



## SCOPO DEL GIOCO

Fervono i preparativi per la grande festa al castello, e sarai tu a decidere quali principesse dovranno essere invitate... ma soprattutto a cercare di fare in modo che ci possano andare (cioè che i gettoni che posizionerai nella tua area corrispondano il più possibile a quelli presenti nell'area degli invitati).

Ad ogni partita possono prendere parte 2 giocatori (dai 5 ai 99 anni). Durata: da 5 a 30 minuti circa.

## PREPARAZIONE

Il gioco prevede 30 gettoni raffiguranti per 3 volte 10 principesse, 5 segnalini cuore (da usare solo se ci si vuole sfidare in modalità torneo – vedere oltre), un tabellone suddiviso in tre aree (rosa: un giocatore – gialla: gli invitati – verde: l'altro giocatore), un dado e questo foglio di istruzioni.

Coprire e mischiare tutti i gettoni, quindi consegnarne 6 a caso ad ogni giocatore (che conserverà "in mano") ed impilare (sempre coperti) tutti i rimanenti nell'apposito spazio bianco sul tabellone ("gettoni disponibili"), infine decidere quale area colorata (rosa e verde) assegnare ad ogni sfidante.

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore tira il dado e in funzione del valore ottenuto:

- se ottiene 1 prende il primo "gettone disponibile" dall'apposito spazio bianco e lo conserva "in mano" con i propri – non fa nulla se i "gettoni disponibili" sono terminati;
- se ottiene 2 sposta un gettone già presente in uno spazio dell'area invitati e lo posiziona in un altro spazio libero degli invitati, o ne inverte la posizione con un altro già presente in un altro spazio invitati – non fa nulla se non c'è nessun gettone negli spazi degli invitati;
- se ottiene 3 sposta un gettone già presente in uno spazio della sua area e lo posiziona in un altro spazio libero della sua area, o ne inverte la posizione con un altro già presente in un altro spazio della sua area – non fa nulla se non c'è nessun gettone negli spazi della sua area;
- se ottiene 4 prende il primo "gettone disponibile" dall'apposito spazio bianco e lo posiziona a sua scelta in uno spazio libero degli invitati (purché poi non risultino principesse "doppie") o in uno libero della propria area (con possibilità di avere principesse "doppie") – non fa nulla se i "gettoni disponibili" sono terminati, *oppure termina la sfida se non ha la possibilità di piazzare il gettone in nessuno spazio (vedere oltre)*;
- se ottiene 5 posiziona un proprio gettone a sua scelta in uno spazio libero degli invitati (purché poi non risultino principesse "doppie") – non fa nulla se non ci sono spazi degli invitati liberi o se ne ha solo di "doppi";
- se ottiene 6 posiziona un proprio gettone a sua scelta in uno spazio libero della propria area (con possibilità di avere principesse "doppie") – non fa nulla se non possiede gettoni "in mano", *oppure termina la sfida se non ha la possibilità di piazzare il gettone in nessuno spazio (vedere oltre)*.

*La sfida termina quando un giocatore deve posizionare un gettone in uno spazio libero della propria area ma non ne ha più libere. A questo punto si procede al conteggio dei punti ottenuti che sarà pari al numero di gettoni posizionati nella propria area che si trovano ognuno di fronte a gettoni identici nell'area degli invitati. Vince chi ne ottiene di più.*

Sfide in modalità torneo: chi al termine di ogni manche ha ottenuto il maggior numero di punti vince un segnalino cuore (non assegnato a nessuno in caso di parità), e le manches si ripetono finché qualcuno avrà vinto tre segnalini cuore (diventando così il vincitore assoluto) o, a scelta, finché tutti i segnalini cuore vengono assegnati.

Buon divertimento.