Unknown

Ribalta il tuo cubo fino al centro. Le regole le scopri giocando. 2–4 giocatori, più un dealer se volete · 30–45 minuti · dai 10 anni.



Contenuto

tavola	9 × 9 caselle: 32 partenze in noce sul bordo, 48 tessere colorate intercambiabili, la casella nera **G** al centro
tessere colorate	48: 8 rosse, 8 gialle, 8 blu, 8 verdi, 8 prugna, 8 bianche
cubi	4, uno per giocatore; si riconoscono dal legno degli spigoli. Ogni cubo ha le facce dei sei colori, opposte a coppie: rosso/verde, giallo/prugna, blu/bianco

tessere-regola	8, nere, con un segno inciso: sono le regole nascoste
segnalini esilio	12
gettoni punto	20
cassetti	nord: tessere colorate · est: cubi · sud: tessere-regola e segnalini · ovest: gettoni

Scopo

Arrivare per primi sulla casella **G** ribaltando il proprio cubo. Sulla tavola però valgono **otto regole nascoste** che all'inizio nessuno conosce, tranne il dealer: si capiscono guardando quello che succede, e se ne scopre una alla fine di ogni round. Si gioca al meglio di tre partite: vince chi ha più gettoni alla fine della terza.

Preparazione

- **Il dealer.** Uno di voi non gioca e fa il dealer: prende le 8 tessere-regola, le mescola e le mette in fila accanto alla tavola, a faccia in giù. Lui solo conosce il loro testo (ultime pagine del libretto). Senza dealer si gioca come spiegato più avanti.
- **I colori.** Per la prima partita mettete le tessere colorate come nello schema qui sotto (la riga 1 è il lato nord). Dalla seconda partita in poi rimescolatele: pescatele a caso dal cassetto e riempite le sedi riga per riga. Se una tessera bianca finisce in una delle otto caselle intorno alla G, scambiatela con la prossima tessera di un altro colore.
- **L'ordine di turno.** Comincia il più giovane, poi si va in senso orario. L'ordine non cambia mai, nemmeno fra una partita e l'altra.
- **Le partenze.** Partendo dall'**ultimo** giocatore e andando all'indietro, ognuno sceglie un cubo e lo mette su una partenza libera (una delle 32 caselle di noce), mai accanto a un altro cubo, nemmeno in diagonale. Sopra si mette la faccia che si vuole, ma **non il bianco**.
- Gettoni e segnalini restano in mezzo, a portata di tutti.

	a	b	c	d	e	f	g
1	ro	bi	ro	gi	bl	pr	gi
2	bi	bl	ve	ro	ve	bi	pr

3	bl	ve	pr	bl	ro	bl	bi
4	gi	pr	bl	**G**	ve	gi	bi
5	pr	bl	ro	ro	bl	bi	ve
6	gi	ro	pr	gi	pr	ve	gi
7	pr	gi	ro	ve	bi	bi	ve

ro rosso · gi giallo · bl blu · ve verde · pr prugna · bi bianco. Le caselle di noce intorno a questo quadrato sono le partenze.

Il turno

Al tuo turno **ribalti il tuo cubo di una casella**, in orizzontale o in verticale: lo fai rotolare sullo spigolo, quindi la faccia di sopra cambia. Non si va in diagonale e non si esce dalla tavola. **Conta solo la faccia di sopra.**

- **Spinta.** Se la casella dove vai è occupata, il cubo che c'è sopra viene ribaltato di una casella nella stessa direzione. Se dietro ce n'è un altro, si spinge anche quello, e così via: si ribalta prima il più lontano. Un cubo spinto **fuori dalla tavola** è esiliato (vedi sotto). Non si può spingere un cubo sulla G: quella mossa è vietata.
- **Gli effetti.** Appena hai mosso, il dealer guarda la tavola e annuncia gli effetti delle regole nascoste, ma **mai la regola**: dice solo cosa devi fare. Si eseguono subito, nell'ordine in cui li dice. Se non succede niente, tace.
- **Gli annunci** sono sempre questi: «Esilio.» · «Paga due gettoni.» · «Gira il cubo.» · «Quel colore no.» · «Ribalta un cubo che mostra il ...» · «Ribalta un cubo qualsiasi.» · «Gioca ancora.»
- **Esilio.** Prendi un segnalino esilio e rimetti il tuo cubo su una partenza libera a tua scelta, con sopra un colore a tua scelta tranne il bianco. Se l'esilio arriva durante il tuo turno, il turno finisce lì.
- **Gira il cubo.** Giri il cubo sul posto, senza spostarlo, finché sopra c'è un altro colore. Se il dealer dice «Quel colore no», scegline un altro.
- **Ribalta un cubo.** Scegli tu quale cubo (non il tuo) e in che direzione, e lo ribalti di una casella. Può spingere altri cubi. Se il dealer dice che la scelta non va, ne fai un'altra; se non c'è nessun cubo adatto, non succede niente.
- **Gioca ancora.** Fai subito un altro turno. **Nessuno gioca più di tre turni di fila**, qualunque cosa dica il dealer.

Le otto regole valgono tutte dal primo turno, anche quelle ancora coperte.

Il round

Un round finisce quando ognuno ha fatto il suo turno. Alla fine di ogni round il dealer gira la prima tessera-regola coperta della fila e ne legge il testo ad alta voce: da quel momento quella regola è nota a tutti. Dopo l'ottavo round sono tutte scoperte.

Fine della partita

- **Chi arriva sulla G** col proprio ribaltamento vince subito, prima di qualunque effetto. Nessun'altra mossa può portare un cubo sulla G.
- **Dopo 15 round** senza vincitore la partita finisce lo stesso.
- **La classifica.** Gli altri si classificano per distanza dalla G, contata in caselle in orizzontale più caselle in verticale: più vicino, meglio. A parità vale chi ha meno segnalini esilio, poi chi viene dopo nell'ordine di turno.
- **I gettoni.** Il primo prende **3 gettoni**; il secondo **1** (in tre o quattro giocatori); il terzo **1** (in quattro). Poi i segnalini esilio tornano in mezzo.
- **L'incontro.** Si giocano tre partite. La prima è quella della scoperta; nella seconda e nella terza le regole sono già note, cambiano i colori della tavola. Vince chi ha più gettoni dopo la terza partita; a parità, chi ha vinto più partite. Se la riserva dei gettoni finisce, segnate i punti su un foglio.

Senza dealer

Le tessere-regola si distribuiscono coperte: **in quattro** 2 a testa; **in tre** 2 a testa e le 2 che avanzano si scoprono subito; **in due** 3 a testa e le 2 che avanzano si scoprono subito. Ognuno guarda le sue e fa da dealer per quelle: quando una delle sue regole scatta, su chiunque, anche su se stesso, annuncia l'effetto. Alla fine di ogni round un giocatore scopre una delle sue tessere coperte, a scelta: comincia il primo giocatore e poi si va a turno. Chi si dimentica di annunciare un effetto lo perde, e non si torna indietro; se qualcuno se ne accorge quando la regola viene scoperta, chi l'ha dimenticata paga un gettone.

Consigli

- Nei primi round muovete poco e guardate: ogni annuncio del dealer è un indizio, e quello che **non** succede lo è altrettanto.
- Ricordate su che colore eravate e cosa mostrava il cubo quando è arrivato un effetto. Due casi uguali con lo stesso effetto valgono più di una teoria.
- La strada più corta per la G raramente è la più sicura: il bianco è dappertutto.

- A regole scoperte, la partita diventa una partita di posizione: spingere al momento giusto vale più di correre.

Varianti

- **Indovina.** Al tuo turno, invece di muovere, puoi dire a parole tue cosa fa una regola ancora coperta. Se il dealer conferma che hai colto il senso, la tessera si scopre subito e prendi **2 gettoni**; se sbagli prendi un segnalino esilio, ma il cubo resta dov'è.
- **Nebbia.** Per giocare di nuovo a regole nascoste: il dealer sceglie in segreto solo alcune tessere-regola, almeno tre, e mette le altre nel cassetto senza mostrarle. Le coppie restano insieme: la 2 vale solo con la 1, la 5 solo con la 4, la 7 solo con la 6.
- **Lampo.** Trenta secondi per turno, con una clessidra.

Le otto tessere-regola

Questa parte è **solo per il dealer**. Se giocate, non leggetela prima della fine della prima partita. Le tessere si riconoscono dal segno inciso; il dealer controlla le regole nell'ordine dei numeri, e l'esilio di nuovo ogni volta che un cubo si muove o viene girato.

1. **Esilio** (una freccia che esce dal quadro). Se il tuo cubo mostra il bianco sopra, o sta su una casella bianca, dopo un tuo ribaltamento o dopo che l'hai girato, sei esiliato: prendi un segnalino esilio e rimetti il cubo su una partenza libera, con sopra un colore a scelta tranne il bianco. Il tuo turno finisce. *Annuncio: «Esilio.»*
2. **Tre esili** (tre tacche). Chi riceve il terzo segnalino esilio rimette tutti e tre i suoi segnalini in mezzo e paga 2 gettoni alla riserva; se non li ha, li paga appena li guadagna. *Annuncio: «Paga due gettoni.»*
3. **Spinta** (doppia freccia). Un cubo spinto, o ribaltato per effetto di una regola, non fa scattare nessuna regola tranne l'esilio: se finisce su una casella bianca o mostra il bianco sopra, è esiliato, e il suo padrone sceglie dove ripartire. *Annuncio: «Esilio.» al padrone del cubo.*
4. **Cambio colore** (freccia che gira). Se nessuna delle 8 caselle intorno al tuo cubo ha il colore della tua faccia di sopra, devi girare il cubo sul posto e mettere sopra un altro colore. Le partenze di noce e la G non hanno colore. *Annuncio: «Gira il cubo.»*
5. **Colore vicino** (un quadro con un punto al centro). Quando giri il cubo per la regola del cambio colore, il nuovo colore di sopra deve essere uno di quelli delle 8 caselle intorno a te. Se intorno non c'è nessun colore, scegli liberamente. *Annuncio: «Quel colore no.» finché il colore non va bene.*
6. **Muovi un altro** (stella a quattro punte). Se almeno 2 delle 8 caselle intorno al tuo cubo hanno il colore della tua faccia di sopra, devi ribaltare di una casella un altro cubo che mostra sopra quello stesso colore, nella direzione che vuoi. Se non ce n'è nessuno, non succede niente. *Annuncio: «Ribalta un cubo che mostra il ...» e il colore.*
7. **Giallo** (il sole). Se il colore della regola «muovi un altro» è il giallo, il cubo da ribaltare può essere uno qualsiasi, tranne il tuo. *Annuncio: «Ribalta un cubo qualsiasi.»*
8. **Turno extra** (tre punti in fila). Se la tua casella e le due ai suoi lati opposti, in orizzontale, in verticale o in diagonale, hanno tutte il colore della tua faccia di sopra, giochi subito un altro turno, dopo aver risolto le altre regole. *Annuncio: «Gioca ancora.»*

Casi dubbi. Le regole 4–8 valgono solo per il cubo che il giocatore di turno ha ribaltato lui stesso. Se la regola 4 ti fa girare il cubo, le regole 6, 7 e 8 si controllano col colore nuovo. Un cubo che una regola fa ribaltare non può andare sulla G né uscire dalla tavola: si sceglie un'altra direzione.

Cura del legno

La tavola è in noce massello finito a olio cera, le tessere e le facce dei cubi sono laccate. Si pulisce con un panno asciutto. Una volta all'anno si ripassa il noce con una goccia di olio cera, si lascia assorbire dieci minuti e si lucida con un panno di cotone. Le tessere si prendono con due unghie dai lati: non fate leva con oggetti metallici. Tenere lontano da termosifoni e sole diretto.

Attenzione: contiene piccole parti. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.