

7 SFIDE

Età: 8-99

Giocatori: 2

Durata: 20 minuti

Un gioco di:

Dave De Vega

Contenuto: 7 plance di gioco;

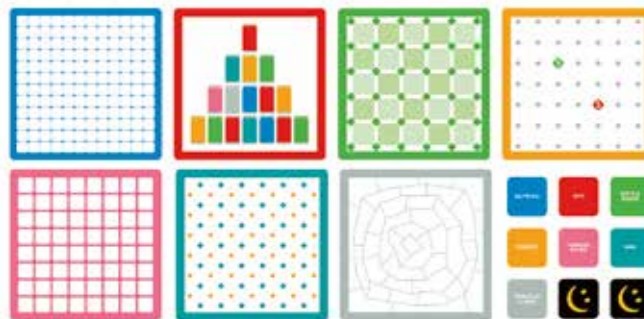
9 gettoni; 2 pennarelli cancellabili;

Regolamento

La confezione contiene 7 plance su cui sono riportati i tabelloni dei seguenti classici giochi astratti:

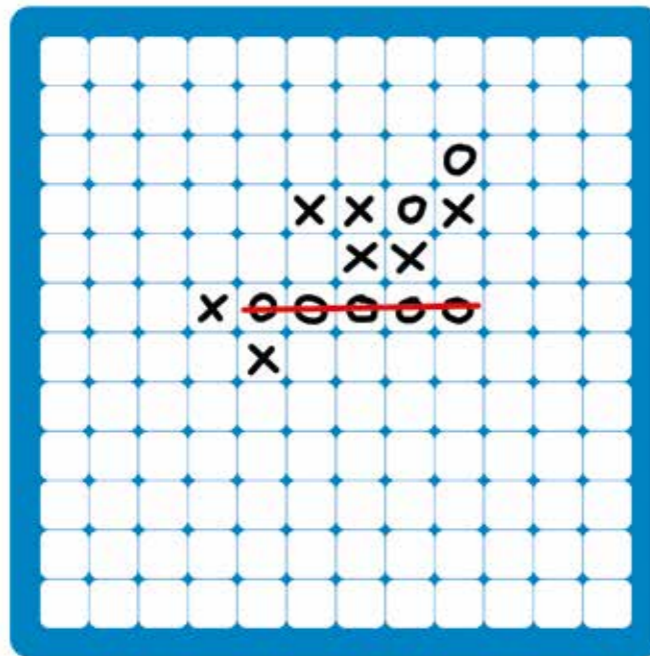
**GOMOKU - NIM - DOTS & BOXES - SNAKES - PIPE
MAMMA VS PAPPA - MURAGLIA CINESE**

Nelle pagine seguenti ci sono i regolamenti e le curiosità sull'origine di ciascun gioco. Nella pagina conclusiva si trovano le istruzioni per giocare con i gettoni.



GOMOKU

È un antichissimo gioco di strategia chiamato anche "cinque in fila".



Come si gioca

I giocatori, a turno, segnano una casella con il loro simbolo (es. "O" e "X"). Il primo giocatore che ottiene cinque simboli propri allineati, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente, vince la partita.

LO SAPEVI CHE

Il Gomoku è un gioco tradizionale giapponese, solo lontanamente imparentato con il gioco del Go (in cui si utilizzano tabelloni e pedine). Le sue regole, infatti, sono diverse e molto più semplici. Secondo Bell (vedi *Board and Table Games from many Civilizations*) veniva giocato «principalmente da bambini, donne e turisti occidentali». Sembra che questo gioco abbia più di 4000 anni e che le sue regole siano state inventate in Cina. Un gioco simile esisteva anche nell'antica Grecia e, precedentemente, nell'America precolombiana. Secondo le fonti, il gioco si diffuse in Giappone intorno al 270 a. C.

NIM

È un gioco antico dalle origini sconosciute.

Come si gioca

I giocatori, a turno, cancellano uno o più barattoli da una singola riga. Devono rimuovere almeno un barattolo e possono rimuovere qualsiasi numero di barattoli della stessa riga. L'ultimo giocatore in grado di muovere vince.

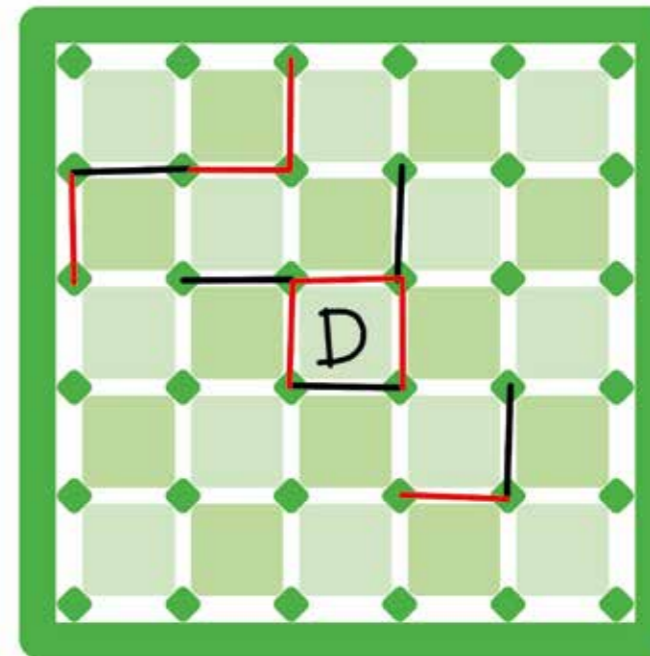
LO SAPEVI CHE

Nella modalità di gioco classica al posto dei barattoli ci sono dei fiammiferi. Il vincitore è l'ultimo giocatore che riesce a muovere; lo stesso è invece colui che perde in una variante del gioco altrettanto comune.



DOTS & BOXES

È un gioco "carta e matita" con innumerevoli varianti.



Come si gioca

I due giocatori, a turno, disegnano linee orizzontali o verticali tra due punti adiacenti. Se un giocatore completa il quarto lato di un quadrato, segna quella casella con l'iniziale del suo nome (o una lettera di riconoscimento) e deve tracciare subito un'altra linea (come fosse un turno extra). Quando tutte le caselle sono state completate, il giocatore che ha conquistato il maggior numero di caselle è il vincitore.

LO SAPEVI CHE

Dots & Boxes è un gioco inventato nel 1889 dal matematico francese Édouard Lucas con il titolo originale *La Pipopipette*.

SNAKES

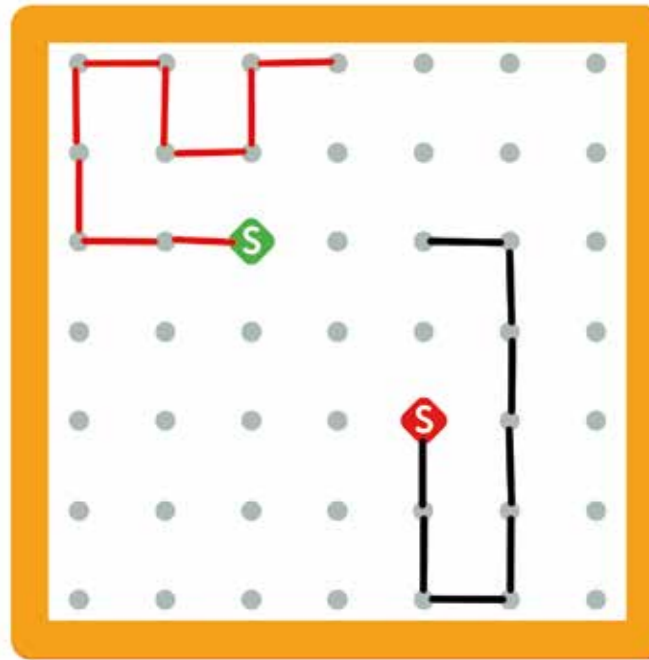
È la versione "carta e penna" di un vecchio videogioco.

Come si gioca

Si gioca su una matrice di 7 x 7 punti. Il primo giocatore inizia dal punto verde «S» in alto a sinistra, mentre l'altro dal punto rosso «S» in basso a destra, come mostrato nell'immagine. I giocatori si alternano nel far crescere il proprio serpente, estendendolo un segmento alla volta tracciando una linea orizzontale o verticale dal punto precedente ad uno adiacente. Il primo giocatore incapace di muoversi perde.

LO SAPEVI CHE

Snakes si ispira a un famoso video game, *Rat Trap*, ideato da Peter Miller per Acorn Atom e pubblicato da Acornsoft nel 1980. Le origini della versione "carta e penna" di questo gioco non sono certe. È, di fatto, un originale adattamento del concept del gioco che è stato "tramandato" di generazione in generazione sui banchi di scuola e pubblicato in diversi libri di giochi.



MAMMA VS PAPPA

È un gioco di strategia "carta e penna". Lo scopo è ricreare per un giocatore la parola MAMMA mentre per l'altro la parola PAPPA sulla griglia.



Come si gioca

Ad inizio partita i giocatori decidono chi gioca per PAPPA (inserendo le lettere P e A) e chi per MAMMA (inserendo le lettere M e A). Al proprio turno il giocatore inserisce una delle due lettere della propria parola in una qualsiasi casella, senza l'obbligo di utilizzare la stessa lettera ogni turno. Vince la partita il giocatore che, per primo, riesce a scrivere la propria parola in orizzontale, verticale o diagonale.

LO SAPEVI CHE

Mamma vs pappa è un adattamento del gioco Kokoa e viene citato nelle ricerche di Maria Luisa Gennaro come ULULO e AMAMI. La differenza sta nel modificare le lettere da inserire nello schema. Si può notare come utilizzando anche una lettera comune (A) la strategia di gioco è più profonda e meno individuale.

PIPE

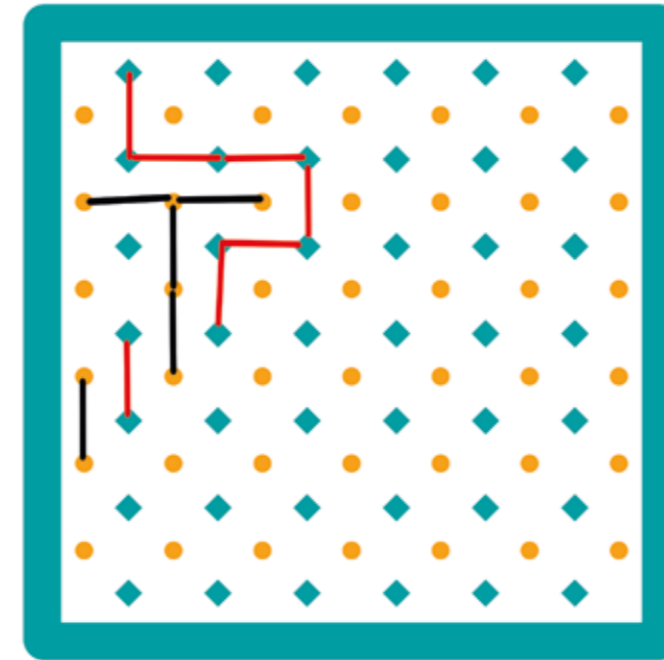
È un classico gioco astratto "carta e matita". Un giocatore deve attraversare lo schema dall'alto in basso seguendo i rombi, l'altro deve attraversarlo da sinistra a destra, seguendo i pallini.

Come si gioca

Ogni giocatore, a turno, traccia linee tra due rombi o pallini adiacenti. Non si può attraversare un'altra linea quando si disegna una nuova linea. Il primo giocatore che collega i rombi con una linea continua, dall'alto verso il basso, o i pallini, da sinistra a destra, è il vincitore.

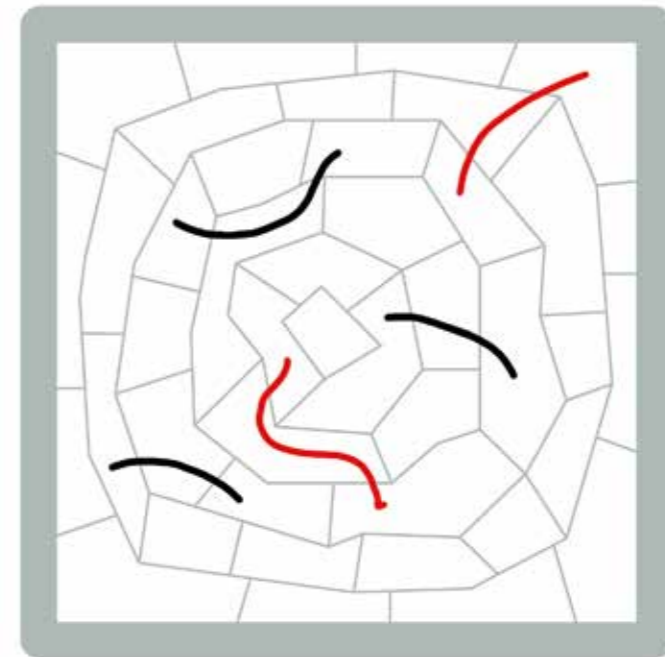
LO SAPEVI CHE

Pipe lo trovi pubblicato in numerose riviste e libri di giochi.



MURAGLIA CINESE

È un gioco semplice e divertente. Lo scopo è essere l'ultimo giocatore a creare una muraglia che attraversa tre territori.



Come si gioca

Al proprio turno ogni giocatore deve tracciare una "muraglia cinese" che parte da un territorio, ne attraversa uno adiacente e finisce in un terzo territorio. I territori su cui parte e arriva una muraglia non possono essere più utilizzati, vale questa regola anche per i territori attraversati. Il giocatore che non riesce a creare una muraglia perde la partita.

LO SAPEVI CHE

Il gioco fa parte della tradizione: il più delle volte si costruiscono «ponti» e non muraglie.

Come si gioca con i gettoni

Random Challenge. Se si è indecisi su quale gioco fare, affidatevi al caso! Pescate un gettone e sfidatevi al gioco sorteggiato. Chi vince prende il gettone e lo tiene davanti a sé come punto vittoria (con il retro a vista).

Al meglio di 5. Pescate cinque gettoni a caso e scopriteli: questi indicheranno i giochi a cui sfidarvi; il giocatore che vince tre giochi è il vincitore.

Olimpiadi. Consegnate un gettone jolly ad entrambi i giocatori, mescolate i gettoni rimanenti e sistemategli coperti ed ordinati sul tavolo. Girate un gettone alla volta, essi vi indicheranno la sequenza delle sfide da affrontare. Un giocatore può giocare il jolly per una sfida qualsiasi, ma sempre prima di iniziare un gioco. Se dovesse vincere può aggiungere al punteggio anche il gettone jolly. Vince chi, alla fine delle sette sfide, ha conquistato più gettoni.

I testi sono stati realizzati in collaborazione con Lance Oldman.

Attenzione: pulire le plance dopo l'uso utilizzando un panno umido.