

NON T'ARRABBIARE

Classic

**IL GIOCO DEL
BUONUMORE**



il piacere di giocare insieme

TM & © Spin Master Italia S.R.L. Tutti i diritti riservati.

PRODOTTO IN POLONIA

www.editricegiochi.it

Il logo Eg è un marchio registrato di Spin Master Italia S.r.l.
Tutti i diritti riservati.



©2020 Logo Spin Master TM è un marchio di Spin Master Ltd. Distribuito su licenza da Spin Master International, B.V. Tutti i diritti riservati. Distribuito nell'Unione europea da Spin Master International B.V. Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, NL
www.spinmastergames.com



AVVERTENZA: RISCHIO DI SOFFOCAMENTO
- Pezzi piccoli.

T34593_0008_20129317_Eg Non T'Arribbiare (Luogo) ET_1S

ITALIA - 800 788 532
servizio@spinmaster.com
WWW.SPINMASTER.COM

REGOLAMENTO



il piacere di giocare insieme

NON T'ARRABBIARE

Classic

IL GIOCO DEL BUONUMORE



Possono partecipare a questo gioco da 2 a 4 giocatori

SCOPPO DEL GIOCO

Riuscire a far compiere a tutte le proprie pedine un giro completo del percorso, dalla casa base fino alle caselle di arrivo, prima degli altri giocatori.

CONTENUTO

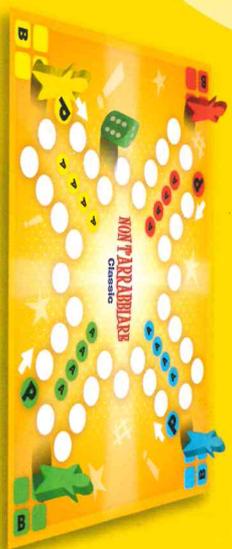
4 serie di quattro pedine in quattro colori diversi
1 dado e 1 plancia di gioco

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le regole del gioco sono valide per qualsiasi numero di giocatori.

Ogni giocatore lancia un dado e chi ottiene il punteggio più alto inizia il gioco. In caso di parità si ripete il lancio fra coloro che hanno ottenuto lo stesso punteggio.

A turno, i giocatori scelgono un colore e collocano le proprie pedine in corrispondenza delle caselle esterne al percorso, dette "casa base".



Pedine posizionate sulla "Casa base"

Il primo di turno prende il dado e lo lancia.

Per poter far uscire dalla casa base una delle proprie pedine e collocarla sulla casella di partenza (quella che si trova vicino alla casa base), è necessario ottenere un 6. Se un giocatore ottiene un punteggio differente da 6 e non ha nessuna pedina sul percorso, il suo turno finisce.

Ogni volta in cui un giocatore ottiene un 6 quel giocatore ha diritto anche a ripetere il turno.

Se il giocatore ha già una o più pedine sul percorso, può decidere di muoverne una in senso orario di un numero di caselle pari al punteggio ottenuto con il dado. Se così facendo, una pedina dovesse finire su una casella occupata da una pedina avversaria, la pedina avversaria verrebbe riportata nella propria casa base da dove dovrebbe ricominciare da capo il proprio percorso.

Una pedina non può mai muovere su una casella occupata da pedina del medesimo colore.

Se una pedina ha la possibilità di muovere in modo da raggiungere una pedina avversaria e costringerla a tornare nella propria casa base, il giocatore è obbligato ad eseguire questa mossa.

Quando una pedina ha completato un giro del percorso, non prosegue il movimento ripassando dalla casella di partenza del proprio colore, ma muove sulle caselle di arrivo (sempre del proprio colore), che devono però essere raggiunte con un tiro esatto.

Un giocatore vince nel momento in cui tutte le proprie pedine sono posizionate sulle 4 caselle di arrivo.



Pedina posizionata sulla "Casella di partenza"



Ritorno della pedina avversaria alla "Casa base"



Obbligo di muovere la pedina che costringe avversario a ritornare alla "Casa base"



Una volta completato il giro, la pedina prosegue verso le "Caselle di arrivo"