



REGOLE

 Eric B Vogel

DICY

C **A** **R** **D** **S** TM



Sarete voi a decidere come combinare i dadi, se guadagnare punti o sacrificare le vostre carte. Ma non sarà sempre una scelta facile da compiere. Accumulare più punti degli avversari sarà una vera sfida!

COMPONENTI

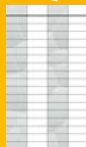
- 6 dadi
- 48 carte (ognuna con un lato Attivo e un lato Congelato)



- 1 carta Primo Giocatore



- 1 blocchetto segnapunti



SCOPO DEL GIOCO

Soddisfate i requisiti delle carte con l'aiuto dei dadi e accumulate più punti dei vostri avversari.

MODALITÀ GLACIALE

Per godere appieno del gioco, vi consigliamo di giocare prima in modalità Glaciale. Dopo alcune partite, potete provare altre modalità o crearne di nuove, con l'aiuto delle carte avanzate descritte alla fine del regolamento.

PREPARAZIONE

- Distribuite a ogni giocatore un set di 5 carte dello stesso colore che abbiano la lettera **A** nell'angolo. Rimettete le carte rimanenti nella scatola, perché non serviranno in questa partita.
- Ogni giocatore posiziona le 5 carte davanti a lui, con il lato **Attivo** a faccia in su (vedi di seguito "**lato Attivo e Congelato**").
- Il più giovane tra tutti sarà il primo giocatore. Egli prende i 6 dadi e posiziona davanti a lui la carta Primo Giocatore, che dovrà mantenere per tutta la partita.

Su ogni carta troverete due informazioni:

1. Lato Attivo o Congelato

- Quando la carta mostra il lato **Attivo**, ossia quando mostra il colore del giocatore (esempio per il giocatore rosso), si può usare per guadagnare punti o rilanciare i dadi.
- Quando la carta mostra il lato **Congelato**, non si può usare. Per poterla usare di nuovo, bisogna girarla dal lato Attivo.



2. Requisiti da soddisfare

L'immagine sulla carta indica come poter guadagnare punti.



*Esempio di preparazione per una partita a 3 giocatori.
I giocatori usano tutte le carte "A".*

SVOLGIMENTO

La partita si svolge in più turni, iniziando dal primo giocatore e procedendo in senso orario.

All'inizio del proprio turno, il giocatore deve lanciare tutti i 6 dadi.

Se il risultato del lancio non vi soddisfa, potete rilanciare alcuni o tutti i dadi, rivelando il lato **Congelato** di una delle vostre carte Attive. L'azione si può ripetere quante volte si desidera, a patto che si abbiano carte Attive da poter girare dal lato **Congelato**.

Scegliete poi una delle due azioni seguenti:

● **Guadagnare punti**

Scegliete una delle vostre carte Attive e soddisfatene i requisiti della carta in base ai valori presenti sui dadi lanciati.

Dopo aver usato la carta, giratela dal lato **Congelato**.

Annotate i punti guadagnati sul blocchetto segnapunti.

oppure

● **Saltare il turno**

Se non volete o non potete fare punti, saltate il turno.

Per farlo, ripristinate tutte le carte Congelate, rivelando di nuovo il lato **Attivo**. Come conseguenza, ogni altro giocatore deve ripristinare una sua carta Congelata, se la possiede, rivelando il lato **Attivo**.

In questo modo il turno finisce; tocca ora al giocatore sulla sinistra.

Importante: se all'inizio del turno tutte le carte che avete sono Congelate, l'unica azione possibile è "**Saltare il turno**", così da poterle ripristinare.

CARTE (A) MODALITÀ GLACIALE



Requisiti:

Scegli 2 dadi.
Si considerano tutti i valori.



Punteggio:

Somma il valore dei dadi.

Esempio: 4 + 5 = 9 punti.

Effetto immediato: i giocatori alla tua sinistra e alla tua destra devono congelare una loro carta Attiva, se la possiedono.

Requisiti:

Usa tutti i 6 dadi.



Tutti i valori devono essere compresi tra 1 e 5. Non possono esserci dadi di valore 6.



Punteggio:

Somma il valore dei dadi.

Esempio: 2 + 3 + 5 + 5 + 1 + 4 = 20 punti.



Requisiti:

Scegli almeno 1 dado. Il valore del dado deve essere dispari: 1, 3 o 5. Puoi usare fino a 6 dadi.



Punteggio:

Somma il valore dei dadi.

Esempio: 1 + 1 + 5 + 5 + 3 = 15 punti.



Requisiti:

Scegli almeno 2 dadi. I valori dei dadi devono formare una sequenza.



Puoi usare fino a 6 dadi.

Punteggio:

Somma il valore dei dadi.

Esempio: 2 + 3 + 4 = 9 punti.

**Requisiti:**

Scegli 4 dadi. Crea 2 coppie di dadi con valore diverso.

**Punteggio:**

Somma il valore dei dadi.



Esempio: $(6 + 6) + (3 + 3) = 18$ punti.

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore raggiunge un totale di 100 punti o più, completate il round in atto, assicurandovi che tutti compiano lo stesso numero di turni.

Il giocatore con il punteggio più alto vince. In caso di pareggio, vince chi ha più carte Attive. In caso di ulteriore pareggio, la vittoria si condivide.

MODALITÀ INTERGLACIALE

Nella modalità Interglaciale, la partita segue le stesse regole della modalità Glaciale, con le seguenti eccezioni:

In fase di preparazione:

- Uno dei giocatori prende 12 carte dello stesso colore, le mescola e ne pesca 5 a caso da posizionare di fronte a lui in linea, con il lato Attivo verso l'alto.
- Tutti gli altri giocatori prendono la stessa combinazione di 5 carte pescata dal primo giocatore e le posizionano allo stesso modo.

Rimettete le carte rimanenti nella scatola.

Durante la partita:

Alcune carte hanno un effetto immediato da applicare quando si guadagnano punti. Nota: l'effetto va applicato immediatamente, dopo di ciò si gira la carta dal lato Congelato.

CARTE MODALITÀ INTERGLACIALE

Requisiti:

Scegli almeno 1 dado.



Si considerano solo i dadi con valore 6.
Puoi usare fino a 6 dadi.

Punteggio:



Somma il valore dei dadi.

Esempio: $6 + 6 + 6 = 18$ punti.

Effetto immediato: i giocatori alla tua sinistra e alla tua destra devono ripristinare una loro carta Congelata, se la possiedono.



Requisiti:

Scegli 2 dadi dello stesso valore.



Punteggio:

Raddoppia la somma dei 2 dadi.

Esempio: $(4 + 4) \times 2 = 16$ punti.



Requisiti:

Scegli 3 dadi.



Considera i 3 valori più bassi tra tutti i 6 dadi.

Punteggio:

Somma il valore dei dadi.

Esempio: $1 + 3 + 3 = 7$ punti.

Effetto immediato: ogni giocatore deve congelare una carta Attiva a sua scelta, se la possiede.

Requisiti:

Scegli almeno 1 dado.



I dadi devono essere tutti di valore diverso.

Puoi usare fino a 6 dadi.

Punteggio:

Ogni dado vale 4 punti.

Esempio: $1, 5, 2, 6 = 4$ dadi \times 4 punti = 16 punti.

**Requisiti:**

Scegli almeno 1 dado. I dadi devono essere tutti di valore diverso.
Puoi usare fino a 5 dadi.

Scoring:

Somma il valore dei dadi.

Esempio: $5 + 2 + 4 = 11$ punti.

**Requisiti:**

Usa tutti i dadi.

Si considerano tutti i valori.

Punteggio:

Sottrai a 40 il valore totale dei dadi.
Esempio: $40 - (2 + 3 + 6 + 4 + 1 + 3) = 21$ punti.

**Requisiti:**

Scegli almeno 1 dado. I dadi scelti devono avere lo stesso valore.
Puoi usare fino a 6 dadi.

Punteggio:

Ogni dado vale 5 punti.

Esempio: $1, 1, 1 = 3 \text{ dadi} \times 5 \text{ punti} = 15$ punti.



Se si desidera, durante la preparazione si può scegliere una delle combinazioni di carte qui di seguito.

B Modalità Principiante**C Modalità Intermedio**

D Interazioni Avanzate



Esempio di 3 turni svolti da Cristina:

TURNO 1

Cristina lancia i dadi:

6, 6, 5, 2, 1, 1.

Con i due dadi dal valore 6, guadagna 24 punti usando la carta **A**, che poi congela.



TURNO 2

Cristina lancia i dadi:

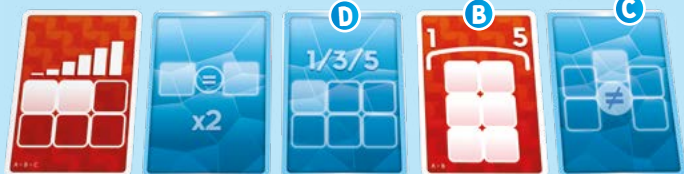
5, 5, 4, 4, 2, 1.

Non può più usare la carta che raddoppia il valore di una coppia, ma ha ancora 4 carte Attive.

Potrebbe guadagnare 21 punti con la carta **B**, ma decide di rilanciare 2 dadi per provare a ottenere un punteggio più alto.



Congela la carta **C** e rilancia i dadi dal valore 1 e 2, ottenendo così un 6 e un 3. Visto che il 6 non le torna utile, decide di congelare anche la carta **D** e rilancia solo il dado dal valore 6, ottenendo un 4. Cristina decide di guadagnare 25 punti con la carta **B**, grazie a tutti i dadi $5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 3$. Infine, congela la carta appena usata.



TURNO 3

Cristina lancia i dadi: 6, 4, 4, 3, 2, 1.

Le rimane una sola carta Attiva.

Decide di guadagnare 10 punti creando una sequenza con i dadi $1 + 2 + 3 + 4$.

Infine congela la carta utilizzata.

Ora tutte le carte di Cristina sono congelate. Dovrà ripristinarle nel prossimo turno svolgendo l'azione **"Saltare il turno"**.



Traduzione italiana a cura di Giada Ruscitto e Giulia Cicci per The Geeky Pen.

© 2024 Blue Orange Edition. Dicy Cards e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu

