



Di Leo Colovini

MASTERDICE

Würfle die Würfel & mach den Code - Lancia i dadi e decifra il codice

Un stimolante gioco di deduzione per 2 giocatori

Componenti del gioco

- 26 dadi:
 - 2 blu
 - 2 rossi
 - 2 gialli
 - 2 verdi
 - 18 bianchi
- 1 tavoliere (codemaster)
- Le regole



Scopo del gioco

Ogni incontro è formato da 2 partite. Nella prima partita uno dei giocatori è il creatore del codice (codificatore) e l'altro è colui che scopre il codice (solutore). Nella seconda partita i giocatori si scambiano i ruoli. Il solutore scopre il codice cercando di usare meno tentativi possibili.

Preparazione

- Il codificatore riceve 1 set di 4 dadi colorati (blu, rosso, giallo e verde).
- Il solutore riceve l'altro set di dadi colorati e i 18 dadi bianchi.
- Posizionare il tavoliere (codemaster) sul tavolo: il codificatore dovrebbe sedersi dalla parte dello schermo, il solutore di fronte.
- Il codificatore tira i suoi 4 dadi colorati senza mostrare i risultati all'avversario (meglio se questo chiude gli occhi). Il codificatore mette ogni dado sul campo con il colore corrispondente dietro lo schermo. In questo modo possono essere visti dal codificatore e non dal solutore.



Svolgimento del gioco

Il solutore tenta di indovinare il valore dei dadi colorati lanciati dal codificatore. Lui può fare sette tentativi. Ogni tentativo ha le seguenti fasi:

1. Lanciare 4 dadi bianchi.
2. Mettere 1, 2, 3, o 4 dadi bianchi su una riga del codemaster.
3. Ricevere informazioni dal codificatore.

1. Lanciare 4 dadi bianchi

Il solutore lancia 4 dadi bianchi. Se ne possiede meno di 4, tira solo i dadi rimanenti.



2. Mettere 1, 2, 3, o 4 dadi bianchi su una riga del codemaster

Il solutore sceglie quanti dadi mettere su una riga vuota del codemaster. Decide lui quale dado mettere su quale campo. Egli usa la prima fila per il suo primo tentativo, la seconda riga per il suo secondo tentativo, e così via. La prima riga è pensata per la sua soluzione definitiva (vedi in seguito).

codice



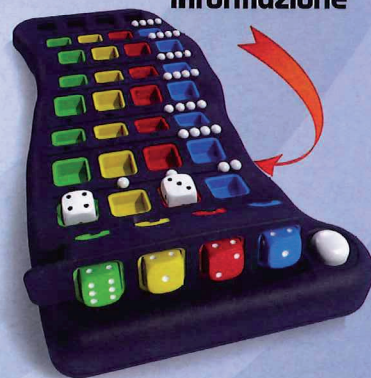
Suggerimento: può essere utile non usare tutti i dadi lanciati. In questo modo il solutore può ottenere informazioni più specifiche.

3. Ricevere informazioni dal codificatore

Il codificatore si serve dei cursori accanto alla riga usata per marcare quanto il tentativo del solutore è diverso dal codice vero e proprio:

- ☒ Per ogni dado bianco di valore uguale al dado colorato nella stessa colonna, deve spostare un cursore sul simbolo ☒ (che significa che il valore è corretto).
- ☒ Per ogni dado bianco di valore maggiore rispetto al dado colorato nella stessa colonna, deve spostare un cursore sul simbolo ☒ (che significa che il valore deve essere inferiore).
- ☒ Per ogni dado bianco di valore minore rispetto al dado colorato nella stessa colonna, sposta il cursore sul simbolo ☒ (che significa che il valore deve essere maggiore).

informazione



Importante: il codificatore non dice al solutore quale cursore corrisponde a quale dado. Questo lo dovrà scoprire da sé il solutore!

Suggerimento: per evitare equivoci è bene che il codificatore riassuma anche a voce il significato di \oplus e \ominus (per evitare che gli indizi possano essere interpretati alla rovescia).

Codice indovinato

Quando il solutore pensa di sapere il codice, può immediatamente mettere i 4 dadi colorati nella fila corrispondente alla sua prima riga (riga soluzione).
Sceglie il valore da sé (non deve lanciare i dadi). Ora, il codificatore mostrerà il codice reale premendo il pulsante bianco accanto allo schermo.

Nota: dopo 7 tentativi, il solutore deve completare la sua fila della soluzione.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando entrambi i giocatori sono stati solutori e codificatori una volta (dopo 2 partite). Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore.

Suggerimento: i giocatori possono decidere di giocare più partite durante un incontro, ma ogni giocatore dovrebbe essere solutore lo stesso numero di volte in cui è codificatore.

fila della soluzione



1 x 5
punti



6 x 1 punti



20 punti per la
decifrazione del codice

Fine della partita

Se il solutore ha scoperto il codice ottiene 20 punti.
Per ogni riga vuota del codemaster ottiene 5 punti aggiuntivi.
Per ogni dado bianco non utilizzato otterrà un altro punto aggiuntivo. Se il solutore non scopre il codice non otterrà alcun punto.

Note: il solutore può effettuare un solo tentativo riempiendo la fila della soluzione.

Se il codificatore ha dato delle informazioni sbagliate, il solutore calcola i propri punti come se avesse indovinato subito dopo il tentativo in cui si è individuato l'errore.



Autore: Leo Colovini
Grafica: NPD Toys / Carletto AG ©
2012 - 999 Games b.v.
Prodotto in Cina
Tutti i diritti riservati

Distribuzione : Carletto AG
Moosacherstrasse 14
8820 Wädenswil
www.carletto.ch



gamefactory®

gamefactory® è un marchio
depositato di Carletto AG.
www.gamefactory.ch



Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Verschluckbare Kleinteile.
Anschrift aufbewahren!

Attention : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés.
Conserver l'adresse !

Attenzione: Non adatto ai bambini al di sotto dei 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.
Conservare l'indirizzo.