

EINSTEIN

EINSTEIN

Il gioco di dadi intelligente per un numero qualsiasi di persone da 8 anni in poi. Per vincere a EINSTEIN bisogna avere il coraggio di rischiare, ma è necessario anche saper pianificare a lunga scadenza.

Autore: Sid Sackson

Materiale di gioco

- 5 dadi
- 1 bussolotto
- 1 blocco
- 1 libretto d'istruzioni

Scopo del gioco

Dopo ogni lancio dei cinque dadi bisogna combinare due coppie di dadi in modo ottimale e scegliere bene il quinto dado. I giocatori ottengono dei punti in modo dipendente dalle loro scelte. Vince chi ottiene il punteggio maggiore.

Le caselle del blocco

- A "Punti" - il punteggio che si può ottenere con le varie coppie possibili con due dadi
- B "Coppie" - le varie somme di due dadi
- C "Numero di lanci" - il numero di volte che è stata scelta quella coppia
- D "Risultato" - il conteggio delle varie coppie a fine gioco
- 5.  "Quinto dado" - i tre numeri segnati determinano la durata del gioco

TOTALE

"Risultato finale" - il punteggio complessivo della partita

Svolgimento del gioco

Ciascun giocatore prende un foglio del blocco e una matita. Il giocatore più giovane inizia lanciando tutti e 5 i dadi. Nei turni successivi i dadi vengono lanciati di volta in volta dal giocatore successivo in senso orario. A lancio avvenuto, nessun giocatore può toccare i dadi sul tavolo o spostarli!

Un lancio dei dadi vale sempre per tutti i giocatori. Ciascuno sceglie mentalmente le sue due coppie e fa una crocetta nei quadratini della righe corrispondenti sul suo blocco, quindi riporta il numero del quinto dado nella relativa casella e fa anche qui una crocetta.

Un dado può essere usato solo una volta per lancio, e precisamente per formare una delle due coppie oppure come quinto dado. Si possono lanciare i dadi solamente quando tutti i giocatori hanno fatto le loro crocette.

Quinto dado

Ciascun giocatore sceglie da solo il suo quinto dado. Nei primi turni di gioco si tratta di tre numeri diversi, che vanno riportati nelle tre righe corrispondenti del blocco. Dopo avere fissato questi tre numeri, in ogni lancio bisogna segnare

uno con una crocetta come quinto dado.

Anche se raramente, può capitare che in un lancio non ci sia nessuno dei tre numeri prescelti. In tal caso si ha un tiro libero, in cui non c'è bisogno di segnare una crocetta per il quinto dado. Però si possono stesso scegliere due coppie, che vanno segnate con una crocetta. Un lancio libero può verificarsi solamente se sono già stati stabiliti i tre numeri per il quinto dado.

Fine del gioco

Il gioco non finisce contemporaneamente per tutti. Un giocatore che segna l'ottava crocetta in uno dei suoi numeri del quinto dado esce dal gioco, che finisce solo quando tutti i giocatori hanno segnato l'ottava crocetta del quinto dado.

Punteggio

La colonna C è divisa in tre parti per ciascuna riga, rispettivamente con quattro, una e cinque caselle. Una di queste caselle viene segnata con una crocetta ogni volta che si sceglie la coppia di quella riga. A seconda del numero di crocette per coppia si ottengono punti positivi o negativi.

200 punti negativi per ogni coppia segnata solamente una, due, tre o quattro volte.

0 punti per ogni coppia segnata esattamente cinque volte o rimasta bianca.

Punti positivi per ogni coppia segnata almeno sei volte. Ciascun giocatore ottiene punti positivi per le righe con un numero di crocette da sei a

dieci, e precisamente il punteggio indicato nella colonna (A) della riga in questione moltiplicato per ciascuna crocetta oltre la quinta.

Esempio:

Per la coppia 8 sono indicati 40 punti. Un giocatore ha nove crocette in questa riga e segna 40 punti per le crocette numero 6, 7, 8 e 9, per un totale di $4 \times 40 = 160$ punti.

Vittoria

Quando giocano più persone, vince chi realizza il maggior punteggio positivo. Se si gioca da soli, bisogna segnare il proprio punteggio record e cercare di migliorarlo nelle partite successive.

Un consiglio:

I giocatori inesperti finiscono spesso con un punteggio negativo perché hanno avuto troppa fiducia nelle coppie 2, 3, 11 e 12, che vengono lanciate di rado. Per questo motivo è meglio scegliere le coppie da 4 a 10. Anche se con queste coppie si può vincere un numero minore di punti, sono molto più facili da ottenere. I giocatori esperti riescono a superare gli 800 punti, ma solo i veri campioni raggiungono i 1000 punti.

EINSTEIN