

# CHINA MOON

Una gara tattica per un gioco da 3 a 5 concorrenti.  
Età: da 12 anni in su. Tempo di gioco approssimativo: 30 minuti  
Di Bruno Faidutti

*C'era una volta, nella lontana Cina, un Papero Mandarino davvero tanto triste. Voleva offrire alla sua amata un dono speciale, per dichiararle il suo amore, ma non sapeva cosa darle. Era così triste da non riuscire a fare altro che singhiozzare e galleggiare nel suo stagno.*

*In una notte di luna piena, le rane, che vivevano con lui nello stagno, sentirono il suo pianto disperato. "Oh, bel Papero Mandarino, perché piangi?" gli chiesero. "Sono triste", rispose, "perché sono innamorato, ma non so che dono offrire alla mia cara amata così da dichiararle il mio amore nel modo giusto".*

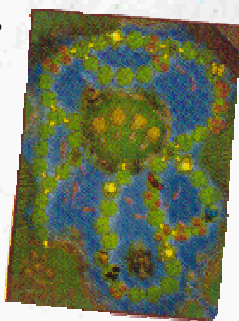
*"Perché non le fai un bel bouquet di fiori di loto?" suggerirono le ranocchie. "Ti aiuteremo noi!". E così trascorsero il resto della notte giocando ad una matta cavallina, saltando di ninfea in ninfea, raccogliendo i fiori di loto più belli dello stagno, ognuna cercando di superare l'altra, creando il bouquet più bello di tutti per l'amata del Papero Mandarino.*

## Componenti

- 1 Tabellone
- 15 Pedine Rana (tre per giocatore)
- 17 Segnalini Fiori di Loto, 5 gialli, 5 rosa, 5 bianchi, 1 nero e 1 blu
- 1 Manuale

## Preparazione

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le pedine rana corrispondenti piazzandole sullo spazio di partenza, nel lato in basso a sinistra del tabellone.
- Tre fiori di loto (uno rosa, uno bianco ed uno giallo) vengono disposti a caso sui tre spazi numerati "1,2,3", nella casella di arrivo (l'isola al centro del tabellone). Il loto blu è messo nello spazio col numero "4".
- Il loto nero è messo sull'ultima casella "fiore di loto" del percorso (quella con disegnati tre lotti neri).
- I rimanenti fiori (4 per ogni colore) vengono messi a caso sulle altre caselle "Fiore di Loto".



## Inizio della partita

Inizia il giocatore più vecchio, muovendo tre rane di sua scelta e tenendo conto delle regole riportate di seguito. Lo stesso faranno gli altri giocatori, a turno, procedendo in senso orario.

## Movimento delle rane

- Al proprio turno, ogni giocatore DEVE muovere tre rane diverse secondo le seguenti regole:
- Un giocatore può muovere sia le sue rane che quelle avversarie.
- Fra le tre rane mosse, almeno una DEVE appartenere ad un avversario.
- Il giocatore di turno muove una prima rana, di sua scelta, di due caselle. Ogni casella (ninfea) può essere occupata solo da una rana per volta. Le ninfee occupate da altre rane non sono contate ai fini del movimento. Uno spostamento di una casella può quindi consistere nel salto di una o più pedine, per raggiungere il primo spazio libero.
- Poi, nello stesso modo, muove una seconda rana di due caselle
- Infine muove una terza rana di due caselle.
- Gli spostamenti devono essere effettuati l'uno di seguito all'altro, contando le

caselle libere e saltando tutte le caselle occupate da altre rane.

- *Tutti gli spostamenti devono essere in avanti, una rana non si potrà mai muovere all'indietro.*

## Caselle Speciali



### “Fiore di loto”

Se una rana finisce il proprio movimento (di due caselle) su un segnalino “fiore di loto”, il suo proprietario (che non è necessariamente chi l’ha mossa) prende il segnalino fiore di loto, e lo mette, faccia in su, di fronte a se. I fiori in proprio possesso non possono essere nascosti agli avversari.



### “Rana sciocca”

Se una rana finisce il proprio movimento (di due caselle) in una casella “rana sciocca” il suo proprietario (che non è necessariamente chi l’ha mossa) DEVE dare uno dei suoi fiori ad un avversario da cui prenderà in cambio un altro fiore, di colore differente. Il proprietario della rana sceglie i fiori che si dovranno scambiare, e DEVE effettuare lo scambio anche se non vuole. Se il proprietario della rana non ha fiori o se è l’unico a possedere fiori, lo scambio non è possibile e non succede niente.



### “Rimbalzo”

Quando una rana finisce il proprio movimento (di due caselle) in una casella “rimbalzo” fa immediatamente un altro movimento (di due caselle o, se si gioca la variante, dello stesso numero di caselle del proprio movimento). Se, arrivando su questa casella, la rana trova un segnalino fiore di loto, il proprietario della stessa se ne impossessa, prima che la rana inizi il nuovo movimento.



### “Farfalla”

Quando una rana finisce il proprio movimento (di due caselle) in una casella “farfalla” cerca di prendere la farfalla e si distrae per un attimo, perdendo interesse per i bei fiori. Il proprietario della rana ( che non è necessariamente chi l’ha mossa) lascia dietro di se, sul percorso, un segnalino fiore di loto, ponendolo nella prima casella vuota

disponibile. Se il proprietario della rana non ha fiori non succede niente.

*Nota: Il loto nero può essere scambiato o lasciato indietro esattamente come tutti gli altri fiori.*

## Fine del gioco

La prima rana che finisce sulla casella di arrivo, raccoglie il fiore n°1 per il suo proprietario. La seconda rana raccoglie il n°2 e la terza il n°3.

Il gioco finisce non appena una quarta rana arriva sull’isola raccogliendo il loto blu.

*Nota: quando una rana arriva su una delle quattro caselle finali si ferma immediatamente ed il suo movimento finisce.*



## Vittoria

Il giocatore col punteggio più alto (calcolato secondo le regole più in basso), ha creato il bouquet più bello e vince la partita.

## Conteggio dei punti

Ogni giocatore calcola il proprio punteggio come segue:

Il primo fiore giallo, bianco o rosa nel bouquet vale un punto. Il secondo fiore dello stesso colore vale due punti, il terzo tre e così via.

Inoltre il giocatore che possiede il loto blu guadagna 4 punti mentre quello che possiede il loto nero perde 2 punti.

### Tabella dei punteggi

1 singolo fiore bianco, giallo o rosa .....	1 punto
2 fiori dello stesso colore.....	3 punti
3 fiori dello stesso colore.....	6 punti
4 fiori dello stesso colore.....	10 punti
5 fiori dello stesso colore.....	15 punti
Loto blu.....	4 punti
Loto nero.....	-2 punti

Il giocatore con più punti vince la partita.

## Varianti (di Bruno Faidutti)

### 1,2,3 Hop !

Una regola che è cambiata molte volte nelle varie versioni del gioco è stata quella del movimento. Nella prima versione il percorso era più breve e le rane si muovevano solo di una casella. Poi le rane in testa muovevano di una casella e quelle in coda di tre.

In seguito, per anni, la prima rana mossa da un giocatore si spostava di una casella, la seconda di due e la terza di tre. La regola ufficiale è stata alla fine scelta sia per uniformare il movimento sia per amore di semplicità.

Tuttavia, se vi ha annoiato muovere le rane di due caselle, provate a muovere la prima di una, la seconda di due e la terza di tre. Sarà un simpatico cambiamento.

### La maledizione del loto nero

Il giocatore che alla fine del gioco possiede il loto nero non può vincere.

### Mosche

Per questa variante c'è bisogno di tre segnalini neri in più: le mosche. All'inizio del gioco, questi segnalini sono messi su tre caselle a caso (non troppo vicine alle posizioni di



partenza).

Se una rana finisce il suo movimento (di due caselle) su una casella con una mosca, il suo proprietario (che non corrisponde necessariamente a chi l'ha mossa) prende la mosca.

Un giocatore, durante il proprio turno, può usare una mosca per far muovere una rana di una casella in più (non importa se la rana sia sua o dell'avversario). Il movimento diventa quindi di tre caselle e non più di due. La mosca viene quindi scartata.

### L'ultima rana (regola di una versione precedente) .

Se si muove l'ultima rana nel percorso questa muove di due caselle in più.

### 2 Giocatori (di Bruno Cathala)

In una partita a due giocatori verrà usato un terzo gruppo di rane che apparterranno ad un terzo giocatore virtuale. Questo terzo giocatore sarà neutrale e non giocherà il turno, ma le sue rane potranno essere mosse da entrambi i giocatori. Ogni giocatore, al proprio turno muove tre rane, almeno una delle quali deve appartenere ad un altro (cioè all'avversario o al giocatore neutrale).

Le rane neutrali prendo i fiori di loto normalmente e potrebbero anche vincere il gioco.

Quando una rana neutrale finisce il proprio movimento (di due caselle) su una casella "farfalla" il giocatore che l'ha mossa decide qual è il fiore che il giocatore neutrale deve lasciare indietro. Quando una rana neutrale finisce il proprio movimento (di due caselle) su una casella "rana sciocca", il giocatore che l'ha mossa decide quali sono i fiori che deve scambiare, ma lo scambio DEVE essere tra il giocatore neutrale e l'avversario, e NON tra il giocatore neutrale e se stesso.

Se si gioca con le mosche, quando una rana del giocatore neutrale finisce il proprio movimento (di due caselle) su una mosca, la mosca viene mangiata e rimossa dal gioco.

Traduzione ed impaginazione a Cura di veldom, ([veldom@libero.it](mailto:veldom@libero.it)), socio de "La Tana dei Goblin" <http://nuke.goblins.net/> .