

Il fogliaccio degli astratti

Numero 77 - Anno 21

14 Maggio 2024

15
16 *Rivista ludica, giochi astratti*

Progetto

A. Randolph 100++

I giochi dal 1987 al 1993

Chi sa il gioco non lo insegna.

(Proverbio)

Indice

Il progetto A. Randolph 100++	5
Terminologia	5
Famiglia ludica	5
Obiettivo	5
Meccanismi	5
74 Auto-Hop	6
74.1 Introduzione	6
74.2 Regolamento	6
75 Eureka!	7
75.1 Introduzione	7
75.2 Regolamento	7
75.3 Variante Testa in su, testa in giù	9
75.4 Variante Libertà	9
76 Generalowsky	10
76.1 Introduzione	10
76.2 Regolamento	10
76.3 Variante per 2 o 3 giocatori	12
76.4 Curiosità	12
77 Off Course	13
77.1 Introduzione	13
77.2 Regolamento	13
78 Spion & Spion	14
78.1 Introduzione	14
78.2 Regolamento per 4 giocatori	14
78.3 Regolamento per 2 giocatori	18
79 Wettflug	19
79.1 Introduzione	19
79.2 Regolamento	19
79.3 Curiosità ludiche	20
80 Das Geheimnis der Schatzinsel	21
80.1 Introduzione	21
Regolamento	22
81 Gute Freunde	28
81.1 Introduzione	28
81.2 Regolamento	28
82 Hol's der Geier	30
82.1 Introduzione	30
82.2 Regolamento	31
82.3 Varianti	31
82.3.1 Variante Mano Misteriosa	31
82.3.2 Variante Carta premio Perduta	32
83 Holyominoes	33
83.1 Introduzione	33

83.2	Regolamento	33
83.3	Curiosità	34
84	Inkognito	35
84.1	Introduzione	35
84.2	Regolamento, per 4 giocatori	36
84.3	Regolamento, per 3 giocatori	39
84.4	Curiosità ludiche	39
85	Twiddeldum	41
85.1	Introduzione	41
85.2	Regolamento	41
85.3	Curiosità	44
86	Schatzinsel	45
86.1	Introduzione	45
86.2	Regolamento	45
86.3	Variante	47
87	Alle Vögel sind schon da	48
87.1	Introduzione	48
87.2	Regolamento	49
88	Drago Rosso	50
88.1	Introduzione	50
88.2	Regolamento	50
89	Drop Everything	53
89.1	Introduzione	53
89.2	Regolamento versione 2 giocatori	53
89.3	Regolamento versione 4 giocatori	54
90	Dormiglioni	55
90.1	Introduzione	55
90.2	Regolamento	55
91	African Queen	57
91.1	Introduzione	57
91.2	Regolamento	57
92	Jagd der Vampire	59
92.1	Introduzione	59
92.2	Regolamento	59
93	Caramba!	62
93.1	Introduzione	62
93.2	Regolamento	62
93.3	Regole per 2 o 3 giocatori	64
94	Die Verbotene Stadt	65
94.1	Introduzione	65
94.2	Regolamento	65
95	Fermate Colombo!	69
95.1	Introduzione	69
95.2	Regolamento	69

96	Brontos	72
96.1	Introduzione	72
96.2	Regolamento	72
97	Orbit	73
97.1	Introduzione	73
97.2	Regolamento	73
98	Das Pferd von Troja	76
98.1	Introduzione	76
98.2	Regolamento	76
99	Der Rattenfänger von Hameln	79
99.1	Introduzione	79
99.2	Regolamento	80
100	Die Osterinsel	81
100.1	Introduzione	81
100.2	Regolamento	81
101	In Teufels Küche	83
101.1	Introduzione	83
101.2	Regolamento	83
101.3	Regolamento per 2 giocatori	86
101.4	Regolamento per 3 giocatori	86

Il progetto A. Randolph 100++

Il progetto A. Randolph 100++ continua in questo numero con la presentazione della ludografia di Alex Randolph dal anno 1987 al 1993.

Sui numeri precedenti potete trovare i giochi pubblicati tra il 1961 e il 1986.

Terminologia

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

Famiglia ludica

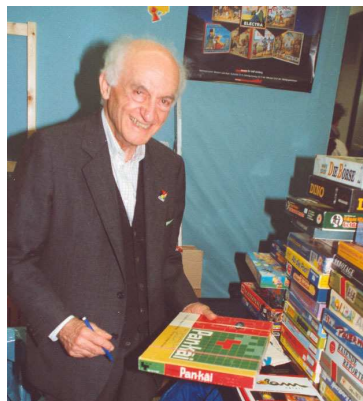
- *Gioco cooperativo*, i giocatori collaborano tutti insieme contro il gioco stesso;
- *Carta e matita*, il gioco può essere svolto utilizzando un foglio di carta e delle matite.

Obiettivo

- *Induzione*, i giocatori partono dal particolare per determinare la regola stabilita;
- *Gioco di trasferimento*, i giocatori devono percorrere un preciso percorso;
- *Completare missione*, il giocatore dovrà raggiungere un particolare obiettivo (di solito diverso per tutti i giocatori) indicato su una carta;
- *Accoppiare*, mettere insieme due oggetti simili;
- *Trovare oggetto*, i giocatori devono trovare un particolare oggetto;
- *Blocco*, bisogna bloccare il movimento di un pezzo;
- *Portare in meta condizionato*, vince chi arriva per primo al traguardo, ma rispettando delle condizioni stabilite dal regolamento.

Meccanismi

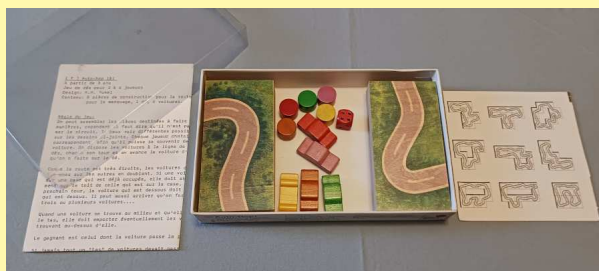
- *Percorsi*, i giocatori devono creare dei percorsi;
- *Mossa contemporanea*, i giocatori svelano la loro mossa nello stesso momento;
- *Confronto numerico*, i giocatori al termine della mossa confrontano i valori giocati;
- *Promozione*, un pezzo raggiunge una determinata meta e li vengono assegnati ulteriori poteri;



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

Buon gioco a Tutti

74 Auto-Hop



Pseudonimo:	H.H. Yukel
Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1987
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	tagliare il traguardo
Meccanismi ludici:	lancio dadi, movimento, colonne

74.1 Introduzione

Il meccanismo ricorda il gioco del Kanguruh dove i pezzi vanno a creare delle colonne e il giocatore di turno trasporta tutti i pezzi che sono posizionati al di sopra del proprio pezzo.

74.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiale: 8 tessere strada, 6 macchinine e 6 pedine in differenti colori, 1 dado.

Scopo del gioco: tagliare per primi il traguardo.

Inizio partita: si crea il percorso con le tessere strada di qualunque lunghezza anche aperto. Ogni giocatore prende una macchinina e la relativa pedina colorata. Le macchine in gioco vengono messe sulla linea di partenza.

La partita: si gioca a turno. Il giocatore lancia il dado e muove la propria macchinina. Siccome la corsia è molto stretta, le macchinine devono saltare per superarsi. Se una macchinina arriva su un posto occupato, atterra sul tetto dell'altra. Nel turno successivo, la macchinina disotto, deve trasportare quella disopra. Conseguentemente, è possibile che si formino pile di tre o più macchinine. Se è di turno la macchinina in mezzo ad una pila, trasporta con sé le macchinine che stanno sopra di lei.

Vince il giocatore che taglia per primo il traguardo. Ma se ad arrivare è una pila, la vincitrice sarà la macchinina in cima alla pila!

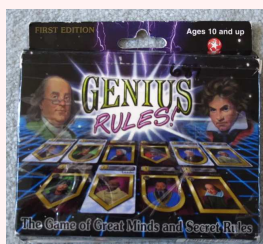


75 Eureka!

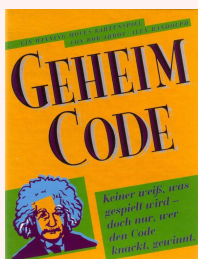


Co-autore:	Robert Abbott
Editore:	International Team
Anno di pubblicazione:	1987
Numero giocatori:	un qualsiasi numero
Categoria ludica:	induzione
Obiettivo:	collezionare 5 carte Regola
Meccanismi ludici:	giocare carte

Edizioni successive

Genius Rules! - 1996

Winning Moves

Geheim Code - 1999

Winning Moves

75.1 Introduzione

Gioco di induzione che prende ispirazione dal gioco Eleusis di Robert Abbott. Infatti il legame è così stretto che Alex volle che la paternità fosse condivisa contrattualmente con Abbott. Per giocare ad Eleusis si utilizza un tradizionale mazzo di carte e nessuna carta regola, in quanto viene formulata a piacere dal giocatore che in quella manche interpreta il "codificatore". Con questa libertà, si corre il rischio di rendere il gioco ... frustrante. La proposta di Alex con tessere con caratteristiche ben definite e l'aggiunta di carte Regola ha lo scopo principale di rendere l'Eleusis più giocabile.

75.2 Regolamento

Giocatori: 2+. Un giocatore interpreta il *Gran Maestro*, gli altri giocatori sono gli allievi che devono indovinare la regola applicata.

Materiale: 48 tessere, che rappresentano i ritratti di geni del passato. 24 tessere hanno lo sfondo rosso e 24 lo sfondo verde.

Ogni gruppo di 24 tessere ha 8 geni con la barba (simbolo triangolo), 8 con il cappello (simbolo quadrato) e 8 che non hanno né barba né cappello (simbolo O).

1 mazzo delle regole, composto da 54 carte regola: 46 riportatono, in modo schematico, una *regola* da seguire durante il gioco, 8 sono bianche. Queste ultime vanno tenute da parte e servono, una volta divenuti padroni del gioco, a inventare nuove regole in aggiunta a quelle già fornite.

Scopo del gioco: aggiudicarsi 5 carte *regola*.

Inizio partita: il mazzo delle regole viene mescolato e piazzato coperto sul tavolo. I ritratti dei geni sono messi sul tavolo in modo da poter essere presi da tutti i giocatori. Viene scelto il *Gran Maestro* che taglia il mazzo delle *regole* e pesca le prime 3 carte. Di queste 3 ne sceglie 1, le restanti 2 vengono poste sotto il mazzo delle *regole*.

La carta scelta viene vista solo dal *Gran Maestro*, che sarà l'unico a conoscere la *regola* della manche.

La regola: ogni carta mostra in modo schematico una *regola*, una sequenza fissa e ripetitiva di carte di un certo colore e di un certo tipo di geni. Per esempio disporre alternativamente geni con la barba e geni col cappello, indipendentemente dal colore di fondo.

La partita: il *Gran Maestro* apre la manche prendendo il primo ritratto di un genio e lo posiziona sul tavolo. Questa prima tessera genio forma l'inizio della sequenza corretta in funzione della carta *regola* scelta.

Tutte le successive tessere che rispettano la *regola* verranno poste alla destra della prima, creando una fila di tessere.

Ogni giocatore al proprio turno, girando in senso orario, prende una tessera genio e la pone alla destra dell'ultima tessera giocata.

Se il ritratto è compatibile con la *regola* allora il *Gran Maestro* dice "*sì! corretto*". Altrimenti dice "*no!*" e la tessera genio viene spostata dal *Gran Maestro* sotto l'ultima tessera genio valida.

In questo modo, ad ogni manche si avranno più sequenze di tessera genio. Una sequenza orizzontale, che forma la serie corretta, e più sequenze verticali, che mostrano quali tessere genio non sono in sequenza esatta.

Non appena un giocatore ritiene di aver scoperto la *regola* in base alla quale sono disposte le tessere genio (anche se non è il suo turno di gioco) esclama immediatamente "EUREKA", proponendosi così come candidato Genio.

A questo punto si cambiano i ruoli. Da ora sarà il *Gran Maestro* a giocare le tessere genio nella sequenza sul tavolo, mentre sarà il candidato Genio a dire quali sono le tessere genio corrette.

Se il candidato non fa errori e convince il *Gran Maestro* di aver capito la *Regola*, il *Gran Maestro* lo dichiara Genio e gli dà la carta *Regola* come premio. Con ciò finisce una manche.

Se invece il candidato fa un errore (dice cioè "corretto" al posto di "errato" o viceversa), il *Gran Maestro* lo nomina *somaro* e lo elimina dal gioco per il resto della manche.

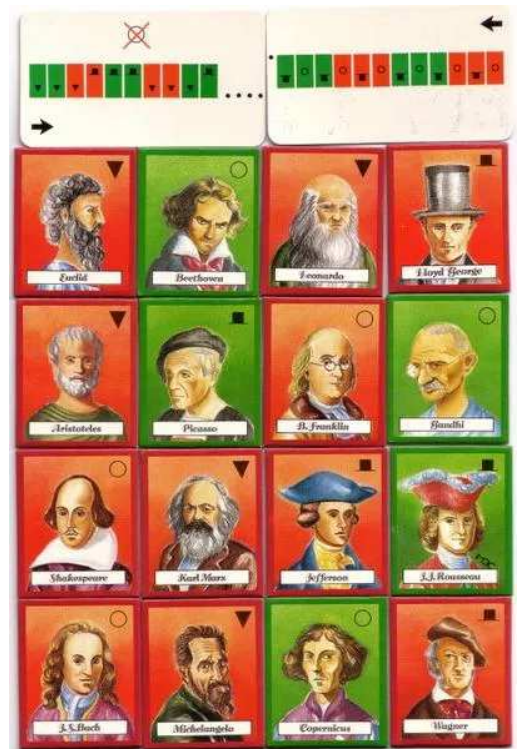
Inoltre, se il *somaro* aveva nelle precedenti manches ottenuto delle carte *regola* in premio, deve darne una al *Gran Maestro*.

La manche proseguirà normalmente fino a che non risuona un altro EUREKA (può succedere anche dopo la dichiarazione di *somaro* e non sono state deposte altre tessere sul tavolo).

Nel caso in cui il secondo candidato venisse poi dichiarato a sua volta *somaro*, la manche finisce e il *Gran Maestro* si tiene la carta *regola* come premio.

Non ci possono essere perciò più di 2 candidati per manche e il *Gran Maestro* può vincere, nella migliore delle ipotesi, fino a 3 carte *regola* in una sola manche, 2 dai *somari* e 1 per la *regola* non scoperta.

Non appena una manche è terminata viene iniziata la successiva.



Il nuovo *Gran Maestro* sarà il giocatore seduto alla sinistra del precedente.

75.3 Variante Testa in su, testa in giù

Il gioco segue le stesse regole di quello base, a parte il fatto che il *Gran Maestro* ha un foglio su cui può scrivere oppure fingere di scrivere (il bluff è un importante elemento della variante), se le tessere dei geni devono stare a testa in su o a testa in giù.

Per esempio: tutti i geni con la barba a testa in giù, tutti quelli col cappello a testa in su oppure alternare due tessere a testa in su con due tessere a testa in giù.

75.4 Variante Libertà

Uguale alla variante precedente a parte il fatto che il *Gran Maestro* può sostituire (o fingere di sostituire) la *regola* della carta scelta con una di sua invenzione.

Questa nuova *regola* deve essere chiara, non ambigua, facile da formulare e, cosa importante, decifrabile senza superare 9 tessere esatte piazzate.

Se una *regola* è troppo difficile il gioco diventa pesante, frustrante.

Per evitare ciò viene inserita una regola speciale, applicabile anche alla prima variante che impedisce al *Gran Maestro* di creare regole improponibili per il gruppo di giocatori. Per cui:

se, dopo 27 tessere piazzate, nessuno ha detto ancora EUREKA, la manche finisce senza nessun vincitore.

La carta viene rimessa in fondo al mazzo e il *Gran Maestro* viene cambiato.

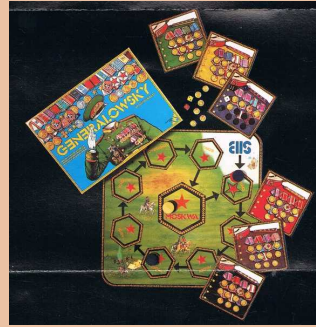
Ecco due esempi che potrebbero essere non troppo facili né troppo difficili per un gruppo di giocatori già esperti:

a) ogni tessera piazzata deve avere lo stesso simbolo (barba, cappello, O) o lo stesso colore (rosso o verde) di quella messa prima.

b) dopo una barba deve esserci sempre una tessera rossa, dopo un cappello deve esserci una tessera verde; non ci devono essere tessere senza barba o cappello.



76 Generalowsky



Editore:	International Team
Anno di pubblicazione:	1987
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	collezionare
Meccanismi ludici:	lancio dadi, movimento, colonne

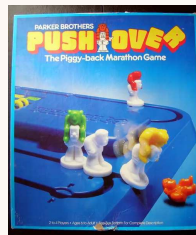
Altre edizioni

Kanguruh - 1974



Ravensburger

Push Over - 1981



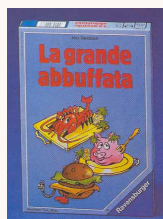
Parker Brothers

Die Heisse Schlacht - 1990



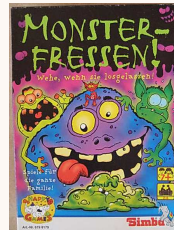
Ravensburger

La grande abbuffata - 1990



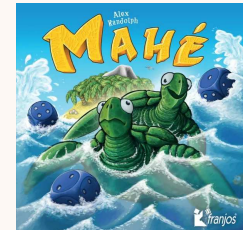
Ravensburger

Monsterfressen - 1998



Simba

Mahé - 2016



Franjos (Oliphante)

76.1 Introduzione

Il gioco deriva da *Kanguruh*, l'ambientazione è ex Unione Sovietica. In questo gioco Randolph ha cambiato il sistema di *gestione del rischio*: la somma non deve essere superiore ad un certo numero e il giocatore deve decidere quale dei 4 dadi utilizzare. Ogni dado ha una differente possibilità di spedire il giocatore in Siberia. Più alta è la possibilità di subire la punizione più velocemente ci si muove sul tavoliere.

76.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiale: 1 tabellone che presenta un percorso circolare con otto caselle città, la casella centrale Mosca e la casella Siberia, 6 *schede pettorali* e 6 pedine *generale* di colori differenti. 50 gettoni medaglia *comuni* e 6 gettoni medaglia con *stella*: una medaglia con la stella vale undici medaglie comuni, 4 dadi speciali colorati.

Scopo del gioco: collezionare 10 medaglie comuni e 1 con una stella.

Inizio partita: le medaglie vengono poste nella scatola rossa, una medaglia comune viene messa su Mosca. I giocatori prendono le relative pedine *generale* che vengono poste nella casella Siberia (SIB).

La partita: i giocatori, a turno, muovono in senso orario, il proprio *generale*. Il giocatore di turno sceglie uno dei 4 dadi da lanciare.

Se esce il simbolo freccia allora il *generale* viene mandato in Siberia, se era già in Siberia ci resta. Inoltre si aggiunge una medaglia comune sulla casella Mosca ogni volta che esce il simbolo freccia.

Se esce un numero allora si muove il proprio *generale* sul tavoliere girando in senso orario. Se il *generale* era in Siberia entra in gioco da Omsk.

I dadi: i 4 dadi sono di differente colore e ognuno ha una differente possibilità che esca la freccia, ma consente anche una differente velocità di spostamento sul tabellone:

- *dado verde*, 1 sola faccia freccia, le rimanenti facce mostrano un movimento di 1 o 2 caselle;
- *dado giallo*, 2 facce frecce, le rimanenti movimenti di 3 o 4 caselle;
- *dado rosso*, 3 facce frecce, le rimanenti movimenti di 5, 6 o 7 caselle;
- *dado nero*, 4 facce frecce, una faccia riporta una G che dà la possibilità di arrivare sopra al primo *generale*. L'ultima faccia riporta una stella (lettera G) che consente di arrivare direttamente a Mosca.

Caselle occupate: se un *generale* arriva su una casella occupata da un *generale* avversario, il nuovo arrivato viene posto sopra a quest'ultimo e diventa il suo superiore.

Si aggiunge una medaglia comune a Mosca ogni volta che un *generale* finisce su un'altro, 2 medaglie se finisce su una colonna formata da 2 generali, 3 se finisce su una colonna formata da 3 e così via.

Il *generale* in cima alla colonna è il comandante e i generali sotto ad esso dovranno ubbidire ai suoi ordini. Il comandante sarà trasportato dai sottoposti e deciderà quale tipo di dado verrà lanciato al loro turno.



Ci possono essere sovente pile di 3, 4 o più generali. Il numero di generali che saranno mossi dipende dalla posizione del *generale* di turno, il quale transporterà tutti quelli sopra di lui. Il comandante, il *generale* in cima alla colonna, al suo turno andrà via da solo.

Se lanciando il dado esce una freccia, il *generale* di turno e tutti quelli sopra di lui andranno in Siberia.

Ogni volta che 2 (o più) generali sono mandati in Siberia, si aggiungono 2 (o più) medaglie comuni a Mosca.

Raccolta medaglie: ogni volta che si arriva o si passa per Mosca, si raccolgono tutte le medaglie che vi si

trovano in quel momento. Dopo di ch  bisogna rimettere una medaglia a Mosca prendendola dalla scatola rossa.

Se arriva o passa per Mosca una pila di generali, le medaglie sono raccolte dal generale in cima alla pila.

Se, arrivando o passando per Mosca, si finisce su un'altro generale, si pu  ancora aggiungere una medaglia comune a Mosca prima di raccoglierle tutte.

Le medaglie guadagnate vanno ordinate sulla propria scheda "petto" dove c'  posto per 11 medaglie. Raccolta l'undicesima, tutte vanno rimesse nella scatola rossa e sostituite da una con la stella.



76.3 Variante per 2 o 3 giocatori

Ogni giocatore utilizza 2 generali e 2 schede petto.

Entrambi vengono mossi al proprio turno, ma prima di tirare il primo dado, bisogna indicare quale dei due sar  mosso per primo.

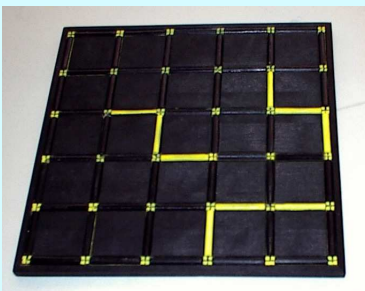
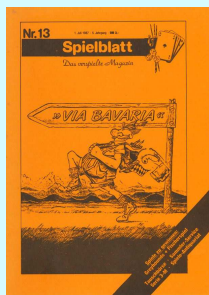
76.4 Curiosit 

Esiste un'edizione particolare (e rara) di Generalowsky che al posto dei dadi utilizza uno "spinner". Si tratta di una freccia posizionata e fissata al centro del tabellone e contornata da 4 corone circolari colorate che corrisponderebbero alla funzione del dado.

Con un colpo di dita si fa ruotare la freccia e si attende il risultato per poter compiere l'azione. Questo previa dichiarazione, prima della spinta, su quale corona si sta giocando. Le regole specificano, che per evitare un qualche trucco manipolatorio, la freccia deve compiere almeno 3 rotazioni complete.



77 Off Course



Editore:	Spielblatt
Anno di pubblicazione:	1987 (n° 13)
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	carta e matita
Obiettivo:	topologico
Meccanismi ludici:	percorsi

77.1 Introduzione

Un gioco carta e penna in cui si deve cercare di creare un circuito chiuso prima del proprio avversario. Fu pubblicato in Italia sul numero 34 dell'Europeo del 1990.

77.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: carta e matita, si disegna 1 tavoliere 6x6.

Scopo del gioco: vince il giocatore che crea un circuito chiuso che comprende tutti i segmenti disegnati. In figura 1 il circuito è corretto mentre in figura 2 ci sono dei segmenti non compresi nel circuito e quindi non è valido.

Altra modalità di vittoria: il giocatore che ritiene non si possa creare un circuito chiuso dichiara "errore fatale".

La partita: i giocatori, a turno, disegnano una linea retta (in verticale o orizzontale) tra due o più punti.

Errore fatale: dopo che un giocatore dichiara "errore fatale", l'avversario continua la partita da solo cercando di dimostrare che la dichiarazione fatta è sbagliata e di conseguenza vince.

In figura 3 e 4 i circuiti non si possono chiudere.

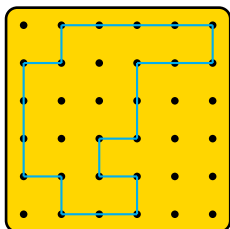


Figura 1

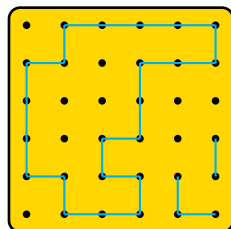


Figura 2

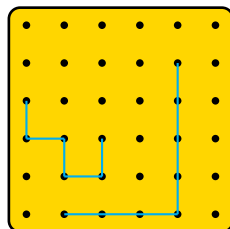


Figura 3

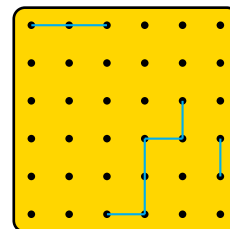


Figura 4

78 Spion & Spion



The image shows the cover of the board game 'Spion & Spion' and its components. The cover features a cartoon illustration of a spy on a motorcycle and a traitor in a white suit. Text on the cover includes 'MB SPIELE', 'DAS ZILLIENSPIEL FÜR HALBIDIOTEN UND DOPPELAGENTEN', 'VON ALEX RANDOLPH (WIRTS)', and 'DAS NEUESTE MAD SPIEL ... UND TROTZDEM ... SPANNEND, LUSTIG UND ZUM PLANEN & DENKEN'. Below the cover, the game components are shown, including a board with a central dial, various cards, and tokens.

Editore:	Milton Bradley
Anno di pubblicazione:	1987
Numero giocatori:	2 o 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	punti, catturare
Meccanismi ludici:	movimento, catture, carte

78.1 Introduzione

Rispetto alla maggioranza dei giochi di Randolph la complessità del gioco *Spion & Spion* è più alta. In sostanza il gioco è una corsa ad accaparrarsi un pezzo speciale chiamato Bazong utilizzando le proprie spie. Il tutto è complicato dal fatto che bisogna stare attenti al traditore, sempre pronto a rovinare i vostri piani per la vittoria.

Sono presenti due modalità di gioco, a squadre oppure uno contro uno.

78.2 Regolamento per 4 giocatori

Giocatori: si gioca a coppie

Materiale: 1 tabellone lato per 4 giocatori nei cui angoli sono segnate le 4 Ambasciate, 3 segnalini Spie nere numerate 1, 2 e 3, 3 segnalini Spie bianche numerate 1, 2 e 3, 3 segnalini Spie nere-rosse numerate 1, 2 e 3, 3 segnalini Spie bianche-blu numerate 1, 2 e 3, 1 segnalino Spia per ogni colore, senza numero, 1 segnalino Spia grigia (Lechz!), 3 tessere Trappole (serpente, magnete, bottiglia), 1 dado speciale Trappole, 2 segnalini *Bazong* neri per i due compagni della squadra nera, 2 segnalini *Bazong* bianchi per i due compagni della squadra bianca, 11 *carte azioni* nere, 11 *carte azioni* bianche, 3 *carte Scontro* nere per tutte le spie nere, 3 *carte Scontro* nere-rosse per le spie nere-rosse, 3 *carte Scontro* bianche per le spie bianche, 3 *carte Scontro* bianche-blu per le spie bianche-blu, 3 *buste* per i numeri dei Traditori, 1 scatola per le monete, 60 gettoni monete Zillion.



Scopo del gioco: ci sono due modalità di vittoria:

- una squadra cattura un Bazong avversario e lo porta nella propria ambasciata, oppure;
- i giocatori della stessa squadra hanno in totale 37 Zillion.

Inizio partita: ogni giocatore si siede nell'angolo della ambasciata scelta.

La scatola contenente i soldi viene posizionata nel centro del tavoliere con la spia grigia e le tre trappole. Si sistemano nelle rispettive posizioni segnate nel tabellone i due mazzi delle carte azioni.

Ogni giocatore riceve:

- 1 Bazong del proprio colore da mettere nella propria ambasciata;
- 10 Zillion;
- le 3 spie numerate del proprio colore. 2 spie vanno posizionate nella propria ambasciata e 1 nella prigione del proprio colore al centro del tabellone. Le spie senza numero, per ora, sono fuori dal gioco.



Infine, i giocatori selezionano i traditori, scrivendo su un pezzo di carta un numero da 1 a 3 e:

- il giocatore nero scrive la lettera W per indicare la spia traditrice bianca (per esempio W2);
- il giocatore bianco scrive la lettera B per indicare la spia traditrice nera;
- il giocatore nero-rosso scrive le lettere WB per indicare la spia traditrice bianca-blu;
- il giocatore bianco-blu scrive le lettere BR per indicare la spia traditrice nera-rossa.

L'ambasciata nera inizia sempre la partita.

La partita: si gioca a turno, in senso orario. Le spie della squadra nera si muovono in senso orario, mentre quelle della squadra bianca in senso anti orario seguendo le rispettive orme. Nel proprio turno si può eseguire una delle due opzioni:

- muovere una delle proprie spie di una casella;
- prendere una carta azione e seguire le istruzioni scritte.

Prima di muovere si può : metti una nota-> Si ha un dubbio come interpretare 'muovere' che potrebbe essere inteso come: prima di eseguire una delle due opzioni oppure prima del movimento della spia.

- piazzare una trappola;
- rimuovere una trappola.
- liberare dalla prigione una o più spie pagando 1 Zillion per ognuna, rimettendola nella propria ambasciata.

Ricordarsi che nella propria ambasciata:

- non ci possono stare allo stesso tempo più di due spie;
- quale spia si muova dipende sempre dal giocatore di turno;
- ogni ambasciata conta come uno spazio.



Carte azione: i due mazzetti di carte (retro nero o bianco) vengono mischiati separatamente una sola volta per partita. Ogni squadra ha il suo mazzetto personale di carte. Quando si decide per questa opzione, si ha la possibilità di scegliere l'azione di una delle prime 3 carte, pescandole una alla volta.

Si pesca la prima carta, se va bene si svolge l'azione, oppure la si rimette sul fondo del mazzo pescando poi la seconda. Se va bene si svolge l'azione e si passa il turno, oppure la si mette nel fondo del mazzo e si pesca la terza carta ed a questo punto si svolge l'azione prevista. Importante: l'ordine delle carte non deve mai cambiare.

Ogni mazzetto è così composto:

- 3 carte che riportano un due: si avanza di due caselle;
- 2 carte che riportano un tre: si avanza di tre caselle;
- 1 carta che riportano un quattro: si avanza di quattro caselle;
- 1 carta che riporta uno zero: si resta fermi e si passa il turno;
- 1 carta con cui si guadagnano tre Zillion;
- 1 carta, *LECHZI!*, la spia grigia ti aiuta;
- 1 carta, *ANSICHTS*, con il ritratto di Alfredo E. Neuman (il ragazzino dispettoso protagonista della rivista satirica MAD): permette di guardare il numero di una spia nemica (solo una). Dopo di che si ha ancora un turno da giocare (movimento oppure prendere un'altra carta azione);
- 1 carta, *SCHULUCHZI!*, si perde il Bazong catturato, che ritorna alla sua ambasciata. Se nessuna delle proprie spie sta trasportando un Bazong, si perde un turno.

Una spia si può muovere su una casella che è occupata da una spia amica e può saltare qualsiasi casella occupata da spie amiche o avversarie.

Se la casella d'arrivo è occupata (anche l'Ambasciata) da una spia avversaria avviene uno *Scontro!*

Scontro!: quando due spie avversarie si trovano sulla stessa casella avviene uno scontro.

L'attaccante è colui che è arrivato sulla casella.

L'attaccante prende le 3 carte Scontro del suo colore e decide quella con cui attaccherà: la carta scelta sarà posizionata di fronte a lui coperta.

Il difensore tenterà di indovinare la carta avversaria, scegliendo fra le sue carte Scontro e la posizionerà di fronte, coperta.

Dopo di che le carte saranno rivelate:

- se il difensore ha la stessa carta dell'attaccante vince lo scontro;
- se il difensore rivela una carta differente allora perde lo scontro.

Chi perde lo scontro deve pagare 1 Zillion al vincitore e va in prigione, rivelando il suo numero a tutti.

Se l'attaccante incontra più di un nemico nello stesso spazio li affronterà uno alla volta (eccetto se perde il primo scontro, paga 1 Zillion e va in prigione rivelando a tutti il proprio numero).

Se l'attaccante vince lo scontro gli è permesso di giocare ancora (muovere oppure giocare una carta azione).

Spia grigia: questa spia è molto forte e non le piacciono le altre spie!

Quando viene estratta la carta *LECHZ* viene messa in campo la spia grigia, che porta due benefici:

- elimina qualsiasi trappola sul tabellone;
- combatte un qualsiasi nemico. Si muove come attaccante su qualsiasi casella occupata da un nemico (tranne che nelle ambasciate) e combatte con le regole *Scontro!*. Se perde la battaglia, il giocatore deve pagare 1 Zillion al vincitore ma nessuna delle proprie spie andrà in prigione. Se vince, si ottiene 1 Zillion dal perdente, che deve andare in prigione e deve rivelare il suo numero. Il giocatore di turno può giocare ancora (avanza di uno spazio o carta passaggio), ma questa volta senza la spia grigia.

Bisogna ricordare che la spia grigia viene utilizzata solo nel turno in cui si gioca la carta Lechtz.

Il Bazong: per prendere il Bazong avversario dalla sua Ambasciata bisogna:

- arrivare con il numero esatto nell'Ambasciata avversaria;
- combattere e vincere contro tutte le spie nemiche presenti nell'Ambasciata.

Se si riesce in questa operazione allora si guadagnano 5 Zillion dalla scatola delle monete e si può giocare di nuovo (1 spazio o pescare una carta azione). Ovviamente si porta con se il Bazong.

Se il giocatore che porta il Bazong perde uno Scontro, l'avversario riottiene anche il Bazong.

Se la spia che porta il Bazong perde uno scontro contro la spia grigia, il Bazong rimane dov'è e tutti possono raccogliarlo, amici o nemici.

Se la spia perde il Bazong a causa della carta Schluchz allora il Bazong torna alla propria Ambasciata.

Importante: una spia può trasportare *solo* un Bazong. Se ne conquista o ne trova un secondo, deve decidere quale porta via, l'altro resta dov'è e aspetta la prossima spia che passa.

Tessera Trappola: prima di muovere, si può piazzare, per turno, una tessera Trappola di fronte ad un avversario.

Si pagano 2 Zillion e si piazza la tessera Trappola in una qualunque spazio libero del tabellone, ma solo se nessun Bazong è fuori da un Ambasciata. Non si possono piazzare Trappole nelle Ambasciate.

Ma attenzione: le Trappole non sono solo insidiose, ma anche insormontabili per tutte le spie. Questo perchè le spie non possono indietreggiare. Ci sono due modi per affrontarle:

- con la spia Grigia (pescando la carta *LECHZ*);
- utilizzando il dado Trappole.

Il dado riporta lo stesso simbolo delle Trappole. Per togliere la tessera Trappola, si lancia il dado e si rimuovono le trappole con il seguente criterio:

- Serpente rimuove Calamita;
- Calamita rimuove Bottiglia;
- Bottiglia rimuove Serpente.

Attenzione: il risultato del dado rimuove qualunque Trappola presente nel tabellone. Può capitare che il risultato non rimuova la Trappola in fronte ad una tua spia, ma quella che hai piazzato in fronte ad una spia avversaria! Tramite il dado, si possono avere 3 tentativi di fila per rimuovere una Trappola.

- 1° lancio costa 1 Zillion.
- 2° lancio costa 3 Zillion.
- 3° lancio costa 5 Zillion!

E soprattutto, bisogna dichiarare e pagare in anticipo la quantità di lanci che si vogliono tentare. E non c'è resto in caso di successo anticipato! Dopo il/i lancio/i, non importa il risultato, si può eseguire la propria mossa.

Il traditore: è la spia avversaria che si è indicata ad inizio gioco. Ad inizio partita non si conosce quale segnalino sia, ma durante la partita ci sono diverse occasioni per scoprirlo, come abbiamo visto in precedenza:

- quando il perdente di uno Scontro mostra il numero prima di andare in prigione;
- se una spia avversaria termina il movimento su una delle caselle Alfredo;
- con la carta Ansichts.

Attenzione: qualunque spia si fermi nella casella Alfredo può essere controllata da chiunque!

La rivelazione del traditore si verifica quando si indica il sospetto e rivelando il numero segreto dalla tua busta. Se il numero nella busta corrisponde alla spia indicata, questa viene eliminata e sostituita dalla propria spia non numerata che era da parte all'inizio della partita.

Quindi si ha una spia aggiuntiva! (Nessuno deve pagare nulla a questo punto).

Se si è sbagliato (il numero nella tua busta non corrisponde al numero della spia sospetta), tutte le proprie spie, incluso il Bazong, sono persi e si esce fuori dal gioco!

Fine partita: vince la squadra che:

- porta un Bazong avversario in una delle proprie Ambasciate, oppure;
- ottiene assieme 37 Zillion o più.

Chi ipotizza il Traditore sbagliato viene eliminato dalla partita.

Chi non ha Zillion per pagare il dovuto, viene eliminato.



78.3 Regolamento per 2 giocatori

Si utilizza il tabellone per 2 giocatori e ci saranno solo i giocatori bianco e nero.

Valgono le stesse regole per le partite a 4 giocatori. Unica differenza: come seconda opzione vittoria basta raccogliere 25 Zillion invece che 37.

79 Wettflug



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1987
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	memoria
Obiettivo:	collezionare
Meccanismi ludici:	muoversi, memoria

79.1 Introduzione

I giocatori dovranno raccogliere i bagagli viaggiando tra un aeroporto e l'altro.

79.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 4 segnalini aerei, 40 tessere valigia, 4 gettoni rossi.

Scopo del gioco: collezionare 10 valigie da raccogliere in ordine dal valore 1 al 10.

Inizio partita: mescolare le tessere valigia, formando poi dieci gruppi di quattro tessere coperte (gli aeroporti). Ciascun giocatore prende un aereo e un gettone.

La partita: si gioca a turno. Il giocatore muove il suo aereo su un aeroporto e scopre una delle tessere visibile a tutti i giocatori. Se la valigia è utile a proseguire la sua sequenza, la prende posandola davanti a sè visibile e continua il suo turno, scoprendo un'altra tessera nello stesso aeroporto oppure volando e tentando su un altro aeroporto. Può proseguire in questo modo la ricerca, fino a che non trova una tessera non conforme. La tessera non conforme si rigira coperta.

La sequenza: i giocatori devono raccogliere le valigie seguendo la numerazione crescente. Si comincia a cercare la valigia con il numero 1, poi una valigia con il numero 2, poi una con il numero 3, e così via, fino ad arrivare alla valigia con il numero 10.



Attenzione: più alto è il numero più rare diventano le tessere. Ci sono sei tessere 1, sei tessere 2, cinque tessere 3, quattro tessere 4, quattro tessere 5, quattro tessere 6, quattro tessere 7, tre tessere 8, tre tessere 9, una tessera 10.

Aeroporto: in un aeroporto ci può stare un solo aereo per volta. Un giocatore può chiedere di liberare un aeroporto. Se l'altro giocatore accetta, si sposta su un aeroporto libero e come premio può scoprire una tessera che se utile si può aggiungere alla sua sequenza.

Se il giocatore rifiuta di lasciare un aeroporto spende l'unico gettone in possesso per pagare la permanenza per quel turno. Il giocatore di turno dovrà scegliere un altro aeroporto su cui atterrare.



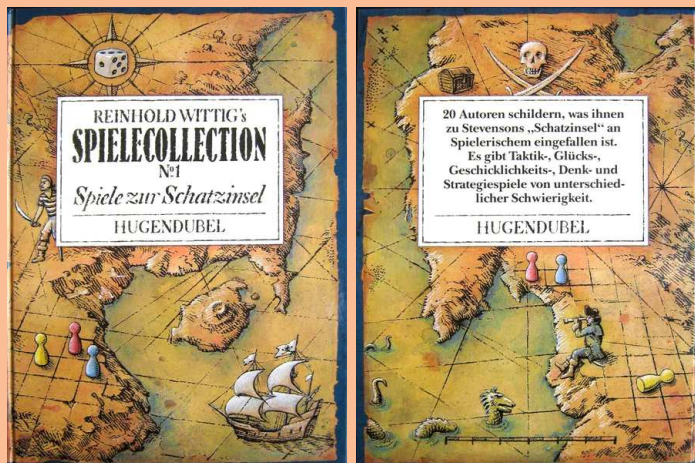
Fine partita: la partita termina quando un giocatore completa la sua sequenza di tessere dall'1 al 10.

79.3 Curiosità ludiche

Un meccanismo simile è stato utilizzato nel gioco *Haltet den Dieb* (1975) di Georg Schittenhelm.



80 Das Geheimnis der Schatzinsel



Editore:	Hugendubel
Anno di pubblicazione:	1988
Numero giocatori:	3
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	lancio dadi, movimento, manipolazione tabellone, catture

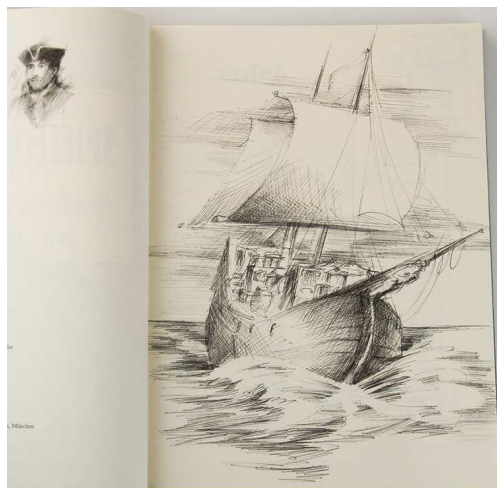
80.1 Introduzione

Reinhold Wittig (1937-) è per il mondo dei giochi tedesco, un'importante figura di riferimento.

Autore (oltre 120 giochi pubblicati per diversi editori), editore lui stesso (Edition Perlhuhn), promotore di molte iniziative come ad esempio, fin dagli anni '80, lo "Spieleautoren-Treffen" di Göttingen per autori neofiti (per capirci un'IdeaG ante-litteram), ancor oggi attivo e da cui viene pubblicata la rivista "Spiel & Autor", nonchè fra i promotori del "patto del sottobicchiere".

Nel 1986 ebbe l'idea di creare una collana di libri su giochi a tema specifico, "Reinhold Wittig's Spielecollection". Il primo volume era a tema piratesco, dedicato all'"Isola del Tesoro". Invitò vari autori a ideare dei giochi con questo tema. Il risultato fu il volume "Spiele zur Schatzinsel", che contiene questo gioco di Alex assieme alle proposte di altri autori già famosi al tempo o che lo divennero negli anni successivi con le loro produzioni. Purtroppo questa collana si fermò al primo volume pubblicato. La particolarità di questo libro è che sono gli stessi autori a spiegare le loro proposte, senza l'usuale adattamento che di solito fanno gli editori.

Quelle che presentiamo sono le regole del gioco ideato da Alex con le sue stesse parole.



"Das Geheimnis der Schatzinsel"

(*Il Segreto dell'Isola del Tesoro*)

di Alex Randolph

Un gioco tattico per tre avventurieri

Nota di Wittig: a parte piccole modifiche, l'affascinante tedesco di Alex Randolph è il vivere a Venezia da americano. Anche i suoi schizzi originali non sono stati modificati.

Materiale: 1 tabellone, 19 tessere esagonali, 12 segnalini bicolori, 24 sacchetti d'oro, 4 dadi speciali.

L'idea che ognuno di noi potesse giocare ad un gioco ambientato sull'Isola del Tesoro di R.L. Stevenson, mi è subito piaciuta molto. Perché, forse, potrebbe aprire un dialogo con il lettore, che ha l'opportunità di realizzare il gioco.

Inoltre questo progetto mi ha dato l'opportunità di rileggere il libro che un tempo amavo. Solo il suo titolo, "L'isola del tesoro", risveglia in me intere giornate piene di molti ricordi felici (questo risale ad oltre mezzo secolo fa).

Ma ovviamente il libro che ho appena riletto è completamente diverso. I libri di avventure sono materiale da sogno per i bambini, ed è chiaro che avevo sognato molto.

Sfortunatamente mancano molte belle scene. Come questa, per esempio: il piccolo Jim è strisciato fino all'accampamento dei pirati per origliare i loro piani. Viene scoperto e inseguito attraverso un paesaggio paludoso da tre pirati completamente ubriachi, urlanti, che brandiscono coltelli e sciabole, ma alla fine si ubriacarono così tanto che inciamparono l'uno sull'altro e finirono per sdraiarsi sul terreno.

D'altra parte, ho notato anche molte scene divertenti di cui ho preso nota. Come, ad esempio, la divertente somiglianza tra i "buoni" e i "cattivi" del libro: quanto sarebbe facile, quanto poco ci vorrebbe, spostare l'angolazione della telecamera, per trasformare uno di questi inglesi timorati di Dio in un pirata assetato di sangue e viceversa.

Tutti ad eccezione del piccolo Jim, ovviamente, sono arroganti e quasi nella stessa misura compiacenti e tutti motivati dalla stessa avidità per l'oro: perché questi signori pensavano effettivamente di avere più diritto sul tesoro dei pirati?

In linea di principio sono tutti saccheggiatori con la coscienza pulita.

In ogni caso, è da qui che nasce la prima idea divertente per il nostro gioco: i segnalini del gioco dovrebbero essere tutti esattamente uguali: piccoli cilindri divisi in due metà, una rossa, l'altra nera.

La metà rossa è l'Union Jack inglese, la metà nera il Jolly Roger dei pirati (Fig. 1).

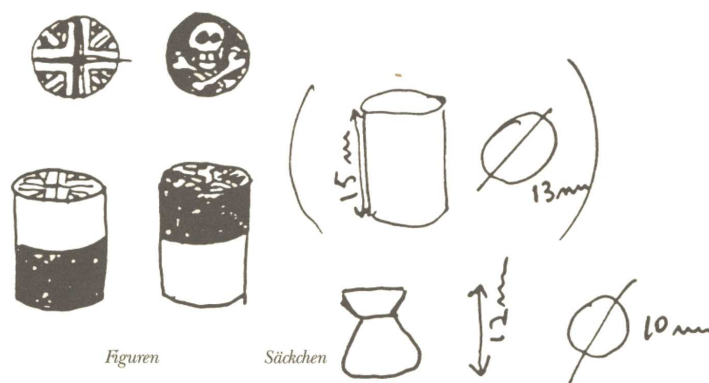


Figura 1

Quando due segnalini avversari si incontrano, avviene un duello; il perdente viene catturato, portato nell'accampamento dell'altro e cambia bandiera.

In altre parole, un pirata può facilmente diventare un buon inglese oppure un inglese può diventare un pirata.

Uno svantaggio di questa idea, tuttavia, è che trasforma immediatamente il gioco in un gioco puramente per due persone, come il tennis, gli scacchi, il calcio, ecc. Un gioco che può avere solo due facce perché le vincite di una parte devono essere sempre esattamente uguali alle perdite dell'altra parte.

Questo è il dogma, ma solo finché non si notano elementi giocosi che interrompono questo equilibrio. Come, ad esempio, una partita il tennis a Wimbledon e ... la pioggia. Oppure un esempio migliore: due giocatori stanno giocando a ping-pong e nella stessa stanza c'è anche un gatto e non ho bisogno di spiegare altro.

Mi piacerebbe includere qualcosa di simile nel nostro gioco in modo che anche una terza persona possa giocare.

Nessuno lo aveva saputo fino ad oggi, nemmeno il buon R.L. Stevenson, che l'Isola del Tesoro è occupata da una piccola tribù di persone molto tranquille e molto timide.

Non appena una nave si avvicina all'isola si nascondono nella fitta, paludosa e labirintica foresta al centro dell'isola e nessuno li può vedere. Ecco perché sappiamo molto poco di loro, come il fatto che hanno una strana convinzione, secondo la quale i tesori che gradualmente vengono portati e sepolti, sono la cosa più sacra, la fonte di ogni potere e di ogni felicità.

Quindi non vedono i pirati come criminali e assassini, ma come esseri divini che hanno portato qui volontariamente delle cose meravigliose, intenzionalmente e per nessun altro motivo se non il benessere degli isolani.

Questa volta, però, sono arrivate persone che non hanno portato con sé alcun tesoro, ma stanno cercando di dissotterrarlo e, a quanto pare, con l'intenzione di portarlo via! Questo deve essere evitato a tutti i costi!

Quindi ora possono giocare tre giocatori: E (Inglese), P (Pirati) e N (Nativi). Il tabellone di gioco (Fig. 2) mostra l'isola come la conosciamo dal libro, e il tempo è circa una settimana dopo lo sbarco dall'Hispaniola.

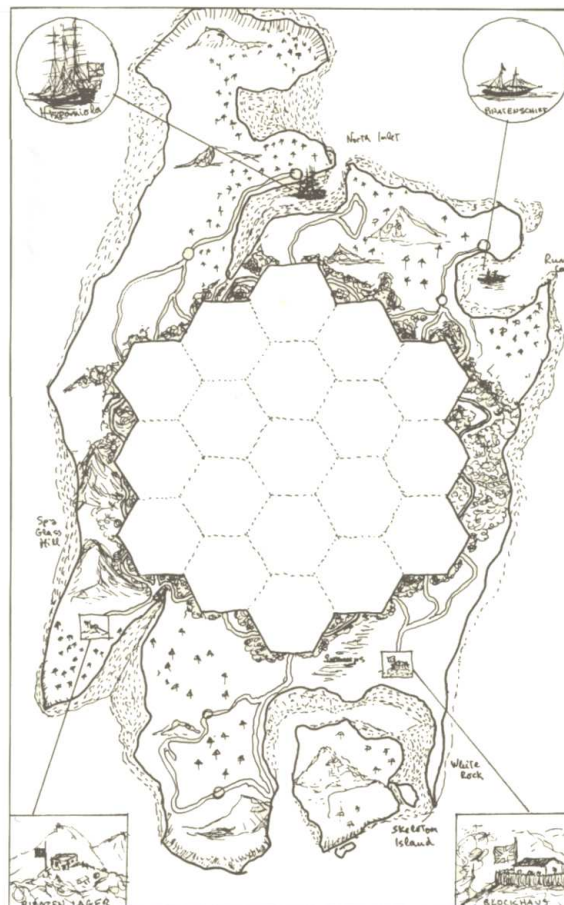


Figura 2

In basso a destra della mappa vediamo il fortino, dove i nostri lealisti reali hanno raccolto i loro tesori, e in alto a sinistra l'Hispaniola (dove Jim l'ha trovata dopo il suo avventuroso viaggio per mare), dove avrebbero portato i loro tesori. In basso a sinistra, invece, vediamo l'accampamento dei pirati, dove si trovano anche i ricchi tesori (nel libro è indicato che Flint aveva nascosto anche altri tesori sull'isola); e in alto a destra, nella tranquilla Baia del Rhum, giace una feluca nera: questa fu portata sull'isola dal terribile pirata Cane Nero, con l'aiuto di quattro marinai poi assassinati, e qui volevano caricare il loro bottino.

Al centro del tabellone c'è la zona nativa, la fitta foresta dove si sono nascosti gli indigeni e dove un estraneo può facilmente perdersi.

Nei campi contrassegnati si inseriscono le 19 tessere esagonali. Sul retro delle tessere si vede solo una fitta foresta; sul davanti si vedono dei sentieri nella foresta. I sentieri sono sempre tre, in modo che ciascuno dei sei lati sia collegato ad un altro lato. Esistono cinque modi per farlo (Fig. 3).

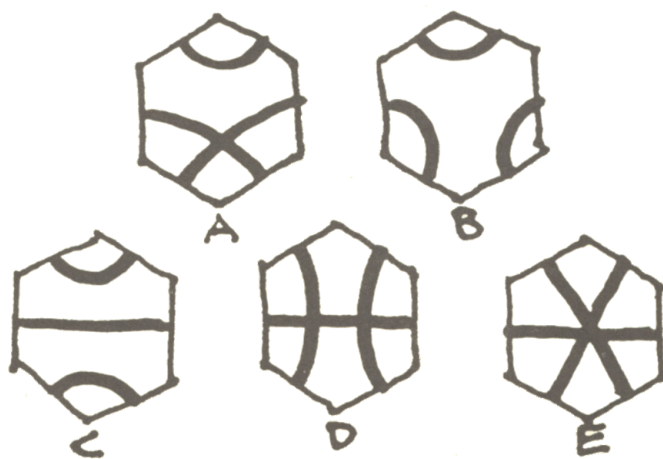


Figura 3

Quando le tessere sono posizionate, vengono creati disegni di linee molto interessanti, armoniose e infinitamente diverse. Li ho chiamati "Pewies", dal nome del terribile Pew, il cieco del libro. La Figura 4 mostra, ad esempio, cosa può accadere se si mettono insieme più tessere A.

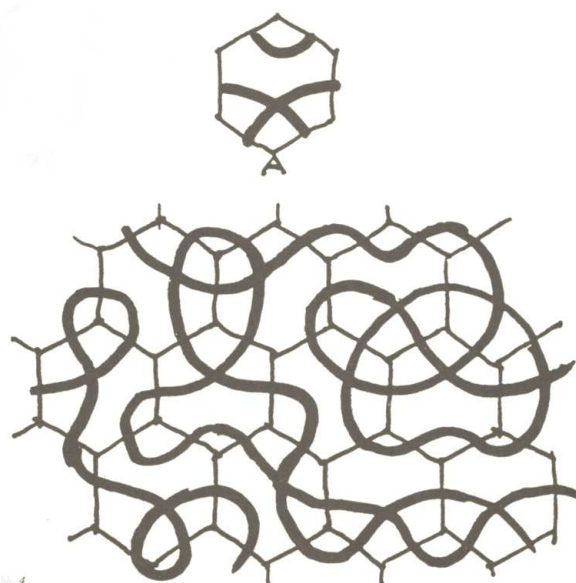


Figura 4

In ogni caso, per il gioco ho scelto le tessere in Fig. 5. Questa illustrazione mostra anche come sono distribuite e c'è sempre un punto su uno dei sentieri di ciascuna tessera dove i segnalini possono fermarsi.

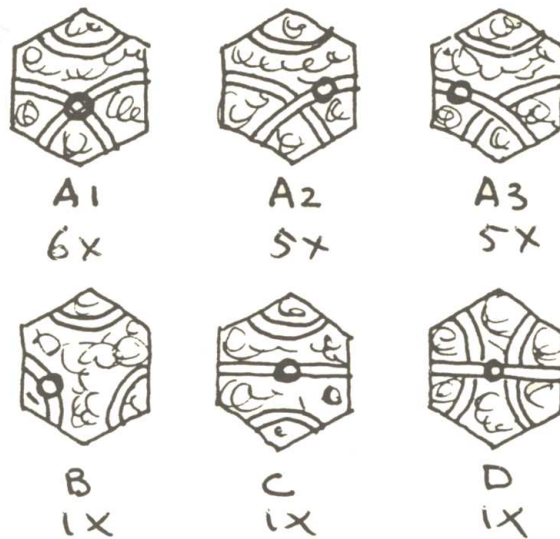


Figura 5

I giocatori E e P posizionano nei rispettivi angoli di partenza 6 segnalini (con il loro colore rivolto verso l'alto) e i 12 sacchi che contengono i loro tesori (Fig. 1 - nel mio caso sono in legno tornito e colorato oro).

Il giocatore N non ha segnalini perché i suoi uomini non sono mai visibili. Mescola le 19 tessere coperte e le posiziona con cura sui 19 spazi vuoti al centro dell'isola. Più avanti, durante il gioco, queste tessere diventeranno gradualmente capovolte, e quando saranno tutte capovolte, vedrai una straordinaria rete di quelle possibili.

La Fig. 6 mostra una di queste possibili reti. Forse un lettore sarà interessato a calcolare il numero esatto. Ci sono 19 permutazioni, ciascuna con sei direzioni diverse!)



Figura 6

Adesso la partita può quasi cominciare. Non mi resta che descrivere i quattro dadi necessari per giocare. Ci sono due dadi rossi e due neri.

I dadi rossi hanno quattro lati rossi e due neri. I dadi neri hanno quattro lati neri e due rossi. Il giocatore E fa la prima mossa. L'ordine di gioco è sempre: E, P, N.

Regole per E e P

E e P sono avversari diretti; ognuno cerca di impossessarsi dei sacchi d'oro e dei segnalini dell'altro giocatore e di portare quanto più oro possibile sulla propria nave. Allo stesso tempo, entrambi collaborano, in un certo senso, contro N.

Chi è di turno lancia i quattro dadi e poi può muovere o girare le tessere tante volte quante sono le facce con il suo colore sui dadi.

Per esempio, se è il turno di E e ci sono tre lati rossi sui dadi, può fare tre azioni, tra girare tessere oppure muovere i suoi segnalini. Per esempio può muovere tre volte lo stesso segnalino, oppure muovere due segnalini e girare una tessera, etc..

Movimento. Si sposta un segnalino dall'angolo del punto di partenza e poi ci si sposta lungo i sentieri da un punto di arresto al punto di arresto successivo. Ciò spesso significa che ci si muove attraverso diverse tessere senza fermarsi perché non ci sono punti di sosta su di esse.

Quando un segnalino è in cammino trasporta sempre un tesoro. Se un segnalino riesce a raggiungere l'obiettivo, la nave in attesa, un sacco del tesoro viene immediatamente spostato dall'angolo di partenza al cerchio dell'obiettivo. Il segnalino solitamente rimane lì, fuori pericolo, ma può essere riportato all'angolo di partenza in qualsiasi momento.

Duelli. Se un segnalino raggiunge uno spazio già occupato da un segnalino nemico, si verifica immediatamente un duello.

L'attaccante lancia i due dadi del suo colore. Se su entrambi i dadi esce il suo colore allora vince. Se su entrambi i dadi appare il colore dell'avversario, allora ha perso. Mentre se su un dado appare il suo colore e sull'altro il colore dell'avversario, la lotta continua, ma ora è l'avversario che lancia i suoi due dadi. Si continua finché non c'è un vincitore.

Immediatamente dopo l'esito dello scontro, il segnalino del perdente viene portato nel campo del vincitore e girato in modo che cambi colore. In secondo luogo, un sacchetto d'oro del perdente viene trasportato direttamente alla destinazione del vincitore, cioè alla nave. In terzo luogo, il segnalino vincente può immediatamente fare un ulteriore passo avanti.

Vale quindi la pena vincere i duelli e, poiché l'attaccante ha un chiaro vantaggio, conviene che il giocatore di turno provochi i duelli.

Tessere. All'inizio del gioco, le tessere vengono semplicemente capovolte. In seguito possono anche ruotare ed è proprio questa rotazione che rende più piccante la partita, poiché ad ogni rotazione l'intera rete cambia in modo sorprendente.

Se uno dei due, E o P intende ruotare una tessera, bisogna indicarla all'avversario che può dire "No!", ma solo una volta per turno. Dopodiché il giocatore di turno può ovviamente girarne un'altra (ovviamente una tessera non dovrebbe mai essere ruotata se su di essa è presente un segnalino...).

Regole per N

Lo scopo del gioco è generalmente impedire agli altri giocatori di raggiungere le loro navi e prendere da loro quante più borse d'oro possibili. N gioca allo stesso modo contro entrambi. Ad ogni turno lancia i quattro dadi.

Se il risultato è 2 - 2 (due facce rosse e due nere), non succede nulla: il suo turno è già finito.

Se il risultato è 3 - 1, può sicuramente ruotare tre tessere, e questo è già qualcosa. Inoltre se nessun segnalino del giocatore il cui colore è apparso tre volte si trova sui sentieri del bosco, N riceve immediatamente una Borsa d'oro da questo giocatore. Ma se uno dei segnalini di questo giocatore si trova su un sentiero nel bosco, N può usare le sue rotazioni per cercare di forzare questa segnalino in un "sentiero circolare". (Nella Fig. 7 puoi vedere come N ha catturato un segnalino P nero con due rotazioni.).

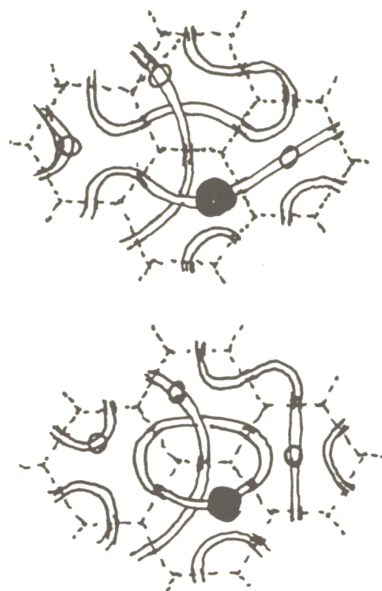


Figura 7

Se ci riesce, riceve immediatamente una borsa d'oro dal prigioniero, che può poi provare a liberarsi alla mossa successiva. Ma per fare ciò il suo colore deve apparire su almeno due dadi, altrimenti il segnalino verrà mangiata da N! Perché ho completamente dimenticato di dire che questi isolani silenziosi e timidi sono purtroppo anche cannibali (quindi in Fig. 7 - Il giocatore P deve ora ottenere il nero due volte per modificare una delle tessere e poi scappare con il segnalino. Se ciò non riesce, il segnalino è perso).

Se il risultato è 4-0, tutto è esattamente come 3-1, ma riceverai anche una borsa d'oro dal giocatore di cui ha lanciato il colore.

Fine della partita

Un giocatore può dichiarare finita la partita una volta accumulati 13 punti.

Per E e P, ogni sacchetto che è stato portato sulla nave e ogni segnalino ancora in gioco conta come 1 punto.

Per N, solo ogni sacco catturato conta come un punto (i segnalini mangiati sono considerati digeriti e non contano nulla).

Tuttavia, alla fine del gioco, N può anche reclamare tutti i sacchi che sono ancora nei magazzini di E e P.

Di solito si fanno tre partite in modo che tutti possano interpretare tutti ruoli una volta. Vince chi ottiene più punti complessivi.

81 Gute Freunde



Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1988
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	lancio dadi, movimento

Edizioni successive

Gute Freunde - 2005



Drei Magier Spiele

81.1 Introduzione

Nello stagno magico le rane si divertono a fare delle corse saltando da una ninfea all'altra e cercando di accaparrarsi più monete possibili. Interessante l'utilizzo dei dadi, più si è indietro nella corsa più dadi si tirano. L'edizione del 2005 mantiene lo stesso meccanismo di dadi, riduce il numero di tessere ninfee e monete ed elimina le pietre nere.

81.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 12 tessere ninfee, 4 rane colorate in 4 colori, 4 dadi speciali, 45 monete d'argento, 15 monete d'oro, 7 pietre nere, 1 sacchetto.

Scopo del gioco: fare più punti possibili. Ogni moneta d'oro che si ha a fine partita vale 3 punti, ogni moneta d'argento 1 punto.

Inizio partita: le 12 tessere ninfee vengono mischiate e disposte in cerchio sul tavolo.

Le rane vengono messe nel sacchetto ed ogni giocatore pesca una delle rane.

Chi prende la rana rossa la deposita su una qualsiasi tessera ninfea. Le altre rane vengono poste in ordine una dopo l'altra dietro la rana rossa sulle precedenti ninfee. Sarà posizionata una rana su ogni tessera.

L'ordine dei colori è: rosso, azzurro, verde e giallo.

Il numero dei dadi (e delle rane) dipende dal numero di giocatori: in 4 giocatori 4 dadi e rane, in 3 giocatori 3 dadi/rane e in 2 giocatori 2 dadi/rane.

In un sacchetto vengono messe un numero di monete e pietre nere in base al numero di giocatori, come in tabella.

2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori	-
27	36	45	monete d'argento
9	12	15	monete d'oro
5	6	7	pietre nere

Si riempie il sacchetto delle monete e pietre previste. Il giocatore la cui rana è stata pescata per ultima prende 3 monete e le mette sulla tessera ninfea dietro l'ultima rana della fila. Se viene estratta una pietra nera verrà messa da parte e si pesca di nuovo dal sacchetto la moneta mancante.

La partita: il giocatore con la rana al primo posto inizia la partita e tira un solo dado. Se il dado mostra tre punti, la rana può saltare su 3 ninfee in senso orario, con 2 punti salta su 2 ninfee, con 1 punto su 1 ninfea e con zero punti (lato libero del dado) la rana resta ferma.

Dopo di che la mossa passa al giocatore che ha la rana al secondo posto. Può tirare con 2 dadi per superare meglio la prima rana. Somma i punti dei 2 dadi e salta un numero di ninfee pari al punteggio ottenuto.

Il terzo tira 3 dadi, somma i punti e salta un numero di ninfee pari al punteggio ottenuto.

Il quarto può usare tutti i 4 dadi quando arriva il suo turno e procede come descritto sopra.

Quando il quarto giocatore ha mosso si ricomincia dal giocatore che in quel momento è in testa, il quale tirerà un solo dado.



Prendere le monete: chi per primo completa il giro delle tessere ninfee e si ferma sulla foglia dove stanno le 3 monete, le prende. Contemporaneamente il giocatore che in questo momento si trova all'ultimo posto, pescherà dal sacchetto 3 nuove "monete" e le deposita sulla tessera ninfea dietro alla sua rana.

Se, verso la fine del gioco, vi sono meno di 6 monete nel sacchetto, verranno poste sulla ninfea dietro la foglia dell'ultima rana (eccetto, naturalmente, le pietre nere).

Buoni amici: se 2 o più rane si fermano sulla stessa tessera queste sono *buoni amici* ed avranno fortuna insieme. Ciascuno dei due giocatori può pescare dal sacchetto una moneta, naturalmente senza guardare.

Le pietre nere: chi da "buon amico", ha sfortuna ed estrae una pietra nera dal sacchetto, deve rimettere una moneta d'oro di sua proprietà nel sacchetto (se non ne ha allora una d'argento). La pietra nera non ritorna dentro il sacchetto ma viene ritirata dal gioco.

Se un giocatore (come si è già accennato all'inizio) nell'estrarre le tre monete per metterle nella tessera dietro la sua rana, pesca una pietra nera, la mette da parte e la sostituisce pescando di nuovo dal sacchetto, senza però dover dare qualcosa di sua proprietà.

Fine della partita: quando tutte le monete d'oro e d'argento sono state prese dal sacchetto e sono state raccolte dai giocatori la partita è terminata.

Ora si conta il valore delle monete d'oro e d'argento:

ogni moneta d'oro vale 3 punti, ogni moneta d'argento vale 1 punto.

Chi ha più punti è il vincitore della partita. Se 2 giocatori hanno la stessa somma, sono tutti e 2 vincitori.

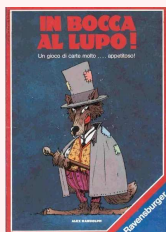
82 Hol's der Geier



Editore: Ravensburger
Anno di pubblicazione: 1988
Numero giocatori: da 2 a 5
Categoria ludica: giochi di carte
Obiettivo: far punti
Meccanismi ludici: mossa contemporanea, gioco carta, confronto numerico

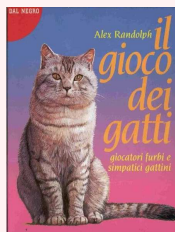
Edizioni successive

In bocca al lupo - 1989



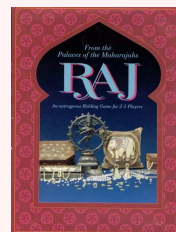
Ravensburger

Il gioco dei gatti - 1994



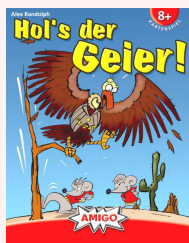
Dal Negro

Raj - 1995



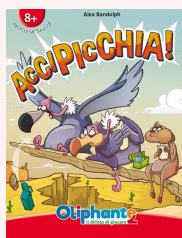
Winning Moves

Hol's der Geier! - 2011



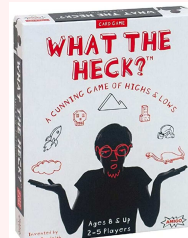
Amigo

Accipicchia! - 2018



Oliphante 2

What the Heck? - 2019



Amigo

82.1 Introduzione

Gioco d'asta secca dalla meccanica semplice, con il particolare *twist* che a parità di offerta "vincente"... non si vince, e l'asta se l'aggiudica il secondo o il terzo offerente, etc. Alex ricostruisce in questo gioco un fatto accaduto a Brindisi nel 1944, come spiega in allegato alla versione Raj del 1995.

82.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 5

Materiale: 75 carte suddivise in 5 mazzi numerati da 1 a 15 di diverso colore, 15 carte punti suddivise in 10 carte topolino (porcellini nell'edizione italiana) con valori da 1 a 10, 5 carte avvoltoio (lupo nell'edizione italiana) con valori da -1 a -5.

Scopo del gioco: fare più punti possibili.

Inizio partita: ogni giocatore riceve un mazzo di 15 carte numerate. Si mischiano le carte topolino e le carte avvoltoio a formare il mazzo punti coperto, posto al centro del tavolo.

La partita: viene girata una carta dal mazzo punti e i giocatori selezioneranno in segreto una carta da giocare che sarà girata in contemporanea. In pratica è un'asta segreta secca per aggiudicarsi o evitare la carta punti. Tutte le carte giocate nella manche vengono messe da parte.

Carta topolino: se la carta girata dal mazzo punti è una carta topolino (punti positivi), chi ha giocato la carta più alta si aggiudicherà la carta topolino. In caso di parità sarà il secondo valore più alto ad aggiudicarsi la carta topolino. In caso di totale parità delle carte, la carta topolino rimarrà in gioco nella manche successiva e sarà girata un'altra carta punti.

Carta avvoltoio: se la carta girata dal mazzo dei punti è una carta avvoltoio (punti negativi), chi ha giocato la carta più bassa si aggiudicherà la carta avvoltoio. In caso di parità sarà il secondo valore più basso ad aggiudicarsi la carta avvoltoio. In caso di totale parità delle carte, la carta avvoltoio rimarrà in gioco e sarà girata un'altra carta punti.

Più carte punti in gioco: quando ci sono più di una carta punti in gioco, se la somma è positiva tutte le carte premi vengono aggiudicate da chi ha giocato la carta più alta, se la somma è negativa, le carte sono aggiudicate da chi ha giocato la carta più bassa.

Fine partita: quando tutte le 15 carte sono state aggiudicate, la partita termina ed ogni giocatore somma i punti. Chi ha più punti è il vincitore.



82.3 Varianti

Nell'edizione del 1995, Raj, sono contenute due varianti.

82.3.1 Variante Mano Misteriosa

Prima d'iniziare, ogni giocatore pesca dall'avversario alla propria sinistra, senza guardarla, una carta. Questa è la sua Carta Misteriosa che assieme alle altre forma la Mano Misteriosa che viene messa da parte. Si gioca come il solito. Quando rimane l'ultima carta premio in palio, questa sarà aggiudicata scoprendo le carte che compongono la Mano Misteriosa.

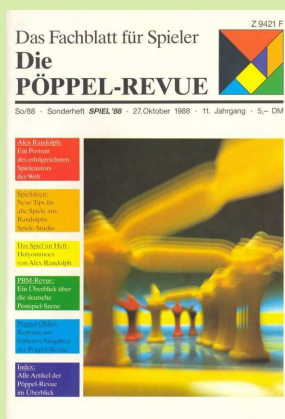
82.3.2 Variante Carta premio Perduta

Prima d'iniziare, rimuovere, senza guardarla, una carta premio. La Carta Perduta è fuori dal gioco e non andrà all'asta. Si gioca come al solito. Quando viene scoperta la 14a carta premio, i giocatori sommano le loro due carte rimanenti per aggiudicarsela.

Quando si giocano più partite, i giocatori possono decidere che il vincitore di ogni singola partita, sceglierà in quale modalità si giocherà la successiva, base o una delle varianti.



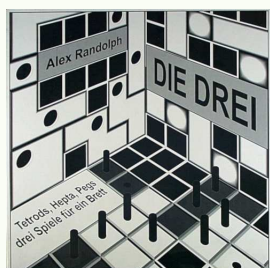
83 Holyominoes



Editore:	Die Pöppel Revue (n°7)
Anno di pubblicazione:	1988
Numero giocatori:	1
Categoria ludica:	solitario
Obiettivo:	posizionare tutte le tessere
Meccanismi ludici:	posizionamento

Edizioni successive

Die Drei (Tetrods) - 1998



Franjos

83.1 Introduzione

Publicato come "gioco della rivista" nel numero speciale di Die Pöppel Revue 7/1988 dedicato ad Alex Randolph.

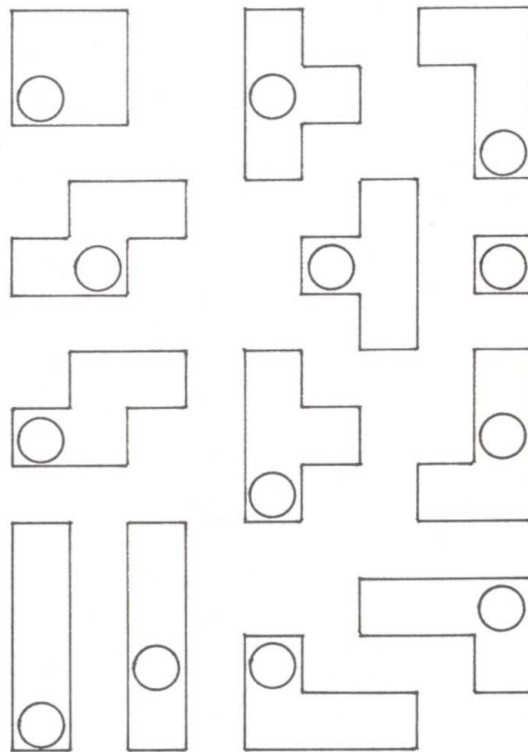
Il prototipo non aveva nome (o meglio troppi nomi per i diversi prototipi, il primo creato nel "periodo giapponese" 1967-1972), ma alla fine il nome scelto è sintomatico: HOLYOMINOES, una combinazione di parole da buco (Hole) e Polimini (Polyominoes), queste strutture costituite da diversi quadrati posizionati uno accanto all'altro con un ... buco!

83.2 Regolamento

Giocatori: 1

Materiale:

- 12 tetramini e 1 monomino. Ogni tetramino ha uno dei quadrati forato. In figura 1 sono raffigurati i tetramini e il monomino;



- 1 tavoliere quadrato 7x7 dove sono presenti dei fori grandi e piccoli; - 13 "Ohnies", piccoli cilindri con uno "capezzolo"

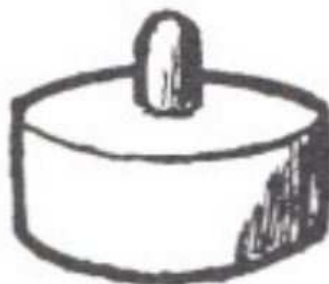
Scopo del gioco: posizionare tutti tetramini e il monomino.

Inizio partita: vengono posizionati i 13 Ohnies sui fori grandi oppure su quelli piccoli.

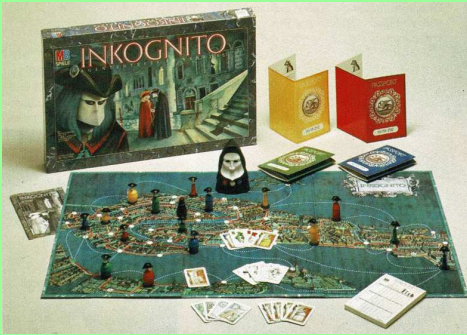
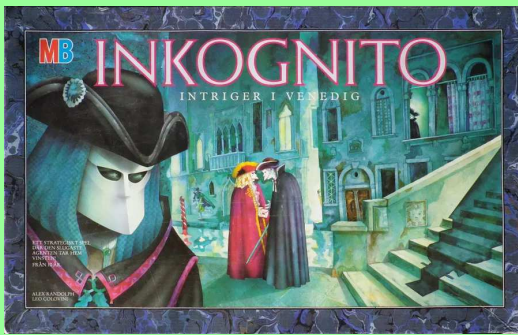
La partita: il giocatore dovrà posizionare le tessere una per volta in modo da incastrare gli Ohnies sui fori. Le tessere possono anche essere capovolte. Sono 2 rompicapi da risolvere.

83.3 Curiosità

Nel 1998, la Franjos pubblica una confezione che contiene tre giochi di Alex, due ristampe, Hepta e Peggino (qui col nome di Pegs) e l'inedito in scatola Holyominoes (qui chiamato Tetros). Questa edizione contiene altri 32 puzzles da risolvere.



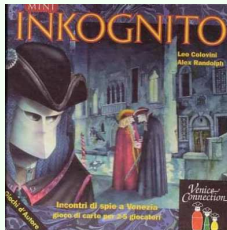
84 Inkognito



Co-autore:	Leo Colovini
Editore:	Milton Bradley
Anno di pubblicazione:	1988
Numero giocatori:	da 3 a 4
Famiglia ludica:	deduzione
Obiettivo:	completare missione
Meccanismi ludici:	movimento, carte

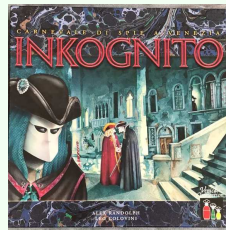
Edizioni successive

Mini-Inkognito - 1996



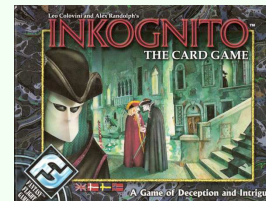
Venice Connection

Inkognito - 2001



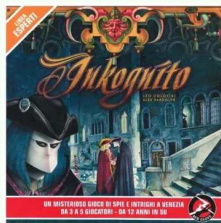
Winning Moves

Inkognito - 2003



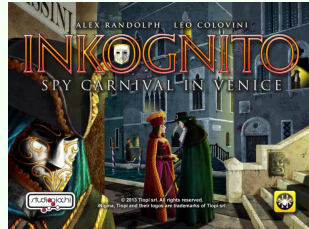
Fantasy Flight

Inkognito - 2013



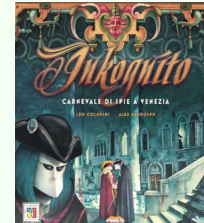
Red Glove

Inkognito: Spy Carnival in Venice - 2014



iNigma

Inkognito - 2022



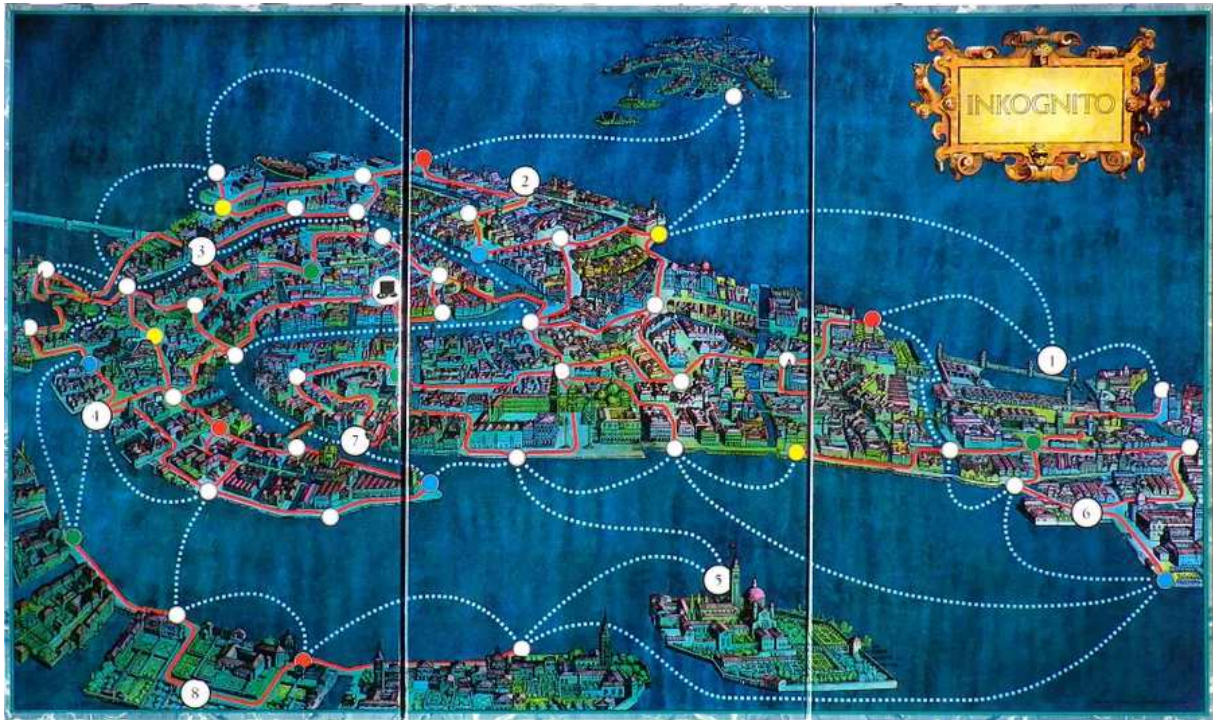
Oliphante/Ares

84.1 Introduzione

Il gioco è ambientato durante il Carnevale di Venezia. Di notte, nei palazzi e nelle calle si aggirano festeggianti in maschera. Questa baldoria fornisce la copertura per quattro losche figure misteriose in grado di camuffarsi in modo irricognoscibile. Le loro missioni sono segrete e devono girare la città per completarle e riconoscere i loro compagni.

84.2 Regolamento, per 4 giocatori

Giocatori: 4



Materiale:

- 1 tabellone di gioco, che mostra una mappa stilizzata di Venezia;
- 16 segnalini in quattro colori;
- 1 segnalino nero, l'Ambasciatore;
- 1 mischia colori mascherato contenente 10 biglie colorate;
- 4 passaporti che fungono da schermo e riportano la lista delle missioni;
- 4 buste;
- 1 blocco segna indizi.
- 48 carte divise in quattro mazzi colorati ed uno in bianco e nero. Ogni mazzo contiene:
 - 4 carte identità: *Lord Fiddlebottom*, *Colonel Bubble*, *Agent X*, *Madame Zsa Zsa*;
 - 4 carte travestimento (basso, alto, grasso, magro);
 - Il mazzo di carte in bianco e nero contiene in più;
 - 4 carte di messaggio segreto (Alpha, Bravo, Charlie, Delta);
- 1 carta di inizio.

Scopo del gioco: individuare il proprio compagno tra gli altri giocatori e completare la missione con successo.

Inizio partita: ogni giocatore riceve dello stesso colore, 4 segnalini, 8 carte, 1 passaporto, 1 foglio segna indizi.

Poi posiziona i suoi 4 segnalini sulle stesse caselle colorate del tabellone.

Sistema il proprio passaporto come uno schermo dietro al quale è in grado di prendere appunti sul foglio segna indizi.

Si prendono le 13 carte in bianco e nero e le 4 buste. Un giocatore prende le 4 carte di identità, le mischia senza farle vedere e ne mette una in ogni busta. Il giocatore seguente prende le 4 carte travestimento ed esegue la stessa operazione di prima. Il terzo giocatore esegue la stessa operazione con le 4 carte del messaggio segreto. L'ultimo giocatore mette la carta d'inizio in una delle buste, mischia le buste e ne distribuisce una ad ogni giocatore.



Riassumendo, ogni giocatore ha una busta che contiene:

- 1 carta identità, per il personaggio;
- 1 carta travestimento, il tipo di segnalino;
- 1 carta del messaggio segreto, che, combinata con il messaggio del proprio compagno, vi dirà come vincere la partita.

I giocatori non possono vedere le carte altrui.

Le informazioni devono essere tenute segrete fino a quando si decide di rivelarle.

Un giocatore troverà nella busta la carta inizio. Sarà il primo di turno, poi si prosegue in senso orario.

La partita: durante la partita i giocatori useranno i loro 4 segnalini mascherati per incontrare i segnalini avversari o l'Ambasciatore, in modo da guardare alcune delle carte avversarie e cercare di dedurre quale sia il proprio compagno.

Al proprio turno si scuote il mischia colori in modo da estrarre 3 biglie colorate. In base al colore si hanno le seguenti azioni:

- Biglia *rossa*, muovere uno dei propri segnalini di una casella lungo la linea rossa (terra);
- Biglia *blu*, muovere uno dei propri segnalini di una casella lungo la linea blu (acqua);
- Biglia *gialla*, muovere uno dei propri segnalini di una casella via terra o via acqua;
- Biglia *nera*, muovere l'Ambasciatore di una casella via terra o via acqua;
- Biglia *bianca*, nessuna mossa (con 3 biglie bianche non si può muovere).

Azioni: nel proprio turno si possono fare le seguenti azioni:

- Muovere un singolo segnalino per tre volte e/o muovere fino a tre segnalini una sola volta;
- Fermarsi su una casella occupata da un altro giocatore;

- Fermarsi con uno dei vostri segnalini sulla casella occupata dall'Ambasciatore o muovere l'Ambasciatore su una casella con un proprio segnalino.

Non si può:

- Fermarsi su caselle occupate dallo stesso giocatore più di una volta per turno;
- Fermarsi con un proprio segnalino su una casella occupata da uno dei propri segnalini;
- Fermarsi con l'Ambasciatore su un segnalino di un altro giocatore.

Incontri: quando un giocatore ha finito tutte le sue mosse può chiedere di vedere segretamente 3 carte per ogni giocatore che ha incontrato. Si hanno tre possibili richieste:

- *Identità:* chiedere informazioni sull'identità dell'avversario. Quest'ultimo deve mostrare 2 carte di identità e 1 carta di travestimento. Almeno 1 di queste carte deve essere vera;
- *Travestimento:* chiedere informazioni sul travestimento dell'avversario. Quest'ultimo deve mostrare 2 carte di travestimento e 1 carta di identità. Almeno 1 di queste carte deve essere vera;
- Se si incontra l'Ambasciatore (o lo si muove su un proprio segnalino) potete chiedere di vedere 2 carte di identità o 2 carte di travestimento di un qualunque avversario. 1 di queste deve essere vera.



Annotazioni: alla fine di ogni turno, si dovrebbe prendere nota delle informazioni che si sono ricevute sul proprio foglietto segna-indizi. Se un giocatore vi mostra 3 carte che vi aveva già mostrato in precedenza, mostrate l'annotazione precedente per conferma. Se vi mostra ancora le stesse 3 carte, per punizione vi deve rivelare quale carta è vera.

Allontanamento: dopo aver visto le carte del vostro avversario e aver preso appunti, dovete mandare via i segnalini che avete appena incontrato in una qualunque casella non numerata e libera. Se avete incontrato l'Ambasciatore, allora dovete mandarlo via in qualunque casella colorata o all'Ambasciata.

Il contatto: durante lo svolgimento della partita si incomincerà a sospettare quali potrebbero essere i ruoli e travestimenti degli altri giocatori.

Quando pensate di avere scoperto il vostro compagno, dovrete cercare di rivelargli la vostra identità, facendo vedere al vostro presunto compagno una o più carte segrete contenute nella vostra busta.

Messaggio segreto: potete in qualunque momento mostrare ad un altro giocatore la vostra carta messaggio segreto invece di una delle altre carte che dovrete mostrargli.

È importante notare che quando mostrate ad un altro giocatore la vostra carta messaggio segreto essa non può contare come la carta vera. Almeno un'altra carta dovrà essere vera.

Se mostrate al vostro compagno la vostra carta del messaggio segreto gli permetterete di scoprire la missione. Per completare la missione dovete capitare su uno dei segnalini del vostro compagno per dargli la possibilità di farvi vedere la sua carta del messaggio segreto.

La missione: vista la carta del messaggio segreto del vostro compagno, potete determinare la vostra missione segreta comune.

La lista completa delle missioni è all'interno di ogni passaporto. Accoppiando il vostro codice a quello del vostro compagno, potete scoprire la vostra missione.

Fine della partita: la prima coppia che porta al termine la missione, vince la partita. Ma bisogna essere certi che sia la missione giusta, altrimenti vincono gli avversari!

84.3 Regolamento, per 3 giocatori

Uno dei giocatori non avrà il compagno.

Valgono tutte le regole del gioco per quattro giocatori, eccetto per quanto segue:

- Togliere i segnalini ed il passaporto di un colore;
- Distribuire le carte nelle quattro buste. Prima di mettere la carta di inizio in una delle buste, toglierne una dal gioco. Poi mettere la carta di inizio in una delle tre buste rimaste, mischiarle e darne una ad ogni giocatore;
- Si gioca come nella versione per quattro giocatori;
- Se avete un compagno, completate la vostra missione come al solito. Se siete da soli, essendo il complice della spia, siete in grave pericolo, e la vostra missione è di lasciare Venezia il più presto possibile!

84.4 Curiosità ludiche

Nella edizione della Red Glove (2013) viene introdotto il quinto giocatore che impersonerà l'ambasciatore.

Durante il suo turno l'ambasciatore si può sempre muovere di 1 o 2 caselle attraversando, a scelta, percorsi di terra o di mare.


Quando l'ambasciatore si ferma su una casella occupata dal personaggio di un altro giocatore può interrogarlo a riguardo della sua identità o della sua corporatura.

Nel turno degli altri giocatori la pallina nera viene usata come di consueto, ovvero per muovere la figura dell'ambasciatore di 1 casella facendogli attraversare uno spazio di terra oppure di mare.



Quando un giocatore usa l'ambasciatore come tramite per interrogarne un altro, il giocatore indagato deve passare le carte prescelte al giocatore dell'ambasciatore, questi le guarderà e le ripasserà a sua volta al giocatore indagatore. In questo modo l'ambasciatore riuscirà a racimolare informazioni sugli altri giocatori non solo nel suo turno, ma anche ogni volta che verrà usato come tramite dagli altri giocatori.

INKOGNITO										
MB		CORP IDENTIFICAZIONE	CORP MIB. ZA. ZA.	CORP COL. BIRBLE	CORP AGENT X	TRAVESTIMENTO				
		F	Z	B	X					
GIOCATORE										
COLORE										
GIOCATORE										
COLORE										
GIOCATORE										
COLORE										

4092IT 788

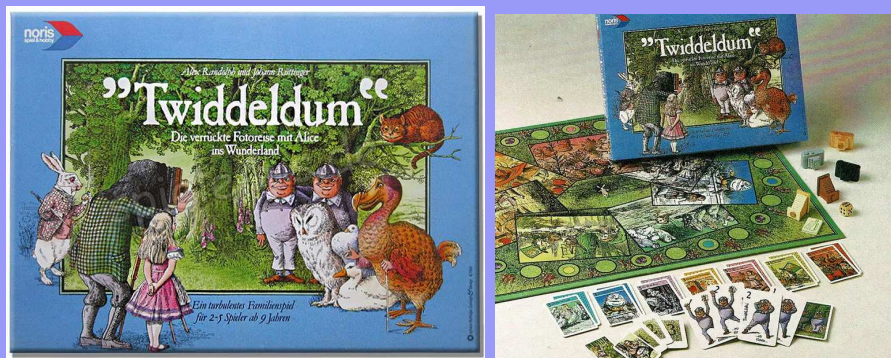
MISSIONI		LORD FIDDLEBOTTOM COL. BUBBLE	
		ALPHA	BRAVO
	Agent X ha delle fotografie compromettenti di Mme Zsa Zsa e dell'Ambasciatore. Tendetegli un'imboscata per recuperare il materiale. (Andate sulla casella di Agent X con qualunque delle vostre pedine.)	ALPHA	BRAVO
	Base a Lord Fiddlebottom: "Sei seguito. Dei sicari sono stati pagati per eliminarti. Ritorna immediatamente al panfilo." (Muovete Lord Fiddlebottom alla casella 5.)	ALPHA	CHARLIE
	Mme Zsa Zsa ha il microfilm nel tacco della sua scarpa sinistra. Inseguetela e trovate il film. (Andate sulla casella di Mme Zsa Zsa con qualunque delle vostre pedine.)	ALPHA	DELTA
	Informazione da Miss Noma: "Agent X ha l'incarico di assassinare l'Ambasciatore. Eliminate X." (Andate sulla casella di Agent X con qualunque delle vostre pedine.)	BRAVO	ALPHA
	L'Ambasciatore vuole incontrare Mme Zsa Zsa. Fermatelo a qualunque costo! (Andate sulla casella dell'Ambasciatore con qualunque delle vostre pedine.)	BRAVO	CHARLIE
	Base a Col. Bubble: "Sanno che sei Big 1. Vai al vecchio Arsenale, una mongolfiera ti verrà a prendere alle 23.00." (Muovete Lord Fiddlebottom alla casella 1.)	BRAVO	DELTA
	L'Operazione MEGA-ARCHIVIO è annullata. Fiddlebottom deve presentarsi all'Hotel Griiti per nuove istruzioni. (Muovete Lord Fiddlebottom alla casella 7.)	CHARLIE	ALPHA
	L'Ambasciatore è un traditore! Arrestatelo immediatamente. (Andate sulla casella dell'Ambasciatore con qualunque delle vostre pedine.)	CHARLIE	BRAVO
	L'Ambasciatore è in pericolo e deve ritornare all'Ambasciata. Portatelo in salvo scortandolo. (Muovete l'Ambasciatore sulla casella dell'Ambasciata.)	CHARLIE	DELTA
	Mme Zsa Zsa vuole consegnare il microfilm ad Agent X. Intercettatela. (Andate sullo spazio di Mme Zsa Zsa con qualunque delle vostre pedine.)	DELTA	ALPHA
	Col. Bubble ha un messaggio "soltanto per le tue orecchie" per Lord Fiddlebottom. Accertatevi che l'abbia ricevuto. (Muovete Col. Bubble sulla casella di Fiddlebottom o viceversa.)	DELTA	BRAVO
	"Loro" progettano di fare un'incursione all'Ambasciata. Nascondete l'Ambasciatore nel Monastero della Giudicca. (Muovete l'Ambasciatore alla casella 8.)	DELTA	CHARLIE

© 1988 MB ITALY SRL.

MISSIONI		MADAME ZSA ZSA AGENT X	
		ALPHA	BRAVO
		MISSIONI	
		ALPHA	BRAVO
		ALPHA	CHARLIE
		ALPHA	DELTA
		BRAVO	ALPHA
		BRAVO	CHARLIE
		BRAVO	DELTA
		CHARLIE	ALPHA
		CHARLIE	BRAVO
		CHARLIE	DELTA
		DELTA	ALPHA
		DELTA	BRAVO
		DELTA	CHARLIE

4092IT 788

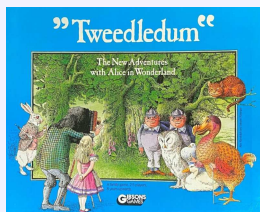
85 Twiddeldum



Co-autore:	Johann Rüttingher
Editore:	Noris
Anno di pubblicazione:	1988
Numero giocatori:	da 2 a 5
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	far punti
Meccanismi ludici:	carte, movimento, catture

Edizioni successive

Tweddledum- 1989



Gibson Games

85.1 Introduzione

Gioco ambientato sul libro *"Alice nel paese delle meraviglie"* di *Lewis Carroll*. Il tabellone è composto da due percorsi, uno interno ed uno esterno. In quello interno si possono prendere delle fotografie importanti per il conteggio finale dei punti.

I giocatori si daranno battaglia per rubarsi queste fotografie e metterle al sicuro.

85.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 5

Materiale:

- 1 tabellone composto da due percorsi circolari. Nella parte centrale è presente la casella di partenza. Nel cerchio interno ci sono 7 caselle scena. Il cerchio esterno ha 28 caselle di cui, 7 hanno un piccolo cerchio colorato che corrisponde alle 7 figure del cerchio interno (servono per entrare e uscire dalle 7 scene interne) e altre 7 sono le caselle *Twiddel* (color viola);



- 5 *segnalini macchine fotografiche*, in cinque colori;
- 49 *carte foto*, divise in 7 gruppi (le scene) colorati di 7 carte ciascuno con i seguenti valori: una carta da 5 punti, una carta da 3 punti, due carte da 1 punto e tre carte di valore nullo;
- 6 *carte Twiddel*, 3 fortunate e 3 sfortunate. Entrambi i gruppi hanno valori 1, 2, 3;
- 11 *carte Alice*, tre carte vuote, tre carte di valore 1, due carte di valore 2, due carte di valore 3, una *carte Change* (Alice con maialino);
- 1 *tessera bottiglia*;
- 1 *dado bottiglia*.

Scopo del gioco: fare più punti degli avversari riuscendo a prendere le migliori *carte foto*.



Inizio partita: si mescolano separati i 7 gruppi di carte foto e si posizionano nelle 7 scene del tabellone. Si mescolano le carte Alice e si posizionano al centro del tabellone (sopra la tana del coniglio) ed infine si mescolano le carte Twiddel che vanno poste a lato del tabellone. Tutti i mazzetti hanno le carte coperte. Si decide chi inizia la partita e poi si prosegue in senso orario. La tessera e il dado bottiglia si usano quando viene scoperta una *carte Change* o quando vorremmo terminare la partita.

Primo turno: dal primo giocatore in poi, si piazza il proprio segnalino su una casella scena, si prende la prima carta del mazzo e la si pone nascosta (dopo averla guardata) di fronte a sè.

Turni successivi: il giocatore di turno prende una *carte Alice* e la gira.

Se decide di usarla muove la sua macchina fotografica di un numero di caselle pari al numero indicato dalla carta (sceglie anche il senso di marcia).

Il movimento può avvenire sia nel percorso interno che in quello esterno. Il cambio di percorso fra una scena e il suo pallino colorato (e viceversa) conta come uno spazio.

Se la carta non è gradita, si ha una seconda possibilità prendendo la prossima *carte Alice*, dopo di che si deve muovere il proprio segnalino di un numero di spazi indicati dalla seconda carta.

Se si estrae la carta senza numero si rimane fermi, ma si può prendere una foto se la propria macchina fotografica è su una casella scena, oppure proteggere una *carte foto* presa in precedenza (leggi sezione apposita).

Con la *carta Chance* si può muoversi liberamente oppure rimanere fermo, tutto dipende dalla *tessera bottiglia* e dal *dado bottiglia*. Quando si estrae la *carta Chance* la prima azione è scegliere se mettere la tessera bottiglia sul rosso o sul verde e poi lanciare il dado. Se i due colori sono differenti non si può far nulla, se i colori sono uguali si ha piena libertà di movimento.

Quando le carte Alice terminano si gira il mazzo senza mischiarle. Tuttavia, il giocatore di turno seguente al ripristino delle carte Alice, se ritiene che la sequenza sia sfavorevole, può decidere di mischiarle.

Prendere carte foto: ci sono due modi per acquisire carte foto:

- ogni volta che il proprio segnalino si ferma su una casella scena si può prendere la carta in cima alla pila e metterla a faccia in giù di fronte a voi;
- *rubare* una carta a un altro giocatore dopo una battaglia. Le carte rubate vengono messe a faccia in giù.



Le foto prese dalle varie scene devono essere tenute separate, in modo che qualunque giocatore possa vedere le carte possedute. Le carte protette vanno anch'esse rese ben visibili.

Proteggere foto: una volta per turno si ha il diritto di proteggere una carta foto. Per proteggere una foto basta girala a faccia in su. Le carte protette non possono essere prese con facilità. Da ricordare che per terminare il gioco bisogna avere scoperta una foto per ogni scena.

Dare battaglia: quando la propria macchina fotografica termina il suo movimento su una casella occupata da un avversario bisogna dare battaglia.

Il giocatore che ha mosso deve decidere chi dei due deve prendere la carta in cima al *mazzo Twiddel*. Se viene girata una *carta buona fortuna* il giocatore ha vinto la battaglia, con la *carta sfortuna* si perde la battaglia.

Chi vince ha il diritto a prendere delle *carte foto* coperte al perdente oppure girare a faccia in giù delle *carte foto* avversarie oppure proteggere le proprie *carte foto*. Il numero sulla carta Twiddel estratta determina anche quante carte foto coinvolgere e le scelte si possono fare in qualunque combinazione.

Chi vince la battaglia nel cerchio interno può spedire il perdente su una qualsiasi casella vuota del cerchio esterno, ma non in una casella Twiddel.

Quando si vince una battaglia sul cerchio esterno si può muovere il proprio segnalino su una qualsiasi casella vuota del cerchio esterno oppure interno inclusi la casella Twiddel.

Quando si muove su una scena del cerchio interno, si può prendere la prima carta foto presente. Se ci si muove in una casella Twiddel, si possono guardare le prime 2 carte del mazzo Twiddel. Infine, la carta Twiddel usata va riposta coperta sotto il mazzo Twiddel.

Importante: le carte Twiddel non vanno mischiate, fino a che un giocatore non pesca la carta sfortuna 3. Dopo lo scontro, lo stesso giocatore mescola le carte Twiddel compresa la carta sfortuna 3.

Caselle Twiddel: se ci si ferma su queste caselle si possono vedere segretamente le prime due carte in cima al mazzo Twiddel. Inoltre solo su queste caselle, possono convivere più segnalini senza che ci sia nessun scontro.



Fine partita: un giocatore che ha almeno una carta foto protetta (cioè visibile) di ognuna delle 7 scene può far terminare la partita. Al proprio turno deve dichiarare la fine della partita, prendere la tessera bottiglia scegliere un colore e poi lanciare il dado. Se i due simboli coincidono la partita è terminata.

Se i colori sono diversi la partita continua.

Il vincitore è colui che realizza il punteggio più alto, sommando la carta foto del valore più alto di ogni scena. In caso di parità vince il giocatore che ha fatto terminare la partita. Ma se il pareggio è fra altri due giocatori, vince chi ha raccolto più carte foto. Se il pareggio persiste, entrambi sono i vincitori.

85.3 Curiosità

Nell'edizione inglese del gioco del 1989, le carte Alice hanno una diversa composizione: una carta vuota, due carte di valore 1, due carte di valore 2, due carte di valore 3, quattro carte Change (Alice con un maialino). Per il resto del regolamento, rimane tutto uguale.



Board Game Geek

<https://boardgamegeek.com>

Il principale sito ludico di
riferimento per
Il fogliaccio degli astratti.

86 Schatzinsel



Editore:	Jumbo
Anno di pubblicazione:	1989
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	collezionare
Meccanismi ludici:	lancio dadi, movimento, manipolazione tabellone, catture

86.1 Introduzione

Questa è l'edizione commerciale del gioco contenuto nel libro di Reinhold Wittig, "SPIELECOLLECTION No. 1 Spiele zur Schatzinsel".

Il gioco è diventato per soli 2 giocatori, con uno scopo leggermente cambiato. Un buon esempio per confrontare come a volte l'idea dell'autore viene riadattata dall'editore.

Quale secondo voi è la più intrigante?

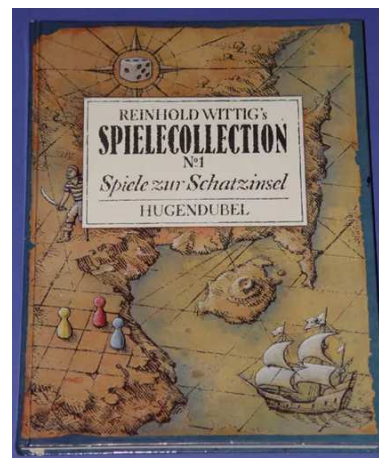
86.2 Regolamento

Giocatori: 2 (in rosso gli inglesi, in nero i pirati)

Materiale:

- 1 tabellone;
- 10 segnalini cilindrici bicolori (neri e rossi);
- 19 tessere rotonde sentiero;
- 16 tessere, gli scrigni del tesoro;
- 2 dadi speciali con quattro lati rossi e due lati neri;
- 2 dadi speciali con quattro lati neri e due lati rossi;
- 1 bastoncino.

Scopo del gioco: portare, per primi, 7 scrigni del tesoro sulla propria nave.





Inizio partita: gli inglesi si sono trovano nel fortino (in basso a destra del tabellone, freccia rossa), i pirati sono nell'accampamento sulla Collina dello Spione (in basso a sinistra del tabellone, freccia nera).

Ogni giocatore ha 5 segnalini girati dalla parte del suo colore e riceve 6 scrigni del tesoro.

Dalla parte opposta dell'isola ci sono la nave dei pirati (in alto a destra del tabellone, punto nero) e quella inglese (in alto a sinistra, punto rosso). Il centro del tavoliere è occupato dalla foresta dove ci sono dei *vuoti* che saranno riempiti dalle tessere sentiero. Su ognuna ci sono tre tratti di sentiero ed è presente un punto che rappresenta uno stop, dove i segnalini devono fermarsi.

A turno, iniziando dal nero (i pirati), i giocatori depositano una tessera sentiero fino a quando non vengono tutte esaurite. I sentieri devono sempre combaciare con quelli del tabellone.

Turno di gioco: comincia il rosso, segue il nero, etc. Un turno inizia depositando un segnalino nel proprio campo base, indicato dalla freccia del proprio colore (questa azione non conta come mossa). Si lanciano i 4 dadi e si potranno fare tante mosse quante facce del proprio colore sono uscite.

Una mossa consiste nel muovere un proprio segnalino oppure ruotare una tessera. E' obbligatorio muovere almeno un proprio segnalino.



Movimento segnalino: i segnalini si possono muovere:

- dal proprio campo base al primo stop;
- di stop in stop;
- da uno stop alla casella d'arrivo (punto rosso o nero).

Salire a bordo: quando uno dei segnalini arriva sulla propria nave ha trasportato 2 scrigni del tesoro dal campo alla nave.

Una volta a bordo, il segnalino rimane sulla nave e non ritorna nell'isola, tranne nel caso speciale descritto nel paragrafo dedicato.

Ruotare le tessere: prima si indica la tessera che si intende girare. La tessera si gira inserendo la punta del bastoncino nel buchetto presente sulla tessera e poi la si gira.

L'avversario, una sola volta per turno, potrebbe fare un'obiezione, in questo caso si hanno due possibilità:

- accettare l'obiezione e fare un'altra mossa (muovere segnalino o girare un'altra tessera);
- si confuta l'obiezione. i due giocatori prendono due dadi differenti e li lanciano fino a quando uno dei due ha un doppio. Se il doppio è del colore avversario si perde la sfida, non si ruota la tessera e si perde l'azione, ma si può completare il turno se si hanno altre azioni a disposizione. Se il doppio è del proprio colore si ruota la tessera.

Duello: quando un segnalino arriva su uno stop occupato da un segnalino avversario bisogna duellare. Si lanciano i propri dadi (i dadi che hanno 4 facce del proprio colore), iniziando dall'attaccante. Se ottiene un doppio:

- del proprio colore, vince il duello;
- del colore avversario, perde il duello;
- con un rosso e un nero, il duello continua e il lancio dei dadi passa al difensore. Si continua in questo modo finché esce un doppio che determina il risultato del duello.

Al termine del duello:

- il segnalino che ha perso viene capovolto e portato al campo del vincitore;
- uno scrigno tesoro viene portato dal campo base di chi ha perso alla nave del vincitore;
- se l'attaccante ha vinto può spostare un'altra volta il segnalino coinvolto. Si può duellare sugli stop, ma non nei campi base o sui punti d'arrivo.

Fine partita: appena uno dei giocatori ha imbarcato 7 scrigni, ha vinto la partita.

Situazioni speciali (FAQ).

- Quando si arriva alla nave e non si può portare a bordo 2 scrigni allora se ne porta 1 solo.
- Quando si arriva sulla nave e non si ha nessuno scrigno del tesoro da portare a bordo allora si prende 1 scrigno del tesoro dal campo avversario. Se non ci sono scrigni del tesoro nel campo avversario se ne prende 1 dalla nave avversaria e la partita è finita.
- Quando si perde un duello e non si hanno scrigni del tesoro nel proprio campo allora si prende uno scrigno del tesoro dalla propria nave.
- Un giocatore non può mettere 2 suoi segnalini sullo stesso stop.
- Se l'avversario accetta di ruotare una tessera, si è obbligati a ruotarla.
- Se un giocatore rimane senza segnalini sull'isola, uno dei segnalini imbarcati può lasciare la nave e ritornare sull'isola. Viene posizionato sul punto d'arrivo e muove come al solito. Se il segnalino vince un duello, allora il segnalino vinto va sulla nave e non al campo. Si può portare solo un segnalino alla volta dalla nave all'isola.

86.3 Variante

I giocatori più esperti probabilmente vorranno giocare una versione più lunga. Ciò è possibile. Le regole rimangono le stesse, ma i giocatori ricevono ciascuno 8 scrigni del tesoro (invece di 6) e per vincere si devono portare a bordo 9 scrigni (invece di 7).

87 Alle Vögel sind schon da




Editore: Noris
Anno di pubblicazione: 1989
Numero giocatori: da 2 o più
Famiglia ludica: collezione
Obiettivo: accoppiare
Meccanismi ludici: destrezza

Edizioni successive

Jetzt fahrn wir übern See - 1999



Drei Magier Spiele

Jetzt fahrn wir übern See - 2013



Drei Hasen in der Abendsonne Spiele

87.1 Introduzione

Con questo gioco si fa un salto nel mondo delle fiabe, delle fiastrocche e l'ispirazione per Alex arriva... dal suo soggiorno giapponese fra il 1966 e il 1972.



L'*Uta garuta* è un antico gioco orientale, che in Giappone tutt'ora si gioca. Consiste nel riconoscere e abbinare versi di poesie. Si usa un doppio mazzo di carte: su uno c'è l'incipit

di una poesia, sull'altro il verso seguente. E poi ci sono almeno tre persone: un oratore che legge il mazzo degli incipit, mentre gli altri si sfidano nel riconoscere il verso successivo e con destrezza arraffare la carta relativa.

Le poesie utilizzate sono tratte dai classici della letteratura orientale, in primis dallo *Hyakukin Isshu* di *Fujiwara no Teika*, di cui esistono anche traduzioni in italiano (per esempio "La Centuria poetica", trad. Marcello Muccioli). Giampaolo Dossena in uno dei suoi articoli (TuttoLibri, La Stampa 06/11/1982) si chiedeva se fosse possibile fare lo stesso con i classici della poesia italiana, concludendo amaramente che il macigno insormontabile non sarebbe stata, forse, la scelta della nostra centuria, ma la stessa scuola italiana.

Alex trova il modo di rendere appetibile il sistema di gioco ai gusti occidentali (perlomeno tedeschi), abbinando il recitato con il visivo.

87.2 Regolamento

Giocatori: da 2 o più

Materiale: 30 tessere illustrate e 30 carte filastrocca.

Inizio partita: prima dell'inizio della partita, i bambini guardano le tessere illustrate. Un giocatore che sa già leggere o un adulto poi canta o legge il testo di ogni carta in modo che i bambini sappiano che c'è un testo di una canzone per ciascuna immagine (se i testi sono noti dopo alcune partite, questa preparazione può essere omessa).

Scopo del gioco: collezionare più tessere.

La partita: i bambini si siedono attorno al tavolo tenendo sotto le mani. Un giocatore è scelto per leggere i testi delle carte (è sufficiente l'inizio sottolineato, ma può anche recitare l'intera filastrocca). L'oratore mischia le tessere illustrate, ne rimuove 5 (sono messe da parte a faccia in giù) e dispone le restanti 25 sul tavolo. Poi rimescola le carte delle filastrocche e legge la prima senza farla vedere ai giocatori.

I bambini devono indovinare e toccare velocemente la tessera corretta.

Il primo che tocca l'immagine corretta ottiene la carta.

Se un bambino indica un'immagine sbagliata oppure tira fuori la mano da sotto il tavolo, anche se l'immagine di cui viene recitato il testo non è sul tavolo (perché è tra le 5 messe da parte), deve restituire una tessera in possesso. Naturalmente, se non si ha ancora una tessera, non si dà nulla.

Una tessera restituita si unisce alle 5 tessere scartate e non è più in gioco.

Fine partita: quando in gioco rimangono solo 3 tessere illustrate, le cose si fanno particolarmente eccitanti: chi ottiene la tessera successiva le prende tutte e tre! La partita è quindi finita.

Il giocatore con più tessere illustrate vince.



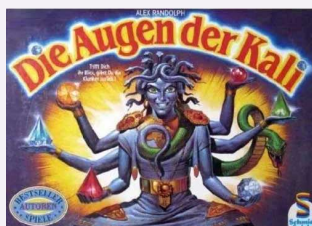
88 Drago Rosso



Editore:	Editrice Giochi
Anno di pubblicazione:	1989
Numero giocatori:	da 2 o più
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	punti
Meccanismi ludici:	estrazione carte, movimento

Edizioni successive

Die Augen der Kali - 1993



Schmidt Spiele

Drago Rosso - 2022



Oliphante

88.1 Introduzione

Un gioco "push your luck", con possibilità di rubare la mano e un pò di calcolo.

88.2 Regolamento

Giocatori: da 2 o più.

Materiale: 1 tabellone, 1 bicchierino in metallo dorato, 90 gettoni in tre colori (rosso, verde e blu), 1 sacchetto di stoffa rossa, 1 mazzo di 54 carte così suddiviso: diciannove carte da 1 bicchierino, dodici carte da 2 bicchierini, sei carte da 3 bicchierini, quattro carte da 4 bicchierini, undici carte Drago Nero, due carte Drago Rosso.



Scopo del gioco: fare più punti possibili conquistando i gettoni colorati.

Inizio partita: inserite tutti i gettoni nell'apposito sacchetto di stoffa e collocate quest'ultimo sulla testa del Drago. Nominate un mazziere per il primo turno: in seguito, procedendo in senso orario, ad ogni giocatore toccherà questo ruolo.

Ogni giocatore riceve dal mazziere 5 gettoni verdi, ognuno dei quali vale uno, 1 gettone rosso che vale cinque e 1 gettone blu che vale dieci. Collocate il bicchierino in prossimità della casella del percorso contrassegnata dal numero 1.

Il mazziere mescola le carte: questa operazione verrà fatta una sola volta durante la partita.



La partita: il mazziere gira la prima carta in cima al mazzo e la dispone, scoperta, di fronte al giocatore alla sua sinistra. Questi, a seconda della carta mostratagli dal mazziere, ha le seguenti possibilità di gioco:

- la carta mostra 1, 2, 3, o 4 bicchierini. Il giocatore che riceve questa carta dal mazziere sposta il bicchierino del numero di spazi indicato dai bicchierini presenti sulla carta. Ottiene quindi dal mazziere un valore in gettoni (prelevati dal sacchetto) pari al numero della casella sulla quale viene posto il bicchierino; inserisce i gettoni ottenuti nel bicchierino.

A questo punto il giocatore può scegliere di terminare il proprio turno, accaparrandosi i gettoni contenuti nel bicchierino oppure può bussare sul tavolo: in questo caso, mette i gettoni nel bicchierino e chiede che il mazziere gli mostri un'altra carta. Esempio: esce una carta con tre bicchierini, sposta il bicchierino sulla casella 3 e riceve 3 gettoni. Decide di continuare, quindi mette i 3 gettoni nel bicchierino e viene scoperta un'altra carta che mostra 2 bicchierini. Avanza il bicchierino sulla casella 5, ricevendo altri 5 gettoni. Se vuole fermarsi incassa 8 gettoni, se vuole continuare mette i 5 gettoni nel bicchierino e chiede un'altra carta.

Il gioco procede in questo modo fino a quando:

- a) il giocatore sceglie di fermarsi e incassa tutti i gettoni;
 - b) compare una carta con un Drago Rosso o Nero.
- La carta girata mostra un *Drago Nero*. Quando il giocatore riceve questa carta dal mazziere, il suo turno termina e i gettoni contenuti nel bicchierino vengono dati al mazziere (attenzione non ritornano nel sacchetto).

Il bicchierino torna al punto di partenza, in prossimità della prima casella del percorso (non su di essa) e il mazziere passa il mazzo di carte (che non viene mescolato) al giocatore alla sua sinistra, che diventa il nuovo mazziere.

- La carta girata mostra un *Drago Rosso*. La prima delle due carte del Drago Rosso contenute nel mazzo costituisce un avvertimento: la partita terminerà quando il mazziere rivelerà la seconda carta del Drago Rosso a qualsiasi giocatore.

Quando il giocatore riceve dal mazziere la prima carta del Drago Rosso, il suo turno termina e i gettoni contenuti nel bicchierino vengono dati al mazziere. Il bicchierino torna al punto di partenza, in prossimità della prima casella del percorso (non su di essa) e il mazziere passa il mazzo di carte (che non viene mescolato) al giocatore alla sua sinistra, che diventa il nuovo mazziere. Inoltre, a partire dal momento in cui la prima carta del Drago Rosso è stata scoperta, i valori delle vincite di gettoni vengono raddoppiati. Esempio: se il bicchierino arriva sulla casella 7, il giocatore riceve 14 gettoni.

Colpi di mano: quando un giocatore sceglie di terminare il proprio turno, qualsiasi altro giocatore può bussare sul tavolo, indicando che intende subentrare all'avversario e proseguire il gioco.

Il giocatore che subentra deve versare a quest'ultimo un determinato numero di gettoni in proporzione al numero di gettoni presenti nel bicchierino:

- 1 gettone quando il valore totale dei gettoni contenuti nel bicchierino non supera 10;
- 10 gettoni quando il valore totale dei gettoni contenuti nel bicchierino non supera 20;
- 20 quando il valore totale dei gettoni contenuti nel bicchierino non supera 40;
- 40 quando il valore totale dei gettoni contenuti nel bicchierino supera 40.

Il giocatore che è subentrato nel gioco all'avversario procede seguendo le regole precedentemente illustrate.

Qualora il colpo di mano sia effettuato dal mazziere, il mazzo di carte passa al giocatore alla sua sinistra; in caso contrario, resta nelle mani del mazziere fino a quando il turno del giocatore che è subentrato all'avversario termina.

Fine partita: la partita termina quando:

a) esce la carta con il secondo Drago Rosso. In questo caso, il giocatore che si è visto mostrare questa carta deve cedere al mazziere la metà del valore in gettoni accumulato fino a quel momento, e il mazziere riceve anche il contenuto del bicchierino;

b) quando un giocatore arriva con il bicchierino sull'ultima casella del percorso. In questo caso il giocatore ottiene il contenuto del bicchierino e, dal sacchetto di stoffa, un valore in gettoni pari a 30.



89 Drop Everything



Editore:	Abra
Anno di pubblicazione:	1989
Numero giocatori:	2 o 4
Categoria ludica:	conquista
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismi ludici:	movimento, colonna

Altre edizioni

Foxy - 1977



Milton Bradley

89.1 Introduzione

Evoluzione del gioco Foxy, con diverso tavoliere e la possibilità di giocare anche in 2 coppie contrapposte. Pubblicato da un piccolo editore danese, un gioco piuttosto raro da trovare originale, ma facile da riprodurre.

89.2 Regolamento versione 2 giocatori

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere con un reticolo di 44 fori, 2 tubi gialli e 2 blu, 45 dischi rossi.

Scopo del gioco: svuotare per primo i propri tubi.

Inizio partita: piazzare i 2 tubi gialli e i 2 tubi blu in diagonale sugli angoli opposti. In ogni tubo vengono inseriti 11 dischi.

Il giocatore che fa la prima mossa ha un chiaro vantaggio. Per neutralizzarlo si procede come segue:

- un giocatore deposita il disco rosso rimanente in una qualsiasi foro (rimangono perciò 43 fori liberi, quindi un giocatore non sarà in grado di depositare tutti i dischi);
- lo stesso giocatore poi effettua una mossa con uno dei tubi gialli;

- a questo punto l'avversario decide se vuole giocare con i gialli oppure i blu. Se sceglie il giallo accetta la prima mossa come sua. Altrimenti sceglie il blu. In ogni caso il giocatore con il blu farà la mossa successiva.

La partita: al proprio turno si muove uno dei due propri tubi di qualsiasi distanza lungo una delle linee del tavoliere (il percorso non deve essere ostruito da un altro tubo). Nel movimento si deposita un disco sui fori vuoti su cui transita, ma si può transitare sui fori già riempiti. Al termine della mossa il tubo deve fermarsi esattamente su una casella riempita.

Tubo vuoto: appena un tubo è vuoto deve essere rimosso dal tavoliere.

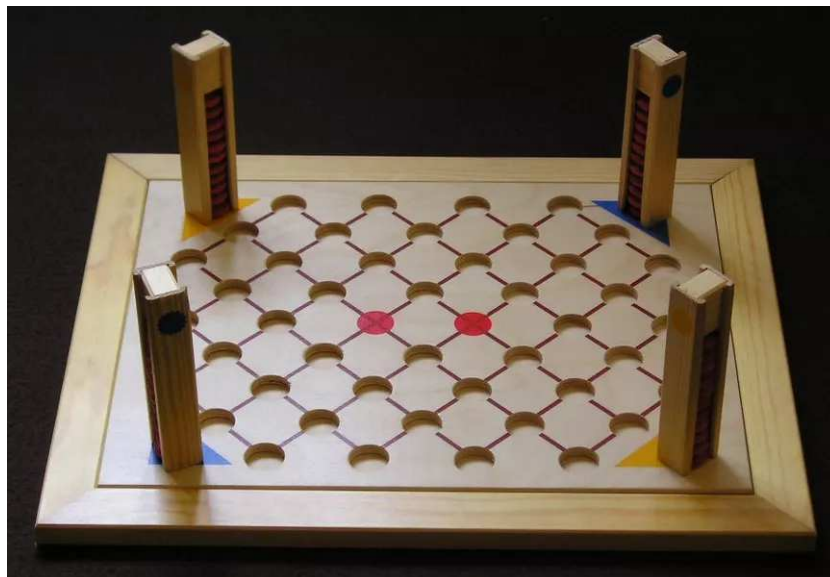
Fine partita: il primo giocatore che svuota entrambi i tubi ha vinto la partita.



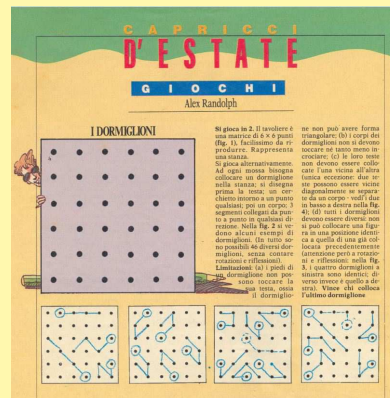
89.3 Regolamento versione 4 giocatori

Le regole sono le stesse della versione a 2 giocatori eccetto per quanto segue:

1. i giocatori che siedono l'uno di fronte all'altro sono compagni di squadra;
2. dopo la procedura iniziale, ogni giocatore selezione un tubo (ognuno ha un segno distintivo);
3. si gioca a turno in senso orario.



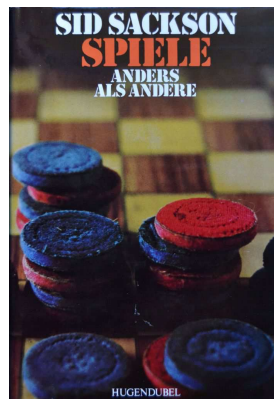
90 Dormiglioni



Editore:	Europeo n°34 (13/08/1990)
Anno di pubblicazione:	1990
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	ultima mossa
Obiettivo:	disegnare l'ultimo pezzo
Meccanismi ludici:	posizionamento

90.1 Introduzione

Nel 1981, l'editore tedesco Hugendubel, pubblica la traduzione del libro di Sidney Sackson "A Gamut of Games" (1969): "Spiele anders als andere".



L'originale inglese conteneva un solo gioco di Alex, *Knight Chase*. Nell'edizione tedesca, curiosamente è stato aggiunto *Schläflinge*, che qualche anno dopo è stato pubblicato nell'inserto Estate del periodico Europeo come Dormiglioni. È un classico gioco carta/matita.

90.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: un pezzo di carta quadrettata su cui delimitare un area di 6x6 incroci, una matita.

Scopo del gioco: posizionare l'ultimo dormiglione. Si tratta di una figura stilizzata composta da una testa e tre segmenti.

Inizio partita: inizialmente il tavoliere è vuoto.

La partita: a turno, ogni giocatore disegna un dormiglione. Disegna prima la testa, un cerchietto intorno a un punto qualsiasi, poi il corpo con 3 segmenti collegati da punto a punto in qualsiasi direzione.

Ce ne sono ben 46 tipi diversi senza contare rotazioni e riflessioni.

Nel disegnarli, bisogna tener di alcune limitazioni:

- i piedi del dormiglione non possono toccare la sua testa (in pratica nessuna forma triangolare);
- i corpi dei dormiglioni non si devono toccare né tanto meno incrociare;
- le loro teste non devono essere collocate l'una vicina all'altra (unica eccezione: due teste possono essere vicine diagonalmente se separate da un corpo, vedi figura 2);
- tutti i dormiglioni devono essere diversi: non si può collocare una figura in una posizione identica a quella di una già collocata precedentemente.

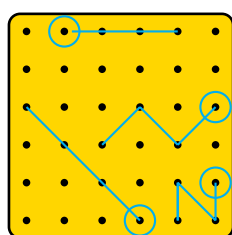


Figura 1

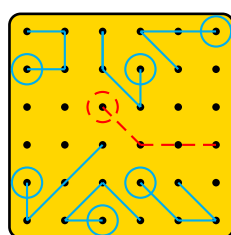


Figura 2

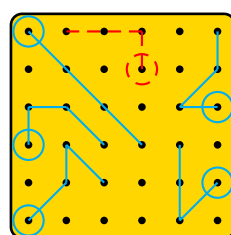
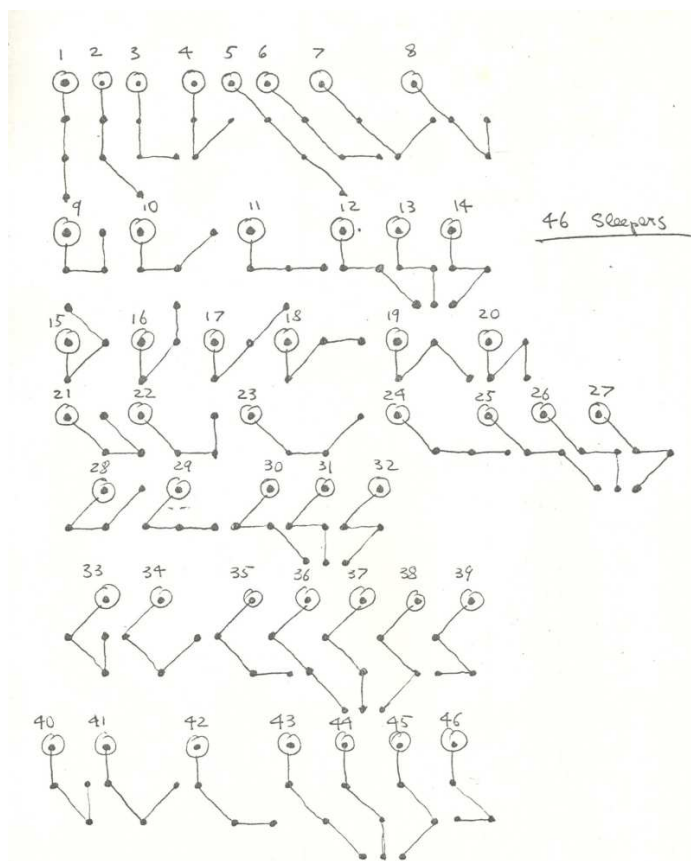


Figura 3

In figura 1 alcuni esempi di dormiglioni, in figura 2 e 3 sono presenti rispettivamente 6 e 5 dormiglioni. Il giocatore di turno posizionando i dormiglioni rossi vincerà la partita.



91 African Queen



Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1991
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	gioco tradizionale
Obiettivo:	cattura o blocco
Meccanismi ludici:	movimento, cattura, promozione

91.1 Introduzione

Tra i tanti giochi creati da Randolph nel corso della sua lunga carriera ludica alcuni sono basati sul gioco degli scacchi, mentre questo è ispirato al gioco dama.

In *African Queen* sono presenti due tipologie di pezzi e soprattutto questi due tipi non posso occupare fisicamente le caselle dell'altro.

91.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato di 7 caselle per lato, composto alternativamente da caselle piane e forate.

28 pedine (14 nere e 14 bianche) di due forme diverse. Una ha con il fondo piatto e l'altra ha il fondo convesso.

4 anelli magici.

Scopo del gioco: catturare o bloccare tutte le pedine avversarie.

Inizio partita: ogni giocatore dispone le sue 14 pedine sulle prime due traverse e prende 2 anelli. Le pedine con il fondo piatto possono essere piazzate solo sulle caselle piane, quelle con il fondo convesso possono essere piazzate solo sulle caselle forate.

La partita: si muove a turno una propria pedina.

Movimento pedine: si possono fare due tipi di mosse:

- un passo in avanti diagonale (come nella dama);
- saltando sopra una propria pedina (come nell'Halma), dritto in avanti, avanti diagonalmente oppure lateralmente, ma non all'indietro. È possibile effettuare più salti in successione.



Non è consentito combinare i due tipi di mossa.

Cattura pedine: si catturano le pedine avversarie con la cattura al salto (come nella dama) diagonalmente oppure ortogonalmente sia in avanti che di lato, ma non indietro.

Si possono effettuare più catture multiple e si possono combinare le catture con il movimento al salto delle proprie pedine.

Le pedine catturate vengono eliminate.

La presa è obbligatoria eccetto quando si è costretti a saltare le proprie pedine.



Promozione pedine: prima di eseguire la mossa, è possibile promuovere una pedina, semplicemente infilando un anello magico.

Questo consente alla pedina promossa di poter muovere/catturare anche all'indietro. Le pedine promosse possono essere catturate da pedine normali.

Quando una pedina promossa viene catturata l'avversario si impadronisce del suo anello.



92 Jagd der Vampire



Co-autori:	Walter Obert, Dario de Toffoli
Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1991
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	trovare oggetto
Meccanismi ludici:	movimento, cattura

92.1 Introduzione

I vampiri vagano per il reame alla ricerca del magico pomodoro, nutrendosi non di sangue, ma della ben meno nobile salsa di pomodoro.

92.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiale,

- 1 tabellone;
 - 6 segnalino vampiri;
 - 5 torri del castello;
 - 1 piccola sfera rossa (pomodoro);
 - 4 piccole sfere bianche (cipolle);
- 1 mazzo di 30 carte magiche suddivise in:
- 9 *carte elisir ketchup*: si possono convertire in bottigliette ketchup. Non devono essere rimborsate, per esempio se si ha un debito di duello o se si possiede una carta-destino che richiede la consegna di bottigliette ketchup;
 - 4 *carte guanto di velluto*: permettono di rubare a un avversario una qualsiasi carta magica ad esclusione di un altro guanto di velluto;
 - 3 *carte movimento*: permettono di effettuare uno spostamento supplementare di 1, 2 o 3 caselle, senza il pagamento di bottiglie di ketchup;



- 6 *carte ponte*: permettono l'introduzione o lo spostamento di un ponte. Un ponte non può però essere spostato finché entrambi non sono stati introdotti nel tavoliere;
- 8 *carte duello*: accrescono la forza dei vampiri e vengono utilizzate solo nei duelli.
- 2 dadi duello;
- 60 bottiglie di ketchup;
- 2 ponti;
- 1 distributore di carte contenente 15 *carte del destino* divise in tre colori: 5 per colore, in ogni mazzetto sono presenti carte con buone oppure cattive notizie. Quelle buone danno carte magiche oppure bottiglie di ketchup. Le negative tolgono carte magiche oppure bottiglie di Ketchup. Tra le carte destino c'è la carta vampiro volante che permette:
 - di spostarsi in una qualsiasi casella libera dello stesso colore;
 - di guardare segretamente il contenuto di una delle torri (il contenuto può essere solo guardato, non preso!). Solo chi si trova nel cortile del castello può prenderlo.

Scopo del gioco: il giocatore che prenderà il pomodoro sarà il vincitore.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie un vampiro colorato, e lo pone su una delle caselle di partenza rosse. Le due caselle esterne vengono usate solo se i giocatori sono più di 4. In ogni torre viene messa una sferetta (cipolla o pomodoro): poi vengono mescolate e piazzate sul castello. I 2 ponti si tengono per ora fuori dal tabellone.

Le *carte del destino* devono essere divise a seconda del colore. Si mischiano separatamente in 3 mazzetti di cinque carte. Questi mazzetti non verranno più mescolati fino alla fine della partita.

Mescolare il *mazzo delle carte magiche* e distribuirne 3 a ciascun giocatore. Le carte dovranno essere tenute scoperte davanti ai rispettivi giocatori. Scoprire altre 3 carte magiche e porle nelle posizioni indicate sul tabellone.

Ogni giocatore riceve 4 bottiglie di ketchup.

La partita: si gioca a turno in senso orario. Al proprio turno si può muovere il proprio vampiro oppure effettuare un rifornimento.

Movimento: muovere il proprio segnalino di una casella (obbligatorio). Poi è possibile fare una oppure due mosse supplementari pagando rispettivamente una o due *bottiglie di ketchup*. Il movimento può avvenire anche utilizzando una carta magica con cui ci si può spostare fino a tre caselle.

Per attraversare un tratto di strada interrotta bisogna usare il ponte.

Al termine del proprio turno bisogna prendere la prima carta dal mazzo del destino del colore della casella su cui è terminato il movimento e mostrarla agli altri giocatori.

Eeguire le istruzioni scritte, poi la si ripone sotto il relativo mazzetto, in modo che rientri ciclicamente in gioco.

Importante: nessun giocatore può mai possedere più di 8 bottigliette di ketchup nè più di 5 carte magiche. Eventuali eccedenze devono subito essere restituite (se si tratta di carte magiche la scelta spetta al giocatore).



Il duello: è sempre possibile transitare su caselle occupate da vampiri avversari, ma quando al termine della mossa ci si trova in una casella occupata bisogna duellare. Eccezione: non si combattono duelli nelle caselle adiacenti a quelle di partenza.

Nei duelli si utilizzano i dadi: l'attaccante, il giocatore di turno, lancia il dado rosso, il difensore lancia quello nero. L'attaccante è favorito perchè il dado rosso è più vantaggioso di quello nero.

Prima di tirare i dadi, ogni giocatore può anche giocare una *carta duello* (se ne possiede). Come detto, le carte duello possono essere usate solo in questa occasione e non fanno parte delle 3 carte-magiche che ognuno può giocare al suo turno.

Effettuato il lancio si sommano, i punti del dado e quelli dell'eventuale carta duello.

Vince chi ottiene il punteggio complessivo più alto.

In caso di parità si ricomincia, ma con i dadi invertiti e giocando, se si vuole e se ne possiede, una nuova carta-duello. Ad ogni ulteriore parità vengono scambiati i dadi, finché c'è un vincitore.

Il vincitore del duello:

- sceglie una carta-magica fra le 3 esposte in quel momento;
- riceve 2 bottigliette di ketchup dal perdente, se questo le possiede;
- sposta il vampiro perdente fino a una distanza massima di 4 caselle libere. Non può essere mosso:
 - sulle caselle occupate;
 - sulle caselle d'inizio;
 - sulle caselle nere (castello, prigionie);
 - sugli abissi senza ponte.

Se un giocatore non ha abbastanza bottigliette di ketchup oppure carte magiche per pagare un debito, paga quello che può; se non ha niente non paga niente.

Per pagare un debito non si è obbligati a convertire carte ketchup.

Rifornimento: invece di effettuare una mossa, si può restare fermi e fare un rifornimento. In questo caso si tirano ambedue i dadi e si ottiene 1 carta-magica ogni 2 punti o 1 bottiglietta ogni punto, il risultato del dado può essere ripartito liberamente.

Il castello: oltrepassando l'ultimo ponte (con una mossa normale) si arriva sulla *casella nera* all'interno del castello; qui bisogna tirare i 2 dadi e pagare un tributo in bottigliette pari ai punti ottenuti. Se non si può pagare (perchè non si possiedono abbastanza bottigliette) si finisce subito nelle prigioni della fortezza.

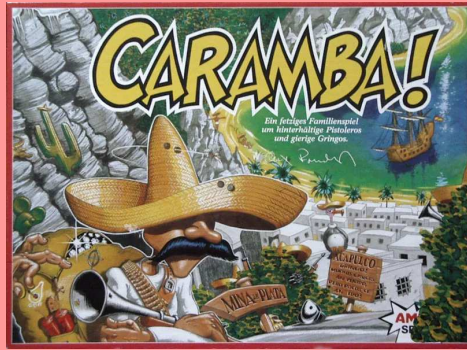
Una volta pagato, si acquisisce il diritto di aprire una delle 5 torri: se si trova il *Grande Pomodoro* si vince la partita, se invece si trova una cipolla si finisce subito nelle prigioni della fortezza, ma si potrà tenere con sé la cipolla che permetterà da quel momento in poi, prima di ogni turno, di ritirare una carta-magica (sempre nel rispetto del limite massimo di 5 carte-magiche).

Chi si trova nelle prigioni della fortezza può uscirne, con una mossa normale, se sono verificati uno dei seguenti fatti:

- è in grado di utilizzare un ponte;
- corrompe il guardiano della prigionie con 4 bottigliette di ketchup;
- tira i 2 dadi e paga una cauzione in bottigliette pari ai punti ottenuti.

Oppure può fare rifornimento. Nella prigioni possono convivere più vampiri, senza duellare.

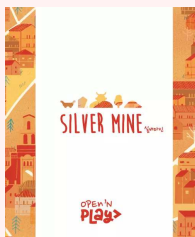
93 Caramba!



Editore:	Amigo
Anno di pubblicazione:	1992
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	far punti
Meccanismi ludici:	movimento, lancio dadi

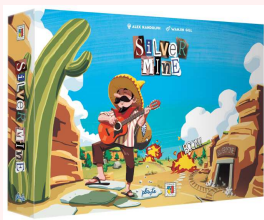
Edizioni successive

Silver Mine - 2019



Open'n Play

Silver Mine - 2023



Oliphante

93.1 Introduzione

Questo gioco di percorso ha una particolarità tutta sua: il vincitore della manche, che si accaparra tutta la puglia, è l'ultimo della fila! Ma attenzione: quando si è sicuri di non poter arrivare ultimi è sempre meglio arrivare primi!

93.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiale:

- 1 tabellone;
- 6 segnalini Sombrieri in 6 colori;
- 1 segnalino bandana;
- 6 dadi speciali numerati da 0 a 5;
- 6 gettoni Caramba (imboscata);

- 60 monete d'argento;
- 12 monete d'oro (1 oro = 10 argenti);
- 1 scodella;
- 6 carte Caramba per il calcolo punteggio.

Scopo del gioco: accumulare più monete dopo una serie di manches.

L'obiettivo della singola manche è di non raggiungere il pericoloso settore della *Miniera d'argento*.

Il vincitore sarà colui che non sarà arrivato alla miniera quando tutti gli altri giocatori l'avranno già raggiunta.

Inizio partita: posare la scodella nella miniera d'argento, tenere da parte la bandana. Ogni giocatore riceve: 1 Sombbrero, 1 gettone Caramba, 2 monete d'oro, 10 monete d'argento e 1 carta Caramba.

Si lancia un dado per stabilire chi farà la prima mossa. Nella manche successiva inizierà il giocatore che avrà vinto la precedente e gli altri a seguire.

Il primo giocatore piazza il suo Sombbrero su una casella a sua scelta, seguito, ad uno ad uno, da tutti gli altri giocatori.

La partita: piazzando i Sombbreri si determina il turno di gioco. Il primo Sombbrero riceve la bandana e comincia il primo turno lanciando 1 dado e avanzando di conseguenza. Il principio generale è che il giocatore al primo posto (più vicino alla miniera) avanza sempre con 1 dado, il secondo con 2, il terzo con 3 e così via.

Importante! Per evitare confusione utilizzare la bandana. Prima di tirare i dadi il giocatore trasferisce la bandana sul Sombbrero del giocatore che lo segue, l'ultimo a muoversi passa la bandana al Sombbrero meglio piazzato dopo il suo movimento (se fosse lui stesso a passare in testa, deve muovere con 1 dado e passare la bandana al secondo).

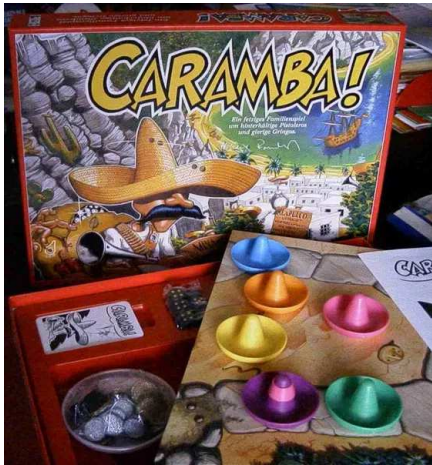
L'imboscata: al proprio turno un giocatore può piazzare il suo gettone *Caramba* (nero) su una qualsiasi casella libera.

Il gettone rimane in gioco fino a quando l'ultimo Sombbrero non oltrepassa la casella su cui è piazzato.

Quando un giocatore finisce il suo movimento sulla casella col gettone deve immediatamente tirare un determinato numero di dadi e muoversi del risultato:

- 3 dadi se l'imboscata è su una casella grigia;
- 2 dadi su una casella gialla;
- 1 dado su una casella rossa.





Caselle occupate: quando un Sombrero finisce il suo movimento su una casella già occupata, il giocatore del Sombrero arrivato riceve una moneta d'argento dall'altro giocatore, ma deve tirare immediatamente un dado e muoversi.

Se col dado tira uno 0, riceve un'altra moneta d'argento e rilancia.

Corruzione, in qualsiasi momento i giocatori possono cercare, offrendo delle monete, di persuadere il giocatore di turno ad utilizzare un dado supplementare.

Comprare un dado: il giocatore di turno ha anche la possibilità di lanciare meno dadi. Per 1 dado in meno bisogna pagare 1 moneta d'argento, per 2 dadi bisogna pagare 3 monete d'argento, per 3 dadi bisogna pagare 6 monete d'argento (vedere tabella sulla carta Caramba distribuita in aiuto ai giocatori).

I pezzi d'argento, spesi per comprare i dadi, fanno parte dei guadagni finali e vanno piazzati nella scodella.

Attenzione, ad ogni turno è obbligatorio tirare almeno un dado.

Fine manche: come già detto, lo scopo della manche è di non arrivare alla miniera. Ma se arrivare è ineluttabile, allora è meglio prima che dopo.

Infatti, il primo paga una penale di 1 moneta d'argento, il secondo paga 2 monete d'argento, il terzo 3 monete e così via. Tutte monete che finiscono nella scodella.

Il vincitore, colui che rimane l'ultimo fuori dalla miniera, vince tutte le monete d'argento perse dagli altri giocatori.

Inflazione: tutti i costi dovuti durante la partita (comprare il dado e arrivo alla miniera) sono raddoppiati durante la seconda manche, triplicati durante la terza e così via.

Carte Caramba: le carte Caramba sono un aiuto per i giocatori. Sono tabelle riassuntive per i pagamenti in pezzi d'argento, per comprare i dadi oppure per la posizione alla fine della manche. Calcolano anche l'inflazione nelle varie corse.

Fallimento: se durante una manche un giocatore non avesse più monete per pagare, continua a giocare fino alla fine della stessa e nel caso di vittoria riesce a salvarsi dal fallimento e a proseguire la partita.

Fine della partita: nel caso, invece, che vicesse un avversario, il giocatore che aveva finito le monete viene eliminato e la partita termina. Il giocatore che in questo momento è il più ricco è il vincitore.

Oppure, se si riescono a giocare tutte le manches, ebbene, anche in questo caso si guarda chi è più ricco.

93.3 Regole per 2 o 3 giocatori

Le regole sono le stesse ma ogni giocatore all'inizio riceve : 2 Sombreri, 2 gettoni Caramba e 60 pezzi d'argento.

94 Die Verbotene Stadt



Co-autore:	Johann Rüttinger
Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1992
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	collezione
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	movimento, lancio dadi

94.1 Introduzione

I giocatori muovono i funzionari nella città proibita cercando di collezionare le carte indumento.

94.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale:

- 1 tabellone, che mostra una parte della Città Proibita in cui sono raffigurati: 8 padiglioni colorati e numerati da 1 a 8, le 25 caselle di partenza centrali, ostacoli (pareti e bordi) e 15 caselle tonde gialle esterne al palazzo (la Terrazza dell'Esilio).



- 4 tavole di corruzione (selettori di colore);
- 25 segnalini (i funzionari);
- 24 carte indumento (3 diversi tipi in 8 colori);

- 1 dado blu a 8 facce (il dado dei padiglioni);
- 3 dadi del destino.

Scopo del gioco: fare più punti degli avversari collezionando le carte indumento.

Inizio partita:

- i 25 funzionari vengono posizionati casualmente sulle 25 caselle gialle al centro del tabellone;
- le carte indumento vengono divise per colore a formare 8 mazzetti che, mescolati coperti, vengono posizionati nei padiglioni dello stesso colore;
- ogni giocatore riceve una tavola di corruzione con cui designa segretamente uno dei 25 funzionari, utilizzando le due ruote che mostrano i colori del cappello e del vestito scelti. La selezione può essere modificata solo quando il funzionario entra in un padiglione.



La partita: si gioca a turno in senso orario.

1. Ogni giocatore sceglie segretamente il funzionario che deve raccogliere la prima carta indumento;
2. si designa il primo giocatore che lancia il dado blu il quale indica l'unico padiglione in cui si possono prendere carte. Per ricordarlo, si posiziona il dado con il numero visibile sul padiglione;
3. il giocatore alla sinistra del primo giocatore prende i dadi del destino e attende.



un giocatore decide di fermarsi, il funzionario viene lasciato sulla casella di fronte all'ostacolo che ha fermato il suo movimento.

Attenzione:

Movimento funzionari: il giocatore di turno può muovere un funzionario a scelta, non solo quello selezionato in segreto.

Il funzionario viene spostato in verticale oppure in orizzontale fin quando non incontra un'ostacolo (pareti, bordi o altri funzionari).

Il giocatore è obbligato a spostare un funzionario. Una volta effettuato il primo movimento, il giocatore decide se terminare il turno o muovere ancora lo stesso funzionario ad angolo retto rispetto alla direzione precedente. Anche questo movimento continua fino a quando non incontra un ostacolo. Si possono fare quanti spostamenti si desidera, ma il funzionario non può ritornare nella sua casella iniziale. Quando

- se il funzionario termina in un vicolo cieco, il turno termina immediatamente;
- si può passare attraverso la casella di partenza come fosse una casella normale;
- quando la casella di partenza è gialla o grigio/gialla, il funzionario si muove di una sola casella ortogonale per volta.

I dadi del destino: un giocatore può muovere più di una volta nel proprio turno, a seconda dei dadi del destino giocati dall'avversario alla sua sinistra.

La procedura per determinare il destino del giocatore attivo è la seguente:

1. dopo il primo spostamento del giocatore di turno, il giocatore alla sua sinistra lancia il *dado piccolo del destino*. Se appare *un punto nero*, il turno del giocatore termina e la mano passa al giocatore successivo in senso orario. Si passano anche i dadi del destino nella stessa direzione. Se appare il *colore rosso*, indipendentemente dalla presenza di un simbolo, il giocatore ha diritto ad un altro spostamento;
2. dopo il secondo spostamento, viene lanciato il *dado medio del destino*;
3. dopo il terzo spostamento, si tira il *dado grande del destino*.

Su alcuni dei lati rossi dei dadi del destino appaiono i simboli: *drago* o *padiglione*.

Se appare un *padiglione*, il giocatore di turno lancia il dado blu. Il numero ottenuto designa il nuovo padiglione dal quale si possono prendere le carte indumento. Potrebbe uscire il numero del padiglione già attivo.

Se appare un *drago*, il giocatore che ha lanciato il dado, quindi quello alla sinistra del giocatore di turno, può immediatamente prendere una carta indumento da qualsiasi giocatore.

Quando le azioni innescate dal simbolo sono state risolte, il giocatore di turno può continuare a giocare.

Ingresso nel padiglione: di solito, se un giocatore conduce un funzionario in un padiglione, accade quanto segue (a parte alcune eccezioni):

1. il giocatore rivela la sua tavola di corruzione segreta per dimostrare di aver portato il funzionario selezionato nel padiglione;
2. prende quindi la carta indumento superiore dal padiglione e la piazza scoperta di fronte a se. Ovviamente non si ottiene la carta indumento se il funzionario è entrato nel padiglione sbagliato oppure non è il funzionario che appare nella sua tavola di corruzione;
3. il funzionario viene rimosso dal gioco e posto su una casella della *Terrazza dell'Esilio*;
4. il giocatore di turno seleziona quindi, segretamente, una nuova combinazione di colori sulla sua tavola di corruzione. Ogni altro giocatore può cambiare la sua scelta in questo momento, ma senza obbligo;
5. il giocatore lancia quindi il dado blu e lo piazza sul padiglione corrispondente che potrebbe anche essere lo stesso di quello attuale;
6. il turno passa al giocatore successivo.

Più bustarelle allo stesso funzionario: durante il gioco può succedere che diversi giocatori abbiano scelto la stessa combinazione di colori, quindi lo stesso funzionario.

Se più di un giocatore ha corrotto lo stesso funzionario, tutti i giocatori che lo hanno scelto rivelano la propria scelta e il giocatore più distante dal giocatore attivo, nell'ordine del tavolo, ottiene la carta indumento al posto del giocatore di turno.



Bluff: (possibile se almeno due giocatori, incluso il giocatore di turno, hanno uno o più indumenti). All'inizio del gioco, un funzionario può essere spostato in un padiglione solo quando il giocatore lo ha scelto sulla sua tavola. Non appena il giocatore di turno ha una carta e almeno un altro giocatore ha anche lui una carta indumento, il bluff può entrare in gioco.

Come bluffare: un giocatore può decidere di spostare un funzionario che non ha corrotto in un padiglione. Il giocatore che bluffa potrebbe non rivelare immediatamente il proprio funzionario corrotto. Per

cui chiede a tutti i giocatori, nell'ordine di gioco orario, se sta bluffando oppure no. Quando tutti i giocatori hanno risposto, la scelta della tavola viene rivelata. Possono accadere quattro possibili situazioni:

1. il giocatore non ha bluffato e tutti gli avversari gli hanno creduto. La prima carta viene assegnata secondo le normali regole e il gioco continua come al solito;
2. il giocatore stava bluffando e tutti gli avversari gli hanno creduto. Il giocatore prende la carta indumento in alto e gioca immediatamente un turno in più;
3. il giocatore non ha bluffato e almeno un giocatore non gli ha creduto (questo giocatore deve possedere almeno una carta indumento). Il non credente è punito. Il giocatore di turno prende la prima carta del padiglione e, inoltre, prende una carta dall'avversario e la mette fra le sue;
4. il giocatore stava bluffando e un giocatore non gli ha creduto. È il bluffer a essere punito. Il giocatore che ha scoperto il bluff ottiene la carta superiore del padiglione e una carta a sua scelta fra quelle del bluffer! Nei casi 3 e 4, se ci sono più dubbiosi, solo il giocatore più vicino in senso orario riceve la penalità o la ricompensa come indicato.

Padiglioni vuoti: può capitare che il padiglione indicato dal dado blu non abbia più una carta indumento. In questo caso, il giocatore che porta un funzionario nel padiglione vuoto può prendere una carta indumento dello stesso colore da un altro giocatore. Naturalmente il bluff funziona anche in questo caso, quindi sia nei padiglioni con indumento che nei padiglioni vuoti.

Terrazza dell'Esilio: non appena 10 funzionari sono posti sulla Terrazza dell'Esilio si ha un cambiamento. Da questo momento si prendono tutte le carte indumento rimaste nel padiglione. Ne consegue, che se un padiglione è vuoto, il giocatore di turno prende tutte tre le carte del colore del padiglione dagli altri giocatori.

Fine partita: il gioco termina quando il quindicesimo funzionario arriva alla Terrazza dell'Esilio. Si completa l'ultimo turno con tutte le sue possibilità.

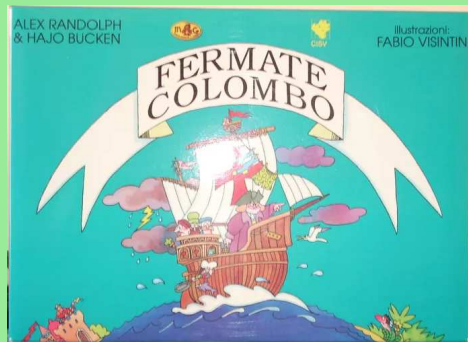
I punti: si passa quindi al conteggio. Ogni carta può essere contata una sola volta.

Le carte indumento danno i punti come segue:

- 1 semplice carta = 1 punto;
- 2 carte dello stesso colore = 4 punti;
- 3 carte dello stesso colore = 10 punti;
- 3 carte in diversi colori, ma che formano un set (cappello + cappotto + pantaloni) = 6 punti.

Chi ha fatto più punti è il vincitore.

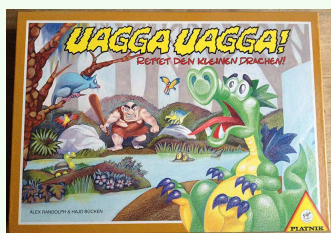
95 Fermate Colombo!



Co-autore:	Hajo Bücken
Editore:	Mastro Geppetto
Anno di pubblicazione:	1992
Numero giocatori:	da 3 a 6
Famiglia ludica:	cooperativo
Obiettivo:	blocco
Meccanismi ludici:	carte

Edizioni successive

Uagga Uagga! - 1994



Piatnik

95.1 Introduzione

Nel 1992 si commemorava il 500° anniversario della scoperta dell'America. Molti giochi sono usciti con questo tema. Alex mette a punto un gioco in controtendenza, un gioco cooperativo in cui bisogna impedire a Colombo e alla sua caravella di scoprire l'America e "salvarla" da questa nefasta conseguenza.

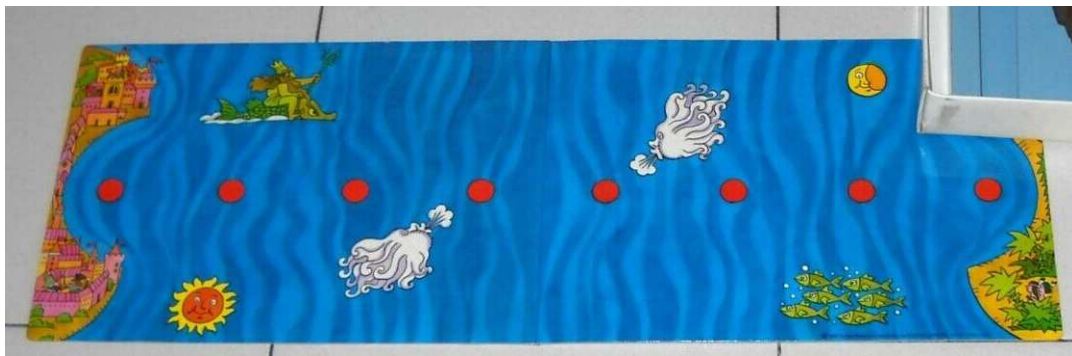
95.2 Regolamento

Giocatori: da 3 a 6

Materiale:

- 1 tabellone con un percorso di 8 caselle;
- 1 caravella composta da 9 pezzi;
- 1 segnalino Cristoforo Colombo;
- 1 mazzo da 80 carte incantesimo con 20 incantesimi differenti, ognuno dei quali ripetuto 4 volte. Gli incantesimi sono divisi in 5 gruppi, differenziati da semi colorati:

- *stella verde*: pazzia (ciurma impazzita), marmo (ciurma pietrificata), sonno (ciurma in sonno catalettico), schifidi (invasione di mostriciattoli verdi);
- *onde nere*: spettro (spettro marino peloso), voci (voci dall'aldilà), campana (una campana suona a morto), monaci (spettri senza volto ondeggiano sul ponte);
- *pesce blu*: uragano (uragano finimondo), onda (ondata gigantesca), gorgo (enorme vortice marino), tenebre (buio totale: è sparito il sole!);
- *sole rosso*: ratti (la rivolta dei topacci), bonaccia (la nave è immobilizzata), alghe (invasione di alghe appiccicose), magneti (tempesta magnetica: la bussola è impazzita);
- *luna arancione*: piovra (atroce piovra gigante), sirene (sirene incantatrici), serpente (enorme serpente marino), balena (cetaceo assassino).



Scopo del gioco: si vince se si riesce ad impedire che la Caravella (o parte di essa) completi il percorso e raggiunga l'America. Si perde se Cristoforo Colombo completa il percorso e sbarca nel continente americano.

Inizio partita: montata la Caravella con al centro Colombo, la si posiziona sul primo punto rosso vicino alla Spagna.

Si mescolano le carte e si distribuiscono coperte come segue:

- con 3 giocatori, 5 carte ciascuno;
- con 4 giocatori, 4 carte ciascuno;
- con 5 o 6 giocatori, 3 carte ciascuno.

Distribuite inoltre un ugual numero di carte, questa volta scoperte, al Grande Mago Invisibile (cioè al *morto*). Le carte rimanenti formano il tallone.

La partita: il primo di mano gioca una qualsiasi delle sue carte. Questa è la carta guida e indica l'incantesimo richiesto per quel turno. Gli altri giocatori, a turno girando in senso orario, giocano una carta, possibilmente identica alla carta guida.

Se in mano non si ha una carta dell'incantesimo richiesto, può essere vantaggioso giocarne una che ha lo stesso seme della carta guida (vedi "effetto zero").

Se non si possiede nemmeno quella, se ne gioca una qualsiasi. Il primo di mano gioca anche per il "morto".

Se un giocatore (compreso il primo di mano e il "morto") possiede più di una carta con l'incantesimo richiesto, le può giocare tutte.

Gli effetti: quando tutti hanno giocato, si valutano gli effetti.

Effetti buoni:

- se 4 carte hanno l'incantesimo richiesto, la Caravella resta ferma e si smontano 2 pezzi;
- se 3 carte hanno l'incantesimo richiesto, la Caravella resta ferma e si toglie 1 pezzo.

Effetti nefasti:

- se soltanto 2 carte hanno l'incantesimo richiesto, la Caravella avanza di 1 punto rosso;
- se soltanto la carta guida ha l'incantesimo richiesto, la Caravella avanza di 2 punti rossi.

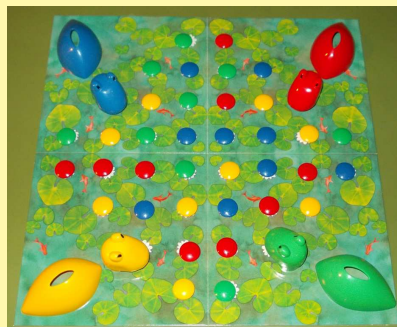
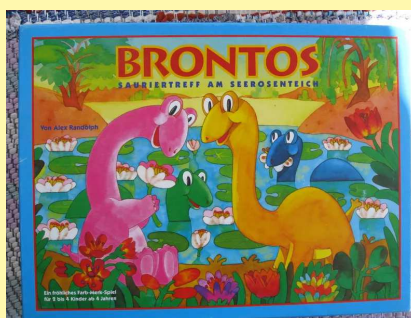
Effetto azzerato:

- un effetto nefasto viene subito cancellato se tutte le carte giocate hanno lo stesso seme della carta guida: la Caravella rimane ferma.

Applicato l'effetto ci si riforniscono dal tallone, rimpiazzando tutte le carte giocate (anche per il *morto*) e inizia un nuovo giro dal giocatore successivo a chi ha iniziato il giro precedente.



96 Brontos



Editore:	Blatz/KidFun
Anno di pubblicazione:	1993
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	memoria
Obiettivo:	far punti
Meccanismi ludici:	movimento, cattura, memoria

96.1 Introduzione

I gigli riempiono la palude e i giovani dinosauri sono ghiotti del cibo presente su di essi. Un gioco per bambini con un meccanismo di memory.

96.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiali: 1 tabellone, 4 Brontos (ognuno composto da una testa e un corpo), 36 pedine in quattro colori.

Quando si preme sulla testa del Brontos, il cibo (la pedina) verrà 'mangiato': se si preme su un secondo cibo questo entrerà, ma quello eventualmente presente nella testa uscirà. Il corpo funge da magazzino e ha una fessura per poter inserire le pedine uscite dalla testa.

Scopo del gioco: fare più punti possibili.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie un Brontos (testa e corpo) e lo piazza in un angolo del tabellone.

Ogni giocatore prende un numero uguale di pedine colorate, ma non del proprio colore e le posiziona sui gigli, una per fiore, presenti sul tavoliere.

La partita: al proprio turno si muove la testa del proprio Brontos su uno dei fiori più vicini al proprio angolo sopra una pedina incorporandola: se la testa era vuota non esce nulla. Si ripete l'operazione per ogni fiore adiacente, ma prima di premere sulla testa per prendere la pedina successiva bisogna dichiarare il colore della pedina presa nella mossa precedente. Se la dichiarazione è corretta, la si mette nel corpo del Brontos e si può fare un'altra mossa. Se non è corretta il turno è terminato e la pedina viene posizionata nella casella di partenza del Brontos.

Si possono fare al massimo tre mosse.

Muovere su una casella vuota conta come una mossa e non si possono scavalcare gli altri Brontos.

Fine partita: quando tutte le pedine sono state raccolte si contano i punti. Le pedine del proprio colore contano 5 punti, tutti gli altri colori valgono 1 punto.

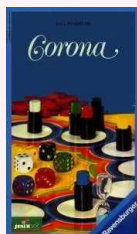
97 Orbit



Editore: Franckh-Kosmos
Anno di pubblicazione: 1993
Numero giocatori: da 3 a 6
Famiglia ludica: gioco di deduzione
Obiettivo: fare punti
Meccanismi ludici: piazzamento, movimento, lancio dadi

Altre Edizioni

Corona - 1974



Ravensburger

Moonstar - 1981



Avalon Hill

Harun - 1984



Perlhuhn

97.1 Introduzione

Questo è il quarto gioco della serie iniziata con Corona. I giocatori dovranno pensare quale segnalino portatore sia il migliore per guadagnare più punti. Più semplice del gioco originale infatti si tratta solo di individuare il miglior colore.

97.2 Regolamento

Giocatori: da 3 a 6

Materiali:

- 1 tabellone con 7 caselle in circolo;
- 6 segnalini portatori colorati (rosso, arancione, giallo, blu, verde, viola);



- 6 dadi nei colori dei segnalini, uno per giocatore;
- 1 dado speciale, per determinare la direzione di movimento delle pietre portatrici;
- 6 simboli dei segnalini, uno per giocatore;
- 72 gettoni.

Scopo del gioco: guadagnare più gettoni possibili.



Inizio partita: ogni giocatore sceglie 1 simbolo e riceve 12 gettoni: i gettoni nel corso della partita rimangono segreti.

Un giocatore è selezionato come il *Signore delle Stelle*. Il titolo girerà tra i giocatori round dopo round.

Il *Signore delle Stelle* posiziona a caso i 6 segnalini portatori sulle caselle del tabellone. Una casella dovrà contenere un solo segnalino.

La partita: ogni giocatore paga un gettone all'inizio di ogni round. All'inizio del round successivo i giocatori devono pagare un gettone solo se c'è un numero di gettoni minore del numero di giocatori. I

gettoni vengono messi nel banco.

Il *Signore delle Stelle* lancia i 7 dadi (i sei colorati e quello speciale).

Ogni dado colorato determina di quante caselle si deve muovere il segnalino di quel colore. Il dado speciale determina in quale direzione e in quale ordine i segnalini devono muoversi:

- in senso orario, la sequenza è rosso, arancione, giallo, verde, blu, viola;
- in senso anti orario, la sequenza è viola, blu, verde, giallo, arancione, rosso.

La sequenza può essere letta sul tabellone di gioco in due posti:

- sugli angoli colorati del tabellone;
- nella serie dei sei triangoli colorati.



Dopo il lancio dei dadi colorati ogni giocatore considera di quale segnalino vuole prendere possesso. Ogni giocatore cercherà quello con cui vincere i gettoni in palio.

Appena un giocatore crede di aver trovato il segnalino che gli farebbe fare più punti ne prende possesso usando il suo simbolo. Non bisogna seguire un determinato ordine per piazzare i simboli.

Il primo e ultimo giocatore a piazzare il simbolo sul segnalino devono pagare un gettone addizionale.

Appena tutti i giocatori hanno messo i propri simboli, il *Signore delle Stelle* muoverà i segnalini in sequenza utilizzando il relativo dado colorato. Ad ogni incontro di due segnalini vengono pagati immediatamente i gettoni dovuti.



Il pagamento: quando un segnalino arriva su una casella occupata da un'altro segnalino, il giocatore del nuovo arrivato riceve un gettone dal giocatore del segnalino già presente.

Nel caso di un numero di giocatori inferiori a 6, ci saranno dei segnalini neutrali. Se un segnalino neutrale incontra un segnalino posseduto, il possessore paga 1 gettone alla banca. Se un segnalino posseduto arriva su un segnalino neutrale, riceve 1 gettone dalla banca.

Quando un segnalino posseduto arriva su una casella occupata da 2 altri segnalini, guadagna 2 gettoni che verranno presi dalla banca e il round termina immediatamente. Se ad arrivare è un segnalino neutrale, non c'è nessun pagamento e il round termina subito.

Fine round: il round termina se:

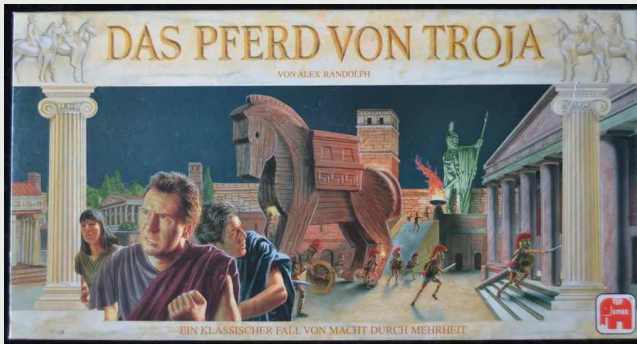
- un segnalino posseduto o neutrale prende gettoni dalla banca;
- quando tutti i segnalini sono stati mossi senza nessun prelievo dalla banca.

A questo punto tutti i giocatori si riprendono i propri simboli e ci sarà un nuovo Signore delle Stelle che preparerà il round successivo.

Senza gettoni: se un giocatore rimane senza gettoni può continuare a giocare. Non paga il dovuto, ma riprenderà a farlo appena possiederà dei gettoni. Debiti pregressi non vengono saldati.

Fine partita: il gioco continua per diversi round. Dopo che la banca si è svuotato per la terza volta, la partita termina quando un giocatore, svuotando la banca, crede di aver più gettoni degli altri. Chi non è sicuro continuerà a giocare.

98 Das Pferd von Troja



Editore:	Jumbo
Anno di pubblicazione:	1993
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di conquista
Obiettivo:	punti
Meccanismi ludici:	piazzamento, movimento, estrazione

98.1 Introduzione

Un gioco di conquista ispirato alle antiche vicende della guerra di Troia e del cavallo di legno. Nel gioco il cavallo viene portato in giro per i vari quartieri della città ed a ogni fermata viene estratto un colore dalla sua pancia che andrà ad occupare quel distretto. Chi, al termina della partita, ha la maggioranza di pezzi del proprio colore in un distretto guadagnerà dei punti vittoria.

98.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiali: il contenuto della scatola è:

- 1 tabellone che rappresenta la città di Troia divisa in sette distretti; tre distretti sono segnati con il numero 1, un distretto è segnato con il numero 3 e tre distretti sono segnati con il numero 0.

I numeri rappresentano i punti bonus;



- 1 Cavallo di Troia;
- 1 mazzo eroi composto da 20 carte: sei con 3 eroi, sei con 2 eroi, tre con 1 eroe, tre senza eroi e 2 carte con il tridente di Poseidone;
- 4 carte colorate, rosso, verde, giallo e blu;
- 42 segnalini eroi: 10 gialli, 10 verdi, 10 rossi, 10 blu e 2 aiutanti neutrali;
- 7 carte tesoro: una carta con 3 tesori, tre carte con 1 tesoro e tre carte senza tesoro;
- 1 sacchetto dove inserire gli eroi.

Scopo del gioco: fare più punti possibili, conquistando i distretti della città. Per conquistare un distretto il giocatore deve avere la maggioranza dei segnalini del suo colore. In caso di parità con altri giocatori il distretto andrà al giocatore con il secondo punteggio.

Inizio partita: ogni giocatore riceve 10 eroi del colore scelto che vengono messi nel sacchetto. Il colore rosso deve essere sempre utilizzato.

Il mazzo eroi viene mischiato. Le 4 carte colorate vengono distribuite una per giocatore. Il giocatore con il colore rosso sarà Ulisse, farà la prima mossa e dovrà estrarre i segnalini eroi dal sacchetto.

Le 7 carte tesoro vengono mischiate e messe coperte una per distretto.

In 2 giocatori, ogni giocatore avrà due colori e giocherà due turni consecutivi.

Ulisse estrae 2 eroi e li inserisce nel cavallo nella parte alta, annunciando i colori. Ora il Cavallo è riempito.

Infine estrae altri 3 eroi che saranno a disposizione del giocatore di turno e sarà suo compito che ci siano sempre tre eroi disponibili al giocatore di turno.

La partita: si gioca a turno in senso orario. Il giocatore di turno annuncia quanti eroi vuole utilizzare: 1, 2 o 3. Dopo di che pesca una carta dal mazzo degli eroi: se il numero sulla carta è uguale oppure superiore al numero dichiarato, il giocatore può mettere gli eroi annunciati nel Cavallo scegliendoli tra quelli attualmente disponibili.

Se il numero della carta è minore della dichiarazione, deve passare il turno al giocatore successivo.

Prima di inserire gli eroi nel Cavallo, il giocatore sposta il Cavallo su un distretto a scelta. Poi inizia ad inserire i nuovi eroi, dichiarando i colori e così farà cadere quelli in pancia sul distretto scelto.

Completata l'azione la carta eroe è scartata. Ulisse estrae abbastanza eroi dal sacchetto in modo che ce siano 3 disponibili e il gioco continua con il giocatore successivo.

Se il mazzo eroi è esaurito si mischia la pila degli scarti per formare il tallone.

Il numero massimo di eroi per distretto è limitato: con 2 e 4 giocatori il massimo è 7 eroi, con 3 giocatori il massimo è 5 eroi.

La carta Poseidone: se un giocatore pesca una carta eroe con il tridente di Poseidone può fare le seguenti 2 azioni:



- invertire la posizione di 2 carte tesoro;
- mettere tutti i 3 eroi disponibili nel Cavallo indipendentemente dal numero che ha appena annunciato.

Carte tesoro: appena un giocatore ha due eroi in un distretto (non importa chi metterà il secondo eroe), il giocatore può segretamente guardare la carta tesoro presente in quel distretto.

Fine partita: termina appena tutti gli eroi sono stati piazzati nei distretti. Ora si utilizzano i 2 aiutanti neutrali, che servono per far uscire dal Cavallo gli ultimi 2 eroi in modo che sia possibile calcolare i punti ottenuti. Il distretto è assegnato al giocatore che ha la maggioranza dei suoi eroi. Attenzione che i pareggi annullano i colori e l'assegnazione passa al successivo colore presente.

Il valore di ogni distretto è calcolato sommando i seguenti fattori:

- il numero totale degli eroi presenti, più;
- il bonus stampato sul tabellone, più;
- il valore della carta tesoro presente nel distretto.



DAS PFERD VON TROJA



**EIN KLASSISCHER FALL
VON MACHT DURCH MEHRHEIT**

Viele Jahre lang haben die Griechen die antike Stadt Troja vergeblich belagert. Nun greifen sie zu einer List. Auf Odysseus' Rat ziehen sie zum Scheitern und hinterlassen ein riesiges hölzernes Pferd, in dem sich die berühmtesten griechischen Helden

verborgen. Abmangeln hoffen die Trojaner das trügerische Geschenk in ihre Stadt... Zwei bis vier Spieler setzen allen Einsatz dazu, möglichst viele der sieben Stadtviertel Trojas mit Helden ihrer Farbe zu besetzen. Doch ganz so einfach ist das nicht.

WER STECKT IM PFERD?
Zwei Helden bleiben jeweils im Pferd verborgen. Wenn man also einen weiteren Helden oben hineinsteckt, fällt unten ein ganz anderer heraus! Also aufgepasst: Welche Farbe fällt als nächste, und in welchem Stadtviertel sieht sie für mich am günstigsten!



WER NICHTS RISKIERT, VERLIERT!
Bis zu drei Helden kann jeder Spieler ins Pferd stecken. Aber nur, wenn die angesagte Zahl durch eine anschließend gezogene Karte bestätigt wird! Mit zum Risiko ist also verbunden, aber zuziel riskieren heißt auch verlieren!

WENN ZWEI SICH STREITEN ...
Jedes Stadtviertel zählt am Schluss für den, der die meisten Helden seiner Farbe darauf hat. Hinzu kommen noch Bonuspunkte für bevorzugte Stadtviertel und für geschicktes Taktieren mit Schutzkarten! Doch oft kann es sich lohnen, sich bescheiden zurückzuziehen. Wenn nämlich auf einem Viertel zwei Farben gleich oft vertreten sind, dann gewinnt die dritte Farbe, auch wenn sie nur mit einem einzigen Helden dort landet! So bleibt es spannend bis zum letzten Zug, denn dann erst steht der Sieger fest!




© 1999 Ravensburger Spielzeug AG, Heilbronn, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Printed in Germany. Ravensburger Spielzeug AG, Heilbronn, Germany. Printed in Germany.

3481

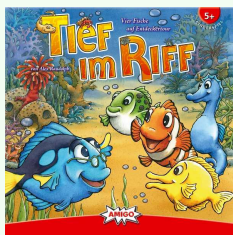
99 Der Rattenfänger von Hameln



Editore:	Herder
Anno di pubblicazione:	1993
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	cooperativo
Obiettivo:	portare in meta
Meccanismi ludici:	movimento, lancio dadi

Edizioni successive

Tief im Riff - 2017



Amigo

99.1 Introduzione

La storia è liberamente tratta da una famosa favola dei Fratelli Grimm.

Molti, molti anni orsono la cittadina di Hamelin era infestata dai topi. Un giorno, un uomo vestito con abiti colorati e bizzarri arrivò in paese. Aveva con sé un flauto e dichiarò ai cittadini che poteva liberarli dai topi dietro un ragionevole compenso in denaro. Gli abitanti di Hamelin convennero che il prezzo era buono. L'uomo prese il suo flauto ed iniziò a suonare una strana ed affascinante melodia. Fra lo stupore generale, i topi si riversarono fuori dalle case, dai granai radunandosi nella strada principale. Si misero a seguire il Pifferaio attraversando il ponte ed uscendo dalla cittadina. Ognuno era contento di essersi liberato dai topi. Ma era arrivato il momento del pagamento. Questa era un lavoro troppo facile, per il prezzo che ci hai chiesto, criticò qualcuno. E così i cittadini di Hamelin si rifiutarono di pagare la somma. Poco tempo dopo il Pifferaio ritornò in città, prese il suo flauto e cominciò a suonare un'incantevole melodia. Gli abitanti videro meravigliati i propri figli sognanti incamminarsi verso il ponte e seguire il Pifferaio fuori dalla città. Prima che capissero cosa stava succedendo fu troppo tardi. I bambini se n'erano andati via.

Ma non tutto era perduto: allo stesso tempo, quattro bambini erano andati nel bosco a raccogliere bacche e funghi. Quando ritornarono a casa e sentito cosa era successo, decisero di cercare i loro amici, liberarli dall'incantesimo e riportarli a casa. Così alle prime luci del

giorno successivo si incamminarono verso la montagna e presto scoprirono l'ingresso delle grotte del Pifferaio.

99.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiali:

- 1 tabellone, che mostra la cittadina di Hamlin, con alle spalle un'oscura montagna al cui interno si cela il labirinto di grotte del Pifferaio,
- 4 identici segnalini, che rappresentano 4 coraggiosi bambini,
- 55 gettoni (50 da utilizzare nel gioco + 5 di riserva), che rappresentano i bimbi dispersi,
- 1 comune dado.



Scopo del gioco: liberare tutti i bambini catturati dal Pifferaio.

Inizio partita: posizionare i 4 segnalini (i soccorritori coraggiosi) all'ingresso delle grotte del Pifferaio (casella START).

Bisogna decidere il numero dei bambini da liberare e mettere il corrispondente numero di gettoni su un lato del tavoliere.

Durante la partita, ogni qualvolta un bambino è liberato, si prenderà un gettone e lo si sposterà nella piazza del villaggio.

Normalmente il numero di gettoni da utilizzare dovrebbero essere 50. Ma se i giocatori sono bambini piccoli, si potrebbe iniziare da 40 ed incrementare il numero gradualmente, partita dopo partita, fino al limite di 50.

Si lancia il dado per decidere chi inizia poi si gioca in senso orario.

La partita: ad ogni turno, si lancia il dado, poi si muove un segnalino di grotta in grotta del numero indicato dal dado. Dei piccoli topolini posti all'ingresso e all'uscita della grotta indicano la direzione da seguire nei corridoi (da notare che le grotte possono spesso essere raggiunte da diversi corridoi. Per esempio, dall'ingresso del labirinto, se dal lancio del dado si ha un 4, il segnalino può visitare ben 8 grotte!).

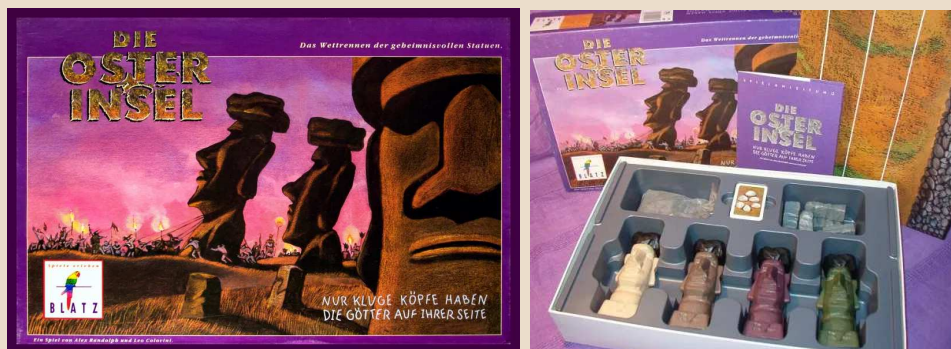
Liberare i bambini: se un segnalino termina in una grotta libera immediatamente un bambino (si prende un gettone dal lato del piano di gioco e lo si mette nella piazza del villaggio).

Se un secondo segnalino termina in quella grotta, altri due bambini vengono liberati (altri 2 gettoni dal mucchio vanno nella piazza). Se un terzo segnalino raggiunge la grotta, altri 3 bambini sono liberati. E se anche il quarto segnalino arriva alla grotta, altri 4 bambini vengono liberati. Significa che ben 10 bambini possono essere liberati se tutti 4 i segnalini si trovano nella stessa grotta ($1+2+3+4=10$).

Grotte illuminate: 12 delle grotte sono illuminate. Se un segnalino si trova in una di queste grotte ed il lancio del dado segna un 6, il giocatore può scegliere di avanzare il segnalino da 1 a 6 camere.

Fine partita: lo scopo è di liberare tutti i bambini catturati. Quando questo succede la partita è vinta! Ma se i 4 segnalini sono forzati ad uscire dal labirinto (casella ZIEL), mentre ci sono ancora gettoni sul lato del tavoliere, la partita è persa.

100 Die Osterinsel



Co-autore:	Leo Colovini
Editore:	Blatz
Anno di pubblicazione:	1993
Numero giocatori:	da 3 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	portare in meta condizionato
Meccanismi ludici:	carte, movimento

100.1 Introduzione

Il gioco ha un interessante meccanismo con due obiettivi in conflitto tra loro: l'uno è far correre le grandi statue il più velocemente possibile, l'altro riempirle di sassi per renderle più pesanti. Gli obiettivi contrastano perché se si vuol fare avanzare la propria statua bisogna mettere sassi in quelle avversarie, mentre se si vuole appesantire la propria bisogna far avanzare le altrui statue. L'obiettivo è arrivare per primi, ma con la statua più pesante del secondo classificato!

100.2 Regolamento

Giocatori: da 3 a 4

Materiali: 1 tabellone, che rappresenta la piattaforma sacra, *Ahu*, ed il percorso rituale, 4 statue giganti in quattro colori, 8 rocce, 1 *cava* (sacchetto) che contiene circa 150 sassi, 1 mazzo di 17 carte: tre serie da 1, 2, 3 e 4 sassi e due serie da 5 e 6 sassi e una *carta selvaggia*.



Scopo del gioco: concludere per primi la gara, ma avendo la statua più pesante, che contenga più sassi della seconda arrivata. Il peso delle altre statue non ha importanza.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie una statua e prende 10 sassi dalla cava che sono la sua riserva iniziale e deve essere visibili a tutti i giocatori.



Le statue vengono sistemate sulla prima casella del percorso.

Si piazzano le 8 rocce lungo il bordo del percorso, 4 per ogni lato in righe differenti a piacere.

Si mischiano e si distribuiscono le carte, finché un giocatore riceve la carta selvaggia. Questi sarà il mazziere e il primo di turno. Il mazziere rimischierà le carte componendo un tallone che non verrà più rimescolato!

La partita: il mazziere scopre un display di tante carte quanti sono i giocatori più una. Poi iniziando dal mazziere, ogni giocatore a turno, girando in senso antiorario, prende una carta, la gioca e poi la

infilta sotto il tallone.

Il mazziere gioca l'ultima carta rimasta e poi passa il tallone al giocatore alla sua sinistra.

Le carte: indicano il numero di pietre che il giocatore deve usare in quel turno. Si hanno due scelte:

- preleva il numero di pietre indicato dalla carta e le posiziona nella sua riserva;
- effettua una mossa usando lo stesso numero di pietre prendendole dalla sua riserva.

Bisogna usare tutte le pietre indicate sulla carta. Se nella propria riserva non si hanno un numero sufficiente di pietre allora si è costretti a fare la prima scelta.

Se un giocatore prende la carta selvaggia può fare una mossa a suo piacere, usando da 1 a 6 pietre oppure rubare tutta la riserva di un altro giocatore.

Mosse: si può muovere la propria statua oppure quelle avversarie.

Per ogni pietra inserita in una statua se ne muove un'altra in avanti di una casella (ogni pietra fa avanzare di una casella in avanti). In pratica se si vuole far avanzare la propria statua, si mettono pietre nelle statue avversarie. Se si vuole appesantire la propria statua, si fanno avanzare le statue avversarie. Attenzione, nel corso della mossa, ogni statua può avanzare o diventare più pesante, ma non entrambe le cose. Per semplicità, si suggerisce di inserire prima le pietre e poi di muovere la statua di un numero pari di spazi.

Il percorso: le statue prima si allontanano dal *Ahu* e poi girano e tornano indietro in senso opposto.

Rocce: si raccolgono e vengono posizionate nella zona sacra. Si prendono in considerazione sempre quelle sul lato sinistro del percorso.

Quando una statua arriva in una casella con una roccia alla sua sinistra, il suo proprietario la raccoglie e la sistema nella zona sacra di *Ahu* e riceve, dalla cava, un numero di pietre pari alla posizione della roccia che andranno ad appesantire la statua: 1 pietra se ha preso la prima roccia, 2 pietre per la seconda e così via fino all'ottava che fa guadagnare 8 pietre.

Se un giocatore fa giungere una statua avversaria su una roccia, questa va posizionata nella zona sacra, ma non riceve nessun compenso.

Se tutte le statue saltano una roccia questa viene semplicemente posizionata nell'area sacra.

Fine partita: la corsa finisce quando una delle statue raggiunge l'ultima casella prima di *Ahu*. Poi si confronta il peso fra la statua che ha tagliato il traguardo e quella/e al secondo posto. Chi ha più pietre (non contano quelle rimaste nella riserva personale) è il vincitore.

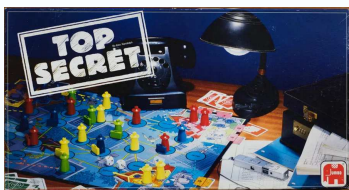
101 In Teufels Küche



Editore:	FX Schmid
Anno di pubblicazione:	1993
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	movimento, cattura

Altre edizioni

Top Secret - 1985



Jumbo

101.1 Introduzione

Ogni giocatore ha a disposizione tre diavoli che si muovono per il tabellone cercando di prendere le migliori portate e sfidandosi a duello.

101.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiali:

- 1 tabellone che mostra la cucina del diavolo;
- 1 stufa con il capo dei diavoli e un meccanismo decisionale infernale;
- 12 diavoli con cappelli da cuoco, 3 per ciascuno dei quattro colori;
- 4 vassoi con i segni segreti dei cuochi, uno per colore;
- 16 carte menù, quattro per ogni colore, con 1-3-5 punti cibo e una bottiglia di latte;
- 16 pentole con i segni segreti degli chef, 4 per ciascuno dei quattro colori;
- 2 dadi rossi speciali a sei facce, ognuno con 1-1-2-2-3 e un'ala.

Scopo del gioco: essere il primo a portare almeno 10 punti cibo sulla griglia incandescente, posizionata in un angolo del tabellone, sul lato opposto dell'area di partenza.

Inizio partita: la stufa è posizionata al centro del tabellone. Ogni giocatore sceglie uno dei quattro colori e prende 3 diavoli con cappelli da cuoco, 1 vassoio, 4 menù e 4 pentole.

I diavoli sono posizionati sulle aree di partenza dello stesso colore delle frecce. Queste frecce mostrano entrambe le uscite.

Le carte menù di un giocatore sono posizionate segretamente, con la freccia a vista, sul vassoio. Ogni menù è assegnato a piacere ad una delle quattro pentole, in base ai segni segreti dei cuochi.

Questa assegnazione non può essere modificata durante la partita. Ogni giocatore può controllare quello che è nascosto nel suo piatto, ispezionando il proprio vassoio in qualsiasi momento.

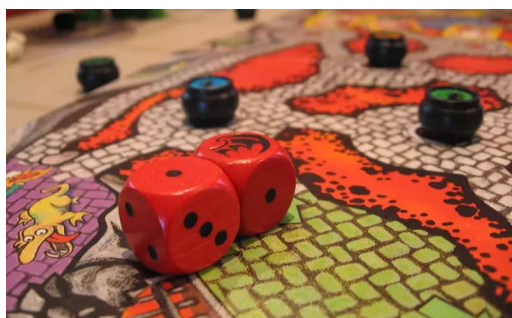
Le pentole vengono mischiate. In senso orario, ogni giocatore posiziona una pentola su una postazione di cottura rotonda. Tutti le pentole devono essere posizionate sul tabellone.

All'inizio, le pentole dello stesso colore non possono stare nello stesso punto di cottura mentre pentole di colori diversi possono condividere lo stesso posto.

Per determinare il primo giocatore, si lanciano i dadi. Chi ha il totale più alto comincia, poi i turni proseguono in senso orario.

La partita: durante un turno, il giocatore attivo lancia i dadi e muove i suoi diavoli con il numero di punti movimento indicato dai dadi.

Il movimento di uno spazio costa un punto. Le aree di partenza, i punti di cottura e le grandi griglie ad angolo sono considerate spazi. Tutti i percorsi di pietra grigia o colorata conducono a spazi adiacenti.



Le mosse sulle aree di partenza o sulle aree delle griglie d'angolo sono vietate, come le mosse sulla lava rossa. Due diavoli dello stesso colore non possono stare insieme in un posto di cottura, ma possono spostarsi l'uno accanto all'altro.

La distribuzione dei punti movimento è discrezionale. Quindi con tre punti movimento puoi spostare 1 diavolo di tre spazi, 3 diavoli di uno spazio ciascuno, oppure spostare 1 diavolo di due spazi e un altro diavolo di uno spazio.

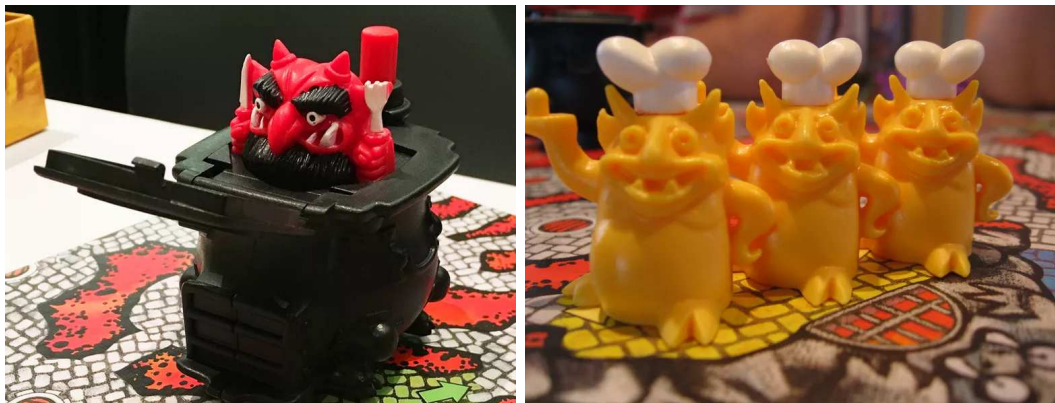
Se con i dadi si ottengono due ali, un diavolo può volare direttamente verso una qualsiasi stazione di cottura rotonda. Tuttavia, al diavolo non è permesso volare nella sua area griglie d'angolo. I diavoli volanti possono portare una pentola. Se si ottiene solo un'ala non si vola e conta come zero.

Duello: muovere un diavolo nello stesso spazio di un diavolo avversario provoca immediatamente un duello.

Non è permesso muoversi attraverso lo spazio occupato da un diavolo avversario: la mossa viene immediatamente interrotta nel luogo di cottura. Può continuare dopo un duello se questo è vinto. Il diavolo che si muove in uno spazio occupato da un diavolo avversario è lo sfidante. Il verdetto tra vittoria e sconfitta viene decretato dal Boss dei Diavoli.



Un duello è condotto come segue: lo sfidante gira la stufa in direzione dell'avversario e preme una volta sul pulsante rosso. Se nulla succede, il difensore gira la stufa e preme due volte. Se ancora una volta tutto tace, l'attaccante preme tre volte di seguito. E così via.



Dopo ogni cambio, il pulsante viene premuto solo una volta in più. Quindi la tensione aumenta fino al punto di ebollizione, cioè fino a quando il Boss dei Diavoli fuoriesce dalla stufa: ora il duello è vinto.

Se lo sfidante vince, ottiene un ulteriore punto movimento, che può essere usato solo per muovere il diavolo vittorioso. Se lo sfidante ha ancora punti movimento rimanenti, può usarli ora con uno qualsiasi dei suoi diavoli.

Quindi sono possibili ulteriori duelli nello stesso turno.

Se il diavolo in difesa vince, rimane nella sua postazione di cottura e il turno passa al giocatore successivo.

Il perdente del duello rimuove il cappello da cuoco dal suo diavolo sconfitto e riporta il diavolo nel suo spazio iniziale. Il diavolo sconfitto lascia la pentola che stava portando alla stazione di cottura. Se questo diavolo non ha un cappello da cuoco da perdere, viene rimosso dal gioco (a meno che non sia l'ultimo diavolo del giocatore).

Tutti i punti di movimento non utilizzati vengono persi.

Prima che inizi un duello, il diavolo attaccato può rifiutare di accettare la sfida. In questo caso deve tornare indietro, rapidamente e silenziosamente, allo spazio iniziale ed ovviamente senza pentola che resta sul punto di cottura. Nulla succede al diavolo attaccato.

In questo caso lo sfidante non ottiene un ulteriore punto movimento.

Perdita del cappello: la perdita del cappello di uno chef dopo una sconfitta è un duro colpo: il bernoccolo sulla sua testa lo dimostra.

Ad ogni ulteriore duello quel diavolo rischia la sua stessa esistenza. Se vince, rimane in gioco. Se perde, sparisce per sempre. Solo l'ultimo diavolo di un giocatore non viene bandito dopo aver perso un duello all'inferno, tranne che per servire il latte.

Cattura pentole: quando un giocatore sposta uno dei suoi diavoli in una stazione di cottura con sopra una pentola, può prenderla e metterla sulla mano tesa, alla maniera di un cameriere. Questo può accadere in qualsiasi punto del movimento, inizio, metà o fine.

È anche permesso cambiare pentole. Quindi si può lasciare una pentola in un luogo di cottura in qualsiasi momento e prenderne un'altra da lì, portarla nel prossimo spazio di cottura e scambiarla con una terza pentola, e così via.

Pentole sulla griglia: uno dei primi tre piatti nell'area di arrivo con la griglia deve essere il piatto di un avversario, cioè di un colore diverso.

Ogni spazio griglia ha 4 ingressi. Questi possono essere usati solo dai diavoli dello stesso colore, e quindi, solo se mettono giù una pentola lì.

Quando una pentola viene messa nell'area di arrivo, il suo segno segreto viene scoperto.

La rispettiva carta del menù viene estratta da quel vassoio e visualizzata apertamente sulla griglia. Rimane lì, visibili a tutti, fino alla fine del gioco, insieme alla pentola.

Una bottiglia di latte è una catastrofe assoluta! Il diavolo offendentente viene immediatamente espulso dalla cucina e messo fuori gioco, anche se è l'ultimo diavolo di quel colore. Un giocatore che porta una seconda bottiglia di latte avrà un altro diavolo eliminato. Dopo aver posato una pentola sulla griglia, il diavolo in questione viene immediatamente riportato al suo spazio iniziale. Ora è possibile utilizzare gli eventuali punti di movimento rimasti.



Fine partita: il gioco termina, non appena un giocatore posa sulla sua griglia almeno 10 punti cibo.

101.3 Regolamento per 2 giocatori

Gli sfidanti devono iniziare il gioco dagli angoli opposti. Scegli giallo e blu o viola e verde.

101.4 Regolamento per 3 giocatori

Due diavoli del colore inutilizzato vengono posizionati direttamente su entrambe le stazioni di cottura prima dell'area di partenza dello stesso colore. Quando un giocatore si sposta in uno di questi spazi, c'è l'inevitabile duello. Il ruolo del diavolo attaccato è assunto da qualsiasi altro giocatore. Se il diavolo del colore inutilizzato è sconfitto viene immediatamente rimosso dal gioco.



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, 77	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
Archeonaute	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 1994 al 2004.

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.