

Vermi

ALEX RANDOLPH

Furibonda corsa strisciante

Venice
Connection



Dotazione

- 4 segnalini cilindrici.
- 35 segmenti di verme per formare 5 vermi di diverso colore, lunghi ciascuno 7 segmenti.
- 5 dadi speciali marcati 3, 4, 5, 6, 7, X.
- un "traguardo" in cartoncino.

Preparazione

- Definire la linea d'arrivo inserendo 2 segnalini nei fori del traguardo.
- Definire con gli altri 2 segnalini la linea di partenza, larga a piacere e distante 60-70 cm da quella d'arrivo.
- Scelti i colori i giocatori ricevono i corrispondenti segmenti di verme e il dado. Ognuno compone il suo verme (cioè allinea i suoi 7 segmenti) dietro la linea di partenza; i segmenti allineati devono tutti toccarsi tra loro e le "teste" dei vermi devono stare dietro la linea di partenza.

Scopo

Scopo del gioco è raggiungere col proprio verme la linea di traguardo.

Il Gioco

puntata

- I dadi non vengono lanciati, ma usati solo per puntare (cioè per scegliere una delle 6 facce).
- Le puntate sono fatte segretamente; i dadi vengono tenuti coperti finché tutti hanno puntato, dopodiché vengono scoperti contemporaneamente.
- Una puntata indica di quanti segmenti si intende far avanzare il proprio verme per quel turno.
- X significa un numero a propria scelta, che non sia stato però puntato da nessun altro per quel turno. X permette inoltre di muovere uno dei cilindri della linea d'arrivo (vedere più avanti).
- Se due o più giocatori scelgono lo stesso numero

o X, le loro puntate si cancellano a vicenda e i loro vermi per quel turno stanno fermi.

• **Restrizione.** Non è consentito giocare 2 volte di seguito 7 o X; ciò si applica solo per puntate valide, cioè se un giocatore ha puntato ad es. 7, ma questo è risultato cancellato dalla puntata di un altro giocatore, al turno successivo può di nuovo puntare 7.

movimento

• Inizia il giro il giocatore che ha fatto la puntata più bassa, poi a seguire gli altri in ordine di puntata crescente.

• Al proprio turno un giocatore può muovere un numero di segmenti di verme pari alla sua puntata; ciò si fa spostando altrettante volte l'ultimo segmento della fila (la "coda") fino alla "testa" della stessa. Ad esempio puntando 5 si muovono uno dopo l'altro gli ultimi 5 segmenti verso la testa della fila.

• Non è necessario muovere il proprio verme in linea retta, ma lo si può "piegare" (proprio come un verme che striscia) in modo da ostacolare l'avanzamento degli altri vermi.

• Come già detto X significa muovere il proprio verme di un numero di segmenti non puntato da nessun altro giocatore. Inoltre si può ruotare il cartoncino-traguardo (facendo perno su un segnalino e spostando a piacere l'altro), in modo da riorientare la linea stessa nel modo più favorevole.

vittoria

Vince la partita il verme la cui testa tocca, nella corretta direzione, il cartoncino-traguardo.

Volendo, gli altri vermi possono continuare la loro corsa, fino a stabilire una graduatoria completa.

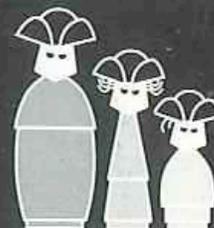
Regola opzionale

Prima di effettuare una mossa, si può cambiare la disposizione dei segmenti del verme, lasciando però invariata la posizione del segmento di coda (naturalmente il verme deve essere ridisposto intatto).

Il Gioco a 2

Si gioca normalmente come nella versione per più persone già descritta, ma dopo aver scoperto le puntate si lanciano 2 dei rimanenti 3 dadi, considerando solo il risultato più alto fra i due (la X si considera più alta del 7). Questo valore simula la puntata effettuata da un ipotetico terzo giocatore e dunque se uno dei 2 giocatori ha effettuato una puntata uguale a quella, salta il turno.

Venice
Connection



gioco *VeniceConnection* 1,3

linea **giochi d'autore**

giocatori: 2/5

età: da 8 anni

autore: Alex Randolph

design: Marina Pistorello / CompuService

VeniceConnection è un marchio *studiogiochi* - SD2

S. Polo, 3083 - 30125 Venezia

Tel. 041.5211029 - Fax 041.5240881

Distribuito in Italia da UNICOPLI

via Rosalba Carriera, 11 - 20146 Milano

Prodotto da CSC

via S. Maria dei Battuti, 6/A - 30174 Mestre VE

© 1995 SD2 studiogiochi, Venezia - Venice Connection, Venezia
tutti i diritti riservati