







Dancing Dice

di SILVANO SORRENTINO

Un veloce gioco di audacia e fortuna per 2-6 maestri di ballo, da 8 anni in su

Siete i maestri di una coppia di ballerini. Alla fine dell'anno, portate i vostri pupilli ad una maratona di ballo, articolata in varie prove, durante le quali i vostri ballerini si esibiscono in due balli. I giudici di gara valutano positivamente ogni volta solo la metà dei partecipanti, in base alle loro esibizioni. Sangue freddo e un pizzico di fortuna porteranno i vostri ballerini a vincere il titolo di Campioni di Dancing Dice!

CONTENUTO

- 36 dadi danzanti: sei set, di colore differente, ciascuno di 6 dadi (ogni set ha 3 dadi con i passi di quel colore e 3 con i passi bianchi le e facce di quel colore);

- 3 dadi speciali, con ogni faccia di un colore diverso: i dadi Tango;

- un tabellone con la lista dei vari balli e un indicatore della vivacità dei ballerini;

- 6 cubetti performance, in sei colori diversi;

- 6 dischetti vivacità, in sei colori diversi;

- 6 schermi, in sei colori diversi: i sipari;

- queste regole.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di ottenere, durante ogni prova della maratona di ballo, due combinazioni di dadi (balli) che siano di valore più alto di quelle degli avversari, per passare la prova senza perdere punti vivacità. A mano a mano che i ballerini dei giocatori perdono vivacità, i giocatori escono dal gioco; l'ultimo giocatore in gioco vince.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende il sipario, il cubetto e il dischetto corrispondente; riceve, inoltre, i sei dadi del proprio colore.

Esempio. Il giocatore rosso prende i tre dadi con i passi rossi ed i tre dadi con i passi bianchi e le facce rosse.

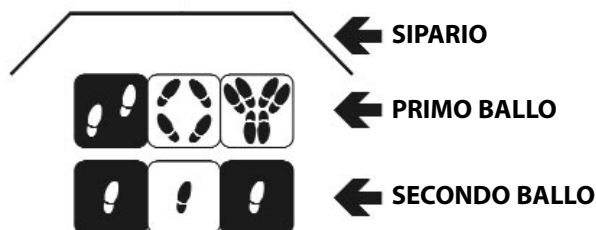
Se si gioca in meno di sei, riponete nella scatola i materiali avanzati. Ponete il tabellone al centro del tavolo. Tutti i giocatori collocano il proprio dischetto in corrispondenza del "10" sull'indicatore di vivacità del tabellone: man mano che un giocatore perde punti vivacità, il suo dischetto scende di posizione.

Tirate i tre dadi Tango, e poneteli sul tabellone, nel cerchio della pista da ballo; la combinazione visibile su di essi è il Tango.

IL GIOCO

Tutti i giocatori lanciano contemporaneamente i propri sei dadi danzanti dietro il proprio sipario, prestando attenzione a coprirli alla vista degli avversari. Subito dopo è possibile, se lo si ritiene utile, annunciare di riprenderne in mano un certo numero (anche tutti) e lanciarli di nuovo (ad esempio: "ne ritiro quattro"). Dopo questo secondo lancio è vietato compierne altri.

A questo punto, sempre dietro il proprio sipario, ogni giocatore dispone i sei dadi in due file da tre dadi ciascuna. Ogni fila è uno dei due balli che i ballerini stanno presentando nella prova. La fila più lontana dal giocatore (e più vicina al centro del tavolo) è il primo ballo, l'altra il secondo, come indicato in figura.



Quando tutti i giocatori hanno disposto i propri dadi, si alzano i sipari. Quindi si procede al confronto di tutti i primi balli, cioè delle prime combinazioni di tre dadi, e dopo al confronto dei secondi, cioè delle seconde combinazioni. Vedremo il confronto fra i balli tra un attimo: prima dobbiamo occuparci del valore dei vari balli!

I valori dei balli

In Dancing Dice, una combinazione di tre dadi danzanti è un ballo. Ad ogni ballo corrisponde un valore diverso.

I valori ottenibili, sono, dal più alto al più basso:

- Boogie: tris di 1
- Tap Dance: tris di 2
- Cha Cha Cha: tris di 3
- Tango: la combinazione dei tre dadi Tango
- 18 (Mambo)
- 17 (Twist)
- 16 (Bolero), ecc.
- ...
- 5 (Mazurka)
- 4 (Macarena).

Tali combinazioni sono riportate nell'ordine corretto sulla pista da ballo.

Il Boogie è un tris di 1 ed è la combinazione più alta in assoluto. Seguono quindi il tris di due, il Tap Dance (o Tip Tap) e il tris di 3, il Cha Cha Cha. Viene poi il Tango, ossia la combinazione di dadi che corrisponde **alle facce** dei tre dadi Tango che stanno nella pista da ballo. *Se, per esempio, il Tango è formato dai dadi 4, 1 e 5, allora una combinazione formata da questi tre dadi, e non una qualsiasi che dia come somma 10, è un Tango.* Se in un ballo uno dei giocatori presenta un Tango, prima della prova successiva i dadi Tango vanno tirati e rimessi nuovamente sulla pista da ballo.

A scalare poi seguono le somme dei tre dadi, da 18 a 4 (e non 3, perché il 3 è il Boogie!): ogni combinazione corrisponde ad un famoso ballo. **Nota bene:** i tris di 4, 5 o 6 assumono il loro valore nominale, rispettivamente 12 (4+4+4), 15 (5+5+5) e 18 (6+6+6) e non costituiscono una combinazione particolare come invece i tris di 1, 2 o 3.

Qualsiasi combinazione ottenuta con tre dadi dello stesso tipo si dice "pura", e vale di più della combinazione "impura", in cui i dadi sono di tipi diversi. *Esempio. Un undici puro di tre dadi tutti con i passi colorati (ad es. 3, 5 e 3) vale più di un undici impuro formato da due dadi con i passi colorati ed uno con quelli bianchi (ad es. un 6 e un 1 dai passi colorati, un 4 con i passi bianchi).* La combinazione più alta in assoluto è quindi un Boogie puro: tre dadi dello stesso tipo – passi colorati o passi bianchi – che mostrano la faccia 1.

Ci sono altre due combinazioni speciali (*Rock e Gala*), ma le vedremo tra poco.

Il confronto fra i balli

Il confronto avviene in due momenti: prima si confrontano tutti i dadi del primo ballo, poi tutti i dadi del secondo ballo.

Per effettuare il confronto del primo ballo, ogni giocatore posa il proprio cubetto performance sulla lista dei balli, in corrispondenza del valore che mostrano i propri primi tre dadi.

Durante ogni confronto, i giudici di gara valutano positivamente sempre solo la **metà del numero dei partecipanti**, arrotondata per difetto. Partendo dunque dal Boogie e scendendo lungo la scala delle performance, procedete finché non raggiungete un tale numero di cubetti. *Esempio. Con cinque giocatori, i giudici valutano positivamente solo due balli su cinque.* (Tale indicazione è riportata sia sul tabellone, sia all'interno dei sipari.)



I giocatori la cui performance non è valutata positivamente perdono un punto vivacità: registrano questa perdita sul tabellone, facendo scendere di uno il loro dischetto vivacità.

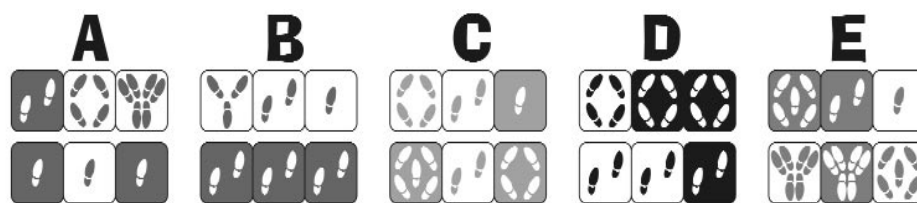
Nel caso di ex-aequo nelle posizioni valutate positivamente, tutte le coppie di ballerini in parità non perdono punti vivacità (vedi il confronto del secondo ballo nell'esempio che segue). Ricordate però che le combinazioni pure valgono più delle corrispondenti combinazioni impure!

Terminato il confronto del primo ballo, i giocatori riprendono i propri cubetti performance, e si procede, in maniera analoga, al confronto per il secondo ballo.

Una volta terminato il confronto per il secondo ballo, questa prova della maratona di ballo è finita. Ne inizia una nuova, con i giocatori che lanciano nuovamente i propri sei dadi dietro il sipario.

Esempio.

Andrea, Beatrice, Claudio, Daniela ed Enrico stanno giocando una partita a Dancing Dice. Fintanto che nessuno è eliminato, in ogni confronto i balli valutati positivamente sono due. Il Tango per questo ballo è il 421. Questi sono i risultati dei loro balli (in grassetto i dadi con i passi colorati)



	Andrea	Beatrice	Claudio	Daniela	Enrico
1° ballo	246	321	421	444	521
2° ballo	111	222	524	222	665

Tutti i giocatori mettono i propri cubetti performance sul tabellone, in corrispondenza delle combinazioni ottenute.

Nel primo ballo, Claudio ha un Tango, Andrea e Daniela hanno 12, Enrico ha 8 e Beatrice 6. I balli giudicati positivamente sono il Tango di Claudio ed entrambi i risultati di Andrea e Daniela (poiché in ex-aequo: entrambi i 12 sono impuri!). Beatrice ed Enrico perdono un punto vivacità. Poiché Claudio ha ottenuto un Tango, i dadi Tango andranno tirati di nuovo e rimessi sulla pista da ballo al termine del confronto sui due balli (non vanno tirati tra il primo ballo e il secondo!).



Confrontando il secondo ballo, vediamo che Andrea ha un Boogie, Beatrice e Daniela un Tap Dance, Claudio ha 11 ed Enrico 17. Il Tap Dance di Beatrice, però, è ottenuto con dadi dello stesso tipo, ed è quindi puro: vale più di quello di Daniela! Dunque Andrea e Beatrice sono giudicati positivamente, mentre Claudio, Daniela ed Enrico perdono un punto vivacità.



Altre combinazioni speciali

Il Rock

Si ha un *Rock* quando si dispongono i sei dadi in due righe identiche (es. 125, 125 – il tipo di dado non ha importanza). Per rendere evidente di avere un *Rock*, il giocatore stende il sipario sul tavolo, con il lato interno rivolto verso l'alto, e vi colloca sopra le due righe una sotto all'altra, ma unite fra loro. Chi presenta il *Rock* partecipa ad entrambi i confronti come tutti, dunque il suo cubetto va contato; se però perde i confronti, non perde punti vivacità!

Il Gala

Il *Gala* è una serie di sei dadi uguali (ad esempio: 4-4-4-4-4). Chi ha un *Gala* partecipa ai confronti come per il *Rock*, cioè senza la possibilità di perdere punti vivacità. Il cubetto del giocatore va messo in corrispondenza della performance di tre soli dadi (nell'esempio è 4-4-4, e il cubetto va sul 12 in entrambi i confronti). Inoltre, terminati entrambi i confronti, il giocatore recupera due punti vivacità (non può in ogni caso andare oltre dieci): fate salire il suo disco di due posizioni. Chi ha un *Gala* lo mostra mettendo sul sipario i sei dadi, sulla stessa riga.

Fine della partita

Quando i punti vivacità di un giocatore arrivano a 0, quel giocatore esce dal gioco (non tira più i dadi fino al termine della partita). Vince l'ultimo giocatore a rimanere in gioco.

NOTE:

- Il numero di vincitori che escono da ogni confronto scende man mano che i giocatori escono dalla partita! Esempio. Si sta giocando in sei, e da ogni confronto escono tre vincitori. Durante il confronto del primo ballo, i tre perdenti perdono il decimo e ultimo punto vivacità, ed escono immediatamente dal gioco. Dal confronto del secondo ballo dovrà uscire allora un solo vincitore fra i tre rimasti in gioco!
- Il Tango resta sul tabellone fino a che un giocatore non lo mostra in un confronto con i propri dadi. Quando questo succede, ricordate di tirare nuovamente i tre dadi Tango all'inizio della prova seguente, così da avere un nuovo Tango.
- Se uno dei giocatori muove inavvertitamente uno o più dei suoi dadi dietro lo schermo, deve ritirarli e tenere i risultati che usciranno. Se invece li muove volontariamente, allora forse sta cercando di barare: non giocate più con lui!



Autore: **Silvano Sorrentino**

Illustrazioni: **Gianpaolo Derossi**

Art director: **Stefano de Fazi**

Redazione regole: **Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu**



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 – Perugia – Italy

Tutti i diritti riservati.

Per domande, commenti o suggerimenti:

www.davincigames.com

Ringraziamenti a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, Beniamino Sidoti, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.

