

LIKE DICE

Autore: Jörg Domberger



Gioco di carte per 2 – 5 giocatori dai 8(6) anni

Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Contenuto:

5 carte indicatrici (retro con esempi da A a E)

30 carte dadi col fondo bianco

25 carte compito col fondo grigio

1 regolamento

Idea e obiettivo del gioco:

Quanti dadi multicolori, e aumentano sempre di più! Bisogna dunque mantenere sempre lo sguardo generale, senza perdere la pazienza tra tutti quei colori! Quanti punti riportano tutti i dadi blu insieme? Qual è il dado rosso più alto e quale il dado verde più basso? E poi, quanti 5 ci sono? Bisogna avere dunque lo sguardo più veloce di tutti ed esclamare per primo la soluzione giusta!

Preparativi:

- Ogni giocatore riceve una **carta indicatrice**, quelle eventualmente restanti vanno tolte.
- Mischiate bene tutte le 30 **carte dadi** e deponele come mazzo gioco coperto al centro del tavolo. Ogni giocatore pesca dunque una carta dal mazzo gioco e la depone aperta davanti a sé, creando così la **sua dispensa personale**. Ponete

poi le prime 3 carte dadi aperte accanto al mazzo. Esse compongono la **dispensa generale**.

- Adesso decidete quanto difficile dovranno essere i compiti per il gioco, scegliete le rispettive carte tra le 25 **carte compito** e mescolatele bene (togliete dal gioco le carte non scelte):
 - **Principianti**: 20 carte che mostrano solo dadi a colore
 - **Avanzati**: 5 carte **in più** con **dadi bianchi a punti**
- Le carte mescolate vanno poste altrettanto al centro tavolo a forma di mazzo, componendo il mazzo compito coperto.

Svolgimento del gioco:

- Un giocatore qualunque scopre la prima carta in alto al mazzo compito, ma di tal modo che sempre gli altri possano vederla per primo. Poi la depone accanto al mazzo, perché ognuno possa subito vedere il compito.
- Adesso tutti tentano contemporaneamente di adempiere il compito posto. Ognuno deve calcolare la somma dei punti dei dadi richiesti della **dispensa generale** e dei rispettivi punti dei dadi della sua **dispensa personale**. È dunque molto probabile che i giocatori giungano a dei risultati diversi.

Descrizione delle carte compito

Principianti:

- 1 dado a colore: somma dei punti dei dadi di tale colore (v. esempio A, B).
- 2 dadi a colore: somma dei punti dei dadi di tali due colori (v. esempio A, B).
- 3 dadi a colore: somma dei punti dei dadi di tali tre colori (v. esempio A, B).
- Dadi grandi + piccoli a colore: aggiungere il numero più alto nel colore del dado grande e il numero più basso nel colore del dado piccolo. Se un numero è presente più volte, allora esso va considerato una sola volta (v. esempio A, C).

***Nota:** ogni colore che un giocatore non ritrova in nessuna delle due dispense (dispensa generale e personale) va valutato da lui con „0“ punto.*

Avanzati:

- 2 dadi bianchi a punti: somma dei punti indicati sui dadi a colore delle carte dadi (dispensa generale e personale). (v. esempio A, D)
- 3 dadi bianchi a punti: somma dei punti indicati sui dadi a colore delle carte dadi (dispensa generale e personale). (v. esempio A, D)
- Non appena un giocatore ha determinato il suo risultato, **egli esclama il suo numero**. Inoltre poi lo indica con le sue dita sulla sua carta indicatrice. Lo può fare o con 2 dita di una mano,

oppure con entrambi le mani. I numeri sul lato sinistro della carta indicatrice corrispondono alle decine e quelle al lato destro alle unità del numero menzionato (v. esempio E). In tal modo non si dimenticano i rispettivi risultati dei giocatori durante la verifica.

- Ogni giocatore può dire e mostrare un solo risultato a compito.
- Dopo che tutti hanno detto un numero e lo contrassegnano con le dita, si passa alla verifica dei risultati. Si comincia a ricalcolare i risultati dal giocatore che ha esclamato per primo.
- Se il numero esclamato corrisponde al giusto risultato, non bisogna più controllare i risultati dei concorrenti. Il giocatore ottiene come punto premio una carta dalla dispensa generale, precisamente una di quelle carte che ha utilizzato per il compito attuale. Se nella dispensa generale vi sono solo carte che per tale compito non gli sono serviti, egli può prenderne una qualunque tra di loro. Poi depone tale carta vinta in modo aperto nella sua dispensa personale e, **nei prossimi compiti, la dovrà anche considerare.**

***Nota:** in tal modo i giocatori più veloci sono più sfidati a causa delle carte in più nelle loro dispense personali, mentre gli altri giocatori hanno la possibilità di vincere con risultati più bassi.*

- Se invece il numero del primo a esclamare non corrisponde, si verifica il risultato del giocatore che è stato il secondo a esclamare, ecc. Il gioca-

tore che, secondo l'ordine dei numeri esclamati, è il primo ad aver detto **il numero per lui giusto** vince e ottiene una carta dalla dispensa generale (v. sopra). Tutti gli altri giocatori (anche quelli con i risultati sbagliati) restano a mani vuote.

- Poi s'integra la dispensa generale con la prossima carta dal mazzo gioco.
- Il gioco continua non appena un giocatore qualunque scopre la prossima carta compito e la depone aperta su quella precedente. Tutti ricominciano dunque a cercare il proprio risultato ecc.
- In tal modo si giocano pian piano tutte le carte compito.

Fine del gioco:

- Il gioco termina immediatamente non appena o non vi sono più carte dadi da poter aggiungere alla dispensa generale, o un giocatore avrà 10 carte dadi esposte nella sua dispensa personale.
- Vince il giocatore col maggior numero di carte dadi nella sua dispensa personale. In caso di pareggio, vince il giocatore con la somma maggiore dei punti dei dadi.

KIDZ DICE dai 6 anni e per giocatori di condizioni diverse

Si gioca come nel gioco basilare. I giocatori di condizioni diverse hanno bisogno, in maniera adeguata, di più o rispettivamente meno carte nella dispensa personale, per vincere la partita (p. es. adulto 10, bambino 5 carte).

ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2012 / 2019