

**15min****7+****2 giocatori**

JURASSIC SNACK

REGOLAMENTO

Un gioco di **Bruno Cathala**,
illustrato da **Camille Chaussy**

SCOPO DEL GIOCO

I giovani **Diplodochi** (Diplo) adorano mangiare le gustose foglie offerte dai pascoli vicini. Per vincere, la tua squadra di Diplo dovrà mangiare **più foglie** della squadra avversaria... a meno che uno di voi non decida di chiamare il feroce T.Rex per far scappare tutti i Diplo avversari!

CONTENUTO

- 4 Plance Pascolo
- 10 miniature di Diplo (5 blu, 5 gialle)
- 2 miniature di T.Rex
- 28 segnalini Erba
- Questo regolamento

PREPARAZIONE

- 1 Create l'area di gioco collegando le **quattro Plance Pascolo** nel modo che preferite, ogni plancia deve essere connessa almeno con un lato ad una altra plancia (per la prima partita è consigliato creare un quadrato con le quattro plance; potrete sperimentare altre configurazioni nelle partite successive).

- 2 Ogni giocatore prende i **5 Diplo** del proprio colore e ne posiziona 4 sugli spazi che mostrano un uovo del proprio colore raffigurato sull'area di gioco. Il quinto Diplo viene messo in una riserva di fronte ad ogni giocatore.
- 3 Entrambi i **T.Rex** vengono piazzati in una riserva comune di fianco all'area di gioco.
- 4 Mescolate i **28 segnalini Erba** a faccia in giù e piazzateli a caso sui 28 spazi dell'area di gioco senza guardarli. Ora potete iniziare a giocare!



Esempio di setup



COME SI GIOCA?

Il **giocatore blu** inizia per primo.

Durante il suo primo turno, potrà effettuare **UNA SOLA azione**.

Successivamente i giocatori, procedendo in senso orario, effettueranno **DUE azioni** a testa per ogni turno.

Le due azioni eseguite nel proprio turno possono essere uguali o diverse tra loro. Possono essere usate sullo stesso Diplo o T.Rex, oppure su differenti.



LE 2 AZIONI DISPONIBILI

MUOVERE UNO DEI PROPRI DIPLO

I Diplo sono ERBIVORI. Mangiare segnalini Erba è la loro principale attività. Un Diplo si muove in **linea retta** fino a quando non è bloccato da:

- 1 un altro Diplo
- 2 un T.Rex
- 3 il bordo dell'area di gioco
- 4 un segnalino Erba. In questo caso il Diplo mangia l'erba e si posiziona al posto di quel segnalino che viene poi mostrato ad entrambi i giocatori. I potenziali effetti del segnalino Erba vengono applicati immediatamente. Il segnalino viene posizionato coperto di fronte al giocatore che lo ha ottenuto, formando eventualmente una pila con i segnalini precedentemente acquisiti.



MUOVERE UN T.REX

I T.Rex sono CARNIVORI. Si divertono a spaventare i pacifici Diplo. Un T.Rex si muove in **linea retta** fino a quando non è bloccato da:

- 1** un altro T.Rex
- 2** un segnalino Erba
- 3** il bordo dell'area di gioco
- 4** un Diplo. In questo caso il T.Rex spaventa il Diplo e ne prende il posto sull'area di gioco. Il Diplo che è stato scacciato torna nella riserva del giocatore proprietario.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina **immediatamente** quando una delle seguenti condizioni è soddisfatta:

- Uno dei giocatori **non ha più Diplo** nell'area di gioco;

In questo caso il giocatore perde la partita e l'ammontare dell'erba mangiata dai Diplo non viene presa in considerazione.

- **Sono terminati i segnalini Erba** sull'area di gioco;

OPPURE

- Per **due turni consecutivi**, NESSUN giocatore ha ottenuto un gettone Erba o spaventato uno dei Diplo avversari dall'area di gioco.

In questi casi, ogni giocatore mostra tutti i segnalini Erba ottenuti dai propri Diplo durante la partita e si conteggiano i punti. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore!

In caso di pareggio, il giocatore con più segnalini Erba è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio i giocatori condividono la vittoria!





EFFETTI DEI SEGNALINI ERBA



NASCITA (X3)

Posiziona un Diplo dalla tua riserva in uno spazio vuoto a tua scelta. Questo segnalino vale **1 punto** al termine della partita.



RICOGNIZIONE (X2)

Guarda in segreto, senza spostarli, TUTTI i segnalini Erba in una delle plance Pascolo a tua scelta. Questo segnalino vale **1 punto** al termine della partita.



TRASPORTO AEREO (X4)

Muovi un qualsiasi Diplo presente nell'area di gioco in uno spazio vuoto a tua scelta. Questo segnalino vale **1 punto** al termine della partita.



RAID AEREO (X3)

Sposta un T.Rex presente sull'area di gioco in uno spazio vuoto a tua scelta. Questo segnalino vale **1 punto** al termine della partita.



ERUZIONE VULCANICA (X2)

Rimuovi due segnalini Erba dall'area di gioco senza guardarli (rimettili nella scatola). Questo segnalino vale **1 punto** al termine della partita.



SORPRESA! (X2)

Sostituisci il tuo Diplo con un T.Rex preso dall'esterno dell'area di gioco. Rimetti il Diplo nella tua riserva. Questo segnalino vale **3 punti** al termine della partita.



GNAMMY (X12)

Questa erba è deliziosa ma non produce effetti immediati. Questo segnalino vale **2 punti** al termine della partita.

playaGame
EDIZIONI

IMPORTANTE

Se un giocatore rivela un **segnalino Erba**, ma non è possibile applicarne gli effetti (ad esempio, Nascita quando il giocatore ha già i suoi 5 Diplo in gioco, o Raid Aereo quando non ci sono T.Rex sull'area di gioco), il giocatore può guardare in segreto **DUE segnalini Erba** sull'area di gioco ma **senza spostarli**.

RICONOSCIMENTI

Un gioco di Bruno Cathala,
Illustrazioni di Camille Chaussy

Pubblicato in Italia da: Playagame Edizioni
via San Francesco d'Assisi 38 - 40026 Imola
info@playagameedizioni.it
www.playagameedizioni.it