

Doppia Coppia

Many thanks to Rollo Tommasi for helping to check the translation. The original Italian rules follow the English translation. [Posted by Keng Ho Pwee]

*Red couple, yellow couple
A labyrinth in your mind
A quartet can achieve.*

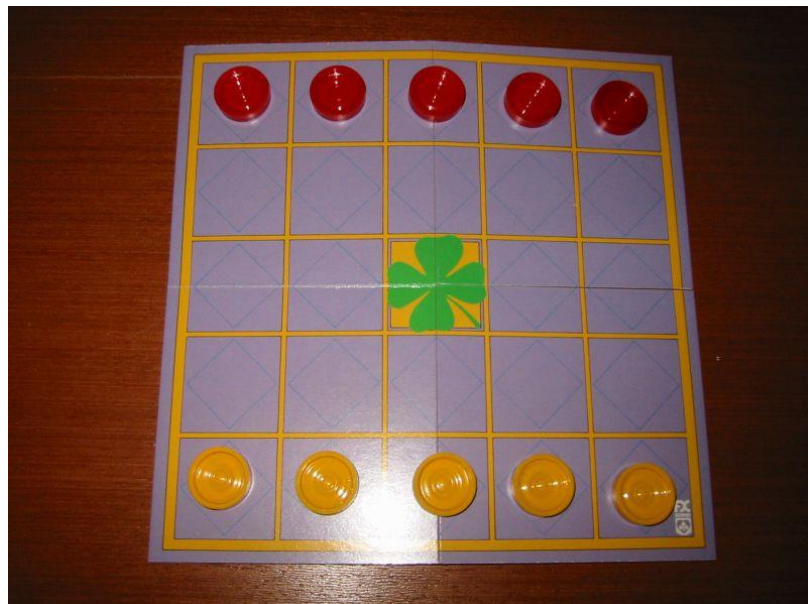
A fast and humorous table game of strategy for anyone from 6 to 99 years.

Accessories: 1 game board, 5 yellow pieces, 5 red pieces.

Aim of play: Doppia Coppia is a game in which you must succeed in joining 2 red pieces and 2 yellow pieces in a square. The square must consist of 2 red pieces and 2 yellow pieces, however, it does not matter if the pieces form couples or a cross.

You play like this: Each player takes 5 pieces of one colour and puts them in a row on the squares on his side of the board. The game begins with one player who advances one of his pieces. Play then continues with the second player. The pieces move one square per turn, vertically or horizontally. The central square with the four-leaf clover may not be occupied and pieces may not jump over it. A piece may jump over another piece, but not over two pieces.

Winning: Whoever first forms a square with 2 red pieces and 2 yellow pieces wins.



Doppia Coppia

Coppia rossa, coppia gialla,
nella mente un labirinto
che al quartetto può portar.

Un gioco da tavola spiritoso e veloce per strateghi da 6 a 99 anni.

Accessori: 1 piano di gioco, 5 pedine gialle, 5 pedine rosse.

Ordine di gioco: Doppia coppia è un gioco nel quale si deve riuscire ad unire 2 pedine rosse e 2 pedine gialle in un quadrato. Devono stare sempre 2 pedine rosse e 2 gialle in un quadrato. Comunue non importa, se si formano a coppia oppure a croce.

Si gioca così: Ogni giocatore si prende 5 pedine di un colore e le mette sulla fila di caselle davanti a sè.

Il gioco comincia con un giocatore che avanza con la sua prima pedina. Poi segue il secondo giocatore. Le pedine si muovono di una posizione alla volta soltanto verticalmente oppure orizzontalmente. La casella centrale col quadrifoglio deve rimanere libera e nemmeno si può saltare.

Le pedine nel proprio cammino si possono saltare. Però se ne può saltare soltanto una, mai due insieme.

Vince, chi riesce per primo a formare un quadrato di 2 pedine rosse e 2 gialle.

© 1987 F. X. Schmid

Micio-Gatto
Doppia Coppia
Gioco Dei Nomi
Roulette Scozzese
La Torre Di Babele
Sole, Luna E Stelle

TuttiGiochi
Dal Negro