

Tüfteln

Jannik Walter / Reinhard Staupe

Tutto è collegato!



Giocatori: 1-15

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 15 minuti

Esempio di gioco

Nel corso del gioco ogni giocatore inserisce i numeri da 1 a 6 nei campi dei suoi 9 quadrati. Quanto tutti e 36 i campi dei 9 quadrati sono pieni, si valuta ogni quadrato **singolarmente**. Il giocatore che nel complesso ha più punti vince. Esistono due varianti di gioco.

Lato anteriore del foglietto: Variante A

| | | | |
|------------|-----------|---|--|
| 4 1 2 2 | Mix | 1 | |
| 4 1 4 3 | Str | 2 | |
| 2 1 2 5 | Str + Str | 3 | |
| 4 3 3 5 | Cross | 4 | |
| 2 2 2 2 | Str | 5 | |
| 4 5 3 3 | Str | 6 | |
| Bonus | | 7 | |
| Total | | | |

Lato posteriore del foglietto: Variante B

| | | | |
|------------|-----------|---|--|
| 4 1 4 2 | Mix | 1 | |
| 4 4 4 3 | Str | 2 | |
| 2 5 2 5 | Str + Str | 3 | |
| 6 3 3 6 | Cross | 4 | |
| 2 2 2 2 | Str | 5 | |
| 4 5 3 3 | Str | 6 | |
| Bonus | | 7 | |
| Total | | | |

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore riceve un foglietto e una matita.

Nota bene: Tutti giocano con il **foglietto dallo stesso lato**. Per la prima partita consigliamo la **variante A**. Su ogni foglietto sono già stampati i numeri da 1 a 6 in campi diversi. Tutti i foglietti sono identici. Un giocatore a piacere lancia per primo i dadi. Chi lancia i dadi cambia ad ogni turno, procedendo in senso orario.

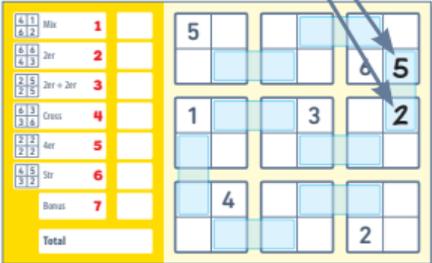
Variante A

Il giocatore di turno lancia una volta entrambi i dadi. Ogni giocatore deve a quel punto segnare entrambi i numeri sul suo foglietto. In questo caso ogni giocatore può decidere liberamente se:

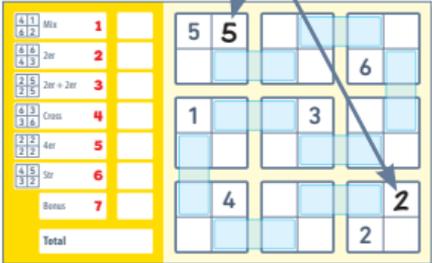
- inserire i due numeri in **due campi bianchi** (ancora libero) **a piacere** (possono essere anche due campi bianchi dello stesso quadrato),
- oppure inserire i due numeri in **due campi blu** (ancora liberi) **collegati tra loro**.

Tim  Sarah

Tim



Sarah



Tim lancia i dadi ed escono 2 e 5. Inserisce i due numeri in due campi blu collegati tra loro. Sarah inserisce 5 e 2 in due campi bianchi a piacere.

Si continua a giocare nel modo sopra descritto. Dopo 15 turni in totale tutti i campi del foglietto sono riempiti con i numeri e si svolge il conteggio finale.

Consiglio per il gioco: Per una migliore visione generale, si consiglia di **depenare** il quadrato quando tutti e **4 i campi di un quadrato sono stati riempiti**. Allo stesso tempo si dovrebbe fare una **piccola riga** a sinistra nel rispettivo punto della tabella di valutazione. In questo modo si ha una buona panoramica generale su cosa manca ancora per ottenere il bonus (qualora si cerchi di arrivare al bonus).

Fine del gioco e valutazione

Ogni giocatore valuta ciascuno dei suoi 9 quadrati. Inserisce i punti a sinistra nella tabella di valutazione. Si possono avere 6 combinazioni per ottenere punti (= numero rosso). Se si ottiene una combinazione più volte, si hanno in questo caso più volte i relativi punti.

| | | | |
|-------|-----------|---|--|
| 4/1 | Mix | 1 | |
| 4/2 | 2x2 | 2 | |
| 2/1 | 2x1 + 2x1 | 3 | |
| 4/3 | Cross | 4 | |
| 2/2 | 4x1 | 5 | |
| 4/5 | Str | 6 | |
| 4/3 | Bonus | 7 | |
| Total | | | |

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 3 | 1 |

| | |
|---|---|
| 4 | 1 |
| 6 | 2 |

Mix **1**

Quattro numeri diversi (che non formano una scala, vedere „scala“).

| | |
|---|---|
| 6 | 6 |
| 4 | 3 |

2er **2**

Coppi: Due numeri uguali e due numeri diversi.

Nota bene: I due numeri uguali devono essere vicini tra loro **in verticale o in orizzontale**.

| | |
|---|---|
| 2 | 5 |
| 2 | 5 |

2er + 2er **3**

Doppia coppia: Due numeri uguali e altri due numeri uguali.

Nota bene: I due numeri uguali devono essere vicini tra loro **in verticale o in orizzontale**.

| | |
|---|---|
| 6 | 3 |
| 3 | 6 |

Cross **4**

Croce: Due numeri uguali e altri due numeri uguali.

Nota bene: I due numeri uguali devono essere vicini tra loro **in diagonale**.

| | |
|---|---|
| 2 | 2 |
| 2 | 2 |

4er **5**

Poker: Quattro numeri uguali.

| | |
|---|---|
| 4 | 5 |
| 3 | 2 |

Str **6**

Scala: Quattro numeri in successione (1-2-3-4 o 2-3-4-5 oppure 3-4-5-6), disposti **in senso orario**.

Bonus **7**

Se un giocatore ottiene almeno una valutazione **in tutte e sei le categorie**, riceve un bonus di 7 punti.

Attenzione, molto importante: Per un tris non si ottengono punti. Allo stesso modo non si ottengono punti per una coppia adiacente in diagonale.

| | |
|--------------|--------------|
| 2 | 2 |
| 2 | 6 |

| | |
|--------------|--------------|
| 5 | 1 |
| 4 | 5 |

| | | | |
|--------|-----------|----|----|
| 4 1 | Mix | 1 | — |
| 6 6 | 2er | 2 | 2 |
| 2 2 | 2er + 2er | 3 | — |
| 6 3 | Cross | 4 | 4 |
| 2 2 | 4er | 5 | 20 |
| 4 5 | Str | 6 | 6 |
| Bonus | 7 | — | |
| Total | | 32 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 8 | 2 | 2 | 5 | 6 |
| 5 | 5 | 2 | 2 | 6 | 5 |
| 1 | X | 6 | X | 1 | 2 |
| X | 1 | 5 | 4 | X | 1 |
| 4 | X | 3 | X | 4 | 2 |
| 6 | 3 | 3 | 3 | 2 | 6 |

Tim ha ottenuto quattro poker. Ottiene dunque 20 punti. Per la sua scala ottiene 6 punti. Per la croce ottiene 4 punti e per la coppia 2 punti. Due dei suoi quadrati (tris e coppia diagonale) non ottengono punti.

Tim ha ottenuto in totale 32 punti.

| | | | | | | | | |
|-----------|------|----|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| Mix | / 1 | 1 | 5 | 3 | 5 | 3 | 6 | 6 |
| Ztr | // 2 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 6 |
| Ztr + Ztr | / 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 |
| Cross | / 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 1 | 2 | 3 |
| Air | // 5 | 10 | 3 | 3 | 3 | 1 | 2 | 6 |
| Str | / 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 |
| Bonus | 7 | 7 | 3 | 1 | 3 | 4 | 2 | 2 |
| Total | | 35 | | | | | | |

Sarah ha inserito in ciascuna delle sei categorie almeno una valutazione, il che le fa ottenere 7 punti. I due poker valgono 10 punti e per le due coppie ottiene 4 punti. Per uno dei quadrati (tris) Sarah non ottiene alcun punto.

Sarah ha ottenuto in totale 35 punti.

Variante B

Lo svolgimento del gioco e la valutazione rimangono esattamente gli stessi della variante A. **Unica differenza:** I due numeri ottenuti dai dadi devono essere inseriti in 2 campi a piacere **dello stesso colore** (ad es. 2 campi gialli).

Gioco in solitario

Tüfteln è perfetto anche come solitario. Tutte le regole descritte rimangono valide senza variazioni. Sulla base della seguente tabella è possibile rilevare se si è ottenuto un buon risultato.

| Punti | Valutazione |
|-----------|--------------------|
| fino a 25 | principiante |
| 26–30 | benvenuti nel club |
| 31–34 | OK |
| 35–37 | buono |
| 38–40 | ottimo |

| Punti | Valutazione |
|-------|----------------|
| 41–42 | fantastico |
| 43–44 | professionista |
| 45–46 | fuoriclasse |
| 47–50 | legendario |
| da 51 | sopranaturale |



© 2024 KENDi GmbH
Tulpenweg 26, 90556 Cadolzburg
Germany
www.kendigmbh.de

Autore: Jannik Walter / Reinhard Staupe
Illustratori / Grafici: Oliver & Sandra Freudenreich
Editor: Reinhard Staupe