



---

## HALAWAI

Tradotto (forse) dalla dolce lingua hawaiana: incontro. Anche se per questo gioco tale nome potrebbe non rivelarsi propriamente il più appropriato. Infatti il gioco è consigliato per 2-6 giocatori (dai 6 ai 99 anni e che sanno leggere) che non si creano problemi ad essere un po' dispettosi.

### OPERAZIONI PRELIMINARI

**Per giocare al livello "base" posizionare a caso sul tabellone di gioco in altrettante caselle vuote tutte le pedine colorate (12 pedine), mentre per giocare al livello "avanzato" posizionarvi solo una pedina per ogni colore (6 pedine invece che 12).**

Poi, per entrambi i livelli, ogni giocatore dichiara il colore che utilizzerà ed eventuali colori non assegnati faranno comunque parte del gioco e le relative pedine potranno essere utilizzate da chiunque in alternativa a quelle del colore scelto, quindi distribuire ad ogni giocatore un numero uguale di carte "halawai" (più carte allungano il tempo di gioco e si consiglia di distribuire in totale almeno 20 carte) e almeno 3 carte "eventi" (almeno 5 carte se al gioco prendono parte solo 2 giocatori).

Le carte rimanenti vanno impilate coperte a formare due mazzi del banco ("halawai" ed "eventi") e posizionate a lato del tabellone.

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince la partita il giocatore che per primo rimane senza carte "halawai" (indifferentemente dal fatto che posseda o meno ancora carte "eventi"). Ogni carta "halawai" 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 (da qui il nome halawai: cioè incontro).

### COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore può scegliere se utilizzare una carta "eventi" tra quelle in proprio possesso (se ancora disponibili e posizionandola poi in fondo al relativo mazzo a lato del tabellone) oppure lanciare il dado e, in funzione del risultato ottenuto:

- se ottiene 1 deve scambiare una propria carta "halawai" con un altro giocatore (ogni giocatore ne pesca a caso una tra quelle in possesso dell'altro giocatore);
- se ottiene da 2 a 5 deve muovere una pedina del suo colore (o di un eventuale colore non assegnato ad altro giocatore) per il valore del dado (attenzione: per qualunque pedina ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale, mai su caselle già occupate da due pedine o da una pedina del suo stesso colore e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa casella);
- se ottiene 6 deve pescare una carta "eventi" dal relativo mazzo e comportarsi come indicato su di essa (posizionandola poi sul fondo) con la possibilità magari di trovarsi a muovere anche pedine di altri giocatori.

Altre regole di gioco:

- due pedine possono trovarsi a fine movimento su una stessa casella solo se il giocatore di turno ha in mano una carta "halawai" che lo prevede, e in questo caso la carta viene scartata (cioè posizionata in fondo al relativo mazzo del banco);
- per rendere il gioco più "movimentato" è possibile consegnare inizialmente più carte "eventi" ad ogni giocatore;
- per rendere la vittoria più "difficoltosa" (e soprattutto se al gioco prendono parte solo 2 o 3 giocatori) è possibile prevedere ulteriori regole (a scelta) quali ad esempio:
  - non consentire lo spostamento su qualunque casella risulti già occupata da una o più pedine;
  - stabilire che solo le pedine di uno o più colori non assegnati a nessuno potranno essere mosse in alternativa alle proprie (le altre potranno essere mosse solo se previsto dalle carte "eventi").

Buon divertimento!