

3-8Y

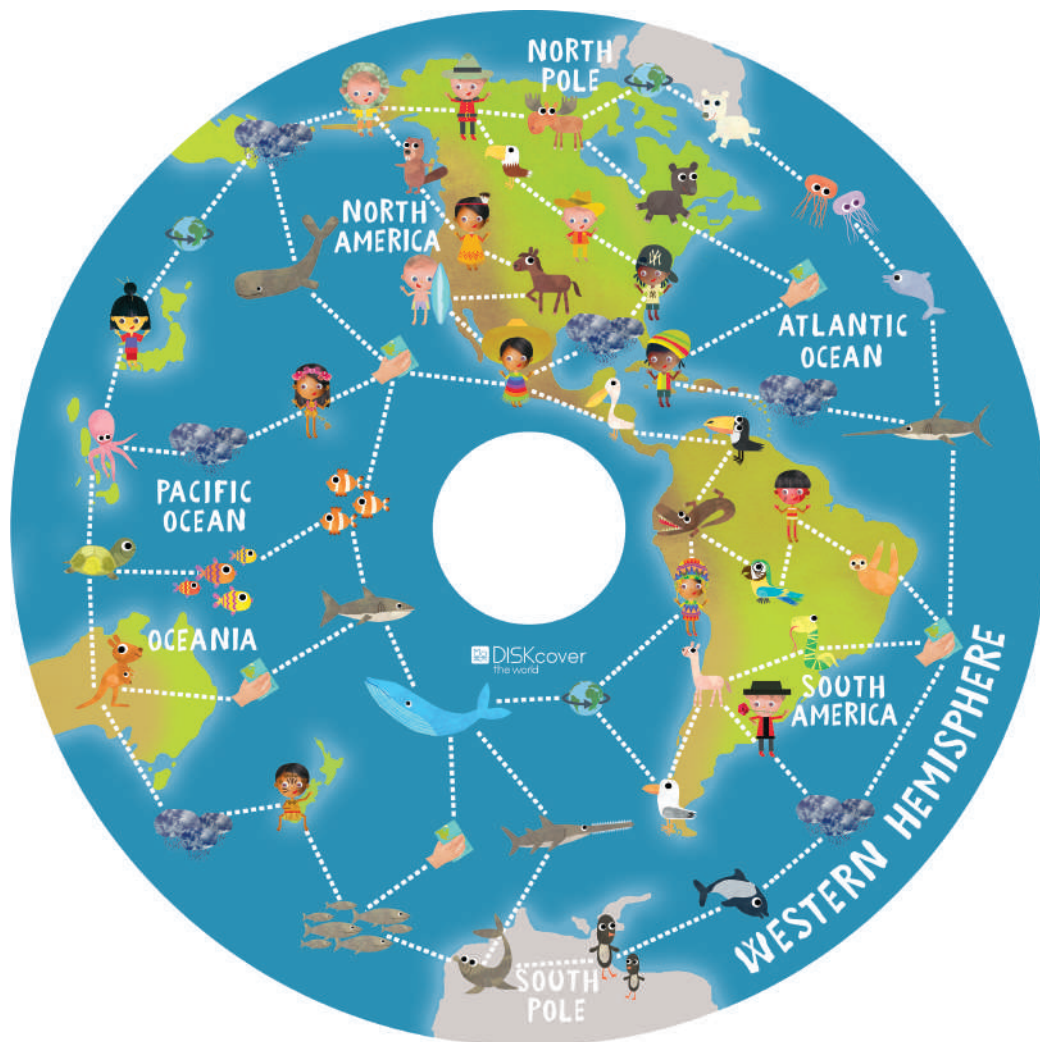
Materiale:

- 1 Tabellone
- 2 Dadi
- 4 Pedine
- 86 Carte da gioco

Equipment:

- 1 Board
- 2 Dice
- 4 Tokens
- 86 Playing cards

Illustrated in Italy
by Silvia Bonanni



MUKAKO
Mamma 2.0 s.r.l., Via Dogana 3, Milano, Italy
www.mutable-design.com

 **DISKcover**
the world

Come funziona il gioco:

Attraversa le regioni del mondo e scopri i loro abitanti. L'obiettivo del gioco è raggiungere tutte le destinazioni riportate sulle carte pescate. (Da 2 a 4 giocatori)

1.

I giocatori scelgono un lato del tabellone e prendono solo il mazzo di carte corrispondente all'emisfero che hanno scelto.

2.

Ogni giocatore lancia il dado; chi ottiene il punteggio più alto inizia il gioco per primo.

3.

Ogni giocatore sceglie un punto di partenza sulla mappa (un personaggio umano o un animale) e poi pesca cinque carte dal mazzo. Le carte pescate determineranno le cinque destinazioni che dovrà raggiungere per vincere il gioco.

4.

Il primo giocatore lancia il dado e avanza del numero di posizioni pari al punteggio ottenuto con il lancio nella direzione che preferisce.

5.

Lo spostamento avverrà saltando di personaggio in personaggio (siano essi umani o animali) e seguendo le linee tratteggiate che uniscono i personaggi stessi sulla mappa gioco.

6.

Una volta raggiunta una destinazione, il giocatore rimetterà la carta sotto il mazzo e proseguirà fino ad aver raggiunto anche tutte le altre destinazioni riportate sulle carte che ha pescato. Vince chi per primo avrà raggiunto tutte le destinazioni riportate sulle carte che ha in mano.

7.

Il giocatore che passa sulla casella **"Pesca una carta"** dovrà continuare fino alla casella corrispondente al numero ottenuto lanciando, ma all'arrivo dovrà prendere una nuova carta dal mazzo aumentando così il numero delle destinazioni che dovrà raggiungere.



8.

Il giocatore che passa sopra la casella **"Tempesta"** dovrà rimanere fermo un turno.



9.

Il giocatore che arriva sulla casella **"Ruota il tabellone"** obbligherà tutti i giocatori a capovolgere il tabellone gioco per proseguire la partita nell'altro emisfero. Ogni giocatore sceglierà un nuovo punto di partenza sulla mappa, rimetterà le carte che ha in mano nel mazzo e ripesccherà lo stesso numero di carte che aveva prima dal mazzo del nuovo emisfero.



10.

Il gioco proseguirà fino a che uno dei giocatori non avrà raggiunto tutte le destinazioni riportate sulle carte che ha in mano (le cinque pescate all'inizio del gioco, più tutte quelle che avrà pescato durante il gioco).

Buon divertimento :)

P.S. Per rendere il gioco ancora più emozionante aggiungi questa regola: quando un giocatore avrà raggiunto tutte le sue destinazioni, dovrà inseguire uno ad uno gli altri giocatori. Il giocatore che verrà raggiunto da un altro dovrà togliere la propria pedina dal tabellone. Vince l'ultimo giocatore rimasto sul tabellone.

How to play the game:

Travel the regions of the world and discover their inhabitants. The aim of the game is to visit all the destinations shown on the cards picked. (For 2 to 4 players)

1.

The players choose one side of the board and take only the card pack corresponding to the hemisphere of the world chosen.

2.

Each player rolls the die and the player who rolls the highest number goes first.

3.

Each player chooses a starting point on the map (a human or animal character) and then takes five cards from those for the side of the world in which he/she has chosen to play. The cards picked will determine which five destinations he/she must reach to win the game.

4.

The first player rolls the dice and moves as many spaces as the number thrown, in whichever direction he/she likes.

5.

They move around the board by jumping from character to character (whether human or animal) and following the dotted lines that join the characters on the map.

6.

Once the first destination has been reached, the player returns the card to the bottom of the pack and continues his/her journey until he/she has visited all the destinations shown on the cards that he/she has picked. The winner is the first player to have visited all the destinations shown on the cards he/she holds.

7.

A player who passes by the **"Pick a card"** space must continue towards the space corresponding to his/her throw, but on arrival must then take another card from the pack, increasing the number of destinations he/she must reach.



8.

A player who passes by the **"Storm"** space must miss a turn.



9.

If a player lands on the **"Turn the board"** space all the players must turn the board around and continue the game in the other hemisphere. Each player chooses a new starting point on the map and will return the cards he/she holds to the pack and will take the same number of cards from the pack for the new hemisphere.



10.

The game will continue until one of the players has reached all the destinations shown on the cards he/she holds (the five picked at the start of the game, plus any others that he/she may have picked up during the game).

Enjoy the game :)

P.S. If you want to make the game even more exciting, add this rule: when a player has reached all of his/her destinations he/she must follow the other players one by one. When one player is reached by another, he/she has to remove his/her token from the space. The last player remaining on the board wins the game.