

Nach dem Regen

(dopo la pioggia)

Un leggendario gioco tattico, di Alex Randolph
da 2 a 4 giocatori

Dopo la pioggia le piccole creature della foresta corrono ad ammirare il fantastico arcobaleno della Regina. I saggi gnomi organizzano per lei un gioco, che consiste nel posizionare in fila funghi di colori diversi. Ogni volta che uno di questi ha completato una fila di 4 funghi di colori diversi, viene ricompensato dalla Regina con una gemma. Chi alla fine riesce a ricevere più gemme, acquisisce il diritto di sedersi sul trono fino alla prossima pioggia!

Componenti

1 plancia di gioco, 48 funghi (12 per ciascuno dei 4 colori), 1 Sacchetto, ca. 50 gettoni colorati (Gemme)

Scopo del gioco

Ogni volta che un giocatore piazza il quarto fungo di una fila di 4 funghi di colore diverso, vince un punto e ottiene una gemma. Le file possono essere formate in verticale, orizzontale e diagonale. I funghi di una fila non hanno bisogno di stare l'uno accanto all'altro, possono anche avere in mezzo uno spazio vuoto. Chi alla fine ha più punti vince.

Ma attenzione! Se giocate in due, ciascuno conti alla fine tutti i suoi punti. Se giocate in 3 vale la regola del "Buon vicino": chi vuole vincere deve aiutare il giocatore alla sua sinistra, alla fine aggiungerà i suoi punti ai propri. In 4 si gioca a squadre: i partner sono i giocatori seduti di fronte, si aiutano reciprocamente e contano alla fine i propri punti insieme.

Preparativi

Tutti i funghi vanno messi nel sacchetto e mischiati. Poi, senza vedere dentro, ciascuno prende 4 funghi dal sacchetto e li posiziona nelle proprie quattro caselle ai margini della plancia di gioco. I gettoni colorati vengono posizionati affianco alla plancia di gioco.

1. Composizione

Si sorteggia il primo giocatore e si gioca **in senso orario**. Chi è di mano prende uno dei suoi funghi e lo mette in una qualsiasi casella libera del tabellone. Se guadagna per questo un punto e riceve 1 gettone (il colore del gettone è trascurabile), deve continuare a giocare un altro fungo. Poiché un giocatore al proprio turno ha a disposizione solo 4 funghi, non può posizionarne mai più di 4 di seguito.

2. Ricarica

Dopo che un giocatore ha finito il suo turno deve rimpinguare la sua scorta pescando nel sacchetto altri 4 funghi, naturalmente senza vedere. Questa ricarica si deve sempre effettuare *prima* che il giocatore successivo incominci a giocare. Se un giocatore si dimentica di ricaricare la scorta, alla mossa successiva può usare solo i funghi che gli sono rimasti dalla mossa precedente. Solo a quel punto può colmare ancora la sua scorta.

3. Risultati

Per prendere un punto, un giocatore deve posizionare 4 funghi in una fila di 4 funghi di colore diverso. Le file possono essere fatte in orizzontale, verticale o diagonale. Possono esserci degli spazi vuoti tra i funghi di una fila, e non è importante in quale ordine i 4 colori vengano posizionati. Tra l'altro si può "prolungare" la propria fila e acquisire ancora punti (v. Fig.1). Ciascuno quando prende un punto riceve un gettone Gemma.

4. Tattica

La cosa importante è che vengano tenuti sott'occhio i colori che gli altri hanno a disposizione, così da poter aiutare il compagno di squadra o contrastare l'avversario. Inoltre si dovrebbe sempre considerare la possibilità di vincere con un fungo in più di un punto solo.

5. Fine del gioco

Il gioco va avanti fino a quando tutti i campi del gioco sono occupati oppure quando non si possono più fare punti. In **due** giocatori, ognuno conta i propri punti. In **tre** giocatori, ognuno somma ai propri punti anche quelli del giocatore alla sua sinistra. In **quattro** giocatori vengono sommati i punti della squadra. Il giocatore (o la squadra) che ha più punti vince.

Esempi

Fig. 1: la fila illustrata qui è valida sebbene non tutti i funghi siano posizionati uno affianco all'altro. Se viene posizionato ora un fungo rosso in uno spazio vuoto, si ottiene un altro punto se questo fungo è il quarto di una fila dove ci sono i funghi degli altri colori restanti.

Domanda: se un giocatore che si trova in questa situazione ha a disposizione 2 funghi rossi e due gialli quanti punti ottiene? (risposta sotto)

Fig. 2: ci sono 8 campi dove un fungo giallo può far ottenere punti (quali?).

In particolare, nel campo con la X un fungo giallo otterrebbe 4 punti perché completerebbe due file diagonali e due differenti file orizzontali (di cui una con il rosso a destra e l'altra con il rosso a sinistra).

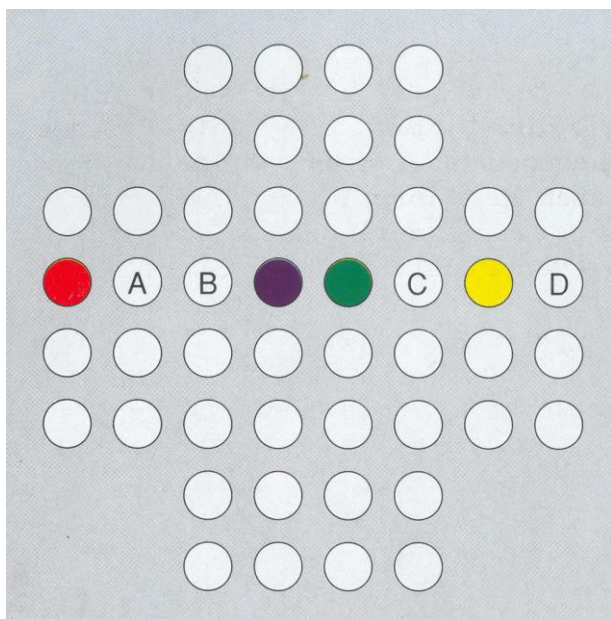


Fig. 1

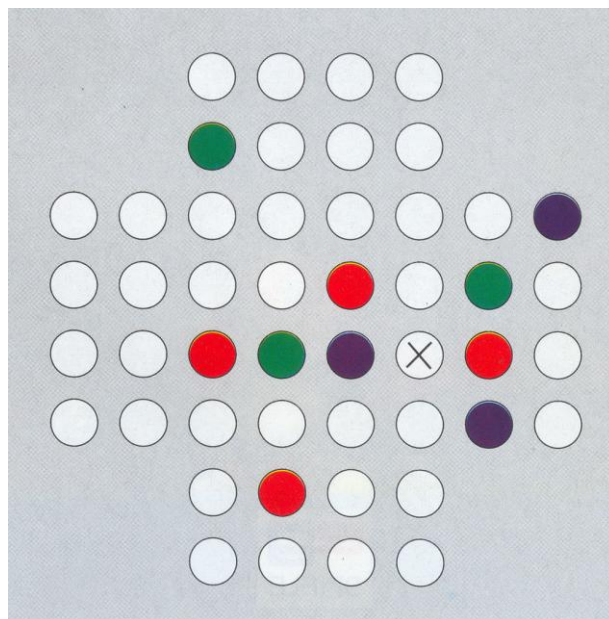


Fig. 2

Risposta alla domanda di Fig.1: 5 punti! Si ottengono formando file nella seguente successione: Rosso in D (1 punto), Rosso in C (1 punto), Giallo in A (2 punti – due diverse file), Giallo in B (1 punto).



La Tana
dei Goblin
<http://www.goblins.net>

Traduzione:
Roberta "Skittza" D'Angelo
Impaginazione:
Giammario "Rayden" Giannotti