



# MACHIAVELLI

# ALGEBRICO

## CONTENUTO

2 mazzi di 80 carte:

- il **mazzo rosso** contiene polinomi di primo grado e polinomi di secondo grado (quadrati di binomio, differenza di quadrati, trinomi "somma e prodotto", ...)
- il **mazzo blu** contiene polinomi di terzo e quarto grado, e polinomi di secondo grado anche irriducibili.

Si può giocare solo con il mazzo rosso (più facile) oppure con entrambi i mazzi (rosso e blu) mischiati.

## INTRODUZIONE

IL GIOCO si basa sulle **combinazioni di almeno 3 carte**, di uno di questi **tre tipi**:

- 1** carte con polinomi aventi tutti lo **STESSO ZERO**, come ad esempio  $x^4-625$ ,  $3x-15$ ,  $x^2-4x-5$
- 2** carte con polinomi aventi zeri diversi, ma ordinati **IN SCALA**, come ad esempio  $x-2$ ,  $x-3$ ,  $3x-12$
- 3** carte in cui i polinomi sono tutti **prodotti notevoli dello stesso tipo** (scomposti o da sviluppare), come ad esempio  $(x-1)^2$ ,  $x^2-4x+4$ ,  $x^2+6x+9$ .

Con il mazzo blu si ha anche una **quarta combinazione** con polinomi irriducibili o polinomi che presentano nella loro scomposizione un polinomio irriducibile, come ad esempio:  
 $x^2+9$ ,  $(x-1)(x^2+x+1)$ ,  $x^2+4x+16$ .

## PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Il mazziere, che viene scelto a sorte per la prima smazzata, distribuisce a ciascun giocatore, compreso se stesso, 5 carte coperte (solo 4 carte nel caso in cui si giochi in 5). Terminata la distribuzione, il mazziere depone le carte restanti (il tallone) sul tavolo di gioco, accessibile a tutti i giocatori.

## TURNO DI GIOCO

Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere, che **opera** oppure pesca una carta dal tallone. Il gioco passa al giocatore seguente in senso orario. Al proprio turno ogni giocatore, per evitare di prendere una carta dal tallone, può operare. Operare significa sia **mettere in tavola delle combinazioni complete, già formate, sia aggiungere una o più carte** a combinazioni già sul tavolo di gioco.

**L'operare è la manovra caratteristica** di questo gioco, in quanto contempla la possibilità, da parte di ogni giocatore al proprio turno, di **rivoluzionare a piacere le combinazioni** già formate e giacenti in tavola, per avere modo di formare delle combinazioni a cui aggiungere una o più delle carte della propria mano. Per nessun motivo si possono pescare delle carte

giacenti in tavola né, al termine dell'operare, si possono lasciare in tavola delle carte non combinate o delle combinazioni con meno di tre carte.

Il giocatore che riesce a mettere in tavola almeno una delle carte che ha in mano, passa il turno senza pescare alcuna carta dal tallone. Invece, il giocatore che non mette alcuna carta in tavola prende una carta dal tallone e chiude subito il suo turno di gioco. Nel caso che un giocatore al suo turno inizi a operare, ma successivamente si accorga di aver sbagliato i propri calcoli e non sia in grado di rimettere a posto le combinazioni in tavola, viene costretto a pescare tre carte dal tallone, mentre le carte in tavola verranno riordinate dal complesso degli altri giocatori. Se invece riesce autonomamente a rimettere al proprio posto tutte le combinazioni, così com'erano prima dell'inizio del suo turno, semplicemente pesca una carta dal tallone e passa.

## FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore si libera di tutte le proprie carte chiude e vince la smazzata.

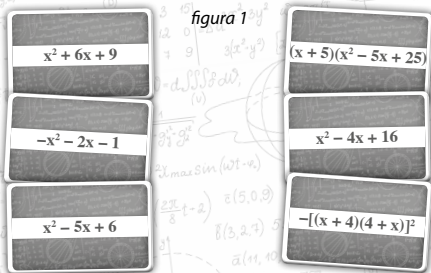
Ciascuno dei suoi avversari paga un punto per ogni carta che ha in mano. Al termine della partita (ad esempio quando tutti hanno fatto il mazziera una volta, oppure due volte nel caso si giochi in 2) vince chi ha pagato meno punti.

## VARIANTE DEL GIOCO

Per aumentare le difficoltà e soprattutto il tempo di gioco è possibile limitare a 4 il numero di carte delle combinazioni.

## NOTE:

- Ogni carta può essere utilizzata solo per una sua caratteristica: uno zero, quadrato di binomio, etc., ma non per più zeri. Ad esempio non è possibile fare una scala con un polinomio che ha come zero  $x=0$ , un polinomio che ha come zeri  $x=1$  e  $x=2$  e un polinomio con zero  $x=3$ . L'errore si trova nell'utilizzare la carta centrale della scala per entrambi gli zeri. Occorre scegliere quale zero utilizzare per ogni singola carta.
- Si suggerisce di disporre le 3 o più carte della combinazione come in *figura 1*, in modo che il polinomio di ogni singola carta sia sempre ben visibile.



Un Gioco di: Grazia Cotroni

Grafica di: Domenico Monforte

Prodotto da: CreativaMente srl - Via A. Volta, 69

20863 Concorezzo (MB)

[www.creativamente.eu](http://www.creativamente.eu)



LUDO ERGO SUM

