

Alex Randolph

i buoni e i cattivi

# FANTASMI

gioco spiritoso di bluff e strategia  
per 2 giocatori

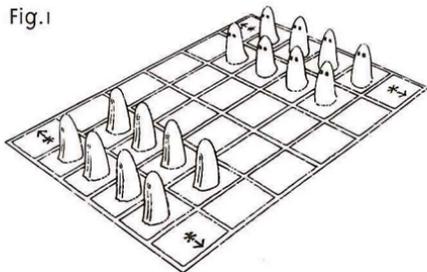
## Dotazione

1 tavoliere,  
16 fantasmi,  
8 piolini azzurri,  
8 piolini viola.

## Preparazione

• Prima della prima partita infilare nei fantasmi i piolini colorati.  
• Ogni giocatore prende 8 fantasmi, 4 buoni (azzurri) e 4 cattivi (viola), e li colloca a suo piacimento nelle caselle di partenza (vedere Fig.1); l'importante è che l'avversario non sappia dove sono quelli buoni e quelli cattivi.

Fig.1



## Il Gioco

• Ogni giocatore a turno sposta uno dei suoi fantasmi in una casella adiacente in avanti, indietro o di lato (ma non in diagonale) come in Fig.2 .

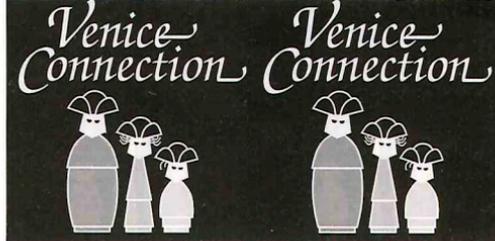
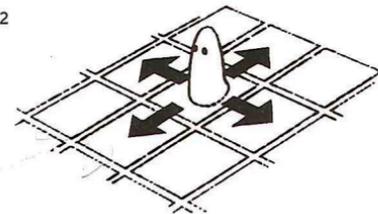


Fig.2



• Se si decide di spostarsi in una casella dove già si trova un fantasma avversario, lo si cattura e lo si toglie dal gioco.

## Vittoria

Per vincere basta raggiungere UNO qualsiasi dei tre seguenti obiettivi:

- 1) catturare tutti e 4 i fantasmi buoni dell'avversario, oppure
- 2) farsi catturare dall'avversario tutti e 4 i propri fantasmi cattivi, oppure
- 3) far uscire dal tavoliere uno dei propri fantasmi buoni, attraverso una delle caselle d'angolo dell'avversario (contrassegnate dalla freccia).

gioco *VeniceConnection* 2.1

linea giochi d'autore

giocatori: 2

età: da 8 anni

autore: Alex Randolph

design: Johann Rüttinger / CompuService

*VeniceConnection*

Viale Garibaldi, 58 - 30170 Mestre Venezia

Tel. 041.962015

Distribuito in Italia da UNICOPLI

via Rosalba Carriera, 11 - 20146 Milano

© 1996 - Venice Connection, Venezia  
tutti i diritti riservati