

Venice
Connection



Alex Randolph

italiano

XE QUEO!

[ze kubo]

È quello!

Piacevoli inganni per due.

"Xe Queo!" vuol dire "È quello"
in veneziano.

Alex Randolph **XEQUEO!**
[ze kw'eo]

Piacevoli inganni per due.

Dotazione

- 1 tavoliere di 7x7 caselle
- 7 pedine di differenti colori
- 2 serie di 7 carte (colorate come le pedine)
- 7 anelli

La partita

La partita si svolge in più manche. L'obiettivo di ogni manche è raccogliere un anello. Per vincere la partita bisogna raccoglierne quattro.

Preparativi

Prima della prima manche

- ogni giocatore riceve una serie di 7 carte;
- le 7 pedine vengono distribuite casualmente sul tavoliere;
- un giocatore sistema un anello in una casella libera, ma NON adiacente ad una pedina;
- ciascun giocatore sceglie segretamente una pedina, mette la carta del colore

corrispondente in fondo al suo mazzetto e lo pone coperto davanti a sé.

Prima delle manche successive

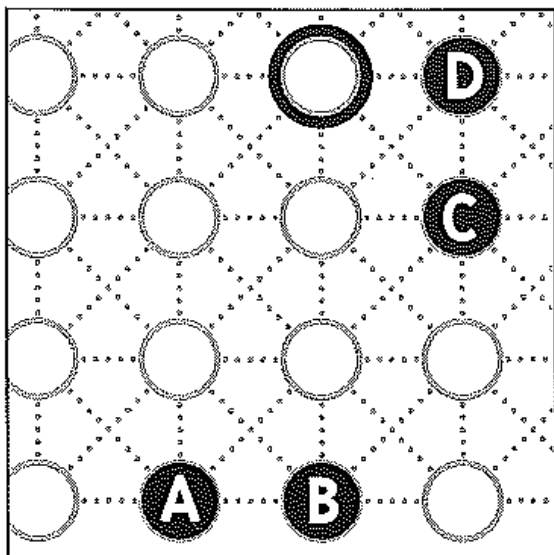
- le 7 pedine sono lasciate dove erano alla fine della manche precedente;
- il perdente della manche precedente sistema un nuovo anello sul tavoliere;
- ciascuno sceglie una pedina e la carta corrispondente, come nella prima mano.

Inizio

Nella prima manche, la prima mossa è fatta dal giocatore che non ha posizionato l'anello; nelle manche seguenti, dal vincitore della manche precedente.

Mosse

Chi è di turno può muovere una **qualsiasi** pedina. La può spostare in qualsiasi direzione in una casella adiacente vuota (come il Re negli scacchi) oppure la può far scavalcare in qualsiasi direzione una pedina adiacente, purchè la casella dall'altra parte sia libera, o scavalcare più pedine una dopo l'altra (come nella Dama Cinese). Ma attenzione! Le mosse devono sempre essere eseguite in direzione **dell'anello**; in altre parole, dopo la mossa la pedina deve trovarsi più vicina all'anello di quanto era prima. (Le distanze diagonali sono considerate maggiori di quelle ortogonali – vedi diagramma.)



Il numero di mosse è lo stesso, ma il punto B è considerato più vicino all'anello di A, e D più vicino di C; perciò si può muovere da A a B, o da C a D, ma non da B ad A o da D a C.

Raccogliere anelli

Ci sono tre modi per raccogliere l'anello - e con ciò concludere la manche:

1. Si sposta la propria pedina nell'anello e si mostra la relativa carta.
2. Tuttavia, se l'avversario aveva scelto la stessa pedina (lo prova mostrando la stessa carta), è **lui** a raccogliere l'anello.
3. Il terzo modo è la sfida. Chi è di turno, anziché muovere, può indicare una pedina - che ritiene essere quella scelta

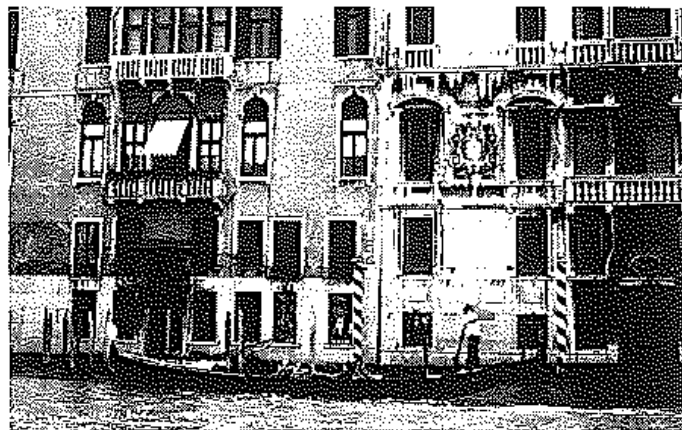
dall'avversario - e dire "Xe queo!".
Se ha indovinato, guadagna l'anello, se no, lo guadagna l'avversario.

Attenzione: al proprio turno si deve sempre o muovere un pezzo o dire "Xe queo!"

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha 4 anelli.

Distribuito in Italia da UNICOPLI
Via Rosalba Carriera, 11 - 20146 Milano



© 1998 by Venice Connection, Venice, Italy
- All rights reserved.

Venice Connection
tel. +39/041/5211029
fax +39/041/5240881
<dariodet@tin.it>