



IL MONDO DI URUSEI YATSURA

E' impossibile riassumere in poche righe il pazzo mondo di Urusei Yatsura, a chi non lo conosce non posso che consigliare vivamente di leggere qualche numero del manga (fumetto giapponese) o visionare un po' di episodio tra quelli trasmessi in TV e disponibili su VHS e DVD.

Con questo gioco ho voluto rispolverare alcuni dei numerosissimi personaggi che ne fanno parte e incanalarli in improbabili tête-a-tête, nella speranza che i puristi della serie (e i detentori dei relativi diritti che pienamente riconosco) non se ne abbiano a male: in fondo si tratta solo di un goliardico gioco da tavolo!

Chiedo infine scusa a Ryunosuke che, ancora una volta, viene scambiata per un maschio... anche se in realtà è una femmina!

OPERAZIONI PRELIMINARI

Montate il tabellone di gioco (si devono riformare tutte le caselle a forma di piramide e il bordo esterno deve risultare tutto tigrato), posizionate il professor Onsen al liceo Tomobiki (inizierà il suo eterno peregrinare da quella casella, senza mai potervi rientrare), Sakurambo in casa Moroboshi (inizierà il suo eterno peregrinare da quella casella, senza mai potervi rientrare) e, a caso, i restanti trentadue personaggi in altrettante caselle con sfondo bianco e contrassegnate con l'ideogramma che dà il nome a questo gioco:



Se al gioco prendono parte 6 giocatori: distribuite 4 "carte personaggi" ad ognuno di essi;
se al gioco prendono parte 5 giocatori: distribuite 5 "carte personaggi" ad ognuno di essi;
se al gioco prendono parte 4 giocatori: distribuite 6 "carte personaggi" ad ognuno di essi;
se al gioco prendono parte 3 giocatori: distribuite 8 "carte personaggi" ad ognuno di essi;
se al gioco prendono parte 2 giocatori: distribuite 10 "carte personaggi" ad ognuno di essi.
Le carte rimanenti vanno impilate coperte a formare un mazzo a lato del tabellone.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince la partita il giocatore che per primo rimane senza "carte personaggi" (è possibile allungare o accorciare i tempi di gioco consegnando ad ognuno più o meno carte all'inizio della partita).

Ogni "carta personaggi" viene scartata (e quindi posizionata coperta in cima al relativo mazzo) solo quando i due personaggi raffigurati su questa si ritrovano a fine di un movimento entrambi sulla medesima casella (escluso il liceo Tomobiki e casa Moroboshi), e in questo caso anche le due pedine vengono rimosse dal tabellone di gioco.



COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e, in funzione del risultato ottenuto, si comporta come segue:

- ❶ se ottiene 1 ricolloca sul tabellone di gioco in una casella con l'ideogramma **うずまき** su sfondo bianco (a sua discrezione purché libera) un personaggio a propria scelta tra quelli rimossi in precedenza (se disponibili);
- ❷ se ottiene 2 muove due personaggi a sua scelta (esclusi il professor Onsen e Sakurambo) di due caselle ognuno;
- ❸ se ottiene 3 muove tre personaggi a sua scelta (esclusi il professor Onsen e Sakurambo) di tre caselle ognuno;
- ❹ se ottiene 4 muove quattro personaggi a sua scelta (esclusi il professor Onsen e Sakurambo) di quattro caselle ognuno;
- ❺ se ottiene 5 muove un personaggio a sua scelta (esclusi il professor Onsen e Sakurambo) di cinque caselle;
- ❻ se ottiene 6 genera un evento, quindi lancia nuovamente il dado e, in funzione del nuovo risultato ottenuto:
 - ❶ se ottiene 1 pesca l'ultima "carta personaggi" dal relativo mazzo (quella più in basso) e la consegna ad un giocatore a sua scelta;
 - ❷ se ottiene 2 deve pescare una "carta personaggi" a caso tra quelle in possesso di un giocatore a sua scelta, e quest'ultimo ne pescherà una (sempre a caso) tra quelle in possesso del giocatore che ha lanciato il dado;
 - ❸ se ottiene 3 sostituisce una "carta personaggi" in suo possesso (posizionandola coperta in cima al relativo mazzo) con l'ultima carta dello stesso mazzo (quella più in basso);
 - ❹ se ottiene 4 scambia la posizione di due personaggi a sua scelta tra quelli ancora presenti sul tabellone di gioco (esclusi il professor Onsen e Sakurambo), potendo scegliere anche tra quelli che si trovano al liceo Tomobiki e a casa Moroboshi;
 - ❺ se ottiene 5 muove il professor Onsen di cinque caselle e, se al termine del movimento questo si trova su una casella occupata da un personaggio, tale personaggio viene spedito al liceo Tomobiki (nessun personaggio può mai entrare al liceo durante un movimento, e può uscirne solo se mosso o scambiato di posizione con un altro da un giocatore);
 - ❻ se ottiene 6 muove Sakurambo di sei caselle e, se al termine del movimento questo si trova su una casella occupata da un personaggio, tale personaggio viene spedito a casa Moroboshi (nessun personaggio può mai entrare in casa durante un movimento, e può uscirne solo se mosso o scambiato di posizione con un altro da un giocatore).

Altre regole di gioco:

- per qualunque pedina (personaggio, professor Onsen e Sakurambo) ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando nella stessa mossa su una stessa casella;
- due personaggi possono trovarsi a fine movimento su una stessa casella solo se il giocatore di turno ha in mano una "carta personaggi" che lo prevede, e in questo caso entrambi vengono rimossi dal tabellone di gioco e la carta viene scartata (cioè posizionata coperta in cima al relativo mazzo), solo al liceo Tomobiki e in casa Moroboshi possono sostare insieme un numero infinito di personaggi (esclusi il professor Onsen e Sakurambo);
- il professor Onsen e Sakurambo non possono mai occupare la stessa casella, entrare al liceo Tomobiki e in casa Moroboshi.

Buon divertimento!