

## REGOLAMENTO primo gioco e secondo gioco

### Dallo Tsuru al "Campo di fiori"

#### Equipaggiamento:

- Una plancia variopinta costituita da 8x8 caselle
- Quattro pedine per 4 giocatori
- 64 tessere che coprono le 8x8 caselle della plancia: 5 di queste tessere sono per 5 fiori di erbe selvatiche, e le restanti 59 tessere sono per costruire le strade su cui si muovono le pedine dei giocatori.
- Fogliettini con le Domande per i giocatori inerenti le piante selvatiche, che sono collegate ai 5 fiori
- Due dadi

#### Obiettivo del gioco

Scoprire le tessere fiori al fine ottenere punteggi da accumulare; vince il giocatore che ha più punti degli altri.

#### PREPARAZIONE del gioco

Distribuire casualmente tre tessere strada a ciascun giocatore.

Posizionare le 5 tessere fiore a testa in giù e casualmente sull'estremità opposta della plancia (rispetto al punto da cui partono i giocatori)

#### REGOLAMENTO e svolgimento del gioco

Le tessere strada ricevute ad inizio gioco sono utili per costruire un percorso che porta ciascun giocatore alle tessere con i fiori.

Ogni giocatore, a suo turno, posiziona una tessera delle tre a disposizione sulla plancia; poi pesca dal mucchio delle tessere restanti la tessera mancante, per ritornare a possederne tre, e attende il suo nuovo turno.

Ciascun giocatore può decidere di piazzare una delle sue tre tessere di fronte al percorso di un altro giocatore, questa è una mossa che permette di fare deragliare (quando la strada costruita lo porta ad uscire dalla plancia) l'altro giocatore, di fargli perdere tempo, distogliendolo dal suo percorso.

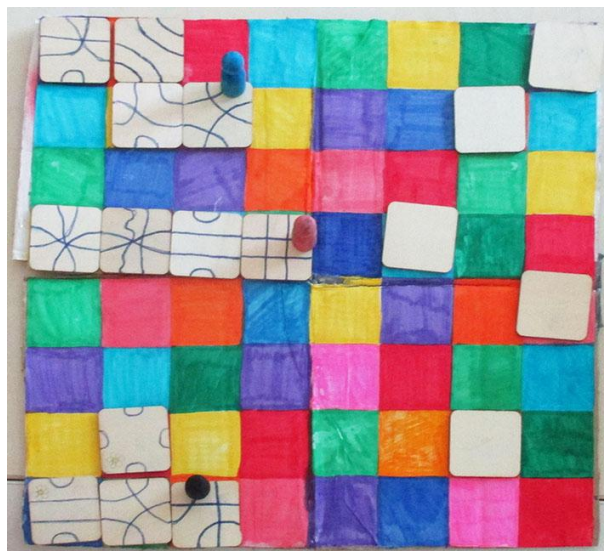
Questa mossa è consentita solo una volta per ciascuno dei giocatori, e dopo di questo il giocatore viene penalizzato non potendo ripescare la tessera mancante per arrivare a tre, e quindi resta con in mano solo due tessere da giocare.

Se un giocatore deraglia, al suo turno è costretto a tornare alla sua partenza e a tirare uno o due dadi per ripercorrere la strada già costruita; solo atterrando esattamente fino all'ultima tessera deposta (rimuovendo la tessera che lo ha fatto deragliare); se questo non accade, egli deve ritentare al turno successivo dal punto in cui si è fermato.

Alcune delle tessere percorso portano anche il disegno di una margherita (in un angolo), questo permette di ricevere un punto nel momento che la pedina passa e/o ripassa da questa tessera.

Le tessere fiore sono disvelate solo quando un giocatore si avvicina, deponendo la sua tessera in maniera contigua a quella del fiore.

A questo punto, al giocatore vengono fatte due domande sulle erbe selvatiche e, se risponde correttamente, egli si appropria del fiore e dei punti corrispondenti; poi riporta la sua pedina al punto di partenza e, al turno successivo, tirando uno o due dadi deve ritornare esattamente sull'ultima casella del percorso costruito con le sue tessere (se questo non accade, egli deve ritentare al turno successivo dal punto in cui si è fermato).



Se sbaglia la risposta, il giocatore riporta la sua pedina alla propria partenza e al turno successivo deve tirare i dadi per arrivare all'ultima tessera deposta.

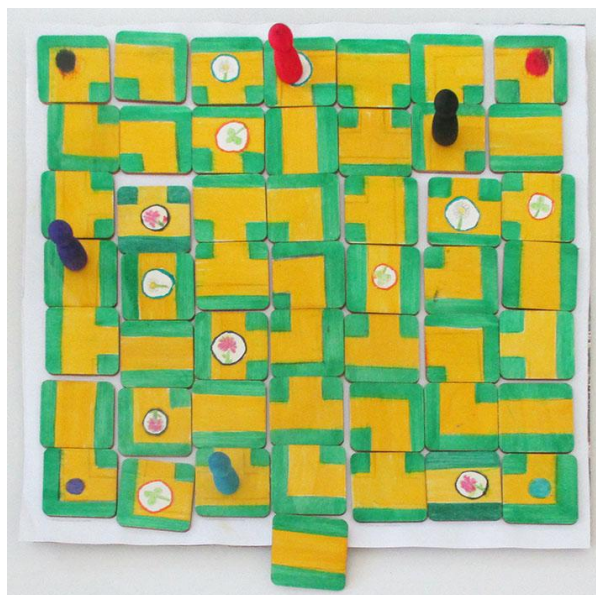
Una volta conquistato un fiore si può procedere alla conquista degli altri fiori, deponendo la propria tessera in maniera contigua a quella della nuova tessera fiore.

## REGOLAMENTO secondo gioco

### Dal Labirinto Magico al "Un labirinto di fiori"

#### Equipaggiamento:

- Plancia con uno spazio capace di contenere 7x7 tessere
- 4 pedine per 4 giocatori
- 50 tessere, di cui 16 sono fisse sulla plancia (tutte che illustrano muri e strade, di colore verde e giallo), e alcune di esse portano immagini di fiori
- 4 tessere fisse sono riservate alla partenza dei giocatori (disposte agli angoli della plancia), segnalate con un pallino di colore diverso
- Tessere minime, esagonali di tre colori (arancio, nero verde)
- 1 tessera Bonus con due lati colorati come le bandiere del Senegal e della Giamaica
- Fogliettini piegati in 4 su cui sono scritte le domande, tutti contenuti in tre bicchieri



#### Obiettivo del gioco

Raccogliere punti più degli altri giocatori, muovendosi sulla plancia per cercare di raggiungere i fiori, rispondendo correttamente alle domande.

#### Preparazione del gioco

Posizionare casualmente le tessere sulla plancia

Posizionare le pedine dei giocatori sulle tessere fisse ai corrispondente quattro angoli della plancia.

#### REGOLAMENTO e svolgimento del gioco

Ciascun giocatore al suo turno, muove, di un passo alla volta la sua pedina sulla plancia, che è arricchita dalle tessere gialle e verdi, a partire di punti colorati fissi (rosso, nero, azzurro, viola, come le pedine dei giocatori); ma, prima di muovere la pedina, sposta una colonna di tessere sulla plancia, inserendo una di queste tessere. La tessera che fuoriesce dalla colonna non può essere reinserita nello stesso punto dal giocatore successivo (per muovere la stessa colonna di tessere ma in senso contrario).

Quando la pedina muove sopra ad una tessera con il fiore, egli risponde a una domanda, che può essere facile, media o difficile, questo dipende dal colore del fiore.

A risposta corretta si vince un esagono minimo dello stesso colore: rosso (che vale 2 punti), verde (che vale 1 punto) o nero (che vale 3 punti).

Quando il giocatore raggiunge 5 punti ha la possibilità di prendere il bonus e lanciarlo in aria per rilevare se cade con il lato Giamaica o Senegal. Il primo lato permette di avere un bonus di oltrepassare due mura quando lo si desidera, l'altro lato di oltrepassare un muro.

