

Carlo A. Rossi

TRACKO

SULLE TRACCE
DEL TESORO MAYA



Istruzioni

Erickson

Il giocatore che deve controllare segue la linea a partire dalla casella di partenza e, man mano che la linea tocca altri oggetti, calcola subito i loro effetti sulla raccolta del tesoro, secondo le seguenti corrispondenze.



SCIMMIA: il giocatore guadagna 1 o 2 monete d'oro



UCCELLO PIUMATO: il giocatore guadagna 2 o 3 monete d'oro



RE MONTEZUMA: il giocatore perde subito 1 o 2 monete d'oro, interrompe immediatamente l'esplorazione; perdite e guadagni relativi alla restante parte del percorso vengono ignorati. Se un giocatore possiede meno monete di quelle che deve perdere si limita a cedere tutte le monete che ha.



USCITA: il giocatore guadagna 1 moneta extra solo se non ha incontrato «il re Montezuma» o la botola.



BOTOLA: il giocatore interrompe l'esplorazione; perdite e guadagni relativi alla restante parte del percorso vengono ignorati.

AMBIENTAZIONE

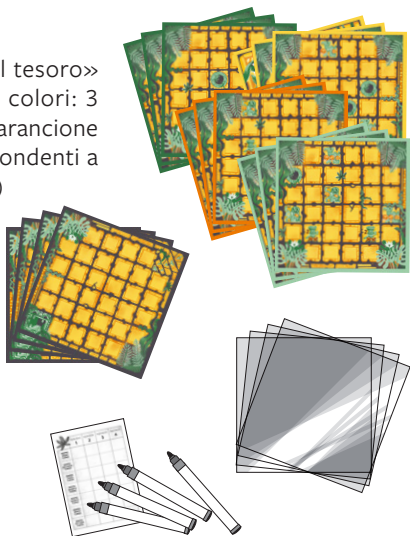
Il tempio maya nasconde preziosi tesori e ricchezze. Saprà essere un esploratore attento e coraggioso e riuscirà a recuperarli?

Dovrai ricordarti la corretta posizione di tutte le tracce lasciate dagli antichi ed, evitando ostacoli e maledizioni, raccogliere più monete possibili.

Forza, traccia rapidamente il tuo percorso ed esci dal tempio!

MATERIALI

- 12 cartelle «mappa del tesoro»
(con margini di diversi colori: 3 verde chiaro, 3 gialli, 3 arancione e 3 verde scuro corrispondenti a diversi livelli di difficoltà)
- 4 cartelle «tempio»
- 4 fogli trasparenti
- 4 pennarelli cancellabili
- 1 blocchetto segnapunti



SCOPO DEL GIOCO

In un tempo limitato i giocatori devono memorizzare una mappa che riporta le monete d'oro da raccogliere, ma anche le botole e gli ostacoli da evitare. Alla fine del tempo concesso i giocatori dovranno tracciare un percorso sulla loro cartella e controllare se sono riusciti a uscire dal tempio e con quante monete d'oro.

Vince chi, alla fine del gioco, ha accumulato il maggior numero di monete d'oro, da segnare sul blocchetto.

Preparazione

Prendete, a caso, 1 mappa del tesoro verde chiaro e disponetela al centro del tavolo con la faccia illustrata rivolta verso il basso.

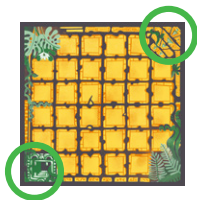
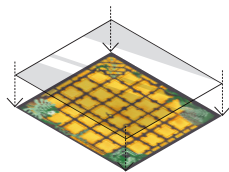
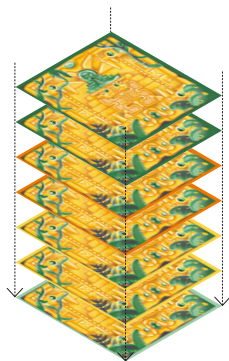
Poi prendete, sempre a caso, 2 mappe con il bordo giallo, 2 con il bordo arancione e 2 con il bordo verde scuro e disponetele una sopra l'altra (vedi figura).

Alla fine avrete una pila composta da 7 mappe del tesoro (ma il numero e il colore delle mappe potete variarlo a vostro piacere).

Ogni giocatore prende:

- 1 cartella «tempio»
- 1 pennarello cancellabile
- 1 foglio trasparente, che va posizionato sopra la cartella «tempio» facendolo coincidere con essa.

Ogni giocatore deve posizionare davanti a sé la sua cartella «tempio» in modo che la casella su cui si trova la scalinata diventi l'angolo in alto a destra della cartella, mentre la casella con l'entrata deve diventare l'angolo in basso a sinistra.



Come giocare

Una partita prevede 7 turni di gioco, uno per ogni mappa del tesoro. Il giocatore più giovane sarà il Capo Esploratore nel primo turno di gioco; in seguito, all'inizio di ogni nuovo turno di gioco, il ruolo passerà al giocatore posto alla sinistra del Capo Esploratore precedente. Ogni turno di gioco comprende tre fasi.

1. Memorizzare il percorso

Il Capo Esploratore scopre la mappa che sta in cima alla pila, mostrandone a tutti la faccia illustrata. Tutti i giocatori (Capo Esplora-

tore compreso) devono cercare di memorizzare la mappa nel modo più accurato possibile, cosicché – quando tratteranno il percorso – saranno in grado di evitare botole e trabocchetti toccando invece con la linea le caselle delle monete d'oro.

Il Capo Esploratore decide autonomamente quando rigirare la mappa del tesoro, coprendo quest'ultima e mettendo fine al tempo concesso per la memorizzazione. Naturalmente, se per memorizzare la mappa ha bisogno di un tempo prolungato, offrirà maggiori opportunità anche agli altri giocatori.

2. Tracciare il percorso

A questo punto ogni giocatore, contemporaneamente agli altri, traccia un percorso sul foglio trasparente che ricopre la sua cartella «tempio». Il percorso deve essere tracciato seguendo queste regole.

- 1) Deve partire dalla porta d'entrata in basso a sinistra; partendo da questo punto, la traccia può procedere nella casella a destra o in quella superiore.
- 2) La traccia deve terminare nella casella in alto a destra, la scalinata che è l'uscita dal tempio.
- 3) La linea deve passare da una casella a quella adiacente o in senso orizzontale, o in senso verticale.
- 4) La linea non può intersecare di nuovo se stessa.
- 5) La linea non può uscire da una casella per lo stesso lato da cui è entrata.
- 6) Una casella può essere toccata dalla linea della traccia una sola volta.



Percorso disegnato correttamente



Esempi di tracce errate

La maledizione di Montezuma

La linea deve essere tracciata in modo che il percorso non cambi direzione per più di 7 volte. Se questo accade dovrete disegnare una **X** nel punto esatto dell'ultimo cambio (l'ottavo). Il percorso si fermerà qui, senza proseguire oltre.

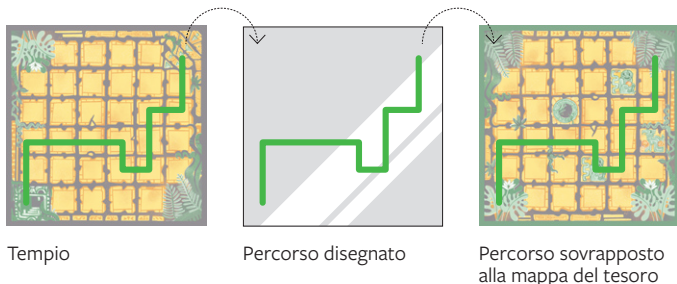
Regola «Ciò che è fatto, è fatto»

Finché il turno è in corso, i giocatori non possono cancellare (né totalmente né parzialmente) la linea che hanno tracciato o stanno tracciando. Essi non possono modificare il tracciato né se si accorgono che hanno cambiato direzione troppe volte (rischiando la maledizione di Montezuma), né se individuano un tracciato migliore, né infine se pensano di aver fatto un errore. In altri termini: non è ammesso correggere eventuali errori.

3. Raccogliere il tesoro

Dopo che tutti i giocatori hanno finito di tracciare i loro percorsi, svelate la mappa del tempio avendo cura di orientarla come nella fase 1.

A questo punto i giocatori, iniziando dal Capo Esploratore e procedendo in senso orario, devono controllare i percorsi che hanno tracciato. A tal fine devono sovrapporre il loro foglio trasparente alla mappa del tesoro e verificare se hanno toccato le collocazioni delle monete e/o se hanno incontrato ostacoli e problemi.



Si ricordi che, se l'esploratore cambia direzione per 8 volte, sulla casella in cui è avvenuto l'ottavo cambio va apposta una **X**; l'esplorazione si ferma lì. Si veda l'esempio sottostante.



Dopo aver controllato i loro percorsi e aver annotato sul blocchetto le monete guadagnate (le monete guadagnate in un turno non possono essere perse nei turni successivi), i giocatori puliranno i loro fogli trasparenti e saranno pronti per una nuova esplorazione.

Annotazione: quando spostate il foglio trasparente sulla mappa del tempio per controllare il percorso che avete tracciato, limitatevi a spostarlo in avanti senza ruotarlo; in questo modo, ciascun giocatore vedrà gli ostacoli e i tesori in una sequenza diversa e da un diverso punto di vista rispetto agli altri. Ricordate inoltre che le vostre caselle di partenza e di arrivo sono diverse da quelle degli altri giocatori, e questo fa sì che sia diverso anche il percorso che essi tracciano. Spiare i vostri avversari e copiare le loro esplorazioni non vi porterà molto lontano!

Fine del turno di gioco e inizio del successivo

Dopo che tutti i giocatori hanno controllato le loro esplorazioni, la mappa del tesoro utilizzata viene scartata. Il nuovo Capo Esploratore sarà il giocatore posto alla sinistra del precedente. Il nuovo turno di gioco verrà giocato allo stesso modo del turno precedente.

Fine del gioco e condizioni di vittoria

La partita ha termine dopo 7 turni di gioco, ovvero dopo che tutte le mappe del tesoro sono state scartate. Vince chi ha accumulato il maggior numero di monete d'oro.

Regole avanzate

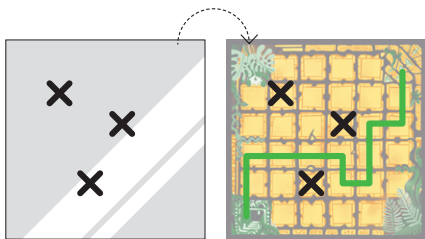
1) Alla fine di ogni turno, il giocatore più ricco deve tracciare una **X** su una delle caselle della sua cartella (naturalmente sul foglio di plastica trasparente!). In caso di parità tra due o più giocatori, nessuno traccia la **X**.

La **X** potrà essere tracciata su tutte le caselle della cartella ad eccezione di quelle poste ai bordi.

In tutti i turni seguenti, le caselle marcate con la **X** non potranno più essere toccate nel tracciare il percorso; in altri termini, le linee dei nuovi percorsi dovranno evitare queste caselle.

2) Botola = **X**: se la rotta di un giocatore tocca una botola, il giocatore deve tracciare una «**X**» nella stessa casella (sempre sul foglio trasparente). Nei turni successivi, le caselle con la **X** devono essere evitate.

Un giocatore non può avere più di 3 «**X**» sulla sua cartella; se si trovasse nella situazione di doverne aggiungere una quarta, la regola viene semplicemente ignorata.



7-99
anni



2-4
giocatori



15/20
minuti