



PLYT Nuovo gioco Opzioni

PLYT Jokers

Un gioco strategico divertente nel quale devi usare le carte PLYT per vincere.

- All'inizio del gioco, mescola le carte PLYT e distribuisci a ciascun giocatore 5 carte, poi metti la pila rimanente nel mezzo del tavolo. Giocatori possono guardare le proprie carte ma devono nasconderle dagli avversari.
- Gioca come una normale partita di PLYT ma ignora le caselle PLYT Check Point (fino a che non hai usato tutte le tue 5 carte PLYT). Ciascun giocatore DEVE usare tutte le carte che gli sono state assegnate durante il gioco – ma sta al giocatore quando decide di usarle. Le carte possono essere usate solo dopo aver fornito una risposta corretta ad un tiro di dado.
- Le carte usate vengono posizionate in fondo alla fila. Una volta che il giocatore ha usato tutte le 5 carte distribuite, se arriva su una casella PLYT può estrarre una carta e agire (come con il normale PLYT).
- Il primo giocatore a raggiungere la casella della vittoria e ad aver usato tutte le proprie carte PLYT vince la partita – e non dimenticarti che non si può usare una carta per entrare sulla casella della vittoria.

Elimination PLYT

- Elimination PLYT è un gioco più rapido strategico rispetto a qualsiasi altro PLYT. Segue lo stesso concetto di PLYT, ma il giocatore che alla fine di un round è in ultima posizione viene eliminato.
- Un round completo consiste in 2 turni per ogni giocatore, in senso orario. Alla fine di ogni round, il giocatore in ultima posizione è eliminato. In caso di pareggio, nessuno viene eliminato.
- Il gioco continua fin quando non rimane un solo giocatore, che sarà il vincitore.
- La cosa non è così semplice come può sembrare. Quanti dadi dovrai tirare e a quante domande dovrai rispondere per restare in gioco? Hai bisogno di bonus? Come userai le carte per passare agevolmente i vari round?
- Se non vuoi usare la consolle, puoi ancora giocare a Elimination PLYT tenendo nota dei punteggi (Master dadi e bonus) – semplicemente non godrai del valore aggiunto delle carte.

PLYT Mini Knockout

- Mini Knockout PLYT è un gioco mobile che ha bisogno di dadi, il vassoio per dadi ed la clessidra – la durata normale è di 5-10 minuti.
- Ogni giocatore tira a turno il dado Master (a partire dal giocatore più giovane e da lì procedi in senso orario) per determinare il punteggio Master.
- Poi, nello stesso ordine, seguendo lo stesso concetto di PLYT, i giocatori decidono quanti dadi tirare e quante volte rispondere, per poter accedere al livello successivo – con un bonus di 4 per tirarne altri rispetto al livello Standard.

- Dopo che ogni giocatore avrà terminato il proprio turno, il giocatore con il punteggio più basso (il dado Master più il bonus) lascia il gioco. Rispondendo in modo errato alla domanda o esaurendo il tempo riceverai 0 punti. In caso di pareggio a punteggio più basso, nessuno viene eliminato.
- Continuare fin quando non resterà un solo giocatore, che sarà il vincitore.
- Quando vedi i punteggi di tutti i tuoi avversari, quanti dadi pensi di dover giocare per restare nel gioco?.

PLYT Team (un ottimo modo per le scuole di coinvolgere i genitori e gli alunni con un torneo di PLYT per famiglie)

È un gioco più strategico rispetto al PLYT convenzionale, ideale per 3 squadre di 2 giocatori, anche se può essere agevolmente giocato da 2 team.

- Con PLYT Team ogni squadra ha due pezzi con cui giocare. I turni seguono il normale senso orario – giocatore 1 della Squadra A, giocatore 1 Squadra B, giocatore 1 Squadra C, quindi di nuovo alla Squadra A con il giocatore 2 ecc.
- Per ogni turno, il tuo partner deciderà (senza consultarti) quanti dadi tirare in base al tuo Standard. Si fidano di te per avere il bonus o ti spronano un po' troppo? Il tuo partner non può aiutarti nelle risposte.
- Se dai la risposta giusta in tempo potrai far avanzare uno dei due pezzi del tuo team, scegliendo a tuo piacimento quale. Il gioco viene vinto quando entrambi i pezzi di un team sono arrivati all'ultima casella in vetta alla montagna.
- La chiave del gioco sta nello scegliere quale pezzo è più strategico far avanzare. Ti organizzi in modo da mandare avanti uno o fai avanzare entrambi più o meno nella stessa maniera in cima alla montagna PLYT?
- Come organizzare i team spetta a te – puoi tirare a sorte, scegliere squadre di familiari, oppure figli contro genitori (in generale è quello più usato)... insomma, come preferisci. Se stai facendo un torneo scolastico, potrebbe essere una buona idea cominciare a metà strada.

Sfida testa a testa – gioco rapido



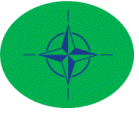


Un gioco competitivo e molto divertente, si gioca in 5 minuti – e può essere molto rumoroso.

- Per giocare hai bisogno di più di una vassoio per dadi di un set di dadi
- I giocatori cominciano dalla casella 90 (ma può essere qualsiasi casella; tutto dipende da quanto vuoi che duri il gioco).
- Un giocatore dà il segnale di inizio “3, 2, 1 via” e i giocatori tirano i dadi (in base al loro Standard individuale) nello stesso momento sulla loro tavola. Il primo giocatore che dà la risposta termina il giro. Se la risposta è giusta, avanza nel punteggio generale (punteggio del dado Master + bonus); se invece dà quella sbagliata arretra di altrettante caselle.
- Spetta a te decidere quando usare le carte e quando no. Chi raggiunge per primo la vetta è il vincitore.

Personalizza le carte PLYT

Come PLYT carte sono le immagini, è possibile effettuare le proprie istruzioni per gli scalatori di atterraggio su una casella Check Point.

Qui sono alcune idee (con alcune delle opzioni, è possibile che si desideri salvare le carta da utilizzare in un momento successivo)

	<p>Grosso vantaggio in vista:</p> <ul style="list-style-type: none">- avanza di un numero di caselle pari al punteggio del dado Master- due turni del clessidra nel tuo prossimo turno- muoviti in avanti con un tiro gratuito del dado nero “Master”
	<p>Pericolo in vista:</p> <ul style="list-style-type: none">- indietreggia di un numero di caselle pari al punteggio del dado Master- tira un dato extra nel tuo prossimo turno- distrazione al tuo prossimo turno– es. applaudi, canta, picchiati sulla testa, bevi ecc. mentre elabori la risposta
	<p>Segui la bussola verso nord:</p> <ul style="list-style-type: none">- sali di un livello- cambia posizione con leader- gioca un “Joker” – anche se la tua risposta è sbagliata puoi comunque muoverti per il Master Score
	<p>Alcuni massi bloccano il sentiero:</p> <ul style="list-style-type: none">- scendi di un livello- salta un turno- cambia posizione con il scalatore che guida in alto la coda
	<p>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</p>