

# DADIPPER

## SCOPO DEL GIOCO

Questa è una “riedizione” (molto) semplificata (e artigianale) del gioco francese TUMBLIN-DICE (edizioni Ferti) che però, a differenza di quello, prevede un più facile conteggio dei punti se si gioca con bambini pur mantenendo lo spirito competitivo e l’abilità (e dolcezza) richiesta nel lancio dei dadi: chi riuscirà a ottenere il maggior punteggio in questa specie di flipper con dadi invece che con palline?

Ogni sfida è composta da più manches (vedere oltre) e sono previste due modalità di gioco (in realtà si tratta solo di due diverse modalità di conteggio dei punti): **base** (se si gioca con bambini sotto gli 8 anni) e **avanzata** (per tutti gli altri).

Ad ogni partita possono prendere parte da 2 a 4 giocatori dai 5 (purché ci sia qualcuno in grado di spiegare le regole e di conteggiare i punti) ai 99 anni. E’ possibile sfidarsi in 6 o 8 se si formano 3 o 4 squadre formate da due giocatori ognuna (con due dadi da tirare da ciascun componente).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene 16 dadi suddivisi in 4 differenti colorazioni (una per ogni giocatore), un tabellone di gioco (attenzione: gli elementi grafici rossi presenti su di esso hanno solo una funzione decorativa) e questo foglio di istruzioni (si consiglia però di procurarsi anche un pezzo di carta ed una matita per segnare i punti che si otterranno).

Innanzitutto i giocatori stabiliscono quale debba essere il punteggio minimo da raggiungere per la vittoria finale (vedere oltre), quindi si posizionano i dadi dei giocatori che si vogliono affrontare negli appositi spazi (definibili come “aree deposito” e che si trovano a fianco dell’area DADIPPER - uno spazio a scelta per ogni giocatore) e la sfida può subito avere inizio!

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore sposta uno dei suoi dadi dalla sua “area deposito” all’area rialzata denominata DADIPPER (può scegliere il punto che preferisce lungo tutta la superficie rialzata) e lo colpisce con uno “schiarro di dito” per farlo rotolare sul tabellone nella posizione da lui preferita: per esempio può cercare di farlo fermare in un’area che gli consente di ottenere il maggior punteggio, oppure usarlo per colpire dadi avversari per spingerli in altre posizioni del tabellone o meglio ancora per spingerli fuori da esso. Il turno passa poi al giocatore successivo e si ripete finché tutti i giocatori rimangono senza dadi nelle loro “aree deposito”. A questo punto si procede al conteggio dei punti ottenuti da tutti in questa manche, e poi si riposizionano tutti i dadi nelle proprie “aree deposito” e si ricomincia una nuova manche e così via finché qualcuno non raggiunge il punteggio minimo stabilito all’inizio.

**Per la modalità base:** il conteggio dei punti di ogni manche per ogni giocatore avviene assegnando 2 punti per ogni suo dado che si trova nella zona “x2”, 3 punti per ogni suo dado che si trova nella zona “x3”, 4 punti per ogni suo dado che si trova nella zona “x4” e togliendo 1 punto per ogni suo dado che si trova nella zona “x-1”. In caso di “dubbi” (dato parzialmente su due zone), si associa l’area più sfavorevole. Si consiglia di stabilire per la vittoria finale un totale minimo di almeno 20 punti.

**Per la modalità avanzata:** il conteggio dei punti di ogni manche per ogni giocatore avviene come sommatoria dei valori dei dadi (fa fede la sola faccia a vista in alto) presenti sul tabellone moltiplicati per il valore identificativo dell’area in cui si trovano (esempi: un dado con valore 4 nell’area “x2” dà diritto a 8 punti, un dado con valore 6 nell’area “x-1” fa perdere 6 punti). Volendo si può stabilire una penale per ogni dado finito fuori dal tabellone (esempi: sottrarre il valore comunque ottenuto, piuttosto che sottrarre fissi sempre -2 punti) decidendo se sono ammissibili sommatorie di manche anche negative. In caso di “dubbi” (dato parzialmente su due zone), si associa l’area più sfavorevole. Si consiglia di stabilire per la vittoria finale un totale minimo di almeno 100 punti (200 se tra “esperti”).

Buon divertimento.