

Zooloretto Dadi. (Variante per dadi normali)

Un gioco per 2-4 giocatori da 7 anni in su.

Ogni giocatore è un direttore di uno zoo e deve riempire tutti i recinti con degli animali. Più animali ha più punti riceve. Ma se i recinti sono pieni è costretto a mettere gli animali in più nella stalla abbassando il suo punteggio.

Il giocatore che alla fine del gioco ha più punti vince.

Materiale di gioco

10 dadi a sei facce

Il tabellone che rappresenta I camion su cui verranno caricati gli animali destinati agli zoo. Con 2 o 3 giocatori si usano solo i tre camion visibili. Se si gioca in 4 si utilizza anche lo spazio tratteggiato come se fosse un quarto camion. Ogni camion ha tre casse.

Il foglio segnapunti rappresenta lo zoo del giocatore. Ogni riga rappresenta il recinto per un animale. Il recinto numero 1 ha spazio per un solo animale. Il recinto numero 2 per due animali e così via.

Preparazione

A seconda del numero di giocatori si useranno solo un certo numero di dadi:

2 giocatori - 6 dadi

3 giocatori - 8 dadi

4 giocatori - 10 dadi

Ogni giocatore riceve il suo foglio segnapunti e al centro del tavolo viene posto il tabellone.

Il giocatore più giovane inizia il gioco.

Turno di gioco.

Nel suo turno il giocatore può:

A) Lanciare due dadi e metterli sui camion

B) Prendere tutti i dadi su un camion e metterli nel suo zoo

Il turno passa al giocatore seguente in senso orario.

Se tutti i giocatori hanno preso i dadi dai camion il round termina e ne inizia uno nuovo.

A) Lanciare due dadi e metterli sui camion.

Il giocatore lancia due dadi e li posiziona, uno per cassa, su una qualsiasi cassa vuota sui camion. Può metterli entrambi sulle casse di uno solo camion o su camion diversi. Ogni camion non potrà avere più di tre dadi. Se non ci sono dadi disponibili il giocatore non potrà effettuare questa operazione e dovrà eseguire l'operazione B

B) Prendere tutti i dadi da un camion e metterli nel suo zoo.

Il giocatore prende tutti i dadi da un solo camion e li mette sul suo foglio segnapunti. Deve subito segnare i dadi presi sul suo foglio segnapunti.

Il giocatore può prendere i dadi solo da un camion che ne abbia almeno uno.

Una volta presi i dadi il giocatore ha finito di giocare e deve aspettare che gli altri giocatori abbiano preso i loro dadi affinché il round finisca.

Il camion da cui ha preso i dadi è di nuovo disponibile per il turno degli altri giocatori.

Segnare i punti

Ogni numero sui dadi corrisponde a un animale diverso.

Il giocatore segna una X nello spazio bianco della riga corrispondente al numero sul dado preso in considerazione partendo dallo spazio bianco più a sinistra accanto all'immagine del dado. Se non ci sono spazi bianchi vuoti in quella riga l'animale deve andare nella stalla. Il giocatore quindi segnerà una X nello spazio bianco corrispondente nella riga a sfondo marrone in basso nel foglio. Se anche quello spazio bianco è già stato segnato allora il dado viene ignorato.

Il primo giocatore che riempie tutti gli spazi bianchi su una riga deve annunciarlo. Riceve un punto bonus che annoterà segnando una X nel primo spazio bianco a sinistra sul foglio. Gli altri giocatori non potranno più ricevere punti bonus per quel numero.

Le monete: Il numero 6 sul dado rappresenta le monete. Sul foglio segnapunti rappresentato dalla riga con sfondo grigio. La riga delle monete va riempita da sinistra a destra. Se non ci sono spazi bianchi i dadi col 6 vengono ignorati.

Fine del round.

Quando tutti i giocatori hanno preso i dadi il round finisce. Tutti i dadi vengono tolti dai foglietti segnapunti e un nuovo round inizia a partire dal giocatore che ha preso i dadi per ultimo nel round appena concluso.

NB: Anche se tutti i giocatori tranne uno hanno preso i dadi, l'ultimo giocatore continua a giocare finché non prende i dadi anche lui.

Fine del gioco.

Il gioco termina quando un giocatore ha solo uno dei recinti non pieno oppure se ha riempito tutti i recinti (non conta ne la riga delle monete o della stalla). A quel punto si lascia terminare il round finché tutti i giocatori non hanno preso i dadi.

Punteggio.

Ogni giocatore determina i punti positivi e negativi e li registra sul suo foglio segnapunti.

- Per ogni X nelle righe con i numeri da 1 a 5 riceve un punto.
- Per ogni X nella prima colonna del foglio riceve tanti punti quanto il valore scritto nell'esagono.
- Le monete sono divise in tre gruppi. Per ogni gruppo completato con le X il giocatore può scegliere se trasformarlo in un punto o se usarlo per eliminare una delle X nella stalla.
- Per ogni X nella riga della stalla (non eliminata con le monete) il giocatore sottrae 2 punti.

Il giocatore somma tutti i punti ottenuti e segna il risultato nell'angolo in basso a destra. Il giocatore con più punti ha vinto. Se c'è un pareggio vince il giocatore con più monete. Se anche le monete sono pari entrambi i giocatori vincono la partita.