

PYRAMID

IL GIOCO DELLA VITA

PRATICA

PYRAMYD

PRATICA DI GIOCO

NUMERO DI GIOCATORI : min. 1 - no max

ETA' : dal momento in cui l'individuo entra nel rapporto di causa-effetto

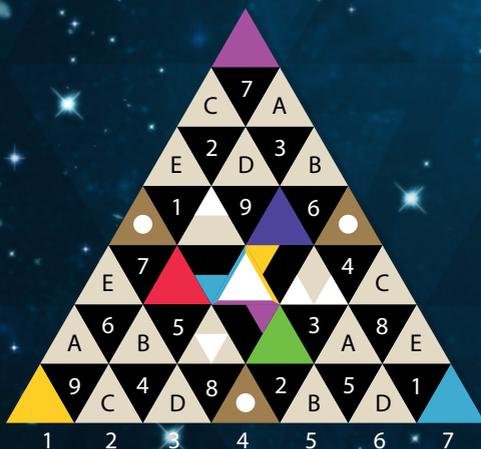
TIPOLOGIA DI GIOCO : Astratto, strategia e analogia, collaborativo

SCOPO DEL GIOCO

Partendo dalle caselle iniziali del colore di riferimento della pedina di partenza, bisogna raggiungere il triangolo bianco centrale, posizionandovisi su rispettando i colori in esso indicati, superando alcune difficoltà, scambiandosi di ruolo con gli altri giocatori e portando a termine speciali obbiettivi.

COMPOSIZIONE DEL GIOCO

Il gioco è composto da una tavola di forma triangolare (triangolo equilatero) suddivisa in una serie di triangoli più piccoli al suo interno, di colorazioni differenti. La suddivisione parte con sette triangoli sui lati più esterni, fino a raggiungere un singolo triangolo bianco centrale.



Il gioco mette a disposizione una tavola che è di volta in volta modificabile. Difatti essa è composta da alcuni triangoli fissi ed altri mobili. Così facendo si avrà una combinazione alfa-numerica sempre diversa, come vedremo di seguito. I triangoli mobili sono quelli che hanno lettere o numeri.

Avendo presente l'esempio su riportato, eccovi mostrata la disposizione delle caselle alfa-numeriche ogni qual volta si vuole cambiare enigma di gioco (dar così vita ad una nuova tavola).

Per facilitare l'apprendimento di questo passo del gioco utilizziamo la tavola di esempio sopra esposta:

- PRIMA SERIE DI NUMERI DA 1 A 9: posizionare, in maniera casuale, una singola serie di numeri da 1 a 9 intorno al triangolo bianco centrale e le caselle fisse ad esso adiacenti, ciò vuol dire occupare gli spazi diagonali che intercorrono fra le caselle di colore marrone con cerchio bianco (nel nostro caso di esempio i numeri posizionati, letti a partire dalla casella marrone a sinistra sono: 1 - 9 - 6 - 4 - 3 - 2 - 8 - 5 - 7);

- TRE GRUPPI DI LETTERE DALLA "A" ALLA "E": vicino al triangolo giallo in basso a sinistra (leggendo da sinistra a destra, a salire) oltre ai numeri 9 - 4 - 8 - 6 - 5 - 7, sono presenti le lettere C - D - A - B - E. Questo è il gruppo di caselle che deve includere necessariamente le lettere A - B - C - D - E (sempre però liberamente disposte all'interno di questa sezione di tavola).

Lo stesso procedimento verrà effettuato per le altre sezioni vicino al triangolo ciano ed al triangolo magenta. Difatti, facendo attenzione, si noterà che anche vicino al triangolo ciano e giallo (ai vertivi della tavola) sono presenti tutte e cinque le lettere, ma disposte diversamente.

- SECONDA SERIE DI NUMERI DA 1 A 9: ora posizionare la restante parte di numeri, sempre in maniera casuale, nei restanti spazi in alternanza alle lettere (come da figura a pag. 1), facendo però attenzione che numeri uguali non capitino vicini, ossia non capitino con i vertici adiacenti, evitare quindi situazioni di seguito rappresentata:



6

6

PEDINE

Il gioco non impone un limite massimo di partecipanti, ciò significa che può anche essere giocato come solitario, o anche a più di tre giocatori.

E' consigliabile iniziare la prima partita con un minimo di tre giocatori per entrare a pieno nella meccanica, successivamente si potrà giocare anche a più giocatori. La modalità a più giocatori è spiegata più chiaramente nella versione 2.0 che trovate alla fine della spiegazione generale.

Le pedine sono di colore:

- magenta (CORPO)

- giallo (ANIMA)

- ciano (MENTE)



Il gioco inizia con uno dei tre partecipanti, che chiameremo simbolicamente "amore" (la decisione di chi sarà il primo è assolutamente arbitraria e libera, dipende dal metodo utilizzato da chi partecipa al gioco). Il giocatore amore sceglierà con quale pedina giocare.

Dopo che il giocatore amore avrà scelto, agli altri giocatori spetteranno le restanti pedine in



base al senso orario (così come essi sono posizionati intorno al tavolo da gioco).



La pedina è di forma piramidale con base triangolare. Ogni pedina ha su di essa tre colori, di cui uno principale (coprente la maggior parte della pedina) e gli altri indicati su una fascia nella parte bassa della pedina (sulle facce restanti). I colori sono quelli sopra elencati, i quali si inter-cambiano tra fascia e facce in maniera alternata.



All'inizio del gioco ogni pedina sarà posizionata sulla casella del colore principale, con la faccia monocolore (ossia senza fascia) rivolta verso il centro della tavola da gioco.

Durante tutta la partita la base della pedina sarà rivolta verso la tavola, quindi coperta, movimenti 3D non sono ammessi.

MOVIMENTI

I movimenti delle pedine (detti anche "salti") sono suddivisi in 1, 2 o 3 salti disponibili.

All'inizio della partita, il giocatore che fra i tre è stato scelto come il giocatore amore avrà alla sua sinistra il giocatore denominato "verità", il quale ha il compito di effettuare la prima mossa, scegliendo con quale numero di salti iniziare: 1, 2 o 3; andando quindi a posizionare il numero scelto sotto l'indicatore (freccia del colore della propria pedina, che si trova al centro della sua porzione di tavola da gioco). Questo permetterà anche agli altri giocatori di avere il numero di mosse con cui iniziare posizionato sotto il loro indicatore.

Il terzo giocatore, sempre seguendo il senso orario, è chiamato "potere". Egli dovrà scegliere con quale sequenza di numeri giocare (essa è presente sull'anello esterno della tavola, chiamato anche pendolo) e sarà di conseguenza il secondo ad effettuare le mosse, dopodiché spetterà al giocatore amore.

Le sequenze sono scritte sul pendolo, e sono:

3 - 1 - 2 | 1 - 2 - 3 | 2 - 3 - 1.

Una volta che il giocatore potere ha scelto la sua sequenza, il pendolo ruoterà finché la sequenza

scelta non capiterà davanti al proprio indicatore (si noterà che di conseguenza le altre sequenze si posizioneranno di fronte agli altri giocatori in automatico).

La direzione del pendolo è definita da un triangolo nero apposito con una freccia bianca (come da figura a pag. 5), da inserire nello spazio incavo presente al centro di uno dei semicerchi dei rispettivi giocatori (è arbitraria la decisione di chi dei tre giocatori avrà il compito di gestire il suddetto triangolo, ma si consiglia di posizionarlo davanti al giocatore che inizierà a muovere per primo, ossia il giocatore potere).

Il pendolo, ad inizio partita, sarà sempre posizionato con la freccia bianca verso sinistra (vedere immagine a pag. 5: 1°), e rimarrà oscillante sempre entro i tre numeri della sequenza.

Qualora la scelta del giocatore potere portasse ad avere un numero iniziale alla cui sinistra non vi è alcun numero, l'indicatore del pendolo potrà automaticamente essere rivolto verso destra, indicando quindi il numero di mosse possibili al turno successivo.

Ma chiariamo meglio questa situazione utilizzando l'immagine a pag. 5, dove la freccia sul

numero indica il colore della pedina ed i salti che spettano ai rispettivi giocatori:

1° TURNO: il giocatore verità (in questo caso indicato dal segnalino ciano in basso) sceglie ad esempio di iniziare con due mosse, ecco che gli altri due segnalini dei rispettivi colori principali delle pedine indicano per gli altri giocatori le mosse che gli spettano. In tale esempio il giocatore potere, che nel nostro caso è di colore giallo, ha scelto la sequenza di numeri 2 - 3 - 1. Così facendo la sequenza di salti dei giocatori nel turno in corso, a partire dal giocatore verità, sarà 2 - 1 - 3.

2° TURNO: il giocatore verità, come da regolamento, dovrà procedere con la mossa a disposizione nel suo range di possibilità, che nel suo caso è 1 (rispettando la regola che il pendolo si muove inizialmente verso sinistra rispetto al numero iniziale da cui si è partiti). Così facendo, la sequenza di salti dei giocatori, a partire dal giocatore verità, sarà 1 - 3 - 2.

3° TURNO: il giocatore verità, come da regolamento, dovrà procedere con la mossa successiva a disposizione nel suo range di possibilità, che in questo caso è 3 (dovendo proseguire sempre verso sinistra finché i numeri non termi-



1°



2°



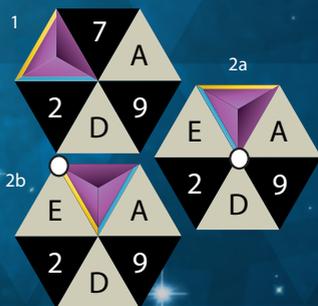
3°

nano, potendo così passare al verso di destra). Così facendo, la sequenza di salti dei giocatori, a partire dal giocatore verità, sarà 3 - 2 - 1.

4° TURNO: seguendo il regolamento, essendo alla sinistra di 3 assente ogni numero, il pendolo passerà alla direzione destra). Così facendo la sequenza di salti dei giocatori sarà 1 - 3 - 2.

Da notare bene che questa procedura sarà ripetuta fino alla conclusione del gioco, proprio come un pendolo che oscilla.

I salti all'interno della tavola da gioco non hanno vincoli, se non quello di mantenere la faccia senza colore sempre rivolta verso il basso. Ciò significa che, utilizzando un perno (ossia una delle punte angolari della base della piramide - indicate nella figura da un cerchio bianco con contorno nero), il giocatore potrà muoversi liberamente su di esso, effettuando un movimento di rotazione sul perno scelto. Il perno non deve essere necessariamente lo stesso nel caso in cui vi fossero due o tre salti da compiere (come da immagine a pag. 6), dalla posizione 1 si può ad esempio passare alla posizione 2a o 2b, sfruttando a scelta uno dei perni della base).



Al giocatore non sarà concesso di tornare sulla stessa casella durante lo stesso turno.

Qualora, invece, il giocatore in turno restasse bloccato nei movimenti (ciò significa che il giocatore in turno non ha a disposizione il numero di caselle libere equivalenti al numero di salti che gli spettano) il giocatore salta il turno, non avendo possibilità di effettuare tutti i salti a disposizione (questa condizione può capitare quando, ad esempio, le altre due pedine gli siano intorno).

N.B. Non si possono effettuare movimenti ipotetici sulla tavola, ciò vuol dire che la pedina deve essere spostata solo quando il giocatore in turno ha deciso come muoverla. Non si può ripetere la mossa in caso di errore: quindi, attenzione!

CARATTERISTICHE CASELLE

CASA - NASCITA

Sono le caselle di partenza dei singoli giocatori.

Sono i punti in cui i giocatori si posizioneranno per iniziare il gioco, dopo aver scelto il colore principale e la relativa pedina.



Ogni qual volta una pedina vi si troverà sopra, dovrà avere la faccia principale rivolta verso il centro della tavola da gioco. Ogni giocatore può tornare sulla propria casella "casa" quando essa coincide con la fine dei salti, oltre a specifiche interazioni (vedere sezione INTERAZIONI).

BENE - ESPERIENZA POSITIVA

All'interno della tavola da gioco, di questo tipo di caselle ne sono presenti quindici. Esse sono composte da cinque lettere A-B-C-D-E ripetute tre volte.



Qualora un giocatore si trovi su una di queste caselle (sempre alla fine dei salti a disposizione), egli dovrà obbligatoriamente scegliere in quale delle altre due caselle con la stessa lettera spostarsi, rispettando il verso con cui la pedina

è giunta sulla casella in questione (ciò significa che il giocatore deve rispettare i colori della base della pedina che ha di fronte a sé).



Se la casella scelta dal giocatore fosse occupata, il giocatore che la occupa, è obbligato a scambiarsi di casella col giocatore in turno rispettando sempre la posizione delle pedine.

MALE - ESPERIENZA NEGATIVA

All'interno della tavola da gioco, di questo tipo di caselle ne sono presenti diciotto. Esse sono composte dalla sequenza di numeri che va da 1 a 9, ripetuta due volte.



Qualora un giocatore si trovi su una di queste caselle (sempre alla fine dei salti a disposizione) egli dovrà obbligatoriamente spostarsi sulla casella avente lo stesso numero, rispettando il verso con cui la pedina è giunta sulla casella (a differenza delle lettere, in questo caso il giocatore dovrà spostarsi sull'unica casella del medesimo numero, proprio perchè i numeri sono

ripetuti solo due volte). Se dovesse capitare che una pedina (sempre al termine dei suoi salti) si trovi su una casella nera numerata ed il secondo numero (casella) è occupato da un'altra pedina, in tal caso le pedine si scambieranno di casella rispettando sempre il verso della loro posizione.

PASSAPORTA - CASUALITA'

Di questo tipo di caselle, ne sono presenti tre all'interno della tavola da gioco. Sono caselle speciali, che obbligano la pedina (giocatore), una volta che vi sopraggiunge (senza necessariamente essere l'ultimo dei salti disponibili) di tele-trasportarsi in una delle altre caselle dello stesso tipo, continuando i salti a disposizione, nel caso in cui ve ne fossero di rimanenti.



Se il giocatore si ritrovasse sulla casella passaporta come ultimo o unico salto, allora dovrà tele-trasportarsi in una delle due caselle passaporta a disposizione e rimanerci fino al prossimo turno. Se entrambe le caselle passaporta sono occupate dalle altre pedine, allora il giocatore in turno può scegliere di invertirsi di casella con una delle altre due pedine.

DONI - ACCETTAZIONE

Le caselle dei doni sono caselle speciali ma sono raggiungibili come le altre caselle, ossia transitabili o sostabili.

I giocatori, come uno degli obiettivi del gioco, dovranno necessariamente sostare (non transitare) sulle tre caselle dei doni, ricevendo così un triangolino raffigurante il dono stesso, per posizionarlo negli alloggi appositi presenti sulla ghiera della tavola da gioco.

Non vi è diritto di precedenza né un ordine specifico nel ricevimento dei doni, ciò significa che qualsiasi giocatore potrà in qualsiasi momento sopraggiungere sulla casella del dono e riceverlo per la propria pedina.

E' fondamentale sapere che ottenere i tre doni è necessario per raggiungere il triangolo centrale.

NOTA BENE

Non è possibile passare dalla casella dei doni alla casella di ricongiungimento (come vedremo nella sezione CASELLE DI RICONGIUNGIMENTO).

PASSATO

(Consapevolezza - Verbo Potere)



PRESENTE

(Coscienza - Verbo Dovere)



FUTURO

(Intenzione - Verbo Volere)



CASELLE UNIONE - CONDIVISIONE

Per raggiungere lo scopo del gioco, non solo sarà necessario ricevere tutti e tre i doni, ma è soprattutto necessario che la pedina venga a conoscenza dei tre colori secondari.



Ciò è possibile interagendo con le altre pedine in gioco, incontrandosi fra loro con la faccia principale, come sempre alla fine sei salti a disposizione (leggere sezione INTERAZIONI FRA LE PEDINE per comprendere a pieno il funzionamento delle interazioni).

Queste caselle non sono considerate caselle di arrivo, ciò vuol dire che durante la fase di gioco in cui il giocatore non abbia acquisito i colori secondari tramite le interazioni, esse non sono transitabili in alcun modo (ossia la pedina dovrà esclusivamente passare intorno ad esse). L'unico modo per renderle transitabili è conquistarle con l'interazione (detta principale), ma non necessariamente dopo averle ottenute tutte (basta averne una per renderla transitabile).

Esse si ottengono tramite l'interazione di due pedine principale, quando si trovano con la loro faccia principale (colore pieno, senza fascia) una di fronte all'altra.

In tal caso entrambi i giocatori delle pedine incontrate riceveranno un triangolino del colore relativo alla combinazione dei due principali (ossia i due colori principali delle pedine incontratesi - vedere immagine pag. 10) da inserire negli alloggi appositi sulla ghiera. Ciò indipendentemente da chi dei due giocatori abbia effettuato la mossa.

Oltre a ciò (come vedremo meglio nella sezione SCAMBIO DI RUOLO) i giocatori implicati nell'interazione con le facce principali, dopo aver ottenuto il triangolo da apporre sulla corona, si scambieranno le pedine e tutto ciò che appartiene loro (sequenza del pendolo; obiettivi ottenuti; posizione sulla tavola; turno), proseguendo quindi il gioco con la pedina del nuovo colore.

Poichè però, ogni pedina, può confrontare esclusivamente il proprio colore principale con le altre due, non potendo effettuare quindi l'interazione fra le altre due pedine, vi è una casella di unione mancante e non acquisibile con le in-

terazioni. Essa viene sbloccata ed è quindi ottenibile sostandovi semplicemente sopra sempre alla fine dei salti a disposizione, nel momento in cui il giocatore abbia ottenuto le due caselle di unione possibili ed i tre doni. Solo in tal caso la casella di unione restante sarà ottenibile.

Ecco di seguito un esempio di interazione (le quali vedremo nel dettaglio nella sezione INTERAZIONI FRA LE PEDINE) che porta le pedine a conquistare le caselle di unione.

In questo caso (evidentemente statico) supponiamo che la pedina color magenta abbia incontrato la pedina color ciano con la sua faccia principale. Questo incontro, permette ad entrambi i giocatori, di ottenere il triangolo color viola (colore secondario derivante dalla combinazione di ciano e magenta). La procedura inversa (ossia ciano che incontra magenta) avrebbe lo stesso risultato.



Qui di seguito le combinazioni di facce principali possibili fra le pedine, le quali danno la possibilità di ottenere il triangolo del colore secondario:



Il triangolo da conquistare si calcola in base alla combinazione tra i colori principali:

giallo e magenta fanno acquisire > rosso

giallo e ciano fanno acquisire > verde

magenta e ciano fanno acquisire > viola

CASELLE DI RICONGIUNGIMENTO E TRIANGOLO BIANCO CENTRALE - LIBERAZIONE ED ILLUMINAZIONE

Le caselle composte da una parte di triangolo nero ed una parte del colore delle case (colori principali), le quali circondano il triangolo bianco al centro della tavola da gioco, sono caselle speciali. Questo tipo di caselle sono accessibili esclusivamente dalle caselle dei colori secondari corrispondenti:

- **giallo** dalla casella **viola**
- **magenta** dalla casella **verde**
- **ciano** dalla casella **rosso**

Qualsiasi transito da altre caselle non è consentito. Inoltre ogni pedina ha la sua casella di ricongiungimento specifica, in base al colore principale (pedina gialla casella gialla, etc.) le altre non sono accessibili (non transitabili nè sostabili).

Le caselle di ricongiungimento sono esclusivamente transitabili (ossia non è possibile sovrapporgervi come ultimo salto della mossa

in atto) e lo sono, come detto, solo dalla pedina del medesimo colore principale. Qualora il giocatore si trovasse, conseguentemente ad uno o più salti, sopra di esse (e quindi sostandovi), la sua pedina verrebbe rispedita alla casa di partenza del giocatore in questione.

Per accedere alla casella finale (bianca centrale) bisognerà sorpassare la casella di ricongiungimento, ma si dovrà fare anche attenzione che la pedina rispetti i colori presenti sui lati del triangolo bianco centrale, ciò significa che la pedina dovrà arrivare a destinazione in modo tale che con l'ultima mossa sarà possibile combaciare il colore principale col suo corrispettivo e le fasce con i loro colori corrispettivi (come da figura).



Una volta che uno dei giocatori abbia raggiunto il triangolo centrale bianco, rispettando le regole, il gioco volgerà al termine.

Si aggiunge che il gioco prevede uno “scambio di pedina” (vedere sezione SCAMBIO DI RUOLO), ciò vuol dire che durante la partita i giocatori si troveranno, a causa di obiettivi da ottenere, a doversi scambiare la pedina. Questo scambio, che potrebbe essere permanente fino alla fine del gioco, non comporta variazioni nelle regole delle caselle di ricongiungimento, ciò vuol dire che le pedine rispetteranno sempre la casella relativa al colore principale.

Se ad esempio, il giocatore che ad inizio partita muove la pedina color magenta, successivamente ad interazioni si ritrova a muovere la pedina color giallo, non sarà più obbligato a transitare sulla casella magenta, per posizionarsi sul triangolo bianco centrale passando dalla casella del colore secondario verde, ma dovrà effettuare il posizionamento sul triangolo centrale bianco transitando sulla casella di ricongiungimento gialla, passando obbligatoriamente dalla casella del colore secondario viola.

In riferimento alle caselle in generale si aggiunge che:

- esse sono sempre attive per il giocatore in turno, ciò vuol dire che nel turno in corso, il giocatore che effettua le mosse deve sempre tenere conto delle caselle sulle quali verrà a trovarsi, ma soltanto a partire dalla fine dei suoi salti a disposizione;

- le caselle hanno la precedenza sulle interazioni, essendo esse il luogo dell'esperienza;

- le caselle vengono lette solo dalla pedina in gioco, ciò vuol dire che se conseguentemente ad una interazione, una delle altre due pedine in gioco viene mossa, essa non sarà obbligata a leggere la tavola ed effettuare possibili spostamenti;

INTERAZIONI FRA LE PEDINE

Le interazioni fra le pedine avvengono quando due pedine si trovano faccia a faccia rispetto ad un lato della loro base. Esse si attivano soltanto dopo che la pedina in turno abbia finito i salti a disposizione e dopo che essa abbia dato validità alle caratteristiche delle caselle.

Data la conformazione delle pedine, vi saranno una serie di interazioni che comporteranno, in alcuni casi, una modifica dell'assetto di gioco.

Ecco di seguito le 7 interazioni possibili con relativi esempi:

1. Se la pedina che sta effettuando la mossa, incontra con la sua faccia principale, la faccia principale di una delle altre due pedine (come si è visto nella sezione CASELLE DI UNIONE) entrambi i giocatori, sia chi effettua la mossa, sia chi la subisce, ottengono il colore secondario corrispondente alla combinazione dei due principali ed effettuano uno scambio di pedina, ciò vuol dire che entrambi i giocatori in questione continueranno il gioco con la pedina reciproca (vedere meglio sezione SCAMBIO DI RUOLO).



Se ad esempio la faccia principale della pedina magenta, in seguito ad una sua mossa ed alla fine dei suoi salti, incontra la faccia principale della pedina ciano, ad entrambi i giocatori verrà consegnato il triangolo del colore secondario derivante dalla combinazione dei due colori principali delle pedine in questione (nel nostro caso specifico sarà il viola) ed il giocatore della pedina magenta continuerà a giocare con la pedina ciano e viceversa.

2. Se la pedina che sta effettuando la mossa, incontra con la sua faccia principale il suo stesso colore presente sulla fascia in una pedina avversaria (alla fine dei salti disponibili), rispedisce la pedina toccata alla casa del proprio colore.



Se ad esempio la pedina ciano incontra, in seguito ad una sua mossa ed alla fine dei salti disponibili, la fascia ciano della pedina magenta, la pedina ciano rispedisce obbligatoriamente la pedina magenta alla sua casa di partenza, ossia alla casella magenta.

3. Se la pedina che sta effettuando la mossa (alla fine dei suoi salti), incontra la faccia principale di una delle due altre pedine, con la fascia del

colore principale della pedina incontrata, la pedina toccata potrà decidere se rispedirla alla sua casa di partenza o lasciarla in posizione.



Se ad esempio la pedina gialla, in seguito ad una sua mossa, incontra con la propria faccia con fascia ciano, la pedina ciano nella sua faccia principale, il giocatore con la pedina ciano potrà decidere se rispedire il giocatore con la pedina gialla alla casa di colore ciano o lasciarla in posizione.

4. Se le pedine si incontrano con le fasce corrispondenti ai reciproci colori principali, le pedine si scambiano i ruoli, ossia si scambiano le caselle sulle quali sono presenti al momento dell'incontro, come se fra di loro ci fosse un perno centrale sulla linea di base di scontro, intorno al quale effettuano una rotazione di 180°.



Se ad esempio la pedina magenta incontra con la sua fascia ciano la fascia magenta della pedina ciano (o viceversa), accade che le pedine si scambiano la casella rispettando la linea di base sulla

quale si sono incontrate, effettuando un giro di 180 gradi fra loro.

5. Se le pedine si incontrano e nessun colore combacia, allora le due pedine restano nella posizione d'incontro.



Se ad esempio la pedina di colore magenta incontra la pedina gialla nella sua fascia ciano (o viceversa), accade che le pedine restano nella posizione di gioco al momento dell'incontro.

6. Se le pedine si incontrano con due fasce dello stesso colore, accade che entrambe le pedine vengono spedite nella casa del colore principale della pedina opposta.



Se ad esempio la pedina il cui colore principale è il magenta, in seguito ad una sua mossa incontra con la sua fascia di colore giallo, la fascia di colore giallo della pedina il cui colore principale è il ciano (o viceversa), allora la pedina magenta viene spedita nella casella di colore ciano e la pedina

ciano viene spedita nella casella di colore magenta (sempre rispettando la regola che le facce principali saranno rivolte verso il centro della tavola).

7. Se le pedine si incontrano e la fascia di una pedina combacia con il colore principale dell'altra, accade che la pedina del colore principale, se lo desidera, può tornare al punto di partenza.



Se ad esempio la pedina il cui colore principale è il magenta, in seguito ad una sua mossa incontra con la sua fascia di colore giallo, la fascia di colore magenta della pedina il cui colore principale è il ciano (o viceversa), accade che la pedina magenta può scegliere se essere spedita nella casella di colore magenta, mentre la pedina ciano resta nella posizione.

NOTA BENE

Se un'interazione comporta lo spostamento di una pedina, si ricorda che solo la pedina in turno è obbligata a leggere le caselle sulle quali verrà a trovarsi, anche dopo l'interazione. Ad esempio se conseguentemente ad un'interazio-

ne, la pedina incontrata si sposta su una casella dono, il giocatore incontrato non può ottenere il dono. L'inverso è invece possibile, ossia, se il giocatore in turno, successivamente ad un'interazione si trova su una casella dono, allora potrà ottenerlo ed aggiungerlo agli obbiettivi portati a termine.

Se una pedina si trova nella sua casa principale, l'interazione vale ugualmente, ma considerando che ogni volta che le pedine sono nella casa di partenza la loro faccia principale è rivolta verso il centro della tavola da gioco, si può notare che solo le interazioni n° 1 - 2 - 3 e 5 sono da considerarsi.

Se un giocatore, alla fine dei suoi salti, si trovasse ad interagire contemporaneamente con le altre due pedine, lo stesso sceglierebbe quale delle due interazioni far avvenire per prima.

Ciò implica che in alcuni casi l'interazione può diventare una sola di due, poiché allo svolgersi di una delle due interazioni, la pedina in turno potrebbe essersi spostata dalla posizione di arrivo. Se l'interazione comportasse un avvicinamento della seconda pedina con la terza (e quindi un distacco della pedina in turno dall'altra pedina con la quale avrebbe potuto

interagire) le interazioni valgono sempre e comunque solo per la pedina in turno, quindi non ne deriva un'ulteriore interazione fra le altre due.

Ricordiamo inoltre che la pedina in turno fa valere prima le caratteristiche delle caselle e poi l'interazione.

IMPORTANTE

Qualora le suddette regole non potessero essere soddisfatte in pieno, il gioco resta fermo.

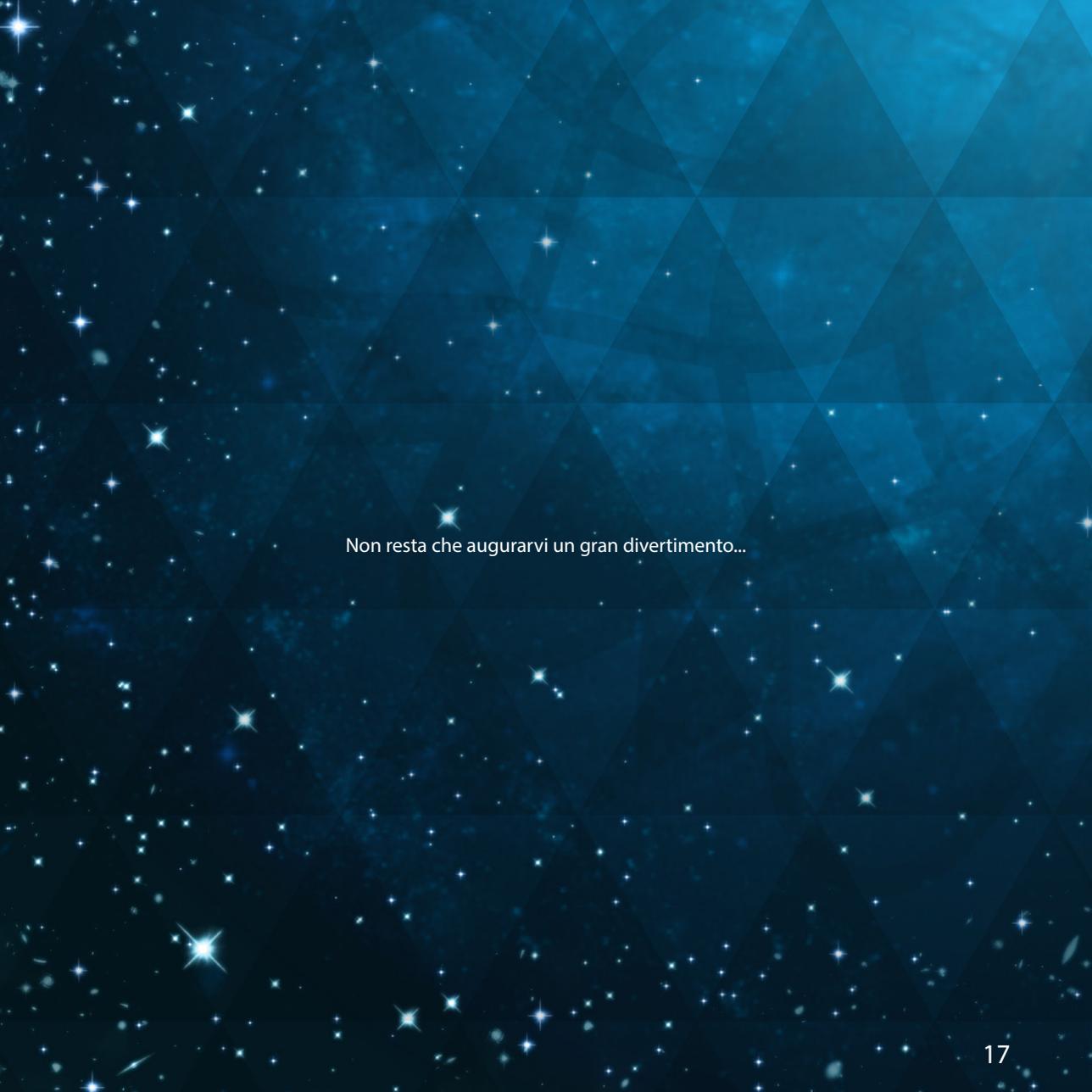
Se ad esempio, dopo un'interazione, la pedina in turno fosse costretta a tornare sulla casella casa, che però è attualmente occupata, il gioco resta fermo, lasciando la pedina in turno nella posizione attuale.

SCAMBIO DI RUOLO

Lo scambio di ruolo, come accennato, avviene quando due pedine si incontrano con le loro facce principali. Uno scambio di ruolo è uno scambio totale, ciò significa che i giocatori inizieranno a muoversi con la pedina del giocatore incontrato, iniziando quindi dalla posizione di incontro; useranno il pendolo reciproco (la sua sequenza numerica); saranno i "riceventi" dei doni fin ora ottenuti (senza spostare alcun tassello triangolare indicante gli obiettivi conquistati). Un effettivo scambio di posto.

Essendo l'ottenimento dei colori secondari un obiettivo obbligatorio, ciò implica che gli scambi sono necessari, ma ciò non vuol dire che siano definitivi, perchè in qualsiasi momento e quante volte lo si vorrà, basterà incontrarsi nuovamente con le facce principali e lo scambio avverrà di conseguenza.

Come indicato nella sezione CASELLE DI RICONGIUNGIMENTO, non è necessario arrivare al triangolo centrale bianco con la pedina con la quale si è iniziato il gioco. Difatti, una volta che i due scambi necessari siano avvenuti, il giocatore potrà anche decidere di continuare fino alla fine del gioco, a meno che non sia incontrato da un'altra pedina (sempre con le facce principali).

The background is a dark blue gradient with a pattern of overlapping, semi-transparent triangles. Scattered throughout are numerous white stars of varying sizes and brightness, some with prominent four-pointed diffraction patterns.

Non resta che augurarvi un gran divertimento...