

DURCHMARSCH

Reinhard
Staupe



In marcia verso la vittoria!

Giocatori: 2-4

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 15 minuti

L'essenza di **Durchmarsch** è, senza mezzi termini, l'azzardo. Gira e rigira, al centro di tutto c'è sempre una decisione: rischiare o andare cauti? Fermarsi o continuare? In questo gioco, entrambe le scelte possono portare alla vittoria.

Una premessa necessaria: è consentito (nonché parte del divertimento, in questo gioco) cercare di convincere gli altri giocatori a "tentare la fortuna" e spingersi un po' oltre ciò che vorrebbero. Può capitare che un giocatore voglia "fermarsi intanto che è in vantaggio", ed è a quel punto che gli altri partecipanti potrebbero consigliargli (assolutamente in buona fede) di "provare un'altra volta. Solo una, dai, che male può fare?"

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ciascun giocatore ha un foglio con 4 file di numeri. I numeri vanno **sempre barrati da sinistra a destra**, senza saltarne nessuno, partendo dal 10 e andando in ordine decrescente. Un giocatore che riesca a barrare **tutti i numeri su una qualunque fila**, vince immediatamente la partita. È teoricamente possibile riuscirci in un unico turno (succede raramente, ma è il genere di cosa di cui potrete vantarsi a vita), ma nella maggior parte dei casi avrete bisogno di più round. Se nessun giocatore dovesse riuscire a completare una fila nel corso della partita, vincerà **chi riuscirà a rimanere in gioco più a lungo**.

Maria ha barrato tutta la terza fila, vincendo così la partita. →

+ +		●											
▶	X	X	X	X	X	5	4	3	2	1	X	▶	
▶	X	X	8	7	6	5	4	3	2	1	X	▶	
▶	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	▶	▶	
	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	▶	▶	

Spazi per i Tiri falliti

COME SI GIOCA

Ciascun giocatore prende un foglio e una penna. Una volta scelto casualmente chi sarà a iniziare, quel giocatore farà un **singolo tiro** con tutti e 8 i dadi, senza possibilità di ritirarne. **Attenzione:** Quando tocca a voi tirare i dadi, nel primo tiro **dovrete** utilizzare **tutti e 8 i dadi**.

Si parte dalla prima fila, formando il **numero 10** (il primo da sinistra) usando **esattamente** due dadi. Se ci riuscite, potete barrare la casella corrispondente.

Nota: Formare il numero richiesto più di una volta non porta alcun beneficio. Una volta barrata la casella, dovrete decidere se fermarvi oppure continuare.



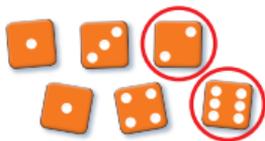
Sarah parte tirando tutti e 8 i dadi, e ha fortuna fin da subito. Ottiene, fra i vari risultati, un 6 e un 4, che sommati le permettono di barrare la casella 10 e continuare il turno.

Se decidete di continuare, dovrete mettere da parte **un dado** e fare un secondo tiro, stavolta usando **un dado in meno del precedente**. Il prossimo numero è il **9**, che dovrete di nuovo formare con **esattamente due dadi**. Se riuscite nuovamente, barrate la casella corrispondente e decidete se fermarvi oppure continuare.



Sarah ha messo da parte un dado e procede a tirare 7 dadi. Fra i risultati ottenuti, ci sono un 5 e un 4, che sommati le permettono di barrare la casella del 9 e continuare.

Se decidete di continuare, dovrete mettere da parte **un altro dado** e fare un terzo tiro, usando sempre **un dado in meno del precedente**. Il prossimo numero è **l'8**, che dovrete di nuovo formare con **esattamente due dadi**. Se riuscite nuovamente, barrate la casella corrispondente e decidete se fermarvi oppure continuare.



Sarah mette da parte un altro dado e ne tira un totale di 6. Fra i risultati ottenuti ci sono un 6 e un 2, che sommati le permettono di barrare la casella del numero 8. Fatto questo decide di fermarsi e passa tutti e 8 i dadi a Teo, che inizierà il suo turno. Quando toccherà di nuovo a Sarah, ricomincerà dal numero 7, ma stavolta avrà a disposizione tutti e 8 i dadi.

Se scegliete di fermarvi, passate **tutti e 8 i dadi** al giocatore **alla vostra sinistra**, che potrà così iniziare a tirare. Al vostro prossimo turno, **nel round successivo**, proseguirete **nella stessa fila** in cui vi eravate fermati, tirando tutti e 8 i dadi per cercare di barrare la **prima casella libera**.

Attenzione: Ogni volta che decidete di continuare dopo aver barrato un numero, dovete mettere da parte un dado prima di tirare nuovamente, **fino a un massimo di 3 dadi**. Questo significa che tirerete sempre **almeno 5 dadi**, e in **nessun caso** scenderete sotto questa quantità, nemmeno se doveste provare a barrare tutte le caselle in un solo turno.

Nota: i numeri **da 10 a 7** andranno sempre formati **sommando esattamente due dadi**. Formare il numero richiesto più di una volta non porta alcun beneficio.

Nota: i numeri **da 6 a 1** andranno sempre formati utilizzando **un solo dado**. Ottenere il numero richiesto più di una volta non porta alcun beneficio.



TIRI FALLITI

Se il vostro tiro **non vi permette** di formare il numero successivo nella fila in cui vi trovate, il vostro turno termina **immediatamente** e dovrete segnare un Tiro fallito su questa fila (nello spazio sulla destra del foglio). Fatto ciò, passate **tutti e 8 i dadi** al giocatore **alla vostra sinistra**, che potrà iniziare a tirare. **Nota:** È possibile che vi capiti un Tiro fallito già all'inizio del vostro turno, tirando tutti e 8 i dadi. In questo caso... che dire, purtroppo vi è andata male!



Ora tocca a Teo, che decide di darci dentro sul serio. È riuscito a barrare tutti i numeri da 10 al 5 in un solo turno e decide di continuare, pur avendo solo 5 dadi a disposizione. Questa volta non gli va altrettanto bene, non ottiene nessun 4. Teo segna un Tiro fallito nello spazio a destra e conclude il turno, passando tutti i dadi a Maria.

Nel round successivo a un Tiro fallito dovrete ricominciare **nella fila sottostante**, tirando tutti e 8 i dadi.



Dopo i turni di Maria e Sarah, tocca di nuovo a Teo. Dopo il Tiro fallito del round precedente, Teo ricomincia dalla prima casella della seconda fila, quella col numero 10, con tutti e 8 i dadi a disposizione.

Attenzione: Se doveste ottenere un Tiro fallito **in ognuna delle quattro file**, nel round successivo ripartirete dalla prima casella libera della prima fila.



La partita è già avviata e nel round precedente Sarah ha ottenuto un Tiro fallito nell'ultima fila del foglio. Ora tocca di nuovo a lei, che riparte dalla casella con il numero 5, nella prima fila. Stavolta ha più fortuna, e ottiene un 5, che le permette di barrare la casella corrispondente.

Se doveste ottenere **un secondo Tiro fallito** sulla stessa fila, **cancellate direttamente l'intera fila**.



Sarah tira 7 dadi e ha bisogno di un 4. Il numero che voleva, però, non esce e questo le vale il suo secondo Tiro fallito in quella riga. Sarah, quindi, cancella l'intera fila e passa tutti e 8 i dadi a Teo. Nel prossimo round ricomincerà dalla casella col numero 6 della seconda fila, tirando 8 dadi.

Un giocatore che debba **cancellare tutte e quattro le file** (ossia, che ha ottenuto due Tiri falliti per ogni fila) **viene eliminato dalla partita**. Gli altri giocatori continuano normalmente.

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che riesce a barrare **tutti i numeri** in una qualunque fila vince **immediatamente** la partita. Se nessuno dei giocatori riesce a barrare una fila intera, **vince la partita chi resta in gioco più a lungo**.

Nota: Con la giusta dose di fortuna è possibile che la partita duri molto poco. Qualora questo dovesse accadere, i giocatori sono caldamente invitati a chiedere una rivincita immediata per sanare l'onore leso.



© 2023 KENDi GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg
Germany
www.kendigmbh.de

Autore: Reinhard Staupe
Illustratori / Grafici: Oliver & Sandra Freudenreich
Editor: Reinhard Staupe
Traduzione italiana: Emanuele Caccia e
Valentina Ottomano per The Geeky Pen