



## SCOPO DEL GIOCO

Un gioco di coppia in cui è necessario “connettersi” per aiutarsi a realizzare lo stesso obiettivo (e totalizzare il maggior numero di punti), pur muovendosi ognuno su un proprio tabellone: componete entrambi la stessa sequenza di gettoni il più rapidamente possibile (e prima delle coppie avversarie in caso di sfide tra 4 o più giocatori, non potendo in alcun modo porre ostacoli agli altri).

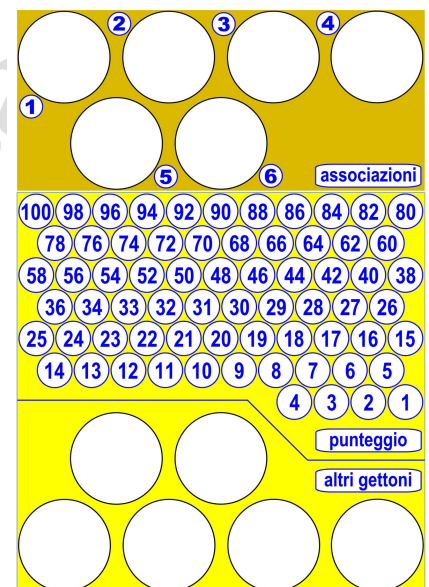
Ogni confezione consente di giocare in 2 (dagli 8 ai 99 anni), ma è possibile unire più confezioni per sfidarsi in multipli di 2 (4, 6, 8 e più giocatori). Durata da 30 a 90 minuti circa.

## PREPARAZIONE

Il gioco prevede 72 gettoni suddivisi in sei diversi soggetti, una pedina segnapunti, 2 tabelloni ad uso giocatore (ognuno suddiviso in sei zone composte ciascuna da tre spazi per altrettanti gettoni – ogni giocatore utilizzerà un proprio tabellone) ed uno condiviso (quello raffigurato qui a fianco), 3 dadi e questo foglio di istruzioni. Qualora si decida di sfidarsi tra più coppie di giocatori, sarà sufficiente usare una sola pedina segnapunti per il relativo conteggio dei punti (si utilizzi quella della prima coppia – ogni coppia userà tutto il resto del materiale della propria confezione).

Si consiglia di procurarsi un foglio di carta ed una penna o matita per conteggiare i punti che verranno guadagnati, soprattutto se si decide di sfidarsi in modalità torneo (vedere oltre).

Disporre sul tabellone condiviso (di ogni coppia) a proprio piacere un diverso gettone di ogni soggetto negli spazi numerati da 1 a 6 (serve per definire quale tipo di gettone sarà possibile “conquistare” ottenendo il corrispettivo valore con un dado – ogni coppia potrà scegliere una differente disposizione sul proprio tabellone condiviso), quindi distribuire suddivisi per soggetto i rimanenti gettoni negli spazi sottostanti (in ogni spazio un soggetto di gettoni), infine collocare la pedina segnapunti nella posizione 100 (qualora ci si sfidi tra più coppie, va fatto solo sul tabellone condiviso della prima coppia).



## COME SI GIOCA

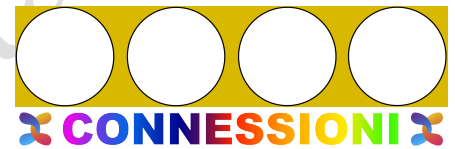
A turno ogni giocatore (a seguire anche quelli delle altre coppie) tira contemporaneamente i 3 dadi e:

- se ottiene lo stesso valore con tutti e 3 i dadi, perde tutti i gettoni presenti sul suo tabellone nella zona identificata dal valore ottenuto (che vengono rimessi negli appositi spazi del tabellone condiviso della coppia);
- se ottiene lo stesso valore con 2 dadi, scambia sul suo tabellone un gettone della zona identificata dai due valori uguali con un altro gettone (purché di soggetto differente) presente nella zona identificata dal terzo dado (qualora in una delle due zone non risultino presenti gettoni, non scambierà ma semplicemente cambierà la posizione di un solo gettone, mentre non farà nulla se è impossibile qualsiasi scambio);



- se ottiene valori differenti con tutti e 3 i dadi può scegliere tra:
  - solo se gli è possibile farlo (altrimenti deve eseguire un'altra opzione), spostare un gettone corrispondente al valore di un dado a sua scelta e che si trova sul suo tabellone nella zona identificata dal valore di un secondo dado e spostarlo in uno spazio vuoto nella zona identificata dal valore dell'ultimo dado;
  - solo se gli è possibile farlo (altrimenti deve eseguire un'altra opzione), prendere due gettoni dal tabellone condiviso corrispondenti al valore di un dado a sua scelta e posizionarli sul suo tabellone nelle zone identificate dai valori degli altri due dadi (ma solo se ci sono ancora spazi disponibili per entrambi, se non è fattibile deve optare per un diverso inserimento che risulti possibile). Attenzione: si consiglia di osservare anche il tabellone del partner per collocare eventuali gettoni "strategici" che consentiranno creazioni e utilizzi di "connessioni" nei turni successivi (vedere al punto seguente);
  - effettuare una "connessione" tra il proprio tabellone e quello del partner, e cioè per il valore ottenuto con ogni dado si controlla se nelle corrispondenti zone del proprio tabellone e di quello del partner è presente almeno un gettone identico, e in questo caso ci si scambia a propria scelta uno qualsiasi dei gettoni presenti nella propria zona (purché raffigurino un soggetto diverso tra loro), e lo stesso a seguire per i valori degli altri due dadi.

Se in una zona si vengono a trovare simultaneamente 3 gettoni con lo stesso soggetto (anche se non è il proprio turno), bisogna spostarne uno in uno degli appositi spazi ancora liberi in alto del proprio tabellone (vedi illustrazione a fianco) purché non si tratti di un soggetto ripetuto (in quel caso non si farà nulla) cercando, se possibile, di fare combaciare la posizione con uno uguale eventualmente già posizionato dal partner sul suo tabellone e con la possibilità, qualora tutti e 4 gli spazi presenti risultassero già occupati, di doverne però sostituire a propria scelta uno già presente (che verrà rimesso sul corrispondente spazio del tabellone condiviso, e solo in questo caso è possibile che ora siano presenti soggetti ripetuti).



Quando tutti i giocatori hanno effettuato il proprio turno, se non risultano vincitori (vedere oltre), la pedina segnapunti viene posizionata sulla casella successiva (in caso di vittoria ora si otterrà un punteggio inferiore) e si ricomincia con un nuovo turno per ogni giocatore.

La partita termina quando tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno (o nel momento in cui si verifichi la vittoria nel caso che a sfidarsi siano solo 2 giocatori) e la coppia (o una delle coppie) si ritrova nella parte in alto dei propri tabelloni gli stessi 4 gettoni (necessariamente nella stessa sequenza), e quindi si assegna alla coppia vincitrice il punteggio attuale della pedina segnapunti (che verrà poi posizionata nella casella successiva come precedentemente descritto). In caso di sfida tra più coppie in modalità torneo (vedere oltre), il gioco può proseguire tra le restanti coppie finché ognuna avrà ottenuto un proprio punteggio. Nel caso di sfida tra una sola coppia, è possibile sfidarsi nuovamente per cercare di vincere totalizzando un punteggio più alto (cioè migliorando la "connessione" tra i due partner per tentare di concludere sempre più rapidamente ogni sfida).

**Modalità torneo:** per sfide tra più coppie, è possibile decidere di sfidarsi su più manches (che potranno disputarsi anche in giornate successive), avendo l'accortezza di fare iniziare ogni volta una coppia differente e, alla conclusione di ogni partita, si totalizzano i risultati finali con i precedenti di ogni sfida. Al termine delle manches stabilite, sarà eletta vincitrice la coppia che avrà totalizzato il maggior numero di punti (che coincide quindi con quella che è riuscita a gestire al meglio la "connessione" tra i due partner, cioè che gli ha consentito di concludere più rapidamente ogni sfida).

Buon divertimento.