

Regole del gioco dell'uomo nero

Domina il gioco e padroneggia il caso con l'uomo in nero

"Gioco dell'Uomo Nero" è un gioco da tavolo universale e intergenerazionale. Alternando i ruoli di attaccante e uomo nero, con regole semplici e una combinazione astuta di strategia e fortuna. Ogni partita è unica ed avvincente !



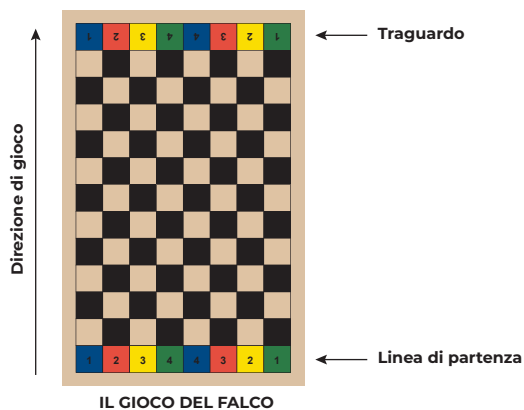
SOMMARIO :

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 - ATTREZZATURA 2 - RUOLI DEI GIOCATORI 3 - OBIETTIVO DEL GIOCO 4 - CHI VINCE ? 5 - NUMERO DI PARTITE IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI 6 - TABELLA DEI PUNTEGGI | <ul style="list-style-type: none"> 7 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO 8 - INIZIO DELLA PARTITA 9 - PERMESSI 10 - DIVIETI 11 - TATTICHE STRATEGICHE 12 - FINE DEL GIOCO |
|---|---|

1 - ATTREZZATURA

• La Plancia di gioco:

1 plancia con 104 caselle di due colori alternati

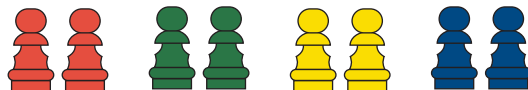


• I Segnalini :

1 uomo nero



8 attaccanti



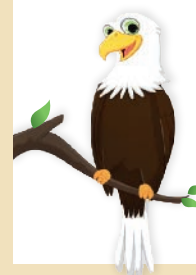
• Dadi :

2 dadi a sei facce



2 - RUOLI DEI GIOCATORI

- Ogni giocatore assumerà 2 ruoli durante una partita : attaccante e uomo nero.
- I giocatori alterneranno questi 2 ruoli durante l'intera partita.



3 - OBIETTIVO DEL GIOCO

- **Attaccanti** : Il loro obiettivo è attraversare il tabellone e segnare il massimo punteggio portando i propri attaccanti sulla linea di arrivo senza essere catturati dall'uomo nero.
- **Uomo Nero** : L'obiettivo dell'uomo nero è catturare il massimo numero di attaccanti prima che raggiungano la linea di arrivo.

4 - CHI VINCE ?

- **Con 2 giocatori** : Il giocatore che ottiene il punteggio più alto come attaccante al termine delle 2 partite si aggiudica il titolo di miglior attaccante.
- **A partire da 3 giocatori, c'è una sfida doppia nel gioco** : essere il miglior attaccante e/o essere il miglior uomo nero (quello che ottiene il punteggio più basso come uomo nero).

5 - NUMERO DI PARTITE IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI

10 - 15 ⌚ - 2 GIOCATORI = 2 partite giocate

Ogni giocatore sarà attaccante una volta con 8 attaccanti sulla linea di partenza e una volta sarà uomo nero.

20 - 30 ⌚ - 3 GIOCATORI = 3 partite giocate

Ogni giocatore sarà attaccante due volte con 4 attaccanti per giocatore e una volta sarà uomo nero.

30 - 40 ⌚ - 4 GIOCATORI = 4 partite giocate

Ogni giocatore sarà attaccante tre volte con 2 attaccanti per giocatore e una volta sarà uomo nero. In ogni partita, il colore non scelto sarà escluso.

40 - 50 ⌚ - 5 GIOCATORI = 5 partite giocate

Ogni giocatore sarà attaccante quattro volte con 2 attaccanti per giocatore e una volta sarà uomo nero.



6 - TABELLA DEI PUNTEGGI

- I giocatori lanciano i due dadi.
- Il giocatore che ottiene il punteggio più basso viene designato come giocatore N°1 nella tabella dei punteggi. I giocatori successivi vengono quindi annotati nella tabella dei punteggi, in senso orario a partire dal giocatore N°1.

7 - SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Nella prima partita, il giocatore N°1 impersona l'uomo nero. I giocatori si alternano poi nel ruolo di uomo nero, in senso orario.
- Ad ogni nuova partita, l'uomo nero sceglie e si posiziona su una casella della linea di arrivo di fronte agli attaccanti. In senso orario, i giocatori successivi scelgono e posizionano i loro attaccanti nei rispettivi colori di inizio.

8 - INIZIO DELLA PARTITA

- Una volta che tutti i giocatori sono posizionati sul tabellone, il giocatore alla sinistra dell'uomo nero inizia la prima partita lanciando i due dadi. Successivamente, ogni giocatore lancia i dadi a turno, in senso orario, terminando sempre con l'uomo nero.
- Dopo la prima partita, il giocatore N°2 diventa l'uomo nero per la seconda partita, e così via, ad ogni nuova partita per tutti i giocatori.

9 - PERMESSI

- 1/ Spostare un attaccante sommando i risultati dei due dadi.
- 2/ Spostare due attaccanti: il primo si sposta del numero di caselle indicato da uno dei dadi, mentre il secondo si sposta del numero di caselle indicato dall'altro dado.
- 3/ Ad ogni turno, i giocatori lanciano i due dadi e devono utilizzare entrambi i risultati per effettuare il proprio spostamento, rispettando i numeri ottenuti.
- 4/ Il primo spostamento avviene sempre sulla casella di fronte agli attaccanti e all'uomo nero.
- 5/ L'uomo nero può catturare uno o più attaccanti utilizzando il risultato dei due dadi e continuare il proprio movimento senza essere obbligato a fermarsi esattamente sulle caselle degli attaccanti catturati.
- 6/ Gli attaccanti devono ottenere un risultato esatto sui dadi per raggiungere una casella sulla linea di arrivo.
- 7/ Gli attaccanti e l'uomo nero possono rimanere fermi se uno dei dadi o il risultato dei due dadi è un numero pari.

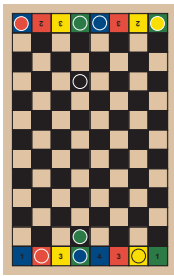
10 - DIVIETI

- 1/ Gli attaccanti non sono autorizzati a saltare sopra una pedina, incluso quella dell'uomo nero.
- 2/ Ai giocatori non è consentito spostarsi in diagonale.
- 3/ Gli attaccanti e l'uomo nero non possono spostarsi sulle linee di partenza e di arrivo.
- 4/ Una volta che un giocatore ha lasciato la linea di partenza, non gli è consentito tornarci.
- 5/ L'uomo nero non può catturare gli attaccanti sulle linee di partenza e di arrivo.
- 6/ Gli attaccanti che hanno raggiunto la linea di arrivo non possono più muoversi.
- 7/ Ai giocatori non è consentito condividere la stessa casella, ossia una pedina non può spostarsi su una casella già occupata da un'altra pedina, sia essa un attaccante o l'uomo nero.

11 - TATTICHE STRATEGICHE

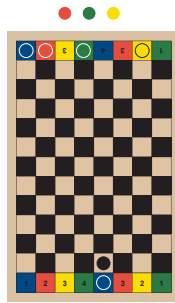
Blocco :

Se un attaccante blocca l'uscita di un altro attaccante, per giochi con 3, 4 e 5 giocatori, l'attaccante bloccato passa il turno. Questa strategia può essere utile per ostacolare gli avversari e prendere il vantaggio.



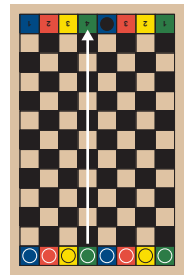
Blocco totale :

Se l'uomo nero impedisce all'ultimo attaccante di uscire, allora la partita è terminata. L'ultimo pedone viene catturato e rimosso dal tabellone. Questa strategia può essere utilizzata per porre fine alla partita.



Sprint :

Un doppio 6 permette a un attaccante di accedere direttamente alla casella della linea di arrivo della propria colonna. Questa strategia permette di ottenere un notevole vantaggio sugli avversari.



12 - FINE DEL GIOCO

1/ MIGLIOR ATTACCANTE

Alla fine di ogni partita, ogni giocatore conta i propri punti e li registra nella tabella dei punteggi. Alla fine di tutte le partite, il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto si aggiudica il titolo di miglior attaccante. In caso di parità di punti tra i migliori giocatori attaccanti, il vincitore sarà colui che ha ottenuto il punteggio più basso come uomo nero.

2/ MIGLIOR UOMO NERO (a partire da 3 giocatori)

Alla fine di ogni partita, il giocatore che interpreta l'uomo nero conta i punti degli attaccanti e li registra nella propria tabella dei punteggi (punteggio totale dell'uomo nero). Alla fine di tutte le partite, il giocatore che ha ottenuto il punteggio più basso come uomo nero si aggiudica il titolo di miglior uomo nero. In caso di parità di punti tra i migliori giocatori uomini neri, il vincitore sarà colui che ha ottenuto il punteggio più alto come attaccante.

GRIGLIA DEI PUNTEGGI

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	TOTALE UOMO NERO
PARTE 1	X					N°1
PARTE 2		X				N°2
PARTE 3			X			N°3
PARTE 4				X		N°4
PARTE 5					X	N°5
TOTALE ATTACCANTE						

Tuffati in un gioco avvincente dove la strategia trionfa !

