

NUMERIX

Età: 7-99

Giocatori: 2-5

Durata: 30 minuti

Un gioco di:

Luca Bellini, Luca Borsa

Contenuto: 9 dadi; 1 spinner;

5 segnalini colorati; 25 gettoni

punteggio; 1 plancia portagettoni

Preparazione

Si tiene lo spinner a portata di mano e si posizionano i segnalini colorati al centro del tavolo a formare un cerchio in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti. Si tiene a portata di mano anche la plancia con i gettoni punteggio.

Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane, che gira lo spinner: il numero indicato dalla freccia sarà l'obiettivo per questo turno. Lo stesso giocatore lancia tutti i dadi all'interno del cerchio formato dai segnalini. Ora tutti i giocatori, contemporaneamente, osservano se i valori di una coppia di dadi dello stesso colore, sommati o sottratti fra loro, danno come risultato il numero indicato dallo spinner: chi individua una coppia deve velocemente prendere il segnalino del colore corrispondente. Ad esempio, se un concorrente individua una coppia di dadi rossi, prende il segnalino rosso. Il dado beige funziona da Jolly, ovvero si può sommare o sottrarre ai dadi colore: in questo caso il risultato sarà

ottenuto da tre dadi, due dello stesso colore più il dado beige. Il gioco prosegue fino a che uno dei giocatori, ritenendo che non vi siano più combinazioni di calcolo utili, prende il segnalino nero "STOP". Infine, si procede con la verifica dei calcoli e delle prese.

Punteggi e fine del gioco

Per ciascun calcolo corretto, un giocatore riceve 1 punto per ogni segnalino colorato: arancio, verde, blu, rosso. Il giocatore che prende il segnalino nero conquista 2 punti, ma se non sono stati presi segnalini colorati, questo vale addirittura 3 punti! Per ogni calcolo errato, un giocatore perde 1 punto (se ne aveva già conquistati in precedenza), e ne perde 3 se ha preso il segnalino nero. I punti vengono assegnati usando i gettoni punteggio.

La partita prosegue allo stesso modo fino a che un concorrente non raggiunga per primo 15 punti: egli è il vincitore della partita. Se due concorrenti sono a pari punti, si procede con un turno di spareggio.



Esempio: ARANCIO $1 + 1 = 2$; ROSSO 6 (jolly) $- 2 - 2 = 2$; STOP