



Alex Randolph (1922-2004)

"Alex era una persona davvero speciale. Passare del tempo per lui era un arricchimento per lo spirito, quasi ti riconciliava con il genere umano, perchè quando ti raccontava qualcosa aleggiava sempre della magia, una combinazione di poesia, filosofia e senso della vita."

Dario De Toffoli



SottoSopra



1+



8+



20mn

Dono di Alex Randolph per il catalogo 1998 di Unicopli-Venice Connection

Si gioca con 8 tessere (3 Rosse, 3 Blu e 2 Bianche), tutte con gli stessi disegni: frecce incrociate che da una parte puntano al centro dei lati (a forma di +), dall'altra agli angoli (a forma di x). Nello schema di partenza le 3 tessere Rosse sono sopra, le 3 Blu sotto e le 2 Bianche al centro, in modo da formare una sorta di tavoliere di 3x3 caselle, una delle quali, inizialmente quella centrale, vuota. I segni + e x vengono distribuiti a piacere.

Lo scopo è scambiare la posizione delle tessere rosse con quella delle blu, cioè fa scendere le 3 tessere rosse e salire le 3 blu, con la casella vuota di nuovo in centro. "Mica tanto facile!" diceva Alex.

Drago Rosso



2-6



8+



30mn

In questo gioco di Alex Randolph i giocatori impersonano a turno l'impavido cavaliere che sfida la sorte per impadronirsi del bottino custodito nella tana del drago. I passi del cavaliere sulla plancia sono scanditi dalle carte che ne determinano la progressione fino a raggiungere la tana del drago. Ma insieme alle 38 carte "Impronta" che indicano i passi del percorso sono nascoste 10 carte "Stop" e soprattutto 3 carte "Pericolo" che possono sovvertire l'andamento del gioco. Il gioco termina quando viene girata la terza carta "Pericolo" o quando un cavaliere raggiunge la testa del drago.



NOVITÀ

Inkognito



3-5

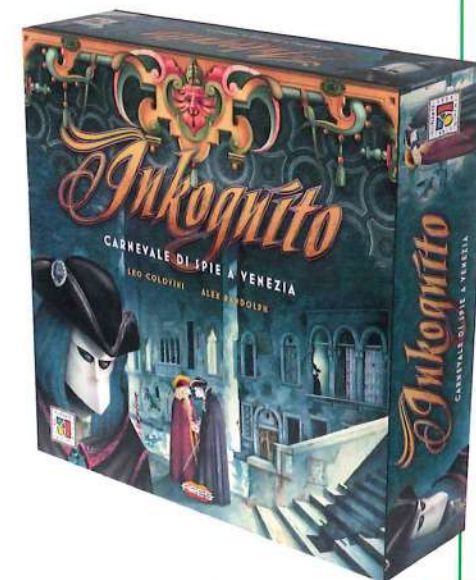


13+



60mn

Convinta riproposta di un classico di Alex Randolph e Leo Colovini. E' carnevale a Venezia; musica e danze forniscono la copertura a quattro sinistri agenti segreti (Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X e madame Zsa Zsa), che approfittano della baldoria per portare a termine le loro misteriose missioni. Ognuno di loro si aggira furtivamente per le calli veneziane cercando di individuare il proprio complice: insieme potranno unire i messaggi in codice e scoprire così qual è la missione segreta da portare a termine prima che gli avversari eseguano la loro. Un gioco per tutta la famiglia, pieno di misteri e dall'atmosfera affascinante, in cui si sarà in coppia con un altro giocatore, ma senza sapere chi è...



Fantasma



Fantasma è un gioco per due giocatori in cui ogni giocatore controlla 8 fantasmi, 4 "buoni" e 4 "cattivi". Ci sono tre modi per vincere: catturare i fantasmi buoni dell'avversario, far catturare i propri fantasmi cattivi dall'avversario o fare uscire uno dei propri fantasmi buoni dal tavoliere, passando per uno dei due angoli opposti alla propria linea di partenza. Questa nuova edizione di uno dei capolavori di Alex Randolph, (forse il primo a trasformare il lavoro di "inventore di giochi" in quello di "autore di giochi") riporta in Italia un gioco facile da imparare e adatto a tutte le età, ma che richiede abilità e riflessione per essere giocato al meglio!



Accipicchia



Nuova edizione italiana di un classico di Alex Randolph. Semplice, ma altamente conviviale, stimola ad indagare psicologicamente le scelte degli avversari. I punti che fanno vincere sono quelli conferiti dai lemurotti, mentre bisogna evitare le carte avvoltoio con i loro punti negativi.



Big Shot



La città sta vivendo un boom edilizio senza pari che suscita anche gli interessi speculativi. I giocatori vogliono fare un buon affare acquistando cubetti di proprietà e poi disporli nel modo più conveniente sui lotti in cui è divisa la città per acquisire le migliori proprietà evitando l'eccessivo indebitamento.



Mahé



Mahé è la principale isola delle Seychelles, amata dai turisti ma anche dalle tartarughe che nelle sue spiagge trovano le condizioni ideali per deporre le loro uova. Ogni giocatore incarna una tartaruga e tenta di deporre il maggior numero di uova. Prima nuota facendo il periplo completo dell'isola e poi arriva sulla spiaggia per deporre le uova. Ma attenzione, perché un'altra tartaruga può saltarle in groppa e deporre le uova al suo posto.



Venice Connection



Chiudi il canale o dichiara che non si può! L'obiettivo del gioco è aggiungere tessere sul tavolo in modo che il canale risultante sia un singolo circuito chiuso. Vince chi riesce a completare un canale "chiuso" o chi, avendo ragione, dichiara che l'avversario non potrà riuscire nello scopo.



Mint Tide Espansione

Le 4 tessere si aggiungono alle 16 della dotazione base. La particolarità è che, oltre agli iniziali canali a "I" e a "L", si avranno quelli a "T".



Dilemma



Il dilemma che dà il titolo al gioco è quello che attanaglia i giocatori che devono cimentarsi in un duello scegliendo le modalità di ingaggio: Pace o Guerra. Ciascun giocatore ha 10 carte del proprio colore, numerate da 1 a 10, e riceve anche i gettoni duello con i contrassegni di Pace e Guerra. In ogni confronto tra duellanti, il primo giocatore e lo sfidante di turno che è riuscito a lanciare correttamente la propria carta nell'arena, vengono messi in campo i gettoni duello e dalla loro combinazione si determina chi dei due giocatori o se entrambi potranno guadagnare le carte punteggiate.

Code Mine



La semplicità e al tempo stesso la profondità del regolamento di CODE MINE sono una costante che Alex Randolph ci offre anche con questo gioco di "indovinelli numerici". 28 tessere numerate da 1 a 7 vengono distribuite casualmente e alla cieca a tutti i giocatori in quantità variabili secondo il numero degli stessi. Il numero su ogni tessera indica la quantità con la quale quel numero è presente nel gioco (ad es. 1 una volta e 7 sette volte). Lo scopo del gioco è quello di indovinare quali sono i numeri delle proprie tessere che il giocatore non vede perché sono rivolte all'esterno. Farà domande al proprio vicino di sinistra ottenendo risposte positive o negative.

