

Number One

Un gioco tattico da 2 a 4 giocatori con uno straordinario meccanismo.

Su licenza:
Venice
Connection



Autori:
Leo Colovini
Renato De Rosa
Dario De Toffoli
Alex Randolph

Per 2 a 4 giocatori a partire da 8 anni

Number One, il numero uno è il pezzo più piccolo, ma quello più importante, quello che decide il gioco.

Ogni giocatore ha 3 pezzi di altezza diversa. Ogni pezzo si muove di uno, 2 o 3 passi, in base alle proprie dimensioni. Ogni movimento provoca come per magia la caduta di una delle pedine nere che si trovano sul tavoliere.

Ma attenzione, le uniche caselle in cui ci si può fermare sono solo quelle con le pedine nere...

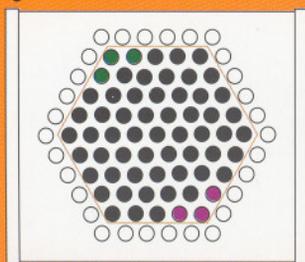
Contenuto:

- 1 tavoliere con 91 fori
- 91 pedine nere
- 12 pezzi in 3 diverse altezze ed in 4 colori.

Preparativi:

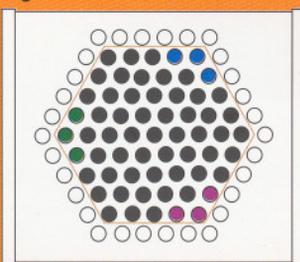
- Il tavoliere è posto al centro del tavolo con la parte di legno verso l'alto.
- In 4 giocatori si utilizza l'intero tavoliere che viene riempito con le pedine nere, una dentro ogni foro (vedi figura 3).
- In 2 ed in 3 giocatori si utilizza soltanto la parte di tavoliere all'interno della linea e soltanto quei fori vengono riempiti con le pedine nere. (vedi figure 1 e 2).
- Ogni giocatore riceve i 3 pezzi del colore prescelto.
- Ogni pezzo presenta un lato liscio ed un altro con una linea. All'inizio tutti i pezzi vanno posizionati con la parte con la linea verso l'alto. (vedi figura 4)
- I pezzi vanno posizionati inizialmente come illustrato dalle figure 1, 2 e 3, in base al numero di giocatori. Nell'ambito delle posizioni indicate ognuno può disporre i suoi tre pezzi come preferisce. Le pedine nere che si trovano nelle caselle di partenza vengono subito schiacciate sotto al tavoliere dai pezzi stessi.
- I giocatori decidono chi inizia.

fig: 1



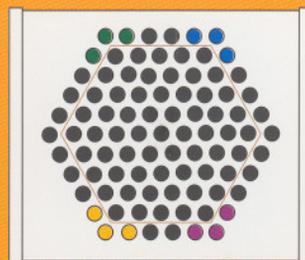
2 giocatori

fig: 2



3 giocatori

fig: 3



4 giocatori

fig: 4



Scopo del gioco

Vince chi riesce a muovere per ultimo il suo Number One, ovvero il suo pezzo più basso.

Come si muove

Ogni pezzo può soltanto fermarsi su una casella in cui si trova una pedina nera. Quando un pezzo viene posto su una casella, la pedina nera viene fatta cadere sotto il tavoliere. Da quel momento diventa proibito fermarsi ancora sulla stessa casella.

Le vite: Ogni pezzo ha due vite, ciò gli consente, una volta a partita di essere mosso su una casella senza pedina nera. Questo può accadere perché non c'era alcuna possibilità di muovere su una casella ancora vergine, oppure volontariamente per ragioni tattiche. In questo caso il pezzo viene capovolto in modo che la parte liscia venga rivolta verso l'alto. Lo stesso accade nel caso in cui un pezzo non possa essere del tutto mosso perché completamente bloccato da altri pezzi. Se un pezzo che è già stato capovolto non può più muovere (perché bloccato da altri pezzi o perché non è in grado di raggiungere caselle con la pedina nera) viene rimosso. Se si tratta del Number One, ovvero del pezzo più piccolo, anche tutti gli altri pezzi dello stesso colore vengono rimossi ed il giocatore è fuori dal gioco.

Come si gioca

Si gioca a turno in senso orario.

Il giocatore di turno deve muovere tutti i suoi 3 pezzi, nell'ordine che preferisce.

Ogni pezzo si muove, in base alla propria dimensione di 1, 2 o 3 passi in linea retta:

- Il pezzo più basso di 1 passo
- Il pezzo medio di 2 passi
- Il pezzo più alto di 3 passi

Le pedine nere che vengono sorpassate non vengono toccate. La pedina sulla casella di arrivo del movimento viene invece schiacciata verso il basso dal pezzo e sparisce per sempre dal tavoliere. I pezzi non possono essere saltati. Il pezzo medio ed il pezzo alto, se nel corso del proprio movimento incontrano altri pezzi o il bordo del tavoliere, possono deviare il loro tragitto di 120°, (vedi figure 6 e 7).

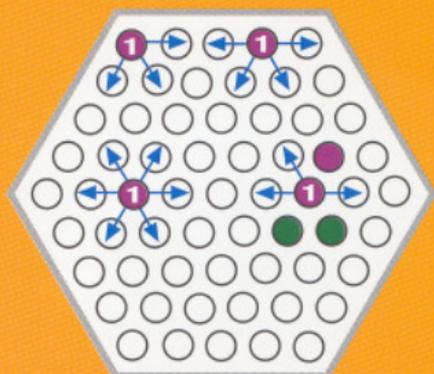


fig: 5

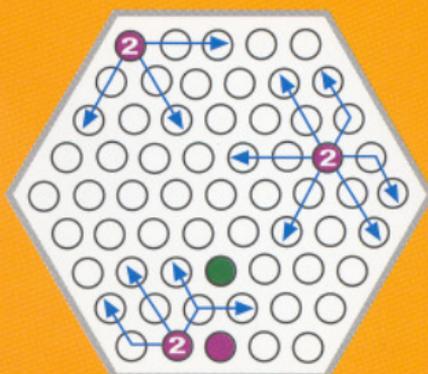


fig: 6

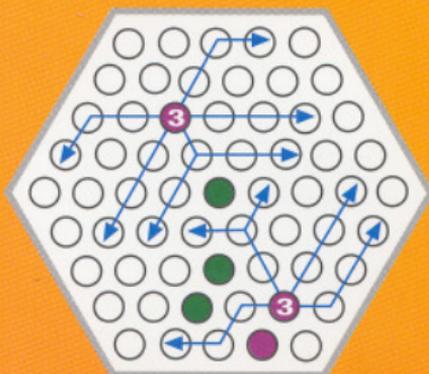


fig: 7

Fine del gioco

Il giocatore il cui Number One compie l'ultima mossa valida è il vincitore.

©2004 Mespi Srl
I-39049 Vipiteno (BZ)
Via della Commenda 7
e-mail: info@mespi.com
www.mespi.com

© 2004 Mespi GmbH
Alle Rechte vorbehalten.
All rights reserved.
Tous droits réservés.
Tutti diritti riservati.

