



SCOPO DEL GIOCO

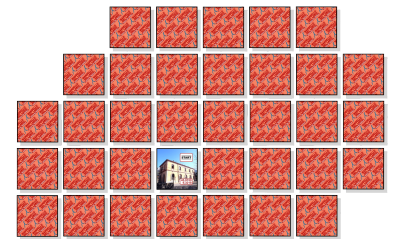
Un gioco che è anche una guida turistica per scoprire 35 luoghi affascinanti nel Comune di Mandello del Lario: chi sarà il primo a recuperare e ricostruire sulla propria cartella tutte le componenti necessarie a comporne lo stemma (tre aquile, una torre, un ornamento a righe rosse ed una cornice) e a portarle in Municipio? Muoviti alla scoperta dei tanti angoli che caratterizzano il paese, ma fai attenzione a non incontrare il paesano viola di rabbia e soprattutto a non finire al cimitero...

Ad ogni partita possono prendere parte da 2 a 5 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"), 35 tessere "Mandello", 24 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 (6 in posizioni obbligate con gettoni specifici, fino a 2 di qualsiasi tipo nelle altre posizioni libere), un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare le tessere "Mandello" e poi disporle coperte (cioè con il logo rivolto verso l'alto esclusa quella di partenza "start" che deve rimanere visibile) a "scacchiera" (o formando una figura a proprio piacimento purché ogni tessera risulti confinante con almeno altre due) come a ricostruire idealmente la planimetria di Mandello del Lario, e posizionare sulla tessera "start" le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco e quella viola di rabbia (il paesano arrabbiato), consegnare ad ogni giocatore una cartella "stemma" e 2 carte "evento" e formare un mazzo con le carte non distribuite, infine 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 (che l'eventuale altro giocatore coinvolto può annullare se possiede una carta jolly - le carte usate vanno poi riposizionate in fondo al relativo mazzo) o lanciare il dado e:

1. se ottiene 1 deve coprire una tessera "Mandello" a propria scelta tra quelle già scoperte in precedenza purché non occupata da alcuna pedina (escluso la tessera "start"), se invece non risultano carte copribili può scegliere se muovere la sua pedina o quella viola di rabbia di una tessera "Mandello" come specificato a seguire;
2. se ottiene 3 deve muovere la pedina del paesano viola di rabbia di 3 tessere "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 tessera "Mandello") ma senza scoprire l'eventuale tessera "Mandello" finale, se durante il movimento (o anche per effetto di una carta "evento" o se è un giocatore in movimento a farle incontrare) si trova su una tessera "Mandello" (escluso quella di partenza) con una o più pedine di giocatori, ognuno di questi deve restituire al banco un gettone a scelta tra quelli in proprio possesso e il movimento cessa;
3. se ottiene 2 o 4 o 5 deve muovere la propria pedina di 2 o 4 o 5 tessere "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 tessera "Mandello") e alla fine del movimento, ma solo se si trova su una tessera "Mandello" non ancora scoperta, la deve scoprire e comportarsi come su essa indicato (se prevede qualcosa): prendere (+) dal banco (se disponibile) e conservare sulla propria cartella "stemma" (ma non oltre gli spazi ancora liberi presenti) o restituire (-) al banco (se posseduto) un gettone come quello raffigurato, oppure se trova la tessera "Mandello" raffigurante il cimitero ed un teschio perde tutto e ricominciare il gioco dalla tessera "start" con solo 2 nuove carte "evento" pescando le prime dal relativo mazzo (se disponibili), inoltre se sulla tessera è raffigurato un cerchio del colore della propria pedina il turno resta a lui, ma tutto questo non vale se ci si ferma su una tessera "Mandello" già scoperta in precedenza o se si incontra la pedina viola di rabbia (vedere al punto precedente);
4. se ottiene 6 e non possiede già 4 o più carte "Evento", deve pescare la prima dal relativo mazzo (se disponibile) e scegliere se usarla subito o conservarla (potrà utilizzarla in un turno successivo sempre in alternativa al lancio del dado) come già descritto precedentemente, altrimenti salta il turno.

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 (indipendentemente dall'aver anche ulteriori gettoni nelle 2 posizioni libere previste sulla propria cartella) e, solo se si vuole rendere la vittoria più difficoltosa o prolungare maggiormente la durata della sfida, anche a fermarsi al termine della propria mossa esattamente nella tessera "Mandello" raffigurante il Municipio (quella con due bandiere a scacchi) avendo prima scoperto dove questo è posizionato (non importa da quale giocatore). Buon divertimento.



**GIOCHI
DI SOCIETA'**

giochi.ita.zone
Sandro Panzeri (2024)