

Fantasma

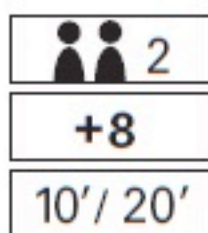
i buoni e i cattivi

Alex Randolph

gioco spiritoso di bluff e strategia

Dotazione

1 tavoliere
16 fantasmi
8 piolini azzurri
8 piolini rossi



Preparazione

- Prima della prima partita inserire nei fantasmi i piolini colorati.
- Ogni giocatore prende 8 fantasmi, 4 buoni (azzurri) e 4 cattivi (rossi), e li colloca a suo piacimento nelle caselle di partenza (vedere figura); l'importante è che l'avversario non sappia dove sono quelli buoni e quelli cattivi.



Il gioco

- Ogni giocatore a turno sposta uno dei suoi fantasmi in una casella adiacente in avanti, indietro o di lato (ma non in diagonale) come in figura.
- Se si decide di spostarsi in una casella dove già si trova un fantasma avversario, lo si cattura e lo si toglie dal gioco.



Vittoria

Per vincere basta raggiungere UNO qualsiasi dei tre seguenti obiettivi:

- 1) catturare tutti e 4 i fantasmi buoni dell'avversario, oppure
- 2) farsi catturare dall'avversario tutti e 4 i propri fantasmi cattivi, oppure
- 3) far uscire dal tavoliere uno dei propri fantasmi buoni, attraverso una delle caselle d'angolo dell'avversario (contrassegnate dalla freccia).



Distribuito in Italia da
Oliphante
via Dell'Artigianato, 40
20083 Gaggiano (MI)

www.oliphante.eu - info@oliphante.eu



© 2011 Lemada Israel, all right reserved.
19 David Navon str.
Moshav Magshimim 56910, Israel
Autore: Alex Randolph

Diritti per l'Italia:

