

## DILEMMA

*Cosa significa dilemma? Si tratta di una situazione critica e ambivalente nella quale uno deve decidersi per l'una o l'altra soluzione, senza ovviamente sapere se riuscirà a trarre il meglio dalla decisione presa. Così accade anche in questo gioco. Che fare se ci si trova in questa situazione? Forse è meglio reagire alla provocazione e accettare la sfida. Solo optando per questa soluzione si possono totalizzare preziosi punti e uscire vincitori dalla contesa. L'inconveniente tuttavia è quello di perdere preziose pedine di vita oppure accettare un meschino compromesso. Ogni volta dunque si dovrà cercare di uscire nel migliore dei modi da questa situazione scabrosa.*

## CONTENUTO



## SCOPO DEL GIOCO

Calando con accortezza le proprie carte i giocatori cercheranno di sfidare gli altri a duello e totalizzare il maggior numero di punti per vincere la competizione.

## PREPARATIVI

L'arena nella quale si lanceranno le carte viene posta al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve un set di 10 carte con valori da 1 a 10, una pedina di duello e due pedine di vita (tre pedine di vita se si gioca in tre). Si dovrà poi scegliere chi diventa il primo provocatore (sfidante), ossia il giocatore che inizia la partita e che porrà davanti a se la pedina di provocazione.

**Vincere il maggior numero di punti nei duelli**

**Per ogni giocatore:**  
**1 set di carte,**  
**1 pedina di duello,**  
**2 (oppure 3) pedine di vita**

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante la partita i giocatori assumono a turno differenti ruoli. In ogni partita c'è un provocatore che calando una delle sue carte sfida gli altri a scendere in lizza. I giocatori sfidati dovranno decidere se accettare la sfida lanciando una carta o astenersi. Successivamente, nella contesa, il giocatore che ha lanciato la sua carta correttamente nell'arena sopra quella del provocatore è il giocatore sfidato, a patto però che la sua carta di duello abbia un valore diverso da quella del provocatore.

### La sfida

**Lo sfidante sfida i giocatori che possono accettare o meno**

Lo sfidante cala nell'arena una delle sue carte scoperte. Gli altri giocatori, se sono interessati, possono accettare la sfida lanciando a loro volta una delle proprie carte sopra quella dello sfidante.

Le carte lanciate devono trovarsi perfettamente stese nell'arena per poter partecipare al duello.

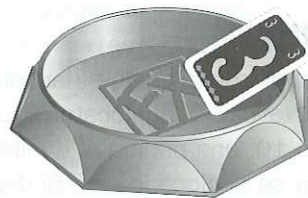
Le carte che finiscono fuori dall'arena oppure si trovano in modo obliquo o rimangono appoggiate sul bordo vengono ritirate dal gioco.



a. la carta si trova perfettamente stesa nell'arena = **valida**



b. la carta è appoggiata al bordo dell'arena = **non valida**



c. la carta sporge dall'arena = **non valida.**

Poiché la sfida può essere raccolta da **un solo** giocatore, avrà la precedenza la prima carta valida che si trova nell'arena sopra a quella dello sfidante. Quindi se anche vi fossero altre carte valide nell'arena, queste verranno **eliminate dal gioco** e non potranno più essere riutilizzate nel corso della partita.

La carta del giocatore che accetta il duello **deve** avere un valore diverso (più alto o più basso) di quella dello sfidante. Se la carta del duello ha un valore pari non **è valida** per il duello. In tal caso il diritto passerà al giocatore successivo la cui carta si trova immediatamente sopra quella del primo sfidante. Se nella concitazione un giocatore avesse sbagliato a lanciare una carta, potrà sempre rimediare calandone subito una seconda, a patto che nel frattempo non sia stata lanciata nessun'altra carta. In seguito, tutte le carte non valide verranno tolte dal gioco.

Entrambi i giocatori (sfidante e sfidato) le cui carte si trovano nell'arena, scendono in lizza.

### Esempi:

1. **Anna** (sfidante) ha scoperto un **8**. **Bernardo** ha lanciato un **10** che però è finito fuori dall'arena. **Carla** e **Daniele** hanno lanciato tutti e due un **8**. **Enrico** ha lanciato un **3**. La carta di **Bernardo** non partecipa al gioco poiché non è finita nell'arena. Le carte di **Carla** e **Daniele** non sono valide poiché hanno lo stesso valore di quella di **Anna** (sfidante). Il **3** di **Enrico** è in questo caso la carta valida per il duello poiché è la prima posizionata in modo corretto sopra la carta dello sfidante. Le carte di **Bernardo**, **Carla** e **Daniele** verranno quindi tolte dal gioco e non potranno essere più riutilizzate nel corso della partita. Il duello avrà quindi luogo tra **Anna** ed **Enrico**.



**La prerogativa di partecipare al duello spetta al giocatore la cui carta si trova sopra quella dello sfidante.**

**Carta del duello  
≠ carta di sfida**

2. **Anna** (sfidante) ha calato un 6. Anche **Bernardo** ha lanciato un 6. **Bernardo**, tuttavia, si accorge dell'errore e lancia subito una seconda carta, il 3, prima che **Carla** lanci nell'arena il suo 5. Successivamente il 6 di **Bernardo** e il 5 di **Carla** vengono tolti dal gioco e questa volta il duello avrà luogo tra **Anna** e **Bernardo**.



## Duello

Entrambi i contendenti afferrano le loro pedine del duello e decidono se fare la pace o misurarsi in un conflitto. Pongono in tavola la pedina col simbolo da loro scelto a pancia in su coprendolo con la mano in modo da **non** farlo vedere all'avversario. I due poi scopriranno il simbolo contemporaneamente.

Si avranno quindi le tre seguenti possibilità:



- **Pace/Pace** : le pedine dei due giocatori hanno lo stesso simbolo della pace. In questo caso i due giocatori si scambiano le carte giocate che potranno scoperte davanti a loro.



- **Conflitto/Pace**: una pedina ha il simbolo del conflitto, l'altra quello della pace. Il giocatore che ha scelto il conflitto riceve anche la carta dell'avversario e la porrà scoperta insieme alla sua davanti a sé. In cambio **perderà una pedina della vita**. L'altro giocatore è sconfitto ed esce dal duello a mani vuote.



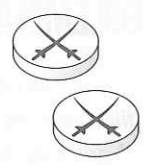
I giocatori mettono in tavola le pedine del duello coperte

3 possibilità:

**Pace/Pace:**  
i giocatori si scambiano le carte

**Conflitto/Pace:**  
Conflitto riceve la carta dell'avversario e perde una pedina della vita

- **Conflitto/Conflitto:** entrambe le pedine hanno il simbolo del conflitto. In questo caso **nessuno** dei due giocatori riceve le carte nell'arena e inoltre **perderanno** una pedina della vita a testa. Le loro carte verranno tolte dal gioco.



**Conflitto/Conflitto:**  
le carte vengono tolte dal gioco, i giocatori perdono una pedina della vita

I giocatori che non hanno più pedine della vita **non** potranno più scegliere il simbolo del conflitto.

Terminato il duello, la "pedina della sfida" passa al giocatore a sinistra che sarà lo sfidante per la successiva partita.

**Nuova partita, nuovo sfidante**

### Casi particolari

- a) Se nessun giocatore accetta la sfida, lo sfidante porrà come vincita, davanti a sé e in modo visibile, la carta che ha messo in tavola.
- b) Se sono rimasti in gioco solo due giocatori, il giocatore sfidato non può gettare volontariamente la carta fuori dall'arena per ostacolare la vincita dello sfidante, anche se è evidente che perda il duello. Ovviamente ha la possibilità di non accettare la sfida come descritto al punto a), ma in tal caso lo sfidante porrà come vincita davanti a sé in modo visibile la carta che ha messo in tavola.

### FINE DEL GIOCO

La partita termina quando **un solo** giocatore rimane con una o più carte in mano. Successivamente si conteranno i punti totalizzati dai singoli giocatori in base al valore delle carte vinte. I valori delle carte in mano non vengono presi in considerazione. Vince il giocatore che ha conseguito il maggior numero di punti.

**Fine del gioco:**  
solo **1** giocatore ha ancora carte in mano  
**Vincitore:**  
il giocatore che ha conseguito il maggior punteggio

