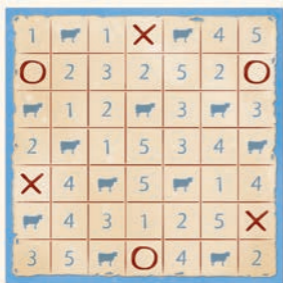
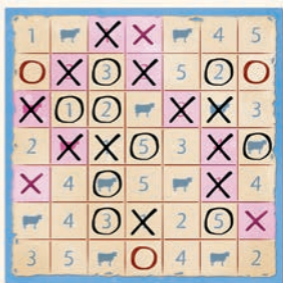


Contenuto

1 blocchetto e 5 dadi



Un giocatore tenta di collegare le tre croci di partenza. L'altro giocatore invece tenta di collegare i tre cerchi di partenza. Chi ci riesce per primo vince la partita. Le caselle possono essere collegate in senso orizzontale, verticale o obliquo.



Nell'immagine soprastante, Sara è riuscita a collegare le sue croci di partenza e ha dunque vinto.

Per poter marcare una casella sul foglietto bisogna lanciare o **2 mucche** o **3 numeri uguali**, dopo di che il turno è concluso. Meglio è però **una quaterna**, cioè 4 mucche o 4 numeri uguali, perché così si può marcare una casella e poi si può eseguire un **secondo turno**!

Preparativi

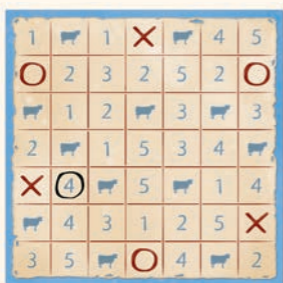
Il blocchetto va posto al centro del tavolo. Inoltre bisogna preparare una matita. Un giocatore gioca le croci, l'altro i cerchi. Poi si sorteggia chi comincia.

Svolgimento del gioco

Il **giocatore di turno lancia tutti i 5 dadi**. Lui ha tre tentativi per lanciare i dadi. Dopo ogni lancio può rilanciare i dadi che vuole, anche tutti oppure nessuno. È dunque permesso mettere da parte dei dadi lanciati (p.es. due 4) e poi rilanciarli all'ultimo tentativo. Il giocatore può sempre scegliere liberamente quali dadi lancerà.

- ➔ Se il giocatore non riesce a lanciare almeno 2 mucche o 3 numeri uguali nei suoi tre tentativi, allora non può marcare nulla sul suo foglietto. Che sfortuna! Ora tocca all'altro giocatore.
- ➔ Se il giocatore ha lanciato 2 mucche (possono esserne anche 3) o esattamente 3 numeri uguali, allora può marcare precisamente una casella corrispondente (ancora libera). Il giocatore può decidere liberamente quale casella corrispondente (ancora libera) marcare – la casella può essere direttamente adiacente ad altri cerchi o croci, ma non deve. Ora tocca all'altro giocatore.

Avvertimento: Se un giocatore lancia tutte e due le possibilità, cioè esattamente 2 mucche e 3 numeri uguali, deve scegliere una delle due alternative – perché può marcare una sola casella.

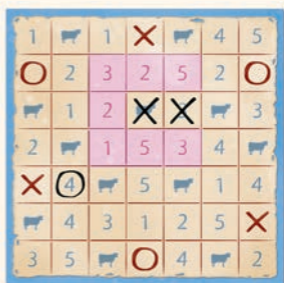
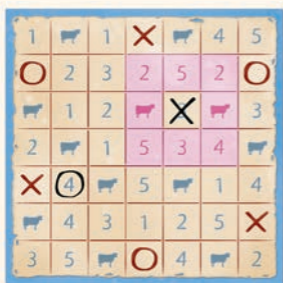


Esempio:

Dopo il suo terzo tentativo, Emilio (gioca i cerchi) ha raggiunto tre 4, e marca dunque una casella col numero 4.

Il suo turno è concluso e ora tocca a Sara.

➔ Se il giocatore ha lanciato **4 mucche** o **4 numeri uguali** (possono esserne anche 5), allora può marcare una casella corrispondente ancora libera (non importa dove) e poi tocca subito di nuovo a lui. Il giocatore ha nuovamente tre tentativi – proprio come appena descritto. **Importantissimo:** Questa volta il giocatore deve marcare una casella adiacente alla casella appena marcata (in senso orizzontale, verticale o obliquo).



Esempio:

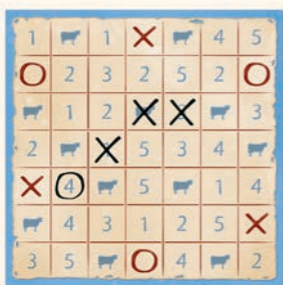
Sara ha lanciato quattro 3 e segna con una croce una casella col numero 3. Poi tocca di nuovo a lei. Ora deve cercare di segnare una casella che è direttamente accanto a quella appena segnata.

Questa volta Sara ha lanciato quattro mucche al terzo tentativo. Lei segna quindi con una croce la casella con la mucca che è a sinistra della casella appena segnata. Poi tocca di nuovo a Sara. La prossima casella deve essere di nuovo adiacente alla casella appena segnata.

Nota: È permesso e possibile che un giocatore marchi più caselle una dopo l'altra – la rispettiva casella deve però essere sempre adiacente alla casella marcata immediatamente prima di essa. Una casella che non confina direttamente con la casella appena marcata non può essere segnata.

Il turno del giocatore termina appena non avrà più raggiunto una quaterna.

Avvertimento: Se alla fine lancia due mucche o 3 numeri uguali, può marcare un'altra casella (sempre adiacente a quella appena marcata).



Esempio:

Sara ha lanciato tre 1. Lei segna con una croce la casella col numero 1 che confina direttamente con la casella con la mucca appena marcata.

Dato che non ha più raggiunto una quaterna, il suo turno è concluso.

Il gioco prosegue nel modo appena descritto. Se il giocatore di turno nei suoi tre tentativi riesce a lanciare (nel modo descritto) un risultato utile, può decidere liberamente quale casella ancora libera vuole marcare. Se non vi è nessuna casella corrispondente libera, il giocatore non può marcare nulla e il turno passa all'altro giocatore.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore avrà collegato le sue tre croci di partenza o i suoi tre cerchi di partenza con una linea ininterrotta (**vedi l'immagine all'inizio della regola del gioco**).

Caso speciale di pareggio: È permesso bloccare l'avversario in modo che questi non riesca più a collegare le sue tre croci di partenza o i suoi tre cerchi di partenza. Lui, a sua volta, può al massimo raggiungere un pareggio cercando di bloccare altrettanto l'avversario. Se entrambi i giocatori dovessero essere bloccati, cioè non fossero più in grado di collegare i loro tre cerchi o croci di partenza, il gioco termina immediatamente con un pareggio.