

I Regolamento del gioco **Non t'arrabbiare**



da 5 a 12
anni



da 2 a 4
giocatori



15 min

Contenuto: 1 piano gioco, 16 pedine (4 per colore), 1 dado

Scopo del gioco: arrivare per primi al centro del piano gioco con le proprie 4 pedine.

Svolgimento della partita: ogni giocatore colloca le sue 4 pedine sulla casella "animale" del colore corrispondente. Si gioca in senso orario. Inizia a lanciare il dado il più giovane.



Spostamento delle pedine:

Per far uscire una pedina dalla relativa casella animale, e posizionarla sulla prima casella del percorso, il giocatore deve ottenere un 6 tirando il dado.

Dopo aver fatto uscire la pedina, il giocatore la fa avanzare di tante caselle quanto il punteggio ottenuto col dado.

Se ha fatto uscire più pedine, il giocatore potrà decidere, a scelta, di spostare una pedina piuttosto che un'altra.

Non appena ottiene un 6 col dado, il giocatore può scegliere di fare uscire una nuova pedina o di far avanzare di 6 caselle una pedina già in gioco; in entrambi i casi, il turno rimane suo e rilancia il dado.

Da quando più pedine sono in gioco e avanzano sul percorso, è possibile tallonarle.

Le pedine non si possono sorpassare fra loro. Una pedina che si trova la strada sbarrata da un'altra pedina non può quindi sorpassare e si posizionerà sulla casella precedente.

In compenso, se il tiro del dado consente a un giocatore di spostare la propria pedina esattamente su una casella già occupata da un'altra pedina, la fa "saltare": occupa il suo posto e la pedina viene rimandata "a riposo" sulla casella animale del colore corrispondente.

La salita al cielo

Dopo un giro completo, le pedine si collocano sull'ultima casella del percorso, ai piedi della scala che li condurrà in cielo, e le cui caselle sono numerate da 1 a 6.

Per avanzare sulla casella 1 è necessario ottenere "1" dal lancio del dado. Dunque,



per passare alla casella 2 sarà necessario ottenere "2" dal lancio del dado, e via dicendo, fino alla casella numero 6.

Infine, per far uscire una pedina dal piano gioco, dopo la casella numero 6, il giocatore dovrà ottenere nuovamente un "6" col dado.

Fine della partita:

Vince la partita il primo giocatore che fa uscire le sue 4 pedine dal piano gioco.

Gli altri possono continuare a giocare e si classificano in base all'ordine di arrivo.