



Sin dal 1979 l'introduzione del gioco è stata affidata a queste parole di Reinhold Wittig:

“Mi sono sempre chiesto come può una persona scoprire nuovi giochi. Come risposta vorrei dare questo breve messaggio che vi darà, forse, un'idea di quante possibilità esistano per queste scoperte. Questa risposta vuole essere anche una richiesta:

Giocate!

Create le vostre regole per la piramide dei dadi. Giocate con i numeri, giocate con i colori, giocate con il caso, ma più di ogni altra cosa, giocate con divertimento!”



La suddetta richiesta si è presto concretizzata in una collezione di giochi. Abbiamo deciso di presentare in questo regolamento sei tra i migliori giochi. Quando scoprirete il vostro “Gioco della Piramide dei Dadi”, potrete spedircelo e noi aggiungeremo i migliori sul nostro sito www.abacusspiele.de, in modo tale che tutti possano godere dell'intera collezione di questi meravigliosi e divertenti giochi.

Contenuto

1 regolamento
1 base triangolare

55 dadi rossi
55 dadi gialli

55 dadi color madreperla
1 dado turchese

Note per una migliore comprensione delle regole

Queste pagine contengono le regole per sei diversi giochi. Dato che la maggior parte di essi hanno una breve durata, molti giocatori vorranno unirli insieme per ottenere una partita più lunga. Quindi, per esempio, è possibile iniziare con “Abquetschen” nel quale si deve costruire la piramide. Un buon secondo gioco potrebbe essere “Raffzahn” nel quale si deve invece smantellare la piramide. “Bunte kuh” come terzo gioco per costruire nuovamente la piramide. Infine “Cui bono?” come quarto gioco smantellerà nuovamente la piramide. “Eintrichern” mostra come è possibile utilizzare la piramide dei dadi per un gioco di memoria. L'ultimo gioco, “Würfelmarsch” è un gioco di strategia pura che abbiamo sviluppato appositamente per questa nuova edizione

All'inizio di ciascun regolamento trovate informazioni generali sul gioco, come l'età richiesta, la durata media, il tipo di gioco, il numero di giocatori ed il materiale richiesto per giocare.

Dato che nella maggior parte dei giochi si deve costruire oppure smantellare la piramide, la modalità di gioco viene indicata nelle regole con questi simboli:



Abbiamo utilizzato nelle regole molti termini uguali. Quindi, i suddetti termini vengono definiti all'inizio del regolamento in modo tale che risultino immediatamente comprensibili. Nelle regole, questi termini, sono stampati in maiuscolo.

BASE TRIANGOLARE

Gli elementi della base sono: **IMBUTI**, **SPIGOLI**, **CUSPIDI** e **SELLE**.

IMBUTO-ANGOLO

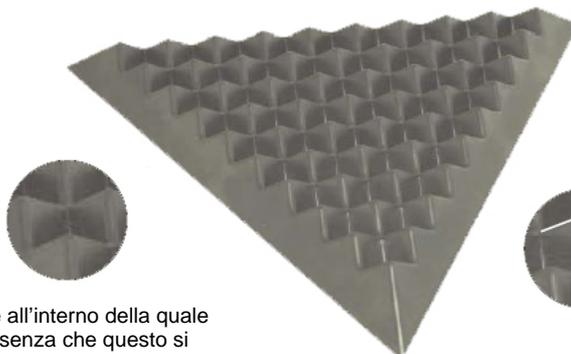
Tutti gli imbuto angolo sono identici agli **IMBUTI-MARGINE**, eccetto per il fatto che si trovano su 2 lati della piramide.

IMBUTO-MARGINE

Tutti gli imbuto sui lati esterni della piramide

IMBUTO

Un imbuto è una depressione all'interno della quale è possibile piazzare un dado senza che questo si muova o cambi posizione. Un nuovo imbuto viene creato quando si piazzano tre dadi intorno ad una **SELLA**. Ci sono 45 imbuto sulla base triangolare.



SPIGOLO

Ogni volta che tre spigoli si incontrano formano una **SELLA** oppure una **CUSPIDE**.



SELLA

Tre dadi che vengono piazzati intorno ad una sella, con gli spigoli che si toccano, formano sempre un **IMBUTO**

CUSPIDE

La cuspide è l'opposto della **SELLA**. Sebbene una cuspide venga creata anche quando i lati di tre dadi si toccano, un altro dado non può essere piazzato su una cuspide senza che questo cada.



LATO

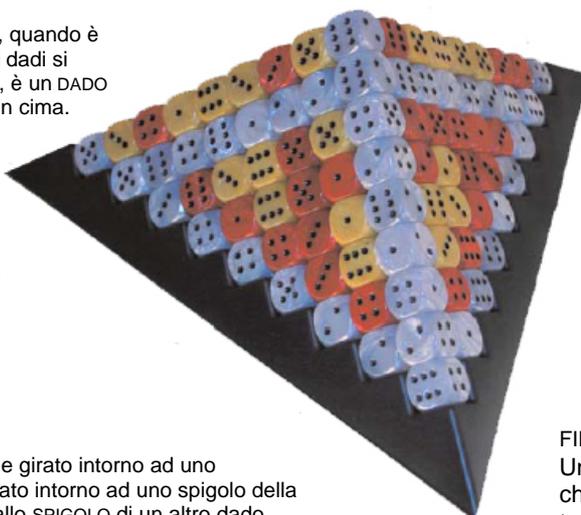
I tre lati della base della piramide, ma anche i lati della piramide dei dadi mentre viene costruita.

DADO LIBERO

Un dado è posizionato liberamente, quando è possibile rimuoverlo senza che altri dadi si spostino. In una piramide completa, è un DADO LIBERO soltanto quello che si trova in cima.

LIVELLO

Il livello è composto da tutti i dadi della piramide che si trovano alla stessa altezza. Verso la cima della piramide, il LIVELLO diventa sempre più piccolo. Il LIVELLO PIÙ BASSO è composto da 45 dadi adagiati sugli IMBUTI della BASE TRIANGOLARE.



PIANO

Un PIANO è composto da un certo numero di dadi che insieme formano una superficie. I PIANI sono sempre paralleli ai lati esterni della piramide.

RUOTARE

Quando un dado viene ruotato viene girato intorno ad uno SPIGOLO. Un dado può essere ruotato intorno ad uno spigolo della BASE TRIANGOLARE oppure intorno ad un altro dado.



Il dado ruotando effettua un angolo di 90°, e cambia il punteggio (oppure i pallini) mostrato.

Esempio: il dado mostra 3 a destra, 2 a sinistra e 6 davanti al giocatore. Il dado viene ruotato verso destra, quindi il 3 viene coperto e il 2 si sposta a destra. A sinistra adesso appare il 4 ed il 6 è rimasto davanti al giocatore, anche se orientato in modo diverso.

FILA

Una FILA è composta da tutti i dadi che si toccano per una faccia e si trovano in linea retta.

VOLTARE

Un giocatore può muovere un DADO LIBERO voltandolo. Per fare questo, un giocatore prende un dado, lo volta nella posizione che preferisce e successivamente lo piazza nello stesso imbuto da dove lo ha preso. La piramide, quindi, resta immutata, eccetto per il dado voltato che mostra punteggi diversi (numero di pallini)

Abquetschen

10 +	30	2	8	0	3	55	55	55	1

Obbiettivo

Il vincitore è colui che durante la costruzione della piramide termina per primo tutti i suoi dadi.

Preparazione

- 1. Piazzare la BASE TRIANGOLARE al centro del tavolo
- 2. Ciascun giocatore prende tutti i 55 dadi di un colore e piazza questa riserva davanti a sé
- 3. Mettere da parte il dado turchese
- 4. I giocatori tirano a turno il dado turchese per decidere chi inizia la partita. Parte chi tira per primo un 4. Egli costruisce la piramide di partenza utilizzando 4 dadi della propria riserva. La piramide iniziale deve essere costruita al centro della BASE TRIANGOLARE. Non si possono utilizzare IMBUTI-MARGINE.



Svolgimento della partita

All'inizio del turno, il giocatore tira il dado turchese.

Il punteggio del dado indica il numero di dadi della propria riserva da utilizzare durante il turno per costruire la piramide.

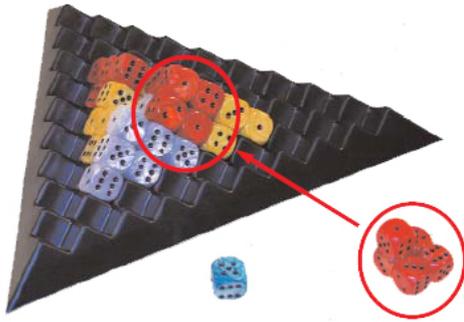
Il giocatore aggiunge dadi alla piramide utilizzando le seguenti regole:

1. Ciascun dado nuovo deve toccare almeno un altro dado nuovo per almeno una faccia.

Nota: i dadi appena impiegati devono essere piazzati in modo tale che siano connessi l'uno all'altro faccia contro faccia. A causa di questo, la costruzione all'interno dei confini della base triangolare può assumere qualsiasi forma. Naturalmente, prima o poi, la piramide comincerà ad assumere la sua forma normale.

Il punteggio sui dadi non ha alcun significato in questo tipo di gioco.

2. Almeno un dado nuovo deve essere piazzato in modo che tocchi, con almeno una faccia, un proprio dado piazzato in un turno precedente.
3. Durante la fase iniziale della partita esistono **due eccezioni:**



- Prima che un giocatore piazzati il suo primo dado, non ha, naturalmente, altri dadi in gioco. Pertanto, durante la prima costruzione deve soltanto piazzare almeno uno dei suoi dadi adiacente ad un dado di un avversario (faccia contro faccia).
- Fino a che il proprietario non copre con un dado l'ultima faccia visibile della piramide iniziale, gli avversari non possono coprirla, ma devono invece lasciarla libera.

Nota: più avanti nella partita, può accadere che non ci siano dadi visibili di un giocatore per poterci costruire sopra. Un giocatore può costruire proprio con questo fine e coprire l'ultima faccia visibile dei dadi di un avversario.

Se un giocatore non può piazzare il numero di dadi indicato dal punteggio uscito sul dado turchese, non può piazzare nessun dado. Di seguito la partita prosegue in senso orario con il turno del giocatore successivo.

Nota: il giocatore iniziale deve costruire con 4 dadi poiché non esiste alcun modo per poter piazzare 1, 2 o 3 dadi in modo tale che ognuno tocchi almeno una faccia di un altro dado. Con 5 oppure 6 dadi, durante il primo turno, ci sarebbero 1 o 2 dadi che non potrebbero trovarsi faccia contro faccia con un altro dado.

Inoltre, il giocatore seguente può costruire solo con 3, 5 oppure 6 dadi.

Dadi bonus

Se un giocatore piazza 4 o più dadi in FILA, può piazzare nello stesso turno alcuni dadi aggiuntivi.

I dadi bonus devono essere piazzati secondo le normali regole di costruzione. Ciascun dado bonus deve essere piazzato adiacente ad una faccia di un altro dado

dadi in fila	dadi bonus
4	1
5	2
6	3

o almeno uno di loro deve essere piazzato adiacente (faccia contro faccia) ad un dado del giocatore già presente nella piramide. Si può

trattare di un dado piazzato in un turno precedente così come di un dado bonus piazzato in un turno precedente.

Conclusione della partita

Se nel proprio turno un giocatore non può più costruire, poiché tutti i suoi dadi sono nascosti all'interno della piramide, la partita termina immediatamente.

Il vincitore è colui che possiede il minor numero di dadi nella propria riserva.

La partita termina immediatamente anche quando un giocatore ottiene con il dado turchese un punteggio uguale oppure superiore al numero di dadi presenti nella sua riserva. Questo giocatore vince la partita sia che fosse stato in grado oppure no di piazzare i dadi. Egli vince comunque, anche se un altro giocatore ha meno dadi di lui nella propria riserva.

Raffzahn by Uwe Beul

8 +	15	2	3	5	3	55	55	55	1

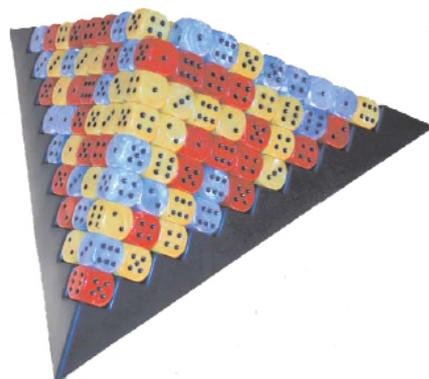
Obiettivo

I giocatori prendono contemporaneamente dadi dalla piramide. Il vincitore è colui che, a fine partita, possiede il maggior numero di dadi.

Preparazione

- I giocatori costruiscono una piramide intera utilizzando tutti i dadi rossi, gialli e color madreperla. I giocatori devono piazzare i dadi a caso, senza prestare attenzione ai colori e al punteggio dei dadi. Successivamente, il dado in cima alla piramide viene rimosso dal gioco.
- Piazzare la piramide al centro del tavolo in modo tale che ciascun giocatore abbia davanti un LATO della piramide. Ciascun giocatore deve guardare soltanto il punteggio dei dadi che si trovano sul proprio LATO della piramide

- Un giocatore prende il dado turchese ed inizia la partita. Il gioco prosegue il senso orario.



Svolgimento della partita

Durante il proprio turno, ciascun giocatore tira il dado turchese in modo tutti possano vedere il punteggio uscito.

Non appena il dado turchese è stato tirato, tutti i giocatori, contemporaneamente, cominciano a cercare DADI LIBERI il cui punteggio corrisponde a quello uscito sul dado turchese.

Nota: ciascun giocatore vede un solo lato della piramide e, quindi, ciascun giocatore vede una sola faccia dei dadi, mentre gli avversari ne vedono un'altra. Quindi, per esempio, un giocatore può vedere 1 sul dado mentre l'avversario alla sua sinistra vede 3 del solito dado. In conclusione, due giocatori non potranno mai prendere lo stesso dado.

Quando un giocatore trova un DADO LIBERO con il punteggio corretto (ovvero corrispondente al punteggio del dado turchese), può prenderlo dalla piramide e piazzarlo nella sua area di gioco (l'area del tavolo che ha davanti). Di seguito ne può cercare un altro.

Ogni giocatore può utilizzare una mano soltanto per prendere i dadi dalla piramide. I giocatori continuano a cercare e prendere i dadi fino a che il giocatore di turno non dice, "Stop!"

Stop!

Il giocatore di turno, colui che ha tirato il dado turchese, può dire "Stop!" in qualsiasi momento. Dal quel momento in poi, nessun giocatore può prendere altri dadi dalla piramide. Infine, il giocatore di turno dà il dado turchese al giocatore alla sua sinistra, che comincia un nuovo turno tirando anche lui il dado turchese.

Se un giocatore prende un dado dalla piramide dopo che il giocatore ha detto "Stop!", deve restituire il dado preso dalla piramide e rimetterlo dove lo ha preso. Inoltre, deve dare a ciascun avversario un dado dalla propria area di gioco. Se il giocatore in questione non ha due dadi da dare agli avversari, non ne deve dare alcuno.

Conclusione della partita

La partita termina quando il giocatore di turno ha detto "Stop!" e gli unici dadi rimasti sulla piramide sono appoggiati direttamente sulla BASE TRIANGOLARE.

Il vincitore è colui che ha raccolto il maggior numero di dadi nella propria area di gioco. Se i giocatori si trovano in parità, si dividono equamente gli onori della vittoria.

Bunte Kuh by Erika Wittig									
									
8 +	40	6	2	2	2 - 6	30	30	48	-

Obiettivo

Tutti i giocatori giocano nello stesso momento. Cercano di trovare IMBUTI validi dove poter piazzare i loro dadi. Il vincitore è il primo che piazza tutti i suoi dadi.

Preparazione

- Piazzare la BASE TRIANGOLARE sul tavolo e riempirla con un LIVELLO di 45 dadi color madreperla. I giocatori piazzano i dadi il più a caso possibile senza far caso al punteggio sulle varie facce dei dadi.
- Un giocatore prende i restanti 3 dadi color madreperla. Egli è il giocatore iniziale.
- I giocatori si dividono equamente gli altri 60 dadi. Il colore dei dadi non viene preso in considerazione durante lo svolgimento della partita. Ciascun giocatore piazza i propri dadi nella sua area di gioco (l'area davanti a sé)

Svolgimento della partita

Durante il proprio turno, ciascun giocatore tira i 3 dadi color madreperla sul tavolo in modo che siano ben visibili per tutti i giocatori.

Ciascun giocatore somma il punteggio dei dadi nella propria mente.

Successivamente, tutti i giocatori, contemporaneamente, cercano un IMBUTO la cui somma dei tre dadi di cui è composto corrisponda alla somma dei tre dadi color madreperla.

Quando un giocatore trova un IMBUTO con queste caratteristiche, dice "Stop!" e mostra agli avversari



l'IMBUTO. Gli avversari a quel punto, smettono di cercare. Se la somma dei 3 dadi che compongono l'IMBUTO, corrisponde alla somma dei 3 dadi color madreperla, il giocatore che ha detto "Stop!", può piazzare uno dei propri dadi sull'IMBUTO. Le facce che questo dado

mostra (il punteggio sulle varie facce) sono a completa discrezione di chi piazza il dado.

Nota: i giocatori costruiscono quindi la piramide creando IMBUTI sempre più alti dove poter piazzare i propri dadi.

Se non ci sono IMBUTI con questa caratteristica, un giocatore può dire, "Fiasco".

Il giocatore può quindi piazzare (in qualsiasi modo) un dado della propria riserva in un **IMBUTO** qualsiasi. Se un giocatore dice "Stop!" e l'imbuto trovato non corrisponde alla somma dei 3 dadi color madreperla oppure dice "Fiasco" e gli avversari trovano un **IMBUTO** che corrisponde alla somma dei 3 dadi color madreperla, non può piazzare il dado. In ogni caso, come penalità, deve prendere 1 dado da ciascuno dei suoi avversari.

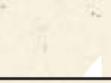
Successivamente, il giocatore di turno dà i 3 dadi color madreperla al giocatore alla sua sinistra che li tira a sua volta e inizia quindi un nuovo turno.

Conclusione della partita

La partita termina immediatamente quando un giocatore prende l'ultimo dado dalla sua riserva per piazzarlo in un **IMBUTO** oppure, a seguito della penalità, lo dà ad un avversario. Questo giocatore è il vincitore.

Se due o più giocatori, nello stesso turno, danno come penalità il loro ultimo dado ad un avversario, si dividono equamente gli onori della vittoria.

Cui bono? by Jens-Peter Steuck

									
8 +	15	5	5	0	2 - 6	55	55	55	-

Obiettivo

I giocatori devono prendere dadi dal **LIVELLO** più basso della piramide. Questi dadi devono essere riposizionati all'interno degli **IMBUTI**. Se questo non è possibile, i giocatori devono tenersi il dado. Tali dadi vengono conteggiati come punti negativi. A fine partita, il giocatore con il minor numero di punti negativi è il vincitore.

Preparazione

- I giocatori costruiscono la piramide completa utilizzando tutti i dadi rossi, gialli e color madreperla. I giocatori piazzano i dadi casualmente, senza far caso al punteggio sulle varie facce o al colore degli stessi.
- Piazzare la piramide al centro del tavolo, facilmente raggiungibile da parte di tutti i giocatori.
- I giocatori decidono chi inizia la partita.

Svolgimento della partita

Nel proprio turno, il giocatore deve prendere un dado dalla piramide e successivamente cercare un imbuto per poterlo rimettere sulla piramide. Se non riesce a trovarlo, deve conservare il dado come penalità. La partita prosegue in senso orario con il turno del giocatore successivo.

Prendere un dado dalla piramide

All'inizio del turno il giocatore deve prendere un dado dalla piramide.

È possibile prendere soltanto un dado che:

- si trova nel **LIVELLO** più basso della piramide e
- ha almeno due facce libere

*Nota: all'inizio della partita, soltanto i 3 dadi negli **IMBUTI-ANGOLO** hanno due facce libere e si trovano nel **LIVELLO** più basso. Prendendo questi dadi, i dadi che poggiavano su di essi scivolano in basso, creando nuovi **IMBUTI**.*

Rimettere il dado nella piramide

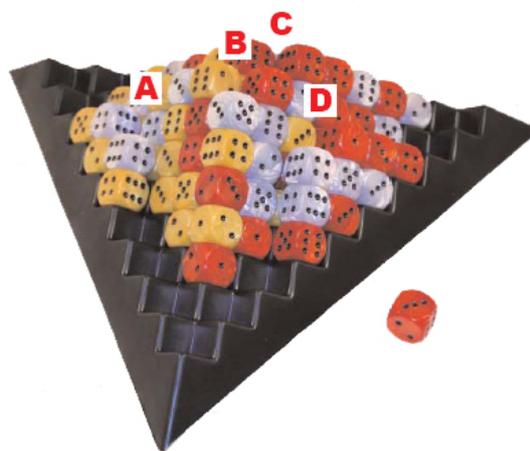
Se riesce a trovare un **IMBUTO** valido, il giocatore deve rimettere sulla piramide il dado appena preso.

A. L'imbuto deve avere le seguenti caratteristiche:

- essere composto da dadi di diverso colore l'uno dall'altro oppure
- essere composto da dadi dello stesso colore. In questo caso, il colore di questi dadi deve essere diverso dal colore del dado da piazzare

B. Nota: Il dado non può essere piazzato in un **IMBUTO** se uno dei suoi dadi forma una **FILA** di dadi dello stesso colore.

Un dado non può mai essere piazzato in un **IMBUTO** vuoto della **BASE TRIANGOLARE**.



*Il giocatore può piazzare il dado rosso nell'**IMBUTO** "A" (tutti i dadi sono dello stesso colore ed è diverso dal colore del dado da piazzare) oppure "B" (**IMBUTO** composto da tre dadi di colore diverso). Il giocatore non può piazzare il dado rosso nell'**IMBUTO** "C" perché i dadi che lo compongono sono tutti dello stesso colore e questo è uguale al colore del dado da piazzare. Inoltre non può piazzare il dado rosso neppure nell'**IMBUTO** "D" poiché il dado rosso forma una **FILA** composta da dadi dello stesso colore (rosso).*

Trattenere il dado

Se il giocatore non riesce a trovare un posto nella piramide dove rimettere il dado, deve trattenerlo e piazzarlo nella propria area di gioco.

Nota: un giocatore può rimettere nella piramide il dado durante lo stesso turno nel quale lo ha preso. I dadi trattenuti durante i round precedenti non possono essere più riportati sulla piramide.

Conclusione della partita

In una partita con 2, 3 o 4 giocatori, la partita termina quando un giocatore deve trattenerne il suo decimo dado.

In una partita con 5, o 6 giocatori, la partita termina quando un giocatore deve trattenerne il suo settimo dado.

I giocatori calcolano il loro punteggio negativo sommando il punteggio dei vari dadi trattenuti. Punteggio dei dadi:



1 punto penalità



2 punti penalità



3 punti penalità

Il giocatore con il minor numero di punti penalità, è il vincitore. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di punti, vince chi ha trattenuto il minor numero di dadi.

Nota:

In generale, ciascun giocatore dovrebbe cercare di prendere dadi che possano essere rimessi nella piramide. Comunque, talvolta, può essere una buona strategia, anche in presenza di un imbuto valido, non rimettere il dado nella piramide. In questo modo un giocatore può ostacolare il giocatore successivo e costringerlo a trattenerne un dado che vale più punti penalità.

Eintrichtern

7 +	15	2	3	5	2 - 8	36	45	3	-

Obiettivo

I giocatori cercano di ricordarsi la somma dei punteggi delle facce dei dadi che si trovano negli IMBUTI coperti. Il giocatore con la memoria migliore, che ricorda quindi il maggior numero di somme, vince la partita!

Preparazione

- Piazzare la BASE TRIANGOLARE al centro del tavolo. Riempire il LIVELLO inferiore con 45 dadi gialli. Piazzare i dadi a caso senza prestare attenzione ai punteggi sulle facce dei dadi.
- Riempire allo stesso modo il LIVELLO successivo utilizzando 36 dadi rossi. Questi dadi servono principalmente per coprire il punteggio dei dadi gialli e quindi il punteggio sulle facce dei dadi rossi non ha alcuna importanza ai fini della partita.
- I giocatori scelgono il giocatore iniziale il quale riceverà 3 dadi color madreperla.

Svolgimento della partita

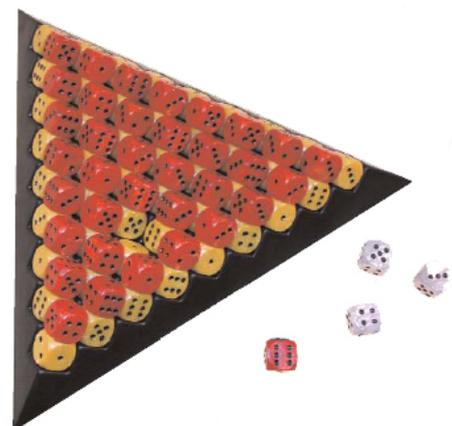
Il giocatore iniziale tira i dadi color madreperla in modo che siano ben visibili da tutti. Di seguito somma il punteggio dei tre dadi e annuncia il risultato ad alta voce.

Successivamente sceglie un dado rosso dalla piramide, lo prende e lo mette accanto ai dadi color madreperla rivelando, quindi, un imbuto composto da tre dadi gialli.

Egli somma il punteggio che appare sui tre dadi gialli appartenenti all'IMBUTO appena rivelato ed annuncia il risultato in modo che tutti possano sentire e ricordare.

Infine, confronta questo totale con la somma dei dadi color madreperla tirati all'inizio del turno:

- se i due totali corrispondono, il giocatore prende il dado rosso che ha rimosso dalla piramide e lo piazza davanti a sé (nella sua area di gioco). Il giocatore prosegue il suo turno tirando nuovamente i dadi color madreperla e prendendo come prima un altro dado rosso dalla piramide.



- se i due totali non corrispondono, il giocatore rimette il dado rosso nell'imbuto da dove lo ha preso. Il suo turno termina e il gioco prosegue con il giocatore alla sua sinistra.

Il giocatore successivo può scegliere se: tirare i 3 dadi color madreperla a sua volta oppure non tirarli e lasciarli così come sono stati tirati dal giocatore precedente. In entrambi i casi, prende un dado rosso dalla piramide, rivelando i tre dadi gialli nell'imbuto dove si trovava. Egli cerca di rivelare un imbuto già scoperto in precedenza la cui somma corrisponde al totale dei tre dadi color madreperla.

Nota: Gli IMBUTI il cui dado rosso di copertura è stato rimosso con successo (la somma corrispondeva) sono fuori dalla partita.

Conclusione della partita

Con 2, 3 o 4 giocatori, la partita termina non appena un giocatore prende il suo ottavo dado rosso (per i totali corrispondenti). Egli è il vincitore!

Con 5, 6, 7 o 8 giocatori, la partita termina non appena un giocatore prende il suo sesto dado (per i totali corrispondenti). Egli è il vincitore!

Würfelmarsch

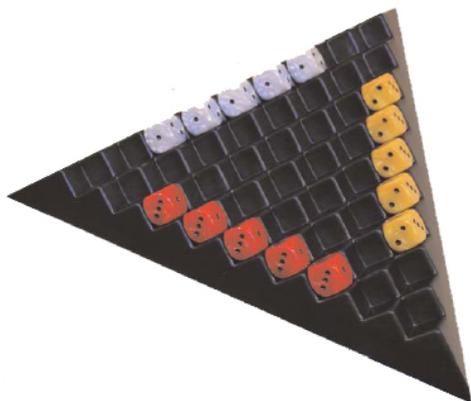
									
10 +	20	10	0	0	3	5	5	5	-

Obiettivo

In questo tipo di gioco, i dadi vengono mossi sulla BASE TRIANGOLARE come pedine. Il vincitore è il primo giocatore a muovere uno dei suoi dadi sull'IMBUTO-ANGOLO opposto al suo LATO della piramide.

Preparazione

- Piazzare la BASE TRIANGOLARE al centro del tavolo in modo tale che ciascun giocatore sia seduto davanti ad uno dei tre LATI.
- Ciascun giocatore prende 5 dadi di un colore e li piazza nei 5 IMBUTI-MARGINE del suo LATO della piramide. Questa disposizione lascia vuoti i 2 IMBUTI-MARGINE di ogni LATO più esterni. I giocatori piazzano i dadi negli IMBUTI in modo tale che le facce con il punteggio 3 si trovino di fronte a sé, le facce con il punteggio 2 alla propria sinistra e quelle con il punteggio 1 alla propria destra.



- I giocatori decidono chi inizia la partita.

Svolgimento della partita

Durante il proprio turno, ciascun giocatore **deve** svolgere una delle due azioni disponibili:

1. RUOTARE oppure
2. VOLTARE

La partita prosegue quindi in senso orario con il turno del giocatore successivo.

1. RUOTARE

Il giocatore ruota uno dei suoi dadi verso un IMBUTO vuoto adiacente. Egli può ruotare il dado in avanti verso l'IMBUTO- ANGOLO opposto al suo LATO, verso sinistra e verso destra. Non è possibile ruotare all'indietro i propri dadi, ovvero in direzione del proprio LATO della piramide.

Se, ruotando un dado, un giocatore crea un IMBUTO con altri due dadi, c'è un combattimento.

Combattimento

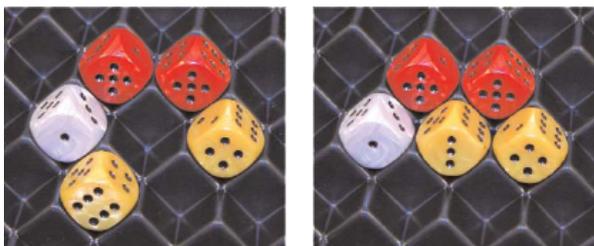
I punteggi delle facce dei dadi rivolte verso l'IMBUTO vengono confrontate insieme.

Il dado con il punteggio più alto (maggior numero di pallini) vince contro tutti gli avversari il cui punteggio è inferiore.

Il giocatore prende i dadi che ha sconfitto e li piazza nella sua area di gioco.

Se tutti e tre i dadi hanno lo stesso punteggio oppure due hanno lo stesso punteggio e il terzo dado un punteggio inferiore, tutti e tre i dadi vengono rimossi dal gioco. Nessun giocatore vince dadi.

Un giocatore non combatte mai contro i suoi stessi dadi.



Il giocatore giallo ruota il proprio dado verso l'alto e a destra. Con questa ROTAZIONE egli crea due IMBUTI nello stesso momento. Nell'IMBUTO di destra il suo 6 è il punteggio più alto quindi vince il dado rosso e il suo dado 2 resta dove si trova (per il momento resta anche il suo 6). Nell'IMBUTO di sinistra, il giallo ed il rosso si trovano in parità. A causa di questo pareggio tutti e tre i dadi che compongono l'imbuto di sinistra vengono rimossi dalla partita. In casi come questi è il giocatore di turno che decide con quale ordine verranno risolti i singoli combattimenti.

Nota: Partecipano al combattimento soltanto i dadi che formano l'imbuto, tutti i dadi vicini sono soltanto semplici spettatori.

2. VOLTARE

Il giocatore volta uno dei propri dadi nella posizione che preferisce scegliendo i punteggi che appaiono sulle diverse facce.

Conclusione della partita

La partita termina quando un giocatore muove uno dei propri dadi nell'IMBUTO-ANGOLO opposto al suo LATO della piramide. Questo giocatore è il vincitore della partita.

La partita termina anche quando non ci sono più dadi sulla base triangolare.

In questo caso, ciascun giocatore conta il numero di dadi che ha vinto durante i combattimenti e sottrae da questo totale il numero di suoi dadi rimossi dal gioco.

Nota: questa differenza può anche essere negativa!

Il vincitore è il giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto. Se due o più giocatori si trovano in una situazione di partita, vince tra loro chi ha svolto l'ultimo turno di gioco.

Autore: Reinhold Wittig
Illustrazioni: Guido Hoffmann

Traduzione: Michele Mura
michelemura@libero.it – www.goblins.net

© 2004 ABACUSSPIELE Verlags
GmbH & Co. KG Dreieich.
Tutti i diritti riservati. Made in Germany
www.abacusspiele.de

Distribuito in Austria da: Piatnik,
Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien
Distribuito in Svizzera da: Carletto AG,
Einsiedlerstr. 31A, CH—8820 Wädenswil

