

My Shelfie

• THE DICE GAME •

Un gioco di
Simone Luciani



2-4



8+



25m



4 pennarelli



6 dadi speciali



4 plancette

• Regolamento di gioco •

Panoramica

I giocatori dovranno lanciare i dadi cercando di ottenere da 1 a 3 combinazioni in modo da segnare nella Libreria della propria plancetta gli oggetti migliori. Al termine della partita solamente i ripiani (righe orizzontali) e le colonne (righe verticali) in cui avrete segnato almeno tre oggetti daranno punti. Ma attenzione! Se un giocatore riesce a segnare tutti e cinque gli oggetti di un ripiano o di una colonna, bloccherà quel ripiano o quella colonna sulla Libreria di tutti gli avversari!

Preparazione

Ogni giocatore prende **1 pennarello** e **1 plancetta**, che piazza davanti a sé, e inserisce il suo nome nell'apposito spazio in alto sulla plancetta (vedete sotto). Mettete i **6 dadi** al centro del tavolo. Scegliete a caso il **primo giocatore**, che segnerà con una X la scatola presente in alto sulla propria plancetta.



Come si gioca



A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, vi alternerete nello svolgere il vostro turno, durante il quale dovrete eseguire le seguenti **2 fasi**:

1. Lanciare i dadi
2. Segnare gli oggetti.

1 Lanciare i dadi

Lanciate i 6 dadi. A questo punto, se volete, avete a disposizione ancora **2 rilanci** per modificare il risultato ottenuto. Ad ogni rilancio potete tenere e/o rilanciare quanti dadi volete. Potete anche decidere di tenere dei dadi durante il primo rilancio e poi rilanciarli successivamente.

Esempio: Giuliano lancia i dadi



1° lancio (decide di rilanciarne 3)



2° lancio (decide di rilanciarne 2)



3° lancio (risultato finale che deve tenere)

2 Segnare gli oggetti

Sulla plancetta è riportata una Libreria composta da 5 ripiani e 5 colonne (25 scomparti in tutto). Le icone sulla sinistra si riferiscono alle facce dei dadi necessarie per segnare un oggetto in quel ripiano; le indicazioni in alto si riferiscono al numero di dadi con la stessa faccia necessari per segnare un oggetto in quella colonna. Il numero all'interno dello scomparto è, invece, il suo valore in punti.

Per segnare un oggetto dovete creare una **combinazione di dadi** utilizzando il risultato finale che avete ottenuto. Gli oggetti vanno **segnati cerchiandoli** all'interno del relativo scomparto, in modo che i numeri rimangano visibili.



Potete segnare al **massimo 3 oggetti** in un turno. Potete suddividere i dadi per formare le combinazioni che preferite. Potete utilizzare tutti i dadi o solo una parte di essi per le vostre combinazioni. Un dado usato in una combinazione per segnare un oggetto non può essere usato in un'altra combinazione.

Esempio: con il risultato ottenuto nell'esempio precedente, Giuliano avrebbe potuto suddividere i dadi in combinazioni diverse per segnare, ad esempio, il gatto da 3 punti con   , il gatto da 1 punto con  e il trofeo da 1 punto con , senza utilizzare il dado .

Jolly



I jolly possono sostituire qualsiasi faccia. Potete usare **solo 1 jolly in ogni combinazione**. Tuttavia **non potete usare un jolly da solo** (per formare una combinazione di un dado potete cioè usare un jolly solo associandolo ad almeno un altro dado).

Esempio: Giuliano ha ottenuto il seguente risultato       da cui può ottenere diverse combinazioni.



combinazioni valide



combinazioni NON valide

Nell'eventualità che il risultato finale sia composto da soli Jolly, potete segnare un oggetto qualsiasi della vostra Libreria non ancora segnato.

Completare un ripiano o una colonna

Non appena un giocatore riesce a segnare tutti e 5 gli oggetti di un ripiano o di una colonna, gli altri giocatori **devono eliminare** tutti gli oggetti non ancora segnati nello stesso ripiano o colonna della loro Libreria, barrandoli con una **X** (gli oggetti segnati in precedenza in quel ripiano o quella colonna non vengono eliminati). Gli oggetti eliminati non possono più essere segnati.



Esempio: Giuliano completa il primo ripiano 🐱, quindi Arianna elimina gli oggetti non ancora segnati nello stesso ripiano della sua Libreria.

Fallire un lancio

Se al termine di una fase di lancio del vostro turno non potete segnare neanche un oggetto (perché avete già segnato o eliminato tutti gli oggetti collegati a ogni possibile combinazione del vostro risultato finale), dovete eliminare tutti gli oggetti (barrandoli con una X) non ancora segnati di un ripiano (non di una colonna) a vostra scelta. Il ripiano deve avere almeno un oggetto non ancora segnato.

Esempio: Giuliano lancia i dadi 3 volte, ma non ottiene combinazioni utili a segnare neanche un oggetto. Sul ripiano 📖 ha già segnato 3 oggetti validi per il punteggio, quindi decide di eliminare gli oggetti non ancora segnati su questo ripiano.

Fine della partita



Quando un giocatore **completa 2 ripiani** sulla sua Libreria (ha, cioè, segnato o eliminato tutti gli oggetti di quel ripiano) innesca la fine della partita. La partita prosegue fino a che il giocatore seduto alla destra del primo giocatore non ha svolto il suo turno, in modo che tutti abbiano giocato lo stesso numero di turni. Se a innescare la fine della partita è il giocatore seduto alla destra del primo giocatore, la partita finisce immediatamente.

Conteggio dei punti

Alla fine della partita contate i punti nel seguente modo:

- sommate i valori relativi agli oggetti segnati in ogni **ripiano** della vostra Libreria dove ci siano **almeno 3 oggetti segnati** e riportate il risultato nello spazio apposito a destra del ripiano;
- sommate i valori relativi agli oggetti segnati in ogni **colonna** della vostra Libreria dove ci siano **almeno 3 oggetti segnati** e riportate il risultato nello spazio apposito sotto la colonna.

Importante: per ogni ripiano o colonna in cui avete segnato solo 1 o 2 oggetti non otterrete nessun punto!

Sommate fra loro i punti così calcolati e riportate il risultato nella scatola in basso a destra. Il giocatore che ha totalizzato più punti è il **vincitore!** In caso di parità, la vittoria è condivisa.

Esempio di conteggio di un ripiano: alla fine della partita, il primo ripiano della Libreria di Giuliano ha 3 oggetti segnati. Giuliano somma i valori relativi agli oggetti segnati in questo ripiano e ottiene 8 punti che riporta a destra.



Esempio di conteggio finale: Giuliano somma i punti ottenuti da ciascun ripiano e da ciascuna colonna in cui ha segnato almeno 3 oggetti.



Crediti

Autore: Simone Luciani

Illustrazioni: Sara Valentino

Direzione Artistica: Arianna Santini

Edizione a cura di: Giuliano Acquati

Regolamento: Stefania Niccolini

Ringraziamo i nostri partner di Horrible Games, Hans im Glück, Feuerland per averci concesso di inserire i loro giochi in libreria!



© 2024. Cranio Creations.
Tutti i diritti riservati.

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 - Milano - Italia
www.craniocreations.it