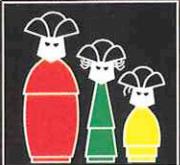


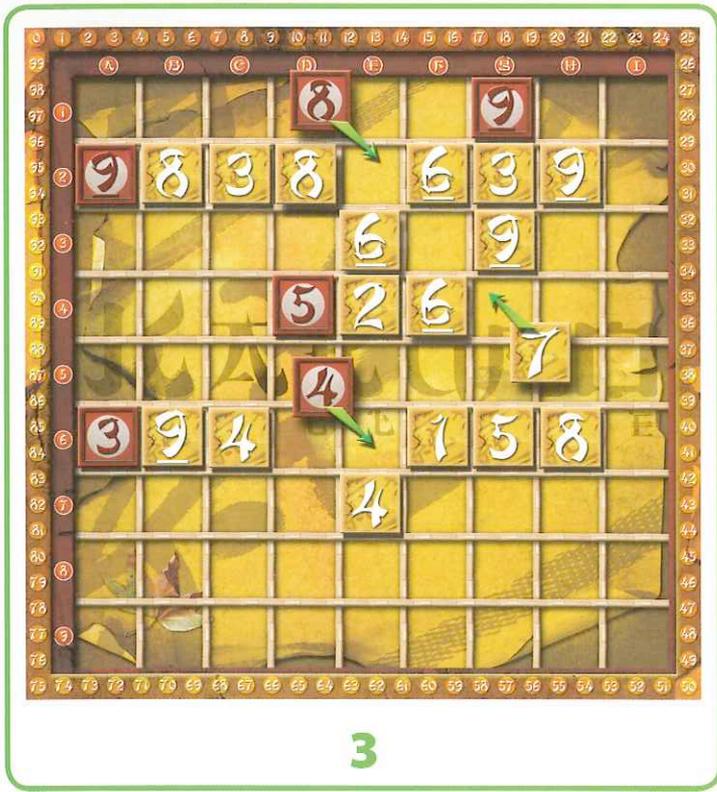
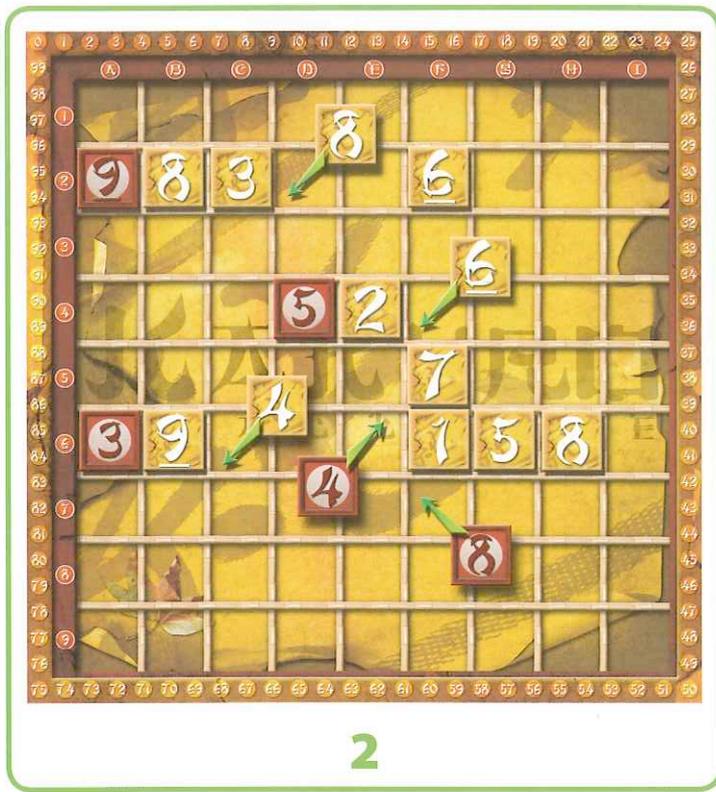
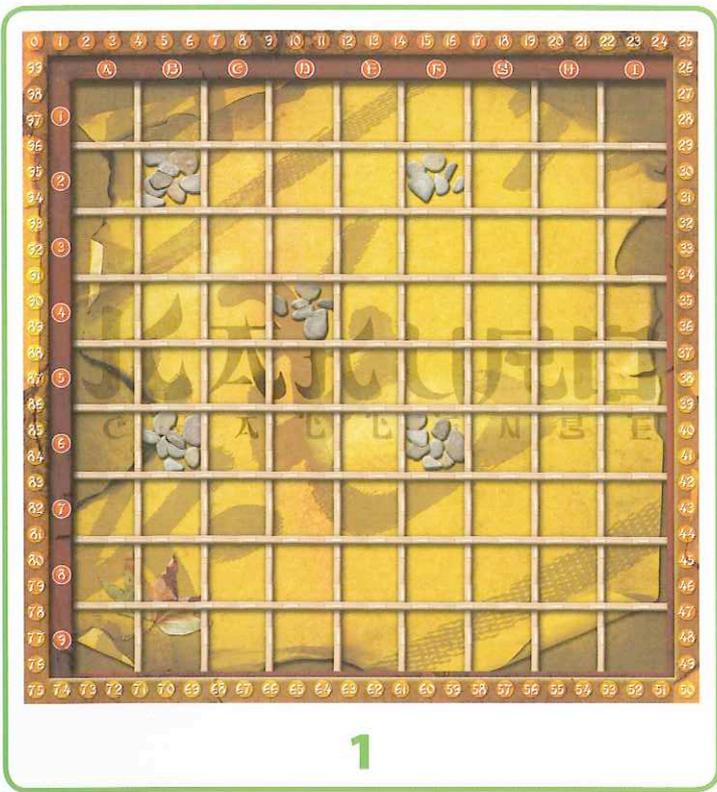


北太北山尺口

© 付 太 心 心 主 N 息 主

Venice
Connection





カクURO

カ 本 カ クロ

カ 本 カ クロ

Giochiamo insieme col nuovo rompicapo che sta conquistando il mondo!

2-4 giocatori - 30 minuti circa

Il Kakuro è un rompicapo che, come il suo predecessore Sudoku, ha conquistato le pagine di molti giornali e pubblicazioni specializzate. Si tratta di una griglia tipo parole incrociate, in cui vengono dati dei totali da raggiungere: i solutori devono scoprire quali sono le singole cifre da addizionare (gli addendi).

Questo gioco ne riproduce lo spirito, ma permette la competizione tra 2, 3 o 4 giocatori.

Contenuto

- 1 piano di gioco, che riproduce una griglia 9x9 contornata dal percorso segnapunti (**Figura 1**);
- 72 tessere numerate da 1 a 9, con la stessa cifra stampata su entrambi i lati:
 - sul fondo giallo le cifre rappresentano gli addendi, che verranno poi sommati per ottenere i totali;
 - sul fondo rosso le cifre rappresentano i totali e valgono come qualsiasi numero di due cifre che abbia quella cifra come unità; ad esempio un 4 rosso vale come 4, 14, 24 ...
- 9 tessere "100 punti";
- 4 pedine segnapunti;
- 4 schermi nei colori delle pedine;
- 1 sacchetto;
- le regole del gioco.

Preparazione

- Disporre il tabellone al centro del tavolo;
- ogni giocatore sceglie uno schermo e la pedina del corrispondente colore;
- posizionare le pedine sullo spazio 0 del segnapunti;
- mettere da parte le tessere 100 punti, inserire le altre

72 tessere nel sacchetto e mescolare;

- estrarre 5 tessere e posizionarle sulle caselle che contengono le immagini dei sassi di fiume; le 4 laterali vanno posizionate dalla parte gialla (addendi), quella centrale dalla parte rossa (totale). Ogni giocatore pesca poi dal sacchetto 2 tessere che terrà dietro al proprio schermo, nascoste agli avversari.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario, a partire dal giocatore più giovane.

Il giocatore di turno

- a) **deve** introdurre sul piano di gioco una delle sue due tessere;
- b) **può** capovolgere una delle tessere già presenti sul piano di gioco, se le condizioni lo consentono (vedi "capovolgere una tessera");
- c) ripescare una tessera dal sacchetto.

a) Introdurre una tessera

Il giocatore di turno deve posizionare una delle sue due tessere in una qualunque casella libera adiacente (in orizzontale o verticale) a una qualunque altra tessera

già sul tavoliere. Si può scegliere liberamente da che lato posizionare la tessera.

Un giocatore, piazzando opportunamente la sua tessera, può fare "Kakuro" e guadagnare dei punti.

Il "Kakuro" è una serie di tessere adiacenti costituita da un totale, seguito orizzontalmente (da sinistra verso destra) o verticalmente (dall'alto verso il basso) da **due** o più addendi tutti diversi fra loro, che sommati danno proprio quel totale; la serie degli addendi deve essere interrotta da una casella vuota, da un altro totale o dal bordo del tavoliere.

Il Kakuro si può ottenere in vari modi, introducendo sia un totale che un addendo e vale tanti punti quanto è la somma degli addendi.

Per esempio se ho un totale **8** seguito da un 3 come addendo (**8** 3), basta aggiungere un 5 subito dopo il 3 per rendere esatta la somma (**8**35, che equivale $8=3+5$) e guadagnare 8 punti; lo stesso si sarebbe potuto fare se avessimo avuto in tavola l'**8** e il 5 e inserendo poi il 3; lo stesso si sarebbe anche potuto fare avendo in tavola il 3 e il 5 e inserendo davanti a loro l'**8**.

Nella **Figura 2** vengono esemplificati alcuni dei possibili casi con cui si ottiene un Kakuro.

- *Inserendo il 4 giallo in c6 si guadagnano 13 punti; infatti si è creata un'addizione esatta, perché $13=9+4$ e davanti a loro c'è proprio un 3 rosso, cioè un totale che finisce per 3 (come abbiamo detto i totali valgono come qualsiasi numero di due cifre che abbia quella cifra come unità).*
- *Inserendo il 4 rosso in e6 si guadagnano 14 punti, perché si crea l'addizione $14=1+5+8$.*
- *Inserendo l'8 giallo in d2 non si guadagna alcun punto; è vero che $19=8+3+8$, ma due degli addendi sono uguali e quindi non si tratta di un Kakuro. Attenzione, non che la mossa sia illegale (le tessere possono essere posizionate in qualsiasi casella adiacente ad un'altra tessera a prescindere che questo crei o meno un Kakuro), semplicemente non fa guadagnare alcun punto.*
- *Inserendo il 6 giallo in f4 non si guadagna alcun punto; infatti in orizzontale la somma $6+2$ fa 8 e non un totale che finisce per 5 e in verticale si forma solo una serie di 3 addendi senza totale.*
- *Inserendo infine l'8 rosso in f7 non si guadagna alcun punto, infatti il totale 4 non è seguito da alcun addendo, né in orizzontale né in verticale. Attenzione,*

*questo è un concetto generale: in un Kakuro il totale deve sempre precedere gli addendi, mai seguirli! Ciò vuol dire che **8** 71 è un Kakuro, ma 71 **8** non lo è.*

A volte è possibile che la tessera inserita crei più Kakuro contemporaneamente e in questo caso si guadagnano i punti di entrambi i totali: nella **figura 3** alcuni esempi.

- *Inserendo l'8 rosso in e2 si guadagnano 26 punti! Infatti si creano due Kakuro, uno in orizzontale **8** 639 (cioè $18=6+3+9$) e uno in verticale **8** 62 (cioè $8=6+2$). In tutto $18+8=26$ punti.*
- *Inserendo il 4 rosso in e6 si guadagnano 14 punti, perché si crea un Kakuro solo in orizzontale. In verticale la serie **4** 4, anche se il numero corrisponde, non è un Kakuro perché composta da un solo addendo.*
- *È possibile sfruttare le potenzialità degli incroci anche giocando tessere gialle. Inserendo il 7 giallo in g4, si guadagnano 34 punti!!! Si creano infatti due Kakuro, uno in verticale **9** 397 ($19=3+9+7$) e uno in orizzontale **5** 267 ($15=2+6+7$). In tutto ben $19+15=34$ punti!*

Attenzione. Ricordate che è sempre possibile giocare qualsiasi tessera in qualsiasi posizione (perché adiacente ad almeno un'altra tessera), non ha alcuna importanza se "distrugge" un Kakuro realizzato in precedenza. I punti si guadagnano però solo componendo nuovi Kakuro.

Nota. Le tessere non comprendono lo 0 (zero), non è dunque possibile fare Kakuro con totali che terminano per 0.

b) Capovolgere le tessere

Oltre ad introdurre una tessera, il giocatore di turno ha anche diritto a capovolgerne un'altra trasformando una tessera gialla in rossa o viceversa, purché **sia la tessera inserita che quella capovolta facciano parte, a fine mossa, di uno stesso Kakuro.**

Nella **figura 4** un semplice esempio: il giocatore inserisce un 2 giallo e trasforma l'altro 2 giallo a sinistra in un 2 rosso ottenendo il Kakuro **2** 642 che include entrambe le tessere e gli vale un guadagno di 12 punti.

Ecco un esempio più complesso (**figura 5**). Questa volta si tratta di una tessera rossa che viene trasformata in gialla in modo da allungare una serie. Il giocatore inserisce un 7 giallo e capovolge il 2 rosso creando una lunga serie di

addendi tutti

diversi tra loro a partire dal 3 rosso a sinistra fino al 7 giallo appena inserito. Ne deriva un brillante Kakuro **8** 9325167 e lo scaltro giocatore guadagna ben 33 punti!

Nelle tre **figure 6** un esempio di capovolgimento illegale. Nella prima figura si vede la situazione iniziale; nella seconda il giocatore di turno ha inserito un 5 tra il 2 rosso e il giallo; nella terza il giocatore continua la sua mossa capovolgendo il 5 giallo a destra e "creando" così il Kakuro **2** 516. Ma si tratta di un'operazione non consentita! Il fatto è che il 5 rosso, non fa parte del Kakuro che ha contribuito a creare e quindi non poteva essere capovolto. Il giocatore non totalizza alcun punto e deve capovolgere nuovamente il 5 nel lato giallo originario. Il 5 giallo che ha inserito rimane invece al suo posto e il turno passa al giocatore successivo.

Nella **figura 7**, una situazione in parte analoga, ma in questo caso il capovolgimento del 4 giallo è perfettamente legale,

perché grazie al 7 giallo inserito si ottiene il Kakuro evidenziato **4** 527=14 punti.

Anche in questo caso però il Kakuro **1** 821 (in orizzontale prima del **4**) non è valido perché per crearlo è stato necessario capovolgere il 4 che non ne fa parte. Al contrario, il Kakuro **4** 31 (in verticale sotto il **4**) è perfettamente valido e frutta al giocatore altri 4 punti.

Nelle due **figure 8** un esempio di rara mossa che consente di realizzare ben 3 Kakuro validi. In questo caso infatti, oltre ai due Kakuro dell'esempio precedente, l'inserimento del 7 giallo produce anche un altro Kakuro verticale **9** 27. In tutto il giocatore ottiene quindi $14+4+9=27$ punti.

Attenzione quindi:

- Il giocatore, al proprio turno, **può anche capovolgere una tessera** soltanto se la tessera capovolta e quella inserita fanno parte entrambe di uno stesso Kakuro.
- Se oltre al Kakuro che hanno creato insieme, le due tessere, singolarmente, creano e fanno parte di altri Kakuro, anche questi sono **validi ai fini del punteggio**.
- Perché un Kakuro sia valido ai fini del punteggio **tutte le tessere che hanno contribuito a crearlo** devono necessariamente farne parte.

c) Ripescare una tessera

Al termine della sua mossa il giocatore semplicemente ripescava una tessera dal sacchetto, in modo da averne in mano sempre due.

Mosse errate. Può capitare che un giocatore creda di aver fatto Kakuro, ma si sbaglia. Può per esempio aver calcolato male un totale, o non essersi accorto che in un'addizione vi siano addendi uguali. In tutti questi casi, se un avversario se ne accorge prima della mossa successiva, il giocatore non ottiene alcun punto, la tessera introdotta rimane sul tavoliere, e la tessera eventualmente capovolta viene capovolta nuovamente.

Chi pensa troppo! Si suppone che i giocatori effettuino le loro mosse senza far troppo aspettare i loro avversari, diciamo che un tempo massimo ragionevole è di circa 30 secondi a mossa.

La partita e la sua conclusione

I giocatori mossa dopo mossa segnano il punteggio ottenuto facendo avanzare di altrettante caselle la propria pedina segnapunti. Quando un giocatore oltrepassa il 99, prende una delle tessere "100 punti" e la pedina ricomincia il giro del tabellone.

Quando non ci sono più tessere nel sacchetto i giocatori finiscono la partita con quelle che hanno in mano. Quando ognuno ha finito le proprie tessere il gioco termina e chi ha totalizzato più punti vince la partita.

Versione per esperti

Il giocatore nella sua mossa può capovolgere anche più di una tessera, purché la tessera inserita e tutte quelle capovolte, facciano parte, a fine mossa, di uno stesso Kakuro.

a) Placing a card

The player whose turn it is must place one of his two cards in any free box (horizontal or vertical) adjacent to any one of the other cards already on the board. He can freely choose what side to position the card on. By positioning his card cleverly, a player can get "Kakuro" and earn some points.

"Kakuro" is when a series of adjacent cards consisting of a total, followed horizontally (from left to right) or vertically (from the top down) by **two or more** addends all of which are different from each other, which make that total when summed up; a series of addends must be interrupted by an empty box, by another total or by the border of the playing surface.

You can obtain a Kakuro in many different ways, by inserting a total and an addend that is worth as many points as the sum of the addends.

For example, if I have a total **8**, followed by a 3 as an addend (**8** 3), all I need do is add a 5 immediately after the 3 to make the sum exact (**8** 35, which is equal to $8=3+5$) and earn 8 points; the same could be done if we had the **8** and the 5 in the grid and then inserting the 3; the same could also have been done if we had a 3 and a 5 in the grid by inserting an **8** before them.

In **Diagram 2** some of the possible cases in which you can obtain a Kakuro are illustrated.

- By inserting the yellow 4 in c6 you will earn 13 points; in fact an exact addition has been created because $13=9+4$ and there is a red 3 in front of them, that is, a total that ends in 3 (as we mentioned, the totals are valid as any two digit number that has that digit as one of its units).
- By inserting a red 4 in e6 you will earn 14 points, because you create the addition $14=1+5+8$.
- You will not earn any points by inserting a yellow 8 in d2; it is true that $19=8+3+8$, but two of the addends are the same and therefore it is not a Kakuro. Warning, this move is not illegal (the cards can be positioned on any box adjacent to another card regardless of whether or not this creates a Kakuro), but it simply won't win you any points.
- By inserting a yellow 6 in f4 you do not win any points; in fact, horizontally the sum $6+2$ equals 8 and not a total

that ends in 5 and vertically it only forms a series of 3 addends without a total.

- Lastly, by inserting the red 8 in f7 you do not earn any points, in fact the total, 4, is not followed by any addends, either horizontally or vertically. Warning, this is a general concept: in a Kakuro the total must always precede the addends, never follow them! This means that **8** 71 is a Kakuro, but 71 8 is not.

Sometimes it is possible for an inserted card to create several Kakuros at the same time and in such cases you can earn points for both totals: there are a few examples in **diagram 3**.

- By inserting the red 8 in e2 you can earn 26 points! In fact by doing so you create two Kakuros, one horizontal one **8** 639 (that is $18=6+3+9$) and one vertical one **8** 62 (that is $8=6+2$). In all $18+8=26$ points.

- By inserting a red 4 in e6 you will earn 14 points, because you only create a horizontal Kakuro. Vertically the series **4** 4, although the number corresponds, is not a Kakuro because it is made up of a single addend.

- It is possible to take advantage of the potential of the crossovers by playing with yellow cards. By inserting a yellow 7 in g4 you will earn 34 points!!! Two Kakuros are in fact created, one vertical one **9** 397 ($19=3+9+7$) and one horizontal one **5** 267 ($15=2+6+7$). In total $19+15=34$ points!

Warning. Remember that it is always possible to play any card in any position (because adjacent to at least one other card), it doesn't matter if you "destroy" a Kakuro made beforehand. You can only earn points by making up new Kakuros.

Note: The cards do not include 0 (zero), therefore it is not possible to make Kakuros with totals that end in 0.

b) Turn over the cards

As well as positioning a card, the player whose turn it is also has the right to turn over another one, making a yellow card red or vice-versa, **as long as the card inserted and the one turned over form part of the same Kakuro at the end of the move.**

In **diagram 4** there is a simple example: the player inserts