



# **FUNAMBOLIKA**

## **Gioco da tavolo**

2 o più giocatori, 9-90 anni  
30-45 minuti

Questo gioco rientra nella serie 'Buskers Panic' per Dama Bianca, dedicata al mondo della street art. I giocatori si calano nel ruolo di tanti funamboli che devono ancorare ai palazzi le loro funi su cui camminare, creando il percorso più complesso. Bisogna però fare attenzione al pubblico dei curiosi, che nel frattempo si radunano in strada col naso all'insù per vedere quello che succede 'ai piani alti'. Chi fa cadere la struttura paga una penalità e il gioco ricomincia. Usa il tabellone più scuro e uniforme tra quelli in dotazione con lo stampabile, 60 rondelle (o tokens) per ogni giocatore, il mazzo dei 90 Tarocchi dei sogni, una confezione di spiedi in legno per la cucina o se preferisci, un set completo per il classico Shanghai. L'idea di partenza è ispirata a Tokyo Highway, produzione recente della Asmodee basata sull'autocontrollo, la fermezza, l'intelligenza e la capacità di pianificazione collettiva.

Il primo giocatore deve posizionare una rondella sopra una casa a piacere del tabellone e poggiarvi sopra uno spiedo, in modo tale che un'estremità stia sopra al *token* e l'altra poggi direttamente sul tavoliere, ma senza attraversare lo spazio aereo della piazza centrale, dove non è possibile nemmeno disporre pedina alcuna. Tocca al secondo giocatore, poi al terzo e così via. Nel corso della partita ciascuno deve continuare a posizionare gli spiedi in modo tale che le due estremità si trovino sopraelevate, su colonne una o più rondelle. Ogni spiedo è obbligato a riprendere il percorso dall'ultima colonna di quello stesso colore piazzata al turno precedente, formando così un percorso unico. Non sono consentite biforazioni, varianti di percorso o uscite. Le rondelle devono poggiare esattamente all'interno di una casella determinata, mai a cavallo tra due o più case. Non si può posizionare una rondella nella rotonda centrale. E' possibile invece posizionare anche più spiedi nello stesso turno di gioco, quando necessario.

Alla fine del proprio turno il giocatore ha diritto a pescare 1 carta dal mazzo dei 90 Tarocchi dei sogni per ogni spiedo avversario sopra il quale è riuscito a passare con il suo, tenendo presente che il passaggio s'una colonna di rondelle non conta. Se ad esempio un concorrente ha sorvolato 4 'funi' avversarie, avrà diritto

a pescare 4 carte. Fino a quando non riuscirà a passare sopra ad almeno una corda avversaria, dovrà posizionare nuovi spiedi. Si può sorvolare lo spazio aereo della rotonda centrale pagando 1 punto di penalità ovvero pescando una carta in meno alla fine del turno. Le carte influiscono a fine partita sul punteggio nel seguente modo: 1 punto supplementare per ogni uccello, velivolo, artista, angelo, mentre 1 punto di penalità per ogni militare, religioso, diavolo o creatura mostruosa.

Se un giocatore esaurisce le sue rondelle, si chiude la mano e *tutti gli altri* pescano 1 carta. Se un giocatore fa cadere anche un solo spiedo o una sola rondella, la mano si conclude e tutti gli altri pescano 1 carta. Se non vi sono più carte da pescare si chiude la mano e si contano i punti. Ogni carta vale un punto, al quale vanno sommati premi e penalità in base ai disegni nel riquadro centrale come indicato sopra.

S'una stessa casa è possibile posizionare anche più d'una colonna di rondelle quando vi sia spazio disponibile, ma ogni colonna deve restare *entro i confini* della casella in cui si trova, non si possono disporre colonne a cavallo tra due o più case. E' consentito, per quanto improbabile, passare anche *sotto* altri spiedi già posizionati lungo il percorso. Se necessario si possono 'aggiustare' le posizioni delle colonne e delle stesse corde già tese nei turni precedenti, a patto di non farle cadere e di non spostarle in una casa diversa da quella in cui si trovano.

Ogni volta che si pesca una carta, se la casa corrispondente a quel numero risulta ancora libera o vi è sopra spazio a sufficienza, il giocatore di turno deve posizionarvi un dado da ferramenta a rappresentare un gruppo di cittadini incuriositi a terra. Per trovare a colpo d'occhio la casa corrispondente alla carta pescata, inizia a contare da quella contrassegnata con un pallino bianco e prosegui verso l'interno contando da 1 a 5, riprendi sul raggio successivo in senso antiorario e così via, in modo tale che sull'anello più interno si ritrovino affiancati in senso antiorario tutti i multipli di 5. Sulle case occupate dal pubblico *non* è possibile disporre nuove colonne per sostenerne altre funi.

