

Sid Sackson

EXTRA!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000	
2																						
3																						
4																						
5																						
6																						
7																						
8																						
9																						
10																						
11																						
12																						

NAME _____



1 Il regolamento



Schmidt

EXTRA!

*Un avvincente
gioco ai dadi di
Sid Sackson per
1-6 giocatori
da 8 anni in su.*

Materiale di gioco

- 5 dadi
- 6 matite
- 1 torre dei dadi
- 1 blocchetto Extra
- 1 foglio di istruzioni

Scopo del gioco

Ciascun giocatore forma per sé due coppie con i dadi e ne somma i punti annotandoli sul foglietto. Il quinto dado rimanente viene annotato come Extra. Occorre qui prendere la decisione giusta, perchè il gioco termina per ogni giocatore non appena mette una crocetta su una delle ultime caselle della propria tabella EXTRA. Quando tutti i giocatori avranno compilato l'ultima casella della propria tabella EXTRA, vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.

Preparativi

Ciascun giocatore prende un foglio dal blocchetto e una matita.

Svolgimento

Si decide quale giocatore parte per primo. Questi prende tutti i dadi e li lancia dall'alto nella torre.

Il punteggio ottenuto con il lancio dei dadi vale per tutti. Ogni giocatore deve valutare il punteggio derivante da questo lancio e annotarlo sul proprio foglio. Dai punti ottenuti con i cinque dadi, ciascun giocatore estrapola per sé due somme, ognuna calcolata da una coppia dadi. Le due somme vengono annotate sul foglio mettendo una crocetta sulla casella della riga corrispondente, a partire dalla prima casella libera da sinistra. Allo stesso modo, il punteggio del quinto dado rimasto deve essere annotato in una delle tre colonne della tabella EXTRA (vedi sotto). Dopo che tutti i giocatori hanno annotato i propri valori, ciascuno comunica ad alta voce la sua combinazione in modo che gli avversari possano verificare.

Attenzione: Ogni singolo dado può essere utilizzato esattamente una sola volta, o per formare le due somme oppure come quinto dado da annotare sulla tabella EXTRA.



Esempio:

Lanciando i dadi si ottengono i seguenti valori: 1, 2, 2, 3, 5. Maria decide di utilizzare le seguenti somme: $2 + 2 = 4$ e $1 + 5 = 6$ e mette una crocetta nella riga 4 e una nella riga 6. Anche il quinto dado rimasto, il „3” viene registrato. Maria comunica ad alta voce la sua combinazione „4, 6 e 3”.



Il dado Extra

Dopo il primo lancio, ciascun giocatore stabilisce con il proprio quinto dado (quello di cui non si utilizzano i punti per la combinazione delle somme) il suo primo numero EXTRA. Questo numero viene annotato **in una delle 3 colonne** (a scelta del giocatore) sotto la sezione „EXTRA!” e viene annotato mettendo una crocetta sulla prima casella di quella colonna.

Ogni giocatore può optare durante il gioco al massimo **per tre diversi numeri Extra**. Fintantoché un giocatore non ha fissato tutti e tre i numeri, può scegliere se porre una crocetta sotto un numero EXTRA già esistente oppure se annotare e contrassegnare un nuovo numero.



Non appena un giocatore ha registrato tutti i numeri EXTRA, si possono avere le seguenti 3 situazioni:

- 1** Il lancio ha dato come risultato **uno solo dei suoi numeri EXTRA**. In questo caso, **il giocatore deve mettere una crocetta in corrispondenza di questo numero** e non può più utilizzare quel dado per la composizione della somma.
- 2** Il lancio ha dato come risultato **più numeri EXTRA**. Ora **il giocatore può scegliere quale di questi numeri desidera annotare** e quindi non utilizzerà per la composizione della somma. Se l'annotazione di un numero EXTRA è possibile, deve essere obbligatoriamente effettuata.
- 3** Il lancio ha dato come risultato **nessuno dei suoi numeri EXTRA**. E' una fortuna: il giocatore compone con quattro dadi a piacere due somme e **tralascia il quinto dado**, senza doverlo annotare in una delle sue colonne EXTRA.

Attenzione: Questo terzo caso si verifica solo se per quel giocatore sono stati registrati tutti i tre numeri EXTRA.

Esempio:



Lanciando i dadi si ottengono i seguenti valori: 2, 4, 5, 5, 5. Dato che Maria ha annotato nella tabella Extra i numeri 1, 3 e 6, non ha bisogno di apporre una crocetta in una delle colonne in relazione a questo lancio.

Dopo che tutti i giocatori hanno conteggiato il valore del proprio lancio, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Riga completa

Con i dadi è consentito comporre delle somme le cui caselle sono già completamente crocettate. In questo caso non si potrà più mettere alcuna altra crocetta su altre caselle di quella riga.




Fine del gioco

Il gioco non termina per tutti i giocatori nello stesso momento. Non appena un giocatore in una delle sue colonne Extra è obbligato a mettere una crocetta sull'ultima casella (contornata in grassetto), per lui il gioco è finito. I giocatori che non sono stati obbligati a mettere una crocetta sull'ultima casella del proprio foglio, continuano a giocare fino alla „loro fine del gioco“.

Valutazione

Al termine del gioco, ciascun giocatore fa il conto di quanto ha annotato sulle proprie righe:

- Per le righe non contrassegnate da alcuna crocetta, si ottengono 0 punti.
- Per le righe che non hanno superato la zona del „-200“ si calcolano 200 punti negativi, indipendentemente da quante crocette contengono.
- Per tutte le altre righe, si guadagnano i punti in esse  annotati moltiplicati per il fattore più alto raggiunto nella determinata riga.

Il risultato finale è costituito dalla somma di tutti i punti, conteggiando punti negativi e punti positivi.

Vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio positivo maggiore. Se nessun giocatore raggiunge un risultato positivo, vince chi ha il minor numero di punti negativi.

Esempio:

Il numero „11“ è stato contrassegnato con una crocetta per sette volte, il fattore di moltiplicazione raggiunto è quindi „x3“. Il punteggio assegnato al numero „11“ è „70“. Al termine del gioco si ottiene quindi il seguente punteggio: $70 \times 3 = 210$ evidenziato in rosso sul foglio compilato).

	-200	0	1x	2x	3x	5x	7x	(P)	+	-
2	☒							100	+	-200
3								70	+	-
4	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	60	+ 420	-
5	☒☒☒☒							50	+	-200
6	☒☒☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒				40	+ 80	-
7	☒☒☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒					30	+	-
8								40	+	-
9								50	+	-
10	☒☒☒☒							60	+	-200
11	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒	70	+ 210	-
12	☒☒☒☒	☒☒☒☒	☒☒☒☒					100	+ 100	-
									+ 810	- 600
									+ 210	

NAME _____

EXTRA!
5.
6 3 1

www.schmidtspiele.de

Variante per 1 giocatore

Per il solitario valgono le stesse regole. Il giocatore deve cercare di battere il proprio record personale. In caso di risultato finale negativo, la partita è persa.

Giocare con i bambini

Per offrire un piccolo vantaggio ai bambini, si consiglia di modificare le regole come segue: i bambini registrano solo i numeri EXTRA non mettendo ancora alcuna crocetta. Le crocette saranno apposte quando un numero si registra per la seconda volta.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

