



Leo Colovini - Darlo De Toffoli

I GIOCHI DELLA FRUTTA

SCALAFRUTTA
DOMINO DELLA FRUTTA
IL MURO
MOSAICO

*Edito da
Michele Valvassori
Ravenna*



SCALAFRUTTA

per 2, 3 o 4 giocatori

Capovolgere tutte le tessere e mescolarle.
Prendere 9 tessere, scoprirle e disporle come in figura.



A turno ogni giocatore pesca una delle tessere coperte e la inserisce nella figura spingendo orizzontalmente o verticalmente una delle tessere già presenti, che risulti o dello stesso numero o della stessa frutta e in scala. Ad esempio il 4 banane può essere inserito in corrispondenza di un altro 4 oppure del 3 o del 5 banane.

La tessera che esce dalla parte opposta del quadrato diventa proprietà del giocatore, che la potrà usare per formare delle combinazioni. Le tessere conquistate devono restare visibili agli avversari. Se nella figura non vi sono tessere accostabili a quelle pescate, il giocatore la inserisce comunque (nella posizione che preferisce), ma la tessera che esce non diventa sua e deve essere consegnata a un avversario a sua scelta. terminate le tessere ogni giocatore combina tra loro le tessere accumulate nel modo che meglio preferisce. Le tessere che non fanno parte di alcuna combinazione valida di 3 o più pezzi vengono rovesciate e rimesse in gioco. (Attenzione: ogni tessera può appartenere ad una sola combinazione). Tutti i giocatori, a partire dall'ultimo che ha giocato, eseguono questa operazione. La partita riprende normalmente dal giocatore di turno. Questo procedimento si ripete più volte, fino a che le tessere rimesse in gioco sono meno di 4 (2 giocatori) o meno di 5 (3 giocatori) o meno di 6 (4 giocatori).

A questo punto la mano finisce e si procede al conteggio dei punti. Vince il giocatore che nel corso di più mani, raggiunge i 1001 punti. Se al termine di una stessa mano più giocatori superano i 1001 punti, vince naturalmente chi ha più punti.

Punteggi

- TRIS (3 dello stesso numero) = 25 punti
- POKER (4 dello stesso numero) = 50 punti
- POKERISSIMO (5 dello stesso numero) = 100 punti
- SUPERPOKER (6 dello stesso numero) = 250 punti
- 3 IN SCALA della stessa frutta = 50 punti
- 4 IN SCALA della stessa frutta = 100 punti
- 5 IN SCALA della stessa frutta = 200 punti

A tutti i punteggi va aggiunto il valore nominale delle tessere formanti la combinazione.

Ad esempio "poker di 3" = $50+3+3+3+3 = 62$ punti; 3-4-5-6 di mele = $100 +3+4+5+6 = 118$ punti.

Scalafrutta

Quando un giocatore riesce a fare **SCALAFRUTTA** (cioè ad avere in mano tutte e 6 le tessere di una data frutta) la mano ha immediatamente termine e il giocatore segna al suo attivo 500 punti, mentre i suoi avversari non guadagnano alcun punto.

Variante

Le tessere via via conquistate, vanno tenute in piedi, in modo che non siano visibili agli avversari e scoperte solo nei momenti in cui vengono formate le combinazioni.



DOMINO DELLA FRUTTA

gioco per 2, 3 o 4 giocatori

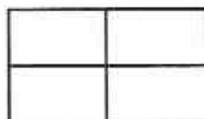
Capovolgere tutte le tessere e mescolarle.

Mettere da parte tante tessere (coperte) quanti sono i giocatori.

Distribuire equamente tutte le altre tessere. Ogni giocatore terrà le sue tessere in modo che siano visibili a lui stesso, ma non agli avversari.

Il primo di mano depone una tessera (scoperta) scegliendola a piacere e poi si continua a turno con ogni giocatore che ne depone una accanto ad una già sul tavolo che abbia lo stesso numero ovvero sia della stessa frutta in scala.

Le tessere vengono piazzate orizzontalmente (lungo il lato stretto) se si tratta di una scala o verticalmente (lungo il lato largo) se si tratta di un numero uguale; gli unici vincoli sono che le scale devono essere composte tutte nella stessa direzione (tutti i 6 ad es. devono stare sulla stessa colonna, e così tutti i 5, ecc.) e che nel tavolo non può mai essere formato un quadrato di 4 tessere come in figura.



Tessere scoperte

Dal secondo giro in poi al proprio turno uno qualunque dei giocatori può richiedere che tutte le tessere vengano scoperte e da quel momento tutti dovranno giocare a tessere scoperte. La cosa riveste naturalmente scarsa importanza nel caso si giochi in due.

Impossibilità di deporre le tessere

Quando un giocatore non ha alcuna tessera che possa essere deposta, ne deve pescare una fra quelle messe da parte all'inizio del gioco; se questa può essere deposta, il giocatore la depone, in caso contrario se la tiene in mano e passa comunque il turno. Quando le tessere accantonate sono finite, un giocatore che al suo turno non può deporre alcuna tessera viene eliminato dal gioco.

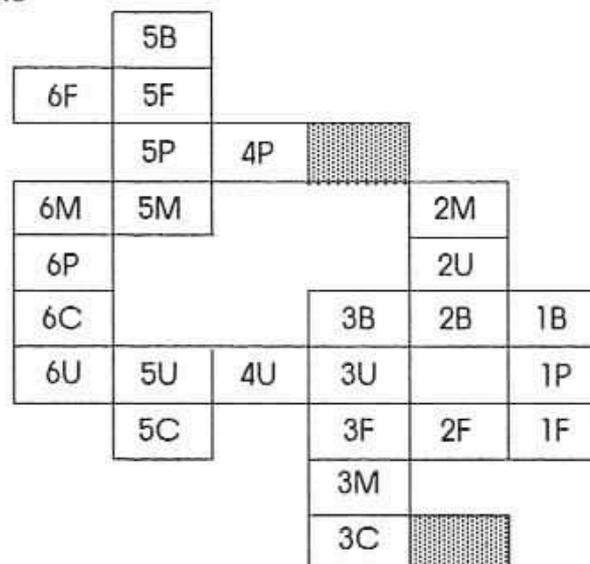
Mossa speciale

Nel corso della partita ogni giocatore ha diritto di effettuare una e una sola mossa speciale. Anziché deporre una delle proprie tessere, egli ne può rovesciare una di quelle che già si trovano sul tavolo; nessuna altra tessera potrà poi, nel prosieguo del gioco, venire ad essa accostata. Questa mossa va usata naturalmente per sbarrare la strada agli avversari. Quando si gioca a tessere scoperte, la mossa speciale non può essere effettuata se il giocatore non ha in quello stesso turno la possibilità di deporre una tessera.

Fine della partita

La partita finisce quando un giocatore riesce a deporre tutte le sue tessere. Se nessuno vi riesce, vince comunque chi è rimasto con meno tessere in mano.

Esempio



M = mele; P = pere; C = cocomeri; U = uva; F = fragole; B = banane.

La figura illustra una tipica situazione di gioco verso la fine della partita, con 2 giocatori che hanno già effettuato la mossa speciale, rovesciando il 3 pere e il 2 cocomeri. E' chiaro ad esempio che il 6 banane e il 2 pere non potranno più in alcun modo essere depositi.



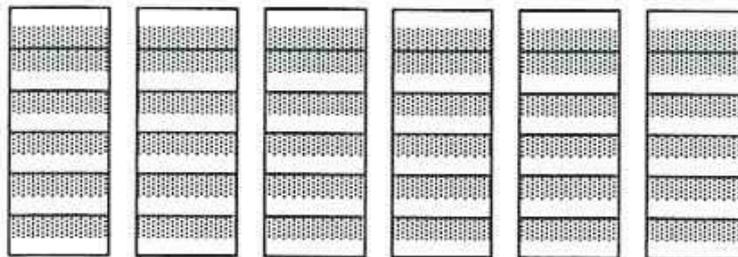
IL MURO

gioco in solitario

Capovolgere tutte le tessere e mescolarle.

Formare un "muretto" di 6 colonne da 6 tessere ciascuna ponendo le tessere coperte una sopra l'altra, come dei mattoni.

Girare le tessere del primo strato.



Ogni tessera può essere spostata sopra un'altra tessera di numero immediatamente superiore e di frutta diversa (ad esempio il 3 banane sopra il 4 fragole, ma non il 5 uva sopra il 6 uva), oppure alla base di una colonna che sia rimasta senza tessere.

E' consentito anche spostare una tessera scoperta sopra un'altra ancora coperta.

Mano a mano che si liberano tessere coperte, queste possono essere scoperte capovolgendole.

I numeri uno di ogni frutta vengono tolti dal muro e iniziano a formare ciascuno una nuova colonna di un nuovo muro. Le altre tessere possono essere trasferite sul nuovo muro soltanto se vi è già stata posta la tessera immediatamente inferiore e della stessa frutta (ad esempio il 3 banane può essere trasferito soltanto se è già stato trasferito il 2 banane, il quale dev'esser stato preceduto a sua volta dall'1 banane).

E' consentito anche trasferire tessere dal nuovo al vecchio muro, rispettando le condizioni indicate.

Il solitario riesce se si forma un nuovo muro composto da sei pile di tessere ognuna delle quali formata da tessere

della stessa frutta e in ordine crescente (1, 2, 3, 4, 5, 6).

Per rendere il solitario più semplice

Se non avete pazienza e volete che IL MURO vi riesca più spesso, potete introdurre la seguente variante. Per ogni frutta si ha la possibilità (quando il gioco lo consiglia) di togliere dal muro il 6 anziché l'1.

La corrispondente colonna del nuovo muro in questo caso viene formata da tessere con valori decrescenti. Si ha cioè la possibilità di scegliere, per ogni frutta, se iniziare la nuova colonna dalla tessera con l'1 (e svilupparla in ordine crescente: 1,2,3,4,5,6) o dalla tessera con il 6 (e svilupparla in ordine decrescente: 6,5,4,3,2,1). Per una data frutta va comunque formata una sola nuova colonna.

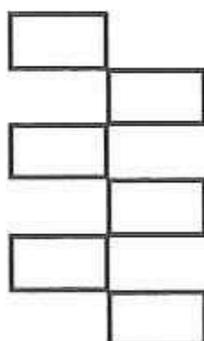


MOSAICO

gioco - rompicapo in solitario

Capovolgere tutte le tessere e mescolarle.

Prendere 6 tessere e disporle scoperte come segue.



Pescare ad una ad una le altre tessere e disporle via via accanto a quelle già presenti rispettando la seguente condizione:

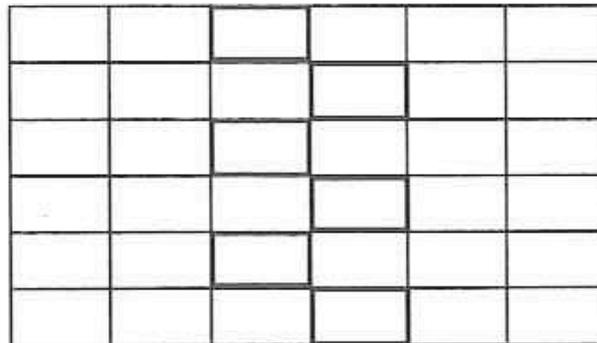
- la tessera può essere inserita in uno degli spazi vuoti, accanto sopra o sotto ad almeno un'altra tessera che abbia lo stesso numero o lo stesso seme in scala.

Scopo del gioco è formare con tutte e 36 le tessere una figura compatta di 6 righe e 6 colonne; non è dunque consentito formare una riga o una colonna con 7 o più tessere.

Quando non vi è alcuna possibilità di deporre una tessera, questa va accantonata.

Le tessere accantonate vanno obbligatoriamente rimesse in gioco appena possibile, a partire dall'ultima che è stata accantonata.

Il gioco riesce quando si collocano tutte le 36 tessere:



Per rendere il solitario più complesso

Nella sua versione base, MOSAICO normalmente riesce se le tessere vengono via via disposte con sufficiente attenzione. Per rendervi il compito più difficile, ma anche più stimolante, potete aggiungere questo vincolo:

- una tessera può venire deposta in uno spazio ove risulta adiacente ad oltre 3 o 4 tessere solo se risulta avere una caratteristica comune (lo stesso numero o lo stesso seme in scala) ad almeno 2 di esse. Quando invece le tessere adiacenti sono 1 o 2, si procede regolarmente.

