



## SCOPO DEL GIOCO

Un gioco molto semplice e veloce che mette alla prova la propria capacità di strategia: chi riuscirà a totalizzare il maggior numero di punti piazzando efficacemente quanti più dei propri gettoni “pupazzo” e soprattutto sapendo ostacolare gli avversari nel momento più opportuno con un caldo raggio di sole?

Ad ogni partita possono prendere parte da 2 a 5 giocatori (dai 6 ai 99 anni, purché qualcuno sappia fare le somme).

## PREPARAZIONE

Il gioco prevede 72 gettoni (60 pupazzi in cinque soggetti diversi e 12 soli raggianti) e questo foglio di istruzioni. Si consiglia di procurarsi un foglio di carta ed una penna o matita per conteggiare i punti che verranno guadagnati da ogni giocatore durante la partita.

Disporre scoperto un gettone “sole” al centro del tavolo (l’immagine dei gettoni “sole” può variare, ma tutti hanno la stessa funzione) e consegnarne uno ad ogni giocatore, quindi raggruppare coperti tutti i gettoni rimanenti e mischiarli tra loro, poi consegnarne ad ognuno il seguente numero: 18 gettoni se a sfidarsi sono solo 2 giocatori, 14 gettoni se a sfidarsi sono 3 giocatori, 10 gettoni se a sfidarsi sono 4 giocatori, oppure 9 gettoni se a sfidarsi sono 5 giocatori. Infine formare con quelli rimanenti una pila e disporla coperta sul tavolo.

*Attenzione: per aumentare la difficoltà del gioco è possibile inserire nella pila coperta sul tavolo solo un paio dei gettoni “sole” non assegnati ai giocatori (o anche nessuno – consigliati tutti se si gioca solo in due) e/o sfidarsi in partite multiple.*

## COME SI GIOCA.

A turno ogni giocatore deve posizionare un proprio gettone a fianco di uno di quelli già presenti sul tavolo (vedi alla “sequenza di esempio” per scoprire come si guadagnano i punti), rispettando le seguenti regole:

- a fianco di ogni gettone “sole” è possibile far partire (cioè posizionando inizialmente un gettone “pupazzo”) solo due file di pupazzi di diverso soggetto (vedi oltre per quando è possibile farne partire tre purché sempre di diverso soggetto) e mai un altro gettone “sole”;
- a fianco di ogni gettone “pupazzo” è possibile posizionare solo gettoni dello stesso soggetto, oppure uno “sole” (in questo modo si blocca la fila di quel soggetto di pupazzi a cui non sarà più possibile aggiungerne altri, mentre sarà possibile far partire in seguito una nuova fila purché di diverso soggetto);
- solo qualora un gettone “sole” risulta compreso tra due file di pupazzi di diversi soggetti a loro volta chiuse da altri gettoni “sole”, è possibile far partire da quel gettone una terza fila di pupazzi purché di diverso soggetto dai due già esistenti (esempio: dal gettone 1 nella sequenza sottostante);
- se un giocatore non può o non vuole posizionare nessuno dei suoi gettoni, pesca il primo dalla pila di quelli coperti presenti sul tavolo con la possibilità di piazzarlo subito sul tavolo se ora è possibile farlo, altrimenti lo conserva e passa il turno.

**Sequenza di esempio:** il gioco

inizia con il solo gettone 1, il  
giocatore che posiziona il gettone 2



guadagna un punto e da ora in poi si potranno aggiungere solo gettoni di quel soggetto a questa fila, il giocatore che posiziona il gettone 3 guadagna un punto e da ora in poi si potranno aggiungere solo gettoni di quel soggetto a questa fila, il giocatore che posiziona il gettone 4 guadagna due punti, il giocatore che posiziona il gettone 5 guadagna due punti, il giocatore che posiziona il gettone 6 guadagna tre punti, il giocatore che posiziona il gettone 7 blocca la file dei pupazzi con la sciarpa rossa (e non guadagna nessun punto), il giocatore che posiziona il gettone 8 guadagna un punto e da ora in poi si potranno aggiungere solo pupazzi con i pattini verdi a questa fila, il giocatore che posiziona il gettone 9 blocca la file dei pupazzi con cappello a cilindro nero (e non guadagna nessun punto) ma ora sarà anche possibile posizionare una nuova fila di pupazzi partendo dal gettone 1 (poiché adesso si trova compreso tra due gettoni “sole”) purché non siano di quelli con cappello a cilindro nero o con la sciarpa rossa, e naturalmente a fianco del gettone 9 potrà partire una nuova fila di pupazzi purché non siano con cappello a cilindro nero.

La partita termina quando un giocatore qualsiasi termina i gettoni in proprio possesso, ed il vincitore è colui che ha totalizzato il maggior numero di punti.

**Partite multiple:** è anche possibile sfidarsi sommando i punti ottenuti in più partite (in numero da stabilire), avendo l'accortezza di fare iniziare ogni volta un giocatore diverso, o in ordine a partire da chi ha totalizzato finora il punteggio complessivo inferiore.

Buon divertimento.