

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.

Il gettone (moneta) non può essere spostato nel mucchio di un giocatore solo se questo giocatore ha già più di 1,5 Euro nel suo mucchio.

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.

