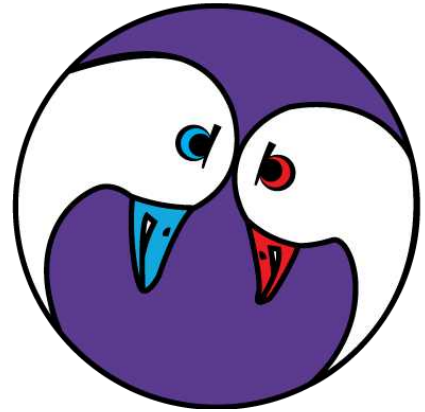


## **Crazy Goose**



### **Indice**

#### **Pagina 1**

>Regole del gioco

#### **Pagina 2**

>Funzionamento

>Azioni svolte dai giocatori

>Dettaglio fine partita

>Numero di round possibili

### **Definizione delle regole di gioco:**

- I giocatori hanno un solo dado a disposizione per turno
- Il giocatore subisce l'effetto della casella in cui capita, anche se ci finisce a causa di un altro effetto
- Tabellone di gioco generato in modo casuale ad inizio partita
- 40 caselle totali di cui:
  - 4 caselle " *Tira di nuovo il dado* "
  - 4 caselle " *Torna indietro di una casella* "
  - 2 caselle " *Torna indietro di tre caselle* "
  - 4 caselle " *Vai avanti di una casella* "
  - 2 caselle " *Vai avanti di quattro caselle* "
  - 4 caselle " *Stai fermo un giro* "
  - 2 caselle " *Stai fermo due giri* "
  - La casella precedente alla fine avrà " *Torna all'inizio* "

### **Funzionamento del gioco:**

I giocatori prima dell'inizio della partita avranno la possibilità di scegliere la propria pedina tra 4 oche di 4 colori diversi che avranno 4 differenti abilità, utilizzabili una sola volta per partita, queste sono le scelte possibili:

Oca gialla - Con la sua abilità si potrà avanzare di 3 caselle al posto di 1 quando si capita su una casella "avanti di 1". In modo da poter evitare delle insidie!

Oca verde - Con la sua abilità si potrà tirare nuovamente il dado. In modo da spiazzare l'avversario ed andare in vantaggio!

Oca blu - Con la sua abilità si potrà avanzare di 2 caselle per saltare una casella negativa, o addirittura raggiungere il traguardo!

Oca rossa - Con la sua abilità si potrà annullare l'effetto di una casella!

Per avanzare sul tabellone i giocatori dovranno tirare il dado una volta a testa, a meno che un effetto abbia permesso un secondo lancio di dadi oppure fermato l'avversario.

Il progresso dei giocatori nella partita corrente sarà sempre visibile grazie ad una barra che si colora progressivamente a seconda del colore delle pedine selezionate.

### **Azioni svolte dai giocatori:**

I giocatori aspettano che l'avversario abbia terminato il suo turno, poi cliccano sull'icona del dado per lanciarlo.

### **Dettaglio fine partita:**

Il giocatore che per primo arriverà alla casella finale con un tiro perfetto avrà battuto l'avversario.

### **Numero di round possibili:**

La partita è unica ed una volta terminata il gioco sarà concluso e si potrà smettere di giocare o cominciare una nuova partita.