

1

KAKURO

Il gioco

Un gioco per 1-5 enigmiisti dai 14 anni in su

Autore: A. Nove Veronesi

Design: concept company

Gioco Ravensburger n° 27.381 2

Contenuto

1 piano di gioco

72 tessere numeriche
(numeri da 1 a 9)



Davanti
argento



Dorso
rosso

36 45 tessere del totale
(valori da 3 a 40)

40 tessere d'azione



Tessere del
raddoppio

Davanti



Tessere
di scambio



Tessere
delle cifre

dorso comune



Casella del
totale

1 clessidra

Scopo del gioco

I giocatori - tutti contemporaneamente - devono cercare di trovare le file Kakuro. Le file Kakuro sono file di tessere numeriche, poste una accanto all'altra, la cui somma è uguale alla tessera del totale scoperta in precedenza. Tante più tessere compongono la fila Kakuro, tanti più punti otterrà il giocatore che la trova. Alla fine del gioco vince chi totalizza il maggior numero di punti.

17

Preparazione del gioco

Se è la prima volta che giocate, staccate con cautela tutte le tesserine dalla tavola prefustellata. Componete il **piano di gioco** e disponetelo al centro del tavolo. Sono raffigurate una fila e una colonna con caselle del totale rosse e 64 caselle di gioco color argento.

Distribuite le **tesserine numeriche** sulle 64 caselle di gioco, scelte a piacere; il davanti color argento delle tesserine numeriche deve essere verso l'alto. Le 8 tesserine numeriche in eccedenza non servono più per la partita, quindi riponetele nella scatola.

Poi, mescolate le **tesserine del totale** e disponetele coperte vicino al piano di gioco. Ogni giocatore prende una *tesserina del raddoppio* dalle **tesserine d'azione** e la depone scoperta davanti a sé. Le tesserine d'azione rimanenti vengono mescolate con il dorso (cioè la casella del totale) rivolto verso l'alto e disposte accanto al piano di gioco. Ogni giocatore prenderà altre tesserine d'azione - proporzionalmente al numero di giocatori - lasciandole scoperte accanto alla propria *tesserina del raddoppio*:

Numero di giocatori	Tesserine d'azione aggiuntive
1	3
2	2
da 3 a 5	1

Mettete la **clessidra** accanto al piano di gioco. Prendete anche carta e penna per annotare i punti dei giocatori.

Come si gioca

Ogni giro prevede le seguenti tre fasi di gioco la cui sequenza deve essere sempre rispettata:

1. Scoprire la tesserina del totale
2. Formare la fila Kakuro
3. Rifornimento

1. Scoprire la tesserina del totale

All'inizio di ogni giro scoprite una tesserina del totale scelta a piacere dal "mazzo" coperto e mettetela scoperta accanto al piano di gioco in modo che anche gli altri giocatori riescano a vederla bene.

36

2. Formare la fila Kakuro

Tutti i giocatori cercano - contemporaneamente - di trovare sul piano di gioco una fila di numeri in orizzontale o in verticale la cui somma sia uguale a quella indicata nella tesserina del totale.

Il primo che intravede la possibilità di formare la fila Kakuro, grida "Kakuro!" e indica ai compagni la fila di numeri trovata.

Per formare / circoscrivere la fila Kakuro, può tuttavia posizionare tutte le tesserine d'azione che desidera. L'impiego delle tesserine d'azione viene spiegata nella prossima pagina.

Infine, i giocatori controlleranno tutti insieme se la **fila Kakuro è valida**:

- La fila deve essere formata almeno da due tesserine numeriche adiacenti in verticale o in orizzontale che, sommate, diano come risultato il numero indicato nella tesserina del totale.
- La fila deve partire **sempre** da una casella del totale e finire con un'altra casella del totale o sul margine di gioco.
- I numeri all'interno della fila possono essere da 1 a 9, ma uno stesso numero non deve mai ripetersi (eccezione: vedere la tesserina d'azione "tesserina del raddoppio").

Esempio n. 1:

Fila Kakuro valida

La tesserina del totale scoperta è il "36". La fila di numeri evidenziata è formata da 8 tesserine numeriche, poste una accanto all'altra, la cui somma dà 36. La fila è circoscritta: parte da una casella del totale e finisce nel margine di gioco. Nessun numero si ripete mai due volte.

KAKURO								
	9	2	9	4	3	5	6	2
	7	3	2	8	6	4	5	1
	1	2	6	7	3	3	6	4
	7	5	8	9	2	5	1	3

36

36

19

Tesserine d'azione

Le tesserine d'azione aiutano a formare le file Kakuro. Possono essere utilizzate dopo che un giocatore ha gridato "Kakuro!" e mostrato la fila di numeri ai compagni. Il davanti e il dorso delle tesserine d'azione hanno una funzione ben precisa. Se il giocatore decide di giocare una tessera d'azione della propria scorta, deve scegliere se utilizzare il davanti **oppure** il dorso.

- **Importante:** tutte le tesserine d'azione devono essere posizionate sempre e **soltanto** sopra le **tesserine numeriche color argento** (cioè il davanti delle tesserine numeriche).

Dorso delle tesserine d'azione: Casella del totale

Se un giocatore trova una fila di numeri corretta che però non è ancora circonscritta alle due estremità da caselle del totale o dal margine di gioco, può **circondare** la fila di numeri con le tesserine d'azione della sua scorta.



Per far ciò, prende una qualsiasi delle sue tesserine d'azione e la pone con il **lato del totale** rivolto verso l'alto **davanti alla prima o in fondo all'ultima** tessera della fila di numeri da circondare appoggiandola sopra la tessera numerica (vedere esempio 2 e 3):



Esempio n. 2:
Si deve cercare il "9".
Depositando una casella del totale sulla tessera numerica color argento con il "3" si circonda la fila di numeri evidenziata.



Esempio n. 3:
Ora si deve cercare il "18".
Depositando una casella del totale sulla tessera numerica color argento con il "1" si circonda la fila di numeri evidenziata. L'estremità della fila è già definita dalla casella del totale deposta in una fase precedente del gioco.



È altresì possibile utilizzare due caselle del totale per circoscrivere la fila di numeri, una da porre davanti alla prima tesserina numerica della fila Kakuro e una in fondo all'ultima.

Ricordatevi: le caselle del totale devono essere posizionate sempre e **soltanto sopra le tesserine numeriche color argento** (cioè il davanti delle tesserine numeriche)! La casella del totale viene posizionata in modo che le frecce indichino la direzione a destra e verso il basso. Da una casella del totale è possibile anche formare una fila Kakuro **sia a destra che in basso**.

Davanti delle tesserine d'azione:

Il davanti delle tesserine d'azione permette di effettuare una delle tre azioni speciali qui di seguito illustrate:

• Tesserine del raddoppio

La tesserina del raddoppio consente di avere due numeri uguali all'interno della fila Kakuro. Se un giocatore gioca due cartine del raddoppio del proprio mazzetto, allora è consentito il raddoppio di due diversi numeri e così via.

Il giocatore deve giocare comunque due cartine del raddoppio, se uno stesso numero compare tre volte nella fila Kakuro. Le cartine del raddoppio utilizzate vengono quindi restituite e scartate.



• Tesserine di scambio

La tesserina di scambio permette di scambiare sul piano di gioco due tesserine numeriche color argento a scelta. Un giocatore può utilizzare anche più tesserine di scambio per la stessa fila Kakuro. Le tesserine di scambio utilizzate vengono quindi restituite e scartate.



• Tesserine delle cifre (con numeri da 1 a 9)

Una tesserina della cifra può essere posizionata su una qualsiasi tesserina numerica color argento (cioè il davanti delle tesserine numeriche) della fila Kakuro da formare, allo scopo di modificarne il valore. Le tesserine delle cifre non possono essere posizionate sopra le tesserine rosse (cioè il dorso delle tesserine numeriche, le tesserine delle cifre già sul tavolo o le caselle del totale).



Da un controllo della fila Kakuro risulta:

→ La fila Kakuro rispetta le regole

Se la fila Kakuro formata dal giocatore rispetta le regole, viene posizionata la tesserina del totale. Quindi, si girano le tesserine numeriche della fila Kakuro e si annota il punteggio raggiunto (vedi anche esempio n. 4):

- *Posizionare la tesserina del totale:* il giocatore mette la tesserina del totale sulla casella del totale all'inizio della fila Kakuro posizionandola però a metà, in modo che la freccia indichi la direzione della fila Kakuro completata.
- *Girare le tesserine numeriche:* tutte le tesserine numeriche che concorrono a formare il totale vengono girate sul lato del dorso rosso. Sopra queste tesserine **non** può più essere posizionata nessuna tesserina d'azione. Quindi, non è permesso modificare successivamente, con tesserine d'azione, una fila Kakuro già completata. Tuttavia, ogni tesserina numerica può comparire in **due** file Kakuro, una volta in orizzontale e una volta in verticale. Nella direzione non ancora valutata contano anche le tesserine numeriche rosse già girate, sia per il totale della fila di numeri che per l'assegnazione del punteggio (cfr. il "5" rosso nell'esempio successivo).
- *Assegnare il punteggio:* Al giocatore viene riconosciuto un punteggio pari al numero di **tesserine numeriche** presenti nella fila Kakuro.

20

Esempio n. 4:

La tesserina del totale scoperta è il "20". Un giocatore grida "Kakuro!" e indica ai compagni la fila evidenziata di tesserine numeriche. Circonscrive la fila inserendo una casella del totale sul "9".



La tessera del totale "20" viene posta sulla casella del totale che delimita l'inizio della fila Kakuro. Poi si girano le tessere numeriche e al giocatore vengono assegnati 5 punti.

2 2

20

→ La fila Kakuro non rispetta le regole

Se la fila di numeri indicata dal giocatore **non** rispetta le regole, vengono annullati gli eventuali cambiamenti fatti dal giocatore sulla fila di numeri. I compagni ricominciano daccapo a cercare una fila di numeri corretta mentre il giocatore può riprendere il gioco solo dalla tesserina del totale successiva.

→ Nessuna fila Kakuro individuabile

Se durante la partita almeno metà dei giocatori ritiene che la tesserina del totale attuale non permetta di formare una fila di numeri corretta, si gira la clessidra. I giocatori possono cercare una fila Kakuro corretta fino a quando la clessidra non si sia svuotata.

(Se **tutti** i giocatori ritengono che non sia possibile ottenere il totale ricercato, non è più necessario ricorrere alla clessidra).

La tesserina del totale inutilizzata viene quindi disposta separatamente e scoperta accanto al margine di gioco.

3. Rifornimento

Se la tesserina del totale appena giocata indica un numero *dispari*, tutti i giocatori pescano una nuova tesserina d'azione e l'aggiungono alla propria scorta. Ciò vale indipendentemente dal fatto che la tesserina del totale sia giocabile o meno.

Se la tesserina del totale indica invece un numero *pari*, non viene pescata **nessuna** tesserina d'azione.

Eccezione: se a questo punto **nessun giocatore** ha una tesserina d'azione davanti a sé, **tutti i giocatori** pescano una nuova tesserina d'azione e l'aggiungono alla scorta personale.

Se durante il gioco il numero di tesserine d'azione da pescare non è sufficiente per tutti i giocatori, nessun giocatore potrà acquisirne di nuove.

Fine del gioco

Se per **3 volte** non si è riusciti a risolvere la richiesta di una tessera del totale e quindi sono state accantonate nei pressi del tabellone 3 tessere del totale, termina il gioco. Vince chi totalizza il maggior numero di punti.

Se più giocatori hanno lo stesso punteggio, vince chi ha il maggior numero di tessere d'azione nella propria scorta. Se anche in questo caso c'è pareggio, ci saranno più vincitori.

Solitario

Nel solitario le regole di gioco rimangono le stesse, seppur con le seguenti variazioni:

Il giocatore pesca una tessera d'azione come riserva dopo *ogni* tessera del totale (indistintamente pari o dispari).

Deve poi girare immediatamente la clessidra dopo avere scoperto la tessera del totale. Se la clessidra si svuota prima di riuscire a trovare una fila di numeri valida, il giocatore deve deporre la tessera del totale vicino al margine di gioco. Viene considerata come non risolto. Il gioco finisce quando il giocatore ha accantonato tre tessere del totale.

Naturalmente si può anche giocare senza sottostare ai vincoli della clessidra: allora, che punteggio riuscite a fare?

© 2007 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

Ravensburger S.p.a
Via Enrico Fermi, 20
20090 Assago - MI

www.ravensburger.com

