

Diceland

Vincere può essere davvero facile!

Andreas Spies e Reinhard Staupe



Giocatori: 2-4 persone

Età: da 8 anni in su

Durata: 20 minuti



Il materiale

6 dadi colore uguali, 4 tabelloni cancellabili, 4 pennarelli

I gruppi di caselle

Su ogni tabellone sono presenti diverse caselle raggruppate in **6 differenti colori** (rosso, giallo, verde, blu, arancione, grigio). Inoltre, ogni tabellone presenta **12 caselle premio** e alcune caselle ostacolo nere (che non devono essere segnate).

Nota: appena sotto l'area di gioco, è presente una barra informativa, grazie alla quale è possibile sapere quante caselle premio ha già ottenuto ogni giocatore.

Diceland è una gara. Vince il giocatore che per primo segna **9 caselle premio** e **tutte le caselle di un colore a scelta**.

Ogni giocatore inizia dalla casella bianca con la croce sul proprio tabellone. Tutte le successive caselle che il giocatore desidera segnare devono confinare rispettivamente con almeno un'altra casella qualsiasi in cui ci sia già una crocetta. Quindi, tutte le crocette dovranno essere una accanto all'altra.

Molto importante: si dovrà sempre completare un gruppo di caselle **intero** prima di poterne iniziare uno nuovo dello **stesso colore**. Pertanto, per ogni colore, è possibile giocare sempre e solo con un gruppo di caselle alla volta. Ogni giocatore potrà decidere liberamente in quale direzione espandersi.



Esempio: partendo dalla casella bianca del suo tabellone, Maria inizia cinque aree di colori diversi. Completa tutto il gruppo di caselle blu. In questo modo potrà iniziarne un altro dello stesso colore. Maria dovrà quindi completare il gruppo di caselle rosse, grigie, verdi e arancioni già iniziato, per poterne avviare un altro in uno di questi colori. Non avendo ancora segnato niente in giallo, potrà iniziare un gruppo di caselle gialle in qualsiasi momento, purché questo confini con almeno una casella già segnata.

Durante lo svolgimento del gioco, **per ogni dado** sarà possibile fare sempre solo **una crocetta**. Vedere "Segnare le caselle".

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve un tabellone con gruppi di caselle disposti in modo casuale e un pennarello. Potrà decidere se giocare sul lato frontale del tabellone o sul retro. Si procede estraendo a sorte il giocatore che inizierà per primo, il quale riceverà tutti e 6 i dadi.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno dovrà compiere due fasi consecutive: per prima cosa **dovrà lanciare i dadi** e successivamente **segnare con una crocetta le caselle** (anche i giocatori non di turno possono segnare delle caselle in questa fase).

FASE 1: lancio dei dadi

Il giocatore di turno prende **tutti e 6 i dadi** e li lancia **una volta**. Successivamente, **dovrà scegliere un colore**, tra quelli usciti sui dadi, da utilizzare per segnare le proprie crocette nella fase 2 (in seguito non potrà più cambiare il colore). Per non confondersi, il giocatore metterà da parte **i dadi del colore scelto**.

Attenzione: i dadi del colore scelto e messi da parte non possono essere lanciati nuovamente per un ulteriore svolgimento della fase 1.

Il giocatore di turno deve ora decidere se **fermarsi** e non lanciare di nuovo i dadi (e passare quindi subito alla fase 2) o se continuare e **lanciare i dadi ancora una volta**. Non è obbligatorio continuare. È possibile fermarsi subito dopo il primo lancio dei dadi. Se il giocatore di turno decide di continuare, dovrà tirare **tutti** i dadi restanti ancora **una volta**.

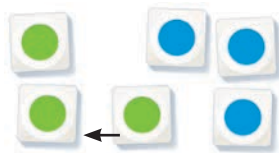
Esempio: Federico è il giocatore di turno. Lanciando i dadi ottiene 3 rossi, 2 verdi e 1 giallo. Sceglie il verde e mette da parte i due dadi verdi. Federico vuole continuare e lancia nuovamente gli altri 4 dadi restanti.



Dopo aver lanciato ancora i dadi, le possibilità sono due:

- Se con il lancio il giocatore di turno **non ottiene nessun dado** nel colore scelto, **dovrà** terminare la fase 1.
- Se invece ottiene **uno o più dadi** nel colore scelto, dovrà mettere da parte anche **tutti** questi dadi, insieme a quelli precedenti. A questo punto, dovrà di nuovo decidere se fermarsi e non lanciare più i dadi (e passare quindi subito alla fase 2) o se proseguire e lanciare di nuovo i dadi. Se decide di proseguire, dovrà lanciare **tutti** i dadi restanti ancora **una volta**.

Esempio: Federico lancia i dadi e ottiene: 1 verde e 3 blu. Mette da parte il dado verde (insieme agli altri due che aveva messo da parte precedentemente) e decide di proseguire. Lancia quindi nuovamente i tre dadi restanti.



Nel modo fin qui descritto, il giocatore di turno potrà continuare quanto desidera (purché lanciando i dadi ne esca ogni volta almeno uno con il colore scelto). Dovrà sempre mettere da parte **tutti** i dadi che escono con il colore scelto. Potrà decidere liberamente quando fermarsi. Appena il giocatore di turno **non otterrà più** dadi nel colore scelto, la fase 1 **termina automaticamente**. Inoltre, la fase 1 termina immediatamente se tutti e 6 i dadi mostrano il colore scelto.

Esempio: Federico lancia i dadi e questa volta ottiene: 2 gialli e 1 arancione. Non essendo uscito nessun dado con il colore da lui scelto (verde), la fase 1 termina automaticamente. Federico ha quindi ottenuto 3 dadi verdi, che dovrà utilizzare nella fase 2.



FASE 2: Segnare le caselle

- Il **giocatore di turno** deve utilizzare **tutti** i dadi **del colore scelto** per segnare le caselle. Se il giocatore può segnare le caselle, dovrà farlo e seguire la seguente regola: **per ogni dado** dovrà segnare esattamente **una casella** nel gruppo del colore corrispondente. Non potrà segnare un numero inferiore di caselle rispetto ai dadi a disposizione (vedere "Dadi in eccesso").

Esempio: Federico deve utilizzare tutti e 3 i dadi verdi. Iniziando dalla sua crocetta di partenza, segna 3 caselle verdi.



- Ogni **giocatore non di turno** può scegliere **un qualsiasi altro colore** restante dalla fase 1 e segnare le caselle corrispondenti sul proprio tabellone. Più giocatori non di turno possono scegliere lo stesso colore e utilizzarlo per segnare le proprie caselle. Chi non vuole segnare le caselle, sarà libero di non farlo.

Attenzione: se un giocatore non di turno desidera segnare le caselle, anche in questo caso dovrà utilizzare tutti i dadi del rispettivo colore. Non potrà lasciare fuori nessun dado (vedere "Dadi in eccesso").

Esempio: Con l'ultimo lancio di dadi, a Federico restavano 2 gialli e 1 arancione. Ogni giocatore non di turno può utilizzare a scelta uno di questi due colori. Maria segna due caselle gialle sul proprio tabellone. Anche Luigi segna due caselle gialle sul proprio tabellone. Caterina segna una casella arancione.



Dadi in eccesso

Se un giocatore (di turno o non) desidera utilizzare un determinato colore per segnare le caselle, ma ha a disposizione **più dadi** con questo colore rispetto alle **caselle libere** nel gruppo da completare, non potrà segnare **nessuna casella** di questo colore.

Nota: la regola dei dadi in eccesso vale anche per i lanci premio (vedere "Le caselle premio e i lanci premio")

Esempio: Il gruppo di caselle rosse di Maria (in alto) ha ancora due caselle vuote. Maria dovrà quindi utilizzare uno o due dadi rossi per segnare rispettivamente una o due caselle di questo colore. Ma poiché ha a disposizione tre dadi rossi, non potrà segnare nulla in questo colore.



Le caselle premio e i lanci premio

Tutte le volte che nella fase 2 un giocatore segna una **casella premio** in un gruppo, dovrà dirlo **forte e chiaro**. Dovrà inoltre segnare una casella dello stesso colore nella **barra informativa** (con la barra informativa si può vedere quanti premi un giocatore ha già ottenuto). Quando tutti i giocatori hanno finito di segnare le caselle nella fase 2, il giocatore che ha segnato una casella premio riceve come ricompensa un lancio di dadi premio:



Casella premio segnata in un gruppo dello stesso colore e sulla barra informativa. **Ricompensa:** Un lancio dadi premio.

- Il giocatore lancerà una volta **con 5 dadi**. A questo punto può scegliere **uno** dei colori usciti e utilizzare subito i dadi per segnare le caselle, come descritto sopra (non potrà tirare ancora). Il giocatore può scegliere di non segnare alcuna casella.

Se con il lancio dadi premio segna ancora una volta una casella premio, riceverà **immediatamente** un'altra ricompensa e quindi potrà tirare **subito** i dadi ancora una volta. È possibile generare più lanci premio uno dopo l'altro. Se nella fase 2 più giocatori dovessero segnare una casella premio, i rispettivi lanci premio dei dadi dovranno avvenire a turno in senso orario.

Attenzione: uno dei 6 dadi resta sempre fermo davanti al giocatore di turno, in modo tale da sapere subito a chi spetta il turno successivo una volta terminato il lancio premio.

Seguito e fine del gioco

Una volta effettuate le fasi 1 e 2 (compresi i possibili lanci premio dei dadi), il turno passa al giocatore successivo in senso orario. Si continua sempre a giocare a turno nel modo descritto.

Completamento di un colore

Con l'avanzare del gioco, tutti i giocatori dovrebbero dichiarare ogni tanto il numero di caselle premio ottenute. In particolare, ogni giocatore dovrebbe annunciare **forte e chiaro** di aver **completato tutte le caselle di uno** stesso colore e, allo stesso tempo, segnare la casella a sinistra sulla barra informativa del proprio tabellone.



Federico ha segnato tutte le caselle di un gruppo dello stesso colore e la rispettiva casella a sinistra sulla propria barra informativa.

Vincerà il giocatore che per primo avrà segnato (almeno) **9 caselle premio qualsiasi e tutte le caselle di uno stesso colore a scelta**. È possibile che più giocatori raggiungano insieme lo scopo del gioco nella fase 2. In tal caso si avranno più vincitori.

Caso particolare: se più giocatori ottengono un lancio premio nella fase 2, i lanci dovranno essere eseguiti (come descritto) a turno in senso orario. Se nell'effettuare il lancio premio, un giocatore raggiunge lo scopo del gioco, l'altro a cui spetta il lancio premio non potrà effettuarlo e il gioco si conclude.