

Interreg

Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

ITALIA SVIZZERA - ITALIE SUISSE - ITALIEN SCHWEIZ



UNIONE EUROPEA



SINBIOVAL

Il gioco Biologico!

versione in scatola

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.

Cosa c'è nella scatola

Una base gioco con stampate le 40 caselle, un dado, un mazzo di carte delle domande, una carta con i bonus e le penalità, un libretto con le risposte alle domande.



Giocatori

è possibile giocare con un massimo di 4 giocatori utilizzando le pedine fornite o più nel caso si aggiungessero ulteriori pedine.

Una persona che non sta giocando fa da giudice.

Le regole

Inizia chi tirando il dado fa il punteggio maggiore, in caso di parità si tira nuovamente.

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

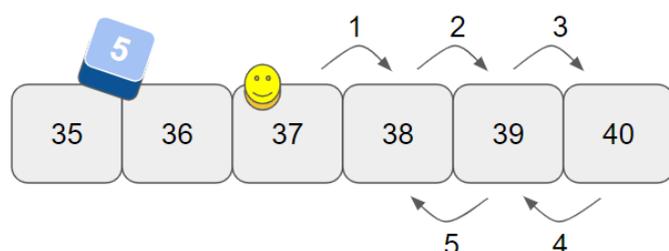
Il giudice provvede a mischiare le carte con le domande.

A turno i giocatori lanciano 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 dado lasciato segna 5, la casella finale sarà la 38.

Ogni nuova casella raggiunta si prende dal mazzo delle domande una carta sulla quale viene proposta una domanda a cui dare una risposta di tipo "VERO" "FALSO".

Il giudice controlla se la risposta è corretta o sbagliata. In entrambi i casi il concorrente lancerà il dado e avrà un bonus o un malus come indicato nella tabella seguente.

A titolo di esempio se la risposta del concorrente è esatta con il lancio del dado il punteggio è 1 allora avrà il bonus "Tira ancora".

Le carte vengono pescate una sola volta per turno. Dopo averla pescata si mette in fondo al mazzo.

Bonus e penalità

dado	Bonus	Penalità
0 (X)	Tira ancora	Fermo un giro
1	Avanti 1 casella	Indietro 1 casella
2	Avanti 2 caselle	Indietro 2 caselle
3	Se hai qualcuno davanti raggiungi il più vicino, altrimenti rimani dove sei	Se hai qualcuno dietro raggiungi il più vicino, altrimenti rimani dove sei
4	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
5	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.

Lo scopo del gioco è anche quello di accrescere la consapevolezza rispetto al tema del biologico, si suggerisce quindi di soffermarsi sulle domande e sulle risposte per rendere più efficace questo passaggio di informazioni pur erogate in una forma giocosa.