

Autore: Reiner Knizia

Giocatori: 2-7

Durata: 30 min.



CONTENUTO

- 16 tessere raffiguranti vermi e numerate da 21 a 36.
- 8 dadi a 6 facce, nei quali il numero 6 è sostituito da un verme.
- Regolamento.



SCOPO DEL GIOCO

Accumulare quanti più vermi.

Il giocatore col maggior numero di vermi vince.

PREPARAZIONE

Posizionare tutte le tessere verme al centro del tavolo.

Ogni tessera rappresenta il numero minimo necessario per essere presa ed il numero di vermi che contiene.

Comincia il giocatore più giovane e poi si procede in senso orario.

REGOLE

Il giocatore di turno cerca di prendere un verme dalla griglia o di carpirne uno in possesso di un' altro giocatore.

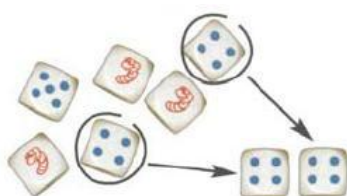
Per fare questo egli deve lanciare i dadi

- ed ottenere almeno un verme ed un numero totale maggiore o uguale (\geq) a quello riportato sulla tessera per prenderlo dalla griglia (*ogni verme sul dado vale 5 punti*);
- oppure almeno un verme ed il numero totale esatto per prenderlo dalla pila visibile di un altro giocatore (*ogni verme sul dado vale 5 punti*).

Il giocatore può effettuare diversi lanci dei dadi.

Ogni volta egli prende tutti i dadi col numero o simbolo scelto e può decidere di rilanciare tutti gli altri.

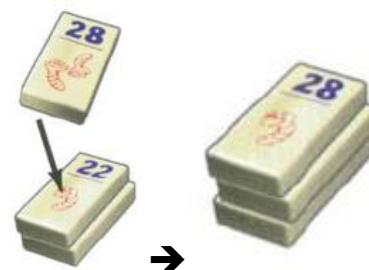
In nessun caso, nei lanci successivi, può prendere un numero o simbolo già scelto.



Esempio: in questo lancio il giocatore sceglie di tenere il 4, quindi mette da parte 2 dadi. Nei tiri successivi, i dadi col numero 4 non potranno più essere presi.

Ogni giocatore costituirà davanti a se una pila con le tessere che ha ottenuto.

Soltanto l'ultima, quella visibile, potrà essere a sua volta presa da un altro giocatore (ricordatevi che il totale dei dadi dovrà essere esattamente uguale).

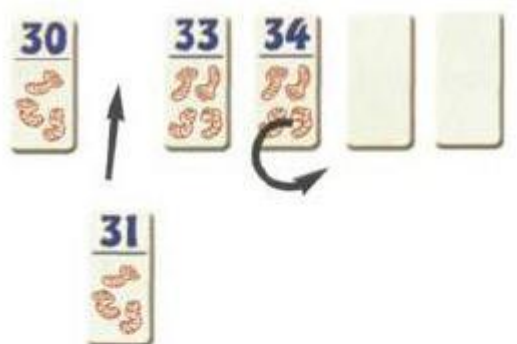


Il giocatore non potrà più effettuare dei lanci quando:

- sono finiti i dadi che può rilanciare;
- non è più possibile scegliere un numero o simbolo;
- si è soddisfatti del totale dei dadi perché esiste una tessera sulla griglia con un numero minore o uguale (\leq) oppure esiste una tessera con quel numero visibile in un pila avversaria.

Se non è possibile prendere alcuna tessera dalla griglia o da un avversario, il giocatore dovrà restituirne una dalla propria pila (se disponibile) e girare la tessera sulla griglia col valore più alto.

Se la tessera restituita è anche quella col valore attualmente più alto, questa non dovrà essere girata (una variante al gioco può prevedere di girarla comunque).



Esempio: il giocatore ha fatto un lancio nullo. Nella sua pila è visibile la tessera 31.

Questa dovrà essere riposizionata nella griglia e contemporaneamente bisognerà coprire la tessera 34, poiché è quella col valore più alto.



VINCE il giocatore che ha accumulato più vermi.

Buon Divertimento !

CGrampasso

PEÇAS

<u>21</u>	<u>22</u>	<u>23</u>	<u>24</u>	<u>25</u>	<u>26</u>	<u>27</u>	<u>28</u>
							
<u>29</u>	<u>30</u>	<u>31</u>	<u>32</u>	<u>33</u>	<u>34</u>	<u>35</u>	<u>36</u>
							

ADESIVO PARA A FACE "6" DO DADO

