



Il gioco è consigliato per 2-8 giocatori (dai 6 ai 99 anni) che sanno leggere (o con la supervisione di qualcuno che lo sappia fare per loro) e che non si creano problemi ad essere un po' dispettosi.

PREPARAZIONE

La confezione contiene un tabellone di gioco, quarantuno pedine di diversa colorazione, cinquanta carte "pedine", cinquanta carte "eventi", un dado e questo foglio di istruzioni

Posizionare a caso sul tabellone di gioco tutte le pedine colorate in altrettante caselle con sfondo grigio, quindi distribuire ad ogni giocatore un numero uguale di carte "pedine" (più carte allungano il tempo di gioco e si consiglia di distribuire in totale almeno 20 carte) ed un numero uguale (anche diverso da quello delle carte "pedine") di carte "eventi" (più carte rendono il gioco più vivace).

Le carte rimanenti vanno impilate coperte a formare due mazzi ("pedine" ed "eventi") a lato del tabellone.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince la partita il giocatore che per primo rimane senza carte "pedine".

Ogni carta "pedine" viene scartata (e quindi posizionata coperta in fondo al relativo mazzo) solo quando due pedine del colore identico a quelle raffigurate su questa si ritrovano a fine di un movimento entrambe sulla medesima casella, e in questo caso anche le due pedine vengono rimosse dal tabellone di gioco.

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e, in funzione del risultato ottenuto, si comporta come segue:

- 1 se ottiene 1 consegna ad un giocatore a sua scelta (ma non a se stesso) la prima carta "pedine" o la prima carta "eventi" posizionata in cima al relativo mazzo a lato del tabellone;
- 2 se ottiene 2 ricolloca sul tabellone di gioco in due caselle distinte con sfondo grigio (se disponibili) due pedine a propria scelta tra quelle rimosse in precedenza;
- 3 se ottiene 3 muove una pedina a sua scelta (esclusa quella viola) di tre caselle;
- 4 se ottiene 4 muove una pedina a sua scelta (esclusa quella viola) di quattro caselle;
- 5 se ottiene 5 muove una pedina a sua scelta (esclusa quella viola) di cinque caselle;
- 6 se ottiene 6 muove la pedina viola di sei caselle rimuovendo dal tabellone di gioco tutte le pedine che questa incontra nel suo percorso (compreso la casella finale).

In alternativa è possibile non tirare il dado e giocare una carta "eventi" tra quelle in proprio possesso (posizionandola quindi in fondo al relativo mazzo a lato del tabellone) e fare quanto in essa descritto.

Altre regole di gioco:

- per qualunque pedina ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando nella stessa mossa su una stessa casella;
- due pedine possono trovarsi a fine movimento su una stessa casella solo se il giocatore di turno ha in mano una carta "pedine" che lo prevede, e in questo caso entrambe vengono rimosse dal tabellone di gioco e la carta viene scartata (cioè posizionata in fondo al relativo mazzo a lato del tabellone);
- per rendere il gioco più difficoltoso si può stabilire che due pedine non possono trovarsi a fine movimento (per essere rimosse) sulle caselle con sfondo grigio.

Buon divertimento!