

Alex Randolph
La Banda dei Maialini

→ una gara molto inusuale

Giocatori: 2-7
Età: da 4 anni
Durata: 15-25 minuti

piggies' design: Alex Randolph
illustrations: Rolf Vogt
design: Johann Rüttinger
editing: Kathi Kappler
© 2001 by: DREI MAGIER SPIELE GmbH
Postfach 25
D-91486 Uehlfeld/Germany



Contenuto

- 8 pezzi, stampati fronte e retro, che formeranno il piano di gioco
 - 7 maialini di legno multicolore
 - 7 gettoni di legno multicolore
 - Un dado speciali con le seguenti facce
- 
- Le regole del gioco

L'allegria banda è composta da sette maialini multicolore, che amano correre sulle strade in mezzo ai prati. Le strade però sono così strette da non rendere agevoli i sorpassi, l'unica possibilità è quella di salire sopra la schiena degli altri maialini!

Naturalmente, essi sanno come fare questa operazione, in quanto non sono maialini normali, ma un vero e proprio circo di porcellini!
E se non effettuano una corsa amano eseguire esercizi acrobatici e formare meravigliosi piramidi.
(Alcuni esempi si possono vedere sul retro di queste regole.)

I preparativi per la corsa dei maialini
Unisci gli otto pezzi del percorso di gioco in modo da formare un'unica strada. Sono possibili milioni di diverse combinazioni, ma attenzione a non fare un circuito: entrambe le estremità della strada devono rimanere aperte!
Ogni giocatore prende un maialino e un gettone dello stesso colore. (Grazie ai gettoni è più facile ricordare a chi corrispondono i vari maialini colorati).
I maialini vengono posti fuori dal percorso senza un particolare ordine.
Il giocatore che festeggerà per primo il compleanno inizia, si prosegue poi in senso orario.

Il movimento dei maialini

Il giocatore di turno muove il suo maialino del numero di spazi indicato dal dado.

Un maialino può ripetere il turno qualora sia visibile un uno nero nel dado. (Non sei obbligato a farlo!)

Se appare un tre nero puoi - se vuoi - tirare nuovamente, ma solo se, all'inizio del tuo turno, eri in ultima posizione.

Sei considerato in ultima posizione se nessun altro maialino è dietro di te, anche se ti trovi in una pila di maialini!

Scavalcare

La strada è così stretta che i maialini devono salire gli uni sopra agli altri quando effettuano i sorpassi.
Se un maialino deve fermarsi in uno spazio che è già occupato da un altro, rimarrà sopra la schiena del maialino sottostante, che, essendo molto buono, al proprio turno trasporterà il maialino che tiene sulla schiena!

Le pile di maialini

È facile avere pile di tre o più maialini... Cosa fare, se è il tuo turno e il maialino è in una pila di questo tipo?

Semplice!

Se il tuo maialino è in fondo, deve portare l'intera pila.

Se è al centro della pila, deve portare tutti i maialini che ha sulla schiena.

Se è in cima prosegue normalmente da solo.

Il percorso dei maialini

Una volta, ma solo una volta, ogni giocatore può, al suo turno, allungare la strada.

Se desideri farlo, prendi il primo pezzo di strada e portalo alla fine del percorso. Naturalmente non deve esserci alcun maialino sopra al pezzo di strada preso. Successivamente, posiziona il gettone di legno sul pezzo di strada spostato per mostrare che hai già esercitato tale diritto.



Fine del gioco

Il vincitore è il primo giocatore a portare il suo maialino oltre il bordo alla fine della strada. Non serve che l'ultimo lancio di dadi sia esatto.

Se più maialini devono attraversare il traguardo in pila, vincono assieme.

Regola speciale per 2 o 3

Con solo 2 o 3 giocatori, ogni giocatore può condurre due maialini.

Al suo turno, un giocatore conduce separatamente ogni maialino e dichiara, dopo il primo lancio, quale maialino muoverà per primo. (Ovviamente con il secondo lancio dovrà muovere l'altro maialino). Naturalmente, ogni giocatore può estendere la strada due volte.

