

LA CORSA PIÙ FOLLE DEL MONDO

Età: 8-99

Giocatori: 2-16

Durata: 10 minuti

Un gioco di: *Carlo Rigon, Matteo Cimenti, Enrico Feresin*

Contenuto: 1 maxi tabellone-percorso componibile; 3 dadi speciali da 6 facce (blu, rosso, giallo); 1 dado speciale da 8 facce (verde); 4 pedine segnaposto

La corsa più folle del mondo è un gioco di corsa in tempo reale, che sfrutta un meccanismo di movimento molto semplice, basato sui riflessi, il colpo d'occhio, l'astuzia e la fortuna. **ATTENZIONE:** essendo un gioco di movimento e d'azione, si consiglia di giocarlo in piedi attorno a un tavolo.

Preparazione

Si compone il percorso unendo i vari tasselli dalla partenza all'arrivo. Ciascun giocatore sceglie una pedina, la posiziona su una casella tonda di partenza e prende il dado del colore corrispondente alla casella in cui si trova la sua pedina.

Svolgimento

Ad un cenno convenuto, tutti i giocatori lanciano il loro dado e ne vedono il risultato, spostano poi rapidamente la loro pedina di tante posizioni quante ne indica il dado. Una volta che la pedina ha terminato il movimento si troverà su una nuova casella dello stesso o, probabilmente, di un altro colore. Il giocatore dovrà prendere il dado di quel colore (se lo sta usando qualcun altro dovrà aspettare che questi lo lanci e ne veda il risultato) e lanciarlo per spostarsi di nuovo. Ogni giocatore si muoverà con questo meccanismo, finché uno non arriverà al traguardo 🏁. Quel giocatore sarà il vincitore.

Nessun turno e frenesia

Questo è un gioco in tempo reale, perciò non ci sono turni. I giocatori arraffano appena possono il dado dello stesso colore della casella su cui sono fermi e lo tirano il più rapidamente possibile! A discrezione dei giocatori valgono spintoni, morsi, solletico e ciò che vogliono pur di impossessarsi prima degli avversari di un dado.

Non vale assolutamente però:

a) avere in mano più di un dado;

b) prendere un dado che sta rotolando prima che l'avversario possa vedere che punteggio ha ottenuto.

Se ciò dovesse succedere, il giocatore che non ha visto il risultato del dado, avanza del numero massimo di caselle consentite da quel dado.



Regole di movimento

- Ci si può spostare solamente su una delle 4 caselle adiacenti a quella che si sta occupando. Dato che lo scopo è andare verso lo smile arancione, normalmente è sconsigliato muoversi sulle due caselle dietro a quella occupata (a meno che non permettano di lanciare un dado particolarmente "potente").
- Non si può terminare su una casella già occupata da un avversario, ma si può superarla "passandoci sopra".
- Non ci si può muovere di meno punti di quanti indicati dal dado.



Effetti speciali

Alcuni dadi, invece di riportare il numero 1, hanno una faccia speciale. Se ottieni con un lancio una faccia speciale urla il nome della faccia che hai ottenuto. Tutti gli altri giocatori dovranno immediatamente lasciare ciò che stavano facendo e dovranno eseguire l'azione indicata. Tu, nel frattempo, potrai continuare a giocare per qualche prezioso secondo. Gli effetti speciali sono:



PIEDI!

Tutti i giocatori devono toccarsi i piedi prima di riprendere a giocare



CAMBIO POSTO!

Tutti i giocatori devono cambiarsi di posto prima di riprendere a giocare



GIRO!

Tutti i giocatori devono girare su sé stessi prima di riprendere a giocare

Campionato per 8 e 16 giocatori

Se si gioca in 8 (o anche in 16) si possono organizzare campionati con più turni. Quattro giocatori alla volta si sfidano per accedere al turno successivo. I primi due arrivati ad ogni turno di qualificazione accedono alla semifinale (se si gioca in 16) o alla finale (se si gioca in 8).