



IL CONTESTO

«Incuintrinsi / Incontriamoci» è un gioco progettato dalla Pastorale Giovanile diocesana di Udine nel contesto della **MagicAvventura 2019-2020 «ConneXion»**. Ovviamente il gioco si può svolgere anche al di fuori di tale contesto.

Incuintrinsi è liberamente ispirato al più celebre **Ticket to Ride**.

MATERIALI

- **2 mazzi** di carte da Ramino/Poker, senza i jolly. Le figure valgono come jolly. Di queste carte interessano i semi, non i numeri.
- **Carte obiettivo**, scaricabili dal sito www.pgudine.it (si veda la carta esempio qui a lato). Le carte vanno stampate.
- **Alcuni segnalini** di piccole dimensioni (al massimo come una moneta da 10 cent.), in numero di circa 60 per ogni squadra (max. 5 squadre). Può trattarsi di chicchi di grano, fagioli, monetine uguali, ecc. L'importante è che ogni squadra abbia un segnalino diverso dalle altre.
- **La plancia del gioco**, che rappresenta il territorio dell'Arcidiocesi di Udine con i gruppi partecipanti alla MagicAvventura. Essa va stampata in un formato minimo di 50x70 cm. Su richiesta, l'Ufficio di Pastorale Giovanile ha a disposizione due plance grandi.



OBIETTIVO DEL GIOCO

Ottenere il maggior numero di punti facendo incontrare i paesi indicati nelle carte obiettivo. Per fare questo è necessario “conquistare” con i propri segnalini le tratte intermedie tracciate nella plancia.

SITUAZIONE DI PARTENZA

Ogni squadra:

- **Sceglie il proprio segnalino** e ne conserva parecchie copie (circa una sessantina) fuori dalla plancia.
- **Pesca 5 carte da Ramino/Poker**, senza farle vedere.
- **Pesca 3 carte obiettivo**. Valutando le tratte delineate nella plancia del gioco, la squadra può scartare al massimo due carte obiettivo.

Si effettua un sorteggio per definire la squadra che dovrà iniziare il gioco. Dopodiché si prosegue in senso orario.

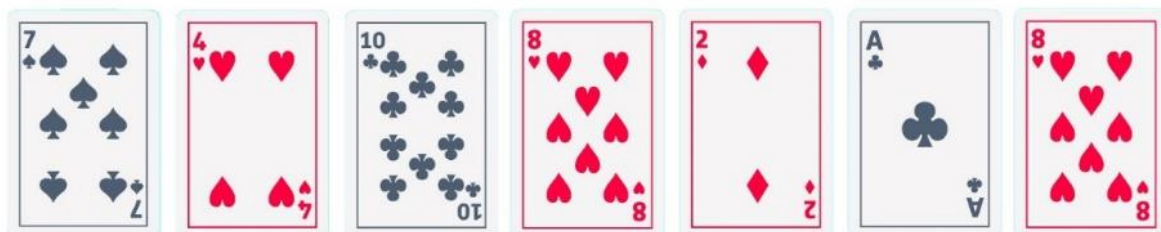
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. La squadra che inizia la propria manche sceglie una sola delle seguenti opzioni:
 - a. Pesca 2 carte da Ramino/Poker.
 - b. Pesca al massimo 3 carte obiettivo.
 - c. Conquista una tratta intera.

2. **Una tratta si conquista quando tra le proprie carte da Ramino/Poker sono presenti tanti semi quanti sono indicati nella tratta stessa.** Nelle tratte senza semi (tipicamente quelle lunghe o quelle cortissime) vale il colore della carta (nero o rosso), non il seme. Ricordiamo che di ogni carta non conta il suo numero, ma solo il suo seme (e il conseguente colore).

Una tratta non corrisponde al percorso tra due paesi della carta-obiettivo, ma a una “strada” delineata sulla plancia del gioco.

Esempio: le carte seguenti permettono di conquistare la tratta da Pasion di Prato a Zugliano, la quale prevede 3 carte “cuori”. In questo caso le tre carte di cuori vanno scartate e, sulla plancia, si posizionano 3 segnalini in corrispondenza dei punti indicati nella medesima tratta. In alternativa è possibile conquistare la tratta tra Majano e Colloredo di M.A., che prevede 2 carte “cuori”.



3. Si può conquistare soltanto **una tratta intera**, non una sua parte.
Nell'esempio precedente, con le tre carte di cuori non posso conquistare una parte della tratta tra Udine e Premariacco (che vale 4 cuori): ho bisogno, pertanto, di un'ulteriore carta di cuori.
4. Per congiungere i paesi di una carta-obiettivo non si può transitare su una tratta già conquistata da altre squadre.
5. **Una tratta non dà punti**: i punti si assegnano quando si conquistano tutte le tratte necessarie a raggiungere uno degli scopi delineati dalle carte obiettivo.
6. Non è necessario seguire l'ordine delineato dalla carta-obiettivo.
Esempio: se il mio obiettivo prevede "Gemona – Torviscosa" non è necessario che inizi a conquistare le tratte vicino a Gemona: posso cominciare da tratte intermedie.
7. **L'ultimo giro** inizia quando una squadra qualsiasi ha meno di 5 segnalini.
8. Al termine del gioco viene assegnato un **bonus di 10 punti** alla squadra che avrà completato il tracciato continuativo più lungo, a prescindere dagli obiettivi raggiunti.
9. Al termine del gioco viene sottratto a ogni squadra un punteggio corrispondente al numero di punti degli **obiettivi non raggiunti**.

CHI VINCE

Vince il gioco la squadra che, al termine, avrà ottenuto il **maggior numero di punti**, al netto degli obiettivi non raggiunti.

Va considerato anche il punteggio bonus per la tratta più lunga.

Non conta il numero di obiettivi raggiunti, ma la somma dei loro punti.