

Stefan Nikolic

# SPLITTER

Quando due metà formano un tutt'uno!



**Giocatori:** 1-12 persone

**Età:** da 8 anni in su

**Durata:** ca. 15 minuti

## IDEA DEL GIOCO

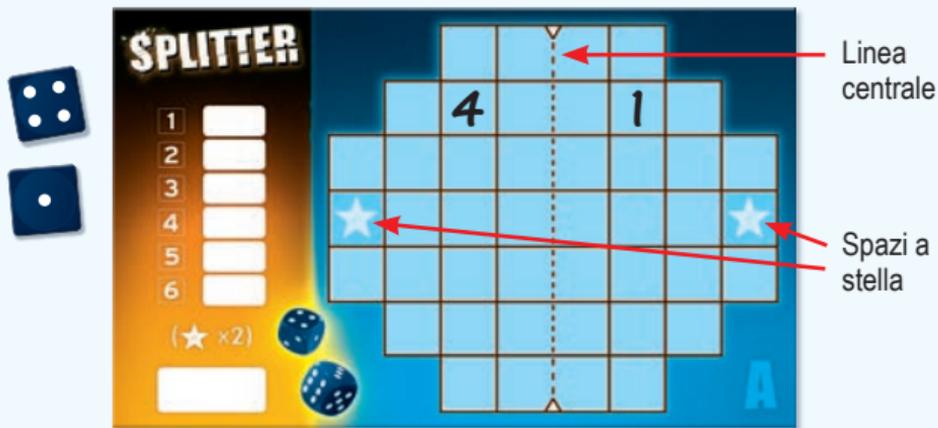
Ad ogni turno, tutti i giocatori annotano gli stessi numeri (1-6) sulle loro schede segnapunti, ma (di solito) in posizioni diverse. Dopo 22 turni, ogni giocatore avrà compilato interamente la propria scheda segnapunti. Se alla fine del gioco, **esattamente due 2** sono direttamente adiacenti l'uno all'altro, ottieni 2 punti. Se **esattamente tre 3** sono direttamente adiacenti, ottieni 3 punti. Con **esattamente quattro 4 adiacenti**, ottieni 4 punti e così via. I due spazi stella raddoppiano i punti che vi si segnano.

## COME GIOCARE

Ogni giocatore riceve una scheda segnapunti identica e una matita. Per la tua prima partita, ti consigliamo di utilizzare la **pulsantiera A**. Puoi trovare le regole per la pulsantiera B e la variante in solitario alla fine del presente regolamento.

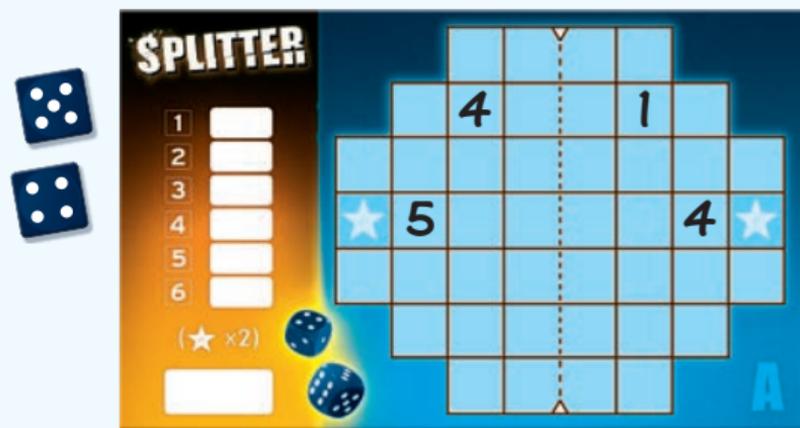
Il giocatore più giovane inizia per primo. Lui o lei tira **entrambi i dadi** una volta. Successivamente, tutti i giocatori (incluso quello che ha tirato) devono annotare entrambi i numeri sulle proprie schede. Ogni giocatore può scegliere liberamente dove scrivere questi numeri, ma c'è **una regola** che deve seguire:

- Entrambi i numeri devono essere **simmetrici rispetto alla linea centrale**: devono essere annotati nella stessa riga, ad una distanza uguale dal centro. Puoi scegliere quale numero vuoi scrivere a sinistra e quale a destra.



Tim tira un 4 e un 1. Tutti i giocatori devono ora scrivere questi numeri sulle loro schede, in una riga a loro scelta. Sarah annota entrambi i suoi numeri nella seconda riga dall'alto, simmetrica alla linea centrale.

Una volta che tutti i giocatori hanno finito, inizia il turno successivo, e il prossimo giocatore in senso orario tira i dadi come descritto sopra: lancia **entrambi i dadi** una volta, dopodiché tutti i giocatori devono scrivere entrambi i numeri in una posizione a loro scelta, simmetrica alla linea centrale.



Marie ottiene un 5 e un 4. Tutti i giocatori devono ora scrivere questi numeri sulle loro schede, in una riga a loro scelta. Sarah annota entrambi i suoi numeri nella riga centrale, simmetrica alla linea centrale.

Il gioco continua così fino a quando non sono stati giocati 22 turni.

## **EINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO**

Il gioco termina dopo 22 turni. La scheda segnapunti di ogni giocatore dovrebbe ora essere interamente compilata. I punti vengono calcolati come segue:

- Per **ogni 1 che è da solo**, nel senso che non ci sono altri 1 ortogonalmente adiacenti ad esso (diagonalmente è permesso), ottieni **1 punto**.
- Se **esattamente due 2** sono ortogonalmente adiacenti, ottieni **2 punti**.
- Se **esattamente tre 3** sono ortogonalmente adiacenti, ottieni **3 punti**.
- Se **esattamente quattro 4** sono ortogonalmente adiacenti, ottieni **4 punti**.
- Se **esattamente cinque 5** sono ortogonalmente adiacenti, ottieni **5 punti**.
- Se **esattamente sei 6** sono ortogonalmente adiacenti, ottieni **6 punti**.

**Nota:** i numeri **in diagonale** uno accanto all'altro **non** sono considerati adiacenti. Puoi creare più gruppi separati dello stesso numero. Ad esempio, se riesci a creare tre gruppi separati contenenti esattamente tre 3, ottieni 3 punti per gruppo.

**Molto importante:** entrambi gli spazi stella **raddoppiano** il valore di un gruppo valido.

**SPLITTER**

1	5								
2	4								
3	6								
4	4								
5	10								
6	/								

(★ x2)

29



			4	4	1	6		
		4	4	6	6	1	4	
1	6	6	6	5	4	4	4	
5	5	5	2	1	6	4	2	
4	5	5	2	1	3	3	3	
	1	2	5	3	2	1		
		5	3	3	2			

Sarah ha cinque singoli 1, il che significa che ottiene 5 punti. Entrambi i suoi gruppi separati di 2 ottengono 4 punti. Entrambi i gruppi separati di 3 ottengono 6 punti. I quattro 4 in alto a sinistra segnano 4 punti. I cinque 5 a sinistra sono raddoppiati grazie allo spazio stella. I 6 non ottengono alcun punto, perché il gruppo ne contiene solo 5. Il punteggio finale di Sarah è di 29 punti.

Vince il giocatore con il punteggio finale più alto. Se c'è un pareggio, quei giocatori condividono la vittoria.

## PULSANTIERA B

L'area di gioco sulla pulsantiera B contiene anche 44 spazi, 2 dei quali sono spazi stella. Si applicano le stesse regole del gioco normale: non ci sono cambiamenti. Tuttavia, i tre spazi cuore sono nuovi, il che significa che vengono aggiunte le seguenti regole:

- I numeri sono scritti nei **tre spazi cuore** secondo le normali regole. Se alla fine del gioco sei riuscito a scrivere **lo stesso** numero in tutti e tre gli spazi cuore, ottieni **5 punti bonus**.

**Nota:** non importa se questi numeri fanno parte di un gruppo valido o meno.

**Esempio:** Max è riuscito a scrivere un 2 in ciascuno dei suoi 3 spazi cuore. Segna 5 punti.

## GIOCO IN SOLITARIO

**Splitter** funziona benissimo anche come gioco in solitario. Con un po' di pratica, una partita in solitario richiederà solo circa 5 minuti. Si applicano le stesse regole del gioco normale: non ci sono cambiamenti. Puoi usare la seguente tabella per determinare il tuo punteggio. La tabella si applica a entrambe le pulsantiere. La pulsantiera B ti consente di ottenere 5 punti premio. Tuttavia, le sue file sono più corte, il che aumenta la difficoltà.

In teoria, è possibile totalizzare 56 punti sulla pulsantiera **A** e 61 punti sulla pulsantiera **B**.

27 punti o meno: perdi

28-30 punti: benvenuto nel club

31-33 punti: va bene

34-36 punti: decente

37-38 punti: buono

39-40 punti: ottimo

41-42 punti: massimo livello

43-44 punti: classe mondiale

45-46 punti: fantastico

47-48 punti: spettacolare

49-50 punti: incredibile

51 punti o più: ultraterreno

