

# I



Da 7 anni in su.



Da 2 a 5 giocatori



Contenuto: 45 carte, 11 «pedine-auto», 2 dadi



Scopo del gioco: conquistare per primo 3 tappe del rallye, cioè guadagnare 3 «pedine-auto».



Regola del gioco: ogni giocatore riceve 6 carte. Il resto costituisce il «pozzo» da cui pescare.

Si gira in senso orario. Il giocatore più giovane lancia i dadi per primo.

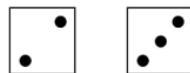
Il numero ottenuto sommando i 2 dadi indica il numero di chilometri da percorrere (esempio:  $3 + 6 = 9$  km).

I numeri riportati sulle carte rappresentano il numero di chilometri.

Il giocatore che ha lanciato i dadi deve sommare e/o sottrarre i chilometri delle sue carte per ottenere il risultato richiesto.

Al massimo può mettere giù 1, 2 o 3 carte.

Esempio: il giocatore A lancia i dadi.



Per fare 5 (cioè  $2 + 3$ ), può mettere giù le carte seguenti:  $3 + 2$



Ma può anche utilizzare la combinazione a 3 carte:  $3 + 3 - 1$ .



Scoprendo le carte, il giocatore deve dichiarare il calcolo che gli consente di ottenere un buon risultato. Poi il giocatore seguente dichiara il proprio calcolo e così via con gli altri giocatori. Se la combinazione è corretta, le carte sono scartate dal gioco. Alla fine del giro, un altro giocatore lancia i dadi e dichiara il nuovo numero di chilometri da percorrere... lo stesso finché uno dei giocatori non avrà più carte in mano. Allora vincerà una tappa del rallye e otterrà una «pedina-auto».

Se un giocatore non può giocare, pesca una carta dal pozzo e passa il turno.

Vince la partita il giocatore che ottiene per primo 3 «pedine-auto».

*N.B. - I più grandicelli possono utilizzare le 4 operazioni: addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni.*

