



13 Pecore



Sai badare alle tue pecore?

Preparazione

Scegli se giocare con i fogli A o B e consegnane uno a ciascun giocatore. Si userà un unico dado a 6 facce, il cui risultato varrà per ogni giocatore.

Flusso di gioco


1. Tira il dado e spunta la prima casella vuota sul tracciato del lupo (🐺). Una volta che sei arrivato alle ultime quattro caselle, se hai ottenuto un numero pari o superiore a quello indicato nella casella, il gioco termina immediatamente.

2. Disegna un tratto di recinzione corrispondente al

risultato del dado (come indicato nella parte inferiore del foglio di gioco). I recinti possono essere ruotati, ma non capovolti. Né possono essere disegnati sopra cespugli o altri recinti.

Punteggio di fine partita

Una volta terminato il gioco (vedi punto 1), conta il numero di pecore in ciascuna area completamente chiusa e somma i punteggi di queste aree (★).

	1	2	3	4	5	6
★	1	3	5	8	12	16

Se c'è un pareggio, vince il giocatore con l'area chiusa più grande.

