

## SCOPO DEL GIOCO

Chi sarà il primo a recuperare e ricostruire sulla propria cartella tutte le componenti necessarie a comporre lo stemma del Comune di Mandello del Lario (tre aquile, una torre, un ornamento a righe rosse ed una cornice) e a portarle in Municipio? Muoviti alla scoperta dei tanti angoli che caratterizzano il paese, ma fai attenzione a non finire al cimitero...

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 6 ai 99 anni).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene 6 pedine di diversa colorazione (una per ogni giocatore ed una viola di rabbia per uso "condiviso"), 40 carte caselle "Mandello", 40 carte "evento", 44 gettoni suddivisi in quattro tipologie (20 aquile, 8 torri, 8 ornamenti a righe rosse e 8 cornici), 5 cartelle "stemma" su cui riporre i propri gettoni, un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a "scacchiera" le carte caselle "Mandello" con il logo rivolto verso l'alto (esclusa quella di partenza "start" che è bifronte) a ricostruire idealmente la cartina di Mandello per un totale di 5 righe e 8 colonne e posizionare sulla carta casella "start" le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco e quella viola di rabbia, consegnare ad ogni giocatore una cartella "stemma" e 2 carte "evento" e formare un mazzo con quelle non distribuite e raggruppare per tipologia i gettoni sul banco.

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore può scegliere se usare una delle sue carte "evento" a propria scelta (posizionandola quindi in fondo al relativo mazzo dopo l'uso) o lanciare il dado e:

- se ottiene 1 deve coprire una carta casella "Mandello" a propria scelta tra quelle già scoperte in precedenza (se disponibile) purché non occupata da alcuna pedina (escluso la carta casella "start");
- se ottiene 2 o 4 o 5 deve muovere la propria pedina di 2 o 4 o 5 carte caselle "Mandello" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "Mandello") e alla fine del movimento, ma solo se si trova su una carta casella "Mandello" non ancora scoperta, la deve scoprire e comportarsi come su essa indicato: prendere (+) dal banco (se disponibile) e conservare sulla propria cartella "stemma" o restituire (-) al banco (se posseduto) un gettone come quello raffigurato, oppure perdere tutto e ricominciare il gioco dalla carta casella "start" (ma senza carte "eventi") se trova la carta casella "Mandello" raffigurante il cimitero ed un teschio, inoltre se sulla carta è raffigurato un cerchio anche del colore della propria pedina il turno resta a lui (ma tutto questo non vale se ci si ferma su una carta casella "Mandello" già scoperta in precedenza);
- se ottiene 3 deve muovere la pedina viola di rabbia di tre carte caselle "Mandello" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "Mandello") ma senza scoprire l'eventuale carta casella "Mandello" finale, se alla fine del movimento (o per effetto di una carta "evento") si trova su una carta casella "Mandello" con una o più pedine di giocatori, ognuno di questi deve restituire al banco un gettone a scelta tra quelli in proprio possesso;
- se ottiene 6 deve pescare dal relativo mazzo la prima carta "evento" (se disponibile) e conservarla (potrà utilizzarla solo dal turno successivo sempre in alternativa al lancio del dado come già descritto precedentemente).

Vince la partita il giocatore che per primo riesce a impossessarsi di almeno tre aquile, una torre, un ornamento a righe rosse ed una cornice (ma è possibile possederne anche più esemplari) e a fermarsi al termine della propria mossa esattamente nella carta casella "Mandello" raffigurante il Municipio (quella con anche due bandiere a scacchi) avendo prima scoperto dove questo è posizionato (non importa da quale giocatore).

Buon divertimento.