

REGOLE DEL GIOCO DEL BUON SAMARITANO

TIPOLOGIA: competitivo, gioco di fortuna, gioco di percorso.

REGOLE: i giocatori, a turno (cominciando dal più giovane e giocando in ordine di età crescente), lanciano due dadi, spostano la loro pedina di un numero di caselle pari alla somma del lancio.

Vince chi arriva per primo all'ultima casella con un lancio esatto, terminando il suo movimento sulla casella 58; se un giocatore ottiene un numero più alto di quello necessario per raggiungere l'ultima casella, dopo aver raggiunto la casella 58 dovrà tornare indietro.

Esistono inoltre alcune caselle speciali, elencate di seguito:

- **CASELLE BIANCHE** (10, 20, 30, 40, 50): il giocatore che si muove su una casella bianca si muove di un numero di caselle pari a quelle di cui si è appena spostato;
- **SAMARITANO** (5, 48) si procede di due caselle;
- **BASTONE** (27, 45) si rimane fermi un turno;
- **BRIGANTI** (9,19) si torna indietro alla casella 1;
- **ASINO** (6, 13, 54) si aggiungono tre caselle al numero ottenuto dai dadi;
- **LEVITA** (36, 42) si torna indietro di tre caselle;
- **SACERDOTE** (52) si torna indietro di tre caselle;
- **OLIO** (18, 31) si va avanti di una casella;
- **MONETE** (57) si avanza fino alla locanda;
- **BOTTINO** (39) si torna alla casella 10.