

NUMERI

Un avvincente
gioco ai dadi di
Rudi Hoffmann
per 2 – 4 giocatori
dagli 8 anni in su



Materiale di gioco

- 1 plancia di gioco
- 20 pedine (5 per 4 colori)
- 1 dado (1, 2, 3, 4, 5, ☆)

Scopo del gioco

Ciascun giocatore cerca abilmente di piazzare le proprie pedine sulle caselle aventi i numeri più alti possibili. Al termine del gioco, i valori delle pedine vengono moltiplicati per il numero riportato sulla rispettiva casella. Vince il giocatore che totalizza il punteggio maggiore.

Preparativi

Ciascun giocatore sceglie 5 pedine di un colore e le dispone davanti a sé. Se si gioca in meno di quattro giocatori, le pedine restanti vanno riposte nella scatola.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane tirando il dado. Posiziona quindi la pedina con il numero corrispondente al valore ottenuto con il dado sulla casella di partenza di colore rosso scuro. Dopo il suo tiro, si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno tira il dado e avanza con una delle sue pedine. È sempre **il numero ottenuto con il dado che determina quale pedina muovere**. La pedina viene sempre posizionata sulla **successiva casella libera**, perchè su ciascuna casella può sostare soltanto una pedina. In questo modo è spesso possibile saltare più caselle occupate (ad es. 1 casella o addirittura anche 15 caselle).

Se tirando il dado si ottiene la stella (☆), il giocatore può muovere **una** delle sue pedine a scelta sulla successiva casella libera.

Esempio: Inizia il giallo e tirando il dado ottiene un 2. Il giocatore posiziona quindi la sua pedina 2 sulla casella di partenza (A). Il giocatore blu tira il dado e ottiene un 4, quindi posiziona la sua pedina 4 sulla successiva casella libera (B). Infine, il verde ottiene un 1 e posiziona quindi la sua pedina 1 sulla successiva casella libera (C). Poi, il giallo ottiene un altro 2 e avanza (D). Il blu ottiene un 3 e deve quindi posizionare la sua pedina sulla casella di partenza (A) perchè ora quella è la prima casella libera per quella pedina.



Salto della barriera

Sulla plancia di gioco sono raffigurate tre barriere. Il numero di giocatori determina quale barriera sarà quella da saltare. In caso di 2 giocatori, è attiva la barriera (●). Non appena la prima pedina avanza oltre la barriera attiva, **da quel momento in poi tutti i giocatori** potranno anche **suddividere tra due proprie pedine diverse** il valore ottenuto al dado pari a 3, 4 o 5:

- In caso di 5, potranno avanzare le pedine 1 + 4 o 2 + 3.
- In caso di 4, potranno avanzare le pedine 1 + 3.
- In caso di 3, potranno avanzare le pedine 1 + 2.
- In caso di 1, 2 o ☆, non è possibile suddividere il valore.

Questa suddivisione è consentita soltanto se il giocatore può di fatto far avanzare entrambe le pedine – l'ordine con cui si fanno avanzare le pedine è a piacere. Non è possibile tralasciare un numero. Un 5 corrisponde ad es. ad un avanzamento di 1 + 4 o di 4 + 1.

Tiro extra

Esempio:

Il giallo tira il dado e ottiene un 4 (vedi situazione iniziale).

Se il giallo suddivide il valore ottenuto in 3 e 1 e avanza prima con il 3 (A) e poi con l'1, le tre pedine gialle formeranno quindi una fila di tre (B) e il giallo potrà tirare nuovamente il dado.

Il giallo avrebbe anche potuto far avanzare la pedina 4 di una casella (C) oppure suddividere il valore ottenuto con il dado e muovere prima la pedina 1 e poi la pedina 3 (D). In questi due casi non avrebbe però formato la fila di tre pedine e il turno sarebbe passato al giocatore successivo.



Esempio: Il giocatore verde ha una pedina 2 sulla casella 25 (50 punti), la pedina 3 sulla casella 9 (27 punti) e la pedina 5 sulla casella -1 (-5 punti). Non è riuscito a giocare la pedina 4 ($4 \times -5 = -20$ punti) e la pedina 1 si trova su una casella senza valore (0 punti). Il verde totalizza quindi complessivamente $50 + 27 - 5 - 20 + 0 = 52$ punti.



Tre pedine consecutive dello stesso colore: Tiro extra

Se al termine del suo tiro un giocatore ha formato una catena costituita da **tre o più pedine proprie**, guadagna un tiro extra e può quindi subito **rilanciare il dado**. Per ottenere questo, le pedine devono essere posizionate in modo consecutivo, cioè senza caselle libere tra l'una e l'altra. Una catena già costituita prima del lancio del dado e non modificata, **non dà diritto al tiro extra**. Deve infatti essere creata una catena nuova o disposta in modo nuovo. Se un giocatore grazie al tiro extra riesce a formare un'altra catena, guadagna un altro tiro extra. Questo può accadere più volte consecutive.

Avvicinandosi alla fine del gioco può capitare che un giocatore non possa più muovere le sue pedine (ad es. se la pedina 1 è posizionata sull'ultima casella e il giocatore ottiene un 1). In questo caso, il giocatore non può muovere la sua pedina e il turno passa al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena vengono occupate le ultime tre caselle (caselle gialle). Ora si contano i punti per ogni giocatore.

Calcolo del punteggio

Ciascun giocatore guadagna dei punti per ogni sua pedina. Il numero riportato sulla pedina viene moltiplicato per il valore della casella sulla quale è posizionata. Le pedine posizionate su caselle con punteggio negativo, daranno punti negativi. I giocatori che hanno ancora delle pedine non piazzate, dovranno moltiplicare il loro valore per -5. Le pedine posizionate su caselle senza valore, valgono zero.

Si sommano i punti relativi a tutte le pedine. Vince il giocatore che realizza il punteggio più alto.