



# IL GIOCO DI SAN GIORGIO

## SCOPO DEL GIOCO

Per gli estimatori di questa antichissima chiesetta ubicata su un piccolo promontorio roccioso a Mandello del Lario, o semplicemente per i più coraggiosi che, come San Giorgio ha affrontato il drago, hanno deciso con questo gioco di volere affrontare la propria pazienza (e non crediate che sia una impresa più facile), ecco l'occasione per divertirsi (o arrabbiarsi) scoprendone alcuni degli angoli più caratteristici.

Per vincere la partita bisogna riuscire a riempire con i propri gettoni tutte gli spazi contrassegnati con i valori da 1 a 5 di una intera cartella dettagli (gli spazi sono indicati con i corrispettivi disegni delle facce del dado in modo da facilitarne il riconoscimento anche ai bambini che ancora non sanno contare o leggere i numeri), indipendentemente dal fatto che altri gettoni possano occupare spazi di altre cartelle dettagli.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a quattro giocatori (dai 4 ai 99 anni purché all'inizio qualcuno legga e spieghi a tutti le regole).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene 32 gettoni di diversa colorazione (otto per ogni giocatore), 5 cartelle dettagli (da utilizzarsi in base al numero di giocatori che prendono parte ad ogni partita), un riepilogo "come si gioca", un dado e questo foglio di istruzioni.

Consegnare ad ogni giocatore tutti i propri gettoni (differenziati dal colore). In base al numero di giocatori si dovranno utilizzare: tre cartelle dettagli se a sfidarsi sono solo due, quattro cartelle dettagli se a sfidarsi sono in tre, cinque cartelle dettagli se a sfidarsi sono in quattro.

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore deve lanciare il dado e:

- se ottiene da 1 a 5 deve obbligatoriamente occupare con un suo gettone (se disponibile) uno spazio libero di una cartella dettagli a sua scelta contrassegnato dallo stesso valore ottenuto con il dado, ma se gli spazi contrassegnati dallo stesso valore ottenuto con il dado su tutte le cartelle dettagli sono già tutti occupati: se non possiede gettoni o gliene rimane solo uno (oppure fino a due se a sfidarsi sono quattro giocatori) rimuove da uno spazio contrassegnato dallo stesso valore ottenuto con il dado un gettone a propria scelta (suo o di un avversario, da riconsegnare al proprietario), altrimenti salta il turno;
- se ottiene 6 deve rilanciare il dado e se ottiene un valore dispari rimuove da uno spazio uno dei propri gettoni a sua scelta, se ottiene un valore pari rimuove da uno spazio un gettone di un avversario a sua scelta.

Buon divertimento.