



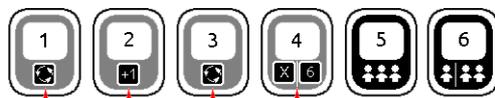
GANZ SCHÖN CLEVER

Preparazione

Ogni giocatore riceve una penna e un foglio di punteggio. Il primo giocatore riceve anche i sei dadi.

Come si gioca

Il numero di turni dipende dal numero di giocatori: partite con quattro giocatori si giocano su quattro turni, tre giocatori giocano cinque turni, e uno o due giocatori giocano sei turni.



Premi che i giocatori ricevono all'inizio di ogni turno

All'inizio di ognuno dei primi quattro turni di gioco ogni giocatore riceve un premio, come indicato nel contatore di turni in cima al foglio di punteggio (scegli uno dei due premi possibili all'inizio del quarto turno).

Il giocatore attivo

Il giocatore attivo è il giocatore che ha il controllo dei dadi. Per prima cosa li tira tutti e sei e ne sceglie uno che piazza (senza cambiarne il valore) in una delle tre caselle in alto a sinistra del foglio di punteggio.



Il giocatore usa il valore e il colore del dado che ha scelto per marcare sul suo foglio di punteggio la casella corrispondente. Il dado bianco è una matta che può essere usata al posto di ogni altro colore.



Poi il giocatore attivo mette nel coperchio della scatola del gioco (che chiameremo "vassoio") tutti i dadi che hanno un valore inferiore a quello che ha scelto. Il giocatore attivo non può poi più usare i dadi che sono nel vassoio (ammenchè non faccia uso dell'azione "dado extra" come spiegato in seguito). Quando un giocatore sceglie il dado con il valore più basso, il vassoio resta vuoto.

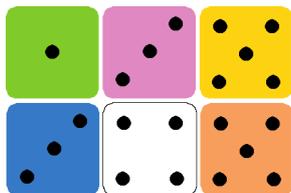
Il giocatore attivo fa un secondo tiro di dadi con quelli che gli restano. Sceglie ancora una volta un dado, lo mette in una casella in alto a sinistra del foglio di punteggio e, come aveva fatto con il primo dado, lo usa per marcare la casella corrispondente del foglio di punteggio. Poi di nuovo mette nel vassoio i dadi con valori più bassi di quello che ha scelto.

Il giocatore fa un terzo tiro con i dadi che gli sono rimasti e di nuovo sceglie un dado per marcare una casella del foglio di punteggio. Dopo di ciò mette tutti i dadi rimasti nel vassoio.

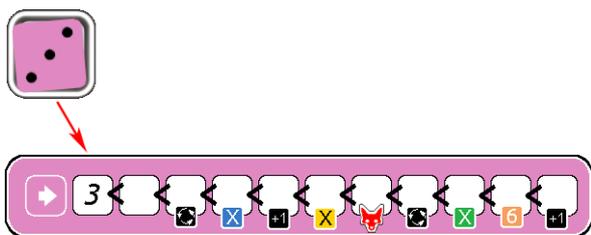
Attenzione: Se il giocatore attivo sceglie un dado con un valore alto può succedere che rimanga senza dadi da tirare. In quel caso, il giocatore semplicemente fa uno o due tiri di meno. Ovviamente è una situazione che in genere è da evitare.

Esempio:

1. Luca è il giocatore attivo. Tira tutti e sei i dadi all'inizio del suo turno e ottiene:



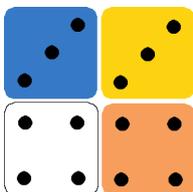
2. Sceglie il dado rosa, lo mette su una casella libera del foglio di punteggio e scrive 3 nella prima casella libera della zona rosa del suo foglio di punteggio:



3. Poi mette tutti i dadi con un valore inferiore a 3 nel vassoio. In questo caso è solo il dado verde, che ha valore 1:



4. Luca tira i quattro dadi che restano e ottiene:



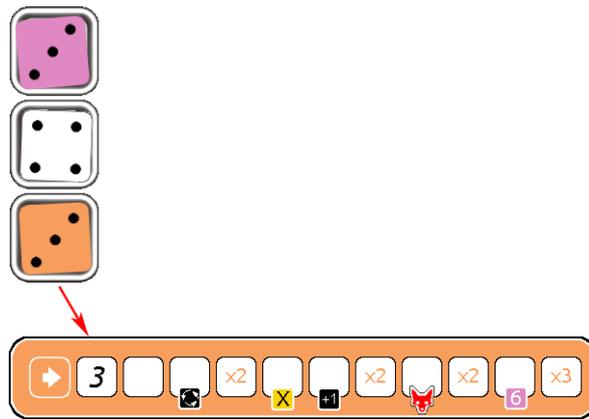
5. Sceglie il dado bianco e lo usa come se fosse rosa, perchè il dado bianco è una matta:



6. Mette i due dadi con un valore inferiore a 4 (il valore del dado bianco) nel vassoio, che a questo punto contiene tre dadi:



7. Per il terzo tiro di Luca è rimasto solo il dado arancione, che gli dà un 3:



Il giocatore passivo

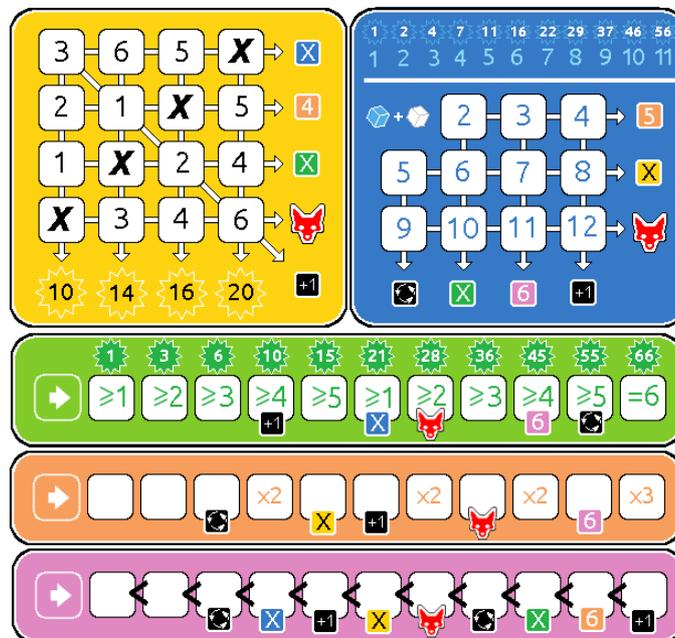
Quando il giocatore attivo ha scelto tre dadi e li ha messi nelle caselle del suo foglio di punteggio o non ha più dadi da scegliere perchè i dadi rimasti sono tutti nel vassoio tutti gli altri giocatori diventano giocatori passivi.

Ogni giocatore passivo sceglie un dado del vassoio e lo usa per marcare il suo foglio di punteggio. Tutti i giocatori passivi scelgono simultaneamente, e lo stesso dado può essere scelto da più di un giocatore passivo. Dopo che tutti i giocatori passivi hanno marcato i loro fogli di punteggio il giocatore alla sinistra del giocatore attivo riceve tutti e sei i dadi e diventa il nuovo giocatore attivo.

Un giro di turni è completato quando tutti i giocatori hanno assunto il ruolo di giocatore attivo una volta.

Il foglio di punteggio

Il foglio di punteggio ha cinque aree di colori diversi, una per ogni dado che non è bianco:



Nelle due aree gialla e blu puoi mettere una X nelle caselle appropriate senza dover rispettare alcun ordine.

Le tre aree verde, arancione e rosa includono una freccia all'estrema sinistra. La freccia indica

che le caselle devono essere riempite da sinistra a destra, in ordine e senza lasciare caselle vuote.

Il dado bianco

Il dado bianco è una matta e può essere usato come se fosse giallo, verde, arancione o rosa. Può anche essere usato insieme al dado blu per creare una somma da 2 a 12 da usare per scrivere una X nell'area blu.

Il dado giallo

Il dado giallo ti permette di scrivere una X nella casella dell'area gialla dove appare il valore del dado. Puoi marcare solo una casella alla volta anche se ogni valore appare in due caselle. Marca le caselle in qualunque ordine. Quando completi una colonna, disegna un cerchio intorno al numero in fondo alla colonna. Questi sono punti di vittoria da contare alla fine del gioco. I premi indicati alla fine delle righe verranno spiegati dopo.

Alla fine del gioco addiziona tutti i numeri cerchiati per calcolare il punteggio complessivo della zona gialla.

Il dado blu

Registra il valore del dado blu scrivendo una X in una casella dell'area blu. Come per l'area gialla, puoi completare le caselle blu nell'ordine che preferisci. La differenza è che se scegli il dado blu, determini la casella sommando al suo valore il valore del dado bianco. Ecco perchè le caselle blu sono numerate da 2 a 12 invece che da 1 a 6 come quelle gialle. Non importa se il dado bianco è già nel vassoio o in una casella del foglio di punteggio o è ancora fra i dadi che puoi tirare. E non fa differenza se sei il giocatore attivo o uno dei giocatori passivi.

Per mettere una X in una casella blu, invece di scegliere il dado blu, puoi scegliere il dado bianco e sommare al suo valore quello del dado blu. Per esempio, se il dado bianco è 1 e il dado blu è 6 puoi mettere una X nella casella 7 dell'area blu sia se scegli il dado blu che se scegli il dado bianco. La differenza è che, ammenochè non sei al tuo ultimo tiro, ti converrà scegliere il dado bianco, così che non dovrai mettere nessun dado nel vassoio. Se scegliessi il dado blu, dovresti mettere nel vassoio tutti i dadi con valori inferiori a 6.

Nota che per l'area blu i giocatori non hanno la scelta di usare solo il dado blu o solo il dado bianco. Li devono usare tutti e due e sommare i loro valori.

Alla fine del gioco conta quante caselle blu hai marcato con la X. La scala di punteggi sopra le caselle ti dirà quanti punti hai fatto nell'area blu.

Il dado verde

Il dado verde ti permette di marcare con una X una casella dell'area verde. Incomincia con la prima casella a sinistra e continua con le caselle successive senza lasciare spazi vuoti. Per poter marcare una casella devi soddisfare la condizione scritta nella casella.

Alla fine del gioco il numero sopra l'ultima casella che hai riempito ti dirà i punti che hai fatto nell'area verde.

Il dado arancione

Cominciando a sinistra e senza saltare caselle, puoi scrivere il valore del dado arancione in una delle caselle arancioni. Non ci sono restrizioni, ma alcune caselle raddoppiano il valore del dado, e ti conviene quindi, se possibile, riempirle con valori alti.

Alla fine del gioco addiziona i valori che hai scritto nelle caselle per ottenere i punti dell'area arancione.

Il dado rosa

L'area rosa funziona come l'area arancione, ma con una condizione aggiuntiva: ogni valore che scrivi deve essere più alto del valore precedente ammenochè il valore precedente non sia un 6, nel qual caso puoi riempire la casella con ogni valore da 1 a 6. Per esempio, $2 < 5 < 6 < 1$ sarebbe una sequenza valida, come pure $1 < 6 < 6 < 3$.

Alla fine del gioco addiziona i valori che hai scritto nelle caselle per ottenere i punti dell'area rosa.

Caso speciale

Se un giocatore passivo non è in grado di usare nessuno dei dadi nel vassoio, può usare uno dei dadi che il giocatore attivo ha messo sul suo foglio di punteggio. Nota che il giocatore passivo non si può rifiutare di usare i dadi nel vassoio se può utilizzarli.

Se il giocatore attivo non è in grado di usare nessuno dei dadi che ha tirato, vuol dire che non può marcare nessuna casella. Ma il tiro conta lo stesso come uno dei tre tiri che ha a disposizione nel suo turno.

I premi

Quando completi una riga nell'area gialla o blu o una colonna nell'area blu, così come pure quando raggiungi alcune caselle delle altre tre aree, vinci un premio.

Premio-X: appena completi una riga, una colonna o una casella con un premio-X, metti immediatamente una X in una casella indicata nel premio. Per esempio, se completi la terza riga gialla, la seconda colonna blu o la terzultima casella rosa, metti una X nella prima casella verde che è libera. Nell'area gialla o blu puoi mettere la X dove preferisci.

Usa il premio-X nero disponibile all'inizio del quarto turno per l'area gialla, blu o verde.

Un premio arancione o rosa con un numero indica che puoi immediatamente scrivere il numero nel primo posto disponibile dell'area corrispondente. Se non lo puoi fare immediatamente perdi il premio.

Usa il premio-6 nero disponibile all'inizio del quarto turno per l'area arancione o rosa.

Se usando un premio ottieni un altro premio, usalo immediatamente. In questo modo puoi formare una catena di premi.

Riassunto dei premi:

Premio associato a una casella: usalo immediatamente quando riempi la casella.

Premio alla fine di una riga o una colonna: usalo appena completi la riga/colonna.

Le volpi ti danno punti addizionali alla fine del gioco: ogni volpe ti dà tanti punti quanti sono quelli che hai guadagnato nell'area che ha il punteggio più basso. Per esempio, se l'area dove hai accumulato il minor numero di punti è quella arancione con 5 punti, ogni volpe che hai ottenuto aggiungerà 5 punti al tuo punteggio totale di fine partita. Se non guadagni nessun punto in un'area, le tue volpi non avranno alcun valore!

Le azioni

Immediatamente sotto alle caselle da 1 a 6 che contano i turni di gioco ci sono due liste di azioni. A differenza dei premi, le azioni che ottieni possono essere utilizzate in turni successivi, quando ti sono più utili.

Quando ottieni un'azione, metti un puntino nel primo spazio libero della riga corrispondente. In seguito, quando usi l'azione, cancella il punto con una crocetta. In ogni turno puoi utilizzare quante azioni vuoi di quelle che hai disponibili.

Tiro di dadi: Puoi utilizzare questa azione solo quando sei il giocatore attivo. Se non sei contento del tiro che hai appena fatto puoi fare un altro tiro. Però devi tirare tutti e solo i dadi del tiro che non ti soddisfa. Cioè, non puoi tenere alcuni dadi e tirare gli altri.

Dado extra: Questa azione ti permette di selezionare un dado extra e marcare il suo valore sul tuo foglio di punteggio. Lo puoi fare solo alla fine del tuo turno: come giocatore attivo quando hai fatto tutti i tuoi tiri, e come giocatore passivo dopo che hai scelto il dado fra quelli disponibili nel vassoio. Il dado extra può essere uno qualunque dei sei dadi, ma solo se non lo hai già scelto con un'altra azione di dado extra.

Fine della partita

La partita finisce quando l'ultimo giocatore attivo ha completato il suo ultimo turno e tutti i giocatori passivi hanno scelto i dadi. A questo punto le azioni di tiro di dadi non utilizzate scadono e non possono più essere usate.

Ogni giocatore registra i punteggi di ogni area del suo foglio di punteggio. Poi aggiunge alla lista il punteggio dell'area con il punteggio minimo moltiplicato per il numero delle volpi che ha ottenuto. La somma dei punteggi della lista dà il punteggio totale ottenuto dal giocatore.

Il giocatore con il punteggio complessivo più alto vince. In caso di parità vince il giocatore con il punteggio più alto in un'area.

Solitario

Lo scopo del gioco è di raggiungere il punteggio più alto possibile e le regole del gioco sono essenzialmente le stesse di quelle con più giocatori.

La partita ha sei turni. Iniziala come giocatore attivo e prendi poi il ruolo di giocatore passivo, così che alterni i ruoli attivo e passivo sei volte. Quando assumi il ruolo passivo tira tutti e sei i dadi e metti sul vassoio i tre dadi con i valori più bassi. Se ci sono dadi con lo stesso valore, scegli i dadi da destra a sinistra. Per esempio, se i dadi più bassi sono 1 verde, 2 arancione, 3 giallo e 3 bianco, i dadi da mettere sul vassoio sono verde, arancione e giallo se il dado giallo è più a destra del dado bianco. Altrimenti metti sul vassoio il verde, l'arancione e il bianco.

Attenzione: Come giocatore passivo non puoi usare azioni di dado extra come puoi fare nelle partite con più giocatori.

Per decidere quanto sei bravo usa la tabella che segue:

	Level	Points
★ ★ ★ ★ ★	Ma quanto sei bravo!	> 280
★ ★ ★ ★ ☆	Ma che, sei Einstein?	260-280
★ ★ ★ ☆ ☆	Sei un genio!	240-259
★ ★ ☆ ☆ ☆	Notevole!	220-239
★ ★ ☆ ☆ ☆	Tanto di cappello!	200-219
★ ☆ ☆ ☆ ☆	Un bel risultato!	180-199
★ ☆ ☆ ☆ ☆	Ben fatto.	160-179
★ ☆ ☆ ☆ ☆	Non c'è male... Ma puoi fare meglio.	140-159
☆ ☆ ☆ ☆ ☆	Mettici più impegno!	< 140