

Il fogliaccio degli astratti

Numero 78 - Anno 22

Febbraio 2025

Rivista ludica, giochi astratti

Progetto

A. Randolph 100++

I giochi dal 1994 al 2004

Ogni gioco è innanzitutto e soprattutto un atto libero.

(Johan Huizinga)



Indice

Il progetto A. Randolph 100++	4
102 Check the Ripper	5
102.1 Introduzione	5
102.2 Regolamento	5
103 Uagga Uagga!	7
103.1 Introduzione	7
103.2 Regolamento	7
104 Würmeln	9
104.1 Introduzione	9
104.2 Regolamento	9
104.3 Regolamento 2 giocatori	10
105 Venice Connection	11
105.1 Introduzione	11
105.2 Regolamento	11
106 Nach dem Regen	13
106.1 Introduzione	13
106.2 Regolamento	13
107 Blazing Camels	15
107.1 Introduzione	15
107.2 Regolamento	15
107.3 Regolamento 2 giocatori	16
108 Genius Rules	17
108.1 Introduzione	17
108.2 Regolamento	17
108.3 Regole opzionali	20
109 Mini-Inkognito	21
109.1 Introduzione	21
109.2 Regolamento base, versione 4 giocatori	21
109.3 Partita a punti	24
109.4 Varianti	24
109.4.1 Versione per 2 giocatori	24
109.4.2 Versione per 3 giocatori	25
109.4.3 Versione per 5 giocatori	25
110 Leinen los!	26
110.1 Introduzione	26
110.2 Regolamento	26
110.3 Variazioni suggerite	27
111 One More	28
111.1 Introduzione	28
111.2 Regolamento	28
112 Sisimizi	29
112.1 Introduzione	29
112.2 Regolamento	29

113 Ciao, Ciao...	31
113.1 Introduzione	31
113.2 Regolamento	31
114 Halunken und Spelunken	33
114.1 Introduzione	33
114.2 Regolamento introduttivo	33
114.3 Regolamento base	34
114.4 Variante per 2 giocatori	36
115 Monsterfressen!	37
115.1 Introduzione	37
115.2 Regolamento	37
115.3 Variante per 2 o 3 giocatori	38
116 Xe Queo!	40
116.1 Introduzione	40
116.2 Regolamento	41
117 Heisse Öfen	43
117.1 Introduzione	43
117.2 Regolamento	43
118 Rasende Roboter	44
118.1 Introduzione	44
118.2 Regolamento	44
119 Dilemma	47
119.1 Introduzione	47
119.2 Regolamento	47
120 Big Shot	50
120.1 Introduzione	50
120.2 Regolamento per 4 giocatori	50
120.3 Regolamento per 3 giocatori	52
120.4 Regolamento per 2 giocatori	52
121 Paradox	53
121.1 Introduzione	53
121.2 Schmerzhafte Stiche (Costly Tricks..., Prese costose)	53
121.3 Der Freund zur Linken (Buddy on your left, L'amicone alla sinistra)	54
121.4 Der Dritte Man (The third man, Il terzo uomo)	55
122 Rüsselbände	58
122.1 Introduzione	58
122.2 Regolamento	58
122.3 Variante 2 o 3 giocatori	59
123 Number One	60
123.1 Introduzione	60
123.2 Regolamento	60
Ludografia per famiglie	62
Tabella giochi in ordine alfabetico	71

Il progetto A. Randolph 100++

Con questo numero si completa il progetto **A. Randolph 100++** che ha visto la luce nel lontano Gennaio del 2022 (quando era ancora in lavorazione il numero 73).

Questa avventura ludica, nel mondo fantastico di Alex, è iniziata quando Giuseppe mi chiese se mi interessava dedicare uno spazio della rivista alla sua ludografia completa. In passato avevo già scritto una prima e piccola raccolta dei suoi giochi e questa esperienza passata mi aveva messo in guardia del grande lavoro e impegno di tempo che avrei speso per preparare e impaginare i successivi numeri del fogliaccio.

La ricerca, lo studio e la traduzione di alcuni regolamenti è stata impegnativa, ma la soddisfazione di aver passato in rassegna tutta la produzione di questo autore non ha prezzo. Prendendo in esame gli ultimi quattro numeri della rivista si ha una panoramica completa sulla grande fantasia, immaginazione e capacità di Randolph di 'animare' truciolini di legno e pezzi di cartone per riunire intorno ad un tavolo da gioco diverse e differenti generazioni di giocatori.

Per mia fortuna ho avuto al mio fianco un grande esperto della materia, Giuseppe. Un conoscitore profondo dei giochi di Alex e cosa non meno importante un testimone diretto per averlo conosciuto e frequentato di persona nel suo studio di Venezia.

Il materiale (scatole di giochi, fotografie, ritagli di giornali) in possesso di Giuseppe ha fatto la differenza per portare a termine questo grande progetto. Un prezioso aiuto è stato anche l'enorme data base che è il sito *Board Game Geek*.

Il progetto avrà un seguito, infatti ho in previsione di raccogliere questi quattro numeri in un unico volume. Non sarà un semplice 'copia incolla', di quello apparso sul fogliaccio, ma verranno aggiunte analisi più approfondite della sua ludografia, una comparazione delle meccaniche presenti e tanto altro.

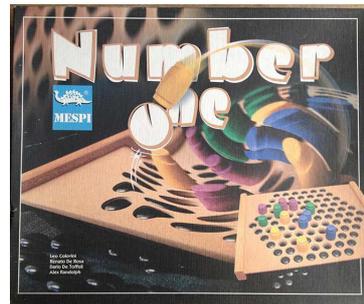
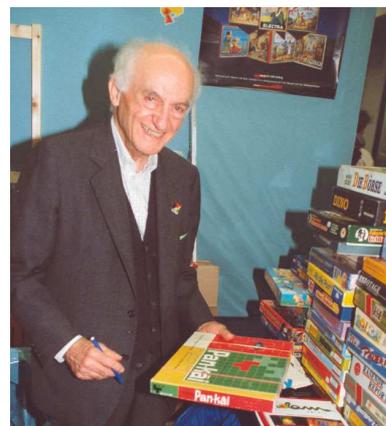
Questa ludografia può essere utile non solo per gli appassionati di giochi e ludo-storia, ma anche per chi vuole intraprendere l'avventura d'autore ludico. Per incominciare potrebbe semplicemente sfogliare i numeri e vedere la quantità di pubblicazioni e la varietà dei titoli che in quaranta e più anni di lavoro ha creato, per poi approfondire alcuni aspetti della sua produzione.

Nel numero 78, oltre alle consuete schede dei giochi, troverete due tabelle riepilogative che potranno essere utili per chi volesse approfondire l'argomento oppure più semplicemente trovare il gioco che interessa.

Nella prima tabella i giochi sono raggruppati per famiglie. Le famiglie sono composte dal gioco originale e a seguire le pubblicazioni successive dello stesso. Vengono riportate anche le indicazioni delle varie lingue con cui è scritto il regolamento e se hanno delle differenze a livello regolamento/materiali con il gioco originale.

La seconda tabella sono elencati i giochi in ordine alfabetico, viene riportato il numero dei giocatori, la tipologia del gioco e su quale scheda e numero de Il Fogliaccio degli Astratti si può trovare il regolamento.

Nota di redazione, nella stesura delle tabelle ci siamo accorti che alcuni giochi non sono presenti nella ludografia, questi saranno aggiunti nel prossimo numero.



102 Check the Ripper



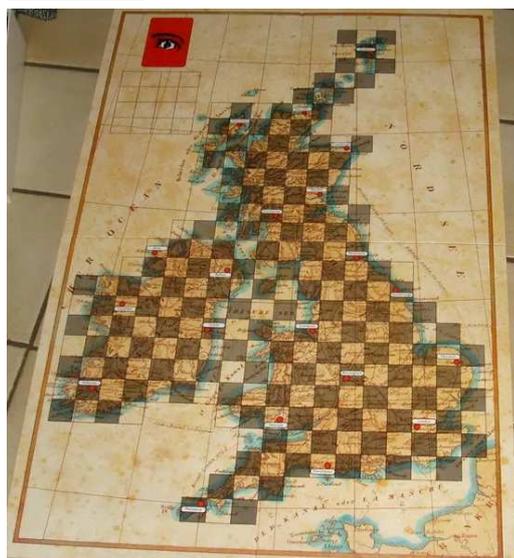
Editore:	ASS
Anno di pubblicazione:	1994
Numero giocatori:	2 a 4
Famiglia ludica:	gioco raccolta
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	lancio dadi, memoria

102.1 Introduzione

Una particolare caccia agli assassini, utilizzando i movimenti caratteristici degli Scacchi che vengono attivati da dei dadi speciali. È un classico gioco di memoria in cui ci si muove su una mappa che riproduce le isole britanniche.

102.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4



Materiali: 1 tabellone che rappresenta la mappa della Gran Bretagna, 4 segnalini, 2 dadi speciali su cui lati sono segnati i pezzi degli Scacchi (Re-Donna-Torre-Alfiere-Cavallo 2 volte), 4 carte omicida (ognuna con un differente simbolo: mannaia, coltello, martello, forbice), 20 gettoni bianchi (16 con i simboli delle carte e 4 senza simboli), 60 gettoni punti vittoria.

Scopo del gioco: fare più punti possibili.

Inizio partita: i gettoni bianchi vengono mischiati coperti e piazzati sui punti rossi delle città.

I giocatori lanciano i dadi, chi otterrà per primo due simboli uguali inizierà la partita piazzando il suo segnalino in una casella vuota. Gli altri giocatori fanno la stessa operazione girando in senso orario.

Vengono mischiate le carte omicida e viene girata la

carta in cima al mazzo.

La partita: si gioca a turno lanciando i due dadi. A seconda del risultato del lancio si possono avere:

- *due simboli differenti:* si muove il proprio segnalino con il movimento dei due dadi scegliendo liberamente con quale iniziare;

- *due simboli identici*: per prima cosa bisogna cambiare la carta omicida. Mettere la carta omicida sotto la pila e si scopre la successiva. Dopo di che si utilizzano entrambi i dadi per il movimento.

Se dal lancio si ottengono 2 Cavalli, si cambia la carta omicida e poi si hanno a disposizione ben 4 mosse di Cavallo da effettuare.

Come muovere: i segnalini muovono esattamente come il simbolo degli Scacchi visualizzato. Non si possono saltare (eccetto per il Cavallo) né i segnalini avversari né i gettoni bianchi.

Come risolvere un caso: se il movimento finisce su una casella con il gettone bianco, lo si scopre visibile a tutti i giocatori.

Ora si confronta il simbolo uscito (attenzione, ci sono 4 gettoni senza simbolo!) con quello riportato sulla carta omicida.

Se non è lo stesso simbolo, il gettone viene rimesso nascosto sulla città d'appartenenza. Se possibile, poi si può utilizzare il movimento del secondo dado.

Se il simbolo è lo stesso, il gettone viene messo nella griglia 4x4 presente nel angolo del tavoliere. Ogni riga ha 4 spazi per riporre i gettoni dello stesso tipo.

A questo punto, il giocatore di turno può scegliere se incassare i punti vittoria per quel gettone oppure tentare di girare uno o più gettoni (ma uno per volta) sul tabellone per trovare quelli dello stesso tipo, senza necessariamente muovere il suo segnalino. Se scopre il simbolo uguale a quello della carta, il gettone viene posto sulla stessa riga. Se il simbolo è sbagliato, si perdono tutti i punti del turno e il gettone sarà comunque piazzato sulla griglia.

Punti vittoria: si ottengono in due modi. Ogni volta che un gettone viene posto sulla griglia e quando si completa una riga.

Punti gettone: per il primo gettone del caso si ottiene 1 punto, per il secondo gettone si guadagnano 2 punti vittoria, per il terzo 3 punti, per il quarto 4 punti.

Punti riga completata: prima riga completata 1 punto, seconda riga completata 3 punti, terza riga completata 6 punti, quarta riga completata 10 punti.

I duelli: se un segnalino termina la mossa in una casella dove è presente un segnalino avversario ci sarà un combattimento.

I giocatori coinvolti lanciano un dado ciascuno. La scala dei valori è: Re, Regina, Torre, Alfiere e Cavallo.

Il giocatore di turno è l'attaccante: vince se ha un simbolo più alto o uguale al suo avversario.

Il vincitore del duello sposta il segnalino avversario in una casella vuota a sua scelta ed inoltre può guardare un gettone senza farlo vedere agli altri.

Se il vincitore è l'attaccante, può muovere con il suo secondo dado se non era già stato utilizzato. Inoltre ottiene un movimento bonus del dado lanciato in battaglia. Se il vincitore è il difensore non ottiene nessun bonus.

Fine partita: appena la griglia è completata dei 16 gettoni, la partita ha termine e il vincitore è il giocatore che ha ottenuto più punti.



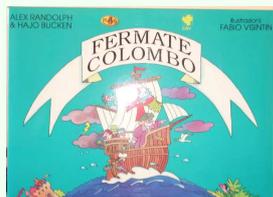
103 Uagga Uagga!



Co-autore:	Hajo Bücken
Editore:	Piatnik
Anno di pubblicazione:	1994
Numero giocatori:	da 3 a 6
Famiglia ludica:	collaborativo
Obiettivo:	bloccare
Meccanismi ludici:	carte

Altre edizioni

Fermate Colombo - 1992



Mastro Geppetto

103.1 Introduzione

Riambientazione con qualche variazione di Fermate Colombo. Questa volta i maghi devono impedire al cacciatore troglodita di catturare il cucciolo di drago. Un classico collaborativo.

103.2 Regolamento

Giocatori: da 3 a 6

Materiale:

- 1 tabellone di gioco;
- 1 segnalino cucciolo di drago;
- 1 segnalino troglodita cacciatore di draghi;
- 9 specchietti per formare la gabbia riflettente;
- 80 carte magia, suddivise in 20 diverse formule magiche di 4 carte ciascuna. Inoltre, le formule magiche sono divise in 5 gruppi colorati.

Scopo del gioco: allestire la gabbia riflettente attorno al cucciolo di drago prima che il troglodita raggiunga il nido.

Inizio partita: il cucciolo di drago viene posizionato nel tabellone al centro del cerchio, il suo nido.

E' circondato da 9 caselle in cui verranno posizionati gli specchi quando evocati. Se a giocare sono dei "maghetti", il troglodita viene piazzato sul tondo rosso del percorso. Con maghi "più grandi" sul tondo viola.

Le carte vengono mescolate e distribuite a faccia in giù. In 5 o 6 giocatori, ognuno riceve 3 carte, in 4 giocatori si ricevono 4 carte a testa e in 3 giocatori si ricevono 5 carte ciascuno.

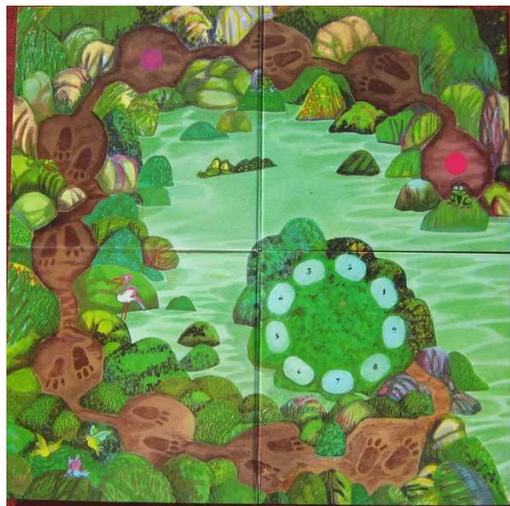
Infine lo stesso numero di carte vengono date scoperte al "Grande Mago" (un giocatore aggiunto "fantasma") posizionandole accanto al tabellone. Le carte rimanenti formano un tallone nascosto.

La partita: si gioca a turno girando in senso orario. Il primo giocatore gioca una carta sul tavolo. Questa determina l'incantesimo valido per quel giro.

Gli altri giocatori aggiungono ciascuno una carta. Se possibile, dovrebbe essere della formula magica valida (tutte le carte con la stessa scritta). Se ciò non è possibile, può essere vantaggioso scegliere almeno una carta dello stesso colore. Se anche questo non è possibile, deve essere comunque giocata una carta.

Infine, si aggiunge una carta scoperta del Grande Mago.

Se un giocatore o il Grande Mago ha più di una carta con la formula magica valida, tutte queste carte possono essere giocate. Quando tutti hanno giocato una o anche più carte, si controlla se l'incantesimo è riuscito.



Magia riuscita: se 4 delle carte giocate mostrano la formula magica valida, vengono posizionati due specchi attorno al cucciolo di drago (il troglodita non si muove). Se 3 delle carte giocate mostrano la formula magica valida, è possibile piazzare 1 specchio (il troglodita non si muove).

Magia fallita: se solo 2 delle carte giocate mostrano la formula magica valida. Il troglodita si sposta di 1 casella (non viene posizionato nessun specchio).

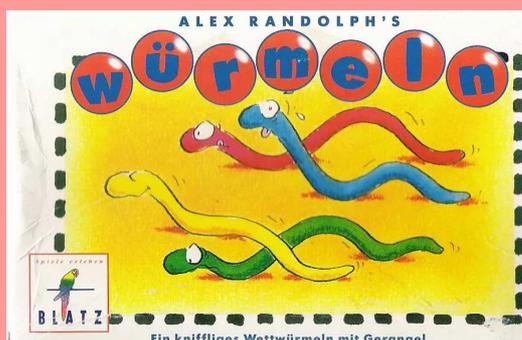
Se solo la carta giocata inizialmente mostra la formula magica valida, il troglodita si sposta di 2 caselle (non viene posizionato nessun specchio).

Incantesimo inefficace: tuttavia, una magia fallita viene annullata immediatamente se tutte le carte giocate hanno lo stesso colore. In questo caso, il troglodita non si muove e non viene posizionato nessun specchio.

Valutato l'effetto dell'azione magica, tutti i giocatori pescano una carta dal tallone, compreso il grande Mago e può iniziare un nuovo giro partendo dal giocatore alla sinistra di chi ha iniziato il precedente turno.

Fine partita: se il troglodita raggiunge il cucciolo di drago prima che l'ultimo specchio venga allestito, i maghi hanno perso. Se invece vengo posizionati tutti gli specchi prima che il troglodita raggiunga il cucciolo, i maghi hanno vinto!

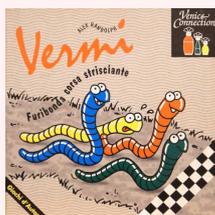
104 Würmeln



Editore:	Blatz
Anno di pubblicazione:	1994
Numero giocatori:	da 2 a 5
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	arrivare primi
Meccanismi ludici:	asta segreta

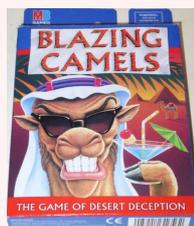
Edizioni successive

Vermi - 1995



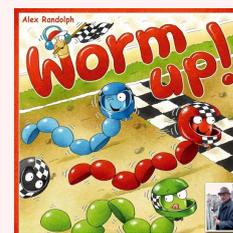
Venice Connection

Blazing Camels - 1995



Milton Bradley

Worm Up! - 2008



Abacus

104.1 Introduzione

La partita viene giocata su una superficie piana. I giocatori decidono dove sistemare la linea di partenza e il traguardo. Ogni giocatore ha un verme composto da 7 pedine. I dadi determineranno quali vermi si muoveranno e di quanto. L'arrivo non è fisso, può essere spostato durante la partita e rovinare la vostra strategia.

104.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 5

Materiali:

- 4 segnalini cilindrici:
- 35 pedine, per formare cinque vermi di diverso colore lunghi 7 segmenti;
- 5 dadi speciali a sei facce dei colori corrispondenti ai 5 vermi, che riportano i seguenti simboli; 3,4,5,6,7, X;
- 1 cartoncino traguardo ("ziel").



Scopo del gioco: far toccare per primo con un segmento del proprio verme il cartoncino traguardo.

Inizio partita: posizionare 2 segnalini per definire la linea di partenza. Sistemare il traguardo inserendo i rimanenti due segnalini nel cartoncino traguardo. Partenza e arrivo dovranno essere distanti almeno 60-70 cm. Ogni giocatore riceve i 7 segmenti del verme che saranno posizionati dietro la linea di partenza e il dado corrispondente.

La partita: il turno di gioco è diviso in due fasi. La prima fase, la puntata, è contemporanea per tutti i giocatori. La seconda fase, il movimento, avviene singolarmente seguendo i risultati della prima fase.

La puntata: i dadi non si lanciano e vengono usati per fare una puntata segreta (in pratica è un'asta secca segreta). Il numero scelto indica di quanti segmenti vorreste muovere il vostro verme. Il simbolo X significa un numero a vostra scelta che non sia già stato puntato da altri giocatori. La X permette inoltre di muovere anche uno dei segnalini del traguardo, in modo tale da far ruotare il cartoncino.

Se due o più giocatori scelgono lo stesso numero oppure la X queste puntate vengono annullate e i loro vermi rimangono fermi. Non è consentito giocare due volte di seguito un 7 oppure una X: questa regola vale solo per puntate valide e non per quelle annullate.

Il movimento: inizia a muovere il giocatore che ha fatto la puntata più bassa poi a seguire in ordine crescente di puntate valide.

Il giocatore di turno muove tanti segmenti del proprio verme quanto è stata la puntata: si inizia dal segmento in coda e lo si sposta in testa. Si può muovere il verme come si vuole, anche in modo da bloccare un avversario.

Regola opzionale: Prima di effettuare una mossa, si può cambiare la disposizione dei segmenti del verme, lasciando però invariata la posizione del segmento di coda (naturalmente il verme deve essere ridisposto intatto).

104.3 Regolamento 2 giocatori

Valgono le regole di sopra, ma dopo aver fatto la puntata si lanciano altri due dadi e si considera il risultato più alto dei due (X viene considerata più alto di 7) che andrà a simulare la puntata di un virtuale terzo giocatore che potrebbe annullare una puntata.



105 Venice Connection



Editore:	Drei Magier
Anno di pubblicazione:	1995
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	gioco di tessere
Obiettivo:	topologico
Meccanismi ludici:	posizionamento

Altre Edizioni

Fataler Fehler - 1988



Spiele Kreis Wien

The Venice Connection - 1995



Venice Connection

Venice Connection - 2018



Oliphante 2

105.1 Introduzione

Questa è la prima edizione commerciale del gioco originale, Fataler Fehler che era stato distribuito in copie numerate e non in vendita, dal fu Österreichischen Spiele Museums (Archivio Austriaco dei Giochi) che nel 2023 è confluito nel Deutsches Spielemuseum e.V. di Chemnitz.

105.2 Regolamento

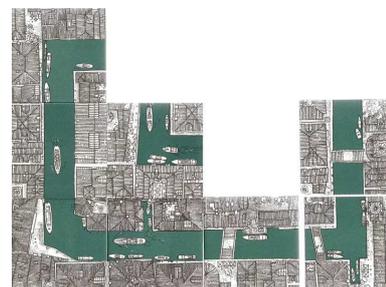
Giocatori: 2

Materiali: 16 tessere. Ogni tessera presenta su un lato un canale diritto che collega due lati opposti e sull'altro un canale che collega due lati contigui.

Scopo del gioco: vince il giocatore che nel posare una tessera crea circuito chiuso. Può accadere anche nell'esaurimento delle tessere. In alternativa, si può vincere anche dichiarando, prima dell'inizio del proprio turno, che con le tessere rimaste è impossibile completare un circuito chiuso.

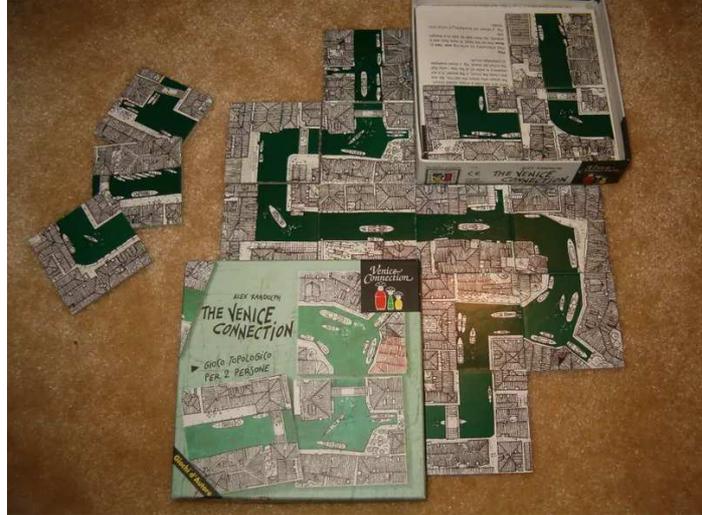
Inizio partita: il piano di gioco è vuoto.

La partita: si gioca a turno depositando una o più tessere.



Deposito tessere: il giocatore di turno può piazzare da 1 a 3 tessere. Se si piazza più di una tessera queste devono essere posizionate in linea (nota bene: le tessere devono essere in linea e non necessariamente il canale).

Quando si gioca una nuova tessera la si deve piazzare con un lato che combaci con una tessera già in gioco. I lati con un canale non possono essere bloccati da lati senza canale.



Board Game Geek

<https://boardgamegeek.com>

Il principale sito ludico di
riferimento per
Il fogliaccio degli astratti.

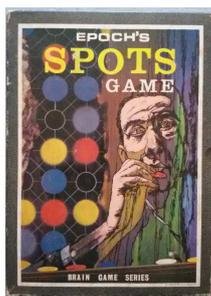
106 Nach dem Regen



Editore: Editrice Giochi Spiele
Anno di pubblicazione: 1995
Numero giocatori: da 2 a 4
Famiglia ludica: filetto
Obiettivo: topologico
Meccanismi ludici: piazzamento

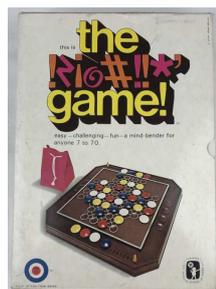
Altre edizioni

Spots - 1970



Epoch

The !Z!o#!!' game! - 1970



Entex

Quaro - 1974



Ravensburger

Counterpoint - 1976



Hallmark Games

Quaro - 2024



New Venture Games

106.1 Introduzione

Riedizione di Spots con una vaga ambientazione e la variazione di una regola.

106.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiali: 1 tavoliere, 48 segnalini funghi (12 in 4 diversi colori), un sacchetto, circa 50 gettoni colorati.

Scopo del gioco: vince chi a fine partita ha più punti.

Inizio partita: tutti i funghi vengono messi nel sacchetto e mescolati. Poi ogni giocatore estrae 4 funghi e li posiziona nei 4 spazi sul proprio lato del tabellone. I gettoni vengono posti a portata di mano accanto al tabellone.

La partita: al proprio turno il giocatore piazza un suo fungo su una casella libera.

Il filetto: ogni volta che un giocatore forma un filetto composto da 4 funghi di diverso colore ottiene 1 punto e riceve un gettone.

I filetti possono essere fatti in orizzontale, in verticale oppure in diagonale. I funghi di un filetto non devono essere necessariamente uno accanto all'altro, potrebbero quindi esserci delle caselle non occupate nel mezzo. Quando un giocatore crea un filetto ha il diritto di giocare un altro fungo. Il giocatore può anche estendere un quattro in fila già formato rispettando la sequenza dei colori. Si possono ottenere anche filetti multipli su diverse direzioni con la stessa mossa. Ognuno da un punto.

Ricarica funghi: al termine del turno il giocatore pesca dal sacchetto un numero di funghi in modo da ripristinare la riserva di 4.

La ricarica deve sempre aver luogo prima che il giocatore successivo inizi il suo turno. Se un giocatore dimentica di ricaricare, nel suo prossimo turno può usare solo i funghi presenti nella sua riserva senza pescarne altri, al termine della mossa potrà estrarre i mancanti.

Fine partita: la partita continua fino a quando tutti gli spazi sul tabellone sono occupati o fino a quando non è possibile creare filetti per guadagnare ulteriori punti.

Conteggio punti: in 3 giocatori, i punti del giocatore alla propria sinistra vengono aggiunti ai propri.

In 4 giocatori si gioca a coppie e i propri punti vengono sommati con quelli del proprio compagno.



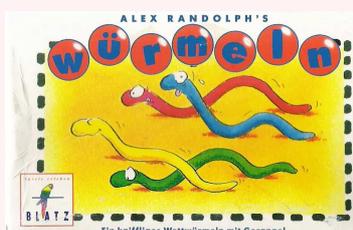
107 Blazing Camels



Editore:	Milton Bradley
Anno di pubblicazione:	1995
Numero giocatori:	2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	arrivare primi
Meccanismi ludici:	asta, bluffing

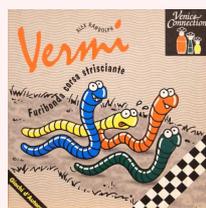
Edizioni successive

Wurmel - 1994



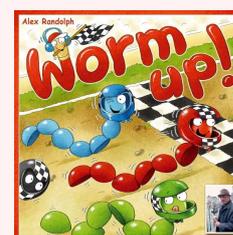
Blatz

Vermi - 1995



Venice Connection

Worm Up! - 2008



Abacus

107.1 Introduzione

Da una corsa fra vermi ad una tra carovane di cammelli con qualche variazione nelle regole.

107.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiali: 16 segnalini cammelli e 4 segnalini cammellieri (che riportano i numeri 4-5-6 e una X) in quattro colori, 2 piramidi, 2 palme, 1 sacchetto.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie un colore e prende i relativi cammelli e cammelliere. Si decide quanto deve essere lunga la gara. Si suggerisce di posizionare il sacchetto sul tavolo e scegliere la lunghezza del percorso pari a uno o due sacchetti. Creare la linea di partenza utilizzando le due palme e il traguardo usando le due piramidi. Posizionare la fila di cammelli dietro la linea di partenza.

Scopo gioco: essere il primo giocatore ad attraversare con tutta la propria carovana il traguardo.

La partita: il turno di gioco è diviso in due fasi. La prima fase, la puntata è contemporanea per tutti i giocatori. La seconda fase, il movimento, avviene singolarmente seguendo i risultati della prima fase.

La puntata: il cammelliere viene utilizzato per fare la puntata. Le puntate possono essere segrete o dichiarate. Nella puntata segreta, si sceglie un numero che tenete nascosto alla vista altrui. Nella

puntata dichiarata, dite ad alta voce un numero che vorreste giocare cercando di convincere gli altri giocatori che manterrete la dichiarazione in quanto non c'è obbligo a rispettarla.

Il numero scelto indica quanti cammelli si vorrebbero muovere. Il simbolo X significa un numero a vostra scelta che non sia già stato puntato da altri giocatori. La X permette anche di muovere una delle due piramidi del traguardo. Se due o più giocatori scelgono lo stesso numero oppure la X, queste puntate vengono annullate e i loro cammelli rimangono fermi. Non è consentito giocare due volte di seguito un 6 oppure una X: questa regola vale solo per puntate regolari e non per quelle annullate.

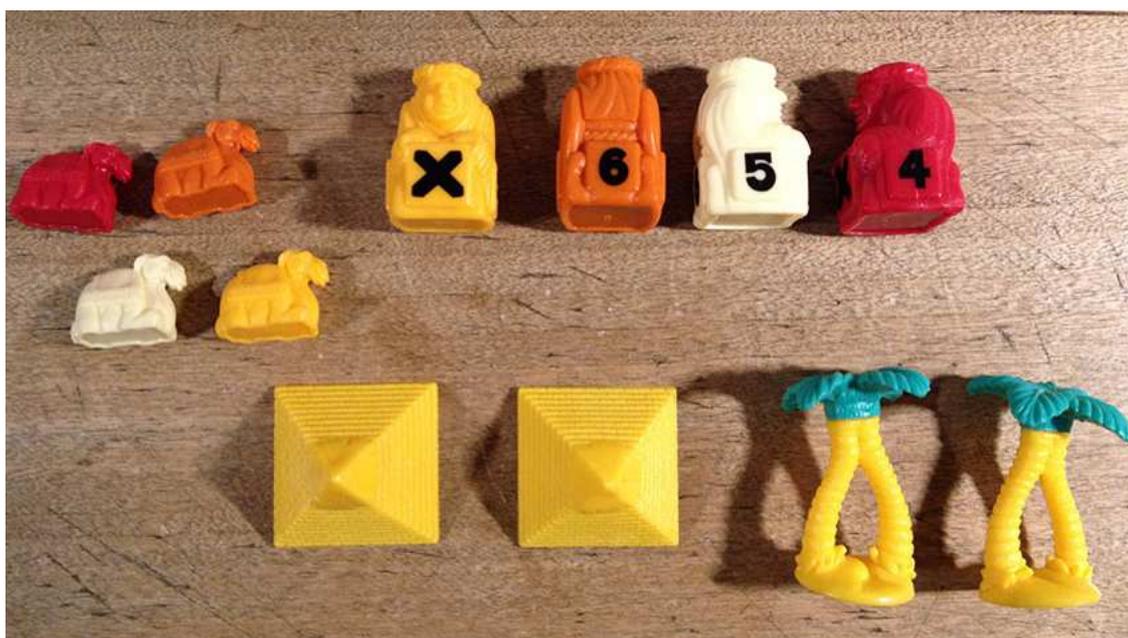


Il movimento: il primo a muovere la propria carovana è il giocatore che ha fatto la puntata più bassa, poi a seguire in ordine di punteggio.

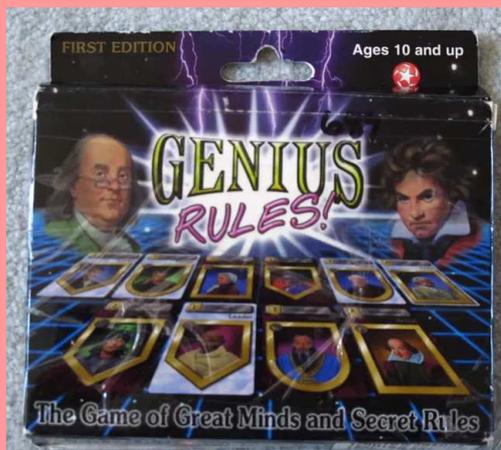
Il giocatore di turno muove i propri cammelli di tanti tratti quanto è stata la puntata. Si prende il cammello in coda e lo si sposta in testa. La carovana si può muovere come si vuole, cercando anche di bloccare la corsa di un avversario.

107.3 Regolamento 2 giocatori

Valgono le regole descritte, ma dopo aver fatto la puntata si lanciano gli altri 2 cammellieri e si considera il risultato più alto dei due che andrà a simulare la puntata di un virtuale terzo giocatore e che potrebbe annullare una puntata fatta.



108 Genius Rules



Co-autore:	Robert Abbott
Editore:	Winning Moves
Anno di pubblicazione:	1996
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	induzione
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	giocare carte

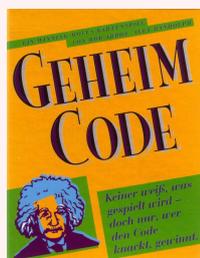
Altre edizioni

Eureka - 1987



International Team

Geheim Code - 1999



Winning Moves

108.1 Introduzione

Il gioco è la rivisitazione di Eureka, a differenza del gioco originale per vincere bisogna fare punti, anche il numero di giocatore è limitato ad una massimo di 4.

108.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4 giocatori. Un giocatore interpreta il codificatore, gli altri giocatori (i decodificatori) devono indovinare la sequenza corretta.

Materiale: ci sono due tipi di mazzi di carte:

48 carte genio, ogni carta genio rappresenta un famoso genio del passato. Le carte genio rosse raffigurano i personaggi nati prima del 1700 e le carte genio blu raffigurano i personaggi nati dopo il 1700.

Ogni carta genio contiene: un ritratto del personaggio, il suo nome e un simbolo nel angolo in alto a sinistra il quale descrive il tipo di genio: Leader (L), Pensatore (T) oppure Artista (A).

Sul dorso di ogni carta genio è presente una biografia del personaggio.

Sull'immagine del personaggio ci possono 1 o 2 simboli piccoli. Descrivono la specifica area di esperienza. Questi simboli non sono usati nel gioco base.



48 carte regole, ogni carta regola contiene 2 regole segrete. La regola segreta determina la corretta sequenza di carte genio che devono essere giocate durante la mano. Solo una regola segreta delle due è in gioco. Le informazioni da conoscere sulle regole segrete sono:

1. ogni regola segreta è scritta e illustrata. Ogni illustrazione mostra una o più carte che descrivono la regola segreta. Le carte sono disegnate come simboli rettangolari. Per esempio: un rettangolo rosso con una A indica un'Artista rosso, un rettangolo blu con una L indica un Leader blu, un rettangolo bianco con una T indica un Pensatore di entrambi i colori. Quando una parte di un'illustrazione è marcata con una X significa che le carte con questa descrizione non sono permesse.
2. "rep..." significa, "la serie è da ripetere". Per esempio, nella regola segreta: "una carta rossa è seguita da una carta blu(rep)" significa che dopo una carta rossa e una carta blu sono giocate, si devono giocare un'altra carta rossa e un'altra carta blu sono giocare, ecc...
3. alcune regole segrete richiedono una precisa sequenza di carte (come "un Artista blu seguito da un Leader rosso") mentre altre sono più flessibili (come "un Pensatore è seguito da una qualsiasi carta blu").



Nota: le regole dal 90 al 96 sono molto sfidanti e queste carte non dovrebbero essere usate fin quando i giocatori non diventano esperti con il gioco base.

Scopo del gioco: vince la partita il primo giocatore che arriva a 100 o più punti.

Inizio partita: il decodificatore impila il mazzo delle regole e lo posiziona a faccia in giù sul tavolo. Mischia le carte genio e ne distribuisce 8 ad ogni giocatore (incluso se stesso). Le rimanenti carte genio sono piazzate a faccia in giù a formare il mazzo di pesca.

Il decodificatore prende la carta in cima al mazzo delle regole e facendo attenzione che nessuno degli altri giocatori la veda decide quale delle due regole segrete sarà quella messa in gioco.

Nota: se il codificatore non ha, tra le sue carte genio, almeno una carta per iniziare la sequenza di una due regole segrete presenti sulla carta deve scartare la corrente carta regola e prendere un'altra.

La partita: si gioca a turno iniziando dal codificatore che piazza sul tavolo una carta che rispetta la regole segreta in gioco. Poi a seguire gli altri giocatori in senso orario. Al proprio turno si gioca una carta e se:

- si pensa che la sua carta possa estendere la corretta sequenza prevista dalla regola la si piazza alla destra dell'ultima carta valida.
- si pensa che la sua carta non fa parte della sequenza prevista della regola, la si piazza sotto all'ultima carta valida della sequenza.

Dopo di che il codificatore valuta la scelta fatta dal giocatore:

- se la carta è stata piazzata in modo errato il codificatore la sposta nella corretta posizione. Il giocatore pesca un'altra carta genio dal dal mazzo e termina il suo turno;
- se la carta è stata piazzata in modo corretto il giocatore non pesca alcuna carta genio.

Dopo che un giocatore ha piazzato correttamente una carta può decidere di terminare il suo turno oppure se pensa di aver scoperto la regola segreta può dichiarare che vuole "continuare a giocare".

Quando un giocatore ha piazzato la sua ultima carta conta i punti e può tentare di indovinare la regola segreta.

Continuare a giocare: se un giocatore piazza correttamente una carta e pensa di aver capito la regola segreta, dichiara che vuole continuare a giocare. Questo significa che vuole provare a giocare la sua intera mano. Il giocatore piazza una carta genio alla volta aspettando la risposta del codificatore. Se è stata piazzata correttamente, può continuare a giocare. Se riesce a piazzare tutte le sue carte guadagnerà dei punti. Ma se fallisce, scarta tutte le sue carte e sarà il codificatore a guadagnare dei punti, mentre la partita prosegue con il turno del giocatore successivo.



Indovinare la regola segreta: il giocatore che ha giocato tutta la sua mano può tentare di indovinare la regola segreta e guadagnare dei punti. Il codificatore, invece, fa punti se il giocatore non indovina la regola. Il giocatore può decidere di non tentare di indovinare la regola segreta. In questo caso semplicemente ha terminato la mano. La partita continua con il giocatore successivo. Nota: la regola non deve essere dichiarata esattamente come è scritta, tuttavia la si deve descrivere in modo accurato e convincente.

Il codificatore: al suo turno deve sempre giocare una carta corretta della regola segreta. Se non ne ha può giocare un'altra carta sotto l'ultima carta valida. Il codificatore piazza sempre una carta nella posizione giusta, per cui non deve pescare nessuna carta. Se è il codificatore a giocare la sua ultima carta, conta i punti e la mano finisce.

Fine mano: una mano ha termine quando:

- il codificatore ha giocato la sua ultima carta;
- un giocatore piazza la sua ultima carta genio e poi indovina la regola segreta.

Quando la mano termina il giocatore alla sinistra del codificatore assume il ruolo di nuovo codificatore e il gioco continua come descritto.

Il punteggio: per i giocatori:

- se un giocatore piazza tutte le sue carte genio guadagna 1 punto per ogni carta genio rimasta in mano agli avversari (incluso il codificatore);
- se un giocatore scopre la regola segreta dopo aver giocato la sua ultima carta genio guadagna 10 punti addizionali.

Per il codificatore:

- se un giocatore che ha deciso di "continuare a giocare" fallisce il posizionamento di una carta oppure enuncia in maniera errata la regola segreta, guadagna 10 punti;
- se il codificatore gioca tutte le sue carte, guadagna 1 punto per ogni carta che hanno in mano gli altri giocatori e 10 punti addizionali per la regola segreta.

108.3 Regole opzionali

Per abbreviare la partita si può stabilire che il vincitore è primo giocatore che arriva a 50 punti è il vincitore.

Una volta che si è preso confidenza con il gioco allora si può aggiungere una o più delle seguenti opzioni:

- il codificatore può decidere se giocare la carta genio corretta oppure quella sbagliata;
- sulle carte ci sono dei simboli speciali che descrivono l'area d'esperienza del genio. Alcuni geni presentano due simboli d'esperienza. La prima carta che piazza il codificatore, determina l'area d'esperienza speciale per quella mano. Se piazza una carta con 2 simboli, entrambi sono speciali. Se un giocatore piazza una carta speciale incorrettamente, il codificatore la mette sul posto gioco, ma il giocatore non pesca una carta.

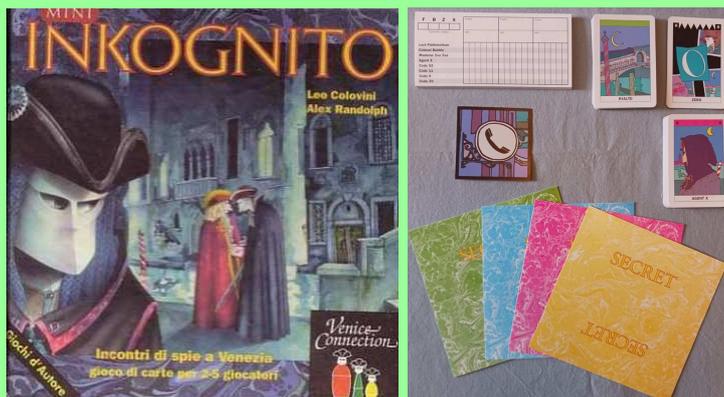
Se un giocatore (o il codificatore) piazza una carta speciale in modo corretto, ottiene un altro turno.

Nel conteggio, le carte speciali valgono 2 punti anziché 1.

- scrivere le proprie regole, prima di iniziare la partita: ogni giocatore scrive la propria regola segreta. Quando è il suo turno di essere codificatore, può usare la sua regola segreta al posto di prendere una carta regola. Bisogna essere in grado di dimostrare la propria regola con 6 o meno carte. Il giocatore può includere l'orientazione della carte nella regola. Questo significa che il codificatore può richiedere che nella sequenza di carte della regola che alcune o tutte le carte genio siano giocate nel lato giusto oppure a testa in giù. Per esempio una regola segreta potrebbe includere che ogni carta genio sia a testa in giù, oppure le carte giocate dopo un Leader blu devono essere a testa in giù.



109 Mini-Inkognito



Co-autore: Leo Colovini
Editore: Venice Connection
Anno di pubblicazione: 1996
Numero giocatori: da 2 a 5
Famiglia ludica: deduzione
Obiettivo: completare missione
Meccanismi ludici: movimento, carte

Altre edizioni

Inkognito - 1988



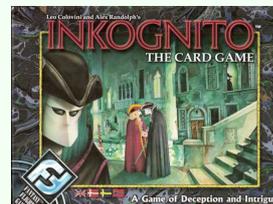
Milton Bradley

Inkognito - 2001



Winning Moves

Inkognito - 2003



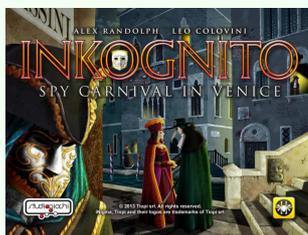
Fantasy Flight

Inkognito - 2013



Red Glove

Inkognito: Spy Carnival in Venice - 2014



iNigma

Inkognito - 2022



Oliphante/Ares

109.1 Introduzione

Trasposizione del famoso gioco da tavolo Inkognito in versione solo carte quindi comodo da viaggio.

109.2 Regolamento base, versione 4 giocatori

Giocatori: 4

Materiale: 1 mazzo di 65 carte, suddivise:

- 25 carte luogo: 5 serie di 5 carte (famosi punti di riferimento veneziani); 4 serie sono marcate in 4 diversi colori, la quinta è marcata in nero;
- 20 carte identità : 5 serie di 4 carte (Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Madame Zsa Zsa e Agent X); 4 serie sono marcate in 4 diversi colori, la quinta ha lo sfondo nero e il bordo frastagliato;
- 20 carte-numero: 5 serie di 4 carte (frammenti di un possibile numero telefonico: 52, 11, 0 e 29); 4 serie sono marcate in 4 diversi colori, la quinta ha lo sfondo nero e il bordo frastagliato;
- 4 cartoncini pieghevoli "secret" in 4 colori;
- 1 blocco foglietti indizi;
- 1 cartoncino telefono.



Scopo del gioco: scoprire il numero di telefono del personaggio misterioso.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

- 13 carte marcate col suo colore;
- il cartoncino 'secret' del suo colore;
- un foglietto per annotare gli indizi.

Le 13 carte ricevute comprendono:

- 4 carte identità , che raffigurano i 4 agenti segreti;
- 4 carte numero, che raffigurano i 4 frammenti del misterioso numero telefonico;
- 5 carte luogo, con le illustrazioni di 5 noti luoghi veneziani; tenete queste carte separate dalle altre.

Si annota sul proprio foglio il nome e/o il colore degli altri giocatori. Il foglio deve essere inserito nel cartoncino 'secret' che viene messo davanti al giocatore in modo che gli altri vedano solo la parola "secret". Da questo momento nessuno deve vedere cosa viene scritto sul foglio.

Ora tocca alle carte con il bordo nero. Le 5 carte luogo vengono mischiate e poste da parte coperte. Questo sarà il mazzetto dell'Ambasciatore (un giocatore fantasma utile per ottenere informazioni).

Le 4 carte identità vengono mischiate e distribuite coperte una a ciascun giocatore. Allo stesso modo si mescolano le 4 carte numero e distribuite una a ciascun giocatore.

Le 2 carte nere (con il bordo frastagliato) che ogni giocatore ha ricevuto indicano quale agente è il giocatore e quale frammento del misterioso numero telefonico possiede. Queste informazioni segrete devono essere annotate sul foglietto.

Infine il cartoncino telefono viene posizionato al centro del tavolo. Ora la partita può cominciare!

Bisogna ricordare che; Lord Fiddlebottom e Colonel Bubble lavorano sempre insieme, così come, Madame Zsa Zsa e Agent X. Le due coppie di agenti segreti sono mortalmente nemiche tra loro!

La partita: ogni giocatore a turno, girando in senso orario, sceglie un luogo da visitare e gioca la corrispondente carta luogo ponendola scoperta davanti a se.

F	B	Z	X	name and colour	name and colour	name and colour
secret telephone number				Info	Info	Info
Lord Fiddlebottom						
Colonel Bubble						
Madame Zsa Zsa						
Agent X						
Fragment 52						
Fragment 11						
Fragment 0						
Fragment 29						

Quando tutti hanno giocato, viene scoperta anche la carta luogo in cima al mazzetto dell'Ambasciatore.

Lo scopo di queste visite è di ottenere informazioni segrete, il che può avvenire esclusivamente quando 2 agenti si incontrano da soli in un luogo o quando un agente incontra l'Ambasciatore da solo. L'amichevole Ambasciatore è abbastanza disponibile a rivelare le molte cose che sa, ma solo se lo stesso luogo appare esattamente in due carte (non una ne più di due) ci sarà scambio di informazioni, in caso contrario no.



I due agenti che sono nello stesso luogo si scambiano informazioni. Ognuno sceglie due delle sue carte, una e una sola delle quali deve essere vera (cioè corrispondente a una delle sue carte nere) e le passa all'altro; questi le esamina, si annota le informazioni nel suo foglietto degli indizi e gliene ritorna.

Se un agente riesce a incontrare l'Ambasciatore da solo, può chiedere ad un altro agente, a sua scelta, che gli mostri direttamente una delle sue carte nere. Riceverà un'informazione certamente vera.

Nel corso della partita può capitare di incontrare più volte uno stesso giocatore: non gli si può mai mostrare più di una volta una stessa coppia di carte (o la stessa carta nera).

Dopo ogni incontro bisogna prendere nota delle carte che vi sono state mostrate (usate una colonna separata per ogni incontro). Inoltre, per evitare di mostrare due volte le stesse carte ad uno stesso giocatore, nella stessa colonna prendete nota anche delle carte che avete mostrato.

Quando tutti hanno giocato la propria carta luogo e i cinque luoghi sono stati comparati per gli eventuali scambi di informazioni, il giro è finito e può cominciare un nuovo giro di visite, a partire dal giocatore alla sinistra del giocatore che aveva iniziato il giro precedente.

Le carte-luogo del giro precedente rimangono scoperte vicino a ciascun giocatore, in modo che tutti possano sempre conoscere quali luoghi ciascuno ha già visitato. I giri si susseguono allo stesso modo fino al quinto, quando tutte le carte-luogo saranno state usate; a quel punto ciascuno riprenderà in mano le sue carte-luogo mentre le carte dell'Ambasciatore saranno rimescolate: così potrà iniziare una nuova serie di 5 giri.

Mano a mano che si individuano i frammenti di numeri corrispondenti ai vari agenti, è opportuno trascriverli nella tabellina del foglietto, dove il numero stesso dovrà essere chiaramente compilato quando si farà la telefonata finale.

Quando si crede di aver individuato il proprio compagno e ci si incontra con lui per scambiarsi un'informazione, anziché mostrargli 2 carte qualsiasi ci si può presentare palesemente scegliendo come carta vera direttamente una carta nera. In questo modo si aiuta il proprio compagno di squadra a fare le sue deduzioni.

Fine partita, quando è stato scoperto il numero telefonico completo, la partita non sarà ancora finita. Dovete trascriverlo correttamente nella tabellina e riuscire a incontrarvi da soli con il vostro partner in un qualsiasi luogo: solo a questo punto, invece che scambiarsi altre informazioni, potrete raccogliere dal tavolo il cartoncino telefono e fare la dichiarazione del numero.

Se il numero è corretto allora voi e il vostro partner avrete vinto. Se è sbagliato avrà vinto la coppia avversaria. Non ha alcuna importanza quale dei partner della coppia faccia la dichiarazione finale: vince o perde sempre l'intera coppia. Se più agenti sono in condizione di fare la dichiarazione alla fine dello stesso giro, può farla solo quello che riesce a prendere effettivamente in mano il cartoncino.



109.3 Partita a punti

Generalmente una partita singola termina dopo 10/15 minuti, per cui potrebbe essere interessante giocare una serie di partitine stabilendo un traguardo di punti (per esempio 3p). La coppia vincente di ogni partitina (ovviamente ridistribuendo le carte nere succede che le coppie cambino) riceve un punto. Appena un giocatore raggiunge il punteggio stabilito è dichiarato vincitore.

109.4 Varianti

Per poter giocare in 2, 3 o 5 giocatori si utilizzano le regole base con queste specifiche.

109.4.1 Versione per 2 giocatori

Si tratta di una variante molto interessante, ma piuttosto diversa dal gioco base per 4 giocatori.

1. Un giocatore impersona un agente a sua scelta, l'altro impersona l'Ambasciatore;
2. Gli altri 3 agenti sono comunque presenti al tavolo, anche se non impersonati da alcun giocatore, in quanto temporaneamente fuori gioco;
3. Vengono distribuite le carte-luogo a tutti, compresi i 3 agenti-non giocatori (i loro 3 mazzetti vengono mescolati separatamente e tenuti coperti nei rispettivi posti, come quello dell'Ambasciatore nelle partite a 4). Il giocatore-agente si sceglie 2 "carte nere" (un personaggio e un frammento di numero) e le tiene scoperte davanti a sé. Le altre "carte nere" vengono distribuite come di consueto agli altri 3 agenti e fisicamente sistemate ai 2 lati dei rispettivi mazzetti delle carte-luogo. Le carte-identità e le carte-numero colorate non vengono distribuite;
4. Prima i 3 agenti-non giocatori giocano una carta-luogo ciascuno (se ne scopre una dalla cima dei rispettivi mazzetti) dopodiché l'agente-giocatore e l'Ambasciatore scelgono che carta-luogo giocare, la mettono coperta davanti a sé e la scoprono contemporaneamente:
 - se l'Ambasciatore e l'agente-giocatore sono andati nello stesso luogo (indipendentemente dal fatto che vi siano andati o meno uno o più agenti-non giocatori), l'Ambasciatore stesso può guardare una "carta nera" a piacere fra quelle degli agenti-non giocatori;
 - se l'agente-giocatore è andato nello stesso luogo di uno solo degli agenti-non giocatori (e senza la presenza dell'Ambasciatore), può guardare una delle 2 "carte nere" di quell'agente-non giocatore;
 - in tutti gli altri casi non succede nulla.

Naturalmente dopo il quinto giro le carte-luogo degli agenti-non giocatori vengono rispettivamente rimescolate.

5. Fine della partita, quando avrete ricostruito l'intero numero telefonico, effettuate un altro incontro (cioè se siete l'agente-giocatore incontratevi con un solo agente-non giocatore mentre se siete l'Ambasciatore incontratevi con l'agente-giocatore), raccogliete il cartoncino telefonico e annunciate il numero. Se sarà esatto avrete vinto (un punto per voi), altrimenti avrà vinto il vostro avversario (un punto per lui). Ora scambiatevi i ruoli e ricominciate. In una partita completa vince chi raggiunge i 3 punti.

109.4.2 Versione per 3 giocatori

La versione per 3 è abbastanza simile al gioco per 4 giocatori. Le differenze sono:

1. Ogni giocatore gioca per sè stesso (non ci sono le coppie).
2. Il quarto agente (non interpretato da un giocatore) è presente, ma temporaneamente fuori gioco. Prende comunque posto al tavolo (più o meno come il "morto" nel Bridge), ma durante la partita sono gli altri giocatori che al suo normale turno girano casualmente le sue carte-luogo (diversamente dall'Ambasciatore, le cui carte vengono sempre girate per ultime).
3. La preparazione è la stessa, eccetto che al quarto agente sono date solo le 5 carte-luogo e non le 8 carte colorate (identità e numero). Le "carte nere" sono distribuite normalmente, anche al quarto agente: queste fisicamente vengono poste una per lato del suo mazzetto delle carte-luogo.
4. Si gioca come nella partita a 4, eccetto che quando incontrate il quarto agente da solo in un luogo, potete guardare segretamente una delle sue 2 "carte nere". Quando l'Ambasciatore incontra il quarto agente non succede nulla.
5. Fine della partita. Quando avete ricostruito il numero di telefono incontratevi da soli con un altro agente o con l'Ambasciatore, raccogliete il cartoncino telefono e annunciate il numero. Se sarà esatto avrete vinto (un punto per voi), altrimenti avranno vinto gli altri due (un punto ciascuno). In una partita completa vince chi raggiunge i 3 punti.

109.4.3 Versione per 5 giocatori

Questa versione per 5 è abbastanza simile al gioco per 4 giocatori. Le differenze sono:

1. Ogni giocatore gioca per sè stesso (non ci sono le coppie).
2. Il quinto giocatore impersona l'Ambasciatore: anch'egli cerca di scoprire il numero misterioso e di vincere la partita.
3. La preparazione è la stessa, eccetto che l'Ambasciatore riceve 2 foglietti per annotarsi gli indizi, dato che dovrà tener conto dei dati degli altri 4 giocatori.
4. All'inizio di ogni giro l'Ambasciatore sceglie la carta luogo che deve giocare e la pone coperta davanti a sè; quando i 4 agenti avranno giocato le proprie carte-luogo con le consuete modalità, lui girerà la propria. A questo punto:
 - se l'Ambasciatore è andato nello stesso luogo di un solo altro agente, l'agente dovrà normalmente chiedere la carta nera a un altro agente a sua scelta, ma dovrà mostrarla anche all'Ambasciatore;
 - se l'Ambasciatore è andato nello stesso luogo di due altri agenti, questi naturalmente non possono scambiarsi le informazioni, ma dovranno entrambi mostrare due carte (come al solito una vera e una falsa) all'Ambasciatore;
 - negli altri casi si procede normalmente.
5. Fine della partita. Quando un giocatore a ricostruito il numero di telefono, deve incontrarsi con un altro agente o con l'Ambasciatore (l'Ambasciatore deve incontrarsi con uno o due agenti), raccoglie il cartoncino telefono e annuncia il numero. Se sarà esatto ha vinto (due punti per lui), altrimenti avranno vinto tutti gli altri (un punto ciascuno). In una partita completa vince chi raggiunge i 3 punti.

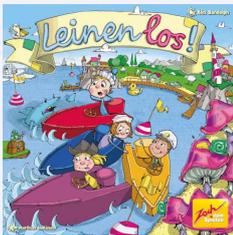
110 Leinen los!



Editore:	Haba
Anno di pubblicazione:	1996
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	arrivare primi
Meccanismi ludici:	abilità manuale

Edizioni successive

Leinen los! - 2017



Zoch Verlag

110.1 Introduzione

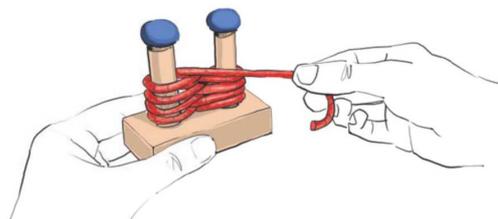
Gioco di abilità manuale creato soprattutto per i più piccoli.

110.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 1 tabellone, 4 barche con 4 motori fuori bordo di colori diversi, 8 boe, una bitta doppia da ormeggio con cima.

Scopo del gioco: essere il giocatore più veloce a coprire il percorso nautico.



Inizio partita: piazzare le boe e le barche con il relativo motore all'inizio del campo di gara. La bitta deve essere srotolata!

La partita: si gioca a turno. Scegliere il percorso giallo (facile) oppure rosso (difficile). Il giocatore di turno poggia un dito sul motore della propria barca. Al giocatore seguente viene consegnata la bitta e a lui spetta dare il via. Allo start il giocatore della barca, la spinge cercando di completare il percorso rispettando le seguenti regole:

- solo un dito appoggiato sul motore della barca;
- è permesso uscire leggermente dalla rotta ma quando si esce dal percorso si ricomincia dalla partenza;
- si possono spingere le barche avversarie;
- le boe non devono essere toccate, ma è possibile passare sopra il contrassegno delle stesse;
- se si lascia l'acqua e si tocca la terra bisogna fermarsi e si torna indietro;
- se ci si ferma dove c'è il pericolo degli squali bisogna spingere la barca indietro fino a quando non si esce da quest'area.

Il giocatore con la bitta detta il tempo della prova, cercando di avvolgere la cima formando un otto sulla doppia bitta. Più veloce lo fa, meno tempo ha il giocatore con la barca a disposizione.

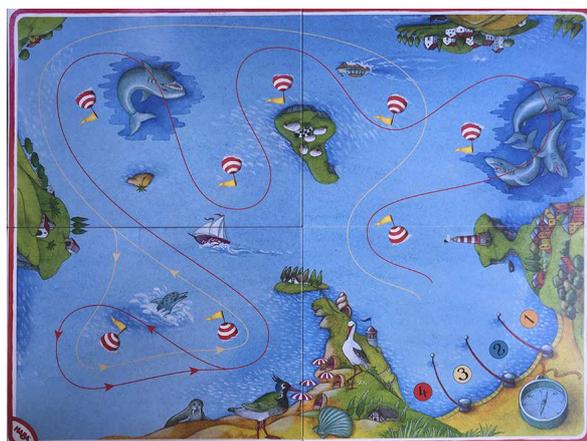
Fine della partita: Vince il giocatore che per primo riesce a seguire tutta la rotta con la sua barca, e in seguito riesce a riportarla completamente nel porto.



110.3 Variazioni suggerite

Per rendere più difficile il percorso si può inclinare metà tavoliere con uno spessore.

Si può giocare anche senza tabellone su una superficie piana, utilizzando le boe per fare il percorso ed altri oggetti per creare ostacoli.



111 One More



Editore:	Spielbox
Anno di pubblicazione:	1996
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	pseudo-tradizionale
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismi ludici:	posizionamento

111.1 Introduzione

Gioco di posizionamento pubblicato sulla rivista Spielbox numero 1 del 1996. Si tratta di un gioco astratto della famiglia dei nim-game, ma a riempimento e con un particolare meccanismo.

111.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere triangolare di 7 caselle di lato, 28 pedine monocolore.

Inizio partita: il tavoliere è vuoto.

Scopo del gioco: posare l'ultima pedina.

La partita: si gioca a turno. La regola base è che il giocatore di turno posiziona 1 pedina oppure $1+n$ pedine giocate nel turno precedente. Possono essere giocate in caselle a piacere, purchè il gruppo di pedine appena giocate siano collegate fra loro. Esempio di sequenza:

Primo turno: 1 pedina.

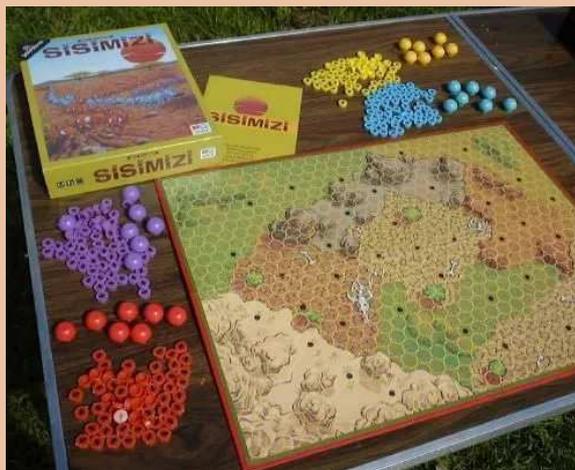
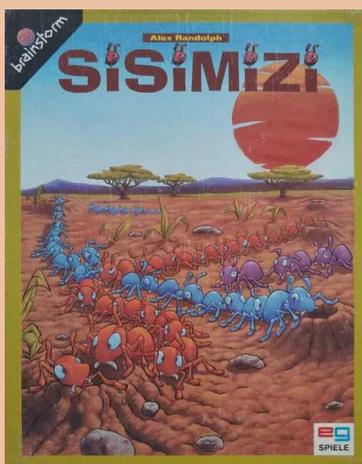
Secondo turno: 1 pedina oppure 2 pedine (1+1).

Terzo turno: se nel turno precedente è stato giocata 1 pedina si può giocare 1 oppure 2 pedine (1+1).
Se nel turno precedente sono stati giocate 2 pedine si può giocare 1 oppure 3 pedine (1+2).

Quarto turno: se nel terzo turno è stato giocata 1 pedina, si può giocare 1 oppure 2 pedine (1+1).
Se invece sono stati giocate 3 pedine, si può giocare 1 oppure 4 pedine (1+3).

E così via.

112 Sisimizi



Editore:	Editrice Giochi Spiele
Anno di pubblicazione:	1996
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di connessione
Obiettivo:	collegare aree
Meccanismi ludici:	posizionamento, movimento

112.1 Introduzione

È un gioco di connessione per più giocatori. A differenza del *Twixt* dove bisogna collegare due lati del tavoliere, in *Sisimizi* ogni giocatore cerca di collegare 7 zone del tavoliere con una fila ininterrotta di pedine/formica con la particolarità che sia le formiche che i formicai si possono muovere.

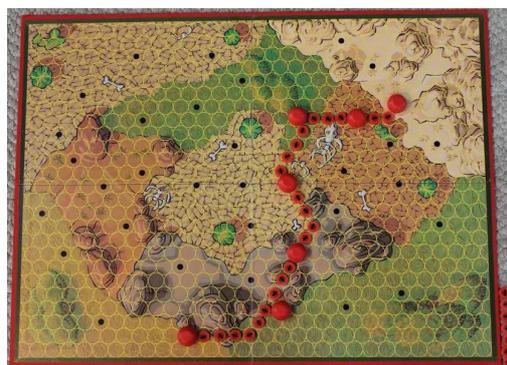
112.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 1 tavoliere, 60 pedine formiche e 7 pedine formicai per giocatore in 4 differenti colori.

Scopo del gioco: collegare i propri formicai con una colonna ininterrotta di proprie formiche.

- in 2 giocatori, le aree collegate devono essere le 5 centrali più 2 esterne opposte diagonalmente;
- in 3 giocatori, le 5 centrali più 2 esterne a scelta;
- in 4 giocatori, 7 aree qualsiasi.



Inizio partita: si inizia con il tavoliere vuoto. Ogni giocatore sceglie un colore e prende le formiche e i formicai.

La partita: si gioca a turno. Nel proprio turno (eccetto il primo) si possono fare entrambe le seguenti azioni:

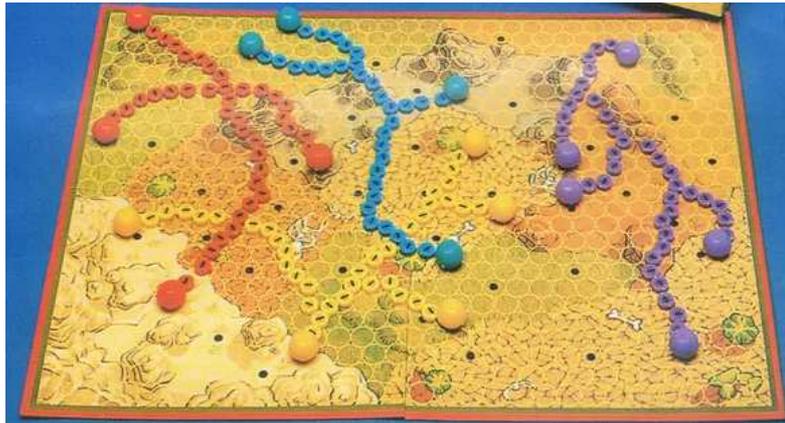
- porre 3 proprie pedine sul tavoliere con al massimo un formicaio;

- spostare a piacere fino a 3 proprie pedine collocate in precedenza, ma anche qui si posiziona solo un formicaio.

Le formiche possono essere sistemate su qualsiasi casella libera e non segnata da un punto nero.

I formicai invece possono essere posti solo su caselle segnate da un punto nero, e al massimo ci può essere un formicaio dello stesso colore in una stessa area.

Il primo turno: per compensare il leggero vantaggio della prima mossa, durante il primo giro ciascun giocatore può collocare un pedina in più del giocatore precedente. Se si gioca in 2, il primo colloca 3 pedine, il secondo giocatore gioca 4 pedine. Se si gioca in 3 il terzo giocatore gioca 5 pedine. Se si gioca in 4 il quarto giocatore gioca 6 pedine.



Scavalcamenti: è possibile scavalcare le colonne di formiche avversarie. Se si gioca in 2 o 3 giocatori si può scavalcare 1 colonna avversaria; se si gioca in 4 giocatori se ne possono scavalcare 2.

Per scavalcare una colonna avversaria si sistema una delle proprie formiche sopra una avversaria per collegare 2 proprie formiche oppure una formica con un formicaio.

Lo scavalcamento equivale ad una mossa, dunque in quel turno non si possono nè collocare, nè spostare altre pedine. Lo scavalcamento comunque non interrompe la colonna avversaria.



113 Ciao, Ciao...



Editore:	Drei Magier
Anno di pubblicazione:	1997
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	far punti
Meccanismi ludici:	lancio dado, movimento, cattura

Edizioni successive

Ciao Ciao...! - 2013



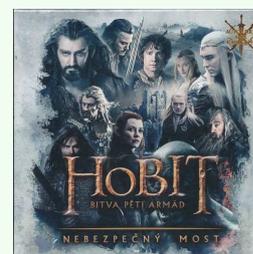
Drei Hasen

Niebezpieczna Wyprawa - 2014



Fox Games

Hobit - 2015



Jirasgames

113.1 Introduzione

In Ciao, Ciao vengono prese due idee da giochi precedenti di Alex, Ali Baba per il tabellone e Due Secoli di Guerre per l'utilizzo della Black Box. Il bluff è l'anima di questo gioco: ma attenzione a non venire scoperti altrimenti si paga pegno. I giocatori devono attraversare un ponte stando attenti a non cadere di sotto.

113.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 1 ponte, 1 "scala della vittoria", 28 segnalini in 4 colori, una *Black Box* con dado speciale (su quattro facce i numeri dal 1 al 4, sulle restanti due vi sono delle croci).

Scopo del gioco: essere il primo a far attraversare a 3 propri segnalini il ponte. Se nessuno vi riesce, vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.

Inizio del partita: piazzare il ponte sopra la scatola aperta. Poi disporre da un lato del ponte i segnalini in gioco e nell'altro lato la 'scala della vittoria' con il numero 1 lato ponte. Infine mettere un segnalino per ogni colore sul primo asse del ponte.

La partita: si gioca a turno in senso orario. Il primo giocatore scuote la Black Box, la pone sul tavolo e vi spia dentro senza rendere partecipi gli altri. Poi dichiara un numero compreso tra 1 e 4 e fa immediatamente avanzare sul ponte il suo segnalino di tante caselle quanto il numero appena dichiarato. Se il risultato del dado è una croce il giocatore è costretto a bluffare dichiarando comunque un numero da 1 al 4 e muovendo in avanti il proprio segnalino. Gli altri giocatori, a turno, hanno la possibilità di dubitare dell'affermazione fatta. Se un giocatore dubita, per quel turno, gli altri non possono più farlo. Se tutti credono a quanto dichiarato dal giocatore, il movimento è confermato e la Black Box viene passata al giocatore successivo (previo scuotimento per non far vedere se la dichiarazione fosse vera o un bluff).



Se tuttavia, uno degli altri giocatori dubita, gli si porge la Black Box perchè possa verificare la dichiarazione. Se chi ha dichiarato ha detto il vero, al dubbioso cade un segnalino dal ponte nel fondo scatola. Se invece viene scoperto il bluff (una X o un numero differente da quanto dichiarato) nella palude del fondo scatola cade il segnalino del giocatore di turno. A chi ha rivelato il bluff spetta un premio: avvanzerà il suo segnalino sul ponte del numero dichiarato dal bluffatore! Tutti i segnalini caduti nella palude sono eliminati dalla partita.

Non appena un segnalino precipita, se ne posiziona uno nuovo sul primo asse del ponte.

La scala della vittoria: il segnalino che riesce ad attraversare il ponte, viene posizionato sul scala. Il primo segnalino ad arrivare viene posizionato sul primo gradino di valore 1, i successivi a seguire nei gradini seguenti. Non è necessario arrivare ai gradini con il movimento giusto. I passi in eccesso non vengono utilizzati.

Fine della partita: ci sono due modi per terminare la partita:

- un giocatore vince non appena è riuscito a portare 3 dei suoi segnalini dall'altra parte del ponte;
- se nessuno vi riesce, dopo che tutti i segnalini sono arrivati o precipitati nella palude, vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti.

Il segnalino sul primo gradino della scala guadagna 1 punto, quello sul secondo gradino 2 punti, quello sul terzo gradino 3 punti e così via.



Nota: se un giocatore non ha più segnalini, ovviamente non può fare dichiarazioni, ma può sempre dubitare purchè abbia almeno un segnalino nella "scala della vittoria".

114 Halunken und Spelunken



Co-autore:	J. Rüttingher
Editore:	Kosmos
Anno di pubblicazione:	1997
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco di carte
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	asta, movimento

114.1 Introduzione

I giocatori impersonano dei Capitani che cercano di assoldare la ciurma migliore per la loro nave visitando le taverne del porto, senza esclusioni di colpi!

114.2 Regolamento introduttivo

Giocatori: da 3 a 4

Materiali:

- 1 tabellone, che riproduce il quartiere del porto con 14 taverne messe in circolo ed al centro una nave ancorata;
- 4 segnalini Capitano (verde, giallo, blu, rosso);
- 1 segnalino nero di *Black Jack*;
- 4 mazzi di 8 carte movimento dei colori dei Capitani (le carte sono numerate da 1 a 7, più la carta Rum);
- 1 mazzo di 12 *carte movimento* (numerate da 1 a 12) per *Black Jack*;
- 1 mazzo di 42 *carte Pirata* divise in quattro colori:
 - 9 carte rosse (numerate da 4 a 11, più il 15);
 - 10 carte viola (numerate da 3 a 11, più il 14);
 - 11 carte verdi (numerate da 2 a 11, più il numero 13);
 - 12 carte gialle (numerate da 1 a 12).

Scopo del gioco: fare più punti possibili. I punti si guadagnano collezionando le carte Pirata.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie un Capitano e il relativo mazzo di carte movimento. In questo regolamento non si utilizza *Black Jack* e il suo mazzo di carte movimento.

Si mescola il mazzo delle carte Pirata e se ne distribuiscono 3 coperte per ogni Taverna. Ogni giocatore piazza il suo Capitano davanti ad una delle Taverne, ne prende la prima carta e la mette scoperta in fronte a sé. Poi vengono scoperte le prime carte di tutte le Taverne.



La partita: una partita dura 8 giri. In ogni giro si hanno 2 fasi:

1. *spostare i capitani;*
2. *raccogliere le carte pirata.*

Spostare i Capitani: all'inizio di ogni turno i giocatori scelgono una delle loro carte e la piazzano coperta sul tavolo. Poi tutti la scoprono contemporaneamente. Il numero della carta indica di quante caselle dovrà muoversi il proprio Capitano. Con la carta Rum si può scegliere di muoversi da 1 a 7 caselle.

Se 2 o più giocatori hanno usato la stessa carta (carte numerate o carte Rum) allora tali carte sono messe da parte e non saranno considerate. Per quel turno non potranno spostare il loro Capitano.

Il giocatore che ha usato la carta di valore più basso parte per primo, seguito dagli altri in ordine crescente.

Chi ha giocato la carta Rum deve scegliere un valore non giocato dagli altri giocatori.

I Capitani si muovono in senso orario. Tutte le carte giocate vengono messe da parte visibili in modo che sia sempre chiara la situazione per ogni giocatore fra carte giocate e carte ancora da giocare.

Raccogliere le carte pirata: si inizia dai giocatori che non hanno mosso. Questi prendono la prima carta Pirata scoperta della Taverna su cui si trovano, poi gli altri giocatori spostano i loro Capitani e prendono la prima carta scoperta della Taverna d'arrivo.

Casella d'arrivo occupata: se un giocatore termina il suo movimento in una Taverna in cui risiede un Capitano avversario, il nuovo arrivato prende comunque la prima carta del mazzo. Se il nuovo arrivato possiede un numero uguale o minore di carte Pirata rispetto all'occupante originario delle Taverne, ruba una carta Pirata a scelta all'avversario e la piazza di fronte a se. Poi sposta il Capitano avversario nella prima Taverna libera in senso orario, senza che raccolga la carta Pirata.

Fine della partita: la partita termina dopo 8 giri, quando tutte le carte movimento sono state giocate. Ora vengono calcolati i punti ottenuti dalle carte Pirata sommandone i valori. Chi ha la maggioranza di carte di un colore raddoppia il valore dei punti di quel colore. Se un giocatore ha lo stesso numero di carte in 2 o più colori, ne raddoppia solo uno a sua scelta. Chi ha fatto più punti è il vincitore.

114.3 Regolamento base

In questa versione entra in gioco *Black Jack*. Questo personaggio non appartiene a nessun giocatore, ma si può corromperlo per farlo lavorare per voi.

All'inizio di ogni turno diventa disponibile e i giocatori inizieranno un'asta offrendo le loro carte Pirata.

Chi fa l'offerta più alta, potrà controllare *Black Jack* per il resto del turno e ciò significa poter raccogliere più carte Pirata.

Valgono tutte le regole del gioco introduttivo, più le seguenti.

Inizio partita:

- *Black Jack* e le sue 12 carte movimento vengono messe in gioco;
- le 12 carte movimento vengono mescolate e piazzate coperte sulla nave nel porto;
- il giocatore che all'inizio della partita ha pescato la carta Pirata di valore più basso, piazza *Black Jack* in una Taverna libera;
- il giocatore che ha pescato la carta Pirata dal valore più alto comincia l'offerta. Se più giocatori sono alla pari per la carta Pirata del valore più alto, si considera il colore delle carte, dove le gialle valgono di più, seguite dalle verdi, viola ed infine dalle rosse. Quest'ordine viene applicato anche se c'è un pareggio per la carta Pirata dal valore più basso.



Asta per Black Jack: all'inizio di ogni giro i giocatori, a turno, offrono una delle proprie carte Pirata per avere il controllo di *Black Jack*.

Nel primo giro, l'asta comincia dal giocatore che ha pescato la carta Pirata che vale di più. Nei giri successivi, l'asta parte dal giocatore che ha controllato *Black Jack* nel giro precedente.

Se nel primo giro nessuno fa un'offerta, allora l'asta parte nel giro successivo con il giocatore che ha pescato la carta Pirata di maggior valore.

Al proprio turno per fare un'offerta, si può passare oppure rilanciare sull'offerta del giocatore precedente.

Ogni giocatore può offrire sempre e solo una delle sue carte.

Il giocatore che vuole rilanciare, riprende la carta precedentemente offerta e ne gioca una nuova di valore superiore di quello degli avversari.

Il giocatore con l'offerta maggiore paga il suo debito piazzando la carta scoperta sul porto.

Nel suo turno, egli potrà poi muovere *Black Jack*, ma solo dopo aver spostato il suo Capitano.

Se nessuno fa un'offerta per *Black Jack*, questo viene spostato al termine del round e potrà derubare i giocatori.

Appropriarsi di Black Jack: se il Capitano di un giocatore termina il suo movimento nella Taverna occupata da *Black Jack*, prima di tutto pesca la prima carta Pirata dalla Taverna, come al solito. Poi, sottrae una carta Pirata a sua scelta dal mazzo di *Black Jack* che si trova sul porto, anche se *Black Jack* possiede meno carte del giocatore. Infine, *Black Jack* viene spostato nella prima Taverna libera in senso orario.

Spostare Black Jack e Rubare le carte Pirata ad altri Giocatori: una volta che tutti i giocatori hanno mosso, è il turno di *Black Jack*. Il giocatore che ne ha vinto il controllo, pesca, dal mazzetto posizionato sul porto, la prima carta movimento e sposta *Black Jack* in senso orario. Il giocatore che controlla *Black Jack* ruba poi una carta a tutti gli avversari che sono stati scavalcati da *Black Jack* a meno che il giocatore sorpassato non abbia meno carte del giocatore che controlla *Black*

Jack. Se *Black Jack* termina il suo movimento in una Taverna occupata, viene spostato fino alla prima Taverna vuota. Dato che *Black Jack* deruba i giocatori nello stesso ordine in cui li sorpassa, potrebbe succedere che non possa rubare a tutti.

Se Nessuno Offre per Black Jack: se all'inizio del giro, nessun giocatore ha offerto per *Black Jack*, viene lo stesso girata una carta movimento per spostarlo. Ruba comunque una carta Pirata ad ogni giocatore che sorpassa, senza conteggiare le carte in possesso ai rispettivi giocatori. Tuttavia, i giocatori potranno scegliere quale carta scartare. Le carte rubate vengono piazzate nel porto.

Giri Successivi: dopo che è stato mosso *Black Jack*, si inizia il prossimo giro con una nuova asta cominciando dal giocatore che ha controllato per ultimo *Black Jack*.

Fine della partita: la partita termina dopo 8 giri e *Black Jack* è stato mosso per l'ultima volta (perciò quattro delle carte movimento di *Black Jack* resteranno inutilizzate).

Calcolo punti: il calcolo dei punti rimane uguale a quello del gioco introduttivo.

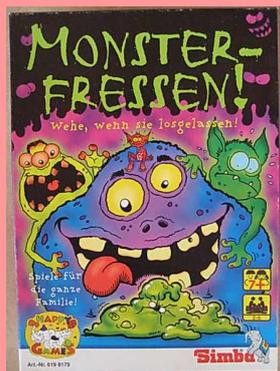
114.4 Variante per 2 giocatori

Questa variante segue le regole del gioco base, tranne per quanto di seguito specificato:

- le 12 carte movimento di *Black Jack* non vengono utilizzate, ma sostituite dalle 8 carte movimento di un colore non partecipante;
- l'offerta per *Black Jack* prosegue fino a che uno dei due giocatori passa. Un giocatore può offrire più di una volta;
- il vincitore dell'asta piazza la carta Pirata che ha offerto scoperta sul porto. Poi, diversamente dalle regole per 3 o 4 giocatori, egli sceglie due carte movimento: una per *Black Jack* presa dal mazzo nel porto e una per se stesso, presa dalla propria mano (come se giocasse per due giocatori). Infine, sposta entrambe i pezzi (*Black Jack* e il suo Capitano) del numero corrispondente di spazi. Qualche volta può essere vantaggioso scegliere un valore uguale per le due carte, in modo da restare fermi e raccogliere una buona carta Pirata;
- se *Black Jack* termina il movimento nella Taverna in cui si trova il Capitano dell'avversario, egli può rubare una carta, come descritto dalle regole base;
- tuttavia, se il Capitano del avversario termina il suo movimento in uno spazio occupato da *Black Jack*, quel giocatore ha la possibilità di rubare una carta Pirata da *Black Jack*, oppure rubarne una dal giocatore che controlla *Black Jack*, come avviene nelle regole base;
- se nessuno ha fatto un'offerta per *Black Jack*, le sue carte movimento vengono mescolate. Una volta che entrambi i giocatori hanno scelto le loro carte movimento per il round attuale, viene pescata la prima carta di *Black Jack*. Poi il giro prosegue al solito modo. Uno dei giocatori sposterà *Black Jack*. Le carte ricevute o perdute da *Black Jack* vengono aggiunte o rimosse dal mazzo che si trova nel porto;
- tutte le altre regole restano le stesse del gioco standard.



115 Monsterfressen!



Editore:	Simba
Anno di pubblicazione:	1998
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	giochi di raccolta
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	lancio dadi, movimento colonne

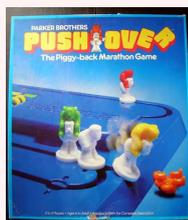
Altre edizioni

Kanguruh - 1974



Ravensburger

Push Over - 1981



Parker Brothers

Generalowsky - 1987



International Team

Die Heisse Schlacht - 1990



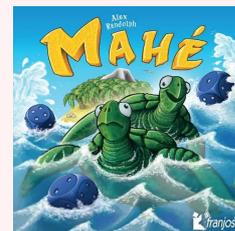
Ravensburger

La grande abbuffata - 1990



Ravensburger

Mahé - 2016



Franjos (Oliphante)

115.1 Introduzione

Gioco derivato da Känguruh con ambientazione nel mondo dei mostri.

115.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiale: 1 tabellone con un percorso circolare di 12 caselle, 6 pedine colorate, 3 dadi speciali (ognuno presenta 2 facce di valore 1, 2 facce di valore 2 e 2 facce di valore 3), 24 tessere rappresentanti dei piatti numerati da 1 a 7.

Scopo del gioco:

Vince il giocatore con le tessere più prestigiose.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie una pedina e la mette sulla porta accanto alla casella numero 1.

Le tessere vengono mescolate e impilate visibili sul pentolone al centro del tabellone.

La partita: si gioca a turno. I giocatori cercano di arrivare sulla casella davanti alla pentola. Quando la pedina di un giocatore passa davanti alla casella numero 12, prende la prima tessera. Se però la sua pedina arriva precisamente sulla casella 12, prende 2 tessere. Un giocatore può tirare 1,2 o 3 dadi. I dadi vengono tirati uno alla volta, ma non c'è obbligo di utilizzarli tutti. Si deve fare attenzione che la somma dei punti non sia più alta di 4. Il giocatore di turno deve decidere dopo ogni lancio, se vuole continuare a lanciare oppure fermarsi.

Primo lancio: si lancia un dado e il giocatore decide se avanzare la sua pedina del numero uscito, oppure sfidare la sorte.

Secondo lancio: se decide di tirare un secondo dado, somma i valori dei due lanci e se non supera il totale di 4, può decidere di spostare la pedina del doppio della somma dei dadi lanciati.

Esempio: se si tirano 2 dadi e la somma è di 3 allora si può avanzare la propria pedina di $3 \times 2 = 6$ caselle. Oppure può ancora tentare la sorte.

Terzo lancio: se tira il terzo dado, lo somma ai valori dei due lanci precedenti e può spostare la propria pedina del triplo del totale, sempre a condizione che la somma non sia più alta di 4.

Sballare: se la somma dei punti è più alta di 4, il giocatore sballa e riposiziona la sua pedina sulla porta della cucina.

La colonna: se una pedina arriva su una casella dove è presente un'altra pedina la si impila sopra. Nel corso del gioco si possono creare delle colonne di 3, 4 o più pedine. Quando un giocatore deve muovere la sua pedina, che è posizionata in una colonna, muove la sua pedina con tutte le pedine che sono sopra di essa. Le pedine sottostanti non vengono mosse. Tuttavia, il giocatore con la pedina più in alto controlla la colonna. Può comandare al giocatore di turno quante volte deve tirare i dadi e riceve anche la tessera quando la colonna passa davanti alla pentola. Però, se la somma dei punti è maggiore di 4, le pedine della colonna che si sarebbero spostate ritornano sulla porta della cucina.¹

Fine partita: quando un giocatore preleva l'ultima tessera la partita è terminata. Il giocatore che l'ha raccolta riceve 7 punti in più. I giocatori contano i punti. Vince il giocatore che ha realizzato il punteggio più alto.

115.3 Variante per 2 o 3 giocatori

Quando ci sono solamente 2 o 3 giocatori ogni giocatore ha 2 pedine. Vengono mosse entrambe al turno del giocatore. Dopo il primo lancio però il giocatore deve dire quale pedina vuole muovere.

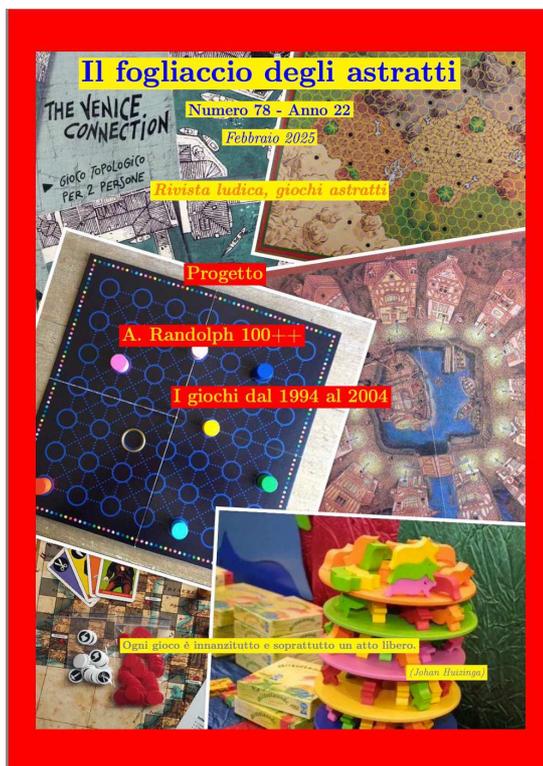
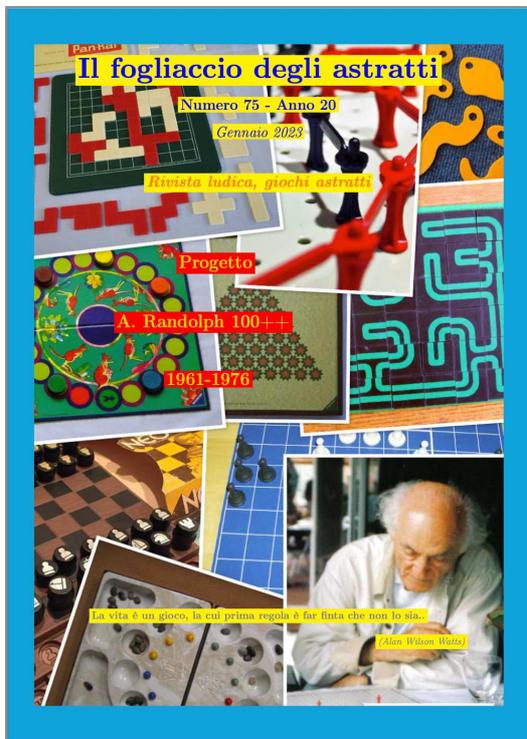


¹Per quest'ultima regola, le traduzioni del regolamento dal tedesco alle altre lingue portano un'indicazione errata

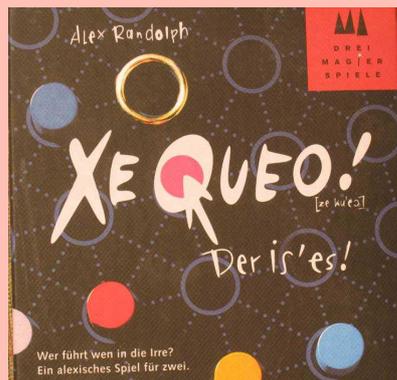
Il Fogliaccio degli Astratti

in 4 numeri

tutti i giochi di Alex Randolph



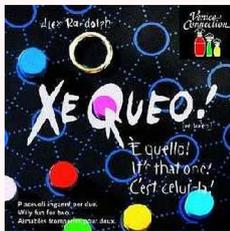
116 Xe Queo!



Editore:	Drei Magier
Anno di pubblicazione:	1998
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	cattura
Obiettivo:	far punti
Meccanismi ludici:	movimento, bluff

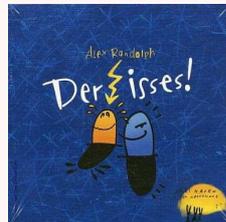
Edizioni successive

Xe Queo! - 1998



Venice Connection

Der Isses! - 2012

Drei Hasen in der
Abendsonne

Museum Heist - 2017



Foxmind

Sai Beppu - 2017



OBU

116.1 Introduzione

Un semplice, ma interessante gioco per due giocatori. La cattura dell'ambito anello deve essere fatta con il pezzo colorato scelto ad inizio round, ma le cose sono un pò più complesse perchè bisogna non far capire all'avversario il colore scelto altrimenti si perde l'anello in palio.

116.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiali:

- 1 tavoliere quadrato 7x7;
- 7 segnalini di sette colori differenti;
- 2 serie, una per giocatore, di sette dischetti degli stessi colori dei segnalini;
- 7 anelli.



Scopo del gioco: ottenere 4 anelli.

Inizio partita: si eseguono in ordine le seguenti azioni:

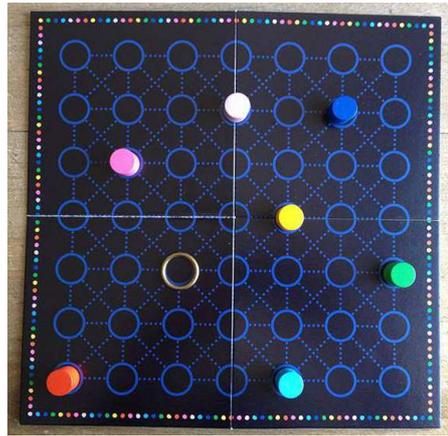
- i 7 segnalini colorati vengono disposti casualmente sul tavoliere da un giocatore;
- il suo avversario posiziona un anello su una casella libera, ma non adiacente ad un segnalino;
- ogni giocatore sceglie segretamente un dischetto colorato.

La prima mossa spetta al giocatore che non ha posizionato l'anello.

La partita: si gioca a turno muovendo un segnalino. In alternativa e anche possibile per il giocatore di turno raccogliere l'anello.

Movimento segnalino: un segnalino può spostarsi in qualsiasi direzione, in una casella adiacente vuota, oppure può saltare in qualsiasi direzione uno o più segnalini adiacenti, come avviene nella dama cinese.

Importante: le mosse devono sempre essere eseguite in direzione dell'anello. In altre parole, dopo la mossa il segnalino deve trovarsi più vicino all'anello di quanto era prima. Le distanze in diagonale sono considerate maggiori di quelle ortogonali.



Raccogliere l'anello: un anello può essere preso in tre modi:

- si sposta il pezzo del colore selezionato in precedenza nell'anello e si mostra il relativo gettone;
- tuttavia se l'avversario aveva scelto lo stesso colore (lo prova mostrando il gettone), sarà lui a raccogliere l'anello;
- il terzo modo è la sfida. Chi è di turno, anziché muovere, può indicare un segnalino, che ritiene essere quello scelto dall'avversario e dire "Xe queo!". Se ha indovinato, cattura l'anello altrimenti lo prende l'avversario.

Manche successive: le manche successive alla prima devono seguire le seguenti regole:

- i 7 segnalini rimangono dov'erano alla fine della manche precedente;
- il perdente della manche precedente sistema un nuovo anello sul tavoliere;
- ciascuno sceglie un gettone colorato.

La prima mossa viene fatta dal vincitore della manche precedente.

Curiosità

Le edizioni del 2017 sono da 2 a 4 giocatori, si gioca su un tavoliere più grande modificato (caselle passaggi segreti) e con qualche leggera variazione nelle regole.



117 Heisse Öfen



Editore:	Drei Magier
Anno di pubblicazione:	1999
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	giochi di trasferimento
Obiettivo:	far punti
Meccanismi ludici:	movimento, lancio dadi

117.1 Introduzione

Gioco di percorso adatto ai bambini con il tracciato che può cambiare gara dopo gara.

117.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiali: 4 segnalini in legno in quattro differenti colori. 8 moduli di un percorso, ogni modulo ha una combinazione di 2 caselle colorate (gialle, verdi, blu, nere e rosse, con una casella a scacchi). 19 gettoni color oro. 2 dadi a facce colorate con i 5 colori delle caselle percorso e una faccia bianca.

Scopo del gioco: vincere 5 gettoni d'oro.

Inizio partita: viene costruito il percorso di gara utilizzando gli otto moduli. Ogni giocatore sceglie una moto colorata e la piazza vicino alla linea di partenza. I gettoni color oro sono piazzati vicino al percorso.

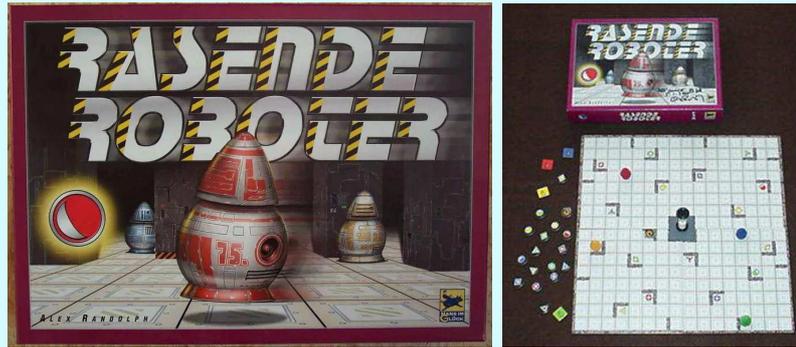
La partita: il giocatore di turno lancia uno dei due dadi. In base al colore uscito si ha:

- con il bianco non si muove la moto;
- un qualsiasi altro colore si muove la propria moto al primo spazio libero di quel colore;
- se esce il proprio colore, la moto si muove al secondo spazio libero di quel colore. Se in questo caso c'è solo uno spazio libero, il giocatore fa il giro della pista, guadagna un gettone d'oro ritornando nella casella da cui era partito. Nel raro caso che non ci siano caselle disponibili si resta fermi.

A questo punto, il giocatore può lanciare il secondo dado, ma se ottiene lo stesso colore uscito al primo lancio, muove la sua moto indietro fino alla linea di partenza, ma non perde l'eventuale gettone d'oro acquisito con il primo lancio.

Guadagnare un gettone d'oro: ogni volta che una moto attraversa la linea del traguardo guadagna un gettone d'oro.

118 Rasende Roboter



Editore:	Hans im Glück
Anno di pubblicazione:	1999
Numero giocatori:	da 1 a molti
Famiglia ludica:	mentale
Obiettivo:	far punti
Meccanismi ludici:	movimento

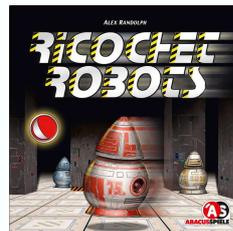
Edizioni successive

Ricochet Robots - 1999-2003



Rio Grande

Ricochet Robots - 2013



Abacus

Rock'n'Roll Robot - 2020



MS edizioni

118.1 Introduzione

Si può considerare Rasende Roboter un gioco ibrido in cui Alex prende un paio di idee da suoi giochi precedenti e le riveste per comporre un gioco originale e particolare.

Da Corona (e famiglia) l'idea di un gioco rompicapo, in cui i giocatori giocano "mentalmente" la posizione del tabellone al fine di trovare la migliore soluzione e poi dimostrarla.

E da Die Verbotene Stadt il movimento dei segnalini per ottenere l'obiettivo prefissato.

Due ingredienti ben assemblati per generare un ottimo gioco sia in solitario (puzzle rompicapo sono stati pubblicati in molte riviste) sia per sfide, idealmente, per un numero infinito di giocatori!

118.2 Regolamento

Giocatori: da 1 a molti

Materiali:

- 4 moduli per il tabellone;
- 1 pezzo centrale;
- 4 segnalini Robot in 4 colori;
- 4 tessere quadrate del colore dei Robot;

- 17 gettoni bersaglio tondi;
- 1 clessidra di circa un minuto.

Scopo gioco: guadagnare più gettoni bersaglio, portando il Robot designato nella casella bersaglio corrispondente al simbolo del gettone estratto, nel minor numero di mosse possibili.

La partita termina:

- in 2 giocatori, quando un giocatore ha collezionato 8 gettoni bersaglio;
- in 3 giocatori, quando un giocatore ha collezionato 6 gettoni bersaglio;
- in 4 giocatori, quando un giocatore ha collezionato 5 gettoni bersaglio;
- con più di 4 giocatori si continua finché non sono stati assegnati tutti i gettoni bersaglio.



Naturalmente, i giocatori sono liberi di accordarsi per terminare la partita in qualunque altro modo.

Inizio partita: unire i 4 moduli del tabellone, con i rispettivi buchi verso il centro (esistono 96 modi diversi di comporli) e fissarli inserendo il pezzo centrale.



Disporre i 4 Robot su quattro spazi a caso del tabellone che non riportino un simbolo bersaglio.

Sistemare sotto ogni Robot il cartoncino quadrato del colore corrispondente.

Mescolare i 17 gettoni bersaglio e disporli a faccia coperta sul tavolo.

Posizionare la clessidra di fianco al tabellone.

Estrarre uno dei gettoni e posizionarlo scoperto al centro del tabellone: il gettone indica sia il simbolo bersaglio, sia quale Robot deve raggiungerlo. La partita può ora cominciare.

La partita: si gioca tutti in contemporanea, ovvero i giocatori cercano di muovere solo nella propria mente i Robot per poter raggiungere la casella bersaglio designata nel minor di numero di mosse possibili.

Movimento Robot: un Robot si può muovere ortogonalmente (come la Torre degli Scacchi per capirci) nella direzione scelta dal giocatore, ma si ferma solo quando incontrerà un ostacolo.

Gli ostacoli sono rappresentati dai bordi del tabellone, dai muri disegnati sul tabellone, dal pezzo centrale e dagli altri Robot.

Quando un Robot colpisce un ostacolo, si può fermare oppure rimbalzare ad angolo retto, verso sinistra o destra, fintanto che non colpisce un altro ostacolo e così via.

Ogni movimento di un Robot da un ostacolo all'altro conta come una mossa.

Se il gettone estratto è il *vortice cosmico* (che comprende tutti i colori), si potranno considerare attivi tutti i Robot e potrà essere portato sulla casella bersaglio del *vortice cosmico* uno qualunque di essi.

Nel suo percorso per raggiungere la casella bersaglio, il Robot attivo deve colpire almeno un ostacolo e fare almeno un rimbalzo. Pertanto, anche nel caso in cui fosse possibile raggiungere il bersaglio direttamente senza nemmeno un rimbalzo, bisogna scegliere un'altra strada.

Appena un giocatore ha trovato una soluzione, dichiarare ad alta voce il numero di mosse che ritiene necessario per raggiungere il bersaglio e quindi attiva la clessidra. Nel minuto restante, gli

altri giocatori, ma anche chi ha effettuato la prima dichiarazione possono rilanciare una soluzione con un numero minore di mosse. Quando la clessidra finisce, il giocatore che ha dichiarato il minor numero di mosse esegue la dichiarazione fatta.

Verifica movimento: il giocatore muove il Robot nel modo che ha pianificato, contando le mosse ad alta voce.

Se il numero di mosse necessarie risulta pari o minore al numero che ha dichiarato, prende il segnalino bersaglio e il turno finisce. Se invece ha sbagliato, rimette i Robot nelle proprie posizioni di partenza (dove si trovano i cartoncini colorati) e il turno passa al giocatore che ha dichiarato il successivo numero di mosse più basso. In caso di dichiarazioni uguali, ha precedenza il giocatore che è più indietro nel gioco (cioè quello che ha meno gettoni).

Si continua così finché uno dei giocatori non ha successo. Se nessuno ha successo, nessuno prende il segnalino, che viene nuovamente mescolato insieme agli altri.



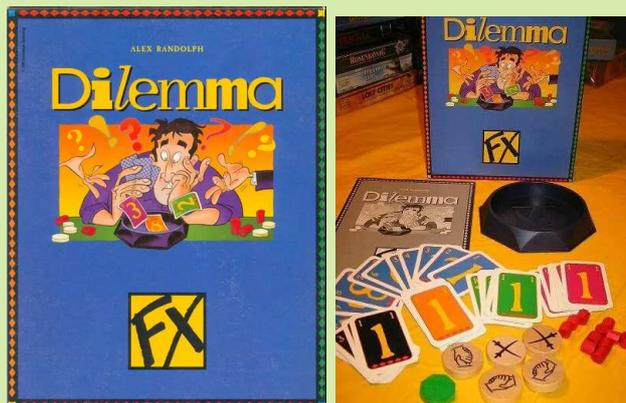
Curiosità

L'edizione del 2003 introduce un quinto Robot grigio (nero nell'edizione Rio Grande "Ricochet Robots") e relativa tesserinata. Si muove come un qualsiasi altro Robot e funge da altro ostacolo. Nel caso di gettone *bersaglio vortice*, può essere anche il Robot attivo.

L'edizione Abacus del 2013 aggiunge un paio di novità. La prima è che i moduli doubleface per comporre il tabellone diventano 8 per un totale di 1536 possibili combinazioni! La seconda è che in alcuni moduli sono introdotte, in alcune caselle, delle barriere colorate. Quando un Robot incontra nel suo movimento una di queste barriere, se è dello stesso colore del Robot, questi semplicemente la attraversa. Se invece è di un colore diverso, questi cambia direzione, ma il movimento conta come 1 mossa! Non è permesso per nessun Robot sostare sulla casella con queste barriere colorate.



119 Dilemma



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	2000
Numero giocatori:	da 3 a 5
Famiglia ludica:	gioco di destrezza
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	bluff, abilità manuale

Edizioni successive

Dilemma - 2019



Open'n Play

Dilemma - 2021



Oliphante

119.1 Introduzione

Gioco d'abilità e fortuna in cui i giocatori sfidano il provocatore di turno nel lanciare le carte nell'arena.

119.2 Regolamento

Giocatori: da 3 a 5

Materiali:

- 1 arena;
- 5 mazzi carte sfida, numerate da 1 a 10;
- 5 pedine duello (con i simboli pace o conflitto);
- 10 pedine vita;
- 1 pedina provocazione.

Scopo del gioco: cercare di fare più punti possibili.

Inizio partita: l'arena viene posta al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve un mazzo di 10 carte, una pedina duello e 2 pedine vita (3 pedine vita se si gioca in tre).

Si dovrà poi scegliere chi sarà il primo provocatore, ossia il giocatore che inizia la partita e che porrà davanti a sé la pedina provocazione.

La partita: durante la partita i giocatori assumono, a turno, differenti ruoli.

In ogni turno è presente un provocatore che cala una delle sue carte sfida.

Gli altri giocatori dovranno decidere se accettare la sfida lanciando una carta, oppure astenersi.

Successivamente, nella contesa, il giocatore che ha lanciato una sua carta correttamente nell'arena, sopra quella del provocatore, è il giocatore sfidato.

La sfida: il provocatore depono nell'arena una delle sue carte visibile. Gli altri giocatori, se sono interessati, possono accettare la sfida lanciando una delle proprie carte sopra quella dello provocatore.

Per poter partecipare al duello, le carte lanciate devono posarsi perfettamente nell'arena.

Le carte che finiscono fuori dall'arena oppure che non sono appiattite sulla base dell'arena (né oblique e appoggiate) vengono eliminate dal gioco.

Poiché la sfida può essere raccolta da un solo giocatore, avrà la precedenza la prima carta valida che si trova nell'arena sopra a quella dello provocatore. Quindi se anche vi fossero altre carte valide, queste verranno eliminate e non potranno più essere riutilizzate nel corso della partita.

La carta del giocatore che accetta il duello deve avere un valore diverso (più alto o più basso) di quella del provocatore. Se la carta del duello ha un valore pari non è valida per il duello. In tal caso il diritto passerà al giocatore successivo la cui carta si trova immediatamente sopra quella del primo sfidante. Se nella concitazione un giocatore avesse sbagliato a lanciare una carta, potrà sempre rimediare lanciandone un'altra, a patto che nel frattempo non sia stata lanciata nessun'altra carta. In seguito, tutte le carte non valide verranno tolte dal gioco.



Duello: entrambi i contendenti prendono le loro pedine duello e decideranno se fare la pace o misurarsi in un duello.

Mettono sul tavolo la pedina col simbolo scelto a pancia in su coprendolo con la mano in modo da non farlo vedere all'avversario. Poi, contemporaneamente, si scopriranno i simboli e confronteranno le scelte. Se il risultato è:

- Pace/Pace: in questo caso i due giocatori si scambiano le carte giocate che saranno posizionate scoperte davanti a loro;
- Conflitto/Pace: il giocatore che ha scelto il conflitto prende, oltre alla sua, anche la carta dell'avversario e la porrà scoperta davanti a sé. In cambio perderà una pedina vita. L'altro giocatore è sconfitto ed esce dal duello a mani vuote;
- Conflitto/Conflitto. in questo caso nessuno dei due giocatori riceve le carte dell'arena e inoltre i due giocatori perderanno una pedina vita a testa. Le carte verranno eliminate.

I giocatori che non hanno più pedine vita, non potranno scegliere il simbolo del conflitto.

Terminato il duello, la pedina provocazione passa al giocatore a sinistra.

Casi particolari:

- Se nessun giocatore accetta la sfida, il provocatore metterà davanti a sé la carta che ha messo nella arena;

- se sono rimasti in gioco solo due giocatori, il giocatore sfidato non può gettare volontariamente la carta fuori dall'arena per ostacolare la vincita del provocatore, anche se è scontato che perda il duello. Ovviamente ha la possibilità di non accettare la sfida, ma in tal caso il provocatore metterà davanti a se la carta che ha messo in arena.

Fine della partita: la partita termina quando un solo giocatore rimane con una o più carte in mano. A questo punto ogni giocatore conterà i punti totalizzati in base al valore delle carte vinte. Le carte in mano e quelle eliminate non verranno considerate.



120 Big Shot



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	2001
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gestionale
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi ludici:	asta, piazzamento, maggioranza

Edizioni successive

Big Shot - 2018



Open'n Play

Big Shot - 2023



PlayTe

120.1 Introduzione

Gioco di piazzamento per accaparrarsi i migliori quartieri della città. Tramite un'asta i giocatori si appropriano di cubetti colorati che piazzeranno su diverse zone della città. Il giocatore che vince un'asta dovrà piazzare anche i cubetti avversari.

Ogni zona può aver al massimo sette cubetti. Chi ha la maggioranza di cubetti si aggiudica una zona, ma attenti a non essere primi a parità di cubetti: in questo caso sarà il terzo incomodo a guadagnarci.

120.2 Regolamento per 4 giocatori

Giocatori: 4

Materiale:

- 1 tabellone che rappresenta la mappa di una città, divisa in tredici quartieri: su undici è indicato un valore numerico e su due un $x2$ (i parchi). Nella cornice del tabellone c'è un percorso di 18 caselle utilizzato per le aste;
- 30 certificati di debito (10 MIO);
- 13 titoli di proprietà (SOLD);
- 4 biglietti da visita;

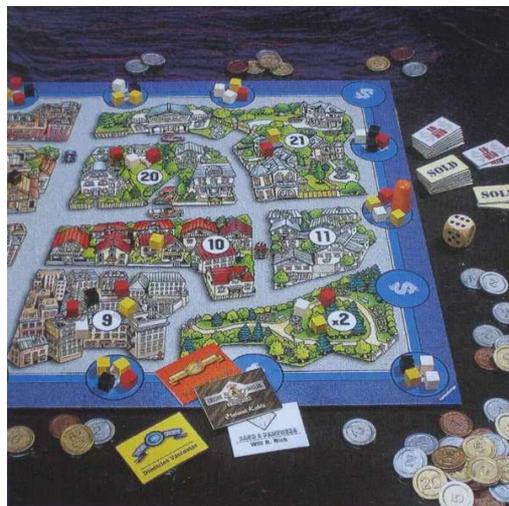
- 72 cubetti in quattro colori;
- 50 gettoni in diversi tagli (sono i soldi);
- 1 pedina, il broker;
- 1 dado a sei facce.

Scopo del gioco: fare più soldi degli altri giocatori.

Inizio partita: distribuire casualmente i 72 cubetti nelle 18 caselle attorno al tabellone (4 cubetti per ogni casella): in ogni casella non ci devono essere 4 cubetti dello stesso colore. Poi si piazza la pedina broker su una casella qualunque. Ogni giocatore riceve un biglietto da visita e dei gettoni per un totale di 10 milioni di dollari. Il denaro rimane visibile a tutti i giocatori.

La partita: una partita dura 18 turni, in modo da poter fare tutte le aste. Un turno consiste in:

- *muovere* il broker;
- *asta*;
- *distribuzione* cubetti.



Muovere il broker: il giocatore di turno lancia il dado e muove di conseguenza il broker in senso orario. Poi passa il dado al giocatore successivo. I cubetti sulla casella d'arrivo vengono messi all'asta. Nei turni successivi il broker si muove saltando le caselle vuote.

Asta e distribuzione cubetti: a turno ogni giocatore, cominciando dal giocatore alla sinistra di chi ha lanciato il dado, fa la sua offerta oppure passa. Ogni offerta deve essere superiore a quella precedente e si può rilanciare. Chi passa è escluso dall'asta. Se un giocatore non ha abbastanza denaro può richiedere un prestito alla banca.

Chi vince l'asta paga il dovuto alla banca, prende i 4 cubetti e li dispone nei quartieri della città.

Se non ci sono offerte i cubetti li vince, gratuitamente, chi ha lanciato il dado.

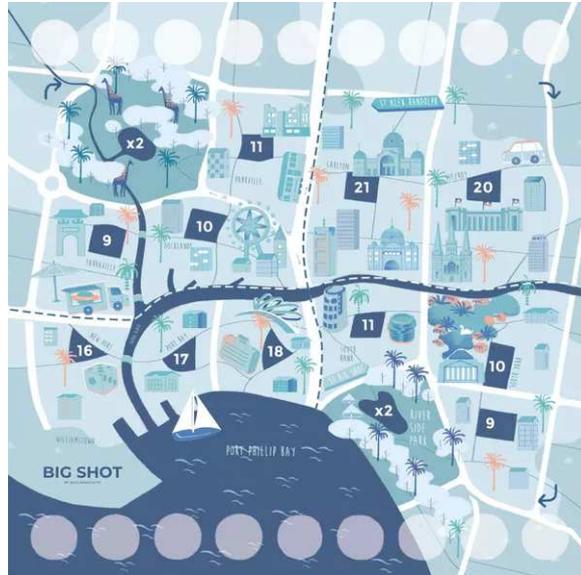
Acquisizione quartieri: un quartiere può al massimo contenere 7 cubetti. Raggiunta questa quota viene assegnato al giocatore che ha la maggioranza dei cubetti del proprio colore. In caso di parità, i cubetti si annullano e la proprietà va al giocatore con il secondo numero di cubetti. Nel quartiere viene quindi posto un titolo di proprietà (SOLD) con un cubetto del proprietario, mentre gli altri 6 cubetti vengono rimossi.

Prestiti: una volta per turno, ogni giocatore può chiedere 10 milioni di prestito alla banca. Tuttavia verranno applicati dei tassi d'interesse. Alla prima richiesta, riceverà dalla banca 9 milioni e un certificato di debito (10 MIO). Alla seconda richiesta riceverà 8 milioni e un altro certificato di debito, e così via a scalare per ogni richiesta di prestito. Alla fine della partita si devono restituire alla banca l'intera somma dei certificati di debito accumulati, ovvero 10 milioni per ogni certificato.

Fine partita: vengono assegnate le proprietà con meno di 7 cubetti seguendo le regole esposte. I giocatori guadagnano milioni di dollari in base al numero scritto nei quartieri acquisiti. Discorso speciale per i quartieri $x2$. Il giocatore che possiede un quartiere $x2$, raddoppia tutte le sue proprietà confinanti con questo lotto. A questi guadagni devono essere tolti i prestiti. Il giocatore con la rimanenza di dollari più alta è il vincitore.

120.3 Regolamento per 3 giocatori

Si utilizzano le stesse regole, ma con questa particolarità: i cubetti del 4° colore (ovvero del giocatore mancante) vengono comunque distribuiti sulle 18 caselle. Chi si aggiudica l'asta li distribuisce nei quartieri come il solito. Potrebbe accadere che, per ragioni di gioco, un quartiere venga assegnato al 4° colore: vorrà dire che non porterà soldi ai giocanti.

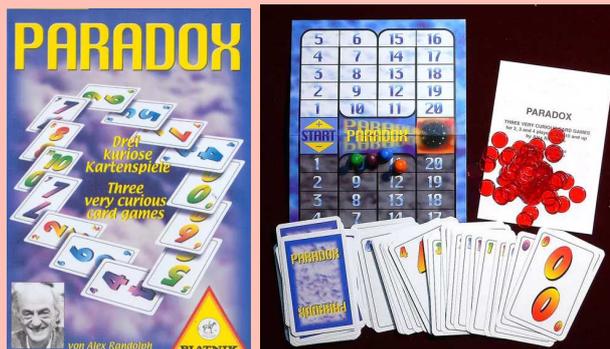


120.4 Regolamento per 2 giocatori

Le regole sono le stesse, eccetto per i seguenti punti:

- ogni giocatore gioca con 2 colori e per ogni colore riceve un capitale iniziale di 10 milioni di dollari;
- i due capitali vanno conservati separati accanto al corrispondente biglietto da visita;
- i prestiti vanno richiesti prima che le aste abbiano inizio. Ogni giocatore può richiedere prestiti per l'uno o per l'altro colore o anche per entrambi. Per ogni colore è però consentito richiedere un solo prestito per turno;
- dopo l'asta, il giocatore che ha prevalso può decidere con quale dei due colori pagare, ma non può combinare tra loro i due capitali;
- le proprietà vengono assegnate ai colori e non al giocatore. Potrebbe accadere che cubetti dei due colori che appartengono allo stesso giocatore si annullino tra di loro;
- i parchi raddoppiano il valore delle proprietà adiacenti soltanto se assegnate allo stesso colore. Il valore delle proprietà che appartengono allo stesso giocatore ma non allo stesso colore non raddoppiano;
- ogni giocatore deve acquisire almeno 2 proprietà con ciascun colore;
- al termine della partita, i patrimoni dei due colori [proprietà+denaro-debiti] vengono sommati.

121 Paradox



Editore:	Piatnik
Anno di pubblicazione:	2001
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	carte
Obiettivo:	far punti
Meccanismi ludici:	giochi di prese
Note:	sistema di gioco

121.1 Introduzione

La confezione di Paradox contiene un mazzo di carte (con alcuni accessori) utile per ben 3 regolamenti distinti, per 2, per 3 o per 4 giocatori, ognuno con caratteristiche molto diverse.

Il gioco per 2 è un gioco di carte... ad informazioni complete!

Il gioco per 3 presuppone di voler far più punti possibili, ma meglio al mio "amico" che mi segue che al "nemico" che mi precede. Ma questo vale per tutti. Il tutto condito dall'aver le carte palesi.

Il gioco per 4 è un gioco d'aste ma scommettendo nell'arrivare ... terzi di turno così si incassano più punti!

121.2 Schmerzhafte Stiche (Costly Tricks..., Prese costose)

Giocatori: 2

Materiali:

- 44 carte suddivise in quattro colori, con valori da 0 a 11 per colore;
- 6 gettoni.
- 1 segnalino (utile per ricordare il primo di turno).

Scopo gioco: vincere 3 manche su 5.

Inizio partita: i giocatori non si siedono di fronte, ma ad angolo, cosicché ognuno ha di fronte il suo compagno fantasma.

Si mischiano le carte e si distribuiscono, una alla volta, ai due giocatori ed ai loro *fantasmi*.

Ogni giocatore prende le sue carte e le dispone per colore e valore (10 la più alta, 0 la più bassa) con i valori visibili. Fa la stessa cosa anche per il suo fantasma. Il risultato è che tutte le carte sono visibili.

Il giocatore che possiede lo 0 rosso inizia la partita e gioca la carta che vuole. Si gira in senso orario.



La partita: Il giocatore che possiede lo 0 rosso inizia la partita, ma gioca la carta che vuole. I giocatori successivi devono seguire il colore giocato. Chi non possiede quel colore, gioca un altro colore che automaticamente diventa briscola. Se il giocatore successivo non può seguire il primo colore né la briscola cambia colore che diviene la nuova briscola, ma uno stesso colore non può diventare briscola una seconda volta. E così via. I colori di briscola sono validi solo per il turno in gioco.

Vittoria turno: ogni turno è vinto dalla carta più alta giocata, se tutte dello stesso colore, oppure dalla più alta dell'ultima briscola. Le carte vinte vengono impilate e raccolte non visibili.

Inizio nuova mano: il giocatore o il fantasma che ha vinto il turno inizia il turno successivo.

Esempio: giocatore Sud gioca una carta verde. Giocatore Ovest non ha carte verdi, per cui gioca una carta blu che diventa colore di briscola. Giocatore Nord (che è il compagno fantasma di Sud) non possiede nè carte verdi, nè blu, per cui gioca una carta rossa, che diventa il nuovo colore di briscola. Giocatore Est (che è il compagno fantasma di Ovest), ha solo carte blu, per cui ne gioca una, ma non diventa briscola perchè il blu era già stato briscola. Il turno viene vinto Nord che ha giocato l'ultimo colore briscola valido ed inizia il turno successivo.

Valori carte: ogni carta vale il suo valore numerico (10 vale 10, 9-9, ecc.), ma ogni presa fatta costa 20 punti! Così è importante conquistare i turni che valgono più di 20 punti e forzare l'avversario a prendere quelli con meno di 20 punti.

Punteggi: il totale dei punti che si possono ottenere in una manche è 220, come 220 è il totale dei punti che si pagano in 11 turni. Ne segue che il punteggio di un giocatore è dato dalla differenza tra ciò che ha preso e ciò che deve pagare (è necessario solo controllare il punteggio del giocatore che ha conquistato meno turni. *Esempio: se uno ha vinto 5 turni, paga $5 \times 20 = 100$.* Se il punteggio totale delle carte è maggiore di 100 ha vinto, se minore ha perso). Quindi è possibile vincere una manche anche con una sola presa, purchè valga più di 20 punti!

Fine partita: chi vince 3 manche su 5 è il vincitore finale.

C'è un altro metodo (che può essere applicato a qualsiasi gioco per 2): ogni giocatore inizia con 3 gettoni. Dopo ogni manche chi perde cede un gettone al vincitore e le manche continuano fino a che un giocatore non possiede 6 gettoni. Per questo ci vuole più tempo!

121.3 Der Freund zur Linken (Buddy on your left, L'amicone alla sinistra)

Giocatori: 3

Materiale:

- 3 set di carte dal valore da 1 a 10;
- 19 gettoni.

Scopo del gioco: fare punti.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie un gruppo di carte colorato e lo dispone davanti a sé su due righe, con la faccia delle carte visibile. La prima riga va dall'1 al 5, la seconda va dal 6 al 10.

Il numero sulla carta indica il valore/cattura (la più alta cattura la più bassa) ed in particolare i numeri da 1 a 5 indicano il valore/punti (5-5, 4-4 e così via). Le carte da 6 a 10 non hanno valore/punti.

Il giocatore che inizia la prima partita (un piccolo svantaggio) è scelto a caso. Nelle partite successive inizia chi ha vinto la precedente.



La partita: si gioca a turno una carta in senso orario. Ogni carta giocata deve essere più alta o più bassa della prima giocata in quel turno (eccezione: se non si hanno carte più alte si può, se si vuole, giocare la stessa carta. In questo caso viene considerata maggiore e si cattura).

Il gioco continua fino a che sarà giocata una carta maggiore della carta iniziale. Il giocatore che l'ha giocata cattura le carte dividendo le carte/punti dalle altre. Poi le dispone visibili a tutti i giocatori.

Il giocatore successivo (alla sinistra di chi ha catturato) gioca la prima carta del turno successivo, e così via.

Se in mano ad un giocatore rimane una sola carta del valore più alto e la gioca come prima di un turno, il suo valore/cattura è 0 e la carta viene catturata dal giocatore successivo (esempio: se un giocatore possiede ancora un 10, mentre gli altri due 10 sono già stati giocati, e lo gioca come prima carta, il suo valore/cattura diviene 0 e viene catturata dal giocatore successivo).

Dato che il gioco è continuo, l'ultima carta che verrà giocata nella partita sarà del giocatore alla destra di chi ha iniziato la partita. Se l'ultima carta non cattura, le rimanenti carte sul tavolo saranno prese dal giocatore che ha iniziato la partita (compensando lo svantaggio iniziale).

Il punteggio: alla fine della manche si contano i propri punti e si sommano ai punti del giocatore successivo (o a sinistra). Il totale più alto vince.

Incontro: il vincitore di una manche riceve 3 gettoni; il secondo 1 gettone. Se ci sono 2 primi, ognuno riceve 2 gettoni. Se tutti hanno lo stesso punteggio, 1 gettone a testa. Chi ottiene 7 o più gettoni, ha vinto la partita.

Variante: se si è l' "amicone" del vincitore si ricevono 2 gettoni a prescindere.

121.4 Der Dritte Man (The third man, Il terzo uomo)

Giocatori: 4

Materiale:

- 4 gruppi di 10 carte ciascuno: ogni gruppo è di differente colore con valori da 0 a 9; la carta 0 significa passo o nessuna puntata.

- 4 segnalini dei quattro colori;
- una tabella punteggi con spazi da -20 punti a +20 punti;
- 9 gettoni.

Scopo del gioco: ottenere 3 gettoni. Per conquistare un gettone bisogna essere il primo giocatore della manche a superare quota +20 nella tabella punteggi, oppure il giocatore con il punteggio più alto dopo 9 turni (l'ultimo turno non si gioca).

Inizio partita: ogni giocatore sceglie un colore e riceve il mazzo corrispondente di 10 carte che tiene coperte in mano. Si prende la tabella punteggi e si mettono i 4 segnalini nello spazio 0. Si determina chi inizia il primo turno. Nei turni seguenti il giocatore con più punti nella tabella inizia il turno.



La partita: il primo giocatore gioca una carta scoperta nel tavolo. Poi gli altri 3 fanno la loro giocata segreta ponendo una carta coperta in fronte a loro. Quando tutti hanno giocato, si scoprono le carte e si determina la classifica.

I punti: in ogni turno, chi ha giocato la carta più alta giocata ottiene 10 punti meno il valore carta giocata. Chi ha giocato la seconda carta più alta perde in punti il valore giocato. Chi ha giocato la terza carta più alta raddoppia il valore giocato. Chi ha giocato la carta di minor valore non vince punti. Ovviamente, l'obiettivo di ogni turno è essere il terzo giocatore ed in nessun caso il secondo.

Fatto il conteggio dei punti acquisiti o persi, si spostano conseguentemente i rispettivi segnalini nella tabella. Il primo piazzato sale (di solito di poco), il secondo scende, il terzo sale (di solito di tanto), il quarto resta fermo.

Dopo che i segnalini sono stati spostati, può iniziare il turno successivo. Il giocatore in testa inizia il turno (gioca la carta scoperta).

Importante: dopo ogni turno, le carte giocate devono essere disposte visibili in fronte al giocatore, possibilmente in ordine.

I pareggi: se 2 giocatori hanno la stessa giocata più alta, si dividono i 10 punti in palio. Di solito significa perdere punti per entrambi (esempio: se entrambi hanno giocato un 9, ognuno riceve solo 5 dei 10 punti del primo posto e nella differenza risulta che entrambi perdono 4 punti). Il prossimo giocatore è il terzo (non il secondo) così il suo segnalino sale il doppio della giocata.

Se due giocatori sono pari al secondo posto, entrambi scendono della giocata (in questo caso non c'è il terzo).

Se due giocatori sono pari al terzo posto, entrambi salgono con il segnalino del doppio della giocata.

Infine se tre giocatori sono a pari merito, l'asta è annullata, tutti riprendono le carte in mano e deve essere ripetuta l'asta.

Fine della partita: vince la partita chi ottiene 3 gettoni. Un gettone si acquisisce vincendo una manche. Una manche termina quando un segnalino esce dalla tabella (sopra o sotto). Quando esce sopra, il possessore ottiene un gettone. Quando esce sotto, chi ha più punti ottiene il gettone.

Se nessun segnalino esce sopra o sotto dopo 9 turni (non si gioca l'ultimo turno), il vincitore della manche è il giocatore con il punteggio più alto.

Variante tre giocatori: le stesse regole per il gioco a 4 giocatori, con l'eccezione seguente: ci sono solo 9 carte per mazzetto (la carta 1 viene scartata) e si gioca solo con carte coperte.

Il Fogliaccio degli astratti viene editato con il programma di scrittura

LaTeX

Per le migliori parole i migliori caratteri.



www.guitex.org

122 Rüsselbande



Editore:	Drei Magier
Anno di pubblicazione:	2001
Numero giocatori:	da 2 a 7
Famiglia ludica:	gioco di percorso
Obiettivo:	arrivare primi
Meccanismi ludici:	lancio dadi, movimento

Edizioni successive

Rüsselbande Zirkusferkel - 2002



Drei Magier

122.1 Introduzione

Un classico gioco di percorso dove ogni giocatore ha il proprio maialino e lo muove lanciando un particolare dado a sei facce.

Anche in questo gioco abbiamo vari elementi di giochi precedentemente pubblicati e rimescolati per avere un nuovo prodotto: Auto-Hop/Robin Hood.

122.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 7

Materiali:

- 8 tessere su cui sono disegnati tratti di percorso su entrambi i lati;
- 7 maialini in sette colori;
- 7 gettoni nei sette colori dei maialini;
- 1 dado speciale a sei facce che riporta i valori 1,1,3 in nero e 2, 3, 4 in rosso.



Scopo del gioco: vince il giocatore che per primo fa completare ed uscire dal percorso il suo maialino.

Inizio partita: posizionare le otto tessere in modo da formare un percorso continuo. Il percorso non deve formare un circuito chiuso.

Ogni giocatore sceglie un maialino e il relativo gettone colorato.

La partita: si gioca turno, lanciando il dado per muovere il proprio maialino secondo le seguenti regole:

- se il punteggio è rosso si sposta il maialino di tanti punti quanto indicato sul dado. Il suo turno finisce. Si possono saltare i maialini avversari. Se si termina su un punto in cui è presente un altro maialino, si salta in groppa;
- se il punteggio è nero, con 1 si muove di un punto e si rilancia ancora il dado. Se 3, ci si muove di 3 caselle. Inoltre se il maialino era l'ultimo, si può rilanciare ancora il dado. Il rilancio è possibile finché rimane l'ultimo della fila. Il maialino va considerato ultimo anche se è appaiato ad un altro (per esempio all'inizio partita);
- c'è obbligo di muovere il proprio maialino ad ogni turno;
- se si hanno maialini altrui in groppa, si sposta la pila, intera o parziale se il nostro maialino si trova nel mezzo.

Allungare il percorso: una sola volta per partita il giocatore può allungare il percorso prendendo la prima tessera del percorso libera e posizionando il suo gettone vicino alla tessera mossa.

122.3 Variante 2 o 3 giocatori

Ciascuno giocatore gioca con 2 maialini. Chi è di turno tira i dadi separatamente per ciascun maialino, e annuncia ogni volta, dopo il primo tiro, quale maialino muoverà per primo.

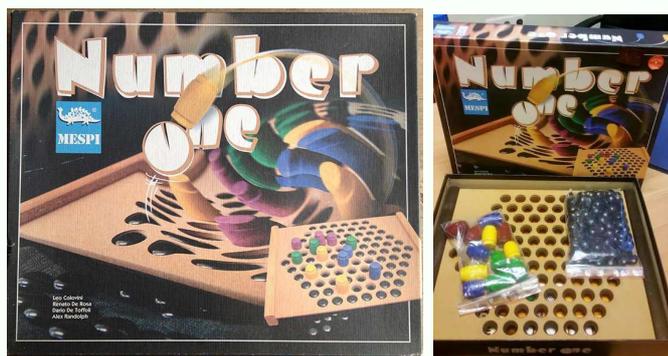
Poiché ogni giocatore corre con 2 maialini, ognuno può prolungare il percorso 2 volte.

Curiosità

Fra le varie edizioni del gioco segnaliamo Rüsselbande Zirkusferkel. La scatola (uscita in 2 versioni) contiene una 21 a l'altra ben 84 di maialini con cui i bimbi possono divertirsi a costruire ...piramidi di maialini acrobati!



123 Number One



Co-autori:	L. Colovini, D. De Toffoli, R. De Rosa
Editore:	Mespi
Anno di pubblicazione:	2004
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	gioco deterministico
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismi ludici:	movimento, cattura

123.1 Introduzione

Number One è l'ultimo gioco originale pubblicato della ludografia di Alex, frutto di una collaborazione con altri autori. Fu pubblicato postumo. Dopo di allora sono ancora numerose le ripubblicazioni di suoi giochi talvolta con qualche adattamento.

La sua carriera, iniziata con un gioco astratto, Pankai, si conclude con un gioco astratto. In Pankai si riempiva il tavoliere, in questo Number One si svuota, ma nel mezzo....tanta roba.

123.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiali: 1 tavoliere esagonale di sei esagoni per lato, 3 pezzi per giocatore in tre differenti altezze, 91 pedine nere. Ogni pezzo colorato presenta una *lato liscio* e uno *con una linea*.

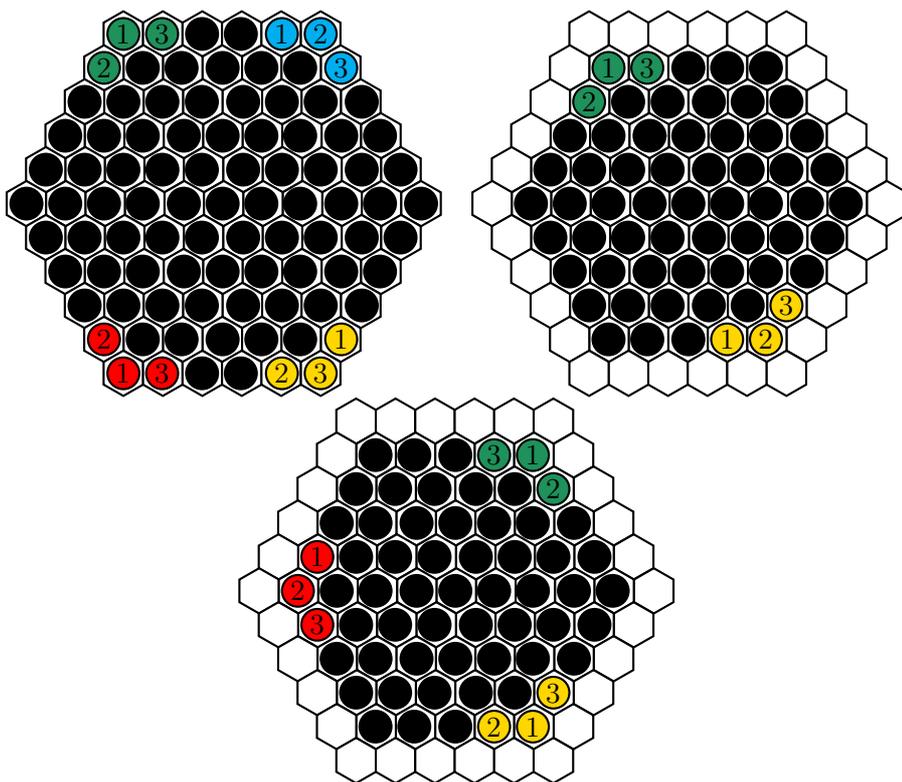
Scopo del gioco: vince chi riesce a muovere per ultimo il proprio pezzo *Number One* (il pezzo più basso).

Inizio partita: in 4 giocatori si utilizza l'intero tavoliere. Su ogni casella viene posizionata una pedina nera.

In 2 oppure 3 giocatori si utilizza la parte interna alla linea bianca e solo su quelle caselle vengono posizionate le pedine nere.

Inizialmente tutti i pezzi vengono posizionati con il lato con la linea rivolta verso l'alto. I pezzi vengono posizionati negli angoli (vedi diagrammi), all'interno di quelle posizioni i pezzi vengono sistemati come vuole il giocatore.





La partita: si gioca a turno. Ogni pezzo si muove di una, due o tre caselle in base alla propria altezza: il più piccolo (Number One) di una casella, il medio di 2 caselle, il più alto di 3 caselle. Durante il movimento si può cambiare la direzione di spostamento con un angolo di 120° (non angoli acuti). Possono terminare il movimento solo su una casella in cui è presente una pedina nera, che all'arrivo del pezzo verrà tolta (le pedine intermedie di passaggio non vengono rimosse). I pezzi possono muoversi attraverso caselle vuote, ma non possono saltare altri pezzi.

Ogni pezzo ha due vite: significa che una volta per partita può fermarsi in una casella priva della pedina nera. In questo caso viene capovolto dalla parte liscia. Se un pezzo, che è già stato girato, non può più muoversi perchè è bloccato da altri pezzi o non può raggiungere caselle con pedine nere deve essere rimosso.

Se un giocatore perde il suo pezzo più piccolo, il Number One, esce dalla partita e rimuove gli altri suoi pezzi dal tavoliere.



Ludografia per famiglie

Significato dei simboli:

= pubblicazione fondamentalmente uguale alla prima edizione;

> pubblicazione con variazioni significative rispetto alla prima edizione.

Gioco	Simb.	Editore	Stato	Anno
African Queen (box cartone)		Abacus	D	1991
African Queen (box legno)	=	Abacus	D	1996
Ali Baba (box grande)		Pelikan	D	1975
Ali Baba (box piccola)	=	Pelikan	D	1979
Alle Vögel sind schon da		Noris	D	1989
Jetzt fahrn wir übern See ... (30 tessere)	=	Drei Magier	D	1999
Jetzt fahrn wir übern See ... (40 tessere + libretto filastrocche)	>	Drei Hasen in der Abendsonne	D	2013
Aralechan Daitsuiseki (アラレちゃん大追跡)		Epoch	JPN	1980
Auto-Hop! (pseud. H.H. Yukel)		Selecta	D	1987
Banda		Ravensburger	D	1973
Circuit Puzzle Game	=	Creative Playthings	USA	1973
Banda	=	Ravensburger	D	1974
Biene Maja und ... (ape Maja)		ASS	D	1979
Schlumpf und (Puffi)	=	ASS	D	1979
Caro Cane	=	Dal Negro	ITA	1985
Katavu (MSX Microsoft)	=	ViFi International	FRA	1985
Doggone it!	>	Milton Bradley	USA	1987
Hund und...?	=	Piatnik	AUT	1988
Caro Cane	=	Piatnik	AUT	2017
Big Shot		Ravensburger	D	2001
Big Shot (빅샷)	=	Open'n Play	KOR	2018
Big Shot	=	Oliphante2	ITA	2018
Big Shot (ビッグショット)	=	Engames	JPN	2019
Big Shot (빅샷)	=	Playte	KOR	2023
Breakthru		3M	USA	1965
Breakthru	>	3M	USA	1968
Breakthru	=	3M	NLD	1973
Breakthru	=	Game Crafter edition	USA	2014
Breakthru!	=	New Venture Games	USA	2024
Brontos		Blalz/KidFun	D	1993
Caramba!		Amigo	D	1992
Silver Mine (실버 마인)	=	Open'n Play	KOR	2019
Silver Mine (실버 마인)	=	Playte	KOR	2022
Silver Mine	=	Oliphante	ITA	2023
Casablanca		FX Schmid	D	1977
Castile		Stancraft	USA	1970
Turnier	>	Parker Brothers	D	1976
Blitz	>	Editrice Giochi	ITA	1983
Claim	=	Jumbo	NLD	1983
Claim	=	Diset	ESP	1983
Die Wikinger kommen!	=	ASS	D	1994
Check the Ripper		ASS	D	1994
Choo-Choo		Milton Bradley	D/NLD	1977
Choo-Choo	=	Alga	SWE/DNK	1977
Shuffle	=	Milton Bradley	GBR/FIN	1977
Ciao, Ciao... !		Drei Magier	D	1997
Ciao, Ciao... !	=	Drei Magier	D	2002
Ciao, Ciao... !	=	Drei Hasen in der Abendsonne	D	2012
Ciao, Ciao... ! (챌오챌오...!)	=	Möbius	JPN	2013
Niebezpieczna Wyprawa	=	Fox Games	POL	2014
Hobit	=	Jirasgames	CZE	2015
Ciao, Ciao... ! (챌오챌오)	=	Korea Boardgames	KOR	2015
Ciao, Ciao... !	=	Asmodee/Drei Hasen	ITA	2018
Code 777 (coaut. R. Abbott, orig. Egghead)		Jumbo	D	1985
Code 7	=	Chieftain	CAN	1989
Tricoda (25° anniversario)	=	King	USA	2010

Code 777 (25° anniversario)	=	Stronghold Games	USA	2010
Tricoda (25° anniversario)	>	King International	NLD	2010
Code 777 (30° anniversario)	=	Stronghold Games	USA	2015
Code 777	=	Dice Tree Games	KOR	2018
Corona		Ravensburger	D	1974
Moonstar	>	Avalon Hill	USA	1981
Harun	>	Perlhuhn	D	1984
Harun (Studentenausgabe)	=	Perlhuhn	D	1988
Orbit (+ Harun & Corona)	>	Franckh-Kosmos	D	1993
Cubids		Dusyma	D	1973
Das Geheimnis der Schatzinsel		Hugendubel	D	1988
Schatzinsel	>	Jumbo	D	1989
Jacht op de Schat	=	Jumbo	NLD	1989
Treasure Hunt	=	Jumbo	GBR	1989
Skattjakten/Skattejagt	=	Jumbo	SWE/DNK	1989
Caccia al tesoro/La Isla del Tesoro	=	Jumbo	ITA/SPA	1989
Das Pferd von Troja		Jumbo	D	1993
Het Paard van Troje	=	Jumbo	NLD	1994
Le Cheval de Troie	=	Jumbo	FRA	1994
Der Rattenfänger von Hameln		Herder	D	1993
Tief im Riff	>	Amigo	D	2017
Il Pifferaio Magico	=	Mastro Geppetto	ITA	-
Derby Auto (pseud. I. Phompy)		Selecta	D	1986
Derby Hund (cane)	=	Selecta	D	1986
Derby Katze (gatto)	=	Selecta	D	1986
Derby Marienkäfer (coccinella)	=	Selecta	D	1987
Derby Frösche (rana)	=	Selecta	D	1988
Derby Waldgeister (folletto)	=	Selecta	D	1991
Lauf Schnuffi, lauf! (cane)	=	Selecta	D	1996
Krabbel, kleiner Käfer! (coccinella)	=	Selecta	D	1996
Die Drei (Hepta+Pegs+Tetrods)		Franjos	D	1998
Die Osterinsel (coaut. L. Colovini)		Blatz	D	1993
Die Verbotene Stadt (coaut. J. Rüttinger)		Ravensburger	D	1992
Dilemma		Ravensburger	D	2000
Dilemma (딜레마)	=	Open'n Play	KOR	2019
Dilemma	=	Oliphante	ITA	2021
Domemo (pseud. P. Halvah)		Ravensburger	D	1975
Domemo (ドメモ)	=	Gentosha Edu	JPN	2009
Code Mine (코드마만)	=	Open'n Play	KOR	2019
Décode	=	FoxMind	FRA	2020
Figure it	=	Foxmind/Huch!	D/CAN/ESP	2020
Code Mine	=	Oliphante	ITA	2021
Domemo Stonehenge (도메모)	=	Playte	KOR	2023
Dominik		Selecta	D	1984
Domus		Selecta	D	1976
Dozo		Stancraft	USA	1970
Dozo	=	Selecta	D	1974
Dozo	=	New Venture Games	USA	2020
Dr. Futsch		ASS	D	1984
Disguise	=	Waddingtons	GBR	1985
Das Lustige Detektivspiel für Kinder MOG (Mann Ohne Gesicht)	>	Noris	D	1989
Disguise	=	Sands	AUS	-
Inspektør Spot	=	Dan-Spil	DNK	-
Drachenfels (coaut. L. Colovini)		Schmidt	D	1986
Drakstriden	=	Karnan spel	SWE	1986
Montdragon	=	Schmidt	FRA	1987
Innotes & Apakoi (Ιππότες & Δράκοι)	=	Imago	GRE	1987
Drago Rosso		Editrice Giochi	ITA	1989
Die Augen der Kali	>	Schmidt Spiele	D	1993
Drago Rosso	=	Oliphante	ITA	2022
Dragon Stripes (드래곤 스트라이프)	>	Playte	KOR	2022
Due Secoli di Guerre		Editrice Giochi	ITA	1982
1812	=	Das Spiel	D	1982
Dumme Dame		Wurfel+Co. 32/1983	D	1983

Dumme Dame	=	Smart Cookie Games	D	2016
Eureka! (orig. Eleusis)(coaut. R. Abbott)		International Team	ITA	1987
Heureka!	=	International Team	D	1987
Genius Rules	>	Winning Moves	USA	1996
Code Breakers	=	Winning Moves	GBR	1998
Geheim Code	=	Winning Moves	D	1999
Evade		3M	USA	1971
Fataler Fehler		Spiele Kreis Wien	AUT	1988
Venice Connection	>	Drei Magier	D	1995
The Venice Connection	=	Venice Connection	ITA	1995
Venice Connection (베니스 커넥션)	=	Open'n Play	KOR	2017
Venice Connection	=	Oliphante2	ITA	2018
Venice Connection (ベニスコネクション)	=	JellyJellyGames	JPN	2019
Venice Connection (베니스 커넥션)	=	Playte	KOR	2021
Venice Connection (ベニスコネクション)	=	Itten	JPN	2024
Fermate Colombo (coaut. H. Bücken)		Mastro Geppetto	ITA	1992
Uagga Uagga!	>	Piatnik	AUT	1994
Fingertip		Selecta	D	1976
Mini-Fingertip	=	Selecta	D	1976
Foxy		Milton Bradley	D	1977
Drop Everything	>	Abra	DNK	1989
Gobble-Up		Abra	DNK	1986
Gute Freunde		Selecta	D	1988
Gute Freunde	>	Drei Magier Spiele	D	2005
Gute Nachbarn		Abra	DNK	1986
Veleno	=	Dal Negro	ITA/D	1989
Nachbarn	=	Das Spiel	D	1997
Tonari (coaut. B. Faidutti)	>	IDW Games	USA	2019
The Good Neighbor	=	New Venture Games	USA	2024
Halunken und Spelunken (coaut. J. Rüttingher)		Kosmos	D	1997
Hand in Hand		FX Schmid	D	1977
Hand in Hand	>	Selecta	D	1985
Hand in Hand	>	Unicef	D/FRA	1988
Hand in Hand	=	Selecta	D	1999
Heisse Öfen		Drei Magier	D	1999
Hepta		Ravensburger	D	1974
Cover Up	=	Ideal	USA	1982
Magic 7	=	Arxon	D	1983
Seven up (セブンアップ)	=	Clover	JPN	1984
Hepta (Die Drei)	=	Franjos Spieleverlag	D	1998
Hepta	=	New Venture Games	USA	2024
Holyominoes		Die Pöppel Revue	D	1988
Tetrods (Die Drei)	>	Franjos	D	1998
Hol's der Geier		Ravensburger	D	1988
Hol's der Geier (ハゲタカのえじき)	=	Ravensburger	JPN	1988
Drommels, nog aan toe!	=	Ravensburger	NDL	1988
In Bocca al Lupo	=	Ravensburger	ITA	1989
Teacher's Pet	=	Waddingtons	GBR	1989
Stupide Vautour!	=	Ravensburger	FRA	1990
Il Gioco dei Gatti	=	Dal Negro	ITA	1994
Raj	=	Winning Moves	USA	1995
Pas op voor de Gier	=	Ravensburger	NDL	1996
Au diable le Vautour	=	Ravensburger	FRA	1996
Hol's der Geier	=	FX Schmid	D	1998
Hol's der Geier	=	FX Ravensburger	D	1998
Stupide Vautour	=	Asmodee	FRA	2001
Catch up!	=	Ravensburger	nord-EU	2002
Mini Hazard	=	Ravensburger	est-EU	2002
Beat the Buzzard	=	Ravensburger	GBR	2002
Hol's der Geier!	=	Amigo	D	2011
Hagetata no Ejiki (ハゲタカのえじき)	=	Möbius	JPN	2011
Stupide Vautour	=	Gigamic	FRA	2012
Stupide Vautour! - Stop de Gier!	=	Amigo	FRA/NLD	2012
Raj	=	Amigo	ESP/PRT	2012
Sup aby to vzal!	=	Amigo	CZE/SVK	2013

Accipicchia!	=	Oliphante 2	ITA	2018
Hol's der Geier	=	Amigo	D	2018
Grijpgrage Gieren	=	999 games	NDL	2018
Stupide Vautour	=	Gigamic	FRA	2018
Hol's der Geier (獠鷲派對)	=	Swan Panasia	CHN	2018
What the Heck?	=	Amigo	USA	2019
Hol's der Geier (독수리 눈치 싸움)	=	Korea Boardgames	KOR	2020
Carrera Carroña	=	Fractal Juegos	CHL	2022
Buitres ¡y Suricatas!	=	Mercurio	ESP	2023
Indiscretion (Bonus Malus+Dump)		Piatnik	AUT	1986
Scan	=	Parker Brothers	USA	1988
Indiscretion (libretto con10 regolamenti)	=	Piatnik	AUT	1988
Inkognito, Agenttreff in Venedig (coaut. L. Colovini)		Milton Bradley	D	1988
Inkognito: Carnevale di Spie a Venezia	=	Milton Bradley	ITA	1988
Inkognito: La Conexion Veneciana	=	Milton Bradley	ESP	1988
Intrigues a Venise	=	Milton Bradley	FRA	1988
Incognito	=	Milton Bradley	NDL	1988
Inkognito: Intriger I Venedig	=	Milton Bradley	nord-EU	1989
Mini Inkognito (Carte)	>	Venice Connection	ITA	1996
Mini Inkognito (Carte)	>	Abacus	D	1997
Inkognito	=	Winning Moves	D	2001
Inkognito	=	Venice Connection	ITA	2001
Inkognito (인코그니토)	=	Winning Moves	KOR	2003
Inkognito The Card game	>	Fantasy Flight Games	GBR	2003
Inkognito	=	Rio Grande	USA	2006
Inkognito	>	Red Glove	ITA	2013
Inkognito	=	Ares	USA	2013
Inkognito	=	Piatnik	AUT	2013
Inkognito	=	Devir	ESP	2013
Inkognito	=	Kaissa	GRE	2013
Inkognito	=	Planplay	CHN	2013
Inkognito: Spy Carnival in Venice	>	iNigma	GBR	2014
Inkognito	=	Oliphante	ITA	2022
Inkognito (인코그니토)	=	UBO CnC	KOR	2022
Ishi		Ravensburger	D	1974
Ishi	=	New Venture Games	USA	2024
Jagd der Vampire (coaut. W. Obert, D. De Toffoli, R. De Rosa)		Ravensburger	D	1991
Vampiri in Salsa Rossa	=	Ravensburger	ITA	1991
La nuit des vampires	=	Ravensburger	FRA	1991
Vampyyrieen yö	=	Ravensburger	FIN	1992
Vampyrnatten	=	Ravensburger	NOR	1992
Jekyll and Hyde		Waddingtons	GBR	1980
Dr. Jekyll and Mr. Hyde	=	Istituto del Gioco	ITA	1981
Geister	=	Büterhorn	D	1982
Geister	=	Schmidt	EU	1984
Ghosts!	=	Milton Bradley	USA	1985
Fantomès	=	Schmidt	FRA	1985
Kummituspeli	=	Kirjalito	FIN	1985
Spøgelser	=	Schmidt	DNK	1985
Spökjäten	=	Karnan	SWE	1985
Ghosts!/Fantasmagorie!	=	MB Jeux	CAN	1985
Geister	=	Noris	D	1992
Fantasmì	=	Venice Connection	ITA	1996
Geister	=	Drei Magier	D	2001
Geister (ガイスター)	=	Drei Magier	JPN	2001
Geister (tavoliere magnetico)	=	Sony	JPN	2003
Good and evil spirits (רוחות טובות ורועות)	=	Lemada/Kod Kod	USA/ISR	2011
Fantasmì	=	Oliphante	ITA	2011
Geister (ガイスター)	=	Möbius	JPN	2011
Duchy	>	Granna	POL	2012
Fantômes contre Fantômes	=	Asmodee	FRA	2012
Phantoms vs Phantoms	=	Asmodee	GBR	2013
Die Guten und Die Bösen Geister	=	Asmodee	D	2013

Ghosts (고스트)	=	Kod Kod	KOR	2018
Good & Bad Ghosts	=	Kod Kod	USA	2020
Ketten-Go		Ravensburger	D	1979
Klangspiel (16 suoni)		Selecta	D	1976
Klangspiel (8 suoni)	>	Selecta	D	1977
Knight Chase		Random House	USA	1969
Pferdeäppel	>	Bütehörn	D	1981
Plop	=	Istituto del Gioco	ITA	1981
Pferdejagd	=	Hugendubel	D	1981
Känguruh		Ravensburger	D	1974
Push Over	>	Parker Brothers	USA	1981
Generalowsky	>	International Team	ITA	1987
La Grande Abbuffata	=	Ravensburger	ITA	1990
Die Heisse Schlacht am kalten Buffet	>	Ravensburger	D	1990
De verhitte strijd aan het koude buffet	=	Ravensburger	NDL	1990
Parhaat Palat	=	Ravensburger	FIN	1990
Kapphlaupid ad kalda bordinu	=	Ravensburger	SWE	1991
Monsterfressen!	>	Simba	D	1998
Mahè	>	Franjos	D	2014
Żółwie z Galapagos	=	Egmont	POL	2015
Turtle Island (ウミガメの島)	=	Möbius	JPN	2015
Mahè	=	Oliphante	ITA	2016
Mahè (마해)	=	Open'n Play	KOR	2017
Mahè	=	Franjos	EU	2017
Shore Seekres	=	Simply Fun	USA	2021
Operation Dinosaur (공룡 대작전)	=	Macovill	KOR	2024
Mahè (마해)	=	Playte	KOR	2024
Taxi Over (택시오버)	>	Playte	KOR	2024
Buffet Royal	=	Wintertur	CHE	-
Leggere		Clementoni	ITA	1986
Zauber-Lesen	>	Drei Magier	D	2003
Leinen los!		Haba	D	1996
Leinen los!	>	Zoch Verlag	D	2017
Les Mabouls (coaut. T. Kramer)		Ceji	FRA	1981
Les Cibouls	=	Ceji	FRA	1981
Iroiro Pakkum (バイソン将棋)	>	Epoch	JPN	1981
Dubio	=	Jumbo	NDL	1983
Linop		FX Schmid	D	1976
Linop	=	Spielbox 3/1984	D	1984
Linop	=	FX Schmid	D	1987
Linop	=	New Venture Games	USA	2024
Look		FX Schmid	D	1976
Farbensteck	=	Selecta	D	1980
Milliardending		ASS	D	1984
Vorsicht	=	ASS	D	1986
Sottosopra	=	Unicopli	ITA	1998
ADDX	=	Fabulous Games	USA	2016
Sottosopra	=	Oliphante	ITA	2022
Upside Downside	=	Lemada/Kod Kod	USA/ISR	2024
Mimikri		3M	D	1975
Moebies		Hallmark	USA	1973
Mäusefieber		ASS	D	1981
Les Souris Gloutonnes	>	Mako	FRA	1982
Caccia al formaggio	=	Harbert	ITA	1983
Neo-Chess		3M	USA	1972
Mad Mate	>	Selecta	D	1975
Mad Mate	=	Abacus	D	1997
Nosies		Dal Negro	ITA	1994
Nosies im Kinoland		Blatz/KidFun	D	1993
Il Gioco dei Nasotti	=	Editrice Giochi	ITA	1996
Number One (coaut. L. Colovini, D. de Toffoli, R. De Rosa)		Mespi	ITA	2004
Off Course		Spieltblatt 13/1987	D	1987
Errore Fatale	=	Europeo 34/1990	ITA	1990
Oh-Wah-Ree		3M	USA	1962
Oh-Wah-Ree	>	3M	USA	1966

Oh-Wah-Ree	=	Avalon Hill	USA	1976
One More		Spielbox 1/96	D	1996
Pan-kai		Phillips	USA	1961
Universe	>	Parker Brothers	USA	1966
Paradox (Costly Tricks, Buddy on your Left, The Third Man)		Piatnik	AUT	2001
Parallelsalom		Ravensburger	D	1978
Peggino (pseud. L.W. Bones)		Ravensburger	D	1975
Pegs (Die Drei)	=	Franjos Spieleverlag	D	1998
Frost & Flame	=	New Venture Games	USA	2024
Prärie		Pelikan	D	1975
Buffeljagd	=	Pelikan	D	1976
Trespass	=	Lakeside	USA	1979
Trespass	=	Action GT	GBR	1979
Prärie	=	Schmidt	D	1980
Buffalo	=	Piatnik	AUT	1998
Buffalo	=	Venice Connection	ITA	2000
Bison	=	Piatnik	AUT	2016
Bison (バイソン将棋)	=	GPgames	JPN	2017
Buffalo Chess (버펄로 체스)	=	Open'n Play	KOR	2019
Buffalo Chess (버펄로 체스)	=	Playte	KOR	2023
Rasende Roboter		Hans in Glück	D	1999
Ricochet Robot	=	Rio Grande	USA	1999
Ricochet Robots	>	Rio Grande	USA	2003
Száguldó Robotok	=	Gém Klub Kft.	HUN	2008
Ricochet Robots	=	Oya	FRA	2012
Ricochet Robots	>	Abacus	D	2013
Bullet-Bot Robot (총알탄 로봇)	=	Korea Boardgames	KOR	2013
Ricochet Robots	=	Z-Man	USA	2013
Ricochet Robots	=	Devir	SPA	2014
Ricochet Robots (碰撞機器人)	=	Swan Panasia	CHI	2014
Ricochet Robots (리코세 로봇)	=	Happy Baobab	KOR	2017
Rock'n'Roll Robot	=	MS edizioni	ITA	2019
Robin Hood		Pelikan	D	1976
Rüsselbande		Drei Magier	D	2001
Rüsselbande (Zirkusferkel)	=	Drei Magier	D	2002
Die grosse Rüsselbande	=	Drei Magier	D	2002
Piggy-back	=	Tactic	GBR	2003
Cochons Sauterurs	=	Tactic	FRA	2003
Vrolijkje Biggetjes	=	Tactic	NDL	2003
Grise-flugten	=	Tactic	DNK	2003
Grise-flukten	=	Tactic	NOR	2003
Saparo-rally	=	Tactic	FIN	2003
Snabba grisar	=	Tactic	SWE	2003
La Bande des Porcelets	=	Drei Magier	FRA	2004
Mini-Rüsselbande	=	Drei Magier	D	2004
Rüsselbande (kit 63 maialini)	>	Drei Magier	D	2004
21 Zirkusferkel	>	Drei Magier	D	2005
Rüsselbande (꼬마돼지 서커스)	>	Korea Boardgames	KOR	2007
La cuadrilla de los cerditos	=	Devir	SPA	2013
Rüsselbande (七彩跑跑豬)	=	Swan Panasia	CHI	2013
The Piggyback Brigade	=	Lion Rampant	GBR	2014
Pig Piggyback race (こぶたのおんぶレース)	=	GPgames	JPN	2022
Rüsselbande (꼬마돼지 서커스)	=	Korea Boardgames	KOR	2024
Banda Prosiaczków	=	G3	POL	
Sagaland (coaut. M. Matchoss)		Ravensburger	D	1981
Sagaland	=	Ravensburger	EU	1982
Enchanted Forest	=	Ravensburger	GBR	1982
Der Förtrollade Skogen	=	Ravensburger	SWE	1986
Sagaland (Η χώρα του παραμυθιού)	=	Ravensburger	GRE	1988
La Foresta Incantata	=	Ravensburger	ITA	1990
Fabulandia	=	Ravensburger	COL	1990
Fabuleux Trésor	=	Ravensburger	FRA	1990
Cha-Do	=	Dethlefsen & Balk	D	1991
Sagaland	=	Ravensburger	D	1992
Enchanted Forest	=	Ravensburger	GBR	1992

La Foret Enchantee	=	Ravensburger	CAN	1994
Sagaland (Η χώρα του παραμυθιού)	=	Ravensburger	GRE	1994
Sagaland (ザーガランド)	=	Ravensburger	JPN	1994
Il Regno delle Fiabe	=	Ravensburger	ITA	1995
Les Tresors des Contes	=	Ravensburger	FRA	1995
Sprookjesland	=	Ravensburger	NDL	1995
Phantasia	=	Ravensburger	est-EU	1995
The Wizard of Oz	=	Ravensburger	USA	1997
Phantasia (Сказочная страна)	=	Ravensburger	RUS	1998
Satumaa	=	Ravensburger	FIN	1998
Enchanted Forest (魔法森林)	=	Ravensburger	CHN	1998
The Enchanted Forest (היער הקסום)	=	Ravensburger	ISR	2002
Mini Sagaland	>	Ravensburger	D	2008
Efteling Sprookjesboom Spel	=	Ravensburger	NDL	2010
Rapunzel Sagaland	=	Ravensburger/Disney	EU	2012
Porsche 24 Challenge	=	Ravensburger	D	2013
Filly Butterfly Sagaland	=	Ravensburger	EU	2014
Wickie Sagaland	=	Ravensburger	EU	2016
Junior Sagaland	=	Ravensburger	D	2019
Harry Potter Sagaland	=	Ravensburger	EU	2020
Raya's' Journey	=	Ravensburger/Disney	USA	2021
Sagaland wintermärchen	=	Ravensburger/Disney	D	2024
Entdeckungsreise in die Gewürzwelt/La route des épices	=	Butty	CHE	-
Schachjagd		Ravensburger	D	1976
Carrera de Ajedrez	>	Juegos Educa	SPA	1979
Chess Race	>	Open'n Play	KOR	2020
Chess Race (체스 레이스)	=	Open'n Play	KOR	2023
SchiebeFax (rompicapo del 15 a doppio lato)	-		D	-
Schläfliche		Hugendubel	D	1981
Dormiglioni	=	Europeo 34/1990	ITA	1990
Sisimizi		Editrice Giochi	EU	1996
Spion & Spion		Milton Bradley	D	1987
Spots		Epoch	JPN	1970
The '!Z!o##!!' game!	=	Entex	USA	1970
Quaro (pseud. L.W. Bones)	=	Ravensburger	D	1974
Counterpoint	=	Hallmark Games	USA	1976
Nach dem Regen	>	Editrice Giochi	D	1995
Quaro	=	New Venture Games	USA	2024
Square Off		Parker Brothers	USA	1972
Defi!	=	Parker Brothers	D	1972
Defi!	=	Capiépa	FRA	1973
Square Off (スクウェア・オフ)	=	A1 Asakusa Toy Co.	JPN	1973
Defi!	=	Clipper	NDL	1982
Dominate: the Sliding Puzzle Game	>	Ideal	CAN	2014
Steckli		Selecta	D	1976
Ministeckli	=	Selecta	D	1976
Stop!		Spear	D	1977
Super Bingo		Jumbo	NDL	1986
Pop up Bingo Pagu (ポップアップビンゴパグ)	=	Kawada	JPN	1986
Tough Luck!	>	Peter Pan Plaything	GBR	1987
Tasto		Selecta	D	1975
Minitasto	=	Selecta	D	1983
Bildertasto	>	Selecta	D	1988
Fantasto	>	Selecta	D	1999
Tempo, kleine Schnecke!		Ravensburger	D	1985
Allez, les Escargots!	=	Ravensburger	FRA	1985
Tempo	=	Ravensburger	nord-EU	1985
Zep'm op, slak!	=	Ravensburger	NDL	1985
Corri, lumachina!	=	Ravensburger	ITA	1986
Off & Running	=	Milton Bradley	USA	1986
Snail's Pace Race	=	Ravensburger	GBR	1987
Hup, Nijntje Hop!	=	Ravensburger	NDL	1995
Tempo, kleine Schnecke!	=	Ravensburger	D	1998
Snail's Pace Race	=	Ravensburger	GBR	1998

Tempo, kleine Schnecke!	=	Ravensburger	GRE	1999
(Εμπρός, Μικρά Σαλιγκαράκια)				
Los Turbo Caracoles	=	Ravensburger	ESP	2001
Corri ... Lumachina!	=	Ravensburger	ITA	2003
Tempo, kleine Schnecke!	=	Ravensburger	D	2008
Carrera de Caracoles	=	Falomir	ESP	-
Allez les Escargots	=	Ravensburger	FRA	201?
Ting Tong		Ravensburger	D	1973
Becher-Spiel	>	Selecta	D	1978
Top Secret		Jumbo	NDL	1985
Top Secret	=	Desit S.A.	ESP	1985
In Teufels Küche	>	FX Schmid	D	1993
Topolotoy		SAZ	D	2007
Trimmel		ASS	D	1981
Twiddeldum (coaut. J. Rüttinger)		Noris	D	1988
Tweddledum	=	Gibson Games	GBR	1989
TwixT (1a edizione)		3M	USA	1962
TwixT (2a edizione)	>	3M	USA	1962
TwixT	=	3M	D	1968
TwixT	=	Avalon Hill	USA	1976
TwixT	>	Schmidt	D	1979
TwixT mini	=	Schmidt	D	1981
TwixT	=	Alga	nord-EU	1985
TwixT	=	Klee	D	1990
TwixT	=	Selecta	NDL	1992
TwixT	=	Kosmos	D	1998
TwixT (ツイクスト)	=	GP games	JPN	2020
TwixT	=	GP games	USA	2020
PegXT	>	Quercetti	ITA	2021
Card TwixT	>	GP games	JPN	2021
TwixT	=	Dujardin	FRA	-
Versteckspiel		Selecta	D	1976
Victory		Pelikan	D	1976
Turbocar	>	Clementoni	D	1985
Wettflug		Ravensburger	D	1987
Cours aux valises	=	Ravensburger	FRA	1987
Airport	=	Ravensburger	nord-EU	1987
Baggage Claim	=	Ravensburger	GBR	1988
Lost Luggage	=	Ravensburger	GBR	1988
Wettflug (バゲッジ・クレーム)	=	Ravensburger	JPN	1989
Wettflug	=	Ravensburger	D	1994
Flieger-Rallye	=	Bookmark Verlag	D	2005
Wunderkarten		Selecta	D	1975
Wörterklauer/Kruiswoord-spel		Ravensburger	D/NDL	1975
Rubaparole/Motamot	=	Ravensburger	ITA/FRA	1975
Vice Versa	=	Hallmark Games	USA	1976
Wörterklauer	=	Ravensburger	D	1978
Jago	>	Editrice Giochi	ITA	1984
Iago	=	Spear's Games	GBR	1984
Jago	=	Spear's Games	D	1984
Jago	=	Chieftain	CDN	1984
Wörterklauer	>	Steffen Spiele	D	2015
Würmeln		Blatz	D	1994
Vermi	=	Venice Connection	ITA	1995
Blazing Camels	>	Milton Bradley	USA	1995
Kamel Treiber	=	Milton Bradley	D	1995
Sacre Chameau!	=	Milton Bradley	FRA	1995
Knudde Kamelen	=	Milton Bradley	NDL	1995
Worm Up!	>	Abacus/VC/Gigamic	varie	2008
Rupsen Race	=	999 games	NDL	2008
Worm Up! (Σκουληκοδρομίες!)	=	Kaissa	GRE	2008
Worm Up!	=	Gryphon Games	EU	2011
Worm Up!	=	2Tomatoes Games	SPA	2025
Xe Queo! Der Isses!		Drei Magier	D	1998
Xe Queo!	=	Venice Connection	ITA	1998

Der Isses!	=	Drei Hasen in der Abendsonne	D	2012
Museum Heist	>	Foxmind	D	2017
Xe Queo (월유메리미)	=	OBU	KOR	2017
Über Bord		Ravensburger	D	1977
Overboard	=	Lakeside	USA	1978
Pres Palubu	>	Zxretrosoft	CZE	2017
Taler schieben	=	Remus	D	-

Tabella numero giocatori in ordine alfabetico

La ludografia di Alex Randolph è apparsa su quattro numeri de *Il Fogliaccio degli Astratti*. Le schede della tabella le potete trovare sui seguenti numeri:

- numero 75, schede da 1 a 37
- numero 76, schede da 38 a 73
- numero 77, schede da 74 a 101
- numero 78, schede da 102 a 123

Nella tabella la scheda 0 significa che il gioco non ha una sua scheda su FdA.

Gioco	Giocatori	Categoria	FdA
1812	da 2 a 4	conquista	55
21 Zirkusferkel	da 1 a più	destrezza	122
ADDX	1	rompicapo	61
Accipicchia!	da 2 a 5	carte	82
African Queen	2	astratto	91
Airport	da 2 a 4	memoria	79
Ali Baba	da 2 a 4	trasferimento	26
Alle Vögel sind schon da	da 2 a più	educativo	87
Allez les Escargots	da 2 a 6	trasferimento	66
Allez, les Escargots!	da 2 a 6	trasferimento	66
Aralechan Daitsuisseki	2	blocco	47
Au diable le Vautour	da 2 a 5	carte	82
Auto-Hop!	da 2 a 6	trasferimento	74
Baggage Claim	da 2 a 4	memoria	79
Banda	da 1 a 2	connessione	15
Banda Prosiaczkòw	da 2 a 7	trasferimento	122
Beat the Buzzard	da 2 a 5	carte	82
Becher-Spiel	da 2 a 4	gioco di memoria	14
Biene Maja und ...	da 2 a 4	carte	45
Big Shot	da 2 a 4	gestionale	120
Bildertasto	da 1 a 3	gioco educativo	24
Bison	2	astratto	23
Blazing Camels	da 2 a 4	trasferimento	107
Blitz	da 2 a 4	gioco di conquista	56
Breakthru	2	astratto	4
Breakthru!	2	astratto	4
Brontos	da 2 a 4	raccolta	96
Buffalo	2	astratto	23
Buffalo Chess	2	astratto	23
Buffeljagd	2	astratto	23
Buffet Royal	da 2 a 6	raccolta	19
Buitres ¡y Suricatas!	da 2 a 5	carte	82
Bullet-Bot Robot	da 2 a più	rompicapo	118
Caccia al formaggio	2	destrezza	53
Caccia al tesoro/La Isla del Tesoro	2	trasferimento	80
Caramba!	da 2 a 6	trasferimento	93
Card TwixT	2	astratto	2
Caro Cane	da 2 a 4	carte	45
Carrera Carroña	da 2 a 5	carte	82
Carrera de Ajedrez	da 2 a 4	trasferimento	35
Casablanca	da 2 a 4	raccolta	38
Castile	2	astratto	7
Catch up!	da 2 a 5	carte	82
Cha-Do	da 2 a 6	raccolta	54
Check the Ripper	da 2 a 4	memoria	102
Chess Race	da 2 a 4	trasferimento	35
Choo-Choo	2	destrezza	39
Ciao, Ciao... !	da 2 a 4	trasferimento	113
Circuit Puzzle Game	da 1 a 2	connessione	15

Claim	da 2 a 4	conquista	56
Cochons Sauterurs	da 2 a 7	trasferimento	122
Code 7	da 2 a 4	deduzione	63
Code 777	da 2 a 4	deduzione	63
Code Breakers	da 2 a 4	deduzione	75
Code Mine	da 2 a 5	deduzione	21
Corona	da 2 a più	deduzione	16
Corri ... Lumachina!	da 2 a 6	trasferimento	66
Corri, lumachina!	da 2 a 6	trasferimento	66
Counterpoint	da 2 a 4	astratto	9
Cours aux valises	da 2 a 4	memoria	79
Cover Up	da 1 a 2	blocco	17
Cubids	1	rompicapo	0
Das Geheimnis der Schatzinsel	da 2 a 3	trasferimento	80
Das Lustige Detektivspiel für Kinder	da 2 a più	deduzione	60
Das Pferd von Troja	da 2 a 4	conquista	98
De verhitte strijd aan het koude buffet	da 2 a 6	raccolta	19
Defi!	2	gioco di destrezza	12
Der Förtrollade Skogen	da 2 a 6	raccolta	54
Der Isses!	2	astratto	116
Der Rattenfänger von Hameln	da 2 a 6	cooperativo	99
Derby Auto	da 2 a 4	trasferimento	67
Derby Frösche	da 2 a 4	trasferimento	67
Derby Hund	da 2 a 4	trasferimento	67
Derby Katze	da 2 a 4	trasferimento	67
Derby Marienkäfer	da 2 a 4	trasferimento	67
Derby Waldgeister	da 2 a 4	trasferimento	67
Die Augen der Kali	da 2 a 6	trasferimento	88
Die Drei	2	astratto	83
Die Guten und Die Bösen Geister	2	astratto	48
Die Heisse Schlacht am kalten Buffet	da 2 a 6	raccolta	19
Die Osterinsel	da 2 a 4	trasferimento	100
Die Verbotene Stadt	da 2 a 4	collezione	94
Die Wikinger kommen!	da 2 a 4	gioco di onquista	56
Die grosse Rüsselbande	da 2 a 7	trasferimento	122
Dilemma	da 3 a 5	destrezza	119
Disguise	da 2 a più	deduzione	60
Doggone it!	da 2 a 4	carte	45
Domemo	da 2 a 5	deduzione	21
Domemo Stonehenge	da 2 a 5	deduzione	21
Dominate: the Sliding Puzzle Game	2	destrezza	12
Dominik	da 2 a 6	tessere	58
Domus	da 2 a 6	costruzioni	29
Dormiglioni	2	astratto	90
Dozo	da 2 a 3	astratto	8
Dr. Futsch	da 2 a 6	deduzione	60
Dr. Jekyll and Mr. Hyde	2	astratto	48
Drachenfels	da 2 a 4	raccolta	68
Drago Rosso	da 2 a più	raccolta	88
Dragon Stripes	da 2 a 6	raccolta	88
Drakstriden	da 2 a 4	raccolta	68
Drommels, nog aan toe!	da 2 a 5	carte	82
Drop Everything	da 2 a 4	astratto	89
Dubio	da 2 a 4	memoria	52
Duchy	2	astratto	48
Due Secoli di Guerre	da 2 a 4	conquista	55
Dumme Dame	2	astratto	57
Décode	da 2 a 5	deduzione	21
Efteling Sprookjesboom Spel	da 2 a 4	raccolta	54
Enchanted Forest	da 2 a 6	raccolta	54
Entdeckungsreise in die Gewürzwelt/La route des épices	da 2 a 6	raccolta	54
Errore Fatale	2	astratto	77
Eureka!	da 2 a più	deduzione	75
Evade	2	astratto	10
Fabulandia	da 2 a 6	raccolta	54

Fabuleux Trésor	da 2 a 6	raccolta	54
Fantasmì	2	astratto	48
Fantasto	da 1 a 3	educativo	24
Fantomès	2	astratto	48
Fantômes contre Fantômes	2	astratto	48
Farbensteck	2	astratto	33
Fataler Fehler	2	astratto	105
Fermate Colombo	da 3 a 6	cooperativo	95
Figure it	da 2 a 5	deduzione	21
Filly Butterfly Sagaland	da 2 a 4	raccolta	54
Fingertip	da 2 a 8	educativo	30
Flieger-Rallye	da 2 a 4	memoria	79
Foxy	2	astratto	40
Frost & Flame	2	astratto	22
Geheim Code	da 2 a 4	deduzione	75
Geister	2	astratto	48
Geister	2	astratto	48
Generalowsky	da 2 a 6	raccolta	76
Genius Rules	da 2 a più	deduzione	108
Ghosts	2	astratto	48
Ghosts!	2	astratto	48
Ghosts!/Fantasmagorie!	2	astratto	48
Gobble-Up	2	astratto	69
Good & Bad Ghosts	2	astratto	48
Good and evil spirits	2	astratto	48
Grijpgrage Gieren	da 2 a 5	carte	82
Grise-flugten	da 2 a 7	trasferimento	122
Grise-flukten	da 2 a 7	trasferimento	122
Gute Freunde	da 2 a 4	raccolta	81
Gute Nachbarn	da 2 a 4	raccolta	70
Hagetata no Ejiki	da 2 a 5	carte	82
Halunken und Spelunken	da 2 a 4	raccolta	114
Hand in Hand	da 1 a 4	tessere	41
Harry Potter Sagaland	da 2 a 4	raccolta	54
Harun	da 2 a più	deduzione	59
Heisse Öfen	da 2 a 4	trasferimento	117
Hepta	da 1 a 2	blocco	17
Het Paard van Troje	da 2 a 4	conquista	98
Heureka!	da 2 a più	deduzione	75
Hobit	da 2 a 4	trasferimento	113
Hol's der Geier	da 2 a 5	carte	82
Holyominoes	da 1 a 2	astratto	83
Hol's der Geier	da 2 a 5	carte	82
Hol's der Geier!	da 2 a 5	carte	82
Hund und...?	da 2 a 4	carte	45
Hup, Nijntje Hop!	da 2 a 6	trasferimento	66
Iago	2	gioco di parole	25
Il Gioco dei Gatti	da 2 a 5	carte	82
Il Gioco dei Nasotti	da 1 a più	destrezza visiva	0
Il Pifferaio Magico	da 2 a 6	cooperativo	99
Il Regno delle Fiabe	da 2 a 6	raccolta	54
In Bocca al Lupo	da 2 a 5	carte	82
In Teufels Küche	da 2 a 4	trasferimento	101
Incognito	da 3 a 4	deduzione	84
Indiscretion	da 2 a 4	carte	71
Inkognito	da 3 a 4	deduzione	84
Inkognito	da 3 a 5	deduzione	84
Inkognito The Card game	da 2 a 5	deduzione	84
Inkognito, Agentreff in Venedig	da 3 a 4	deduzione	84
Inkognito: Carnevale di Spie a Venezia	da 3 a 4	deduzione	84
Inkognito: Intriger I Venedig	da 3 a 4	deduzione	84
Inkognito: La Conexion Veneciana	da 3 a 4	deduzione	84
Inkognito: Spy Carnival in Venice	da 3 a 4	deduzione	84
Innotes & Apakoi	da 2 a 4	raccolta	68
Inspektør Spot	da 2 a 6	deduzione	60
Intrigues a Venise	da 2 a 4	deduzione	84

Iroiro Pakkum	da 2 a 4	memoria	52
Ishi	2	astratto	18
Jacht op de Schat	2	trasferimento	80
Jagd der Vampire	da 2 a 6	trasferimento	92
Jago	2	gioco di parole	62
Jekyll and Hyde	2	astratto	48
Jetzt fahrn wir übern See ...	da 2 a più	educativo	87
Junior Sagaland	da 2 a 4	raccolta	54
Kamel Treiber	da 2 a 4	trasferimento	104
Kapphlaupid ad kalda bordinu	da 2 a 6	raccolta	19
Katavu	1	rompicapo	45
Ketten-Go	2	astratto	46
Klangspiel	da 2 a 4	educativo	31
Knight Chase	2	astratto	6
Knudde Kamelen	da 2 a 4	trasferimento	104
Krabbel, kleiner Käfer!	da 2 a 6	trasferimento	67
Kummituspeli	2	astratto	48
Känguruh	da 2 a 6	raccolta	19
La Bande des Porcelets	da 2 a 7	trasferimento	122
La Foresta Incantata	da 2 a 6	raccolta	54
La Foret Enchantee	da 2 a 6	raccolta	54
La Grande Abbuffata	da 2 a 6	raccolta	19
La cuadrilla de los cerditos	da 2 a 7	trasferimento	122
La nuit des vampires	da 2 a 6	trasferimento	92
Lauf Schnuffi, lauf!	da 2 a 6	trasferimento	67
Le Cheval de Troie	da 2 a 4	conquista	98
Leggere	da 2 a 6	educativo	72
Leinen los!	da 2 a 4	trasferimento	110
Les Cibouls	da 2 a 4	memoria	52
Les Mabouls	da 2 a 4	memoria	52
Les Souris Gloutonnes	2	destrezza	53
Les Tresors des Contes	da 2 a 6	raccolta	54
Linop	2	astratto	32
Look	2	astratto	33
Los Turbo Caracoles	da 2 a 6	trasferimento	66
Lost Luggage	da 2 a 4	memoria	79
Mad Mate	2	astratto	11
Magic 7	da 1 a 2	blocco	17
Mahè	da 2 a 6	raccolta	19
Mahè	da 2 a 6	raccolta	19
Milliardending	da 1 a 2	astratto	61
Mimikri	2	astratto	20
Mini Hazard	da 2 a 5	carte	82
Mini Inkognito	da 3 a 4	deduzione	109
Mini Sagaland	da 2 a 4	raccolta	54
Mini-Fingertip	da 2 a 8	educativo	30
Mini-Rüsselbande	da 2 a 7	trasferimento	122
Ministeckli	da 2 a 4	educativo	36
Minitasto	da 1 a 3	educativo	24
Moebies	1	rompicapo	13
Monsterfressen!	da 2 a 6	raccolta	115
Montdragon	da 2 a 6	raccolta	68
Moonstar	da 2 a più	deduzione	49
Museum Heist	da 2 a 4	raccolta	116
Mäusefieber	2	destrezza	53
Nach dem Regen	da 2 a 4	astratto	106
Nachbarn	da 2 a 4	astratto	70
Neo-Chess	2	astratto	11
Niebezpieczna Wyprawa	da 2 a 4	trasferimento	113
Nosies	1	rompicapo	0
Nosies im Kinoland	da 2 a 4	destrezza	0
Number One	da 2 a 4	astratto	123
Off & Running	da 2 a 6	trasferimento	66
Off Course	2	astratto	77
Oh-Wah-Ree	da 2 a 4	astratto	3
One More	2	astratto	111

Operation Dinosaur	da 2 a 6	raccolta	19
Orbit	da 3 a 6	deduzione	97
Overboard	2	astratto	43
Pan-kai	2	astratto	1
Paradox	da 2 a 4	carte	121
Parallelsalom	2	destrezza	44
Parhaat Palat	da 2 a 6	raccolta	19
Pas op voor de Gier	da 2 a 5	carte	82
PegXT	2	connessione	2
Peggino	da 1 a 2	astratto	22
Pegs	2	astratto	22
Pferdejagd	2	astratto	51
Pferdeäppel	2	astratto	51
Phantasia	da 2 a 6	raccolta	54
Phantasia	da 2 a 6	raccolta	54
Phantoms vs Phantoms	2	astratto	48
Pig Piggyback race	da 2 a 7	trasferimento	122
Piggy-back	da 2 a 7	trasferimento	122
Plop	2	astratto	51
Pop up Bingo Pagu	da 2 a 4	bingo	73
Porsche 24 Challenge	da 2 a 6	raccolta	54
Prärie	2	astratto	23
Push Over	da 2 a 4	raccolta	50
Quaro	da 2 a 4	astratto	9
Raj	da 2 a 5	carte	82
Rapunzel Sagaland	da 2 a 4	raccolta	54
Rasende Roboter	da 2 a più	rompicapo	118
Raya's' Journey	da 2 a 4	raccolta	54
Ricochet Robot	da 2 a più	rompicapo	118
Ricochet Robots	da 2 a più	rompicapo	118
Robin Hood	da 2 a 4	trasferimento	34
Rock'n'Roll Robot	da 2 a più	rompicapo	118
Rubaparole/Motamot	2	parole	25
Rupsen Race	da 2 a 5	trasferimento	104
Rüsselbande	da 2 a 7	trasferimento	122
Rüsselbande	da 2 a 7	trasferimento	122
Sacre Chameau!	da 2 a 5	trasferimento	104
Sagaland	da 2 a 6	raccolta	54
Sagaland wintermärchen	da 2 a 6	raccolta	54
Saparo-rally	da 2 a 7	trasferimento	122
Satumaa	da 2 a 6	raccolta	54
Scan	da 2 a 4	carte	71
Schachjagd	da 2 a 4	trasferimento	35
Schatzinsel	2	trasferimento	86
SchiebeFax	1	rompicapo	0
Schlumpf und	da 2 a 6	carte	45
Schläflinge	2	astratto	90
Seven up	da 1 a 2	blocco	17
Shore Seekres	da 2 a 7	raccolta	19
Shuffle	2	destrezza	39
Silver Mine	da 2 a 6	trasferimento	93
Sisimizi	da 2 a 4	connessione	112
Skattjakten/Skattejagt	2	trasferimento	80
Snabba grisar	da 2 a 7	trasferimento	122
Snail's Pace Race	da 2 a 6	trasferimento	66
Sottosopra	da 1 a 2	rompicapo	61
Spion & Spion	da 2 a 4	trasferimento	78
Spots	da 2 a 4	astratto	9
Sprookjesland	da 2 a 6	raccolta	54
Spökjaten	2	astratto	48
Spøgelser	2	astratto	48
Square Off	2	destrezza	12
Steckli	da 2 a 4	educativo	36
Stop!	2	astratto	42
Stupide Vatour	da 2 a 5	carte	82
Stupide Vautour	da 2 a 5	carte	82

Stupide Vautour!	da 2 a 5	carte	82
Stupide Vautour! - Stop de Gier!	da 2 a 5	carte	82
Sup aby to vzal!	da 2 a 5	carte	82
Super Bingo	da 2 a più	bingo	73
Száguldó Robotok	da 2 a più	rompicapo	118
Taler schieben	2	astratto	43
Tasto	da 1 a 3	educativo	24
Taxi Over	da 2 a 4	raccolta	19
Teacher's Pet	da 2 a 5	carte	82
Tempo	da 2 a 6	trasferimento	66
Tempo, kleine Schnecke!	da 2 a 6	trasferimento	66
Tetrods	2	astratto	83
The !Z!o#!' game!	da 2 a 4	astratto	9
The Enchanted Forest	da 2 a 6	raccolta	54
The Good Neighbor	da 2 a 4	astratto	70
The Piggyback Brigade	da 2 a 7	trasferimento	122
The Venice Connection	2	astratto	105
The Wizard of Oz	da 2 a 6	raccolta	54
Tief im Riff	da 2 a 6	cooperativo	99
Ting Tong	da 2 a 4	gioco di memoria	14
Tonari	da 2 a 4	raccolta	70
Top Secret	da 2 a 4	trasferimento	64
Topolotoy	1	rompicapo	0
Tough Luck!	da 2 a più	bingo	73
Treasure Hunt	2	trasferimento	80
Trespass	2	astratto	23
Tricoda	da 2 a 4	deduzione	63
Trimmel	da 2 a 4	deduzione	0
Turbocar	da 2 a 4	trasferimento	65
Turnier	2	astratto	28
Turtle Island	da 2 a 6	raccolta	19
Tweedledum	da 2 a 5	trasferimento	85
Twiddeldum	da 2 a 5	raccolta	85
TwixT	2	astratto	2
TwixT mini	2	astratto	2
Uagga Uagga!	da 3 a 6	cooperativo	103
Universe	da 2 a 4	astratto	5
Upside Downside	1	rompicapo	81
Vampiri in Salsa Rossa	da 2 a 6	trasferimento	92
Vampyrnatten	da 2 a 6	trasferimento	92
Vampyyrieen yö	da 2 a 6	trasferimento	92
Veleno	da 2 a 4	astratto	70
Venice Connection	2	astratto	105
Venice Connection	2	tessere	105
Vermi	da 2 a 5	trasferimento	104
Versteckspiel	da 2 a 4	educativo	37
Vice Versa	2	parole	25
Victory	da 2 a 6	trasferimento	27
Vorsicht	da 1 a 2	rompicapo	61
Vrolijke Biggetjes	da 2 a 7	trasferimento	122
Wettflug	da 2 a 4	memoria	79
Wettflug	da 2 a 4	memoria	79
What the Heck?	da 2 a 5	carte	82
Wickie Sagaland	da 2 a 4	raccolta	54
Worm Up!	da 2 a 5	trasferimento	104
Wunderkarten	da 2 a 4	educativo	0
Wörterklauer	2	parole	25
Wörterklauer/Kruiswoord-spel	2	parole	25
Würmeln	da 2 a 5	trasferimento	104
Xe Queo	2	astratto	116
Xe Queo!	2	astratto	116
Xe Queo! Der Isses!	2	astratto	116
Zauber-Lesen	da 2 a 6	educativo	72
Zep'm op, slak!	da 2 a 6	trasferimento	66
Über Bord	2	astratto	43
Żółwie z Galapagos	da 2 a 6	raccolta	19

Il fogliaccio degli astratti è in continua crescita, per migliorarlo ancora di più la redazione ha bisogno di nuove forze, se vuoi far parte di questo grande progetto contattate la redazione, stiamo cercando volontari.

- Autori ludici per gli articoli.
- Esperti per approfondire determinati argomenti ludici.
- Per revisionare le bozze degli articoli.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Collaboratore per progetto A. Randolph 100++, *G. Baggio*.

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

Autore	Numero	Autore	Numero
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65, 67, 71, 75, 76, 77, 78	S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61, 67	G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, dal 65 al 72	G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 67, 68, 71
J. Morales	48	M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 61, 63	N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 61
L. Borgesa	52	R. Saranga	54, 72
R. Cassano	54, 55, 72	J. Musse Jama	54
M. Foschi	55	G. Galimberti	55, 56, 58, 59, 61
P. Canettieri	56, 57, 58, 59, 61, 62, 66	F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56	G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61, 63	M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58	L. Caviola	57, 58, 61, 63, 64, 70
G. Mascherpa	58	A. Penna	58, 65
M.A. Donadoni	59	C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63, 67, 74	E. Perres	61
G. Pili	61	A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61	L. Poiana	61
A. Angiolino	63	M. Zannin	63
D. Ferri	64	A. Menoncin	64
A. di Mattei	64	P. Gorini	65
A. Romeo	65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 74	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	F. Macaluso	67, 69
A. Chia	69	M. Boschiero	69
F. Salerno	70	F. Reale	72
K. Handcomb	72	A. Emiliozzi	72, 73

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net>

Per contattare la redazione scrivete a: ilfogliaccio@tavolando.net

I copyright di immagini, nomi, loghi, regolamenti e marchi utilizzati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi proprietari ed il loro uso non intende infrangere alcun diritto dei detentori.

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**

stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato ai giochi di tassellazione.

Qualche idea? scrivetemi

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net

