

# Interreg

Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

ITALIA SVIZZERA - ITALIE SUISSE - ITALIEN SCHWEIZ



UNIONE EUROPEA



SINBIOVAL

## Il gioco Biologico!

versione ONLINE

### Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è arrivare alla casella 40 per primi.

Il primo giocatore che si ferma sulla casella 40, a fronte di un tiro con i dadi o di un bonus, vince.

### Giocatori

possono essere attivate infinite partite contemporanee con un massimo di 4 giocatori ciascuna.

Il quinto giocatore che si collega farà iniziare automaticamente una nuova partita.

### Le regole

La sequenza di gioco è quella con cui i giocatori si sono collegati alla partita.

Ad ogni giocatore viene assegnata una pedina di un colore diverso, rosso, blu, giallo e verde.

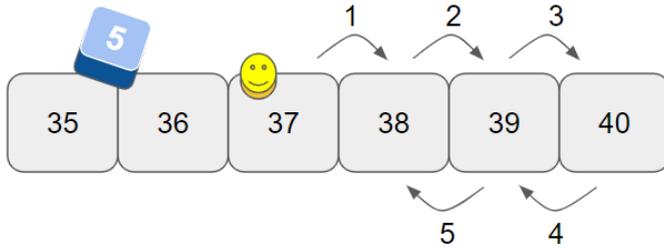
è possibile iniziare una partita premendo il tasto "inizia partita" quando ci sono almeno due giocatori.

A turno i giocatori lanciano il dado quando appare il tasto "LANCIA IL DADO".

Nel caso esca il valore zero ("X") non succede nulla e il turno passa al giocatore successivo.

Se il punteggio è da 1 a 5 il giocatore avanza del numero di caselle corrispondenti al valore del dado.

Se si dovesse superare la casella 40 il conteggio prosegue tornando indietro



Ad esempio se si è sulla casella 37 e il dato lasciato segna 5, la casella finale sarà la 38.

Ogni nuova casella raggiunta viene proposta casualmente una domanda a cui dare una risposta di tipo “VERO” “FALSO”.

Se la risposta fornita è corretta viene proposto, con scelta casuale, un bonus, in caso contrario una penalità. La domanda viene proposta una sola volta per turno, anche se il bonus propone di tirare ancora.

A titolo di esempio potrebbe contenere azioni del tipo “Hai acquistato un prodotto inquinante, stai fermo un turno”, “tutta la spesa è biologica, bravo, vai avanti di 2 caselle”, “tira ancora”, ecc.

## Bonus e penalità

Bonus	Penalità
Tira ancora	Fermo un giro
Avanti 1 casella	Indietro 1 casella
Avanti 2 caselle	Indietro 2 caselle
Se hai qualcuno davanti raggiungi il più vicino, altrimenti rimani dove sei	Se hai qualcuno dietro raggiungi il più vicino, altrimenti rimani dove sei
Se sei su una casella pari, vai avanti di 2 caselle, altrimenti di 1	Se sei su una casella dispari, vai indietro di 2 caselle, altrimenti di 1
Se ti trovi prima della casella 20 vai alla 20, altrimenti resti dove sei	Torna all'inizio

## Fine partita

Quando un giocatore raggiunge la posizione 40 vince e la partita termina. è possibile avviare una nuova partita.