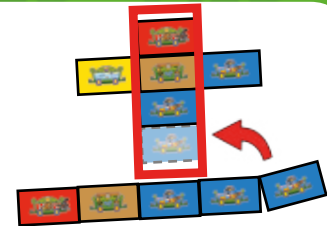
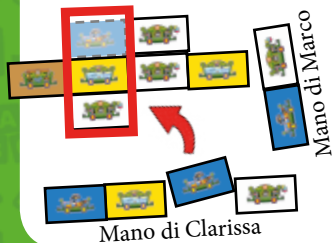


ESEMPIO 1: La mano di Simona è all'interno delle tessere al centro del tavolo: abbiamo una vincitrice!



ESEMPIO 2: Margherita gioca la tessera blu sotto al vagone blu. Margherita vince (combinazione in verticale).

ESEMPIO 3: Clarissa ottiene giallo sul dado e gioca il suo vagone blu adiacente al giallo. La partita si chiude: Clarissa vince perché ha un treno da 3 mentre Marco ha un treno da 2.

CIRCUS EXPRESS



In carrozza!...

Il circo parte per una nuova destinazione, e c'è da mettere in ordine i vagoni: la giraffa ha litigato coi pagliacci, e le foche vogliono stare accanto per spettegolare dei delfini...

Bisogna decisamente fare un po' d'ordine: quale vagone va prima? E quale dopo? Che confusione! Sei pronto a mettere i vagoni in modo che tutti siano contenti, meritando il titolo di capotreno provetto?



Realizzato e Distribuito Internazionalmente da:
Red Glove Edizioni & Distribuzioni
Via Passo Volpe, 94 - 54033 Carrara (MS)
www.redglove.eu

Revisione: Marco Valtriani Impaginazione: Margherita Cagnola

CIRCUS EXPRESS

PREPARAZIONE

Prendi tutte le tessere e rimuovi tessere per ogni colore a seconda di quanti giocatori stanno prendendo parte alla partita (vedi la tabella qui a lato). Per esempio, se state giocando in 3 giocatori, dovrete rimuovere 2 tessere per ogni colore. Una volta preparate le tessere, mescolale e distribuiscine pari numero a tutti i giocatori. Ogni giocatore metterà i vagoni davanti a sé, uno dietro all'altro, stando attento a non modificare l'ordine delle tessere: questi vagoni saranno la sua "mano". Se ti avanzano delle tessere, piazzale al centro del tavolo, in fila sempre senza modificare l'ordine di arrivo dei vagoni. Sei pronto a cominciare!

COME SI GIOCA

Si gioca a turno partendo dal giocatore che ha distribuito le tessere e proseguendo in senso orario. Al tuo turno devi lanciare il dado.

-SE È USCITO UN COLORE DIVERSO DAL NERO- Metti uno qualsiasi dei tuoi vagoni adiacente ad un vagone al centro del tavolo dello stesso colore uscito sul dado. Se non ci sono vagoni di quel colore, o se il vagone è presente ma circondato su tutti e 4 i lati da altri vagoni, puoi metterlo adiacente ad un qualsiasi vagone. Il tuo turno è finito.

GIOCATORI 2 3 4 5

TESSERE 3 2 1 0



-SE È USCITO IL NERO- Lo scambio ferroviario si attiva! Prima di tutto, tutti i giocatori devono scartare vagoni fino ad averne un numero uguale al giocatore che ne ha di meno. Dopodiché puoi piazzare un tuo vagone qualsiasi adiacente ad un qualsiasi vagone al centro del tavolo. Il tuo turno è finito ma l'ordine di turno cambia! Se era orario, diventa antiorario e viceversa!

ATTENZIONE: Tutte le volte che giochi vagoni dalla tua mano devi stare attento a non modificare l'ordine dei vagoni! Se giochi un vagone dal mezzo della fila, stringi la fila ma non cambiare l'ordine!

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando, alla fine di un turno, la mano di un giocatore è presente, in qualsiasi ordine, al centro del tavolo. La combinazione può essere verticale, orizzontale, da sinistra a destra o viceversa.

In caso di parità, vince il giocatore che ha più vagoni all'interno della propria mano. Se si è ancora pari, entrambi i giocatori vincono la partita! Nella prossima pagina troverete qualche esempio.

