

# IL GIOCO DI OLMIS



Il **ZUC DI OLMIS** al cjape ispirazion dal Zûc de Ocje tradizional, che al rapresente "il viaç da la vite" dulà che si alternin moments positifs e moments negatifs.

## LIS REGULIS

A zuin plui zuiadôrs, ognidun cuntun 'segne-caselis' che lu rapresente.  
A vegnin doprâts doi dadui e la sume dai doi e indiche di tropis caselis che il zuiadôr al à di là indenant. Pai dadui e i segne-caselis si à di viodi la ativitât dal mêis di Setembar dal diari Olmis 2025-2026. Si à di trai a sorte il zuiadôr che al tacarà il zûc. Al vinç cui che al rive par prin al travuart.

## CASELIS POSITIVIS

- Cui che al fâs 12 (6 + 6), al svolè al 62 e al pues tirâ dome une volte e dome un dadul. Se al fâs 1 al vinç il zûc, ma se ançe un altri zuiadôr al fâs 12 e al rive li dal 63, il prin al torne indaûr par tacà di gnûf il zûc.
- Cui che al rive sul 3 al pues trai un dadul e là indenant a seconde dal numar fat.
- Cui che al rive sul 9 fasint 6+3 al svolè fintremai al 26.
- Cui che al rive sul 9 fasint 4+5 al svolè fintremai al 53.
- Cui che al rive su lis caselis OLMIS al doplee il numar fat cu la ultime butade di dadui. Se al rive suntun altri Olmis al doplee anjemò.
- Da la casele 60 indenant si trai dome un dadul.
- Cui che al passe il 63, al torne indaûr di ducj chei ponts che al à in plui.
- Il vincidôr al è chel che al rive par prin propit sul numar 63.

## CASELIS NEGATIVIS

- Cui che tacant il zûc al rive sul 6 al torne indaûr a la casele numar 1.
- Cui che al rive sul 19 al sta fer un zîr.
- Cui che si ferme sul 26 e sul 53 al torne indaûr di 4 caselis.
- Cui che al rive sul 31 e sul 52 si ferme fin cuant che un altri zuiadôr nol rive in chês caselis par liberâlu, diventant propit lui il presonir.
- Cui che al rive sul 42 al torne indaûr al numar 30.
- Cui che si ferme sul 58 al torne a scomençâ il zûc dal biel principi.

Il **GIOCO DI OLMIS** prende ispirazione dal tradizionale Gioco dell'Oca che rappresenta "il cammino della vita" lungo il quale si alternano momenti positivi e momenti negativi.

## LE REGOLE

Giocano più giocatori, ognuno con un 'segna-casella' che lo rappresenta.  
Vengono impiegati due dadi la cui somma indica di quante caselle si deve spostare il giogatore.  
Per i dadi e i segna-casella si veda l'attività del mese di settembre nel diario Olmis 2025-2026.  
Si sorteggia il giocatore che darà inizio al gioco. Vince colui che raggiungerà per primo il traguardo.

## CASELLE POSITIVE

- Chi riesce ad ottenere 12 (6 + 6), vola al 62 e può tirare un'unica volta con un dado solo. Se ottiene uno, vince il gioco, ma se un altro giocatore fa 12 e va al 63, il primo torna ad iniziare il gioco.
- Chi raggiunge il 3 potrà tirare un dado e avanzare quanto il numero ottenuto.
- Chi raggiunge il 9 facendo 6 + 3 vola al 26.
- Chi raggiunge il 9 facendo 4 + 5 vola al 53.
- Chi raggiunge la casella OLMIS, raddoppia il numero ottenuto con l'ultimo lancio dei dadi. Se raggiunge un altro OLMIS, raddoppia nuovamente.
- Giunti al numero 60 si tira un solo dado.
- Chi oltrepassa il 63, retrocede di tanti punti quanti ne eccede.
- Il vincitore è colui che raggiunge esattamente per primo il numero 63.

## CASELLE NEGATIVE

- Chi all'inizio del gioco raggiunge il 6 retrocede alla casella numero 1.
- Chi raggiunge il 19 si ferma un giro.
- Chi sosta al 26 e al 53 retrocede di 4 caselle.
- Chi raggiunge i numeri 31 e 52 si ferma finché non sopraggiunge a liberarlo un altro giocatore, che diviene a sua volta prigioniero.
- Chi raggiunge il 42 retrocede al numero 30.
- Chi si ferma al numero 58 ricomincia il gioco da capo.