

## NIGHT BUGS

gioco multiplayer a turni, per 2 o 4 giocatori (dai 6 anni in sù)

durata 30 min/ 1 ora.

scopo:

due squadre di insetti, le zanzare e le falene. L'obiettivo delle falene è quello di trovare tutte le 5 caselle Luna, quello delle zanzare è di trovare tutte e 5 le Caviglie. Le pedine si spostano sulle caselle, e dove la pedina si ferma il giocatore gira la casella, sotto la quale si può celare un'innoquo cielo stellato, qualche ostacolo (una lampadina, una ragnatela, il temibile friggi-insetti..) o proprio quello che stava cercando la squadra avversaria. In quel caso tra falene e zanzare potrebbe iniziare una battaglia all'ultimo insetto!

### **REGOLAMENTO:**

Si inizia disponendo tutte e 60 le caselle rivolte a faccia in giù (COPERTE), formare un perimetro di 6 caselle X 10 e riempirlo, come una scacchiera. Lasciare spazio tra le caselle in modo da facilitare il loro ribaltamento.

Ci si divide le pedine (6 pedine ZANZARE e 6 pedine FALENE, se si gioca in due. Se si gioca in quattro ce le si divide 3 a testa (ognuno quelle della propria squadra).

**L'OBBIETTIVO DELLE FALENE E' DI TROVARE 4 CASELLE LUNA, QUELLO DELLE ZANZARE E' TROVARE 4 CAVIGLIE.**  
- nel gioco sono presenti 5 caselle Luna e 5 caselle Caviglia.

### **TURNNO:**

Si può MUOVERE solo UNA PEDINA per turno, ma si può ATTACCARE con più di una pedina.

### **MOVIMENTO:**

Il giocatore di turno decide se inserire una pedina NUOVA (se ancora ne possiede) o usarne una GIA' PRESENTE IN CAMPO (se ce ne sono).

Chi fa la prima mossa (di entrambe le squadre) deve per forza inserirne una nuova, in modo che ci siano almeno una pedina ZANZARA e una pedina FALENA in campo.

- Per INSERIRE UNA NUOVA PEDINA si indica una casella sul bordo esterno del perimetro delle 60 caselle. Poi si tira UNA volta il dado. Il risultato sarà il numero di caselle (adiacenti) su cui potrà saltare la pedina partendo dalla casella indicata. La casella su cui ci si decide di fermare viene SCOPERTA e la pedina posta sopra.

Se il risultato del tiro di dado è 1, si scopre la casella indicata e ci si mette la pedina sopra.

Quando viene inserita, la pedina inizia con la VITA PIENA, cioè col LATO COLORATO rivolto in alto.

Quando la pedina subisce un danno - ovvero, subisce l'effetto di una casella o viene attaccata da una pedina avversaria e perde a dadi - la si gira dal LATO NERO (da quel momento avrà 1/2 VITA, se prende ancora un danno viene eliminata dal gioco)

- Se invece si sceglie di USARE UNA PEDINA GIA' PRESENTE IN CAMPO, la si potrà muovere solo di UNA CASELLA ADIACENTE (COPERTA o SCOPERTA) in tutte le direzioni, come il Re negli scacchi.

NOTA - LE PEDINE DELLA STESSA SQUADRA NON SONO PERSONALI. Una volta messe in campo i giocatori della stessa squadra, in caso si giochi 2 contro 2, possono usare la pedina che vogliono (della propria squadra).

#### **ATTACCO:**

ci si posiziona con una pedina in una casella ADIACENTE a quella dove sosta una pedina avversaria e ce la si gioca a DADI, un tiro a testa (il giocatore che attacca contro il giocatore avversario successivo).

Chi fa il punteggio più basso perde 1/2 vita. Si può attaccare ripetutamente, fino all'eliminazione di una delle due (o più) pedine.

#### **CASELLE:**

Se la casella su cui ci si ferma non è un innoquo CIELO stellato, si provvede all'EFFETTO.

#### **ESEMPI:**

*- un giocatore delle Zanzare muove una zanzara già in campo su una casella adiacente, la gira e sotto c'è una Manata – che toglie 1/2 vita alle zanzare. Se la pedina era a vita piena, cioè dal lato COLORATO, la si gira dal lato NERO. Se invece era già a metà vita, la si elimina dal gioco.)*

*- un giocatore finisce su una casella Ragno. Tira il dado per vedere se il ragno è in casa (da 1 a 3, in quel caso la pedina viene eliminata) oppure se rimane solo intrappolato nella ragnatela (da 4 a 6, la pedina resta in campo ma non può essere mossa il turno successivo).*

Se ci si sposta sopra una CASELLA OBBIETTIVO della propria squadra (es. Una casella LUNA per le FALENE), il giocatore prende la casella - rimuovendola gioco - e piazza la pedina in una delle caselle adiacenti al buco lasciato dalla casella OBBIETTIVO.

Se invece ci si muove su una CASELLA OBBIETTIVO AVVERSAIO (es. Una pedina FALENA finisce su una casella CAVIGLIA) i giocatori potranno, nei turni successivi, decidere se muoversi lasciando libera la CASELLA OBBIETTIVO AVVERSAIO alla squadra avversaria, oppure tenere la pedina a COPRIRE la casella. In questo caso l'unico modo che avrà la squadra

avversaria di guadagnarsi quella casella sarà quello di mettere una (o più) delle proprie pedine sulle caselle ADIACENTI ed ingaggiare battaglia.

SE I GIOCATORI FANNO LO STESSO NUMERO VENGONO ELIMINATE ENTRAMBE LE PEDINE.

### CASELLE

CAVIGLIA - obiettivo ZANZARE (X5)

LUNA - obiettivo FALENE (X5)

LAMPADINA e MANATA - 1/2 danno valido per solo una squadra  
(Manata - le falene non subiscono danno)  
(Lampadina - le zanzare non subiscono danno)

NEON -  
1/2 danno  
(valido per entrambe le squadre)

FRIGGI INSETTI -  
elimina completamente dal gioco la pedina  
(valido per entrambe le squadre)

RAGANATELA -  
Si tira il dado per vedere se il ragno é in casa:

- da 1 a 3 il ragno c'è e la pedina viene eliminata dal gioco
- da 4 a 6 il ragno non c'è, la pedina non subisce danno ma NON potrà essere usata durante il turno successivo

CIELO CON UFO -

se vi si capita sopra, al turno successivo si potrà sbirciare una casella ADIACENTE ancora coperta (senza muoversi sopra). La si sbircia, poi la si lascia COPERTA (senza rivelarla) e ci si sposta su un'altra casella.

CIELO - casella innoqua, nessun danno

SOLE -  
quando una pedina ci capita sopra, si rigirano TUTTE le caselle (tranne quelle dove sono presenti delle pedine).  
Dopodiché, i giocatori proseguono la partita cercando di tenere a mente le posizioni delle caselle pericolose che erano state scoperte in precedenza.