REGOLE DEL GIOCO

Rolling Cubes

PAROLANDIA

CreativaMente

LUDO ERGO SUM

CONTENUTO

13 DADI IN LEGNO FSC®

- 3 DADI VERDI CON I NOMI
- 3 DADI ROSSI CON I VERBI
- 2 DADI BLU CON GLI ARTICOLI
- 2 DADI ARANCIONI CON LE PREPOSIZIONI
- 1 DADO AZZURRO CON GLI AGGETTIVI
- 1 DADO FUCSIA CON I PRONOMI
- 1 DADO MARRONE CON LE CONGIUNZIONI

1 MANUALE ISTRUZIONI

TORNEO

Si giocano 3 partite, una per ogni Gioco, nell'ordine di questo libretto istruzioni.
Alla fine di ogni partita si assegnano **10 punti al vincitore**, e poi 7 punti al secondo, 6 al terzo e così via fino a 3 punti se si gioca in 6.
In nessun gioco esiste il pareggio: un solo giocatore guadagna i 10 punti per la vittoria.
In tutti e 3 i giochi sono invece possibili i piazzamenti a pari merito, a partire dal secondo classificato.
I punteggi traguardo vengono abbassati quando si gioca il torneo: **27 punti** per il primo gioco, **21 punti** per il secondo e **2 punti** per il terzo gioco.
In caso di parità a fine torneo vince il giocatore che si è aggiudicato il Gioco N. 2 "Tutti insieme".

Con i ROLLING CUBES l'unica cosa che conta davvero è divertirsi, e... vinca il migliore!!!

GIOCO N. 1

UNO PER VOLTA

6-99 2-6

Preparazione e inizio del gioco
Inizia il giocatore più giovane.
Turno di Gioco
A ogni turno di gioco lanciano i dadi tutti i giocatori, uno dopo l'altro in senso orario.
Il primo giocatore lancia tutti i 13 dadi e crea una **frase di senso compiuto** con le parole indicate sui dadi, usandone il più possibile e spostandoli per aiutarsi nella ricerca della frase con il miglior punteggio.
La frase deve essere corretta dal punto di vista grammaticale e, qualora vi siano dubbi, la frase viene considerata valida se approvata dalla maggioranza degli altri giocatori (chi ha fatto la frase non vota).
Il punteggio viene calcolato contando:
- **1 punto per ogni parola usata**
  - 1 punto in più per le parole speciali (con il cerchio)

- 1 punto premio se si usano 12 parole su 13
- 2 punti premio se si usano tutte le 13 parole

Alla fine del turno, quando tutti hanno fatto la propria frase, viene assegnato il **bonus** per il miglior punteggio di quel turno:

- 2 punti se realizzato da un unico giocatore
- 1 punto a testa se ottenuto da 2 o più giocatori

La partita prosegue con un nuovo turno completo.

Fine del gioco

Vince chi per primo fa **37 punti**. In caso di pareggio, i giocatori con il punteggio più alto effettuano un nuovo turno, finché non vi sia un unico vincitore.

Esempio di punteggio:
8 punti
7 parole + 1 punto per la parola "NEL"

GIOCO N. 2

TUTTI INSIEME

6-99 2-6

Preparazione e inizio del gioco

Ogni giocatore prende un foglio di carta e una penna.

Turno di Gioco

Si lanciano tutti i 13 dadi, che vengono raggruppati per colore e lasciati sul tavolo di gioco, ben visibili a tutti i giocatori. **I dadi non si possono spostare**.
Ogni giocatore crea una frase di senso compiuto, la più lunga possibile, **e la scrive sul foglio**.
Quando tutti hanno terminato si procede alla **lettura e verifica di tutte le frasi** e alla assegnazione del relativo punteggio e del bonus, come nel Gioco N. 1.

Fine del gioco

Vince chi per primo fa **31 punti**. In caso di pareggio, i giocatori con il punteggio più alto effettuano un nuovo turno, finché non vi sia un unico vincitore.

il cuoco sveglia
la calma sposa
e cucina con lei
nel parco
12+1+1=14 punti
+ 2 bonus

lei calma sposa
il cuoco con la
sveglia
8 punti

il cuoco cucina
con calma
5 punti

la sposa voleva
il cuoco nel
parco con lei
9+1=10 punti

GIOCO N. 3

L'ULTIMA PAROLA

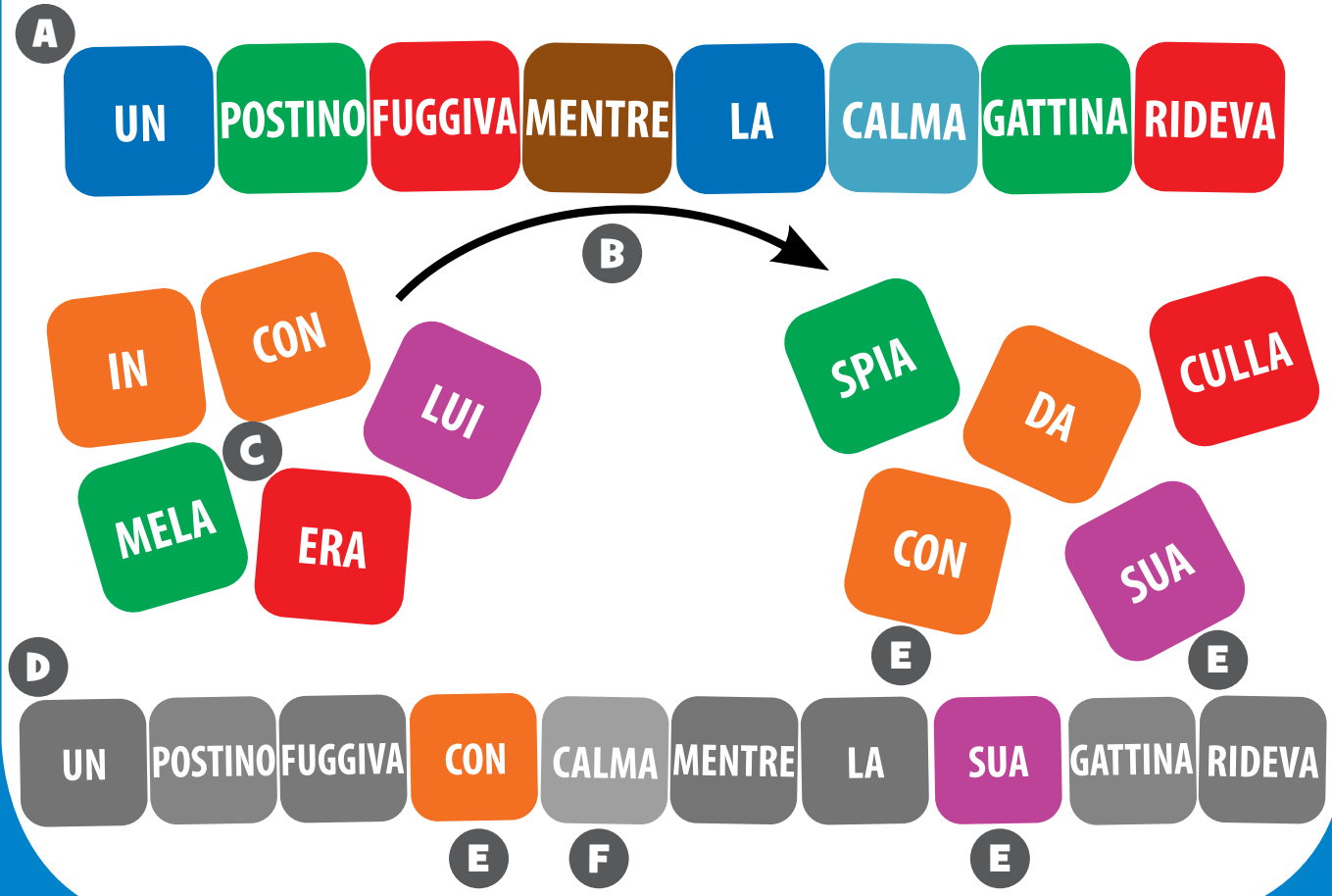
6-99 2-6

Preparazione e inizio del gioco
Inizia il giocatore più giovane.
Turno di Gioco
Il primo giocatore lancia tutti i 13 dadi e crea una frase di senso compiuto (A) con le parole indicate sui dadi, spostandoli per provare a usarne il più possibile.
Quando ha completato la frase il turno passa al giocatore alla sua sinistra, che rilancia (B) solo i dadi che non fanno parte (C) della frase appena composta e cerca di comporre una nuova (D) frase di senso compiuto, usando **almeno (E) una nuova parola**. Le parole usate al turno precedente non possono essere cambiate, ma possono essere spostate in qualsiasi altro punto (F) della nuova frase.
Si prosegue con un nuovo lancio, con sempre meno dadi, **finché chi ha lanciato non riesce più ad aggiungere alcuna nuova parola**.

Vince il turno e **guadagna 1** punto chi ha messo l'ultima parola, e si ricomincia con un nuovo lancio di tutti i dadi, sempre in senso orario.

Fine del gioco

Vince chi per primo fa 3 punti (5 se si gioca solo in 2).



SOLITARIO

YAHTZEE

8-99 1-6

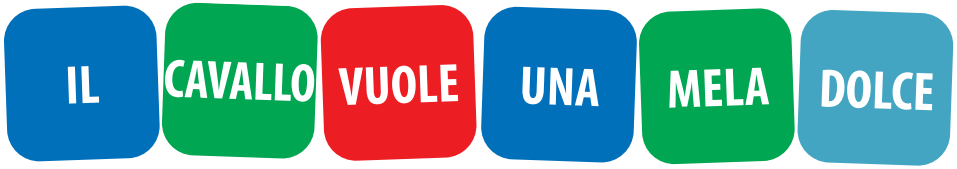
Si gioca da soli o a turno contro uno o più avversari.
E' una rivisitazione dell'omonimo gioco di strategia con 5 dadi normali, di cui esistono diverse varianti.
Sono previste **5 diverse combinazioni**, che ogni giocatore deve realizzare **lanciando i 13 dadi** e creando una frase di senso compiuto. Ottenuta la combinazione (es. tris: tre dadi dello stesso colore) il giocatore segna il punteggio della frase su quella riga, che non potrà più essere usata. Il gioco dunque termina dopo **5 lanci a testa**, anche se non sono state realizzate tutte le combinazioni.
I dadi si lanciano una sola volta, ma è possibile rilanciarne fino a un massimo di 5, togliendo dal valore della frase tanti punti quanti i dadi rilanciati.
Il punteggio deve essere segnato in una delle righe ancora libere del **segnapunti**. Se la frase non

corrisponde ad alcuna delle combinazioni ancora da fare, si deve segnare zero in una delle righe ancora vuote.
Vince chi ha fatto più punti alla fine dei 5 lanci.

Le 5 combinazioni:

- **Doppia coppia**: la frase contiene 2 dadi dello stesso colore e altri 2 dadi di uno stesso altro colore

A



- **Tris**: la frase contiene 3 dadi dello stesso colore
- **Full**: 3 dadi di un colore e 2 di un altro colore
- **6 parole**: qualsiasi frase composta da almeno 6 dadi
- **7 colori**: almeno 1 dado per ciascuno dei 7 colori

B

Il segnapunti di YAHTZEE

	Gabriele	Valentina	Daniele
DOPPIA	6 A		
TRIS			
FULL			
6 PAROLE			
7 COLORI		9 B	
TOTALE			

Un Gioco di: **Emanuele Pessi**
Grafica di: **Domenico Monforte**
Prodotto da: **CreativaMente srl - Via A. Volta, 69**
20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente
LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu

Guarda il video