

# Assurdo

---

## SCOPO DEL GIOCO

Per vincere a questo gioco (di nome e di fatto assurdo) è necessario raccogliere più cacche di tutti gli altri giocatori e... naturalmente essere matti! (con tanto di certificato da farsi rilasciare dalla clinica dei matti)

Infatti la partita termina appena si esaurisce il mazzo delle "cacche" ed il vincitore sarà proprio colui che tra i matti ne ha raccolte di più (se nessuno in quel momento fosse ancora matto si prosegue finché qualcuno lo diventa).

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 5 ai 99 anni).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene un tabellone di gioco, cinque pedine viola di rabbia e cinque pedine di diversa colorazione (una per giocatore), trenta carte "dispetto", cinquanta carte "assurdo" suddivise in cinque mazzi di diversa colorazione, dieci carte "cacca", cinque carte "certificato di mattezza", un dado e questo foglio di istruzioni.

Aprire il tabellone di gioco, mischiare e collocare tutti i mazzi di carte a lato del tabellone in modo che il nome di ogni mazzo sia posizionato in alto e quindi visibile (cinque mazzi "assurdo", mazzi "dispetto" e "cacche" e "certificati di mattezza"), consegnare tre carte "dispetto" ad ogni giocatore, posizionare le cinque pedine viola di rabbia nelle apposite caselle contrassegnate da un bollino viola e infine posizionare tutte le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco nella casella di partenza (quella con la bandiera a scacchi).

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore può scegliere se usare una delle sue carte "dispetto" a propria scelta (posizionandola quindi in fondo al relativo mazzo dopo l'uso) o lanciare il dado e:

- se ottiene un valore tra 1 e 5 deve muovere la propria pedina di tante caselle quanto è il punteggio ottenuto (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa casella);
- se ottiene 6 può scegliere se pescare e conservare (se disponibile) la prima carta del mazzo "dispetto", oppure muovere una pedina viola di rabbia per un numero di caselle a piacere compreso tra 1 e 6 (attenzione: le pedine viola di rabbia non possono transitare e fermarsi nella clinica e nella casella di partenza con la bandiera a scacchi).

### CASELLE CON TRIANGOLI COLORATI

Se si decide di tirare il dado e al termine del movimento ci si ferma esattamente su una casella con un triangolo colorato, si pesca dal relativo mazzo la prima carta e:

- se rappresenta una cacca si rimette la carta in fondo al relativo mazzo e si pesca una cacca dal mazzo "cacche" (quello di colore viola) e la si conserva (serve per la vittoria finale);
- se rappresenta una raccomandazione la si conserva e quando si entrerà nella clinica dei matti (fermandovisi esattamente a fine del movimento) si potrà reinserirla nel relativo mazzo e prendere un certificato di mattezza (attenzione: è possibile avere simultaneamente anche più raccomandazioni ma sempre e solo un certificato);
- se rappresenta un oggetto (arco, estintore, motosega, paletto o pistola) lo si conserva (servirà per affrontare eventuali creature assurde);

# Assurdo

---

- se rappresenta una creatura assurda (asino che vola, drago, zombie, vampiro o lupo mannaro) la si deve sconfiggere utilizzando l'apposita carta "assurdo" se posseduta (arco per l'asino che vola, estintore per il drago, motosega per lo zombie, paletto per il vampiro o pistola per il lupo mannaro) ed entrambe le carte vanno reinserite in fondo ai relativi mazzi, oppure si deve tornare alla casella di partenza (ma senza perdere nulla) e reinserire comunque la carta della creatura assurda in fondo al relativo mazzo.

## CASELLA CLINICA DEI MATTI

Se al termine del movimento ci si ferma esattamente sulla casella della clinica dei matti (attenzione: vi si può transitare e fermare solo se si possiede almeno una carta "raccomandazione") si reinserisce una carta "raccomandazione" in fondo al relativo mazzo e al suo posto si riceve un certificato di mattezza.

## CASELLA CON BOLLINO BIANCO

Se al termine del movimento ci si ferma esattamente su una casella con bollino bianco libera (servizio ambulanza) è possibile farsi trasportare in un'altra qualsiasi casella con bollino bianco sempre purché libera.

## PEDINE VIOLA DI RABBIA

Se durante il movimento (quindi anche se non ci si ferma esattamente al termine dello stesso) o per effetto di una carta "dispetto" o per altro motivo una pedina si scontra con una pedina viola di rabbia, il loro eventuale movimento si interrompe (anche se non si è raggiunto il numero di caselle previsto) e bisogna utilizzare una carta "cacca" (se posseduta, e in questo caso questa andrà reinserita nel relativo mazzo) per rimandare la pedina viola di rabbia in una delle specifiche caselle di partenza (quelle contrassegnate da un bollino viola e se risulta occupata da un'altra pedina tutto questo si ripete anche per quella), altrimenti la sola pedina del giocatore deve tornare alla sua casella di partenza (ma senza perdere nulla).

## VARIANTI

Se al gioco prendono parte solo giocatori giovanissimi si può decidere di non utilizzare le carte "dispetto".

E' possibile stabilire che se si ottiene 6 con il dado non si può scegliere liberamente cosa fare, ma è necessario tirarlo nuovamente e in funzione del valore ottenuto si saprà cosa sia necessario fare (esempi: con uno o più valori del dado si deve consegnare la prima carta del mazzo "dispetto" ad un altro giocatore, con altri valori la si può conservare per se stessi, con altri valori si deve muovere una pedina viola di rabbia per un determinato numero massimo di caselle, per altri valori si deve pescare a caso una carta "assurdo" tra quelle in possesso di un altro giocatore...).

E' anche possibile rendere il gioco più "difficoltoso" applicando un'ulteriore regola restrittiva: quando da un qualsiasi mazzo "assurdo" si pesca una cacca, sarà possibile pescare e conservare una corrispettiva cacca dal mazzo "cacche" solo se si è già in possesso di un certificato di mattezza (la carta "assurdo" raffigurante la cacca va comunque sempre reinserita in fondo al relativo mazzo).

Nota bene: il mazzo di carte "cacche" di colore viola può sembrare un doppione, ma serve per poter stabilire in qualsiasi motivo se sono già state raccolte tutte le cacche e quindi la partita può avere termine.

Buon divertimento!