

Idea del gioco e preparazione

Ciascun giocatore riceve una tabella **diversa** (ce ne sono 6 diverse) e una matita.

Nota: Utilizzate se possibile una penna biro o una penna a sfera per poter leggere bene i numeri inseriti.

Su ogni tabella sono raffigurate 5 righe orizzontali. I numeri sono identici su tutte le tabelle, ma i colori sono disposti diversamente. Le righe devono essere ultimate singolarmente una dopo l'altra **dall'alto in basso**. Ogni giocatore deve quindi riempire completamente per prima la riga superiore e fare la conta, poi riempire **completamente** la seconda riga superiore e fare la conta, e così via. È assolutamente possibile che i giocatori non siano ugualmente veloci e che quindi si trovino nello stesso momento in righe differenti. Se un giocatore ha riempito tutte e 5 le righe e fatto la conta (per ultima quella inferiore), il gioco finisce.

Nota: Ogni giocatore può sempre vedere le tabelle dei suoi compagni di gioco.



← **Riga di partenza** (Riga 1)

Le diverse tabelle sono facilmente riconoscibili dalle letterine (A-F).

Svolgimento del gioco

Si sorteggia il giocatore che fungerà per primo da giocatore attivo. Il giocatore attivo prende tutti e 6 i dadi e li lancia. Se è soddisfatto del risultato, rinuncia a un secondo tentativo. Se non è contento del risultato, può fare per una volta un secondo tentativo, lanciando di nuovo **tutti** i dadi, **eccetto i dadi con 1**. Gli 1 non possono essere lanciati di nuovo.



Tentativo 1



Tentativo 2

Tim è il giocatore attivo e lancia 6, 4, 3, 3, 1, 1. Vorrebbe fare un secondo tentativo. Deve lasciar stare i due 1 e rilancia gli altri quattro dadi.

Una volta che il giocatore attivo ha finito con i dadi (max. 2 tentativi), **ogni** giocatore deve riportare **almeno un numero** nella riga in cui si trova al momento (oppure cancellare un numero, vedi sotto). Chi vuole (e può), può anche inserire più numeri, teoricamente persino tutti e sei, cosa che però riesce raramente. Se un numero lanciato con il dado è **minore o uguale** al simbolo del dado raffigurato nella **casella dello stesso colore**, può allora essere riportato nella casella della riga attuale.

Attenzione, colpo vincente: Se il numero lanciato con il dado dovesse essere **esattamente** uguale al numero nella casella colorata, è allora un **colpo vincente**, e viene segnato con una crocetta. I colpi vincenti sono una buona cosa, perché quando la riga è completamente piena e contata, ci sono per questo punti bonus. Ogni giocatore può decidere in tutta libertà quali numeri inserire o anche no.

Nota: Un colpo vincente andrebbe sempre inserito, perché non c'è di meglio.



Sara inserisce l'1 nero nella casella nera con il numero 1. È un colpo vincente, che viene subito segnato con una croce! Anche il 3 blu è un colpo vincente e lo si segna con una croce. Sul giallo Sara riporta il 4 del dado. Sara potrebbe inserire l'1 rosso e il 2 verde, però vi rinuncia. Non può inserire il 4 bianco, perché il numero lanciato con il dado è più alto del numero nella casella colorata.

Cancellare una casella: Se un giocatore può o vuole **non inserire nulla** nella sua riga attuale, deve cancellare una casella libera di questa riga – e precisamente quella che si trova **all'estrema sinistra**. **Attenzione:** Non è mai possibile eliminare una casella quando si inserisce un numero. O si inseriscono numeri – o si cancella una casella libera! E ugualmente non è mai possibile eliminare più di una casella a giro.



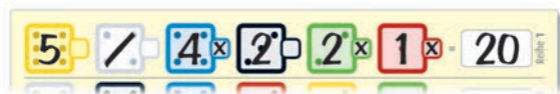
Emma ha già riempito quattro caselle nei giri precedenti. Nel giro attuale non può inserire nulla, essendo sia il 5 verde sia il 6 bianco maggiori del numero nella casella dello stesso colore. Emma deve cancellare la casella con il 5 bianco.

Dopo che **ogni** giocatore ha riportato altrettanti numeri nella sua riga attuale (o cancellato una casella), il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo giocatore attivo. Si continua a giocare in cerchio nel modo descritto.

Riga piena (Conta)

Se un giocatore ha riempito **completamente** una riga avendo inserito numeri nella sua riga attuale (o eliminato una casella), questa riga viene contata come segue:

- Si sommano i numeri inseriti (le caselle cancellate contano 0).
- Per il numero totale dei colpi vincenti nella riga ci sono punti bonus come da tabella.
- I punti bonus si aggiungono alla somma dei numeri inseriti.



Emma ha riempito completamente la sua prima riga e la conta. Per i numeri da lei inseriti ottiene 14 punti (5+0+4+2+2+1). Per i suoi tre colpi vincenti riceve come da tabella 6 punti bonus. Emma riporta il suo risultato (14+6=20) a destra sulla casella di conta.

Nel **giro seguente**, il giocatore prosegue con la riga successiva. **Attenzione:** Non è mai possibile inserire qualcosa in due righe diverse nello stesso giro.

Fine del gioco

Se un giocatore ha riempito completamente e contato tutte le cinque righe, il gioco finisce. Tutti gli altri giocatori possono contare ancora la riga nella quale si trovano veramente – anche se non è ancora del tutto piena. Ogni giocatore somma quindi la conta di tutte le sue righe. Chi ha più punti in tutto, è il vincitore.

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----|---|-----|-----|-----|------|---------|------|-------|-------|-------|-------|----|---|
| 6 × | 4 | 1 | 3 × | 1 | / | 18 | Reihe 1 | | | | | | | |
| 5 × | 4 × | 3 | 1 | 2 | 1 × | 22 | Reihe 2 | | | | | | | |
| 3 | 2 | 2 | / | 2 × | / | 10 | Reihe 3 | | | | | | | |
| 5 × | 3 | 3 | 2 × | 2 × | 1 × | 26 | Reihe 4 | | | | | | | |
| 4 × | 3 | 1 | 2 | 1 | / | 12 | Reihe 5 | | | | | | | |
| Treffer/Punkte | | | | | | 1x/1 | 2x/3 | 3x/6 | 4x/10 | 5x/15 | 6x/21 | Summe | 88 | C |

Lino ha riempito la sua quinta e dunque ultima riga (= fine del gioco). Fa la conta e somma quindi tutte e cinque le righe. Il suo risultato è: 88 punti.