

mondoaiuola

un gioco da tavolo piccolo ma curato, per 2 persone (ma anche 3 o 4, con 2 set...), fatto di obiettivi segreti e cd da realizzare.
creato da domenico di giorgio, sulla base di una frase incautamente pronunciata da matteo remitti.

i materiali

♦ un tabellone, che riporta un'area di gioco quadrata centrale, e - sui due lati corti - le zone dei due giocatori (l'area cd - 4 caselle adiacenti nei colori degli ingredienti - e la riserva - la casella nera); su un lato dell'area centrale sono riportati i quattro spazi "azione" dove i giocatori dovranno piazzare i propri segnalini.

♦ 4 tessere quadrate "obiettivo", con la foto e il nome di un gruppo di aiuola, e il simbolo con cui il gruppo è indicato sulle tessere "ingredienti".

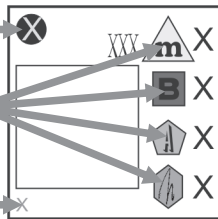


♦ 18 tessere quadrate "ingredienti" - quello che serve per fare un cd aiuola! - divise in 4 tipologie in colori diversi - *ospite prestigioso* (rosa), *musa ispiratrice* (celeste), *stagione di uscita* (giallo), *tipo di copertina* (verde) - 4 per tipo - più due tessere "jolly" (grigie, con titolo che inizia con jolly - kylie, madonna, mario dei valentina dorme e fabri del jungle, che possono essere ospiti, copertine, muse... e pure stagioni, tanto sono versatili! ogni tessera ingredienti riporta in alto a sinistra un cerchio nero col suo valore "monetario" - quello che serve se si usa la tessera in un'asta - e a destra una colonna con il valore che la tessera ha per ciascuno dei 4 gruppi aiuola, se viene usata per completare il cd. in basso a sinistra c'è un numero che serve per gli eventuali spareggi. abbiamo inserito anche due tessere extra in ogni set, per permettervi di personalizzare il vostro gioco sostituendole a due tessere originali... non dite che non vi pensiamo!

valore in soldi per l'asta

punti che vale l'ingrediente per ognuno dei 4 gruppi

numero per spareggi

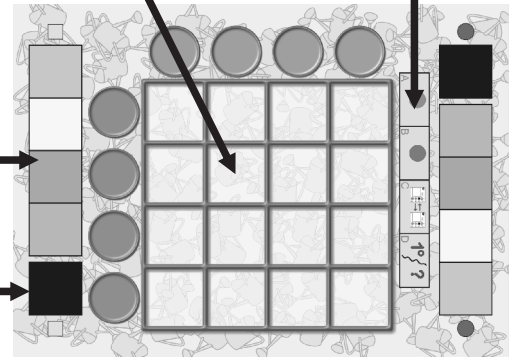


area di gioco

spazi azione

area cd

riserva



♦ 4 segnalini in legno in 2 colori; 1 cartellino "aiuola"; due spillette aiuola; il regolamento.

l'idea del gioco

I giocatori cercano di recuperare dal tabellone gli ingredienti più idonei a completare il cd del gruppo di cui sono in segreto sostenitori.

preparazione

ritagliate i materiali, mescolate le 18 tessere "ingredienti", e mettetene una scoperta su ogni casella del tabellone. le due tessere che avanzano vengono date, una ciascuno, ai due giocatori, che le piazzano nella casella del colore corrispondente della loro area cd (i jolly possono essere piazzati dove si preferisce). se si gioca in 4, con 2 set, le tessere si mischiano tutte insieme, si mettono scoperte su ogni casella dei due tabelloni, e si distribuisce una tessera a ogni giocatore (se si gioca in 3, la tessera in più viene esclusa, coperta, dal gioco).

ogni giocatore prende 2 segnalini dello stesso colore e forma. tenete le spillette a portata di mano. mischiate tutte le tessere "obiettivo", e datene una, coperta, a ogni giocatore (solo lui potrà guardarla). le tessere rimaste si mettono da parte, coperte. il giocatore che conosce più canzoni di babalot prende il cartellino aiuola: sarà lui il primo a giocare. se giocate in 3 o 4, uno dei segnalini aiuola va messo da parte.

prima fase: la scelta delle azioni

i giocatori si alternano (procedendo in senso orario, se in più di due) nello scegliere una delle azioni disponibili, piazzando uno dei loro segnalini sullo spazio corrispondente. i segnalini possono essere piazzati solo su caselle libere - in altre parole ogni azione verrà fatta una sola volta per turno, quando tutti i segnalini sono stati piazzati, i giocatori effettuano le azioni una dopo l'altra, nell'ordine in cui sono contrassegnate, A/D - effettuando per ogni lettera **prima l'azione gialla** (quella identificata dalla casella sul tabellone giallo), **poi la viola** (quella sul tabellone viola), giocando in 3 o 4.

regola speciale per tre giocatori: si usano solo le azioni A, B, nei due colori, più una sola azione C, e una sola azione D: se un giocatore ha scelto la C viola, nessun altro potrà scegliere la C gialla (e viceversa), e se uno ha scelto D viola, nessuno potrà scegliere D gialla (e viceversa).

esempio. matteo ha messo i suoi segnalini su A gialla, C viola; roberta su A viola, B viola; giulio su B gialla, D viola. la sequenza in cui si fanno le azioni è A gialla (matteo), A viola (roberta), B gialla (giulio), B viola (roberta), C (matteo), D (giulio).

le azioni:

- ♦ A, B: chi ha preso questa azione piazza la spilla del colore indicato su una delle 4 caselle rotonde del colore corrispondente, intorno al tabellone su cui è riportata l'azione. le due spille vanno piazzate in modo che all'intersezione tra riga e colonna ci sia una tessera: perciò, la spilletta arancione non può essere piazzata su una colonna vuota, e quella azzurra andrà piazzata di conseguenza in una riga che presenti una tessera sulla colonna della spilletta arancione;
- ♦ C: chi ha preso questa azione scambia di posto, sul tabellone su cui è riportata l'azione, due tessere a sua scelta: questa azione non può essere fatta sulla tessera che può essere "catturata" (vedi oltre);
- ♦ D: chi ha preso questa azione gioca per primo e decide quale azione effettuare tra le seguenti due: prendere dal tabellone su cui è riportata l'azione, oppure rinunciare a prendere, e indovinare l'obiettivo segreto dell'avversario.

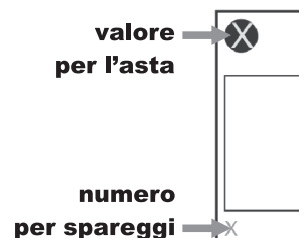
seconda fase: prendere gli ingredienti

nella fase di presa, ogni giocatore sceglie un modo per prendere accessori dal tabellone. il primo a giocare è chi ha scelto l'azione D, poi chi ha il cartellino aiuola, e poi seguono gli altri in senso orario dopo il giocatore col cartellino aiuola. (vedi sopra)

se si gioca in 3 o 4, prima gioca chi ha scelto D sul tabellone giallo, poi nel caso D sul tabellone viola, poi chi ha il cartellino aiuola, poi gli altri in senso orario.

gli accessori si prendono in una delle seguenti maniere:

- **asta** - mettendo all'asta due tessere a propria scelta tra quelle della riga dove è piazzata una spilletta azzurra e quelle della colonna individuata da una spilletta arancione, esclusa quella da "catturare" (vedi oltre). se tra riga e colonna non ce ne sono due, il giocatore può sceglierne altre a piacere dal tabellone fino ad arrivare a due. il giocatore indica le tessere, e tutti i giocatori devono offrire in segreto una delle proprie tessere. per fare questo, ognuno scherma con una mano la propria area cd (inclusa la riserva), e piazza l'indice su una delle sue tessere: si rivelano contemporaneamente le offerte, e chi ha il valore più alto (cerchio nero in alto a sinistra) vince. in caso di parità tra più offerte, vince quella con il numero per gli spareggi più alto (in basso a sinistra). chi vince prende le due tessere, e mette la tessera che ha offerto, scoperta, in una qualsiasi casella libera dell'area di gioco.



- **cattura** - prendendo la tessera che si trova all'intersezione tra la riga dove è piazzata una spilletta azzurra, e la colonna individuata da una arancione; questa tessera si prende senza pagamento, cioè senza mettere una delle proprie sul tabellone.

- **indovina** - effettuando l'azione D "indovinare l'obiettivo segreto dell'avversario/di un avversario": chi effettua questa azione dichiara qual è secondo lui il gruppo "obiettivo" dell'avversario/di un avversario. quest'ultimo deve scoprire la sua carta obiettivo. se il giocatore ha indovinato, ha diritto a prendere una tessera dall'area cd (inclusa la riserva) dell'avversario, piazzandola nel proprio; se ha sbagliato, è invece l'avversario a prendersi una tessera dal campo di chi ha fatto l'azione.

ogni giocatore sceglie una sola maniera (asta - cattura - indovina), e non può passare: deve inoltre partecipare comunque alle aste indette dagli altri (a meno che non si trovi senza tessere), e può quindi conquistare più tessere in uno stesso turno.

le tessere prese vanno piazzate nella propria area cd - una per casella, nelle caselle del loro colore (i jolly possono essere piazzati ovunque). se un giocatore ha preso due tessere di uno stesso colore, ne sceglie una, e piazza l'altra sulla casella nera "riserva", l'unica che possa ospitare più di una tessera.

le tessere possono (e devono!) essere messe in riserva, solo se si possiede già una tessera di quel colore. i jolly possono essere messi in riserva solo se si ha una tessera per ogni colore. le tessere prese, se 'doppie', vanno (obbligatoriamente) in riserva e ne possono uscire solo nella fase di fine del turno (vedi oltre).

fine del turno

quando tutti hanno scelto una maniera, e tutte le aste sono terminate, il turno finisce. ogni giocatore risistema le proprie tessere nel modo che preferisce - facendo in modo da avere il massimo numero possibile di caselle occupate in area cd: il jolly può stare in riserva solo se nell'area cd ci sono tutti gli ingredienti, anche se, avendo tutti gli ingredienti, è legittimo scegliere di usare il jolly invece che un ingrediente. si possono fare spostamenti solo in questa fase.

chi aveva il cartellino aiuola lo passa al giocatore alla sua sinistra, e ognuno riprende i suoi segnalini. se un giocatore è rimasto senza tessere, prende in questa fase una tessera a sua scelta dal tabellone. le spillette si tolgono dalle caselle tonde, e si ritorna alla prima fase.

conclusione della partita e punteggi

quando due giocatori hanno una tessera per ognuna delle 4 caselle nell'area cd, o quando sul tabellone (in tre o quattro, su uno dei tabelloni) sono rimaste meno di 4 tessere, la partita termina immediatamente. non è possibile spostare tessere in questa fase!

ogni giocatore calcola i punti delle tessere che ha conquistato, anche se non ha completato il cd:

- per ogni tessera nella riserva guadagna 1 punto;
- per ogni tessera nell'area cd guadagna il punteggio riportato sulla tessera per il suo gruppo obiettivo.

il giocatore col totale più alto vince: a parità, vince chi si è impadronito della tessera col numero di spareggio più alto.

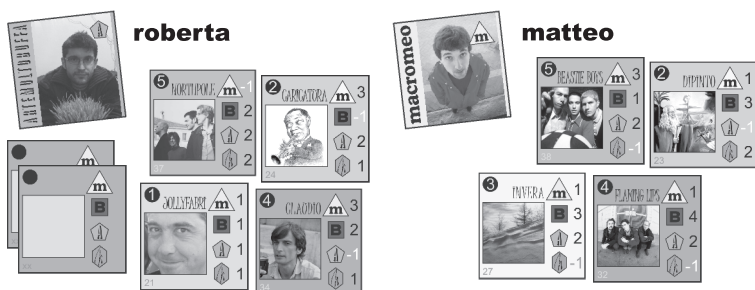
esempio 1 (se avete il set giallo).

matteo prende per primo, e usa **cattura** per conquistare un ospite - l'unica tessera che gli mancava per finire il cd! roberta aveva già completato il cd, quindi la partita termina **immediatamente**. roberta ha come obiettivo artemoltobuffa, e ha 2 tessere in riserva: nella sua area cd ci sono joe (che per artemoltobuffa vale 2), foto (2), un jolly (1) e trent (-1). Il suo totale è 2 (riserva) + 2 + 2 + 1 - 1 = 6. matteo ha come obiettivo macromeo, e non ha tessere in riserva: nella sua area cd ci sono amari (che per macromeo vale 3), oggetti (1), inverno (1) e burt (1). il suo totale è 3 + 1 + 1 + 1 = 6. matteo e roberta hanno finito alla pari: vince chi ha il numero di spareggio più alto, e quindi roberta - che ha 18 su joe contro il 16 degli amari di matteo.



esempio 2 (se avete il set viola).

matteo prende per primo, e usa **cattura** per conquistare un ospite - l'unica tessera che gli mancava per finire il cd! roberta aveva già completato il cd, quindi la partita termina **immediatamente**. roberta ha come obiettivo artemoltobuffa, e ha 2 tessere in riserva: nella sua area cd ci sono northpole (che per artemoltobuffa vale 2), caricatura (2), un jolly (1) e claudio (-1). Il suo totale è 2 (riserva) + 2 + 2 + 1 - 1 = 6. matteo ha come obiettivo macromeo, e non ha tessere in riserva: nella sua area cd ci sono beastie boys (che per macromeo vale 3), dipinto (1), invera (1) e flaming lips (1). il suo totale è 3 + 1 + 1 + 1 = 6. matteo e roberta hanno finito alla pari: vince chi ha il numero di spareggio più alto, e quindi matteo - che ha 38 su beastie boys contro il 37 dei northpole di roberta.



mondoaiuola

un gioco aiuola 2006



agi 01 ("stagione regolare", set giallo) - agi 02 ("mezzestagioni", set viola)
 © 2006 aiuola dischi
 etichetta pop piccola ma curata
info@aiuola.it - www.aiuola.it



© 2006 daVinci Editrice S.r.l.
 via t. tittoni, 3
 i-06131 - perugia - italy
 tutti i diritti riservati.
www.davincigames.com

autore: domenico di giorgio, **sviluppo:** matteo remitti, **grafica:** roberta barletta, **redazione regole:** roberto corbelli

aiuola ringrazia domenico, roberta, roberto, i sottoscrittori e l'inverno. aiuola inoltre ringrazia artemoltobuffa, babalot, macromeo e nonvogliocheclara, ignari protagonisti di mondoaiuola.

daVinci ringrazia matteo remitti, sergio roscini, elisa fontana, francesca remitti, giulio ferrari, alessandro tagliati detto 'pirini'.