



John Deere
Go, Johnny, Go!



JOHN DEERE Go, Johnny, Go!



CONTENUTO **IT**

- 1 tabellone
- 1 tavola di plastica con 9 scanalature
- 4 pedine di gioco
- 4 supporti per pedine di gioco
- 1 trattore „Johnny“
- 9 dischi delle azioni
- regole del gioco

JOHN DEERE "GO, JOHNNY, GO!"

La travolgente gara di trattori per 2-4 giocatori. Dai 5 anni in su.

FINALITÀ DEL GIOCO

Attraversa il più abilmente possibile le caselle avanzando con il tuo trattore e finisci il percorso per primo. Il giocatore che giunge per primo al traguardo dopo aver compiuto un giro completo del tabellone, vince.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Posiziona il tabellone di gioco con la tavola di plastica al centro. Dopodiché, colloca i dischi delle azioni nell'ordine desiderato nelle scanalature.
2. Infila le 4 pedine di gioco nei supporti.
3. Ciascun giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla linea di partenza. Inizia il giocatore più giovane, quindi si prosegue il gioco in senso orario.

INIZIO DEL GIOCO

Al tuo turno, metti il trattore „Johnny“ al centro della tavola di plastica e premi su di esso con il palmo della mano. Guarda come gira su se stesso e come finisce per caso in una delle scanalature.

In quale delle 9 scanalature è finito il trattore “Johnny”?



Numeri 1, 2, 3 o 4: fai avanzare la tua pedina di gioco di 1, 2, 3 o 4 caselle sul tabellone. Ma fai attenzione alle caselle delle azioni: forse è meglio prendere una scorciatoia.



Pozzanghera: rimani fermo sulla casella. Tutti gli altri giocatori uniscono le loro forze per tirar fuori il tuo trattore dalla pozzanghera, in cambio però avanzano ciascuno di una casella.



Trattore “Johnny”: chi grida per primo “Go, Johnny, Go!” avanza di una casella. Se questo giocatore finisce su una casella di azione, deve eseguire l'azione corrispondente.

Importante: se il trattore “Johnny” non finisce in una scanalatura, riposizionalo al centro della tavola e fallo avanzare di nuovo. Se questo succede tre volte durante il tuo giro, peggio per te: dovrai cedere “Johnny” al giocatore successivo. Per te la partita è finita.

Caselle delle azioni lungo il percorso:

Se al tuo turno finisci con la tua pedina su una casella delle azioni del tabellone, ecco quello che succede:



Tanica: hai fatto il pieno al tuo trattore e poi prendere una scorciatoia. Avanza nella direzione della freccia.



Animali lungo il cammino: fermo! Quasi prendi sotto una gallina. Per punizione, stai fermo un turno. Retrocedi nella direzione della freccia.

Importante! Regole generali durante la partita: la stessa casella può essere occupata da più pedine.

FINE DEL GIOCO

vince il giocatore che supera per primo la linea del traguardo.

PER GIOCATORI ESPERTI

Una volta che hai familiarizzato con le regole del gioco normali, puoi provare a giocare con le regole per giocatori esperti:

vince il giocatore che, dopo aver compiuto per primo 2 giri completi del tabellone di gioco, finisce esattamente sulla linea del traguardo.