

exactly

Unique board game

Gioco da 2 a 6 giocatori

Contenuto:

Gettoni che rappresentano monete:

- 15 × 1 euro
- 10 × 50 cent
- 10 × 20 cent
- 10 × 10 cent
- 10 × 5 cent

Un dado con i seguenti lati:

- 0 (zero)
- ? (scegli qualsiasi risultato)
- 50 c
- 20 c
- 10 c
- 5 c

L'obiettivo del gioco è raccogliere gettoni che sommano **esattamente** un euro. Vince il primo giocatore che raccoglie un euro tre volte.

Azione di gioco:

Ordinare i gettoni in base al valore e posizzionarli in singole pile al centro del tavolo.

Ogni giocatore inizia il gioco con un gettone da 5 centesimi. I giocatori tirano il dado per stabilire chi gioca per primo. Inizia il giocatore con il punteggio più alto. Il punteggio più alto è “?”.

Il giocatore di turno lancia il dado, prende il gettone con il valore del dado e lo sposta da una pila all'altra. I giocatori possono muovere un gettone una sola volta per turno tra le seguenti pile:

- (a)** La propria pila e quella al centro del tavolo
- (b)** La pila di un altro giocatore e la sua pila
- (c)** La pila di un altro giocatore e la pila al centro del tavolo
- (d)** Le pile di altri due giocatori

Quando il punteggio è "0" non accade nulla e il giocatore di turno passa il dado al giocatore successivo. Quando il punteggio è "?" il giocatore attivo può spostare un gettone di qualsiasi valore.

Ad ogni turno può essere fatta una sola mossa e i giocatori non possono saltare il turno.

Muovendo i gettoni i giocatori possono aiutare sé stessi o rendere più difficile la vittoria di altri giocatori. Vedere l'ESEMPIO 1 che mostra un singolo turno.

Ogni giocatore lancia il dado una volta. Il gioco si svolge in senso orario. Una volta che il primo giocatore ha raccolto gettoni che assommano a **esattamente un euro** lo chiamano fuori e prendono il gettone da 1 euro (se viene superato questo importo esatto il giocatore deve attendere un tiro che gli permetterà di restituire un gettone. Conta solo l'importo esatto di un euro). Tutti i giocatori quindi riportano i gettoni raccolti nelle rispettive pile al centro del tavolo e il giocatore successivo inizia il turno successivo. Il gioco si ripete fino a quando un giocatore non raccoglie tre euro e viene dichiarato vincitore.

IMPORTANTE: Lo scambio di gettoni non è consentito. Esempio: se un giocatore ha un gettone da 20 cent non può scambiarlo con due da 10 cent.

Esempio 1:

Il giocatore ha diverse opzioni quando sposta i gettoni. La figura mostra l'esempio di un gioco con tre giocatori e i loro gettoni. Il giocatore 1 ottiene un punteggio di 20 c. Ogni giocatore possiede un gettone da 20 cent. Le frecce indicano ogni possibile mossa che il Giocatore 1 può effettuare. Ovviamente, il Giocatore 1 può fare solo una mossa.

