

Tutto

Un gioco di dadi e carte
per 2-10 giocatori a partire da 8 anni.

Contenuto

- 1 regolamento,
- 6 dadi,
- 56 carte da gioco
 - 1 carta «quadrifoglio»,
 - 5 carte «fuochi d'artificio»,
 - 5 carte «scala»,
 - 5 carte «più-meno»,
 - 5 carte «raddoppio»,
 - 10 carte «stop»,
 - 25 carte «bonus»,

Obiettivo del gioco

Tutti i giocatori, con un po' di fortuna e un po' di tattica, cercano di totalizzare il maggior numero di punti possibile. Prima di tirare i dadi bisogna sempre prendere una carta. Di tanto in tanto si ha la fortuna di prendere un bonus, ma altre volte si possono perdere i punti guadagnati in precedenza.

Preparazione

Il giocatore ritenuto il più fortunato dal resto del gruppo mischia le carte e mette il mazzo, coperto, sul tavolo, in posizione facilmente raggiungibile da tutti. Accanto al mazzo ripone i sei dadi pronti per essere tirati. Inizia il gioco il giocatore successivo in senso orario.

Gioco

Quando è il suo turno, il giocatore scopre la prima carta del mazzo e la ripone accanto ad esso. In seguito tira i 6 dadi e cerca tra essi il dado vincente, quello cioè che gli permette di totalizzare dei punti. Se non ce n'è nemmeno uno significa che è stato sfortunato e che ha fatto **cilecca**.

I seguenti dadi o le seguenti combinazioni permettono di totalizzare dei punti se escono durante lo stesso tiro.

Singoli dadi:
ogni  = 50 punti
ogni  = 100 punti

Combinazioni:
 = 200 punti
 = 300 punti
 = 400 punti
 = 500 punti
 = 600 punti
 = 1000 punti

Ogni dado conta naturalmente una volta sola, sia come dado singolo, sia come combinazione. Dadi o combinazioni vincenti possono essere messi da parte; ciò significa che possono essere riutilizzati dal giocatore solo una volta che tutti e 6 i dadi sono stati messi da parte. Il procedere del gioco dipende dal risultato del tiro.

Cilecca

Se con un tiro il giocatore non è riuscito a mettere da parte nemmeno un dado significa che ha fatto cilecca. Non ha totalizzato dunque nessun punto e passa tutti i dadi al prossimo giocatore alla sua sinistra.

Punti

Chi invece tra i dadi tirati ha dei dadi o delle combinazioni vincenti può accontentarsi del risultato ottenuto oppure cercare di migliorarlo.

- **Lascio:** Tutti i punti totalizzati fino a quel momento vengono conteggiati e si passa il turno al giocatore successivo
- **Continuo:** Per continuare il giocatore deve aver messo da parte almeno un dado o una combinazione vincente, quindi tira nuovamente i dadi restanti. Se fa cilecca (con i dadi

appena tirati) il giocatore perde tutti i punti totalizzati con questo tiro e passa il turno al giocatore successivo. Quest'ultimo scopre una carta e tira i dadi come spiegato in precedenza.

«Tutto»

Significa che il giocatore può mettere da parte tutti i dadi. Anche in questo caso ha la possibilità di «lasciare» o di «continuare». Se decide di continuare deve scoprire un'altra carta e ritirare tutti e 6 i dadi. Se prende una carta «stop» oppure fa cilecca perde tutti i punti totalizzati con questo tiro. In caso contrario può continuare a giocare finché lo desidera.

Ecco un «Tutto!»      .

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore ha totalizzato o superato i 6'000 punti. Il giocatore con il minor numero di punti ha perso e salta un giro. Prima di iniziare il gioco è possibile determinare anche un altro punteggio, ad esempio 10'000 punti nel caso s'intenda prolungare il gioco.

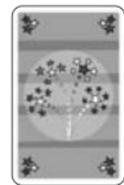
Le Carte

Stop: (10 carte)



Che sfortuna! Per questa volta non tiri i dadi e passi il turno al giocatore successivo in senso orario.

Fuochi d'artificio: (5 carte)



Buone notizie! Tiri il dado come al solito, ma questa volta tutti i dadi e le combinazioni vincenti vengono messi da parte. In caso di «Tutto» puoi rilanciare tutti i dadi senza dover scoprire una nuova carta.

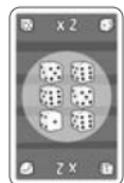
Il fuoco d'artificio «si spegne» quando fai cilecca. Tuttavia, anche in questo caso i punti totalizzati fino a quel momento vengono conteggiati.

Bonus: (25 carte, del valore di 200, 300, 400, 500, 600 x5)



Se un giocatore ha fatto «Tutto» somma al suo punteggio il numero di punti regalati dalla carta bonus. Se invece non ha fatto «Tutto» anche i punti del bonus vengono a cadere.

Raddoppio: (5 carte)



Se esce un «Tutto» con questa carta vengono raddoppiati tutti i punti totalizzati con questo tiro. Senza «Tutto» anche in questo caso la carta non ha nessun effetto.

Più-Meno: (5 carte)



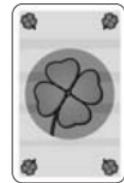
Il giocatore deve cercare di fare un «Tutto». Se ci riesce gli vengono accreditati 1000 punti sul suo conto e contemporaneamente altri 1000 vengono addebitati dal conto del giocatore in testa. Se c'è più di un giocatore in testa (tutti con lo stesso punteggio), a tutti vengono levati 1000 punti. Se il giocatore in testa è lo stesso che ha scoperto la carta «più-meno», il suo punteggio non subisce nessuna modifica. Se non esce un «Tutto» la carta non ha nessun effetto e il turno passa al giocatore successivo.

Scala: (5 carte)



Il giocatore deve tentare di far uscire una scala . Ha a disposizione al massimo sei tiri e per ogni tiro deve poter mettere da parte almeno un dado. Se ci riesce guadagna 2'000 punti, sennò niente e passa il turno al giocatore successivo.

Quadrifoglio: (1 carta)



Il giocatore deve fare due «Tutto» uno dietro l'altro. Se ci riesce ha vinto e il gioco è finito. In caso contrario passa il turno al giocatore successivo.

Esempio: Un giocatore scopre la carta «600 Bonus»

e tirando i dadi gli escono i seguenti numeri:

. Decide di mettere da parte

(100 punti) e ritira i dadi.

Questa **volta escono** i numeri: . In questo caso naturalmente mette da parte i (200 punti).

Se decidesse di lasciare ora i punti accumulati ammonterebbero a $100 + 200 = 300$ punti. Tuttavia, forte del suo BONUS, decide di lanciare ancora i due dadi restanti e la fortuna fa sì che esca un (100+50). Se smettesse ora avrebbe totalizzato $100 + 200 + 100 + 50 = 450 + 600$ del Bonus = 1'050 punti. Ma il nostro fortunato non sembra averne ancora abbastanza, così decide di scoprire un'altra carta nonostante sappia che uno «Stop» segnerebbe una ben triste fine alla serie dei suoi successi. Prende la carta «Scala» e quindi deve mettere da parte i numeri da 1 a 6.

Con il **primo tiro** escono . Mette da parte .

Lancia i dadi una **seconda volta** ed escono .

Aggiunge a .

Il **tiro successivo** porta un . Mette quindi da parte il .

Finora è quindi riuscito a mettere da parte .

Con l'ultimo tiro deve assolutamente fare un 4 per completare la scala, ma purtroppo esce un . Ciò significa che tutti gli sforzi fatti sono stati inutili. Non ha totalizzato nessun punto e non gli resta che passare il turno al giocatore successivo.

© 2004 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG,
D-63303 Dreieich

Tutti i diritti riservati.
Made in Germany.