



GITA A SANTA MARIA

SCOPO DEL GIOCO

Per chi ha ricordi legati a questo panoramico luogo o spesso si limita ad ammirarlo dall'abitato di Mandello del Lario (provincia di Lecco) e magari per difficoltà motorie non riesce più a percorrere il sentiero che da Somana arriva fino a quota 661, ecco il gioco dedicato a questo santuario e a quanti lo hanno nel cuore.

Tra tratti in salita che invogliano a tornare indietro, tratti in pianura che invitano a correre avanti, stazioni di "sosta" quali le croci della Via Crucis o la cappella di Santa Preda (Santa Brigida) e i purtroppo a volte immancabili rifiuti, chi sarà il primo a raggiungere l'altare maggiore della chiesetta di Santa Maria sopra Olcio?

Ad ogni partita possono prendere parte da 2 a 6 giocatori (da 2 a 4 nella versione "ad offerta" le cui copie sono state messe a disposizione in loco e presso la chiesa Santa Eufemia di Olcio) dai 4 ai 99 anni, ma volendo sono possibili anche "sfide in solitaria" con lo scopo di stabilire il minor numero di turni giocati per raggiungere l'obiettivo finale. E' anche possibile utilizzare meno carte caselle "percorso" se si vuole ridurre la durata.

PREPARAZIONE

La confezione contiene sei pedine (quattro nella versione "ad offerta") di diversa colorazione (una per giocatore), sessanta carte caselle "percorso" (quaranta nella versione "ad offerta"), un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a formare un percorso consecutivo tutte le carte caselle "percorso" (con l'indicazione del logo del gioco rivolto verso l'alto) avendo cura di posizionare come prima casella la carta con l'indicazione per Santa Maria (carta 01 qui definita come "di partenza") e come ultima quella con raffigurato l'altare maggiore della chiesetta (carta 60 qui definita come "di arrivo") che sono bifronte, infine posizionare sulla carta casella di partenza le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco.

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 deve coprire una carta casella "percorso" a propria scelta tra quelle già scoperte in precedenza (se disponibile) purché non occupata da alcuna pedina (escluso quelle di partenza e di arrivo);
- se ottiene 2 deve invertire la posizione di due carte caselle "percorso" a propria scelta tra quelle ancora coperte (se disponibili) purché non occupate da alcuna pedina (escluso quelle di partenza e di arrivo);
- se ottiene 3 deve fare indietreggiare di 3 carte pedine "percorso" un giocatore a sua scelta (senza eventualmente fargli scoprire la carta casella "percorso" su cui è indietreggiato se questa risulta non ancora scoperta) ed il turno passa a costui che dovrà quindi a sua volta tirare il dado e comportarsi in base al valore ottenuto;
- se ottiene un valore tra 4 e 6 deve muovere la propria pedina a salire verso la chiesetta di tante carte caselle "percorso" consecutive quanto è il punteggio ottenuto e alla fine del movimento, e solo se si ferma su una carta casella "percorso" non ancora scoperta la deve scoprire e comportarsi come su essa indicato: cioè avanzare ulteriormente del valore raffigurato se è presente un "movimento" positivo (esempio +3) o indietreggiare del valore raffigurato se è presente un "movimento" negativo (esempio -3) a ripetizione finché non si ferma su una carta casella "percorso" già precedentemente scoperta oppure ne scopre una di "sosta" (esempio: quelle raffiguranti le croci della Via Crucis o la cappella di Santa Preda).

Chi scopre o si trova a fermarsi su una carta casella "percorso" già scoperta infestata da rifiuti, deve tornare alla partenza.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce ad arrivare all'interno della chiesetta di Santa Maria sopra Olcio, cioè la carta casella "percorso" numero 60 (o a superarla).

Se desiderato è possibile "ricostruire esattamente" l'intero percorso di ascesa ordinando tutte le carte caselle in base al numero di "posizione" indicato su ognuna di esse.