

Flying Sox



BY
FRANK BEBENROTH

COMPONENTI



SCOPO DEL GIOCO

Lanciare il proprio calzino dentro la lavatrice!

1

IL CAMPO DI GIOCO

Il campo di gioco dipende dal tuo stile individuale e dal luogo in cui stai giocando. Sei al parco? Includi alberi e panchine! Sei in centro città? Includi scale e finestre! All'interno o all'esterno non c'è virtualmente limite a dove e come puoi giocare. Puoi anche introdurre handicap e vincoli addizionali, ad esempio utilizzare la mano meno abile, lanciare da dietro le spalle o decidere di dover prima colpire un segnale stradale. Dipende completamente da te!

PRELAVAGGIO

Ognuno prende un calzino. Introdurre un sacchetto di fagioli in ognuno.

Accordatevi sul numero di campi da gioco e quindi sulla durata del gioco.

Uno dei giocatori dovrà registrare i punteggi. Questi dovrà prendere uno dei fogli segnapunti, scrivere il nome dei giocatori sotto l'icona che rappresenta il relativo calzino e tener conto dei risultati.

Sempre lo stesso giocatore dovrà posizionare la lavatrice, decidere da dove i giocatori potranno lanciare e quali regole vanno seguite per quel campo di gioco.

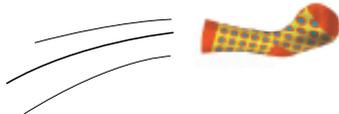
Decidete l'ordine di gioco e **rispettatelo!** Quando tutti avranno giocato una prima volta, il primo giocatore giocherà nuovamente e così via. In questo modo saprete sempre chi ha tirato o meno durante ogni turno. Inoltre aiuta a stabilire, più tardi, chi "è indietro" e di quanti tiri.

2

COSA SI PUÒ FARE E COSA NO

Non piegate o annodate il vostro calzino. Non siete sotto le armi! (a meno che non siate davvero sotto le armi e abbiate i calzini annodati. In tal caso mandateci una foto!)

Lanciate come preferite a meno che non siano state previste regole particolari (tipo lanciare con la mano sinistra, alla cieca, o qualsiasi altra regola).



Quando sarà nuovamente il vostro turno dovete toccare il punto in cui avete raccolto il vostro calzino con almeno una parte del corpo. **Mantenete il contatto con quel punto durante il lancio.** Tuttavia in certi casi è opportuno usare il buon senso. Se il lancio precedente è finito dentro una tazza di caffè o si è impigliato su un ramo, recuperate il calzino e stabilite un punto vicino a quello in cui si trovava il calzino.

PUNTEGGIO

Alla fine di ciascun campo di gioco, ovvero non appena un giocatore è riuscito a lanciare il proprio calzino dentro la lavatrice, il giocatore che tiene i punti deve annotare **quanti tiri hanno dovuto effettuare gli altri in più rispetto al primo** per centrare la lavatrice. Quindi il primo giocatore ottiene **un perfetto 0** così come anche gli altri giocatori che fossero eventualmente riusciti nell'intento nello **stesso turno**. Chi riuscisse a completare il percorso il turno successivo si segnerà 1 e così via.



| NAME → | ADAM | STEVE |
|--------|------------------------|------------------------|
| 1 | 0 1 2 3 4 0 | 0 1 2 3 4 2 |
| 2 | 0 1 2 3 4 1 | 0 1 2 3 4 2 |
| 3 | 0 1 2 3 4 4 | 0 1 2 3 4 2 |
| 4 | 0 1 2 3 4 ○ | 0 1 2 3 4 ○ |

Tuttavia il **peggior punteggio possibile è 4** anche se il giocatore impiegasse più di 4 turni aggiuntivi per concludere.

Il cerchietto bianco più grande è dove riportare il punteggio progressivo turno dopo turno. Ad esempio Adam ha ottenuto uno 0 il primo turno (tot 0), un 1 il secondo (tot 1), un 3 il terzo (tot 4).

Chi aveva giocato per secondo deciderà come andrà giocato il turno successivo, piazzando la lavatrice dove desidera, stabilendo il campo di gioco, incluso il punto di partenza, ed eventuali regole addizionali

IL SAPORE DELLA VITTORIA

Il gioco finisce dopo che sono stati giocati i turni previsti. Chi ha totalizzato il minor numero di tiri assapora la vittoria. In caso di pareggio la si assapora in compagnia.

Author: Frank Bebenroth
Illustration: Zoch Verlag

Art.Nr.: 60 110 5064

© 2014 Zoch Verlag
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

