

TRÄXX

Steffen Benndorf / Reinhard Staupe



La strada migliore vince!

Giocatori: 1-4 persone

Età: da 8 anni

Durata: circa 15 minuti

Contenuto: un mazzetto di 15 carte, 4 matite, un blocchetto di schede, regolamento

La strada

Durante la partita, ogni giocatore crea una strada (disegnandola) sulla propria scheda di gioco. La strada è una **linea continua**. La linea **non può avere nessuna interruzione**, e **non può passare due volte per lo stesso spazio**. In ogni round, la strada può essere prolungata solo a uno dei due capi. Ogni giocatore deve cercare di raggiungere con la propria strada più spazi numerati che può, perché quelli sono i punti che si fanno. Inoltre, ogni giocatore deve cercare di raggiungere quanti più spazi possibile (idealmente, tutti), perché ogni spazio che non viene raggiunto (che sia numerato o meno) varrà un punto negativo alla fine della partita.



Esempio:

Maria ha raggiunto con la propria strada i numeri 6 e 9 e ne segna i valori nella tabella dei punteggi.

Preparazione

Mischia le 15 carte e mettile sul piano di gioco a faccia in giù come mazzetto di pesca. Ogni giocatore riceve un foglietto dal blocchetto e una matita.

Nota: la disposizione dei colori e dei numeri è la stessa su tutte le schede. Il punto di partenza di ogni giocatore, cioè il punto da cui deve partire la strada, deve essere diverso per ognuno. In altre parole, ogni giocatore riceve una scheda con un punto di partenza differente.

Il gioco

Uno dei giocatori rivela la prima carta del mazzetto per tutti, girandola a faccia in su. La carta mostra 4 oppure 5 spazi colorati. Tutti i giocatori contemporaneamente possono usare gli spazi colorati indicati sulla carta, quanti ne desiderano (anche tutti, uno o nessuno) e nell'ordine che vogliono, per allungare la propria strada. Lo stesso spazio però non può essere usato più di una volta. Se un giocatore non può o non vuole allungare la propria strada dice "passo".

Nota: la maniera migliore di procedere è di segnare prima con un puntino gli spazi che vuoi usare e solo in seguito disegnare la strada.



Esempio: la carta rivelata mostra gli spazi colorati blu, verde, giallo e grigio. Lino può collegare al massimo quattro spazi in questi colori con la propria strada.



Dal suo punto di partenza (lo spazio giallo accanto al numero 3), Lino marca con un puntino uno spazio blu, uno verde, uno grigio e uno giallo; poi li collega con la strada. Nel prossimo round Lino potrà allungare la propria strada a partire dallo spazio giallo accanto al 3, oppure da quello accanto al 6, che è sempre giallo.

Quando tutti hanno finito di giocare, si passa a rivelare la prossima carta del mazzetto. Si continua nello stesso modo: ogni giocatore può usare quanti spazi rivelati vuole (mai più di quelli mostrati) per allungare la propria strada.

Molto importante: in ogni round, la strada può essere allungata solo partendo da uno dei due capi.

Il gioco prosegue come descritto. In ogni nuovo round, la carta in cima al mazzetto viene rivelata e i giocatori allungano la propria strada partendo da uno dei due capi.

Raggiungere spazi numerati e fare punti

Quando un giocatore raggiunge uno spazio numerato con la propria strada, lo **annuncia a tutti ad alta voce** e segna punti nella propria tabella dei punteggi, nella **casella corrispondente al numero raggiunto**.

- Se è il **primo giocatore** a raggiungere quello spazio, segna **punti pari al numero** raggiunto.
Esempio: Sara dice „Ho raggiunto l'8.“ Siccome nessun altro lo ha ancora raggiunto, segna 8 punti nella casella “8” della tabella segnapunti.
Nota: se più giocatori raggiungono lo stesso spazio nello stesso round, allora segnano punti pari al numero raggiunto.
- Se un giocatore raggiunge uno spazio numerato che è stato già raggiunto da qualcun altro in **un round precedente**, allora segna punti pari alla metà del numero raggiunto (arrotondati per eccesso se necessario).
Esempio: Tommaso dice „Ho raggiunto il 7.“ Visto che Maria ha già raggiunto il 7 in un round precedente, Tommaso segna 4 punti (3,5 punti arrotondati per eccesso).

Suggerimento: è possibile e consentito raggiungere due spazi numerati nello stesso round. Per ciascun numero raggiunto si fanno punti come visto sopra.

Suggerimento per chiarezza: è importante che ogni giocatore annoti quali spazi numerati sono stati raggiunti dagli altri e quali no. Tutti i giocatori dovrebbero annunciare quali numeri hanno raggiunto solo alla fine del round, grossomodo allo stesso tempo. Se un giocatore annuncia di aver raggiunto uno spazio numerato, chi non lo ha ancora raggiunto può segnare un puntino accanto al numero raggiunto nella tabella del punteggio: in questo modo si ricorda che potrà fare solo la metà dei punti per quel numero.

Fine della partita e punteggio

La partita termina dopo che sono state rivelate e giocate tutte e 15 le carte.

- Ogni giocatore somma tutti i punteggi che ha annotato nella propria tabella nel corso del gioco, e scrive il risultato parziale nello spazio accanto al “+”.
- Ogni spazio che non è stato raggiunto dalla strada conta come un punto negativo (-1).
Nota: per maggior chiarezza, marca tutti gli spazi che non hai raggiunto con una “X”. Poi conta le X e segna il totale di punti negativi nell'apposito spazio della tabella (quello accanto al “-”).
- Sottrai i punti negativi dai punti positivi. Chi ha più punti vince!



Esempio:

Lino ha raggiunto tutti i numeri tranne il 4. Per i numeri 3, 6, 8 e 9 ha fatto i punti totali perché li ha raggiunti prima degli avversari. Per i numeri 2, 5, 7 e 10 invece ha fatto solo la metà dei punti. Lino fa 39 punti positivi. Lino non ha raggiunto con la propria strada 10 spazi, quindi segna 10 punti negativi. Il suo punteggio finale è quindi 29 ($39 - 10 = 29$).

Il gioco in solitario

Si gioca come visto sopra, con le 15 carte che vengono rivelate una a una. Il punteggio cambia nel modo seguente: fai punti totali per ogni numero raggiunto solo se non hai raggiunto un numero più alto in precedenza, altrimenti fai solo la metà.

Esempio: Tommaso raggiunge il 4 e fa 4 punti. Poi raggiunge il 7 e fa 7 punti. Quindi raggiunge il 5. Siccome ha già raggiunto un numero più alto del 5 (il 7) fa solo la metà dei punti, cioè 3 (2,5 arrotondato per eccesso). In un turno seguente raggiunge il 9 e fa 9 punti.

Un punteggio superiore a 35 è ottimo!