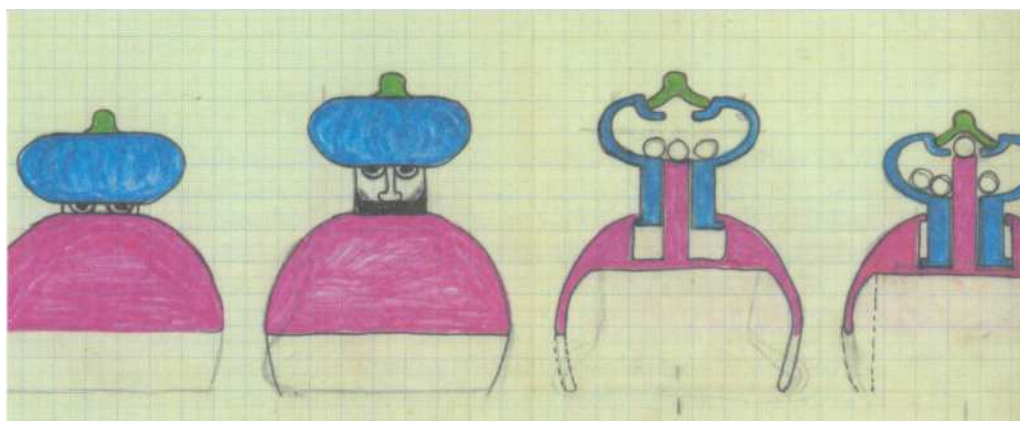
Kawada

Tough Luck! - 1987



Peter Pan Plaything

Di questa serie di giochi, Alex è l'ideatore del meccanismo di estrazione della biglia. Il prototipo era nominato "Il cappello del Turco".



Il fogliaccio degli astratti è in continua crescita, per migliorarlo ancora di più la redazione ha bisogno di nuove forze, se vuoi far parte di questo grande progetto contattate la redazione, stiamo cercando volontari.

- Autori ludici per gli articoli.
- Esperti per approfondire determinati argomenti ludici.
- Per revisionare le bozze degli articoli.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Collaboratore per progetto A. Randolph 100++, *G. Baggio*.

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

Autore	Numero	Autore	Numero
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65, 67, 71, 75, 76	S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61, 67	G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, dal 65 al 72	G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 67, 68, 71
J. Morales	48	M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 61, 63	N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 61
L. Borgesa	52	R. Saranga	54, 72
R. Cassano	54, 55, 72	J. Musse Jama	54
M. Foschi	55	G. Galimberti	55, 56, 58, 59, 61
P. Canettieri	56, 57, 58, 59, 61, 62, 66	F. Pinco11 Pallino	56
Archeonauta	56	G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61, 63	M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58	L. Caviola	57, 58, 61, 63, 64, 70
G. Mascherpa	58	A. Penna	58, 65
M.A. Donadoni	59	C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63, 67, 74	E. Perres	61
G. Pili	61	A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61	L. Poiana	61
A. Angiolino	63	M. Zannin	63
D. Ferri	64	A. Menoncin	64
A. di Mattei	64	P. Gorini	65
A. Romeo	65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 74	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	F. Macaluso	67, 69
A. Chia	69	M. Boschiero	69
F. Salerno	70	F. Reale	72
K. Handcomb	72	A. Emiliozzi	72, 73

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net>

Per contattare la redazione scrivete a: ilfogliaccio@tavolando.net

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**
stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato ai giochi di Alex Randolph.
dal 1987 al 1993.

Quali sono i vostri preferiti di Randolph?

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net

I copyright di immagini, nomi, loghi, regolamenti e marchi utilizzati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi proprietari ed il loro uso non intende infrangere alcun diritto dei detentori.