

Elchfest

ELCHFEST

Autore: Hermann Huber

Casa editrice: Kosmos (www.kosmos.de)

Un gioco di abilità per 2 giocatori da 8 anni

Durata: circa 15 minuti

Traduzione: Fab!o Cambiaghi ([fabiocmb at infinito.it](mailto:fabiocmb@infinito.it)) rev. 1*

INTRODUZIONE

Due alci, Jule e Ole, si trovano sulle rive opposte di un fiume impetuoso (non c'è tabellone quindi i giocatori devono immaginare il fiume da soli). Ognuno dei due alci vuole raggiungere l'altra riva. Ognuno inoltre vuole evitare di bagnarsi gli zoccoli. Per riuscirci, Jule e Ole proveranno a rimanere in equilibrio sulle pietre per il guado opportunamente collocate nell'acqua gelata.

I giocatori colpiranno con la "schicchera" queste pietre in modo che il loro alce possa camminarci sopra.

SCOPO DEL GIOCO

Il primo giocatore che con il suo alce raggiunge la sponda opposta è dichiarato vincitore.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 2 alci, uno chiaro, Jule e uno scuro, Ole
- 2 sponde (una chiara e una scura)
- 6 pietre da guado grigie
- 8 gommini

PREPARAZIONE

Prima di giocare (la prima partita) è necessario attaccare quattro gommini sotto ogni sponda; in questo modo si eviterà che le sponde scivolino sul tavolo durante la partita. I giocatori devono sedersi ai lati opposti di una superficie liscia. Un giocatore prende Jule, l'alce più chiaro; l'altro prende Ole. Ognuno prende anche la sponda del relativo colore e tre pietre per il guado.

Entrambi i giocatori piazzano la loro sponda sul tavolo. Più lontane vengono piazzate le sponde più lunga sarà la partita. E' consigliata comunque una distanza di circa 50 cm. Gli alci vengono posizionati sulla rispettiva sponda. Non è importante la direzione nella quale vengono posizionati.

Ogni giocatore mette le tre pietre ricevute in fila alla destra della propria sponda (come indicato nella figura del regolamento originale) distanziate tra di loro in modo che possano essere tirate senza toccarsi.

Prima di cominciare la partita i due giocatori devono accordarsi sulla possibilità o meno di alzarsi e andare dall'altra parte del tavolo durante il proprio turno in modo da colpire le pietre da qualsiasi direzione.

IL GIOCO

Il gioco consiste nel colpire con la "schicchera" le pietre da guado ed eventualmente muovere l'alce. Queste due azioni possono essere effettuate in qualsiasi ordine.

COLPIRE LE PIETRE DA GUADO

Il giocatore più giovane comincia la partita colpendo con un dito UNA pietra da guado posizionata vicino alla sua sponda. Lo scopo è quello di colpire la pietra in modo che finisca abbastanza vicino alla sponda da consentire all'alce di raggiungerla con le zampe anteriori.

Il secondo giocatore a questo punto tira DUE pietre di quelle vicine alla sua sponda. Da questo momento in poi ogni giocatore continuerà a fare due tiri per ogni turno.

Un giocatore può tirare la stessa pietra due volte o due pietre una volta ciascuna (salvo nel caso capitino uno degli "eventi disastrosi" descritti più avanti).

Nei primi turni un giocatore è obbligato a colpire tutte e tre le pietre messe vicino alla sua sponda. Una volta mosse le tre pietre il giocatore, durante il suo turno, potrà colpire una qualsiasi delle pietre libere sulla superficie di gioco (quelle sulle quali non è poggiato nessun'alce), anche quelle che appartenevano all'avversario.

MUOVERE L'ALCE

In ogni momento durante il turno, prima o dopo aver colpito le pietre o tra un colpo e l'altro, un giocatore può muovere il suo'alce. Le zampe anteriori e posteriori dell'alce devono sempre poggiare sulle pietre da guado o sulla sponda.

Il movimento deve sempre essere da pietra a pietra e non è consentito saltare le pietre (vedi figura sul regolamento tedesco); in altre parole, dopo un movimento le zampe posteriori dell'alce devono poggiare dove prima poggiavano quelle posteriori).

In un turno un'alce può muovere tante volte quante possibile, fino a quando cioè le sue zampe possono raggiungere le pietre vicine.

Alla fine della mossa l'alce deve essere stabilmente in equilibrio, con i suoi zoccoli completamente fuori dall'acqua.

EVENTI DISASTROSI

L'alce si bagna.

Se un giocatore fa cadere uno dei due'alci il suo turno termina immediatamente. Questa regola si applica anche quando il giocatore colpisce con la pietra tirata, una pietra sulla quale poggia un'alce, facendolo cadere. In questo caso l'alce viene rimesso nella posizione più vicina possibile a quella precedente. Il giocatore seguente potrà effettuare TRE tiri di pietre.

Una pietra cade sul pavimento.

Se un giocatore colpisce così forte da far cadere una pietra dal tavolo sul quale si sta giocando, il suo turno termina immediatamente. La pietra viene rimessa alla destra della sponda del giocatore che ha causato la caduta. L'altro giocatore potrà tirare TRE volte nel turno successivo (se i giocatori lo hanno concordato, il giocatore di turno potrà andare dall'altra parte del tavolo per colpire la pietra appena rimessa in gioco).

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena un alce raggiunge saldamente, con le zampe anteriori, la sponda opposta.

VARIANTE

Quando hai voglia di giocare più round in successione, prova questa variante.

Il giocatore iniziale muove continuamente – colpendo le pietre da guado e spostando il suo alce come sempre – fino a quando raggiunge la sponda opposta.

Ogni colpo costa un punto. La quantità di punti spesa viene registrata su un foglio segnapunti.

Viene quindi il turno del secondo giocatore che esegue il suo turno nello stesso modo.

Il gioco continua per un numero di turni concordato al termine dei quali il giocatore con il minor numero di punti è dichiarato vincitore.

*Indice delle revisioni:

Rev. 0	Prima stesura	20 marzo 2003
Rev. 1	Completamento e impaginazione	05 agosto 2003