

**Giocatori:** 2-4**Età:** da 8 anni in su**Durata:** ca. 20 minuti

Su ogni faccia di ciascuno dei tre dadi troverete sia un **numero** (da 1 a 6) che un **colore** (rosso, giallo, verde, blu, viola, grigio). Per **ciascun** dado, i giocatori potranno decidere se usare il numero **oppure** il colore.

I fogli dei giocatori

Ogni giocatore ha **un foglio** composto da **due griglie distinte** (una sul fronte e una sul retro), i cui punteggi vengono calcolati **separatamente**:

Nella parte **esterna** si trovano le **caselle colore**. Il primo passo è fare una crocetta su una delle caselle del colore corrispondente a quello di un dado (ad esempio, un dado rosso per una casella rossa). Da lì in poi, il giocatore potrà segnare solo caselle adiacenti a una casella già segnata. Questo significa che tutte le caselle segnate dovranno essere **collegate**. I giocatori possono segnare le caselle in senso orario, antiorario, o in qualunque direzione desiderino.

Nella parte **interna** ci sono le **caselle numero**. Il primo passo è fare una crocetta su qualunque casella numero usando uno o più dadi (in questo secondo caso, si usa la somma dei dadi usati). Per esempio, potete sommare un 5 e un 3 per fare una crocetta su una casella con il numero 8 ($5+3=8$). Questa **casella iniziale** viene quindi **evidenziata** con un **cerchio**.

I giocatori partono dalla casella iniziale e segnano con una crocetta una casella adiacente. Le due caselle vengono collegate da una linea. A questo punto, i giocatori partiranno dalla seconda casella per passare a una casella adiacente, e così via fino a creare **un percorso** composto da **una linea continua**. Questa linea non può interrompersi in alcun punto e non può incrociarsi.



Teo ha segnato 5 caselle colore. È partito dalla casella rossa, per poi segnare quelle viola, blu, gialla e viola, in quest'ordine. A questo punto può continuare con la casella verde in alto, o con quella grigia in basso. Per quanto riguarda le caselle numero, Teo è partito dalla casella 8, per poi continuare con le caselle 12, 7, 3, 1, 9 e 4, in quest'ordine. Non ha alcun modo di raggiungere la casella con il 6.

Come si gioca

Ciascun giocatore prende una penna e un foglio dal blocco di gioco, che poi viene rimesso nella scatola. Piazza poi il proprio foglio a faccia in su, scegliendo il lato che preferisce. I giocatori inizieranno la partita usando la griglia presente sul lato scelto. Una volta finito, i giocatori gireranno il foglio e ricominceranno sulla griglia dal lato opposto. I giocatori sceglieranno poi in modo casuale chi sarà il primo giocatore attivo.

Per il suo primo tentativo, il giocatore attivo tira **tutti e tre i dadi**. Può quindi tenere il risultato ottenuto, se lo trova soddisfacente, o scegliere di fare un secondo tentativo, ritirando un qualunque numero di dadi **una volta soltanto** per cercare di ottenere un risultato migliore.

Nota: Il giocatore attivo può prendere in mano i dadi e controllare colori e numeri prima di effettuare il secondo tentativo.

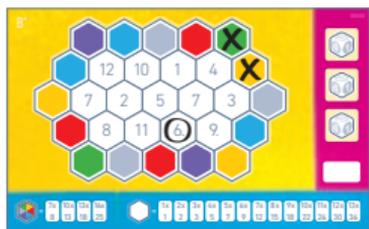
Esempio: dopo il primo tentativo, Teo tiene un dado e ritira gli altri due.

Una volta che il giocatore attivo ha finito di tirare i dadi, **ciascun giocatore** potrà usare quanti dadi vorrà per segnare le caselle colore o numero sulla propria griglia. L'obiettivo è usare tutti e tre i dadi, ma nulla vieta di usare solo due dadi, solo uno, o nessun dado.

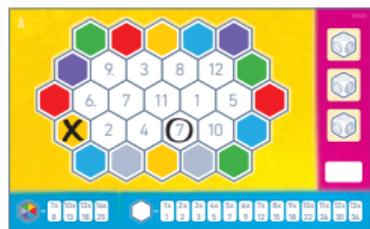
Ogni giocatore è libero di decidere se sfruttare il colore o il numero di ciascun dado e segnare **fino a tre caselle colore** oppure **fino a tre caselle numero**. Nulla vieta, inoltre, di segnare caselle numero e caselle colore in qualsiasi combinazione. Qualora si dovessero scegliere diversi numeri, quei numeri si potranno sommare o usare separatamente.

Esempi: Un giocatore può usare tutti e tre i dadi per segnare le rispettive caselle colore. Oppure può usare i tre numeri per segnare tre caselle numero (a patto che siano adiacenti). Oppure può sommare tutti e tre i dadi e segnare una singola casella numero. Oppure può segnare una casella colore e sommare i numeri sugli altri due dadi (per segnare una casella numero). Le possibilità sono moltissime, soprattutto all'inizio della partita. Ciascun giocatore può scegliere dove iniziare e come continuare.

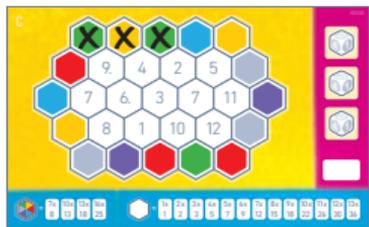
Nota: ciascun dado può essere usato una volta sola da ogni giocatore, come numero o come colore.



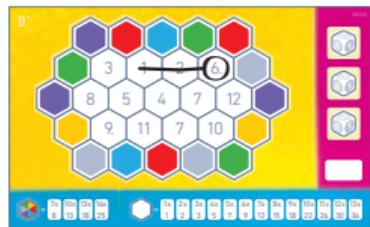
Loris



Sarah



Teo



Maria

Loris è il primo giocatore attivo. Tira i dadi ottenendo verde (6), verde (1) e giallo (2). Decide di usare il 6 per segnare una casella numero, usando invece il giallo e il verde per segnare due caselle colore. Sarah parte dalla casella numero 7 (sommando i due dadi da 6 e 1) e segna una casella gialla con il terzo dado. Teo invece segna tre caselle colore adiacenti. Maria parte con la casella numero 6, continuando poi con le numero 2 e 1.

Quando tutti i giocatori hanno finito di segnare le caselle numero e colore, il nuovo giocatore attivo sarà quello successivo in senso orario.

Segnare i tiri falliti e calcolare il punteggio

Il **giocatore attivo** deve sempre cercare di usare **tutti e tre i dadi** per segnare delle caselle sul proprio foglio. Un giocatore che usa meno di tre dadi (che ne usi due, uno o nessuno) deve segnare **un tiro fallito** sul lato destro del proprio foglio. Tutti i giocatori **non attivi** devono cercare di usare almeno **due dadi** (o, ancora meglio, tutti e tre).

Un giocatore non attivo che usi meno di due dadi (uno solo o nessuno) deve segnare **un tiro fallito** sul lato destro del proprio foglio.

Al **terzo tiro fallito**, il giocatore deve **calcolare il punteggio totale** ottenuto sulla propria griglia e segnarlo sul lato destro del proprio foglio. A questo punto il giocatore volta il foglio e ricomincia sulla nuova griglia a partire dal successivo tiro di dadi.

Nota: Ciascun giocatore può **decidere** di calcolare il punteggio per la sua prima griglia subito dopo un qualsiasi tiro di dadi, anche se non ha ancora totalizzato tre tiri falliti. La seconda griglia, tuttavia, non può essere chiusa anticipatamente, il punteggio deve essere calcolato **solo** dopo tre tiri falliti.

Fine della partita e calcolo del punteggio

La partita finisce non appena un qualunque giocatore ottiene il suo terzo tiro fallito nella seconda griglia. **Oppure** quando un giocatore riesce a segnare **tutte** le 16 caselle colore e **tutte** le 13 caselle numero.

Nota: È possibile che un giocatore ottenga il suo terzo tiro fallito e chiuda la sua seconda griglia mentre uno o più giocatori si trovano ancora sulla loro prima griglia. Ciascun

