

MESOPOLI

UN GIOCO CHE VI TRASPORTERÀ NEL TEMPO ALLA SCOPERTA DEI MESONI!!!

Siete un gruppo di scienziati degli anni 50' e siete alla ricerca di nuove scoperte; il vostro obiettivo infatti è quello di trovare nuove particelle chiamate mesoni. Tra queste c'è una particella molto rara che scoprirete solo giocando.

QUINDI SEDETEVI E LASCIATEVI TRASPORTARE

DA QUESTO DIVERTENTISSIMO GIOCO !!!

OBIETTIVO

Il giocatore che ottiene maggior numero di citazioni entro lo scadere del tempo vince la partita!

REGOLAMENTO

- **Giocatori : da 3 a 6 persone.**
- **Una partita dura 10-15 minuti.**
- **Comincia il giocatore più giovane.**
- **Ogni giocatore sceglie una pedina e si posiziona sul via.**
- **Ogni volta che si passa dal via si ottiene una citazione.**
- **Ogni volta che un giocatore capita su una casella già acquistata il proprietario ottiene una citazione.**
- **All'inizio del gioco ogni giocatore riceve 5 carte colore e 2 carte gluone.**
- **Ogni volta che si avanza si pesca una carta colore.**
- **Tutti i giocatori devono tenere le carte scoperte e visibili a tutti gli avversari.**
- **Lo scambio di carte colore avviene all'inizio di ogni turno prima del tiro dei dadi**

DESCRIZIONE DEL GIOCO

- Il giocatore inizia a tirare i dadi e possono presentarsi i seguenti casi:
 1. Se il giocatore riesce a comporre un mesone, dalla combinazione di un QUARK e un ANTIQUARK (presenti sui dadi), situato nella tabella di gioco non ancora scoperto e quindi in vendita, può decidere di acquistarlo o avanzare.
 2. Se il giocatore non ottiene un mesone, deve avanzare (vedi sotto).
 3. Chi ottiene "t" e "t" va in prigione saltando un turno, per poi ricominciare dal via senza ottenere una citazione.
 4. Chi ottiene la combinazione "t" e "t" vince automaticamente il gioco.

- Quando si capita sulla casella "GLUONE" si ottiene una carta gluone che permette di scambiare una carta colore a tua scelta con un avversario.



- Per acquistare una casella di gioco, ossia un mesone, non ancora scoperto da nessuno degli altri giocatori ed in vendita, si deve scartare una coppia di carte colore e anticoloro.

- Per avanzare si devono sommare i valori dei QUARK e ANTIQUARK ottenuti nel tiro dei dadi. Vedi tabella riportata qui sotto per conoscere i valori dei QUARK ed ANTIQUARK.

Avanza di 1 u , \bar{u}	Avanza di 3 s , \bar{s}	Avanza di 5 b , \bar{b}
Avanza di 2 d , \bar{d}	Avanza di 4 c , \bar{c}	Avanza di 6 t , \bar{t}