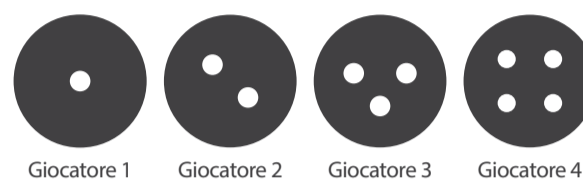
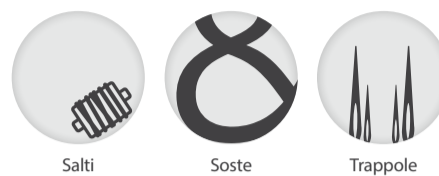


REGOLE DEL GIOCO & LINEE GUIDA

OBIETTIVO DEL GIOCO

- L'obiettivo è diventare il primo giocatore a vincere il bottone **DORATO**. Raggiungere il traguardo spostandosi attraverso la superficie di gioco dalla casella 1 alla casella 100. Devi anche catturare altri giocatori per inviarli alla linea di partenza. Questo li rallenterà poiché dovranno ricominciare da capo. Puoi giocare da solo o tra 2, 3 e 4 giocatori.
- **Il gioco da tavolo ha 3 elementi principali:**
 - ◆ 4 salti rappresentate dalle caselle con bobina filo (es. la casella 30).
 - ◆ 5 soste sicure rappresentate dalle caselle simbolo (es. la casella 27).
 - ◆ 6 trappole rappresentate dalle caselle con gli aghi (es. la casella 25).
- **Il gioco da tavolo prevede 1 bottone per ogni giocatore:**
 - ◆ Bottone con 1 foro per il giocatore (1).
 - ◆ Bottone con 2 fori per il giocatore (2).
 - ◆ Bottone con 3 fori per il giocatore (3).
 - ◆ Bottone con 4 fori per il giocatore (4).



LANCIARE I DADI

- Ogni giocatore deve tirare i dadi una volta all'inizio del gioco per vedere chi ottiene il numero più alto. Chi ottiene il numero più alto inizia per primo. La persona che ha ottenuto il secondo, il terzo e il quarto numero più alto lancerà i dadi secondo lo stesso ordine ogni turno di tiro.
- Se 2 o più giocatori tirano lo stesso numero, ed è il numero più alto tra i partecipanti, gli stessi concorrenti lanciano i dadi una seconda volta per vedere chi inizia per primo.
- Se ottieni un 6, guadagni un turno extra di tiro. Ad esempio, sei sulla casella 1; hai tirato un 6 e dal turno extra, hai ottenuto 4. Ora devi spostare il tuo bottone sulla casella 11 (1 + 6 + 4). In un singolo turno, puoi tirare 6 al massimo 3 volte. Se ottieni sei per la quarta volta di seguito, perderai il turno.

SEGUIRE I NUMERI

Segui le caselle sulla superficie da gioco per vedere come andare avanti.

- **Atterraggio su caselle di sosta sicure**
Le caselle di sosta sicure (rappresentate dai simboli) ti permettono di restare fermo. Più giocatori possono atterrare nelle caselle di sosta sicure senza catturarsi a vicenda. Ad esempio, se tiri un 1 e stai sulla casella 26, saresti al sicuro atterrando sulla casella 27. Sei fortunato in questo caso, nessuno potrà toccarti.
- **Salire su bobine di filo**
Le bobine di filo consentono di scorrere verso l'alto e andare avanti più velocemente. Se atterri esattamente su una casella che mostra un'immagine della bobina del filo, devi spostare il tuo bottone fino alla casella dove finisce il filo. Ad esempio, se tiri un 2 e stai sulla casella 18, sposterai il tuo bottone sul pulsante 20 che ti trasferisce automaticamente alla casella 36. Sei fortunato, compi un salto in avanti di 16 punti!
- **Aghi scorrevoli**
Gli aghi ti spostano all'indietro e ti fanno scivolare verso il basso. Se atterri esattamente in cima ad un ago, dovrai scorrere il bottone fino alla casella dove finisce il filo. Ad esempio, se tiri un 3 e stai sul pulsante 22, sposterai il tuo bottone nella casella 8. Sei sfortunato in questo caso, perderai 17 punti.
- **Catturare altri avversari**
Se atterri sulla stessa casella di uno dei tuoi avversari, allora il tuo avversario deve tornare alla linea di partenza. Inoltre, come bonus, hai un turno extra di tiro. Ad esempio, se ottieni un 4, sei sulla casella 14 e l'altro giocatore è già sulla casella 18; allora sposterai il tuo bottone sulla casella del tuo avversario, catturandolo. Sei fortunato, hai schiacciato il tuo avversario.

QUANDO STARE FERMI

- Se si atterra sulle soste sicure non puoi catturare o essere catturato da altri giocatori.
- Se atterri su una casella dove scorre il filo collegato alla bobina, resta fermo. Non devi mai muovere indietro il bottone fino alla bobina di filo.
- Se atterri su una casella dove scorre il filo collegato all'ago, resta fermo. Scivoli verso il basso solo se atterri nelle caselle dove ci sono gli aghi.

COME VINCERE

Il vincitore sarà il primo giocatore a tirare il numero esatto necessario per atterrare sulla casella **DORATA** 100. Ad esempio, se sei sulla casella 99 e tiri un 4, non puoi spostare ulteriormente il tuo bottone; pertanto rimani nella casella 99, a meno che non ottieni il numero esatto 1.

Questo gioco da tavolo è progettato per riconnettersi con amici e famiglia. Esistono due diverse versioni, scegli anche la versione più contorta. **Divertiti!**

