



Giocatori = 2 o 4  
Età= da 6 anni

## CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

### Piano di gioco

E' diviso in 42 caselle disposte in 6 file da 7 caselle ciascuna. Ogni fila ha un colore diverso.

### Scudi

Sono 43, di forma ottagonale e presentano una freccia. Si dividono in "colorati", "jolly" e "Dama Bianca".  
I 36 scudi colorati sono 6 per ognuno dei 6 colori del piano di gioco. I 6 scudi jolly sono di colore nero.  
La "Dama Bianca" é sorprendentemente bianca.

## REGOLAMENTO

### Inizio del gioco

Comincia il gioco chi estrae la "Dama Bianca" pescandola tra questa e un numero di scudi colorati pari al numero dei giocatori meno 1 (es. quattro giocatori = 1 jolly e tre scudi colorati). Si continua in senso orario.

### Svolgimento del gioco

#### In due giocatori

A ogni giocatore vengono dati 3 scudi-jolly e sorteggiati 18 scudi colorati .

Chi inizia il gioco compie la prima mossa prelevando dalla confezione lo scudo "Dama Bianca" e ponendolo sul piano di gioco nella posizione che preferisce. Appena l'avversario avrà risposto, la "Dama Bianca" verrà rimossa dal piano e ricollocata nella confezione.

Il gioco consiste nel porre a turno uno scudo sul piano. Questo deve essere di volta in volta collocato sulla casella indicata dalla freccia dell'ultimo scudo posato. Se tale casella, che è quella comunicante con la casella in cui è stato posto l'ultimo scudo, fosse già occupata, il nuovo scudo sarà messo nella casella libera più vicina seguendo la direzione verticale, orizzontale o diagonale indicata della freccia.

Una differenza esistente tra uno scudo colorato e uno jolly è che mentre il primo, come appena detto, indica la casella libera più vicina, quello jolly obbliga invece a mettere lo scudo nella casella libera più lontana, sempre seguendo la direzione della freccia.

Lo scudo da giocare, che deve essere dello stesso colore della sua casella (oppure può essere un jolly) con la sua freccia indicherà a sua volta la casella in cui l'avversario dovrà mettere il proprio scudo e così di seguito. Rispondere al colore della casella é obbligatorio e lo si può fare scegliendo liberamente se utilizzare lo scudo del colore richiesto oppure un jolly ; se non si possiede né l'uno né l'altro si deve cedere il turno.

Si deve sempre indirizzare l'avversario verso una casella libera anche se non immediatamente comunicante.

Le caselle perimetrali del piano presentano dei triangolini colorati che indicano i lati esterni del piano e hanno una funzione precisa: rendere intercomunicanti i lati opposti del piano. Come? Posizionare uno scudo (sia colorato che jolly) in modo che la sua freccia coincida con uno di questi triangolini equivale a far "affacciare" direttamente lo scudo sul lato opposto a quello indicato dalla freccia. In che posizione? In

corrispondenza della fila di caselle in cui è posizionato lo scudo indicatore, mantenendo lo stesso orientamento della freccia. In pratica si “esce” da un lato per “entrare” da quello opposto e si colloca lo scudo successivo nella casella virtualmente indicata dalla freccia. Il colore dei triangolini aiuta a capire quale sarà la casella potenziale dove posizionare lo scudo successivo. Per capire meglio osservare la figura 1 in cui c'è lo scudo A, la sua collocazione virtuale A1 e il nuovo scudo da collocare B.

**fig. 1**



### **Fine del gioco**

La partita termina quando:

- posizionando uno scudo sulla casella richiesta, non è più possibile (né con scudi colorati né con jolly) dirigere l'avversario verso alcuna casella libera
- nessun giocatore ha gli scudi richiesti dalla casella indicata o jolly
- un giocatore non ha più scudi

Vince la partita chi, alla fine, resta con meno scudi.

Per sancire la conclusione della partita il vincitore ricollocherà la “Dama Bianca” sul piano, in un punto qualsiasi.

### In quattro giocatori

Si gioca a coppie.

Si distribuisce uno scudo jolly e si estraggono 9 scudi colorati per ogni giocatore.

Si assegna uno dei jolly restanti ad un giocatore per coppia secondo la volontà dei suoi componenti.

I giocatori della stessa coppia devono stare uno di fronte all'altro ed è vietato dare suggerimenti o indicazioni.

Si può optare per la soluzione a scudi coperti, in cui nessuno può vedere gli scudi in possesso degli altri giocatori.

### **Variante “KIDS” semplificata per giocatori più piccoli.**

Sia gli scudi colorati che gli scudi Jolly indirizzano l'avversario sulla casella libera più vicina.

Le caselle perimetrali NON sono intercomunicanti, quindi NON è consentito indirizzare gli avversari indicando con la freccia l'esterno del piano di gioco.

## **Octagone IV**

Una versione particolare del presente gioco, denominata "Octagone IV", si caratterizza per gli scudi colorati riportanti ognuno una delle seguenti sillabe: OC, TA, GO e NE. Durante lo svolgimento della partita, quando un giocatore colloca sul piano il quarto scudo che completa la scritta "OCTAGONE", sia in direzione verticale, orizzontale o diagonale e in entrambe i sensi di lettura, ha diritto a un turno supplementare di gioco per ogni scritta completata. Lo scudo jolly sostituisce qualsiasi sillaba.

Tutti i diritti sono riservati.

© 2018 Gianluca Poletti Versione 2018/1