



SCOPO DEL GIOCO

Chi sarà il primo pellegrino a giungere in vetta al santuario di Santa Maria partendo da Somana? Sfida i tuoi avversari in una divertente salita (o discesa?) in cui è consentito (anzi è consigliato) ostacolare le altre pedine e usare tattica per favorire quella del colore "assegnato" (che non necessariamente sarà attribuito ad un solo giocatore). Più persone vi prendono parte, e più ingarbugliata e divertente risulterà ogni sfida!

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 5 ai 99 anni purché all'inizio qualcuno legga e spieghi a tutti le regole).

PREPARAZIONE

Il gioco prevede 3 pedine "pellegrino" in legno, 22 carte "salita a Santa Maria", 6 carte "pedina pellegrino" (obiettivo per la vittoria finale), un tabellone di gioco (un percorso composto da 12 caselle) e questo foglio di istruzioni.

Se al gioco prendono parte solo 2 o 3 giocatori, rimuovere 3 carte "pedina pellegrino" raffiguranti ognuna un diverso colore. Mischiare separatamente i due mazzi di carte e distribuire a caso ad ogni giocatore una carta "pedina pellegrino" (rimuovendo dal gioco senza mostrarle quelle non utilizzate) e un determinato numero di carte "salita a Santa Maria" in base al numero di partecipanti alla sfida:

- 9 carte ad ognuno se a sfidarsi sono solo 2 giocatori;
- 6 carte ad ognuno se a sfidarsi sono 3 giocatori;
- 5 carte ad ognuno se a sfidarsi sono 4 giocatori;
- 4 carte ad ognuno se a sfidarsi sono 5 giocatori.

Quindi consegnare una carta "salita a Santa Maria" in più al giocatore che inizia la partita e creare un mazzo di carte "scartate" con quelle rimanenti, in cui verranno di volta in volta aggiunte le carte che i giocatori scarteranno ad ogni turno. Infine posizionare le tre pedine "pellegrino" sulla casella di partenza.

COME SI GIOCA

Il giocatore di turno (A) mostra a tutti una sua carta "salita a Santa Maria" e fa avanzare una pedina "pellegrino" a sua scelta di tante caselle quante indicate se la carta prevede un valore positivo, o la fa indietreggiare (ma non oltre la casella di partenza) se il valore è negativo (ogni giocatore può muovere di volta in volta qualunque pedina "pellegrino", anche se l'obiettivo è fare giungere al traguardo quella del colore raffigurato sulla propria carta "pedina pellegrino" e ostacolare le altre), poi la scarta inserendola nel mazzo delle carte scartate (o "creandolo" se ancora non ci sono carte scartate). Quindi lascia che il giocatore successivo (B) peschi a caso una delle sue carte "salita a Santa Maria" (ecco perché all'inizio il giocatore A deve disporre di una carta in più rispetto agli altri giocatori), quindi il turno passa al giocatore successivo (B) che si deve comportare allo stesso modo con il suo giocatore successivo, e così via.

Chi fa fermare (anche più volte in turni differenti e usando carte con valori positivi e/o negativi) una pedina "pellegrino" sulla casella raffigurante Santa Preda, ha diritto a pescare (se disponibile) una carta "salita a Santa Maria" a caso tra quelle scartate in precedenza (mischiando prima il mazzo in modo da rendere casuale la carta che potrà conservare e usare dal turno successivo).

Attenzione: chi decide di muovere (in avanti o all'indietro in base alla carta "salita a Santa Maria" che vuole utilizzare) la pedina "pellegrino" che risulta essere ultima sul percorso (purché si trovi su una casella da sola), può decidere se raddoppiare il valore del movimento previsto dalla carta.

Il gioco termina quando un giocatore riesce a fare giungere una pedina "pellegrino" sulla casella di arrivo del tabellone (quella raffigurante l'altare presente nel santuario), oppure quando un giocatore non può più pescare una carta a caso dal giocatore del turno precedente poiché questo le ha esaurite (in questo caso si considera prima la pedina che si trova più vicina al traguardo, eventualmente a pari merito se ce ne sono più di una sulla stessa casella). Il vincitore sarà però colui che ha raffigurata nella sua carta "pedina pellegrino" la pedina "pellegrino" meglio piazzata (quella che ha raggiunto o che si trova più vicina al traguardo) e, solo in caso di parità tra due o più giocatori, sarà proclamato vincitore chi tra questi ottiene il maggior punteggio sommando tutte le carte "salita a Santa Maria" ancora in suo possesso (esempio: se un giocatore possiede ++ e + e - ha un totale complessivo di +2, se un giocatore possiede ++ e - e - e - ha un totale complessivo di -1).

Buon divertimento.