



MANUALE D'USO

Dice World Challenge

Il lancio ha la tua forma: forza, direzione ed effetto vengono dal tuo dito.

Italiano



Benvenuto

Dice World Challenge è un gioco di dadi diverso dagli altri. Qui non si preme un pulsante per avere un numero a caso: i dadi li lanci tu, con un movimento del dito sullo schermo. Quanto vai veloce, in che direzione vai e come curvi alla fine decidono come volano, rimbalzano e rotolano i due dadi sul tavolo.

Dentro l'app trovi quattro modi di giocare: la **gara** sul tavolo lungo, con il punteggio e una classifica mondiale ogni giorno; **dadi e basta**, per tirare da uno a dieci dadi quando giochi a un gioco da tavolo; **Cinque dadi**, il gioco con il foglio dei punti; e **Non t'arrabbiare**. Gli ultimi due si giocano anche contro il telefono o con gli amici, passandosi il telefono o con i telefoni vicini.

Questo manuale ti accompagna passo per passo. Se hai fretta, leggi almeno il capitolo 3: spiega come si fa un buon lancio, che è la cosa più importante di tutto il gioco.

Come leggere questo manuale

Non serve essere esperti. Ogni capitolo spiega una cosa sola, passo per passo, con le immagini dello schermo come le vedrai sul tuo telefono. Puoi leggere il manuale dall'inizio alla fine oppure saltare direttamente al capitolo che ti serve.

I segni che trovi nelle pagine

Impostazioni

Una parola scritta così è un pulsante o una voce che vedi sullo schermo: tocca.



Consiglio. Un trucco per fare prima o meglio.

1

I numeri sulle immagini corrispondono alle spiegazioni accanto.



Attenzione. Una cosa da sapere prima di andare avanti.

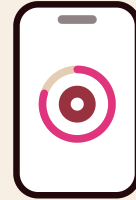
I gesti sullo schermo

Il telefono si usa con le dita. Questi sono i gesti di cui parla il manuale.



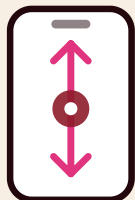
Toccare

Appoggia un dito sullo schermo e solleva subito, come un colpetto leggero.



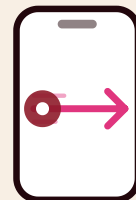
Tenere premuto

Appoggia il dito e lascialo fermo per un secondo, finché compare qualcosa.



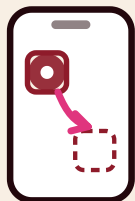
Scorrere

Appoggia il dito e fallo scivolare in su o in giù per vedere il resto della pagina.



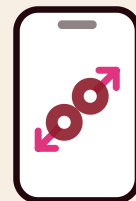
Strisciare

Un movimento veloce del dito verso sinistra, destra, su o giù, come per sfogliare.



Trascinare

Tieni il dito su un oggetto e spostalo dove vuoi, poi solleva il dito.



Allargare e stringere

Con due dita: allargale per ingrandire, avvicinale per rimpicciolire.

Le immagini mostrano l'app su un iPhone. Su iPad lo schermo è più largo, ma pulsanti e voci sono gli stessi.

Indice

1	Primi passi	6
	Scaricare l'app, aprirla e riconoscere il tavolo	
2	Il menu in breve	8
	Dove si trovano i giochi, la gara e le impostazioni	
3	Il lancio: come si fa lo swipe	10
	Il gesto che lancia i dadi, spiegato con calma	
4	Il film del tiro e il risultato	15
	Inquadrature, rallentatore, moviola e il pannello dei punti	
5	Il punteggio e i consigli per un buon lancio	17
	Come si calcolano i punti e come farne di più	
6	La gara mondiale di ogni giorno	18
	World Challenge: la classifica con Game Center	
7	Il certificato	20
	Il diploma del tuo tiro, e quello del campione	
8	Il tuo nome, i tuoi 10 migliori e i messaggi	22
	Le cose tue, che restano sul telefono	
9	Dadi e basta	24
	Da uno a dieci dadi, per i giochi da tavolo	
10	Cinque dadi	25
	Tredici caselle, tre lanci a turno e un foglio da riempire	
11	Non t'arrabbiare	29
	Quattro pedine a testa, si esce con il 6 e si mangia	

12	Giocare con i telefoni vicini	31
	Ognuno sul suo telefono, nella stessa stanza	
13	Dadi, panno, suono e scia	33
	Il tuo tavolo, con i tuoi colori	
14	Accessibilità	35
	Giocare anche senza gesti precisi	
15	Versione gratuita, Premium e pacchetto	36
	Cosa è gratis, cosa si compra e quanto costa	
16	Informazioni, privacy e assistenza	41
	Cosa sa l'app di te (quasi niente) e come contattarci	
?	Domande frequenti	42
	Le risposte ai dubbi più comuni	

Primi passi

Scaricare l'app, aprirla e riconoscere il tavolo

In questo capitolo installi il gioco e impari a riconoscere lo schermo principale. Bastano due minuti, e dopo sei pronto per il primo lancio.

Scaricare l'app

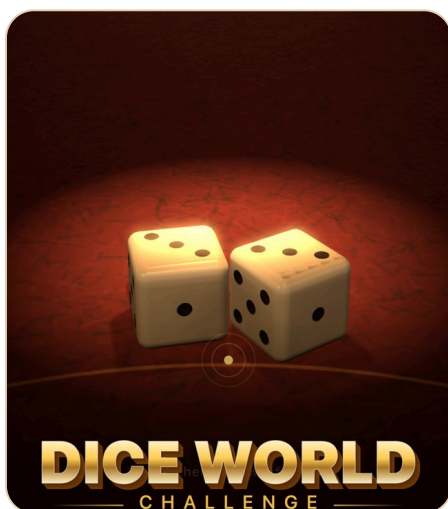
- 1 Sul tuo iPhone apri l'**App Store**, l'icona azzurra con la lettera A bianca.
- 2 In basso tocca **Cerca** (la lente d'ingrandimento) e scrivi **Dice World Challenge**.
- 3 Riconosci l'app dall'icona: due dadi color avorio su un panno rosso scuro, con la scritta dorata DICE WORLD.
- 4 Tocca **Ottieni**. L'app è gratuita. Se il telefono lo chiede, conferma con Face ID, con il tasto laterale o con il codice.
- 5 Quando lo scaricamento è finito, tocca **Apri**, oppure cerca l'icona sulla schermata Home e toccala.



BUONO A SAPERSI

L'app funziona su iPhone e iPad. Non serve creare un account e non serve una connessione a internet per giocare. Internet serve solo per la classifica mondiale e per gli acquisti.

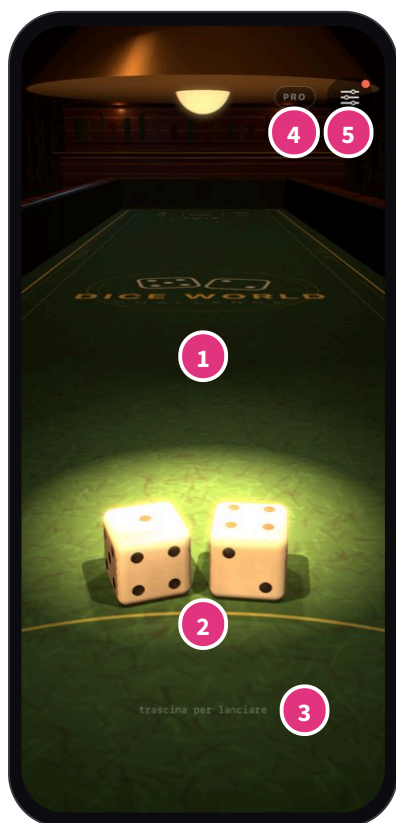
La prima apertura



Appena apri l'app compare per un momento un'immagine con i due dadi e la scritta **DICE WORLD CHALLENGE**. In quel secondo il telefono costruisce il tavolo in tre dimensioni: la sala, il legno, il panno e i dadi. Poi l'immagine sfuma e sei al tavolo.

La prima volta dopo l'installazione il primo lancio può essere un filo meno fluido dei successivi: il telefono sta ancora preparando le immagini. Dal secondo lancio in poi va liscio.

Lo schermo del tavolo



- 1 Il **tavolo lungo** della gara, visto dalla parte di chi lancia. I due dadi sono pronti in basso, davanti a te.
- 2 Il **cerchio d'oro**: è il punto da cui parte il dito per lanciare.
- 3 La scritta **trascina per lanciare** ti ricorda cosa fare.
- 4 Il sigillo **PRO**: grigio se usi la versione gratuita, d'oro se hai comprato il Premium. Toccalo per vedere cosa offre.
- 5 Il pulsante del **menu** (tre cursori): da qui scegli il gioco, i colori, la gara e tutto il resto.

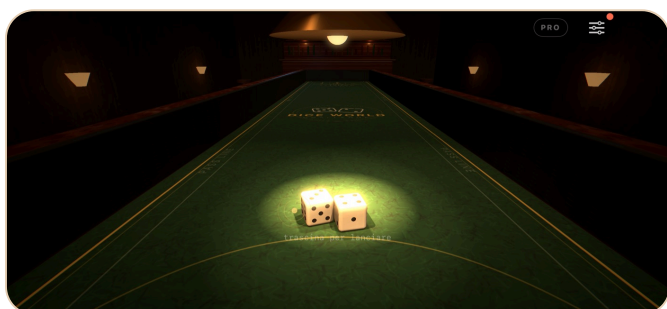
Tutto il resto dello schermo è il tavolo: non ci sono altri pulsanti. Il gioco si guida con il dito sul panno e con il menu in alto a destra.

La lingua

L'app parla la stessa lingua del tuo telefono, se è una delle quindici che conosce. Puoi cambiarla quando vuoi, anche a partita aperta: apri il menu, scorri fino alla sezione **TU** e tocca **Lingua**. Il cambio è immediato, non serve chiudere l'app.

In verticale o in orizzontale

Puoi tenere il telefono dritto o girarlo di lato. In orizzontale il tavolo si vede più largo e il lancio si fa allo stesso modo: il dito parte dal basso e va verso il fondo del tavolo.



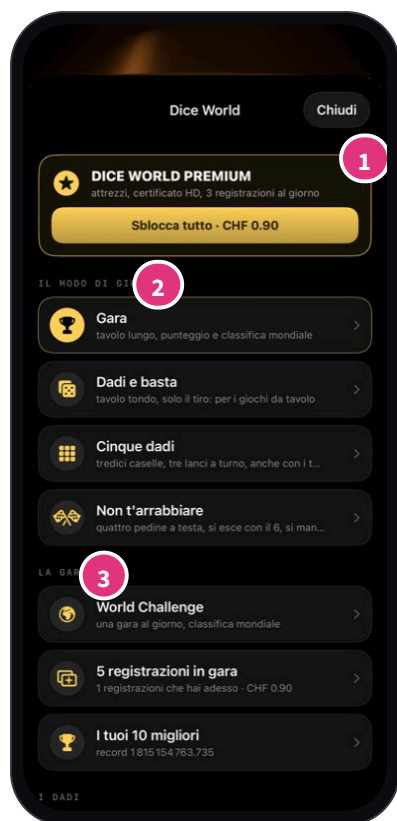
Il tavolo con il telefono girato di lato.

Se il telefono non gira lo schermo, controlla che il blocco della rotazione sia spento: scorri dall'angolo in alto a destra verso il basso e guarda il lucchetto con la freccia tonda.

Il menu in breve

Dove si trovano i giochi, la gara e le impostazioni

Il menu è il centro di comando del gioco. Si apre con il pulsante a tre cursori in alto a destra e si chiude con **Chiudi**, sempre in alto a destra. Ogni voce è una grande pastiglia: toccala una volta.

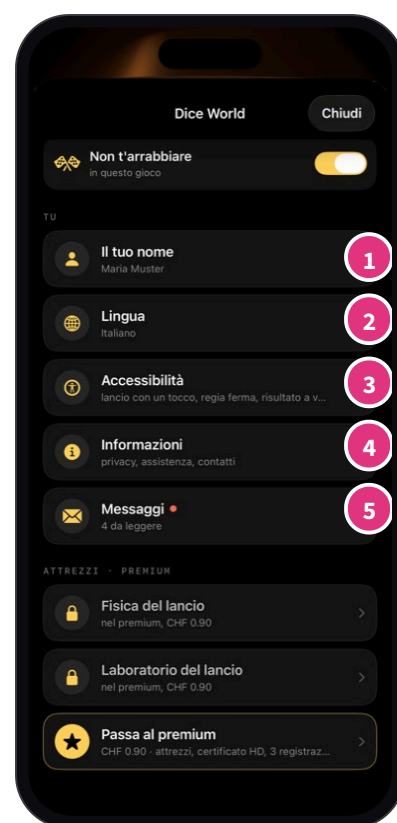


- 1 La **carta del Premium**, con il bordo d'oro. Compare solo se non l'hai ancora comprato.
- 2 **IL MODO DI GIOCARE:** **Gara**, **Dadi e basta**, **Cinque dadi** e **Non t'arrabbiare**. Quello acceso ha il cerchio d'oro.
- 3 **LA GARA:** la classifica mondiale, le registrazioni in più e i tuoi dieci tiri migliori. Si vede solo quando giochi alla gara.

Scorrendo il menu verso il basso trovi le altre sezioni:

Sezione	A cosa serve
I DADI	Il colore dei dadi: tutti uguali o uno diverso dall'altro (capitolo 13).
IL PANNO	Dieci colori per il panno del tavolo (capitolo 13).
L'AUDIO	Il fruscio del dito e la vibrazione durante il lancio (capitolo 13).
LA SCIA DELLO SWIPE	La striscia luminosa che segue il dito (capitolo 13).
TU	Il tuo nome, la lingua, l'accessibilità, le informazioni e i messaggi.
ATTREZZI	Due strumenti per i curiosi, inclusi nel Premium (capitolo 15).

- 1 **Il tuo nome** : il nome che compare sul certificato.
- 2 **Lingua** : quindici lingue, cambiabili quando vuoi.
- 3 **Accessibilità** : per giocare senza gesti precisi (capitolo 14).
- 4 **Informazioni** : versione, contatti, privacy, ripristino degli acquisti.
- 5 **Messaggi** : le notizie del gioco. Un pallino arancione dice che ce ne sono di nuovi.



BUONO A SAPERSI

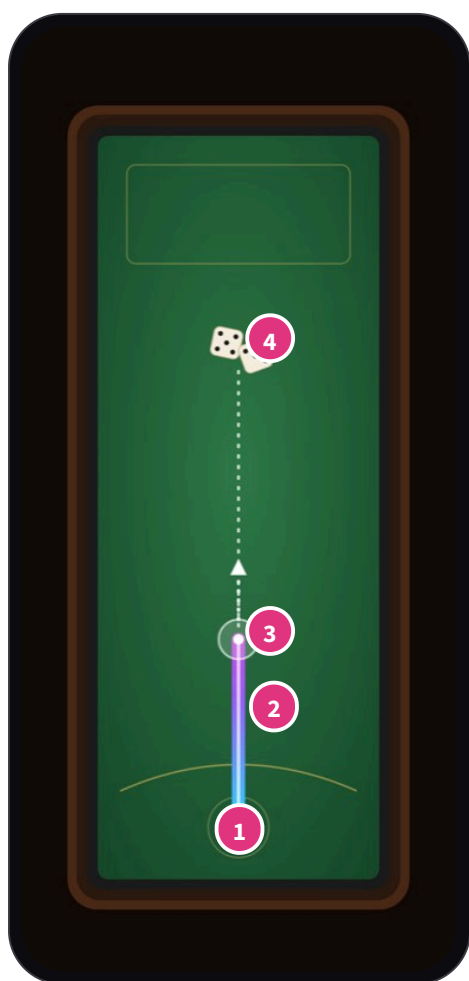
Quando c'è un messaggio nuovo, anche il pulsante del menu sul tavolo ha un piccolo pallino arancione. Così lo vedi senza aprire nulla.

Il lancio: come si fa lo swipe

Il gesto che lancia i dadi, spiegato con calma

Questo è il capitolo più importante. In Dice World i dadi non li lancia il telefono: li lanci tu, con un movimento del dito chiamato **swipe**, cioè strisciare il dito sul vetro e staccarlo in corsa. È come lanciare i dadi con la mano, solo che la mano è il tuo dito.

Il gesto in quattro tempi



Il tavolo visto dall'alto: il dito sale dal cerchio d'oro e i dadi continuano la sua corsa.

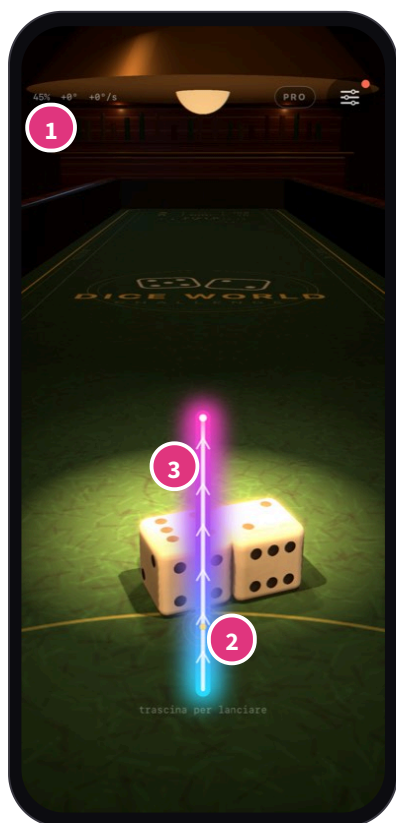
- 1 **Appoggia** il polpastrello sul cerchio d'oro in basso, al centro.
- 2 **Trascina** il dito verso l'alto, cioè verso il fondo del tavolo, **accelerando**: piano all'inizio, più veloce alla fine.
- 3 **Stacca** il dito dal vetro mentre stai ancora andando veloce, senza fermarti prima.
- 4 I dadi **partono** nella direzione del tuo gesto, con la velocità che avevi quando hai staccato il dito.



ATTENZIONE

L'errore più comune è fermare il dito sul vetro e poi sollevarlo. Così i dadi partono piano o non partono affatto, perché al momento del distacco il dito era fermo. Pensa a un lancio vero: la mano si apre mentre il braccio è ancora in movimento.

Mentre lanci: la scia e i tre numeri



- 1 In alto a sinistra, mentre il dito scorre, compaiono **tre numeri**: la **forza** in percentuale, la **direzione** in gradi (0° è dritto) e l'**effetto** (quanto sta girando il polso).
- 2 La **scia luminosa** segue il dito: parte azzurra e diventa rosa. Più vai veloce, più è larga e brillante.
- 3 Le **frecce bianche** dentro la scia dicono in che direzione stai andando.

I tre numeri sono un aiuto per imparare. Dopo qualche tiro capirai da solo quale gesto dà 30%, quale 60% e quale va storto. Se la scia ti distrae, la puoi spegnere dal menu (capitolo 13).



BUONO A SAPERSI

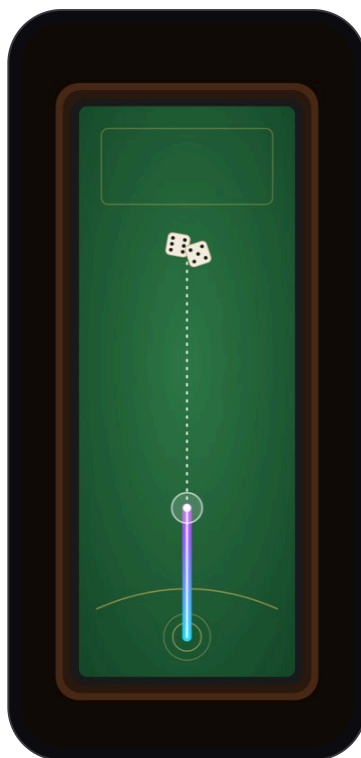
Il risultato non è deciso prima: lo decidono la fisica, gli urti e le sponde, proprio come su un tavolo vero. Due gesti uguali non danno lo stesso numero, perché ogni volta i dadi partono dalla mano in una posizione diversa.

1. La forza: conta la velocità, non la lunghezza

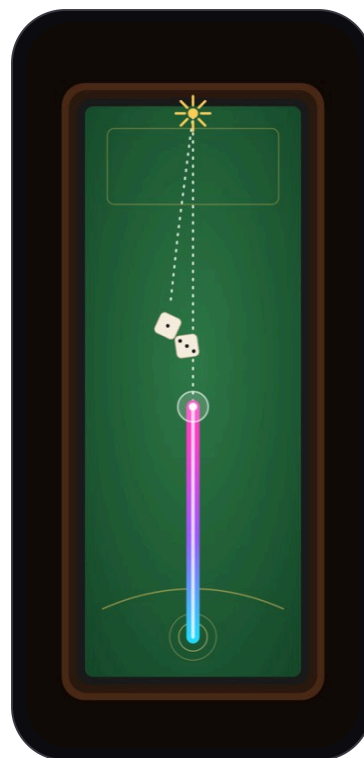
La forza è la **velocità del dito nel momento in cui lo stacchi**. Uno swipe lungo ma lento dà poca forza; uno swipe corto ma rapido può darne tanta. Al 100% i dadi volano fino in fondo e sbattono forte contro la sponda.



Troppo piano: i dadi si fermano a metà tavolo.



Giusto: fanno tanta strada e si fermano prima del fondo.



Troppo forte: sbattono sulla sponda in fondo e tornano indietro.

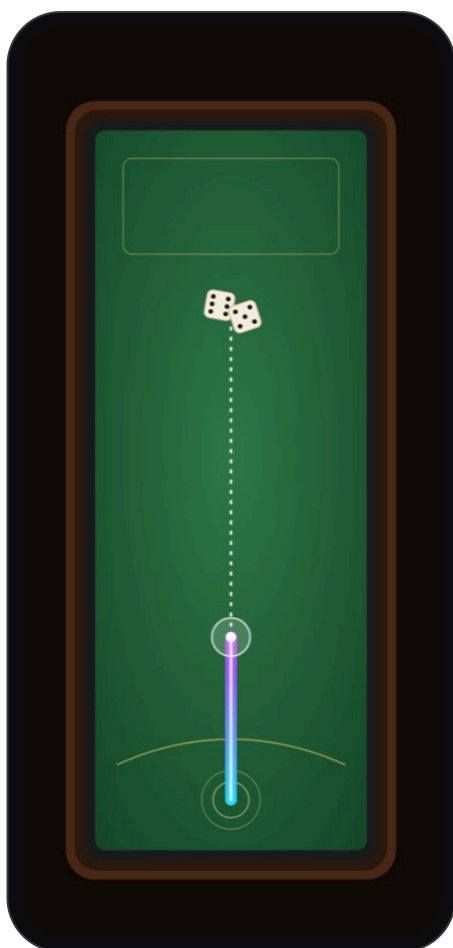


CONSIGLIO

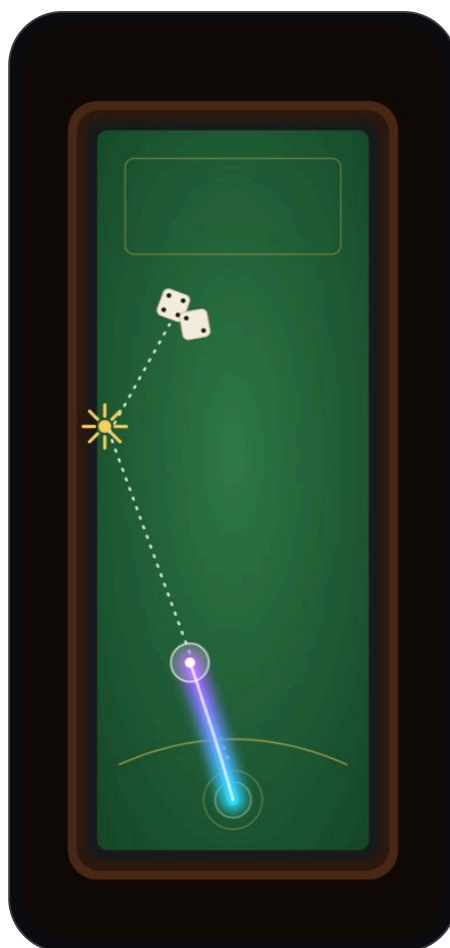
Per cominciare prova a stare fra il **35% e il 50%** di forza. È la zona in cui i dadi corrono a lungo sul panno senza schiantarsi contro il fondo. Poi prova a salire un po' alla volta.

2. La direzione: tira dritto

La direzione è la linea che va dal punto dove hai appoggiato il dito al punto dove andavi più veloce. Se il gesto pende a sinistra o a destra, i dadi vanno verso la sponda di lato, rimbalzano e perdono punti. Il numero dei gradi ti aiuta: vicino a 0° vuol dire dritto.



Dritto (circa 0°): i dadi restano in mezzo al tavolo.



Storto (per esempio -20°): i dadi prendono la sponda di lato.

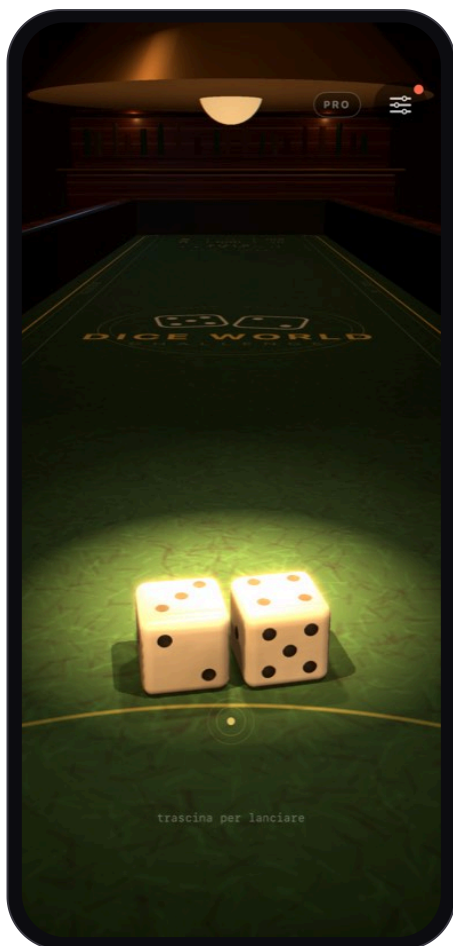


CONSIGLIO

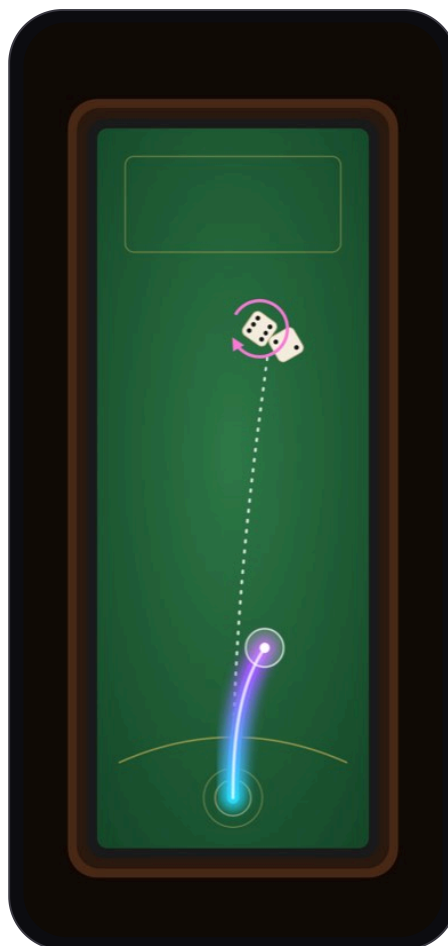
Tieni il telefono ben dritto davanti a te e muovi il dito verso il centro del bordo alto dello schermo. Con il pollice il gesto tende a curvare verso l'esterno: se usi il pollice, correggi mirando un po' verso l'interno.

3. L'effetto: la curva del polso alla fine

L'effetto è la rotazione che dai ai dadi. Nasce dalla **curva del gesto**, soprattutto nell'ultimo pezzo prima di staccare il dito: come quando giri il polso lanciando. Una curva verso destra fa girare i dadi in senso orario, una curva verso sinistra in senso antiorario. Un po' di effetto fa girare i dadi su sé stessi e porta punti; troppo li fa scappare di lato.



Uno swipe che curva a destra alla fine: l'effetto sale.



I dadi partono girando su sé stessi.

Quando il lancio non parte

Cosa succede	Perché	Cosa fare
Il dito si muove ma i dadi non partono	Il gesto era troppo corto (meno di un centimetro e mezzo) o troppo lento	Fai un movimento più lungo e più deciso, staccando il dito in corsa
I dadi partono piano	Il dito si è fermato prima di staccarsi	Non rallentare alla fine: stacca mentre acceleri
I dadi vanno sempre di lato	Il gesto pende da una parte	Guarda i gradi in alto a sinistra e cerca di stare vicino a 0°
I dadi sbattono sempre in fondo	Troppa forza	Rallenta un po' il gesto e resta sotto il 55%
Non riesco a lanciare di nuovo	Il risultato del tiro precedente è ancora sullo schermo	Tocca DI NUOVO in basso: i dadi tornano davanti a te

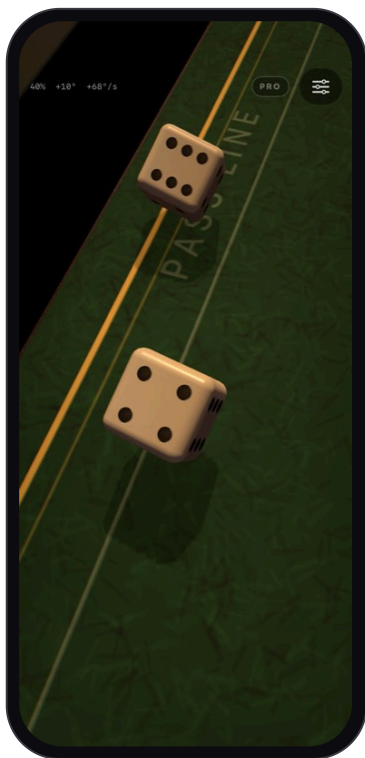
Il film del tiro e il risultato

Inquadrature, rallentatore, moviola e il pannello dei punti

Nella gara ogni lancio diventa una piccola scena di film di cinque-otto secondi. Più telecamere seguono i dadi, cambiano punto di vista con una dissolvenza e alla fine ti mostrano da vicino come si sono fermati. Non devi fare niente: guarda e goditi il tiro.

Cosa vedi, nell'ordine

- 1 **La partenza:** per un attimo la vista resta dietro ai dadi, lungo la tua scia.
- 2 **Le riprese in corsa:** da dietro, di fianco, rasoterra al rallentatore, dall'alto. Ogni cambio passa da una breve dissolvenza al nero.
- 3 **La moviola:** il colpo più forte del tiro viene rivisto al rallentatore da un'altra angolazione. In alto a sinistra compare la scritta **MOVIOLA** con il pallino rosso.
- 4 **I primi piani:** prima un dado, poi l'altro, mentre si posano e mostrano la faccia.
- 5 **Il risultato:** la telecamera si avvicina ai due dadi fermi e poco dopo compare il pannello dei punti.



I dadi in volo sul panno.



La moviola: il colpo più forte, rivisto piano.



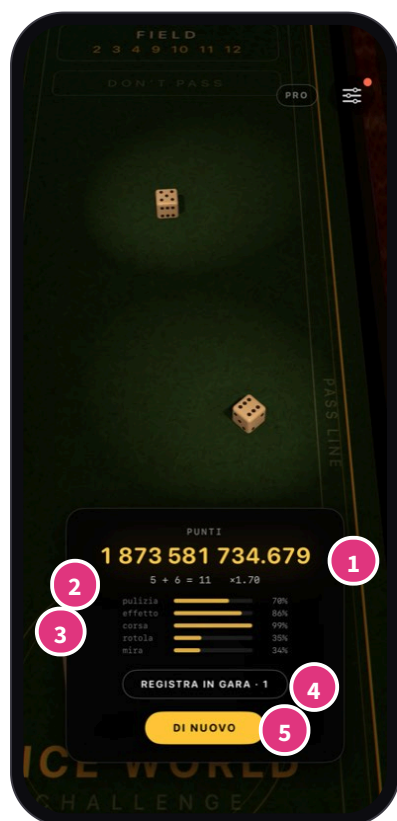
STOP, in alto a sinistra: salta alla fine.

Hai fretta? Il pulsante STOP

Tre secondi dopo il lancio compare in alto a sinistra la capsula rossa **STOP**. Toccala e il gioco salta dritto al risultato, senza moviola e senza primi piani.

Il risultato è lo stesso: STOP accorcia solo il film, non cambia i dadi né il punteggio. Il pulsante c'è solo nella gara; negli altri giochi il tiro dura comunque pochi secondi.

Il pannello del risultato



Quando il risultato è sullo schermo puoi guardare i dadi da vicino: allarga due dita sul tavolo per ingrandire e trascina con un dito per spostarti.

- 1 PUNTI:** il tuo punteggio, un numero lungo con tre decimali (il capitolo 5 spiega perché).
- Le **facce dei dadi**, la loro somma e il **moltiplicatore** (da $\times 1.00$ a $\times 2.00$) che premia come hai lanciato.
- Le **cinque barre**: pulizia, effetto, corsa, rotola, mira. Dicono cosa è andato bene e cosa no.
- REGISTRA IN GARA**: manda questo tiro nella classifica mondiale di oggi (capitolo 6). Il numero dopo il punto dice quante registrazioni ti restano.
- DI NUOVO**: i dadi tornano davanti a te per il prossimo lancio.

Il punteggio e i consigli per un buon lancio

Come si calcolano i punti e come farne di più

Nella gara non vince solo chi fa il numero più alto. Conta anche **come** hai lanciato: un tiro pulito, che corre dritto e fa girare bene i dadi, vale più di un tiro che sbatte ovunque, anche se esce lo stesso numero.

La formula, in parole semplici

Punti = somma dei due dadi × moltiplicatore. La somma va da 2 a 12. Il moltiplicatore va da ×1.00 (un tiro disordinato) a ×2.00 (un tiro perfetto, che nella pratica non si raggiunge mai del tutto). Il numero che vedi è poi ingrandito e scritto con dieci cifre e tre decimali: così, anche con milioni di giocatori, due tiri non finiscono quasi mai pari.

Barra	Cosa misura	Peso	Come alzarla
pulizia	Quante volte i dadi toccano le sponde e si scontrano fra loro	il più importante	Tira dritto e non troppo forte: ogni sponda toglie punti
effetto	Quanto hanno girato i dadi su sé stessi	alto	Una leggera curva del dito alla fine del gesto
corsa	Quanta strada hanno fatto sul panno	medio	Abbastanza forza da arrivare lontano
rotola	Se i dadi sono rotolati invece di strisciare	medio	Un lancio sciolto e deciso, non troppo lento
mira	Se i due dadi sono finiti vicini	piccolo	Un gesto netto, senza scatti

Il lancio da campione, riassunto

- **Dritto:** i gradi in alto a sinistra vicini a 0°.
- **Forza media:** fra il 35% e il 50%, così i dadi corrono a lungo ma non sbattono in fondo.
- **Un filo di curva** nell'ultimo tratto, per far girare i dadi.
- **Stacca in corsa:** il dito non si ferma mai prima di lasciare il vetro.
- **Sempre lo stesso gesto:** trova un movimento che funziona e ripetilo, correggendo una cosa alla volta.

6

La gara mondiale di ogni giorno

World Challenge: la classifica con Game Center

Ogni giorno c'è una gara unica per tutto il mondo. Chi ha il tiro più alto della giornata diventa **Campione del mondo del giorno**: uno solo al giorno. La classifica passa da **Game Center**, il servizio gratuito di Apple per i giochi.

Entrare in gara

- 1 Apri il menu (in alto a destra) e controlla che in **IL MODO DI GIOCARE** sia acceso **Gara**.
- 2 Nella sezione **LA GARA** tocca **World Challenge**.
- 3 Tocca il pulsante d'oro **Partecipa: attiva Game Center**.
- 4 Se sul telefono non sei ancora entrato in Game Center, compare la finestra di Apple: accedi con il tuo Apple Account. Se lo sei già, compare solo un breve saluto in alto.
- 5 Fatto: la riga **Game Center** dice «collegato come» e il tuo nome di Game Center.



Senza Game Center il gioco funziona lo stesso: puoi lanciare, vedere i punti e salvare i tuoi dieci migliori. Semplicemente i tuoi tiri non vanno in classifica.

- 1 **CHI VINCE LA GIORNATA**: il riquadro dorato ricorda il premio, il titolo di campione del mondo del giorno.
- 2 Il **giorno della gara**, l'**ora di chiusura** e il **tempo che manca**.
- 3 Il tuo **miglior tiro di oggi**, la tua **posizione** in classifica, e quante **registrazioni** e **lanci di prova** ti restano.
- 4 **Classifica mondiale** apre la classifica di Game Center; **Manda il tiro di oggi** manda il tuo miglior tiro della giornata.

Mandare un tiro in classifica

La classifica non riceve ogni tiro: sei tu a scegliere. Quando il pannello del risultato mostra un punteggio che ti piace, tocca **REGISTRA IN GARA**. Sotto compare la scritta **in classifica** e il tiro è partito. Un tiro vale solo se è migliore di quello che hai già mandato oggi.

	Registrazioni in gara
Versione gratuita	1 al giorno
Con il Premium	3 al giorno
Pacchetto «5 registrazioni in gara»	5 in più, che non scadono a mezzanotte

Quando le registrazioni del giorno sono finite, al posto del pulsante compare **LANCI IN GARA FINITI**: toccalo se vuoi il pacchetto da cinque. Le registrazioni del giorno tornano a disposizione a mezzanotte.

Quando chiude la gara

La gara è una sola per tutto il mondo e chiude nello stesso istante per tutti: a **mezzanotte, ora svizzera**. Nel riquadro della gara l'app ti dice l'ora di chiusura nel tuo fuso orario e quella svizzera, per esempio «23:00 · 00:00 CH» se vivi in Inghilterra, e il conto alla rovescia.

Fino a mezzanotte il primo posto può ancora cambiare: qualcuno dall'altra parte del mondo può fare meglio. Per questo il titolo di campione si assegna **solo a gara chiusa**. Il giorno dopo, se Game Center conferma che eri primo, nel riquadro della gara compare il pulsante d'oro

Campione del mondo di ieri: il tuo certificato.

Le notifiche

La prima volta che mandi un tiro in gara, il telefono ti chiede se l'app può mandarti notifiche. Se rispondi **Consenti**, ricevi un avviso poco dopo la chiusura della gara («La gara di oggi è chiusa») e, se hai vinto, un avviso «Sei campione del mondo!». Le notifiche nascono sul tuo telefono: non mandiamo niente da fuori.

Uscire dalla gara

Nel riquadro World Challenge, a gara accesa, c'è **Non partecipare più**. Dopo la conferma i tuoi tiri non vanno più in classifica; quelli già mandati restano. Puoi rientrare quando vuoi con

Partecipa: attiva Game Center.

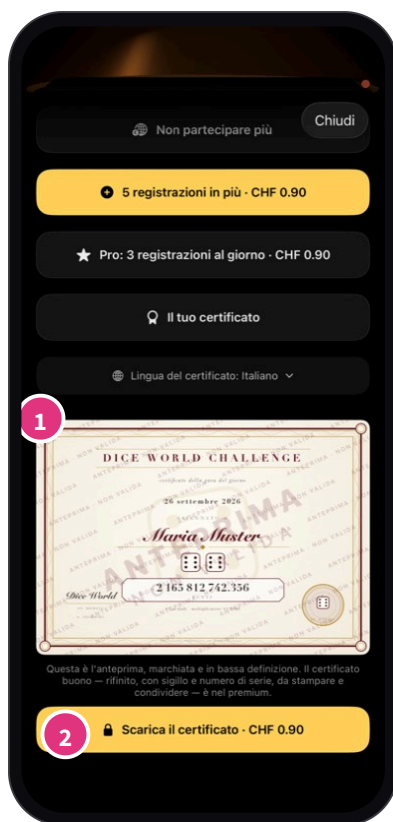
Il certificato

Il diploma del tuo tiro, e quello del campione

Ogni giorno in cui lanci puoi vedere il certificato del tuo miglior tiro: un foglio disegnato come un diploma, con la cornice, i due dadi, il punteggio e il tuo nome. Il vincitore della giornata riceve il certificato speciale di **Campione del mondo del giorno**, con i rami d'alloro.

Vedere il certificato

- 1 Fai almeno un lancio nella gara, così c'è un miglior tiro di oggi.
- 2 Apri il menu e tocca **World Challenge**.
- 3 Scorri in basso e tocca **Il tuo certificato**. Il foglio compare sotto.
- 4 Se vuoi il certificato in un'altra lingua, per esempio da regalare, tocca **Lingua del certificato** e scegli.



- 1 Il certificato. Nella versione gratuita è un'**anteprima**, con la scritta ANTEPRIMA · NON VALIDA di traverso.
- 2 **Scarica il certificato** porta al Premium, che dà il certificato buono.

Il certificato buono

Con il Premium il certificato esce **rifinito e in alta definizione**, con il sigillo e il numero di serie. Sotto compaiono **Scarica** (per salvarlo o mandarlo a qualcuno) e **Stampa** (su una stampante collegata al telefono).



ATTENZIONE

Il certificato da **campione del mondo** si scarica e si stampa solo quando Game Center ha confermato il titolo, cioè il giorno dopo la gara vinta. Nessuno se lo può fabbricare: così il titolo conserva il suo valore.



BUONO A SAPERSI

L'anteprima è protetta: se fai uno screenshot, al posto del certificato resta un rettangolo bianco. Il nome che compare sul foglio è quello scritto in **Il tuo nome** (capitolo 8).

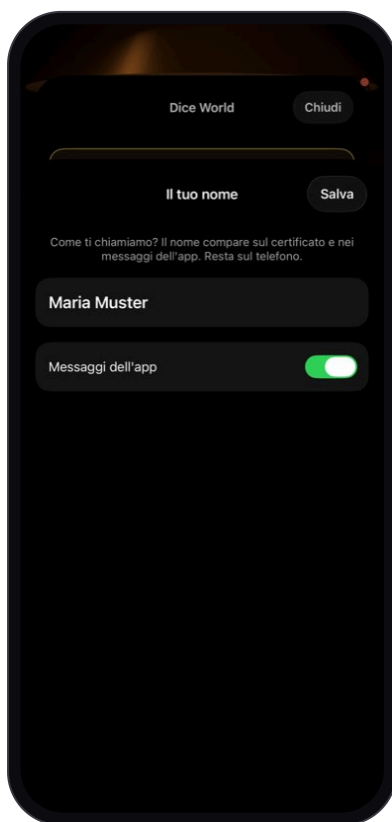
8

Il tuo nome, i tuoi 10 migliori e i messaggi

Le cose tue, che restano sul telefono

Nella sezione **TU** del menu e nella sezione **LA GARA** ci sono tre pagine personali. Tutto quello che contengono resta sul tuo telefono.

Il tuo nome

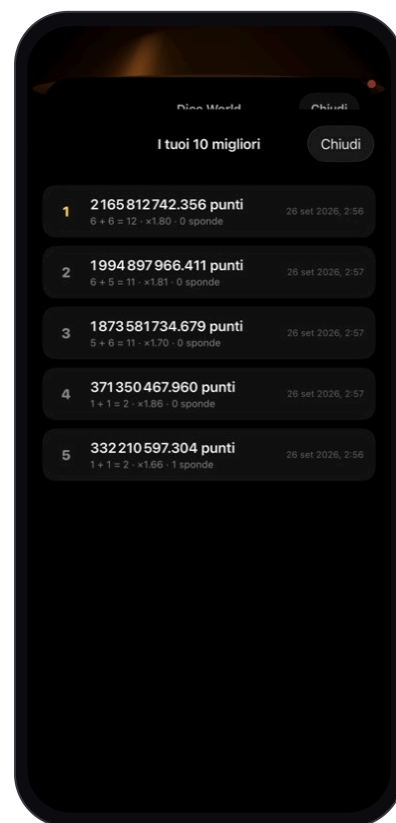


Tocca **Il tuo nome**, scrivi il nome come vuoi che compaia sul certificato e nei messaggi, poi **Salva**. Sotto c'è l'interruttore **Messaggi dell'app**: se lo spegni, l'app non ti scrive più i messaggi sui record.

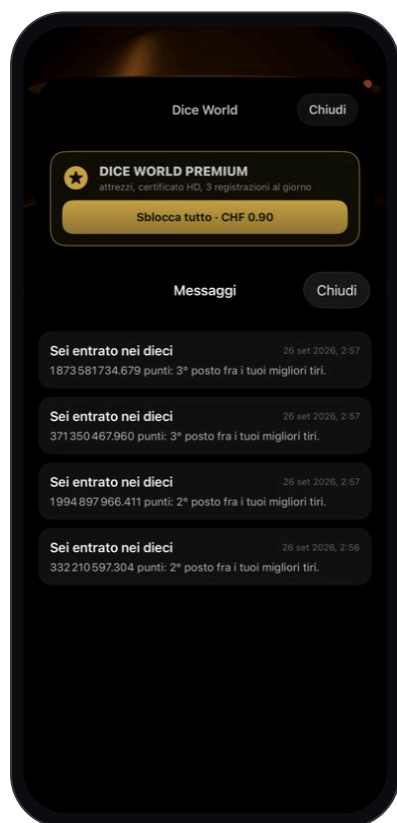
Se entri in Game Center e il nome è ancora vuoto, l'app usa il tuo nome di Game Center.

I tuoi 10 migliori

Dal menu, sezione **LA GARA**, tocca **I tuoi 10 migliori**. Trovi i dieci tiri più alti di sempre: il punteggio, le facce dei dadi, il moltiplicatore, quante sponde hanno toccato e il giorno. È il tuo diario personale, anche senza gara.



I messaggi



Tocca **Messaggi** nella sezione **TU**. Qui arrivano le piccole notizie del gioco: un record battuto, un tiro entrato fra i tuoi dieci migliori, l'ingresso in gara, gli acquisti. Il pallino arancione sparisce quando li hai letti.

Dadi e basta

Da uno a dieci dadi, per i giochi da tavolo

Stai giocando a un gioco da tavolo e i dadi sono spariti? **Dadi e basta** li sostituisce. Il tavolo è rotondo, la telecamera sta ferma e il tiro dura al massimo quattro secondi: esce il numero e basta, senza punteggio né gara.

- 1 Apri il menu e tocca **Dadi e basta**.
- 2 Nel riquadro che si apre sotto, **Quanti dadi**, tocca il numero che ti serve, da 1 a 10.
- 3 Chiudi il menu con **Chiudi**: i dadi sono davanti a te sul tavolo tondo.
- 4 Lancia con lo stesso swipe della gara: dal basso verso l'alto. Sul tavolo tondo basta meno forza che nella gara: uno swipe tranquillo porta già i dadi dall'altra parte.



Si sceglie quanti dadi tirare.

Il tavolo tondo, pronto.

Le facce e la somma, in grande

Nella versione gratuita i lanci sono **dieci al giorno**, contati insieme a quelli della gara. Con il Premium sono senza limite. A mezzanotte il conto riparte.

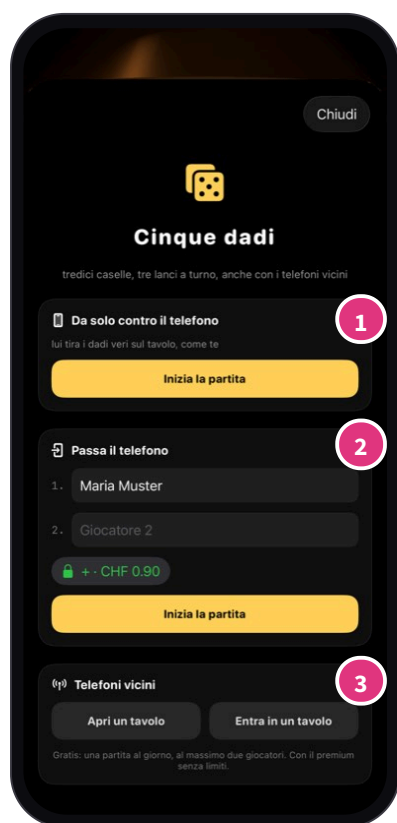
10

Cinque dadi

Tredici caselle, tre lanci a turno e un foglio da riempire

È il classico gioco con cinque dadi e un foglio dei punti: a ogni turno lanci fino a tre volte, tieni i dadi che ti servono e alla fine segni il risultato in una delle tredici caselle. Vince chi, alla fine, ha il totale più alto. Nel menu lo trovi nella sezione **IL MODO DI GIOCARE**, sotto **Dadi e basta**: è la pastiglia **Cinque dadi**, con la griglia di quadratini.

Iniziare una partita



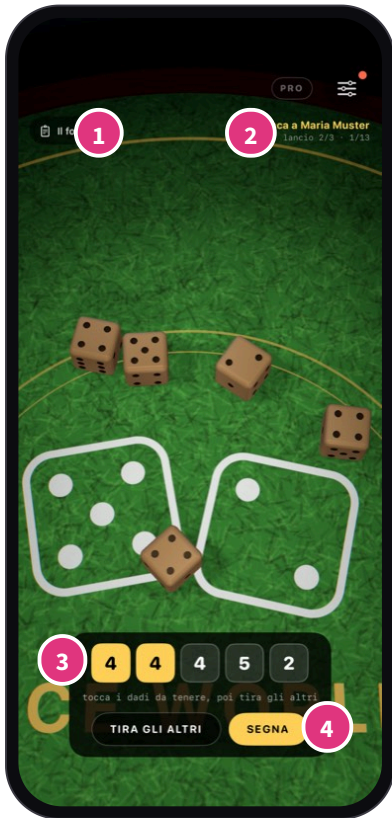
- 1 **Da solo contro il telefono**: il telefono gioca contro di te e tira i dadi veri sul tavolo, come te.
- 2 **Passa il telefono**: scrivi i nomi dei giocatori e vi passate il telefono a ogni turno. Con + aggiungi un giocatore.
- 3 **Telefoni vicini**: ognuno gioca sul suo telefono (capitolo 12).

Scegli un modo e tocca **Inizia la partita**. Il foglio si chiude e sei al tavolo tondo con cinque dadi.

Un turno, passo per passo

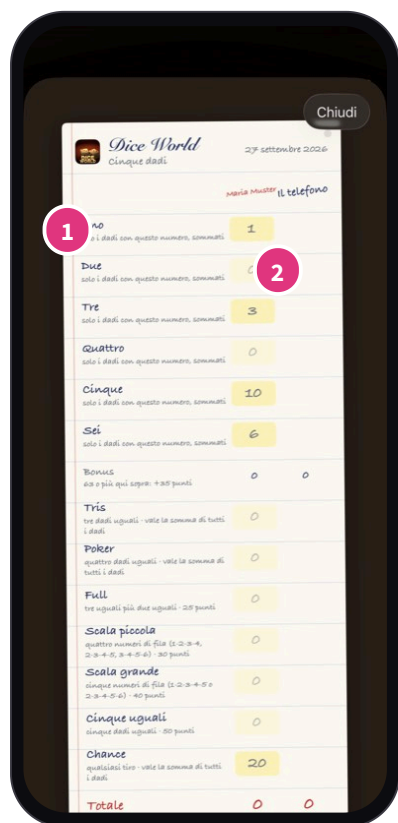
- 1 In alto a destra leggi di chi è il turno, il lancio (1/3, 2/3, 3/3) e il giro della partita (per esempio 4/13).
- 2 Lancia i cinque dadi con lo swipe.
- 3 Sotto compaiono i cinque numeri usciti. **Tocca i dadi che vuoi tenere**: diventano d'oro. Toccali di nuovo per cambiare idea.

- 4 Tocca **TIRA GLI ALTRI** : i dadi tenuti si mettono da parte a sinistra e in mano restano gli altri. Lanciali con lo swipe.
- 5 Dopo il terzo lancio, o prima se sei soddisfatto, tocca **SEGNA** e scegli la casella sul foglio.



- 1 **Il foglio** : apre il foglio dei punti in qualsiasi momento.
- 2 Di chi è il turno, quale lancio e quale giro.
- 3 I cinque dadi usciti: quelli d'oro li tieni.
- 4 **TIRA GLI ALTRI** e **SEGNA** .

Il foglio dei punti



- 1 Il nome di ogni casella, con sotto a matita la regola in breve.
- 2 La colonna di chi sta giocando: i numeri a matita su fondo giallo sono **quanto varrebbe** ogni casella con i dadi di adesso. Tocca quello che scegli per segnarlo.

Il foglio si muove come un foglio vero: trascinalo con un dito, allarga due dita per ingrandirlo, girale per ruotarlo. Il pulsante **Dimensione originale** in alto a sinistra lo rimette a posto.

Casella	Cosa serve	Punti
Uno ... Sei	I dadi con quel numero	la loro somma
Bonus	63 punti o più nelle sei caselle alte	+35
Tris	Tre dadi uguali	la somma di tutti i dadi
Poker	Quattro dadi uguali	la somma di tutti i dadi
Full	Tre uguali più due uguali	25
Scala piccola	Quattro numeri di fila	30
Scala grande	Cinque numeri di fila	40
Cinque uguali	Tutti e cinque i dadi uguali (la casella sotto la Scala grande)	50
Chance	Qualsiasi tiro	la somma di tutti i dadi



BUONO A SAPERSI

Ogni casella si usa una volta sola. Se nessuna casella ti porta punti, devi comunque sceglierne una e segnare zero. Se fai di nuovo cinque dadi uguali quando quella casella ha già 50 punti, ricevi 100 punti in più.

La fine della partita

Dopo tredici giri il foglio è pieno. Sul tavolo compare **Partita finita** con il nome del vincitore e il suo totale. Tocca **Il foglio** per rivedere tutti i punti, oppure **Esci dalla partita**. Per lasciare una partita a metà, apri il menu e scegli un altro modo di giocare.



BUONO A SAPERSI

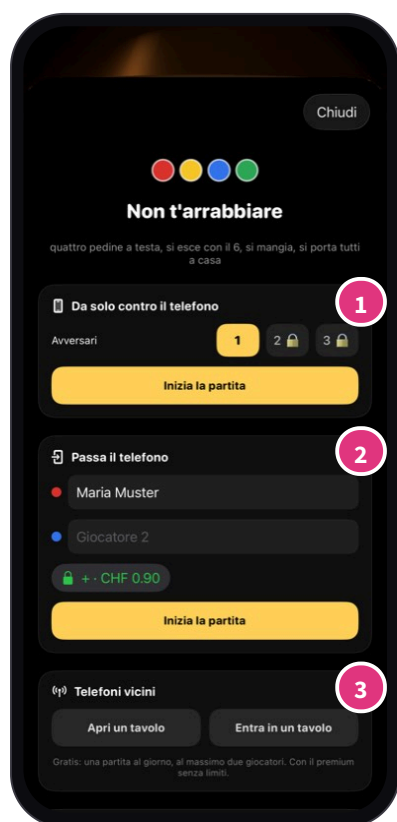
Versione gratuita: **una partita al giorno**, con al massimo **due giocatori**. Con il Premium le partite sono illimitate e i giocatori fino a sei.

Non t'arrabbiare

Quattro pedine a testa, si esce con il 6 e si mangia

Il gioco di percorso che tutti conoscono, con il tabellone a croce disegnato nell'app e il dado vero che rotola sul tavolo. Si gioca in due fino a quattro, contro il telefono o con gli amici.

Iniziare



Apri il menu e tocca **Non t'arrabbiare**. Più in basso nella stessa pagina c'è il riquadro **Le regole in breve**.

- 1 **Da solo contro il telefono**: scegli quanti **Avversari** (1, 2 o 3 telefoni che giocano da soli), poi **Inizia la partita**.
- 2 **Passa il telefono**: scrivi i nomi e vi passate il telefono.
- 3 **Telefoni vicini**: ognuno sul suo telefono (capitolo 12).

Le regole in breve

- Si esce dal cortile con un **6**. Finché non hai pedine in pista hai **tre tiri** per farlo.
- Con il **6** si tira di nuovo.
- Chi arriva su una casella occupata **manda l'altro nel suo cortile**.
- Sulle **panchine d'oro** si è al sicuro: lì nessuno ti manda a casa.
- Fatto il giro, le pedine entrano nelle caselle d'arrivo del proprio colore: serve il **numero giusto**.
- Vince chi porta per primo **tutte e quattro** le pedine all'arrivo.

Il tabellone e il dado



- 1 Le **targhette dei giocatori**: il colore, quante pedine sono arrivate (per esempio 1/4) e il nome di chi tocca. La **x** accanto serve a uscire dalla partita.
- 2 Il **tabellone**: i cortili agli angoli, la pista, le quattro caselle d'arrivo di ogni colore e le **panchine d'oro**.
- 3 La **riga del turno**: il dado uscito, cosa succede adesso e il pulsante **TIRA**.
- 4 Il **tavolo** con il dado: puoi toccare **TIRA** oppure lanciare il dado con lo swipe.

Come si muove una pedina

- 1 Quando tocca a te, tocca **TIRA** o lancia il dado con lo swipe.
- 2 Le pedine che possono muoversi hanno un **anello d'oro che pulsa**. La casella dove arriverebbero è segnata da un anello tratteggiato.
- 3 Tocca la pedina (o la casella tratteggiata): la pedina cammina casella per casella.
- 4 Se c'è una sola mossa possibile, la pedina parte da sola. Se non ce n'è nessuna, la mano passa.

La riga del turno ti dice sempre cosa succede: «serve un 6 per uscire · tentativo 2/3», «hai fatto 6: tira ancora», «nessuna mossa possibile: passa la mano». A fine partita compare il vincitore e il pulsante

NUOVA PARTITA.



CONSIGLIO

Con il telefono girato di lato il tabellone sta a sinistra e il tavolo con il dado a destra: si vede tutto più grande.



BUONO A SAPERSI

Anche qui la versione gratuita permette **una partita al giorno** con **due giocatori** (rosso contro blu). Con il Premium le partite sono illimitate e i giocatori fino a quattro.

Giocare con i telefoni vicini

Ognuno sul suo telefono, nella stessa stanza

Cinque dadi e Non t'arrabbiare si possono giocare con due o più telefoni nella stessa stanza, **senza internet**: i telefoni si parlano direttamente, come quando si manda una foto con AirDrop. Ognuno lancia sul suo telefono e vede sul proprio tavolo anche i tiri degli altri.

Prima di cominciare

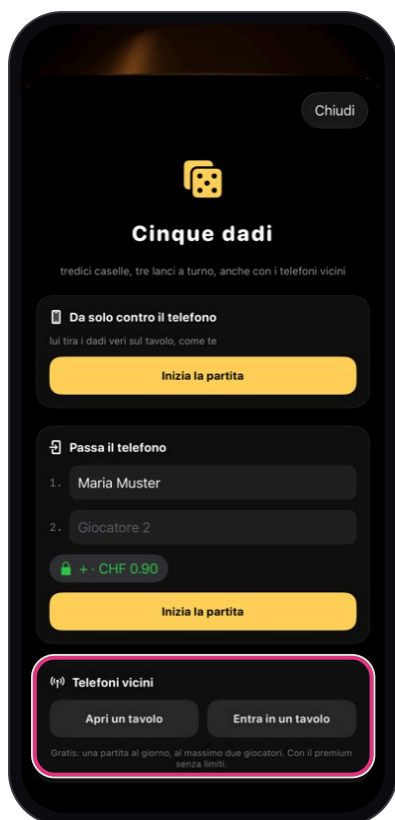
- Su tutti i telefoni deve esserci **Dice World Challenge**, aggiornato all'ultima versione.
- Accendete il **Wi-Fi** e il **Bluetooth** (non serve essere collegati a una rete).
- Tenete i telefoni vicini, accesi e con l'app aperta.

Chi apre il tavolo

- 1 Apri il gioco dal menu e, nel riquadro **Telefoni vicini**, tocca **Apri un tavolo**.
- 2 La prima volta il telefono chiede il permesso di **trovare dispositivi sulla rete locale**: tocca **Consenti**.
- 3 Sotto **In vista** compaiono i telefoni degli amici che stanno cercando. Toca **Invita** accanto a ognuno.
- 4 Quando sono tutti **Al tavolo**, tocca **Inizia la partita**.

Chi entra

- 1 Apri lo stesso gioco e tocca **Entra in un tavolo**. Consenti la rete locale se il telefono lo chiede.
- 2 Aspetta: compare «in attesa dell'ospite...». Quando l'ospite ti invita, accetta.
- 3 Quando l'ospite avvia la partita, il tuo telefono va al tavolo da solo.



Il riquadro **Telefoni vicini** è in fondo alla pagina di avvio del gioco. Se un invito resta a metà o qualcosa si incastra, tocca

Annulla e ricomincia : si torna ai due pulsanti di partenza su entrambi i telefoni.

Se la connessione cade

Se un telefono si allontana o va in blocco, compare il riquadro rosso **Connessione persa: riprovo...**. L'app riprova da sola e le mosse fatte non si perdono: riavvicinate i telefoni e riaprite l'app. Se non si riprende, tocca **Esci dalla partita**.

Se la partita sembra ferma da un po', compare **La partita sembra ferma** con il pulsante **Rimetti in pari** : toccalo e i telefoni si riallineano.



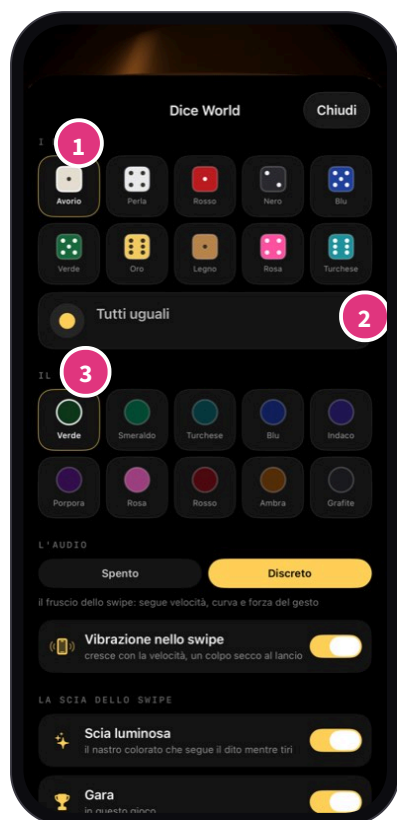
BUONO A SAPERSI

Durante una partita con i telefoni vicini lo schermo non si spegne da solo, così la connessione resta viva mentre aspetti il tuo turno. Nella versione gratuita il tavolo ha al massimo **due giocatori**: per invitarne di più serve il Premium.

Dadi, panno, suono e scia

Il tuo tavolo, con i tuoi colori

Il tavolo si può vestire come piace a te. I colori non cambiano niente nel gioco e nel punteggio: sono solo per il piacere degli occhi.



- 1 **I DADI:** dieci stili, dall'avorio all'oro al legno. Tocca quello che vuoi.
- 2 **Tutti uguali** / **Uno diverso dall'altro**: con dadi diversi, prima tocchi in alto il dado da vestire, poi il suo colore.
- 3 **IL PANNO:** dieci colori, dal verde classico al rosso, al blu, alla grafite.

Il cambio si vede subito: lo schermo sfuma un attimo al nero e il tavolo torna con i colori nuovi. L'app ricorda la scelta anche dopo averla chiusa.

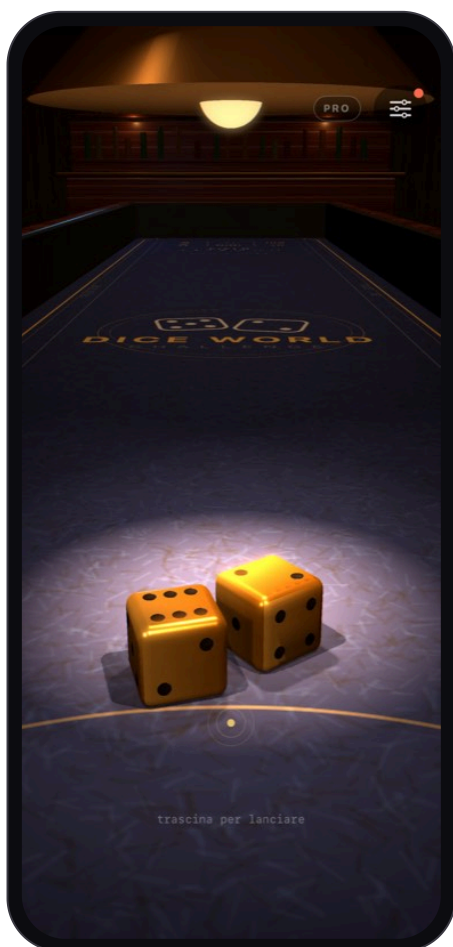
Il suono e la vibrazione

Nella sezione **L'AUDIO** scegli se durante lo swipe vuoi sentire un leggero fruscio che segue la velocità del dito: **Discreto** lo accende, **Spento** lo spegne. L'interruttore **Vibrazione nello swipe** fa vibrare il telefono mentre il dito corre, con un piccolo colpo al lancio.

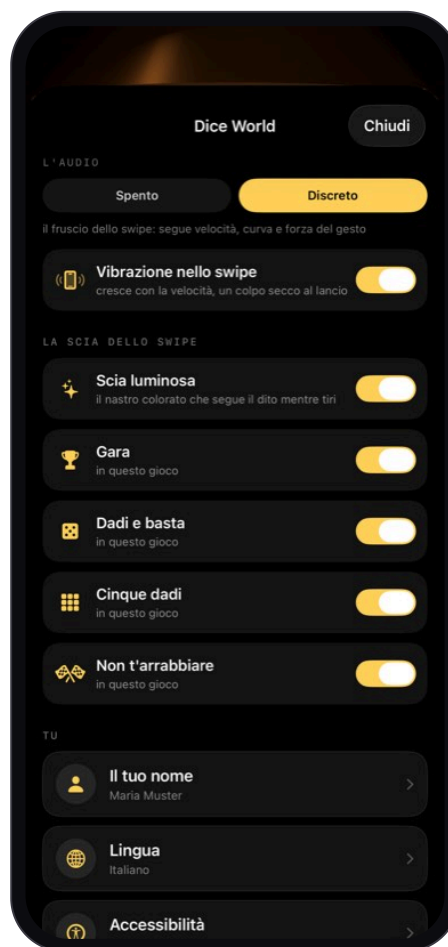
Il fruscio rispetta l'interruttore del silenzioso del telefono. Se stai ascoltando musica con un'altra app, la musica continua a suonare.

La scia luminosa

Nella sezione **LA SCIA DELLO SWIPE** l'interruttore **Scia luminosa** accende o spegne la striscia colorata che segue il dito. Quando è accesa, sotto puoi sceglierla gioco per gioco: per esempio sì nella gara e no a Non t'arrabbiare.

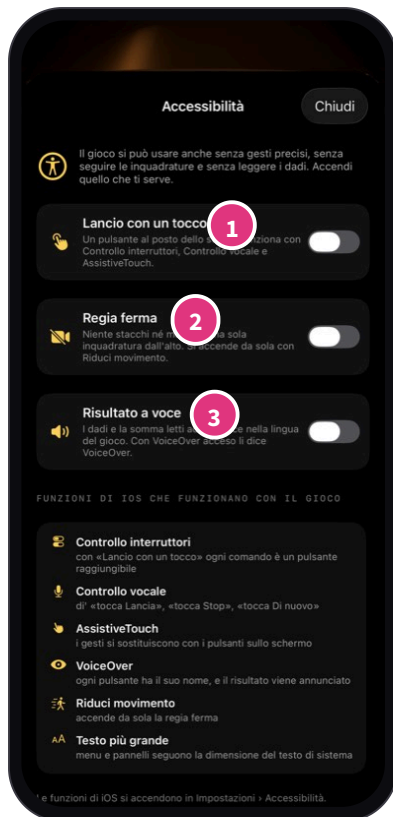


Panno blu e dadi d'oro.

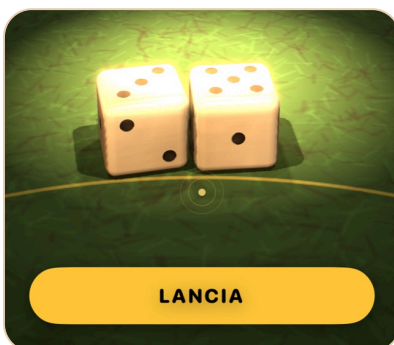


Le sezioni L'AUDIO e LA SCIA DELLO SWIPE.

Il gioco si può usare anche da chi non riesce a fare uno swipe preciso, da chi preferisce non seguire le inquadrature in movimento o da chi non vede bene i dadi. Apri il menu, sezione **TU**, e tocca **Accessibilità**.



- 1 **Lancio con un tocco** : al posto dello swipe compare un grande pulsante **LANCIA**. Funziona anche con Controllo interruttori, Controllo vocale e AssistiveTouch.
- 2 **Regia ferma** : niente cambi d'inquadratura né moviola, una sola vista dall'alto. Si accende da sola se sul telefono è attivo Riduci movimento.
- 3 **Risultato a voce** : i dadi e la somma letti ad alta voce nella lingua del gioco. Con VoiceOver acceso li legge VoiceOver.



Con **Lancio con un tocco** acceso, il tavolo mostra in basso il pulsante **LANCIA**. Il lancio ha una forza e una direzione normali, scelte dal gioco, come quando è il telefono a tirare.

Le funzioni di accessibilità del telefono si accendono in **Impostazioni** › **Accessibilità**. Con Controllo vocale puoi dire «tocca Lancia», «tocca Stop», «tocca Di nuovo».

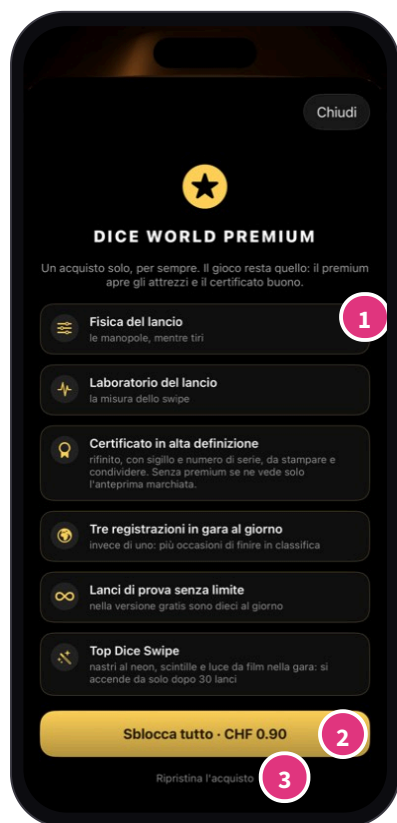
Versione gratuita, Premium e pacchetto

Cosa è gratis, cosa si compra e quanto costa

Dice World Challenge si scarica gratis e si gioca gratis, senza pubblicità. Ci sono due acquisti facoltativi: il **Premium**, che si paga una volta sola, e il pacchetto **5 registrazioni in gara**, che si può comprare più volte.

	Gratis	Premium
Lanci nella gara e a Dadi e basta	10 al giorno	senza limite
Registrazioni in classifica	1 al giorno	3 al giorno
Cinque dadi, Non t'arrabbiare	1 partita al giorno per gioco, 2 giocatori	partite illimitate, fino a 6 giocatori (Cinque dadi) e 4 (Non t'arrabbiare)
Certificato	anteprima marchiata	rifinito, da scaricare e stampare
Attrezzi: Fisica e Laboratorio del lancio	no	sì
Top Dice Swipe (nastri al neon e luce da film in gara)	no	sì, dopo 30 lanci

Comprare il Premium



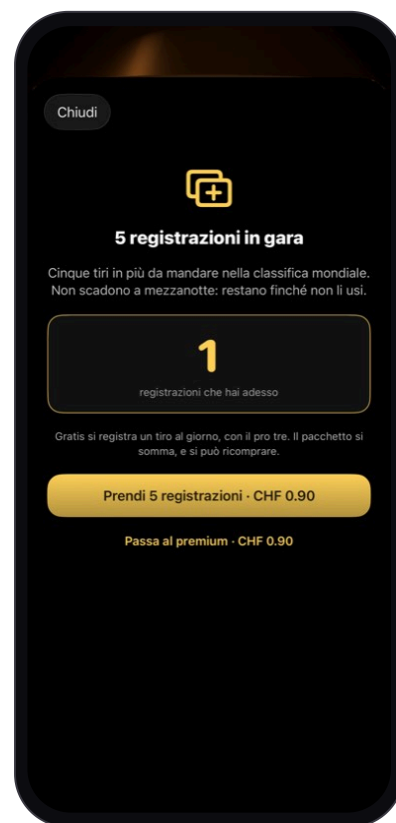
- 1 Cosa contiene il Premium, voce per voce.
- 2 **Sblocca tutto** con il prezzo: tocca per comprare.
- 3 **Ripristina l'acquisto**: se l'hai già comprato, per esempio su un altro telefono o prima di reinstallare l'app.

- 1 Tocca il sigillo **PRO** in alto sul tavolo, oppure la carta dorata in cima al menu.
- 2 Tocca **Sblocca tutto**. Il prezzo è scritto sul pulsante: in Svizzera **CHF 0.90**, negli altri Paesi l'equivalente nella tua valuta.
- 3 Conferma con Face ID, con il tasto laterale o con la password del tuo Apple Account.
- 4 Il sigillo PRO diventa d'oro. Fatto, per sempre.

Il pacchetto «5 registrazioni in gara»

Si apre dal menu (sezione **LA GARA**, **5 registrazioni in gara**), dal riquadro della gara o dal pannello del risultato quando le registrazioni sono finite. In grande vedi quante registrazioni hai adesso. Tocca

Prendi 5 registrazioni: costano anche loro **CHF 0.90** e ti danno cinque tiri in più da mandare in classifica. Non scadono a mezzanotte: restano finché non li usi.



Gli attrezzi del Premium

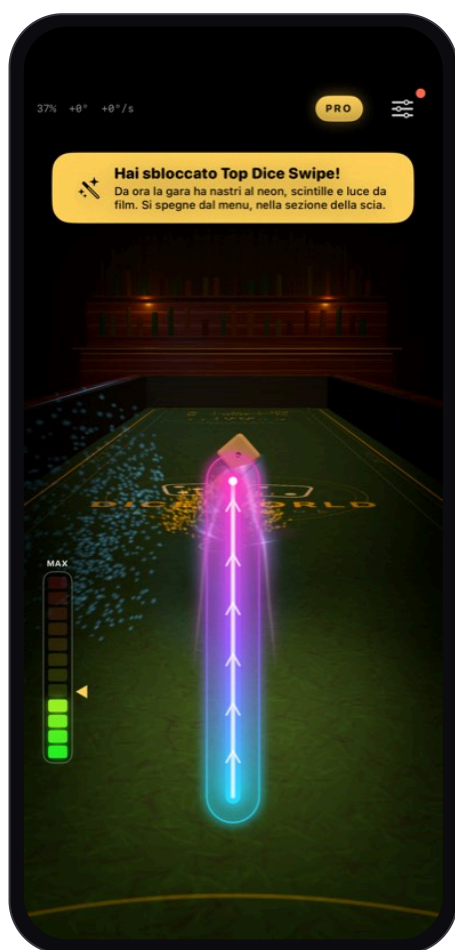
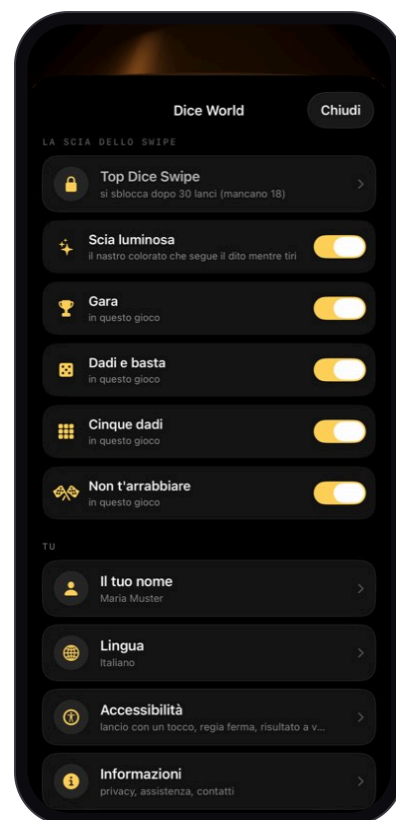
Nella sezione **ATTREZZI** del menu ci sono due strumenti per i curiosi. **Fisica del lancio** apre delle manopole che cambiano come si comportano i dadi (per esempio la gravità e i rimbalzi) mentre giochi.

Laboratorio del lancio mostra su uno schermo nero la misura del tuo swipe: velocità, curva e forza, punto per punto. Non servono per giocare: sono lì per chi vuole guardare dentro al gioco.

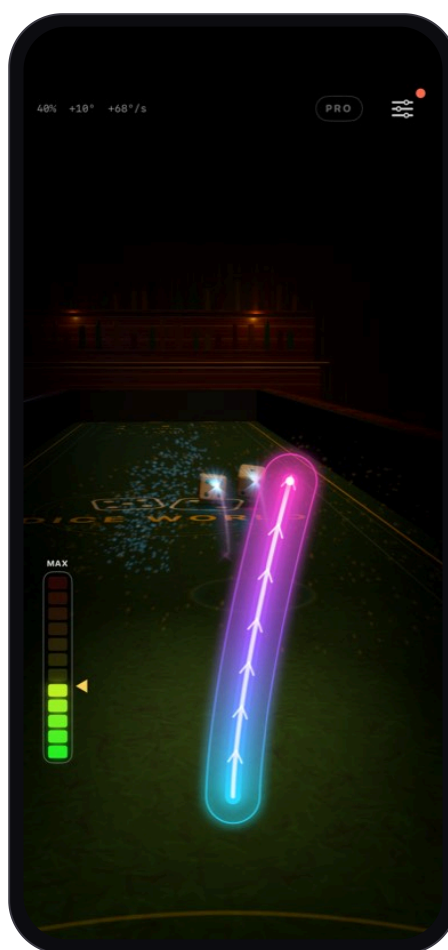
Top Dice Swipe

Top Dice Swipe è un vestito speciale per la gara, compreso nel Premium: dietro ai dadi corrono nastri al neon, a ogni urto sprizzano scintille, l'immagine prende una luce da film e alla fine la faccia vincente si accende d'oro. Punteggio e fisica non cambiano: è solo da guardare.

Si sblocca da solo quando hai fatto **30 lanci** con l'app, in qualsiasi gioco (contano anche quelli fatti prima di comprare il Premium). Fino ad allora, nel menu, sezione **LA SCIA DELLO SWIPE**, la voce Top Dice Swipe ha il lucchetto e dice quanti lanci mancano. Senza Premium dice «nel premium».



Al 30° lancio compare l'annuncio, una volta sola.



Un tiro in gara con Top Dice: nastro al neon, barra della forza, scintille.

Da quel momento Top Dice è acceso. Se preferisci la gara di sempre, spegnilo con l'interruttore

Top Dice Swipe nella sezione **LA SCIA DELLO SWIPE** del menu: lo riaccendi quando vuoi.



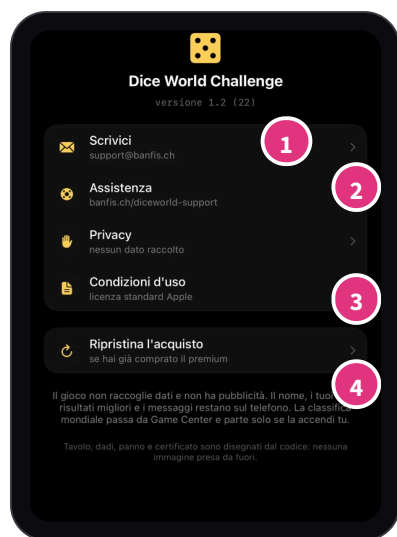
BUONO A SAPERSI

Gli acquisti passano dall'App Store di Apple: l'app non vede mai i dati della tua carta. Il Premium resta legato al tuo Apple Account: su un nuovo telefono basta **Ripristina l'acquisto**. Il pacchetto invece vale sul telefono dove l'hai comprato.

Informazioni, privacy e assistenza

Cosa sa l'app di te (quasi niente) e come contattarci

Nel menu, sezione **TU**, tocca **Informazioni**. Trovi il numero di versione dell'app, i contatti e le regole sulla privacy.



- 1 La **versione** dell'app: utile se ci scrivi.
- 2 **Scrivici** apre una mail per noi; **Assistenza** apre la pagina di aiuto sul sito.
- 3 **Privacy** e **Condizioni d'uso**.
- 4 **Ripristina l'acquisto**.

La privacy in parole semplici

- L'app **non raccoglie dati** e **non ha pubblicità**.
- Il tuo nome, i tuoi dieci tiri migliori e i messaggi restano **sul tuo telefono**.
- La classifica mondiale passa da **Game Center** di Apple e parte **solo se la accendi tu**. In classifica si vede il tuo nome di Game Center e il punteggio.
- Le notifiche sono create sul telefono stesso: nessuno ti manda messaggi da fuori.
- Il gioco con i telefoni vicini passa direttamente da telefono a telefono, senza internet e senza server.

Aggiornare l'app

Ogni tanto pubblichiamo una versione nuova con miglioramenti. Di solito il telefono la installa da solo. Per controllare: apri l'**App Store**, tocca la tua foto in alto a destra e scorri fino agli aggiornamenti: se c'è Dice World, tocca **Aggiorna**.



DOMANDE FREQUENTI

Domande frequenti

Le risposte ai dubbi più comuni

? Il risultato è deciso a caso dal telefono?

No. Nessun numero è deciso prima: i dadi volano, sbattono e rotolano secondo la fisica, partendo dal tuo gesto. Il numero è la faccia che resta in alto quando il dado si ferma.

? Perché due lanci uguali danno risultati diversi?

Perché ogni volta i dadi partono dalla mano girati in un modo diverso, come nella realtà. Il tuo gesto decide la strada, la fortuna fa il resto.

? Ho fatto lo swipe ma i dadi non sono partiti.

Il gesto era troppo corto o troppo lento. Parti dal cerchio d'oro, fai un movimento di qualche centimetro verso l'alto e stacca il dito mentre vai ancora veloce. Controlla anche che il risultato del tiro prima non sia ancora sullo schermo: in quel caso tocca DI NUOVO.

? Non posso più lanciare: dice che i lanci di prova sono finiti.

Nella versione gratuita i lanci sono dieci al giorno, fra gara e Dadi e basta. A mezzanotte ripartono. Con il Premium sono senza limite.

? Serve internet per giocare?

No. Internet serve solo per mandare i tiri in classifica, per leggere la classifica e per gli acquisti. I telefoni vicini si collegano anche senza internet.

? La gara chiude a mezzanotte di dove?

A mezzanotte in Svizzera, per tutto il mondo nello stesso istante. L'app ti mostra anche l'ora nel tuo fuso orario.

? Ero primo, ma il certificato da campione non c'è.

Il titolo si assegna solo a gara chiusa, il giorno dopo, quando Game Center conferma la classifica definitiva. Apri il riquadro World Challenge il giorno dopo: se hai vinto, trovi il pulsante d'oro del campione di ieri.

? Non vedo l'ora di chiusura della gara, o non ricevo le notifiche.

Controlla di avere l'ultima versione dell'app dall'App Store. Per le notifiche guarda in Impostazioni > Dice World > Notifiche che siano consentite.

? Il tasto «Partecipa» dà un errore.

Serve un account Game Center. Apri Impostazioni del telefono, tocca Game Center e accedi con il tuo Apple Account, poi riprova. Serve anche una connessione a internet.

? Ho cambiato telefono: ho perso il Premium?

No. Sul telefono nuovo apri Informazioni e tocca Ripristina l'acquisto, con lo stesso Apple Account. I dieci migliori e i messaggi invece restavano sul vecchio telefono.

? Posso togliere la scia o il fruscio?

Sì: nel menu, sezione L'AUDIO, scegli Spento; nella sezione LA SCIA DELLO SWIPE spegni Scia luminosa.

? Il film del tiro è troppo lungo.

Tocca STOP in alto a sinistra: vai subito al risultato. Se preferisci sempre una vista ferma dall'alto, accendi Regia ferma in Accessibilità.

? Il telefono si scalda durante il gioco.

Il tavolo è in tre dimensioni con luci e ombre vere, e questo fa lavorare il telefono. È normale che si intiepidisca. Se ti dà fastidio, fai una pausa o abbassa la luminosità dello schermo.

| Se qualcosa non funziona

- 1** Chiudi l'app del tutto: scorri dal bordo in basso verso l'alto e fermati a metà schermo, poi spingi verso l'alto la scheda di Dice World. Riapri dalla icona.
- 2** Controlla di avere l'ultima versione dall'App Store.
- 3** Riavvia il telefono.
- 4** Se il problema resta, scrivici a **support@banfis.ch**: raccontaci cosa stavi facendo e aggiungi, se puoi, uno screenshot. Il numero di versione lo trovi in **Informazioni**.

Serve aiuto?

Se qualcosa non è chiaro o non funziona come descritto, scrivici: rispondiamo di persona, nella tua lingua.



SCRIVICI

support@banfis.ch

SITO DELL'APP

lb26.ch/diceworld-support

Inquadra il codice con la fotocamera del telefono per aprire la pagina dell'app.



Dice World Challenge

Manuale d'uso · Edizione settembre 2026