

BONGO

Regole del gioco

Per il gioco di base hai bisogno dei cinque dadi bianchi raffiguranti animali e i due dadi gialli raffiguranti i bamboo. I due dadi rossi "bracconieri" sono usati solo nelle regole avanzate.

I sette dadi sono messi nel cilindro, mescolati e tirati sul tavolo.

Primo passo: quanti

I due dadi gialli hanno le facce con solo 1, 2 o 3 bamboo. Essi indicano il numero di animali della stessa specie che i giocatori stanno cercando. Se i due dadi indicano la stessa faccia, il numero indicato è proprio il numero di animali da cercare. Altrimenti se mostrano due facce diverse, il numero da cercare è il terzo (quello che non appare in alcuno dei due dadi).

Esempio:



significa che il giocatore deve cercare un animale che è visualizzato una sola volta sul dado.



Significa che il giocatore deve cercare un animale che è visualizzato due volte sul dado.

Secondo passo: quale animale

Ora i giocatori devono cercare la specie di animale che appare sui dadi bianchi esattamente del numero dato dai dadi gialli come indicato nel primo passo.

Esempio:



Il round è vinto dal primo giocatore che chiama "**gnu**". Infatti i giocatori cercano la specie che compare tre volte, vi è un'unica specie che è appunto lo gnu.

Troppo facile ? OK, ci sono alcuni casi che rendono il gioco tutt'altro che banale.

Caso particolare n°1:



In questo caso i giocatori cercano la specie che compare due volte sui dadi bianchi. Ci sono due rinoceronti, ma anche due gnu. Meglio non chiamare troppo velocemente rinoceronte o gnu, perché la risposta corretta è ... antilope. Quindi il round è vinto dal primo giocatore che chiama "**antilope**".

Quando ci sono due animali che rispondono al numero cercato, la risposta corretta è il terzo animale.

Caso particolare n°2:



Può succedere che non ci siano animali che appaiono esattamente il numero di volte richiesto. Nell'esempio i giocatori cercano la specie che appare due volte, ma vi sono tre rinoceronti, un'antilope e uno gnu. La risposta corretta è "niente" e la prima persona che chiama "**niente**" vince il round.

Ricompensa

Il vincitore del round è il primo giocatore che chiama la risposta corretta. Egli prende un trofeo associato con l'animale corrispondente (blu per il rinoceronte, rosso per l'antilope, nero per lo gnu). Quando la risposta corretta è "niente", allora il giocatore sceglie il trofeo del colore che vuole.

Se non ci sono più trofei dello stesso colore, il vincitore può prendere il trofeo dal giocatore che ne ha di più di quel colore. Se vi è parità sceglie da quale giocatore prenderlo.

Errori

Se un giocatore chiama la risposta sbagliata, perde tutti i suoi trofei del colore corrispondente. Ad esempio un giocatore che chiama "antilope" quando la risposta corretta è gnu, perde tutti i suoi trofei rossi.

Un giocatore che chiama "niente" quando in realtà c'è un animale da chiamare, perde TUTTI i suoi trofei.

Vittoria

Il primo giocatore che ha due trofei di tutti i colori vince la partita.

Regole avanzate: i bracconieri

Se il gioco ti sembra troppo facile, puoi giocare con le regole avanzate, aggiungi i due dadi rossi bracconieri che cercano di uccidere gli animali.

Con due dadi rossi che mostrano la stessa specie di animali, uno dei dadi bianchi con lo stesso animale è cancellato.

Se i due dadi rossi mostrano animali diversi, un dado bianco del terzo tipo di animale è cancellato.

Esempio:



I giocatori cercano un animale visualizzato due volte. Vi sono tre rinoceronti e due antilopi, ma i bracconieri uccidono un rinoceronte. Ci sono quindi due rinoceronti e due antilopi rimasti, quindi in questo caso i giocatori devono chiamare il terzo animale. La risposta è **gnu**.

Bongo è un gioco di Bruno Faidutti, con un piccolo aiuto di Harald Bilz e di Philippe des Pallières. Le illustrazioni sono di Franz Stark.

Tradotto da emanuele.ornella@libero.it