



SCOPO DEL GIOCO

Un gioco molto semplice adatto anche ai più piccoli (poiché sul tabellone di gioco le caselle sono indicate con i corrispondenti disegni delle facce del dado in modo da facilitarne il riconoscimento anche ai bambini che ancora non sanno contare o leggere i numeri), ma allo stesso tempo molto accattivante: chi sarà il primo a riuscire a posizionare sul tabellone di gioco tutti i propri gettoni vincendo quindi la sfida?

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 4 ai 99 anni purché all'inizio qualcuno legga e spieghi a tutti le regole).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 35 gettoni di diversa colorazione (fino a sette per ogni giocatore), 1 tabellone di gioco suddiviso in 4 aree (da utilizzarsi in base al numero dei giocatori che prendono parte ad ogni partita), un dado e questo foglio di istruzioni.

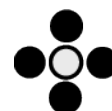
Consegnare ad ogni giocatore un determinato numero dei suoi gettoni: tutti i gettoni se a sfidarsi sono solo in due o in tre, oppure sei gettoni se a sfidarsi sono in quattro o in cinque. In base al numero dei giocatori si dovranno anche utilizzare solo delle determinate aree del tabellone di gioco: un'area da 4x3 caselle se a sfidarsi sono solo due, un'area da 4x4 se a sfidarsi sono in tre, un'area da 5x4 se a sfidarsi sono in quattro, oppure tutto il tabellone se a sfidarsi sono in cinque.

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 deve rimuovere dal tabellone un gettone di un avversario a sua scelta e restituirlo al proprietario;
- se ottiene da 2 a 6 deve occupare con un suo gettone una casella a sua scelta tra quelle contrassegnate dallo stesso valore ottenuto con il dado e ancora disponibili (deve invece passare il turno se risultano tutte occupate).

Attenzione: se durante il posizionamento di un nuovo gettone (o per effetto di una precedente "cattura") questo viene a trovarsi "circondato" da due gettoni dello stesso colore (in orizzontale o in verticale, non vale se in diagonale), esso deve essere rimosso (e restituito al proprietario) e al suo posto verrà posizionato un gettone del colore dei due esterni (cioè di quelli che hanno effettuato la "cattura"). In caso di doppio assedio, decide il giocatore di turno quale "cattura" subire.



Buon divertimento.