

Leo Colovini

geiZen

Grippe-jetons - Il tirchio



- D** Spielanleitung
- F** Les règles du jeu
- I** Il regolamento



spilorcio

*Un divertente gioco di dadi, di Leo Colovini
per 2 – 5 giocatori da 7 anni in su.*

Materiale di gioco

- 1 tavoliere
- 1 foglio di istruzioni
- 130 chips
- 1 torre dei dadi
- 5 dadi

Scopo del gioco

In questo gioco, i giocatori si comportano da veri “tirchi”: tutti vogliono cedere il minor numero di chips e guadagnarne il più possibile. Alla fine vince il più spilorcio, e cioè il giocatore che avrà messo da parte il maggior numero di chip.

Preparativi

Disporre la plancia di gioco sul tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori. Ciascuno riceve delle chips in base al numero di giocatori.

- **Se si gioca in 2, ad ogni giocatore spettano 18 chips,**
- **Se si gioca in 3, ad ogni giocatore spettano 22 chips,**
- **Se si gioca in 4, ad ogni giocatore spettano 25 chips.**

Le restanti chips vengono tenute a disposizione in una riserva comune.



Svolgimento

Si decide chi inizia. Questi prende tutti i dadi e li lancia dall'alto nella torre.

Dopo ciascun lancio, **il giocatore sceglie uno o più dadi (quanti ne vuole, ma almeno uno) e li mette da parte.**

I dadi rimanenti vanno lanciati nuovamente nella torre, finché tutti i dadi sono stati messi da parte (al massimo dopo 5 lanci) e si procede con il piazzamento delle chips.

Piazzamento delle chips

Per **ogni dado** messo da parte, si deve piazzare una chip sul tavoliere in base alle seguenti regole:

- la chip va piazzata **sulla prima casella libera** (dall'alto) di valore corrispondente al punteggio ottenuto dal dado;
- se si piazza sulla prima casella della prima o della seconda fila bisogna piazzare 2 chips invece di una;
- il giocatore deve usare le chips della sua riserva. Eccezione: sulle **caselle gialle** il giocatore piazza chips prese **dalla riserva comune**;
- i dadi che hanno ottenuto un 6, vanno scartati senza piazzare alcuna chip;
- se un giocatore piazza una chip su una **casella rossa**, **prende tutte le chips dell'intera fila**. Tutti gli altri giocatori devono **pagare** alla riserva comune un numero di chips pari al numero rosso indicato nella freccia sotto la casella rossa;
- quando una fila viene svuotata, si ricomincia a piazzare le chips dalla prima casella in alto.

Esempio:

1 Sul tavoliere sono già state occupate le prime tre caselle su ciascuna delle file 2, 4 e 5.

2 Dopo il primo lancio il giocatore tiene il 4 e rilancia gli altri 4 dadi.

Dopo il secondo lancio, mette da parte i due 2.

Dopo il terzo lancio tiene il 6 e rilancia l'1.

L'ultimo lancio è un 2 che il giocatore è costretto a tenere.

3 Ora piazza le sue chips: nessuna per il 6; una per il 4, ma poiché la prima casella libera nella fila dei 4 è gialla, la chip la prende dalla riserva comune invece che dalle proprie; con due dei tre 2, piazza due chips sulle due caselle da 2 libere e avendo completato la fila, prende tutte le chips della fila e costringe gli avversari a pagarne una alla riserva comune; infine, avendo ancora un 2 deve piazzare due delle proprie chips sulla prima casella da 2 (che richiede un pagamento doppio). Con questo termina il suo turno.



Le chips piazzate restano sulla plancia di gioco e il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Fine del gioco

Se il giocatore di turno non ha abbastanza chips da piazzare sulla plancia, può usare le chips della riserva. Se riesce a completare una o più file e a recuperare una o più chips il gioco continua normalmente, altrimenti il gioco finisce.

La partita si chiude quindi quando, al termine del suo turno di gioco, uno dei giocatori resta senza chips. Vince il giocatore che possiede il maggior numero di chips. In caso di parità, ci saranno più vincitori.

Su licenza di studiogiocchi

studiogiocchi


© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

