

# Regolamento



PLYT è pensato per un numero di giocatori da 2 a 6, dai 4 anni in su. PLYT è un gioco molto semplice e sul sito [www.plyt.co.uk](http://www.plyt.co.uk) puoi trovare tanti consigli, opzioni di gioco e video per divertirti al massimo.

**Contenuto:** tabellone del monte PLYT, 5 dadi rossi a 12 facce, 1 dado nero "Master" a 12 facce, 1 clessidra da 30 secondi, 32 carte PLYT, 6 pedine-scalatori, 1 vassoio per dadi.

Ti consigliamo di tenere una calcolatrice a portata di mano per controllare che le risposte siano esatte.

**Scopo del gioco:** raggiungere per primo la vetta del monte PLYT. Sapere la risposta e rispondere correttamente è un conto, ma sei pronto a rischiare? A chi darai una mano? Chi farai indietreggiare?

**Doti richieste:** intelligenza, coraggio e tenacia.

**Scalare il monte:** per scalare il monte PLYT, al proprio turno ogni giocatore deve lanciare i dadi e gridare ad alta voce il risultato della somma o della moltiplicazione prima dello scadere del tempo.

**Scegliere lo Standard:** ogni scalatore sceglie il proprio Standard in base ai dadi che riesce a lanciare e a combinare senza troppa fatica; la scelta dello Standard deve rappresentare una sfida ma non deve essere impossibile. Lo Standard deve riflettere le proprie capacità matematiche, e dal momento che PLYT è un gioco per ogni età e abilità, all'interno di una partita si possono trovare scalatori che hanno Standard diversi. Ecco qualche esempio:



- Il giocatore 1 lancia solo il dado Master, **legge il numero e conta** le caselle
- Il giocatore 2 ferma un dado rosso sul 6 e lancia solo il dado Master (**per applicare la tabellina del 6**)
- Il giocatore 3 lancia e **somma 2** dadi
- Il giocatore 4 lancia e **moltiplica 2** dadi
- Il giocatore 5 lancia e **moltiplica 4** dadi




**Spostamenti:** rispondi correttamente per avanzare di tante caselle quante indicate dal dado Master (dado nero). Se dai la risposta sbagliata o fai scadere il tempo, rimani fermo dove sei e il turno passa al giocatore successivo.

Quando lanci un numero di dadi superiore al tuo Standard, hai diritto a un **bonus** di 4 caselle extra per ogni dado aggiuntivo; ma solo se rispondi correttamente. È un rischio, ma i giocatori che osano di più hanno maggiori probabilità di avanzare rapidamente. I bonus sono l'ideale per acquisire sicurezza e incentivare gli altri scalatori a passare a uno Standard maggiore. Aumenta il bonus e stimolerai gli altri a fare lo stesso.






**Inizia la scalata:** ogni giocatore sceglie il colore del proprio scalatore e lancia il dado Master (dado nero). Inizia chi ottiene il punteggio più alto (si parte dal punto più lontano del monte vicino alla casella 1) e si prosegue in senso orario.

**Turni:** al tuo turno, puoi decidere se lanciare un numero di dadi relativo al tuo Standard o se provare a lanciarne di più per ottenere un bonus. Lancia i dadi sul vassoio (uno di questi deve essere il dado Master nero) e grida la risposta prima che scadano i 30 secondi. Ad es.

- Il giocatore 2 lancia il dado Master (con 1 dado rosso fermo sul 6)   esegue la moltiplicazione e risponde correttamente "54", quindi avanza di 9 caselle (punteggio del dado Master).

- Il giocatore 3 lancia 3 dadi (uno in più del suo Standard)    li somma e risponde correttamente "20", quindi avanza di 7 (punteggio del dado Master) + 4 (bonus) caselle = 11 caselle

**Check Point PLYT:** se finisci su una casella Check Point, gira la prima carta del mazzo (le carte devono essere mischiate prima di ogni partita) e segui le istruzioni.

	Grosso vantaggio in vista: avanza di un numero di caselle pari al punteggio del dado Master
	Pericolo in vista: indietreggia di un numero di caselle pari al punteggio del dado Master
	Segui la bussola verso nord: sali di un livello
	Alcuni massi bloccano il sentiero: scendi di un livello
	Muovi il tuo scalatore in base all'azione indicata; se l'azione è accompagnata da questo simbolo puoi scegliere di muovere la pedina di un avversario

Ogni scalatore del monte PLYT deve essere sempre pronto ad affrontare quello che riservano le carte. Ricorda che non è mai detta l'ultima parola finché uno dei giocatori non arriva in cima. Alcune regole delle carte PLYT:

- Se la carta indica il punteggio del dado Master, puoi contare solo il numero presente sul dado Master (dado nero), SENZA bonus.
- "Salire di un livello" o "Scendere di un livello" significa spostarsi sulla casella di livello superiore o inferiore che confina con quella su cui vi trovate attualmente (ad es. dalla 71 alla 95 o alla 96).
- Nessuna carta può far uscire uno scalatore fuori del tabellone.
- Nessuna carta porta alla casella della vittoria sulla vetta del monte.
- Se non puoi utilizzare la carta che hai girato, pesca un'altra carta.
- Se in base all'azione della carta, tu o un altro scalatore finite su un Check Point, girate un'altra carta e seguite di nuovo le istruzioni.

### Vittoria

Vince il gioco il primo scalatore che raggiunge la vetta.

PLYT è ancora più divertente se tutti sono coinvolti nella competizione e nella sfida. Mettiti alla prova e batti i tuoi avversari nella corsa alla vetta. Allena la mente e spingiti oltre i limiti: rispondere correttamente sarà un'enorme soddisfazione. E non ti dimenticare di aiutare di tanto in tanto qualche amico in difficoltà!



### **ATTENZIONE:**

#### **PERICOLO DI SOFFOCAMENTO.**

Contiene pezzi piccoli.  
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.