

Illustrazioni di

ALE
GIOR
GINI

Carlo Carzan
Sonia Scalco

DRAGON DADO

Una cavalleresca sfida
all'ultimo lancio



Istruzioni

Erickson



Il regno di Ludus è in subbuglio,
il Dragondado si è svegliato
e vuole diventare il padrone
di tutti i giochi del reame.

Solo il più coraggioso dei Cavalieri potrà domarlo
e diventare il Cavaliere di Dragondado.

Il Re e la Regina hanno chiamato a raccolta
i quattro migliori Campioni del Reame,
chi di loro riuscirà a addestrare
il drago più pericoloso?

Prima di entrare nell'Arena per la prova finale
potrete allenarvi nelle singole sfide.

I materiali

28 dadi
(4 set da 7 dadi di colori diversi)



1 Carta Dragondado



24 Carte Azione

9 Carte
Sfida Velocità



5 Carte
Sfida Calcolo



9 Dadi d'oro



10 Tesori



1 Segnalino



6 Incantesimi

Scopo del gioco

Superare le prove nell'Arena dei Dadi e diventare il Cavaliere di Dragondado.

Allenamenti

Prima di sfidare gli altri Cavalieri nell'Arena dei Dadi è possibile allenarsi nelle singole prove.

Esistono due tipologie di prove:

Calcolo: per allenare la capacità di contare a mente

Velocità: per allenare le abilità manuali e di calcolo semplice

Nelle prossime pagine si trovano le regole di ogni sfida, non è necessario leggerle tutte per iniziare a giocare, basta sceglierne una, prendere i dadi e iniziare l'allenamento.

Dopo un po' di allenamenti si può andare alle ultime pagine di queste istruzioni, dove si trovano le regole per la sfida dentro l'Arena dei Dadi e diventare il Cavaliere di Dragondado.

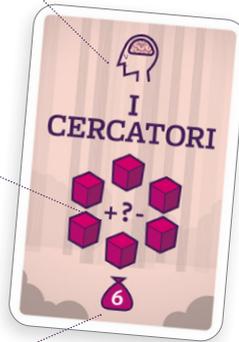
Carte Sfida

SFIDA VELOCITÀ



SCHEMA
DEL GIOCO

SFIDA CALCOLO



BOTTINO

Carte Azione



QUANTITÀ DI DADI

NUMERO DA OTTENERE

OPERAZIONE DA UTILIZZARE

1.

I CERCATORI



SCOPO DELLA SFIDA:

calcolare un risultato prima degli altri



TUTTI I
CAVALIERI



UN SET DI DADI
PER OGNI CAVALIERE



DADI
D'ORO

- Ogni Cavaliere prende 6 dadi del proprio set, gli altri vengono messi da parte. Tra i dadi messi da parte il Cavaliere di turno ne prende 3.
- Il Cavaliere di turno lancia i 3 dadi e ne somma il risultato. I dadi restano visibili a tutti.
- Ogni Cavaliere prende il proprio set di 6 dadi e li lancia dinanzi a sé. Giocano tutti contemporaneamente, dopo avere detto insieme «1-2-3 Dragondado».
- Usando a scelta addizioni e sottrazioni i Cavalieri devono comporre il numero corrispondente alla somma dei tre dadi lanciati all'inizio dal Cavaliere di turno.
- Per comporre la somma si possono utilizzare da 2 a 6 dadi del proprio set. Non si può «comporre» la somma con un solo dado.
- Se lo desidera ogni Cavaliere può rilanciare tutti i sei dadi quante volte ritiene opportuno. I dadi devono essere però rilanciati sempre tutti insieme.
- Il primo che riesce nel calcolo, mette la mano sulla Carta Dragondado e ferma il gioco. Il Cavaliere deve fare vedere i dadi e i calcoli che ha fatto per raggiungere la somma a tutti.
- Se non ci sono errori il Cavaliere vince un punto Dado d'oro.
- In caso di errori, perde un punto, se non ne avesse, allora non accade nulla.
- Il primo che vince 3 punti, vince la Carta Sfida.

2.



GRAN DADO



SCOPO DELLA SFIDA:

comporre una sequenza di operazioni per raggiungere il risultato con il valore più alto



TUTTI I
CAVALIERI

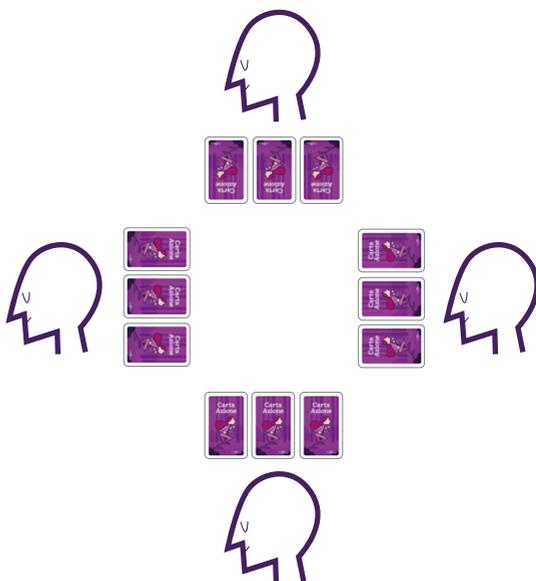


UN SET DI DADI
PER OGNI CAVALIERE



CARTE AZIONE
(USARE LA METÀ INFERIORE)

- Si mischiano le Carte Azione e ogni Cavaliere ne pesca 5, quelle rimanenti vengono messe da parte e non utilizzate.
- Ognuno sceglie una carta che colloca davanti a sé (senza mostrarla agli altri) e passa le restanti carte del proprio mazzo al Cavaliere alla sua sinistra.
- L'azione si ripete finché ogni Cavaliere ha davanti tre carte. La seconda carta va collocata a destra della prima e la terza dopo la seconda. Le altre carte rimanenti si mischiano e si mettono coperte sul tavolo.
- Ognuno riguarda le tre carte dinanzi a sé, le pone ben distanziate tra loro senza cambiarne l'ordine e da questo momento in poi non potrà più vederle.



1.



LANCIO



SCOPO DELLA SFIDA:

essere il più veloce a lanciare i dadi di un determinato valore

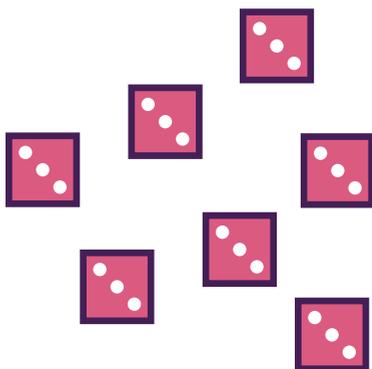


TUTTI I
CAVALIERI



UN SET DI DADI
PER OGNI CAVALIERE

- Il Cavaliere di turno lancia un dado per definire il valore della sfida e lo rimette nel proprio set.
- Ognuno prende il set di dadi, dopo avere detto tutti insieme «1-2-3 Dragondado», li lancia per ottenere il valore della sfida.
- Mette da parte i dadi corretti e continua a lanciare gli altri, finché tutti i dadi non hanno lo stesso valore.
- Il primo che riesce nella sfida prende la Carta Dragondado e risulta vincitore.



2.

DOPPIO LANCIO



SCOPO DELLA SFIDA:

essere il più veloce a lanciare i dadi di due determinati valori

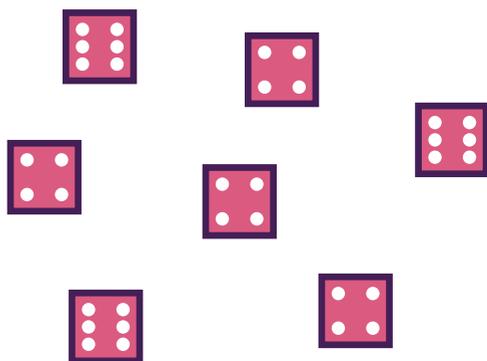


TUTTI I CAVALIERI



UN SET DI DADI PER OGNI CAVALIERE

- Il Cavaliere di turno lancia 2 dadi per definire il valore della sfida e li rimette nel proprio set.
- Ognuno prende il set di dadi, dopo avere detto tutti insieme «1-2-3 Dragondado», li lancia per ottenere i valori della sfida.
- Per vincere ogni Cavaliere dovrà avere 3 dadi con il valore sfida A e 4 dadi con il valore sfida B.
- Ogni giocatore è libero di scegliere quale sia il valore sfida A e quale il valore di sfida B.



L'Arena delle sfide

Dopo che vi siete allenati
o se vi sentite già Cavalieri
siete pronti per entrare dentro l'Arena
e diventare Cavaliere di Dragonaddo.
Il Re e la Regina danno il via ai grandi giochi.



Preparazione

- Mischiare le Carte Sfida Calcolo e pescarne 3 coperte.
- Mischiare le Carte Sfida Velocità e pescarne 4 coperte.
- Posizionare le carte a formare l'Arena, come nell'illustrazione. Si parte con una Sfida Velocità e si alterna con una Sfida Calcolo. Le carte rimanenti vengono mischiate insieme e poste a fianco dell'Arena.
- Prendere il segnalino Partenza e porlo tra due Sfide Velocità, quella alla sua destra sarà la sfida numero 1, le altre a seguire come nell'illustrazione.
- Mischiare le Carte Azione e porre il mazzo coperto sul tavolo a fianco dell'Arena.
- Pescare casualmente 7 Tesori e disporli coperti, uno su ogni Carta Sfida.
- Pescare 4 Incantesimi e disporli coperti, due dopo la terza sfida, e altri due dopo la quinta sfida.
- Ogni Cavaliere, di volta in volta, prenderà il proprio set di dadi in funzione della sfida da giocare.



Come si gioca

A ogni turno si gioca una sfida: si scopre la carta corrispondente e si svolge ciò che viene richiesto. Chi vince la sfida vince la carta e il Tesoro.

Incantesimi

Dopo avere svolto la sfida numero 3 e la sfida numero 5, si fa una verifica dei punti:

- se si gioca in 3/4 Cavalieri, gli ultimi due prendono un segnalino Incantesimo
- se si gioca in 2 Cavalieri, il secondo prende un segnalino Incantesimo

Il segnalino si deve usare prima di una sfida, salvo dove indicato diversamente.

Sul segnalino è indicato in quali sfide si può usare l'incantesimo.

Il Cavaliere dichiara di voler usare l'incantesimo che ha e lo mostra a tutti i Cavalieri.



DOPPIA SFIDA

Questo incantesimo può essere giocato solo prima dell'inizio della sfida e deve essere visibile a tutti i Cavalieri.

Se il Cavaliere che l'ha giocato vince la sfida, pesca casualmente una Carta Sfida dal mazzo delle sfide e l'aggiunge alle proprie.



SFIDA DIRETTA

Si può giocare dopo qualunque sfida.

Il Cavaliere che la utilizza, sceglie un avversario e lo sfida su una Carta Velocità in suo possesso. Chi vince la sfida prende la carta.



TESORO

Questo incantesimo ti fa pescare un segnalino Tesoro, tra quelli della riserva, da aggiungere al tuo bottino.



REPLICA

Si può giocare solo alla fine di una Sfida Velocità, annulla il risultato della sfida e questa deve essere svolta nuovamente.



MENTO

Questo incantesimo può essere usato solo prima dell'inizio di una Sfida Velocità.

Chi lo utilizza indica un Cavaliere, questi prende una Carta Sfida dalla riserva e deve stringerla tra il mento e il proprio petto. Se la carta dovesse cadere, il Cavaliere interrompe il lancio di dadi e la ripone nella posizione iniziale. Alla fine della sfida ripone la carta nel mazzo riserva.



MANO

Questo incantesimo può essere usato solo prima dell'inizio di una Sfida Velocità.

Chi lo utilizza indica un Cavaliere, questi potrà usare solo una mano durante la sfida. La seconda mano deve essere messa dietro la schiena.

Come si vince

Il gioco termina quando tutte le 7 sfide sono state svolte e si procede con il conteggio dei punti, ognuno somma:

- il numero di punti raccolti con i segnalini Tesoro
- il numero di punti dati dalle Carte Sfida in suo possesso che è indicato nel bottino.

In caso di parità i Cavalieri svolgono una Sfida Velocità scelta tra le carte messe a lato, il vincitore della sfida, sarà il vincitore del gioco.

DELLA STESSA SERIE



GLI AUTORI DEL REGNO DI LUDUS

CARLO CARZAN e **SONIA SCALCO** sono due Ludomastri che hanno realizzato un sogno nella loro vita, lavorare giocando, anzi facendo giocare gli altri. Hanno dato vita a «Così per gioco» la prima ludoteca palermitana per ragazzi, ed a tantissime iniziative ludiche sin dai primi anni Novanta. Credono nel gioco come strumento di crescita e di formazione e sono specializzati nella didattica ludica, cioè in metodologie didattiche non frontali, che permettano attraverso il gioco di sviluppare apprendimenti e competenze. Sono autori di diversi giochi e libri-gioco per editori di rilievo nazionale e con Erickson hanno dato vita alla collana «Il Regno di Ludus», giochi da tavolo pensati per divertirsi e allo stesso tempo stimolare le capacità cognitive ed emotive dei bambini e ragazzi.

Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

