

REGOLAMENTO

A

F

T

A

E

B

R



- GIOCATORI -

Da 2 a 4 giocatori, da 6 anni in su.

- SCOPO DEL GIOCO -

Eliminare tutti gli altri giocatori, lasciandoli senza pedine.

- DOTAZIONE -

Una scacchiera formata da 36 caselle.

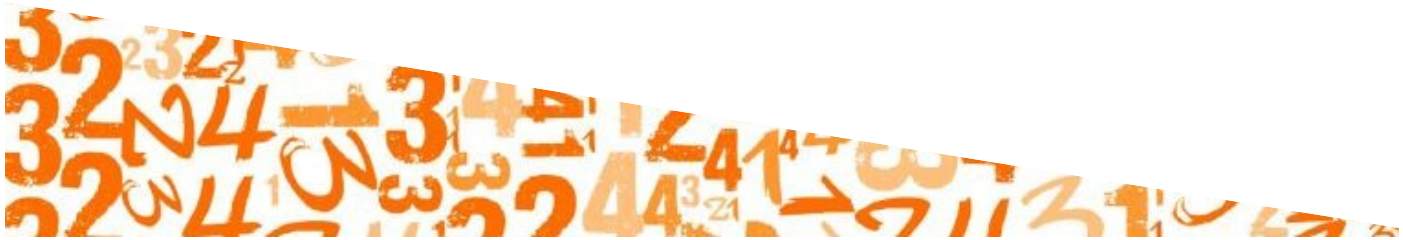
4 pedine nere, numerate da 1 a 4.

32 pedine verdi: 8 con il numero 1, 8 con il numero 2,
8 con il numero 3, 8 con il numero 4.

32 pedine azzurre: 8 con il numero 1, 8 con il numero 2,
8 con il numero 3, 8 con il numero 4.

32 pedine fucsia: 8 con il numero 1, 8 con il numero 2,
8 con il numero 3, 8 con il numero 4.

32 pedine arancioni: 8 con il numero 1, 8 con il numero 2,
8 con il numero 3, 8 con il numero 4.





- PREPARAZIONE -

- Per prima cosa si dispone la scacchiera sul tavolo.
- Ogni concorrente pesca una delle pedine nere dal sacchettino rosso; il giocatore che trova la pedina con il numero più alto giocherà per primo, gli altri seguiranno in senso orario.
- Partendo dal primo, i giocatori scelgono a turno il colore delle pedine che utilizzeranno durante il gioco.

- SVOLGIMENTO DEL GIOCO -

- Il primo giocatore posiziona una pedina a scelta in un punto qualsiasi della scacchiera.
- Il secondo giocatore può scegliere di :
 - posizionare la propria pedina vicino a quella già in gioco (vedi immagine 1). In questo caso il numero della pedina dovrà essere immediatamente precedente o successivo rispetto a quello della pedina che si trova già sulla scacchiera. **Attenzione:** accanto al numero 1 si può posizionare solo il numero 2 e accanto al numero 4 solamente il numero 3 !



		★			
	★	2	★		
		★			

Immagine 1

Le caselle contrassegnate con ★ sono quelle da considerarsi vicine alla pedina in gioco.

- disporre una pedina a scelta in un punto qualsiasi della scacchiera.
- Il gioco procede quindi con le stesse regole per i giocatori successivi. Nel caso in cui il giocatore decida di posizionare la sua pedina tra due o più pedine già presenti sulla scacchiera, deve rispettare la regola del numero immediatamente precedente o successivo per almeno una di esse (esempio vedi immagine 2).

Immagine 2

Nelle caselle contrassegnate con ★ si possono posizionare le pedine con i numeri 1, 2, 3, 4.

Nella casella contrassegnata con ◆ si possono invece posizionare solo le pedine con i numeri 2 o 3.

	★	◆ 2			
	◆ 3	★			
		◆ 1	★	◆ 4	

- Quando sulla scacchiera ci sono almeno due pedine vicine, il giocatore di turno può scegliere anche di sovrapporre la propria pedina ad una di queste, purché il numero sia sempre immediatamente precedente o successivo ad almeno uno di quelli delle pedine vicine (vedi immagine 3).

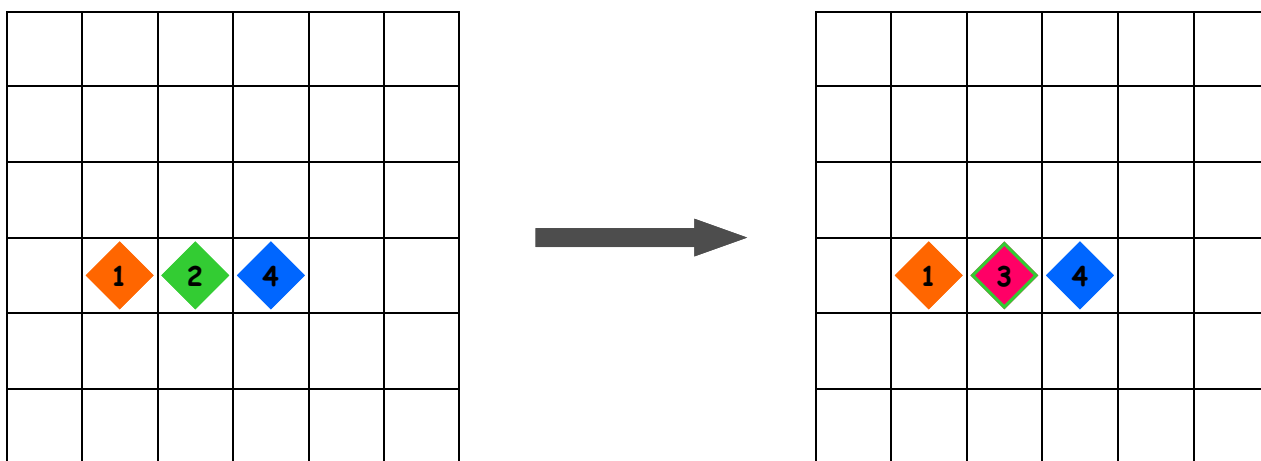


Immagine 3

Alla pedina con il numero 2 è stata sovrapposta quella con il numero 3 poiché ha il numero immediatamente precedente al 4, che si trova vicino.

- Quando un giocatore riesce a realizzare una sequenza ordinata 1, 2, 3, 4 o 4, 3, 2, 1 con pedine di qualsiasi colore, in verticale o in orizzontale (vedi immagine 4),

toglie le quattro pedine dalla scacchiera, le aggiunge alle sue e le può quindi utilizzare nei turni successivi. Ha inoltre diritto di giocare un ulteriore turno.

Nota bene: nel caso di pedine sovrapposte, è la pedina che si trova più in alto che deve essere considerata per la realizzazione della sequenza.

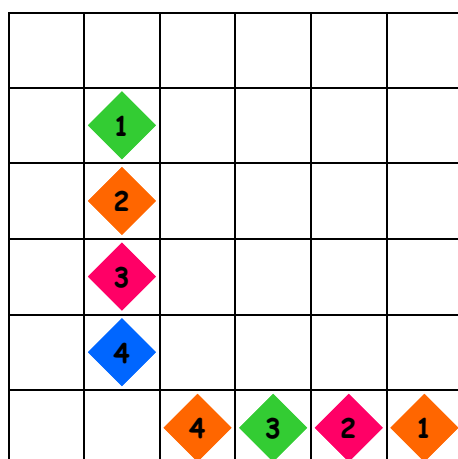


Immagine 4

Esempi di sequenze valide.

Attenzione: un giocatore non può rinunciare al suo turno di gioco a meno che non abbia alcuna possibilità di posizionare le pedine che possiede.




- CONCLUSIONE DEL GIOCO -

- Nel momento in cui un giocatore rimane senza pedine viene definitivamente eliminato dal gioco.
- Il vincitore sarà quindi quello che eliminerà tutti gli altri giocatori.

- VARIANTE DI GIOCO -

Si può decidere di giocare la variante a tempo.

- All'inizio della partita i giocatori stabiliscono la durata del gioco.
 - Il vincitore sarà colui che alla scadenza del tempo avrà il maggior numero di pedine. Nella variante si può dunque verificare il caso di vincitori a pari merito.
- 



Linda Franceschini

&

Yasmine Valer

