



SCOPO DEL GIOCO

Questo gioco didattico vuole aiutare in maniera divertente i bambini a conoscere e ordinare i numeri. Chi sarà infatti il primo a recuperare e riordinare davanti a sé tutti i gettoni con i valori da 1 a 6?

Ad ogni partita possono prendere parte da due a cinque giocatori (dai 4 ai 10 anni, di cui almeno uno che sappia leggere).

PREPARAZIONE

La confezione contiene 6 pedine di diversa colorazione (una per ogni giocatore ed una viola di rabbia per uso "condiviso"), 30 carte caselle "domi numeri", 30 carte "evento", 36 gettoni suddivisi in cinque tipologie (con valori da 1 a 6), un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a "scacchiera" le carte caselle "domi numeri" con il logo rivolto verso l'alto (esclusa quella di partenza "start" che è bifronte) per un totale di 5 righe e 6 colonne e posizionare sulla carta casella "start" le pedine dei giocatori che prendono parte al gioco e quella viola di rabbia, mischiare le carte "evento" e formarne un mazzo coperto (cioè con il logo rivolto verso l'alto) e raggruppare per tipologia i gettoni sul banco escludendo dal gioco quelli eventualmente in eccesso (per 2 giocatori vanno infatti utilizzati solo 3 esemplari per ogni tipologia, per 3 giocatori vanno utilizzati solo 4 esemplari per ogni tipologia, per 4 giocatori vanno utilizzati solo 5 esemplari per ogni tipologia, per 5 giocatori si utilizzano tutti i gettoni).

COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore lancia il dado e:

- se ottiene 1 deve coprire una carta casella "domi numeri" a propria scelta tra quelle già scoperte in precedenza (se disponibile) purché non occupata da alcuna pedina (escluso la carta casella "start");
- se ottiene 2 o 4 o 5 deve muovere rispettivamente la propria pedina di 2 o 4 o 5 carte caselle "domi numeri" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "domi numeri") e alla fine del movimento, ma solo se si trova su una carta casella "domi numeri" non ancora scoperta, la deve scoprire e comportarsi come su essa indicato: prendere dal banco (se disponibile) e conservare un gettone come quello raffigurato; oppure perderne uno a propria scelta se trova raffigurato il simbolo "-", oppure pescare ed eseguire quanto indicato sulla prima carta del mazzo "evento" se la carta casella "domi numeri" lo prevede;
- se ottiene 3 può scegliere se muovere la propria pedina di 3 caselle (e comportarsi come prevede la regola precedente) oppure muovere la pedina viola di rabbia di 3 carte caselle "domi numeri" (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta casella "domi numeri") ma senza scoprire l'eventuale carta casella "domi numeri" finale e per tutte le pedine che incontrerà durante il suo movimento ogni giocatore proprietario di esse deve restituire al banco un gettone a scelta tra quelli in proprio possesso;
- se ottiene 6 deve pescare dal relativo mazzo la prima carta "evento" ed eseguire quanto su essa indicato.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce ad impossessarsi di almeno un esemplare di ogni gettone con i vari valori (da 1 a 6) ordinandoli in ordine crescente davanti a sé (a scelta da 1 a 5 o da 2 a 6 se si gioca da 3 a 5).

Buon divertimento.

