

PREPARAZIONE

Ogni giocatore tira un dado; inizia chi ha il punteggio più alto. Colui che inizia avrà la Banca. Posizionare il coperchio - POT (il malloppo), con dentro **1 1** prese dalla Banca, di fronte al primo giocatore. Ogni giocatore riceve **3**.

SVOLGIMENTO

Il primo giocatore tira un set di 3 dadi.

A seconda dei numeri usciti può:

- 1) Decidere di tenerli OPPURE ritirarne uno o due
- 2) Inoltre, mettendo **1** nel Malloppo, potrà ritirare un'altra volta, uno o due dadi.

NOTA:

Se in qualsiasi momento, tirando i dadi, esce **1 1 1** il turno finisce e bisogna pagare **3** alla Banca.

Se esce **P O T**, il giro finisce, si vince il malloppo e il bonus Combo corrispondente.

Dopo aver finito di tirare i dadi, se il giocatore ha ottenuto una Combinazione vincente, prenderà la ricompensa corrispondente. La somma dei dadi è il suo attuale punteggio (Le lettere hanno valore 0) Si lasciano i tre dadi davanti al giocatore: QUESTO sarà il punteggio da battere!

Il giocatore seguente lancia il secondo set di dadi e inizia il suo turno.

Una volta finito di tirare i dadi:

se ha ottenuto un punteggio **superiore** a quello da battere, prende il Malloppo. Ora sarà questo il punteggio da battere. Il giocatore successivo prenderà quindi il primo set di dadi. Se ottiene un punteggio **minore** di quello da battere, colui che segue prenderà questi dadi e li userà per il suo turno.

Ogni volta che un giocatore si impossessa del Malloppo, tutti i giocatori successivi hanno un turno per cercare di rubarglielo. Se però il giocatore riesce a mantenere il Malloppo fino a quando il gioco torna a lui, vincerà tutte le monete che esso contiene.

Sarà lui ad iniziare il giro successivo prendendo **1 1** dalla Banca e aggiungendole al Malloppo. Poi tirerà i tre dadi che ha davanti a sé.

Il gioco continua sino a quando un giocatore qualsiasi accumula 24 monete. Vince il giocatore che ha più monete! In caso di pareggio, vince chi, lanciando i tre dadi, ottiene il punteggio maggiore.

COMBINAZIONI DI SCALE

1 2 3 = Prendi **1** e ritira l' **1** e il **3** per ottenere il punteggio finale.

2 3 4 = Prendi **1** dalla Banca.

3 4 5 = Prendi **1** da due giocatori qualsiasi OPPURE **1 1** dalla Banca.

P O T = Prendi **1 1** dalla Banca e **1** da ogni giocatore. Intasca anche i soldi del Malloppo.

COMBINAZIONI DI TRIS

Tris di **1** = Paga **3** alla Banca. Il tuo turno è finito. Passa i dadi al giocatore seguente.

Tris di **2** = Prendi **1 1** da un giocatore OPPURE prendi **1** da due diversi giocatori OPPURE prendi **1** dalla Banca.

Tris di **3** = Prendi **1 1** dalla Banca E **1** da un giocatore qualsiasi.

Tris di **4** = Prendi **1 1** dalla Banca E **1** da due giocatori qualsiasi.

Tris di **5** = Prendi **5** dalla Banca; **3** le tieni per te e ne dai **1** a due giocatori qualsiasi.

ESEMPI

Francesca tira e fa **1 2 4**. Ritira l' **1** e il **2** e ottiene **2 4 4** e **4** totalizzando 10 punti, stà e tiene i dadi davanti a sé.

Matteo tira e fa **3 3 3**. Li tiene e prende **1 1** dalla Banca e **1** da Francesca. Il suo punteggio totale è inferiore a 10 e quindi passa i dadi a Anna.

Anna tira e fa **1 1 1** e borbotta: **"Mannaggia! I dadi mi odiano!"**. Mette **3** nella Banca e passa i dadi a Pino.

Pino tira e fa **2 3 4** e decide di tenersi il **4** e di ritirare gli altri due dadi.

Termina con un **4 4 5**. Avendo ottenuto il punteggio maggiore, si prende il Malloppo.

Francesca, Matteo e Anna hanno ora un turno a testa. Vincono monete in base alle combinazioni fatte ma non riescono a batter il punteggio di 13 di Pino. Ora tocca nuovamente a Pino che ha vinto il giro e si prende tutte le monete del Malloppo.

Pino inizia ora un nuovo giro, mettendo **1 1** dalla Banca nel Malloppo e tira i dadi facendo **1 5 5**.

Ritira l' **1**, e fa di nuovo **1**. Decide di pagare **1** al Malloppo e ritira. Fa **5 5 5** e ottiene così **5 5 5**.

Prende **5** dalla Banca, ne tiene **3** e ne dà **1** a Francesca e Matteo. Francesca tira i dadi e fa **5 5 5**.

Prende **5** dalla Banca, ne tiene **3** e ne dà **1** a Anna e **1** a Matteo.

Matteo tira e fa **3 4 5** e prende **1** da Francesca e **1** da Pino.

Anna prende i dadi e li lancia facendo **P O T** (Malloppo).

Anna salta su entusiasta e dà un colpo alla **T** che si gira in un **1**. Matteo urla: **"Ah, non hai ottenuto nessun punteggio!"**

Dopo una lunga discussione viene accordato a Anna di tenersi il suo **P O T**. Prende **1 1** dalla Banca e **1** da tutti gli altri tre giocatori.

Anna vince contestualmente anche il giro e si accaparra il Malloppo, prendendone le monete e aggiungendole alle sue. Sarà lei che inizierà il giro successivo.

BONUS COMBO

4 2 0 = Tutti prendono **1** dalla Banca.

CREDITI

Creatore: Oswald Greene Jr
Editori: Frank DiLorenzo, Vincent Salzillo
Grafica: Jenn V. DiFranco
Ringraziamenti particolari: Paul Gerardi & Royal Connell
Traduzione: Annamaria Carrer, Francesca Massaccesi
Image: Kotkoa / Freepik

 **THE GAMES YOU WANT TO PLAY!**
www.RnRGames.com
©2020 R&R GAMES, INC.
Tutti I diritti riservati.



OBBIETTIVO

Accumula 24 monete o più per vincere!

CONTENUTO

55 monete, materiale per giocare in 5, 2 set di tre dadi. I dadi sono numerati da 1 a 5 + una lettera (P,O e T)

