

IL GIRO DELL'OCA

Lo STORMO parteciperà al gioco con un numero da 10 ad un massimo di 20 giocatori.

Il CAPOSTORMO ha la funzione di coordinare lo STORMO durante il gioco; a lui spetta decidere chi del gruppo diventerà pegno (DISPERSO). Durante il gioco rappresenterà lo STORMO presso la giuria.

I TIRATORI hanno il compito di tirare i dadi; il tiro potrà essere fatto singolarmente o simultaneamente.

IL PORTATORE rappresenterà con il segnaposto (SEGNALINO) lo STORMO lungo il percorso del gioco.

LA TRIADE (Notai), composta di tre giudici, ha il compito di redigere il verbale dei lanci dei dadi e mantenere monitorato lo svolgimento del gioco su un percorso cartaceo.

LE GUARDIE (Giudici di percorso) sono tenuti a controllare che i concorrenti rispettino le posizioni e si muovano correttamente lungo il percorso. A uno di loro competerà validare il tiro dei dadi e confermarlo (L'INCONTESTABILE).

IL BUONO E IL CATTIVO: sono i giudici di gara, a loro spetta controllare che il presente REGOLAMENTO venga rispettato e decretare il vincitore. Possono consultare LA TRIADE per decidere su eventuali contestazioni durante il gioco. Nel caso di giocate non regolamentate IL CONSIGLIO (TRIADE + B&C), decideranno come procedere. La decisione non potrà essere contestata e sarà inappellabile. Solo loro possono dare penalità di punteggio. È facoltà del B&C coinvolgere anche i CAPISTORMO per consultazioni durante il gioco.

IL DISPERSO (pegno), inizierà a giocare al momento in cui lo STORMO con il suo PORTATORE, entrerà in una casella PEGNO. Partirà a giocare sempre dalla casella 1. Seguirà il gioco muovendosi sempre con il tiro dello STORMO. Il DISPERSO, se entra nelle caselle con pegno si comporta come LO STORMO, e quindi sarà causa di un nuovo DISPERSO. Ogni giocatore è un potenziale DISPERSO.

CASELLA STORMO: è dove lo STORMO riunisce i propri giocatori lungo il percorso. È facoltà dello STORMO realizzare la casella assegnata secondo i propri colori; diversamente sarà realizzata secondo lo standard del gioco. Ogni anno la CASELLA STORMO potrà cambiare. È sempre a discrezione dello STORMO promuovere piccole gag o slogan contro tutti gli STORMI che dovessero sostare nella propria casella. Gag e slogan dovranno essere preventivamente sottoposte all'approvazione dei giudici di gara. La CASELLA STORMO sarà assegnata a sorte o con il lancio dei dadi ed avverrà annualmente con debito anticipo.

ARALDO (speaker) è colui che proclamerà i tiri e gli spostamenti nel percorso del gioco.

REGOLAMENTO

1. Ciascuno STORMO getta i dadi al proprio turno. Il turno verrà precedentemente stabilito con i CAPISTORMO.
2. Lo STORMO che per primo arriva esattamente alla casella 63 con un portatore entra nel " GIARDINO DELL'OCA" e vince il gioco.
3. Chi con un lancio supera la casella 63, deve retrocedere del punteggio rimanente.
4. Se un PORTATORE entra nella propria CASELLA STORMO, il CAPOSTORMO potrà decidere di spostare il proprio PORTATORE su di una casella occupata da un altro PORTATORE, scambiandosi così di posto.
5. Ogni volta che si capita su una CASELLA DELL'OCA, si replica il punteggio ottenuto con i dadi, fino ad un massimo di 3 volte. La regola vale anche per chi supera la casella GIARDINO DELL'OCA (63), retrocedendo lungo il percorso con la stessa clausola.
6. CASELLE DEI DADI chi ottiene 3 e 6 con il lancio dei dadi va direttamente alla casella n° 26, chi ottiene 4 e 5 invece andrà alla casella n° 53. Questo vale durante tutto il gioco.
7. CASELLA 2 chi entra paga 3 pegni.
8. CASELLA DELLA CAVALLINA (3), chi capita in questa casella, saltando la cavallina, supera di una casella il concorrente che lo precede. Se chi lo precede è alla casella 11, entrerà quindi nella casella MULINO (12) e tornerà alla 3. A questo punto dovrà retrocedere a cavallina. Se non ci sono concorrenti nella casella 2 o 1 rimarrà alla 3. Se ci sono concorrenti nella casella 1 tornerà alla PARTENZA.

Nel caso che la casella successiva a chi precede è una casella OCA, si avanzerà del punteggio ottenuto in precedenza con i dadi.
9. CASELLA DEL PONTE (6), chi capita in questa casella paga 1 pegno e salta in avanti di 11 caselle.

10. CASELLA DEL MULINO (12), chi capita in questa casella torna nella casella dalla quale proviene, senza pagare pegno.
11. CASELLA DELL'UCCELLO CHE SCAPPA (15), chi capita in questa casella paga 1 pegno e torna indietro di 5 caselle.
12. CASELLA DELL'OSTERIA (19), chi entra in questa casella paga 1 pegno e sta fermo un turno.
13. CASELLA DEL POZZO (31), chi capita in questa casella paga 1 pegno e potrà uscire solo con un tiro di dadi il cui totale dovrà essere 5 o 7. Altrimenti aspetterà che un altro concorrente vi cada e lo liberi. Se nella casella entra il PORTATORE dello STORMO, i DISPERSI continueranno a giocare con i tiri dei dadi. Si esce anche quando entra un DISPERSO del proprio o di un altro STORMO. Nel caso nel tiro esca un totale dei dadi di 5 o 7, e quindi esce dal POZZO, avanzerà del numero di caselle uguali al tiro.
14. CASELLA DELLA SCALA (39), chi capita in questa casella paga 1 pegno e torna indietro di 5 caselle.
15. CASELLA DEL LABIRINTO (42), chi capita in questa casella paga 1 pegno e torna nella casella dalla quale è partito.
16. CASELLA DELLA TORRE (48), chi capita in questa casella paga 2 pegni e avanza di tre caselle.
17. CASELLA DELLA PRIGIONE (52), chi capita in questa casella paga 1 pegno e resterà fermo 2 turni. Potrà uscire anticipatamente con un tiro di dadi il cui totale dovrà essere 5 o 7. In questo caso uscirà dalla PRIGIONE e avanzerà del numero di caselle uguali al tiro. Se nella casella c'è il PORTATORE dello STORMO e non ottiene con i dadi 5 o 7, i DISPERSI si muoveranno di un numero di caselle quanto il valore del tiro dei dadi.
18. CASELLA DELLA TOMBA(58), chi capita in questa casella torna alla casella 1.

19. TIRO 5+4 o 6+3: tutto lo STORMO si riunisce, quindi il PORTATORE va alla casella 53 o 26, e i DISPERSI rientrano tutti allo STORMO. Non vale per chi è nel POZZO (31). Se il PORTATORE è nel POZZO (31), e esce il TIRO 5+4 o 6+3, lui rimane nel POZZO, i DISPERSI andranno alla casella 53 o 26
20. Se il PORTATORE, o uno o più DISPERSI, sono fermi per un o più turni, i dadi vengono comunque tirati, e faranno muovere tutti i rimanenti componenti dello STORMO che sono nel gioco e non hanno la penalità.
21. Se uno STORMO vince prima della fine del terzo tiro dei dadi vince due UOVA D'ORO che valgono punti bonus ($189 \times 2 = 378$). Il gioco poi riprenderà dall'inizio. Rimarrà valida la sequenza di lancio predeterminata per la prima gara. Tale regola vale per due gare, dalla terza gara la regola non sarà applicata, e si potrà vincere anche già dal secondo tiro dei dadi.
22. Se un DISPERSO viene a trovarsi nella stessa casella del PORTATORE, rientrerà allo stormo. Questa regola non vale per la casella POZZO (31)
23. I DISPERSI si comportano come i PORTATORI per il pagamento dei pegni. Nel caso due DISPERSI entrino in una casella che comporta il pagamento del pegno, il pegno sarà raddoppiato, e così via.
24. Se durante una fase del gioco, uno STORMO dovesse avere nel campo tutti i giocatori, e quindi non ha più la possibilità di pagare pegni (DISPERSI), sarà il PORTATORE che pagherà pegno per lo STORMO, retrocedendo alla casella 1. Nel caso che nel tiro successivo ci siano ulteriori pegni, i DISPERSI più avanzati si comporteranno da pegno retrocedendo alla casella 1.
25. Alla fine del gioco i punti saranno assegnati secondo una tabella consegnata precedentemente ai CAPISTORMO.
- a) Ogni DISPERSO comporterà una perdita di punti per il proprio STORMO.

b) Se un DISPERSO entrerà nella casella GIARDINO DELL'OCA (63), non farà vincere il proprio STORMO, ma otterrà un UOVO D'ORO, che varrà dei punti bonus (189). Il DISPERSO rimarrà fermo alla casella 63.

26. Regola del tiro dei dadi:

- a) I due TIRATORI si posizionano uno davanti all'altro. La distanza minima è evidenziata nell'area di lancio.
- b) I TIRATORI lanciano i dadi contemporaneamente.
- c) Il lancio dei dadi deve essere effettuato verso l'alto, i dadi si devono urtare prima di toccare terra. Pena la non convalida del lancio.
- d) Il TIRATORI, al momento del lancio, devono avere il dado con la faccia del punto singolo (1) rivolta verso se stesso. Pena la non convalida del lancio.
- e) I dadi non possono essere fermati durante il loro percorso da uno dei due TIRATORI. Pena la non convalida del lancio.
- f) L'INCONTESTABILE ha il compito di validare il tiro. Solo con l'approvazione dell'INCONTESTABILE il tiro viene convalidato.
- g) Non esiste limite alla ripetizione dei tiri.
- h) Solo il BUONO & IL CATTIVO possono derogare (g), con la facoltà di penalizzare lo STORMO che non rispetta la regola.

27. Le regole sopra esposte potranno essere ogni anno ampliate, modificate o eliminate, a insindacabile giudizio dell'organizzazione

Origgio, 3 settembre 2014