

# HIPPOPOLY

## COMPONENTI DEL GIOCO:

1. Plancia di gioco
2. Canestro da montare
3. 6 Pedine da personalizzare
4. Carte difficoltà partita
5. Carte imprevisti
6. Dado
7. 6 Pedine segna Punti Forza
8. 6 Pedine segna Punti Vittoria
9. Tabella segna Punti Vittoria
10. Tabella segna Punti Forza

## REGOLAMENTO

Benvenuti ad HIPPOPOLY!

Allena la tua squadra e portala al SUCCESSO!

### Preparazione:

- Ritagliate tutte le componenti del gioco.
- Assemblate il canestro incollando i triangoli verdi ai rettangoli gialli.
- Accartocciate una pallina di carta
- Personalizzate le pedine a vostro piacimento

- Distribuite ad ogni giocatore: 1 pedina, 1 segnapunti vittoria, 1 segnapunti di forza.
- Mischiate le carte imprevisi
- Costruite il dado

### Si inizia:

Posizionate tutte le pedine sulla casella **VERDE**.

Ogni giocatore a turno tira a canestro da 3 passi di distanza. In ordine di realizzazione otterrete i seguenti punti di Forza.

1. 4 PF
2. 4 PF
3. 3 PF
4. 2 PF
5. 1 PF
6. 1PF

Chi ha segnato per primo inizia.

Si tira il dado e ci si muove delle caselle corrispondenti.

L'obiettivo del gioco è ottenere 50 Punti Vittoria (Obiettivo personalizzabile).

I Punti Vittoria si ottengono vincendo le partite.

Le partite si vincono con i Punti di Forza.

I Punti di Forza si ottengono con gli allenamenti.

Ad ogni casella di un determinato colore, corrispondono delle azioni.

### CASELLE ROSSE

Le caselle rosse indicano le partite.

Si gioca! Mischio le 3 carte difficoltà e pesco la prima. Al numero riportato sulla carta corrisponderà:

- Quanti Punti di Forza devo spendere per vincere la partita
- Quanti Punti Vittoria ottengo vincendo la partita.

***ATTENZIONE: se ho meno punti di forza di quelli riportati sulla carta, torno al punto di partenza!***

### **CASELLE AZZURRE**

Le caselle azzurre indicano gli allenamenti.  
Per ogni allenamento ottengo 2 Punti di Forza.

### **CASELLE GIALLE**

Quando finisco su una casella gialla devo pescare 1 carta imprevisto.

### **CASELLE VERDI**

Ogni volta che passo per la casella verde ottengo 1 Punto di Forza e 1 Punto Vittoria.

### **CASELLA HIPPO**

Casella Bonus. Tira a canestro a 5 passi di distanza. Hai 1 tentativo.

Canestro realizzato sono 5 Punti Vittoria.

### **ATTENZIONE SFIDA!!**

Se due giocatori finiscono sulla stessa casella, si sfidano a duello a suon di tiri a canestro. Il primo che segna avanza di 1 casella.

**BUON DIVERTIMENTO!!**

<b>TABELLA</b>	<b>PUNTI</b>	<b>VITTORIA</b>
<b>1</b>	31	61
<b>2</b>	32	62
<b>3</b>	33	63
<b>4</b>	34	64
<b>5</b>	35	65
<b>6</b>	36	66
<b>7</b>	37	67
<b>8</b>	38	68
<b>9</b>	39	69
<b>10</b>	40	70
<b>11</b>	41	71
<b>12</b>	42	72
<b>13</b>	43	73
<b>14</b>	44	74
<b>15</b>	45	75
<b>16</b>	46	76
<b>17</b>	47	77
<b>18</b>	48	78
<b>19</b>	48	79
<b>20</b>	50	80
<b>21</b>	51	81
<b>22</b>	52	82
<b>23</b>	53	83
<b>24</b>	54	84
<b>25</b>	55	85
<b>26</b>	56	86
<b>27</b>	57	87
<b>28</b>	58	88
<b>29</b>	59	89
<b>30</b>	60	90

<b>TABELLA</b>	<b>PUNTI</b>	<b>FORZA</b>
<b>1</b>	31	61
<b>2</b>	32	62
<b>3</b>	33	63
<b>4</b>	34	64
<b>5</b>	35	65
<b>6</b>	36	66
<b>7</b>	37	67
<b>8</b>	38	68
<b>9</b>	39	69
<b>10</b>	40	70
<b>11</b>	41	71
<b>12</b>	42	72
<b>13</b>	43	73
<b>14</b>	44	74
<b>15</b>	45	75
<b>16</b>	46	76
<b>17</b>	47	77
<b>18</b>	48	78
<b>19</b>	48	79
<b>20</b>	50	80
<b>21</b>	51	81
<b>22</b>	52	82
<b>23</b>	53	83
<b>24</b>	54	84
<b>25</b>	55	85
<b>26</b>	56	86
<b>27</b>	57	87
<b>28</b>	58	88
<b>29</b>	59	89
<b>30</b>	60	90

