



REGOLE

DICE ACADEMY™

PARIS!

ELVIS!

POKER!





YANNICK GOBERT



Verifica le tue conoscenze e la prontezza di risposta! Dato un argomento, dovrai essere il primo a trovare la parola con una delle lettere proposte! I lanci si susseguono, le menti si aprono e le parole sgorgano!

MATERIALI DI GIOCO

- 5 dadi “lettere” (in 5 colori diversi)
- 5 dadi “argomenti” (in 5 colori diversi)

SCOPO DEL GIOCO

Lancia i dadi, individua gli argomenti e collegali alle “lettere”!

Il primo giocatore che raggiunge il punteggio prefissato all’inizio della partita sarà il vincitore.

PREPARAZIONE

- Estrai i dadi dalla scatola per poterli lanciare facilmente.
- Fissa insieme agli altri giocatori il punteggio a cui arrivare (10 punti per una partita rapida, 20 per una sfida intermedia, 30 per una gara di alto livello).

Ciascuno si ricorda il suo punteggio, o meglio, ci si munisce di carta e matita e si prende nota del punteggio di tutti i giocatori.

- Si sorteggia il primo che lancerà i dadi e poi si continuerà uno alla volta.

Adesso tutto è pronto per iniziare il gioco!



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il gioco si svolge in più manches successive. All'inizio di ogni manche si svolgono questi preliminari:

- Si separano i dadi, mettendo da un lato i 5 dadi “argomenti” e dall'altro i 5 dadi “lettere”.
- Si inizia lanciando per primi i 5 dadi “argomenti”; li si analizza insieme e si identificano esattamente tutti gli argomenti visibili.
- Quando ogni giocatore avrà identificato chiaramente gli argomenti, vengono lanciati i 5 dadi “lettere”.



Poi, il più velocemente possibile, ogni giocatore cercherà di formare con i dadi il maggior numero di coppie associando i dadi “lettere” di un colore con un dado “argomento” di **un colore diverso**. Nel momento in cui un giocatore trova una parola che comincia con una delle 5 lettere e che illustra uno dei 5 argomenti, lo dichiara ad alta voce e prende i due dadi così associati ponendoli davanti a lui.



Si prosegue il gioco finché terminano le possibilità di associazione o perché finiscono i dadi o perché si esauriscono le idee!

Se un giocatore commette un errore dichiarando un'associazione fasulla (errore di ortografia oppure dadi di uno stesso colore), i due dadi vengono rimessi sul tavolo e il giocatore viene eliminato dalla manche e rientra al prossimo turno.

Per ogni associazione valida, un giocatore guadagna 1 punto.

Terminata una manche si parte con la successiva.

FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando un giocatore raggiunge o supera il punteggio prefissato all'inizio di partita.

In caso di parità si gioca una manche supplementare tra i giocatori a pari merito.

TAVOLA DEGLI ARGOMENTI



Una trasmissione televisiva, una serie



Una canzone, un motivo musicale



Uno sport, un accessorio sportivo



Una città



Una nazione



Un film



Qualcosa di rettangolare



Qualcosa di quadrato



Qualcosa di rotondo



Qualcosa di grande



Qualcosa di piccolo



Qualcosa di liquido



Un mestiere



Un nome femminile



Un personaggio di fiction



Un cantante,
una cantante



Un nome
maschile



Un personaggio
famoso



Un uccello



Un animale
terrestre



Un pesce, un
animale marino



Un albero, un
vegetale



Un oggetto



Un monumento



Un indumento



Un veicolo



Un piatto tipico



Una bevanda



Un gioco



Un frutto o un
legume

© 2019 Blue Orange Editions. Dice Academy
e Blue Orange sono marchi depositati di Blue
Orange Editions, Francia. Prodotto in Cina.

Ideato in Francia.

www.blueorangegames.eu