

Quantum®

Dopo **Qwixx** e **Qwinto** adesso il terzo colpo!



Giocatori: 2-4 persone

Età: da 8 anni

Durata: circa 15 minuti

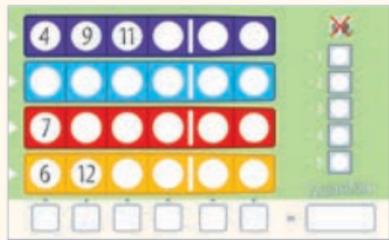
I dadi



C'è un **dado bianco** normale (con numeri da 1 a 6) e sei particolari **dadi colorati**. Ogni dado colorato mostra numeri che vanno da 1 a massimo 6 nei quattro colori rosso, giallo, blu e viola. I numeri sui dadi colorati non vanno tuttavia sempre da 1 a 6 ma sono distribuiti diversamente.

Inserire i numeri

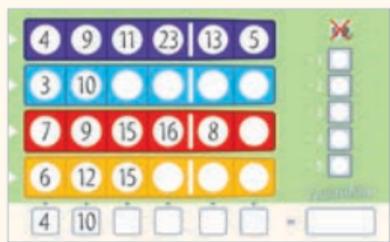
Nel corso del gioco ogni giocatore inserisce i numeri su un foglietto nelle quattro colorate orizzontali. In ogni fila colorata i numeri devono essere inseriti **fondamentalmente da sinistra a destra** – in questo caso **non** è permesso lasciare spazi vuoti. All'interno di ogni fila colorata, partendo da sinistra e andando a destra i numeri devono diventare sempre **più alti**, tuttavia **solo fino alla linea spessa** – a partire da questo punto devono diventare sempre **più bassi**. Ogni giocatore è del tutto libero di scegliere quando inserire numeri in quale fila colorata. Ad esempio, è possibile inserire prima un numero nella fila gialla, poi un numero nella fila viola, poi di nuovo un numero nella fila gialla, poi ancora un numero nella fila gialla, poi un numero nella fila rossa, e così via.



Tim ha già inserito 5 numeri sul suo foglietto. In ogni fila colorata i numeri da sinistra a destra diventano sempre più alti.

Se un giocatore ha completato tutta una colonna verticale, il **secondo valore più basso** di questa colonna gli viene immediatamente accreditato come punteggio e egli lo annota direttamente sotto nel campo bianco. **Fai attenzione:** qualora in una colonna verticale ci siano più numeri tutti con il valore più basso, allora come

punteggio viene annotato il valore successivo più alto.



Nel viola e nel rosso Tim ha già superato la linea spessa. Dietro la linea spessa i numeri devono diventare sempre più bassi. Tim ha già completato le prime due colonne verticali. Nella prima colonna il secondo valore più basso è un 4 che dà quindi 4 punti. Nella seconda colonna il secondo valore più basso è un 10 che dà quindi 10 punti.

Caso particolare raro: qualora un giocatore inserisca in una colonna verticale **quattro volte lo stesso valore**, questo valore gli viene accreditato come punteggio. Se quindi un giocatore ha inserito ad esempio nella prima colonna quattro volte il numero 6, per questa colonna riceve 6 punti.

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore riceve un foglietto e una penna. Viene sorteggiato a chi tocca per primo fare il giocatore attivo. Il giocatore attivo esegue la sua azione in tre fasi come segue, prima azione A, poi B, poi C.

A) Il giocatore attivo prende **tutti e sette i dadi** e lancia così il suo 1° tentativo. Se è soddisfatto del risultato, rinuncia al suo 2° tentativo. Se non è soddisfatto del risultato, può effettuare un 2° tentativo – a tale scopo può tirare di nuovo tutti e sette i dadi oppure anche meno dadi a sua discrezione. **Nota:** prima del suo secondo tentativo il giocatore attivo può prendere in mano i singoli dadi e guardare quali numeri in quali colori vi si trovano. **Esempio:** dopo il suo 1° tentativo Sarah lascia stare quattro dadi e lancia nuovamente gli altri tre.

B) Il giocatore attivo seleziona i dadi in base al colore e poggia il dado bianco di fianco leggermente distante. Adesso il giocatore può (ma non deve) scegliere un colore e inserire la somma data dai dadi di questo colore nella corrispondente fila colorata del suo foglietto (gli altri giocatori non devono inserire nulla).

Molto importante: il risultato ottenuto dai **dadi bianchi** viene fondamentalmente sommato a **ognuno** dei quattro colori.



Sarah è giocatrice attiva. Dopo il suo 2° tentativo ha le seguenti possibilità e può sceglierne una. Nel rosso potrebbe inserire un 6. Nel giallo potrebbe inserire un 8. Nel viola potrebbe inserire un 6. Nel blu potrebbe inserire un 13. Sarah opta per il 6 viola e lo inserisce nella sua fila colorata viola.

C) Per una maggiore trasparenza il giocatore attivo mette i dadi colorati del colore appena inserito un po' da parte. Adesso **ogni** giocatore (sia quello attivo che i non attivi) può (ma non deve) inserire **uno** qualsiasi dei **tre colori restanti**. Anche in questo caso il dado bianco viene sommato nuovamente a ogni somma colorata. È possibile che più giocatori scelgano lo stesso colore e lo inseriscano nella corrispondente fila colorata. **Fai attenzione:** qualora il giocatore attivo nell'azione B non abbia inserito alcun numero (vedi anche "Attenzione tiro mancato"), allora nell'azione C **ogni** giocatore ha a disposizione **tutti e quattro i colori**.



Nell'azione B Sarah aveva utilizzato i dadi viola e li aveva messi da parte. Per ogni giocatore ora sono a disposizione ancora tre colori: rosso, giallo e blu. Sarah inserisce l'8 giallo. Tim ed Emma inseriscono il 6 rosso. Linus inserisce il 13 blu.

Attenzione, tiro mancato: se il **giocatore attivo** non ha inserito un numero né nell'azione B né nell'azione C, sul suo foglietto deve segnare con una crocetta il tiro mancato. I giocatori non attivi non devono mai segnare un tiro mancato. Il primo tiro mancato conta -1, il secondo -2, il terzo -3, e così via.

Adesso il prossimo giocatore in senso orario diventa il nuovo giocatore attivo ed esegue la sua mossa di gioco come descritto (prima A, poi B, poi C). Nella modalità descritta si continua a giocare in cerchio.

Cosa succede se il dado di un colore non è stato lanciato?

Se il giocatore attivo ha finito i dadi (massimo 2 tentativi) e un colore (o anche di più)

non è disponibile, allora il dado bianco vale come risultato per il colore non disponibile.

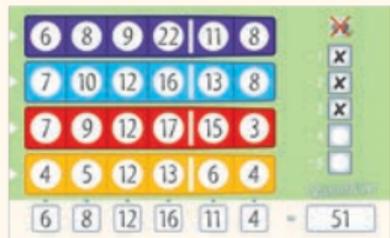


Linus è giocatore attivo. Dopo il suo 2° tentativo non può tirare né il rosso né il viola. Nell'azione B può inserire uno dei seguenti numeri: nel rosso un 3, nel giallo un 8, nel viola un 3 e nel blu un 19. Linus sceglie il 3 viola e lo inserisce sul suo foglietto. Nell'azione C tutti i giocatori hanno ancora a disposizione i colori restanti rosso (3), giallo (8) e blu (19).

Nota sulla tecnica del gioco: il risultato più alto che teoricamente può essere raggiunto in ogni colore è pari (con il dado bianco già sommato) a 33 punti. – tuttavia, succede **molto raramente**. Ogni giocatore dovrebbe pertanto fare in modo che i numeri nelle prime tre colonne non siano troppo alti. Infatti, in un colore non è facile raggiungere in modo mirato un risultato di oltre 15 o addirittura 20 punti.

Fine del gioco e classifica

Il gioco si conclude quando un giocatore ha completato **tutte e quattro le file colorate** del suo foglietto. Se succede durante l'azione B, l'azione C non viene più eseguita. Inoltre, il gioco si conclude **dopo** l'azione C se il giocatore attivo ha segnato sul suo foglietto il suo **quinto tiro mancato**. Ogni giocatore somma ora i punti delle sue colonne verticali complete (per le colonne non complete non ci sono punti). A queste vengono tolti dei punti per i tiri mancati. Vince chi ha complessivamente più punti.



Emma ha completato tutte e 4 le file colorate (= fine del gioco). Con le sue sei colonne complete raggiunge 57 punti (6+8+12+16+11+4). Per i suoi tre tiri mancati le vengono tolti 6 punti (-1, -2, -3). Il risultato complessivo di Emma è quindi di 51 punti.