

studiogiochi KAKURO

**giochiamo insieme col nuovo
rompicapo che sta conquistando il
Mondo!**

2-4 giocatori - 30 minuti circa

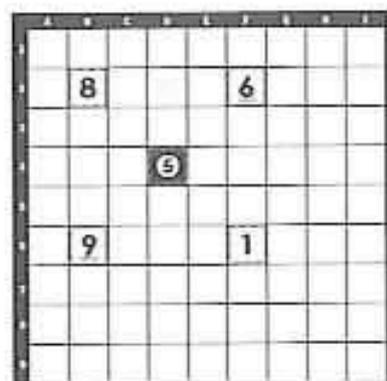
Il Kakuro è un rompicapo che, come il suo predecessore Sudoku, ha conquistato le pagine di molti giornali e pubblicazioni specializzate. Si tratta di una griglia tipo parole incrociate, in cui vengono dati dei totali da raggiungere: i solutori devono scoprire quali sono le singole cifre da addizionare (gli addendi). Questo gioco ne riproduce lo spirito, ma permette la competizione fra 2, 3 o 4 giocatori.

Contenuto

- 81 tessere numerate da 1 a 9, con la stessa cifra stampata su entrambi i lati:
 - sul fondo bianco le cifre rappresentano gli addendi, che verranno poi sommati per ottenere i totali;
 - sul fondo nero le cifre rappresentano i totali e valgono come qualsiasi numero di due cifre che abbia quella cifra come unità; ad esempio un 4 nero vale come 4, 14, 24...
- 1 piano di gioco, diviso in 15 cartoncini con incastri tipo puzzle;
- 1 sacchettino;
- queste regole del gioco.

Preparazione

• Assemblare il piano di gioco incastrando correttamente i 15 cartoncini; ne risulta uno schema vuoto di 9x9 caselle, di cui 5 con un fondino grigio. I cartoncini sono numerati sul retro per facilitare la composizione del piano.



• Scartare dal gioco 9 tessere (una serie completa da 1 a 9) e conservarle per sostituire eventuali tessere smarrite.

• Procurarsi carta e penna per segnare i punti.

• Inserire nel sacchetto e mescolare le 72 tessere in gioco.

• Estrarre 5 tessere e posizionarle sulle

caselle col fondino grigio; le 4 laterali vanno posizionate dalla parte bianca (addendi), quella centrale dalla parte nera (totale), come nell'esempio in figura.

• Ogni giocatore pesca poi dal sacchetto 2 tessere che terrà nascoste agli avversari.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario, a partire dal giocatore che per primo grida "Kakuro, Kakuro!".

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) deve **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 senso 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.

- Inserendo il 6 bianco 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 nero in F7 non si guadagna alcun punto, infatti il totale 8 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** 7 1 è un Kakuro, ma 7 1 **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 seguente alcuni esempi.

- Inserendo l'8 nero in E2 si guadagnano 26 punti! Infatti si creano due Kakuro, uno in orizzontale **8** 6 3 9 (cioè $18=6+3+9$) e uno in verticale **8** 6 2 (cioè $8=6+2$). In tutto $18+8=26$ punti.
- Inserendo il 4 nero 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 bianche. Inserendo il 7 bianco in G4, si guadagnano 34 punti!!! Si creano infatti due Kakuro, uno in verticale **9** 3 9 7 ($19=3+9+7$) e uno in orizzontale **5** 2 6 7 ($15=2+6+7$). In tutto ben $19+15=34$ punti!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1				8			9		
2	9	8	3	8		6	3	9	
3					6		9		
4				5	2	6			
5				4				7	
6	3	9	4			1	5	8	
7					4				
8									
9									

Attenzione. Ricordate che è sempre possibile giocare qualsiasi tessera in qualsiasi posizione (purché adiacente ad almeno un'altra tessera), non ha alcuna importanza se

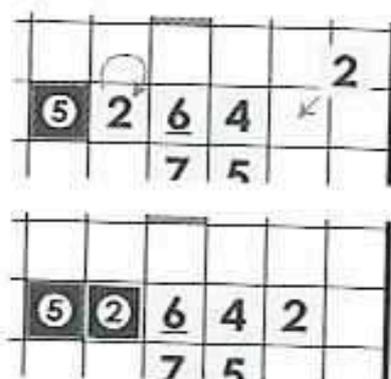
“distrugge” un Kakuro realizzato in precedenza. I punti si guadagnano però solo componendo nuovi Kakuro.

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

b) Capovolgere le tessere

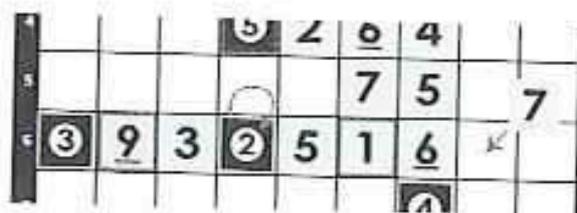
Oltre ad introdurre una tessera, il giocatore di turno ha anche diritto a capovolgerne un'altra trasformando una tessera bianca in nera o viceversa, purché sia la tessera inserita che quella capovolta facciano parte, a fine mossa, di uno stesso Kakuro.

Nella figura a destra un semplice esempio: il giocatore inserisce un 2 bianco e trasforma l'altro 2 bianco a sinistra in un 2 nero ottenendo il Kakuro **2 6 4 2** che include entrambe le tessere e che gli vale un guadagno di 12 punti.

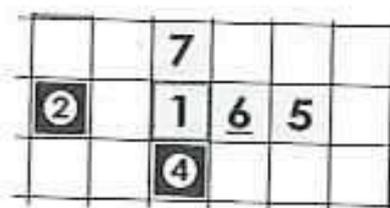


Ecco un esempio più complesso. Questa volta si tratta di una tessera nera che viene trasformata in bianca in modo da allungare una serie.

Il giocatore inserisce un 7 bianco e capovolge il 2 nero creando una lunga serie di addendi tutti diversi tra loro a partire dal 3 nero a sinistra fino al 7 bianco appena inserito. Ne deriva un brillante Kakuro **3 9 3 2 5 1 6 7** e lo scaltro giocatore guadagna ben 33 punti!



Nelle tre figure seguenti 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 nero e l'1 bianco; nella terza il giocatore continua la sua mossa capovolgendo il 5 bianco a destra e "creando" così il Kakuro $12=5+1+6$. Ma si tratta di un'operazione non consentita! Il fatto è che il 5 con il fondo nero, 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 bianco originario. Il 5 bianco che ha inserito rimane invece al suo posto e il turno passa al giocatore successivo.

		7			
2	5	1	6	5	
		4			

		7			
2	5	1	6	5	
		4			

Nell'esempio successivo una situazione in parte analoga, ma in questo caso il capovolgimento del 4 bianco è perfettamente legale, perché grazie al 7 bianco inserito si ottiene il Kakuro evidenziato $4 + 5 + 2 + 7 = 14$ punti.

							7
1	8	2	1	4	5	2	7
				3			
				1			

1	8	2	1	4	5	2	7
				3			
				1			

Anche in questo caso però il Kakuro $1 + 8 + 2 + 1$ (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 $4 + 3 + 1$ (in verticale sotto il 4), è perfettamente valido e frutta al giocatore altri 4 punti.

Nelle due figure che seguono 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 bianco produce

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

anche un altro Kakuro verticale

⑨ 2 7 .

In tutto il giocatore ottiene quindi
 $14+4+9=27$ punti.

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

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.

c) Ripescare una tessera

Al termine della sua mossa il giocatore semplicemente ripesca 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, semplicemente 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, annotano i propri punteggi su un foglietto, calcolando il totale corrente.

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.

