POLYMINIX

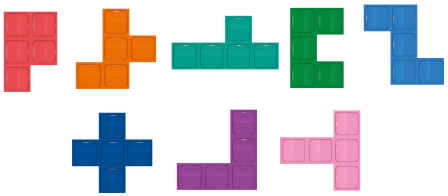
REGOLE DEL GIOCO

CreativaMente
LUDO ERGO SUM

Contenuto

60 polimini in cartone: 4 kit da 15 pezzi, così composti:

8 pentamini (polimini composti da cinque quadrati identici, connessi tra loro lungo almeno un lato)



4 tetramini (polimini composti da quattro quadrati identici)

2 trimini (polimini composti da tre quadrati identici)

1 domino (l'unico polimino composto da due quadrati)

49 carte di grande formato, che contengono 98 prove da risolvere, divise in 3 livelli di difficoltà:

carte facili

carte di media difficoltà

carte difficili

2 dadi in legno:

il dado TURNO, per decidere come effettuare il turno di gioco

il dado PROVA, per decidere quale, tra le 6 prove della carta, deve essere eseguita

4 pedine segnapunti in legno

questo **manuale** istruzioni

1 foglio segnapunti

Scopo del Gioco

POLYMINIX è un gioco di società in cui si devono disporre alcuni dei polimini del proprio kit per ricoprire la superficie bianca quadrettata della carta da gioco oppure per comporre una figura, come descritto dal problema.
A ogni turno di gioco, che varia in base al dado TURNO, vengono assegnati dei punti (da 1 a 3) a uno o più giocatori, che faranno avanzare di conseguenza la propria pedina segnapunti. Vince il giocatore che per primo raggiunge il traguardo (12 punti).

GIOCO N. 1 – RICOPRI LA FIGURA

Preparazione e Inizio del Gioco

Le 49 carte vengono suddivise nei tre livelli di difficoltà (verde, giallo e rosso), e ciascuno dei tre mazzi viene mischiato e posto al centro del tavolo.
Ogni giocatore prende dalla scatola un kit completo di 15 polimini.
Ogni giocatore prende dalla scatola una pedina segnapunti e la posiziona sul foglio segnapunti, sulla casella di partenza del proprio colore.
Inizia il giocatore più giovane e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di Gioco

Il Giocatore di Turno (GdT) lancia il dado TURNO, che definisce la modalità del turno di gioco, come specificato nella tabella qui sotto.

	Il PRIMO giocatore che completa la PROVA guadagna 3 punti. Gli altri giocatori non guadagnano alcun punto.
	Il PRIMO giocatore che completa la PROVA guadagna 3 punti, il SECONDO 2 punti e il TERZO 1 punto. Se si gioca in 4 il giocatore che completa per ultimo la prova non guadagna alcun punto.
	TUTTI i giocatori che completano la PROVA prima che scada il tempo guadagnano 2 punti. Si suggerisce di stabilire 1 minuto come tempo per lo svolgimento della prova, e successivamente di abbassare questo tempo (es. 45", poi 30") via via che con la pratica si diventa più veloci.
	In questo caso la prova consiste nel completare DUE CARTE in sequenza, invece che solo una. Il PRIMO giocatore che ricopre le figure di entrambe le carte guadagna 3 punti (gli altri giocatori non guadagnano alcun punto). Se per ricoprire la seconda carta serve utilizzare uno o più polimini già usati per la prima carta, questi polimini vengono tolti dalla prima carta.
	Invece che usare tutti una carta dello stesso colore, ogni giocatore è libero di scegliere la propria dal mazzo che preferisce, considerando che chi completerà per primo la prova guadagnerà 3 punti se ha usato una carta rossa, 2 punti se ha usato una carta gialla e 1 punto se ha coperto la figura di una carta verde. Gli altri giocatori non guadagnano alcun punto.
	Il GdT posiziona il dado TURNO sulla faccia che preferisce.

Ogni giocatore, in senso orario a partire dal GdT, prende la prima carta in cima al mazzo indicato dal GdT. Qualora il dado TURNO indichi , ogni giocatore, sempre seguendo il senso orario ma lasciando per ultimo il GdT, è invece libero di prendere la carta dal mazzo che preferisce.

Se il dado TURNO indica 1 2 ogni giocatore prende due carte dalla cima del mazzo, sempre dello stesso colore delle carte prese dal GdT.
Ogni giocatore sceglie quale lato della propria carta vuole usare. Quando tutti i giocatori hanno preso le carte, il GdT lancia il dado PROVA, che definisce i polimini che devono o non devono essere utilizzati, come specificato nella tabella che segue.

!	Bisogna usare tutti e soli i polimini indicati nel riquadro in alto a sinistra.
!	Bisogna usare tutti e soli i polimini indicati nel riquadro in alto al centro.
?	Bisogna usare tutti i polimini indicati nel riquadro in basso a sinistra, più altri polimini a propria scelta: 1 polimino se è indicato X, 2 polimini se è indicato X Y e 3 polimini se è indicato X Y Z.
?	Bisogna usare tutti i polimini indicati nel riquadro in basso al centro, più altri polimini (1, 2 o 3) a propria scelta.
⊘	Si possono usare tutti i propri polimini, con l'eccezione di tutti quelli che sono indicati nel riquadro in alto a destra.
A+B	Bisogna usare tanti polimini quanti indicati nel riquadro in basso a destra. Tali polimini devono essere della superficie indicata. Se ad esempio nel riquadro è indicato 2 3 5 5 5 bisogna usare 5 polimini, e in particolare l'unico domino 2, 1 tra i 2 trimini 3 e 3 tra gli 8 pentamini 5 5 5.

La gara inizia nel momento in cui il GdT lancia il dado PROVA. I giocatori iniziano a ricoprire la figura, disponendo i propri polimini sulla superficie bianca quadrettata della propria carta. Quando tutti i giocatori hanno completato la prova vengono assegnati i punteggi e i giocatori fanno avanzare la propria pedina segnapunti di tante caselle quanti sono i punti appena guadagnati. Le carte utilizzate per la prova vengono messe sotto il corrispondente mazzo, e il gioco prosegue con il prossimo turno di gioco.

NOTE

- Un quadratino è assunto come unità di misura della superficie da ricoprire, infatti il numero stampato nella superficie bianca corrisponde al numero di quadratini da cui è composta.
- Il lato del quadratino è l'unità di misura del perimetro delle figure richieste nel gioco 2.
- Sulla carta è indicata la misura dell'area della superficie da ricoprire, espressa in numero di quadratini. Soprattutto nelle tre prove ?, ? e ⊘ l'indicazione dell'area è molto utile per scegliere i polimini con il corretto numero di quadratini.
- I polimini possono essere ruotati, spostati e ribaltati, ma non possono fuoriuscire (dalla superficie) né essere sovrapposti tra loro: la somma del numero di quadratini dei polimini usati per ricoprire la figura deve corrispondere all'area indicata.

Fine del Gioco

Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio traguardo. Qualora due o più giocatori raggiungano insieme lo stesso punteggio, maggiore o uguale a 12, i giocatori a pari merito svolgono un ulteriore turno di gioco per stabilire chi sarà il vincitore, e così via finché un giocatore non distanzierà tutti gli altri.

GIOCO N. 2 – RISOLVI IL PROBLEMA

Preparazione e Inizio del Gioco

Come per il Gioco N.1, con la sola eccezione che le carte vengono lasciate nella scatola: ogni giocatore prende un kit di 15 polimini e una pedina segnapunti, che posiziona sulla casella di partenza del foglio segnapunti.
Inizia il giocatore più giovane e il gioco poi prosegue in senso orario.

Turno di Gioco

Il GdT decide la modalità del turno di gioco, scegliendone una tra e .
Il GdT lancia entrambi i dadi, cerca il problema da risolvere nella tabella qui sotto e lo annuncia a tutti i giocatori che, nello stesso tempo, iniziano a comporre una figura che corrisponda ai requisiti del problema. Se ad esempio i 2 dadi indicano e ?, bisogna comporre una figura di area 26 e di perimetro 24. Come per il Gioco N.1, quando tutti i giocatori hanno completato la propria prova vengono assegnati i punteggi e spostate le pedine segnapunti.

Fine del Gioco

Come per il Gioco N.1, vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio traguardo.

	!	!	?	?	⊘	A+B
	3	12	14	22 20	3	5
	4	15	18	22 22	5	5
	5	24	22	26 24	7	5
	6	35	24	26 26	9	6
	7	48	26	28 24	11	6
	8	56	28	28 28	14	7

L — componi un quadrato di lato L

P — componi un rettangolo di perimetro P

N — componi una figura simmetrica composta da N polimini

A — componi un rettangolo di area A

A P — componi una figura di area A e di perimetro P (in questo caso entrambe le richieste devono essere soddisfatte).

L — componi un quadrato di lato L con 1, 2 o 4 buchi (posti in posizione simmetrica)

CreativaMente ToKalon – La scuola che vogliamo
www.creativamentetokalon.it

Un Gioco di: Emanuele Pessi, Anna Mazzitelli e Maria Cristina Migliucci
Grafica di: Domenico Monforte
Prodotto da: CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente – LUDO ERGO SUM