

Tumblin-Dice

Obiettivo

Essere il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti dopo quattro round di gioco. Se i giocatori sono in parità alla fine dei quattro round, giocheranno uno o più round di spareggio finché non risulti un vincitore.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un set di dadi colorati (bianchi o neri) e tira un dado: chi realizza il punteggio più alto inizia a giocare per primo. Sulla plancia di gioco vi sono due lavagne segnapunti per registrare i punteggi (USATE SOLO IL PENNARELLO APPOSITO CANCELLABILE A SECCO).

Come si gioca

La linea scura che attraversa la sezione principale della plancia delimita la zona di totalizzazione dei punteggi.

Tutti i dadi devono attraversare completamente tale linea. Se un dado non oltrepassa completamente la linea viene rimosso dalla plancia e vale come tiro (non dà punti).

Il "disco di atterraggio" è quella porzione di plancia a rilievo tra le due lavagne segnapunti.



Il primo giocatore fa scivolare, rotolare o spinge un dado dal *disco di atterraggio* verso le zone di totalizzazione. Il dado deve sempre per prima cosa prendere contatto col disco di atterraggio. A questo punto il dado del primo giocatore o è fermo su uno dei livelli di totalizzazione oppure è rotolato fuori dalla plancia e non è più in gioco.

Il giocatore successivo spinge il suo dado fuori dal disco di atterraggio scegliendo se far rotolare il suo dado per fare punti o per bocciare un dado avversario fuori dalla plancia.

Un giocatore può bocciare più di un dado o può bocciare un proprio dado per spostarlo in una zona di totalizzazione migliore.

I giocatori continuano ad alternare i tiri finché ciascuno non ha lanciato tutti i propri quattro dadi. A questo punto si contano i punti del round.

Per calcolare i punti occorre moltiplicare il risultato di ogni singolo dado per il valore del livello di totalizzazione su cui si è fermato.

Per esempio un dado che mostra il risultato di "4" ed è fermo sul livello di totalizzazione 3 vale 12 punti (3x valore del dado). Tutti i dadi di un giocatore che sono sulla plancia sono moltiplicati e sommati: il totale è il punteggio del giocatore per quel round. Registrate i punteggi sulle lavagne segnapunti.

Ora potrete iniziare il secondo round. Inizia il giocatore che ha il punteggio maggiore al termine del round precedente. Se i giocatori sono in pareggio si manterrà l'ordine di gioco del round precedente.

Il gioco continua finché non sono stati completati quattro round. Si calcola quindi il punteggio finale e chi avrà totalizzato il punteggio maggiore sarà il vincitore. Se alla fine dei 4 round i giocatori sono in pareggio, si giocherà un turno supplementare per determinare il vincitore.

Altre opzioni di gioco

Invece di giocare su 4 round il gioco può continuare finché non viene raggiunto un determinato punteggio (ad es. 300 o 500 punti). Se alla fine di un round entrambi i giocatori raggiungono la soglia di punteggio predeterminata, allora vice chi ha totalizzato il punteggio maggiore.

I bambini che non sappiano eseguire le moltiplicazioni possono giocare aggiungendo il valore del livello di totalizzazione al valore mostrato dal dado invece che moltiplicare i due valori.

Per esempio se un dado viene lanciato e realizza un 4 sulla casella del livello di totalizzazione 3, allora il punteggio sarà pari a 7 (4+3) invece che 12 (4x3). Questo è un buon metodo per insegnare le addizioni ai bambini.

Suggerimenti

È importante che il dado scivoli facilmente sulla plancia. Ciò si ottiene passando un lucida mobile sul "disco di atterraggio" e sul primo livello di totalizzazione (0 x dado – 1x dado). Spruzzate il prodotto per lucidare su un tovagliolo di carta, quindi passatelo leggermente sulle superfici. Non spruzzare direttamente il lucidatore sulla plancia di gioco, ciò potrebbe renderla troppo veloce.. Potete lucidare anche i livelli inferiori della plancia, .ma con attenzione. Una plancia più veloce aiuta nella velocità, precisione, e gittata dei dadi.

Se la plancia diventa troppo rapida per giocare potete sollevare leggermente la parte finale della plancia così che la gravità rallenti il dado.

Si consiglia di posizionare un panno ovvero una tovaglia al disotto del gioco mentre state giocando. Lasciate che la tovaglia si estenda per un po' oltre la plancia per rallentare i dadi che hanno abbandonato la plancia di gioco.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.
Traduzione, illustrazione ed adattamento a cura di *Massimiliano Cretara*



La Tana
dei Goblin Napoli

www.goblins.net

-



www.gulp.napoli.it