



Elisabeth & Günter Burkhardt



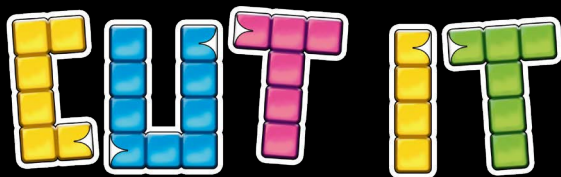
10+



1-4



20+



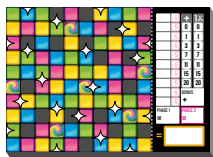
Chi riuscirà a fare i tagli vincenti?

Obiettivo del gioco

Mano alle forbici! Ritaglia con astuzia il tuo quadrato in dieci pezzi e non perdere di vista i dadi per assicurarti il punteggio massimo.

Fai bene attenzione a come usi le forbici: se fai pochi tagli otterrai punti bonus, però poi dovrai formare un puzzle con i ritagli accoppiando le stelle a quattro punte – altrimenti sarai sommerso dai punti di penalità.

Contenuto



1 blocco
con 80 fogli



1 clessidra
3 minuti



4 forbici



4 matite



4 dischetti classifica
con i numeri 5, 3, 1, 0



4 dadi
di 4 colori

Preparazione del gioco

1. I dadi vengono messi al centro in modo che siano ben raggiungibili da tutti.
2. La clessidra per la fase 2 viene messa al centro in modo che sia ben raggiungibile da tutti.
3. I dischetti classifica vengono scelti in base al numero di giocatori.
4 giocatori: tutti i dischetti classifica · **3 giocatori:** numeri 5, 3, 0
2 giocatori: numeri 3, 0.
4. Ogni giocatore riceve un foglio del blocco, un paio di forbici e una matita.
5. Con le forbici ogni giocatore stacca dal foglio il quadrato da 10x10 caselle – questo sarà il suo **quadrato da ritagliare** durante la partita. Ogni giocatore tiene vicino a sé la parte destra restante del foglio, che servirà per **segnare i punti**.



Svolgimento del gioco

Una partita si svolge in due fasi:

Fase 1 – tirare i dadi e tagliare · **Fase 2** – comporre il puzzle

Fase 1 – tirare i dadi e tagliare

La fase 1 si svolge in dieci giri durante i quali i giocatori tagliano il proprio foglio che poi verrà usato per comporre il puzzle nella fase 2.

Svolgimento di un giro

All'inizio di ogni giro un giocatore a scelta tira i quattro dadi. Poi tutti i giocatori tagliano contemporaneamente un pezzetto del proprio quadrato. Nel farlo devono rispettare le seguenti regole:

1. Si possono fare solo **tagli diritti**.
2. Si possono fare al **massimo due tagli** per giro.
3. Il pezzetto ritagliato deve essere composto da **almeno quattro caselle** (contano anche le caselle nere).
4. Il pezzetto ritagliato deve valere **almeno un punto**.
5. Nel primo giro ogni giocatore sceglie una **casella d'angolo** del quadrato in modo che ognuno abbia una casella di colore diverso da quella degli altri. Questa casella dovrà essere contenuta nel primo pezzo ritagliato. Nei giri successivi si può tagliare dove si vuole.

Consigli e avvertenze:

1. Per ottenere il maggior numero di punti, è consigliabile tagliare il quadrato attenendosi sempre a quanto ottenuto nel lancio dei dadi (si veda "Punteggio dei giri" pag. 4).
2. Più stelle-puzzle \diamond si tagliano nella fase 1, più possibilità di combinazione si avranno nella fase 2 (si veda "Fase 2 - comporre il puzzle" pag. 6).
3. C'è una sola casella jolly con una stella-puzzle, che nella fase 2 può essere combinata con qualunque colore.
4. Non si dovrebbero mai tagliare pezzetti che non abbiano nemmeno una stella-puzzle sul bordo. Questi ritagli non si potrebbero poi utilizzare nella fase 2 e assicurerebbero dei punti di penalità. Anche ritagli con una sola stella-puzzle possono creare problemi nella fase 2.
5. Il quadrato da ritagliare contiene 100 caselle. Quindi in media ogni ritaglio contiene 10 caselle.

Punteggio dei giri

Non appena tutti i giocatori hanno tagliato un pezzetto del proprio quadrato, questo viene valutato tenendo conto dei dadi.

I dadi possono mostrare tre diversi tipi di facce:



Se la faccia di un dado mostra un numero, ogni giocatore riceve esattamente questo numero di punti, ma solo se sul suo ritaglio si trova **almeno** questo numero di caselle dello stesso colore del dado.



Se la faccia del dado mostra un punto interrogativo, ogni giocatore riceve un punto per **ogni** casella del proprio ritaglio che ha lo stesso colore di questo dado.



Se un dado mostra la faccia vuota, le caselle di questo colore non fanno guadagnare **nessun** punto per il giro attuale.

Le caselle jolly multicolore si possono conteggiare come una casella in più di **un colore** a scelta.

Tutti i giocatori segnano i propri punti sul foglio del punteggio nella riga del giro in corso, poi ognuno mette il proprio ritaglio **coperto** su un mucchio personale.

Esempio: il ritaglio dell'illustrazione in combinazione con questi dadi assicura i seguenti punti:



Verde: 2 punti per 2 caselle. La terza casella verde non conta.



Fucsia: 0 punti poiché, anche considerando il jolly, sul ritaglio ci sono meno di 3 caselle fucsia.



Giallo: 2 punti, uno per la casella gialla e uno per la casella jolly.

Blu: 0 punti.

Nero: non porta mai punti.

Totale: 4 punti

Punti bonus

Oltre ai punti per le caselle colorate, sul foglio dei punteggi ci sono due colonne con le quali il giocatore può ricevere punti bonus a fine partita.

+ Ogni volta che un giocatore raggiunge un punteggio **maggiore** rispetto a quello che aveva nel giro precedente, può cerchiare in questa colonna la casella successiva procedendo verso il basso.

1% Ogni volta che un giocatore stacca un pezzetto con **un solo taglio**, può cerchiare in questa colonna la casella successiva procedendo verso il basso.

Per ciascuna di queste due colonne, alla fine della partita si aggiungono al punteggio finale i punti della casella cerchiata che si trova più in basso.

Punti di penalità

Se un giocatore non rispetta una delle seguenti regole, riceve 5 punti di penalità:

- con uno dei ritagli non raggiunge nessun punto (*eccezione: se non è possibile fare alcun punto perché tutti i dadi mostrano la faccia vuota*);
- taglia un pezzetto che contiene meno di 4 caselle;
- taglia per sbaglio più di un pezzetto. In questo caso nella fase 2 si devono usare tutti i ritagli.

Se un giocatore compie uno di questi errori, si deve cerchiare la casella **-5** corrispondente al giro in corso. Il ritaglio del giro in corso **non** viene conteggiato e **non** si possono cerchiare caselle bonus. Per calcolare i punti bonus **+** del giro successivo ci si basa sull'ultimo giro nel quale non ci sono stati punti di penalità.

+	1%
0	0
1	1
3	3
7	7
11	11
15	15
20	20
BONUS	
+	

Fine della fase 1 – tirare i dadi e tagliare

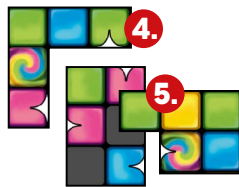
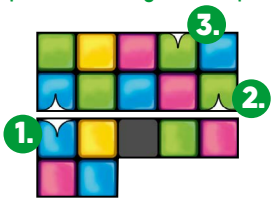
La fase 1 si conclude dopo il conteggio dei punti del decimo giro. Nel decimo giro si tirano solamente i dadi, ma non si taglia più. Durante il nono giro si taglia per l'ultima volta ottenendo due ritagli che vengono conteggiati uno al nono e l'altro al decimo giro.

Fase 2 – comporre il puzzle

Dopo che si sono annotati i punti del decimo giro, tutti i giocatori mettono da parte le forbici. Successivamente un giocatore a scelta gira la clessidra – tutti i giocatori scoprono i propri ritagli e, il più velocemente possibile, cercano di comporre un puzzle nel quale combacino le stelle-puzzle ✦ su caselle dello stesso colore.

Nel comporre il puzzle si devono rispettare le seguenti regole:

1. I ritagli **devono** essere posizionati in modo da formare un puzzle nel quale le stelle-puzzle combacino fra loro e anche il colore delle caselle su cui si trovano sia uguale.
2. È consentito che delle stelle-puzzle combacino con caselle senza stelle-puzzle, indipendentemente dal colore delle caselle.
3. È consentito che delle stelle-puzzle rimangano scoperte.
4. Le stelle-puzzle che si trovano su caselle di colore diverso non devono mai combaciare fra loro, nemmeno nel caso in cui fra i due ritagli ci sia un altro abbinamento di colori.
5. I ritagli non devono mai coprirsi a vicenda.



Tutti i giocatori hanno **3 minuti** di tempo per comporre un puzzle formato da tutti i propri ritagli.

Chi riesce a posizionare tutti i ritagli prende il dischetto classifica con il numero più alto fra quelli rimasti. Chi in 3 minuti non riesce a posizionare tutti i propri ritagli non può prendere nessun dischetto. La fase 2 si conclude quando tutti i giocatori hanno preso un dischetto oppure quando il tempo è scaduto.

Successivamente si controllano tutti i puzzle. **Se non ci sono errori**, si ricevono i punti indicati sui dischetti. I giocatori che non hanno dischetti ricevono per ogni ritaglio non posizionato **tanti punti di penalità quante sono le caselle del ritaglio**.

Se invece si sono scoperti degli **errori**, i giocatori che hanno sbagliato devono dividere il puzzle nel punto dell'errore e scegliere la parte che vogliono mantenere come puzzle. Poiché solo giocatori che hanno posizionato correttamente tutti i ritagli possono avere un dischetto, i dischetti vengono ridistribuiti in base al piazzamento. Ogni ritaglio che non fa parte di un puzzle porta **tanti punti di penalità quante sono le sue caselle**.

PHASE 2

=

I punti vengono segnati nella casella "fase 2" del foglio dei punteggi.

Fine della partita e punteggio finale

Quando scade il tempo tutti i giocatori calcolano il proprio punteggio:

- tutti i giocatori sommano i punti ottenuti nei singoli giri e sottraggono 5 punti per ogni giro dove hanno compiuto degli errori;
- a questo sommano i punti bonus della fase 1;
- poi sommano i punti ottenuti nella fase 2 o sottraggono i punti di penalità.

Vince chi colleziona il maggior numero di punti! In caso di parità, vince quello fra i contendenti che ha il dischetto classifica con il numero più alto. Se nessuno di loro ha un dischetto, si dividono la vittoria.

Variante per giocatori esperti

Dopo che avrete preso dimestichezza con **Cut it**, provate a introdurre questa nuova regola nella fase 2: nel comporre il puzzle le stelle-puzzle devono combaciare esclusivamente con altre stelle-puzzle su caselle dello stesso colore, non possono invece **mai** combaciare con caselle senza stelle-puzzle. Possono tuttavia rimanere scoperte.

Variante solitario

A **Cut it** si può giocare anche da soli. In questo caso nella fase 2 si ignorano la clessidra e i dischetti classifica, ci sono invece punti di penalità se non si riesce a comporre un puzzle utilizzando tutti i ritagli. Si può controllare il risultato consultando questa tabella:

Meno di 60 Non si corre con le forbici in mano!

61 – 70 Hai ancora bisogno di ripetizioni per usare le forbici.

71 – 80 Hai capito cosa significa ritagliare.

81 – 99 La tua mente è più affilata di una forbice.

Oltre 100 Sei un vero maestro nell'arte della psaligrafia!

Qui trovi altri avvincenti giochi da tavolo:
gamefactory-games.com



In queste istruzioni, al fine di una migliore leggibilità, si usa il maschile sovraesteso che è da intendersi come forma inclusiva di tutti i generi.

Autori: Elisabeth & Günter Burkhardt

Design: Melanie Friedli

Redazione: Lorenz Vollenweider

Traduzione: Francesca Parenti, Birgit Irgang

Game Factory © 2025

Distributore esclusivo:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg
www.carletto.de | info@carletto.de
Carletto AG | Industriestr. 10
6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

