

Regole di gioco

PRIMI COMPOSTI

Una gara strategica e aritmetica.

Partecipanti: da 2 a 6.

Età dei giocatori: da 8 anni in su.

Durata della partita: 10 ~ 30 minuti (dipende dal numero dei partecipanti).

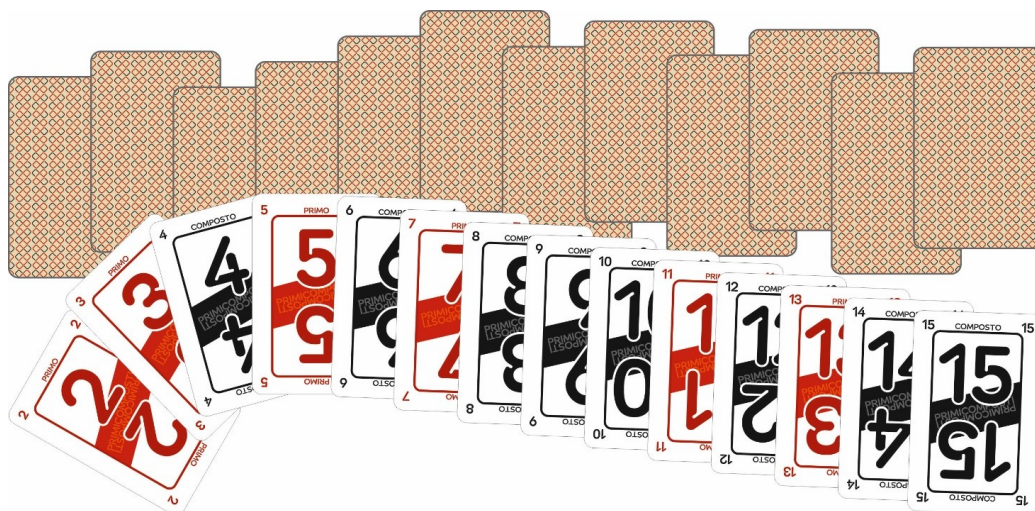
PRIMI COMPOSTI è un gioco da tavolo, una gara di abilità aritmetica e una sfida strategica fra 2 o più avversari.

Il gioco prende spunto dal concetto matematico di **numeri primi**.

“Un numero primo (in breve anche primo) è un numero intero positivo che abbia esattamente due soli divisori distinti. Un primo si può definire come un numero naturale maggiore di 1 che sia divisibile solamente per 1 e per sé stesso. Un numero maggiore di 1 che abbia più di due divisori è detto composto.” (Definizione rielaborata da Wikipedia).

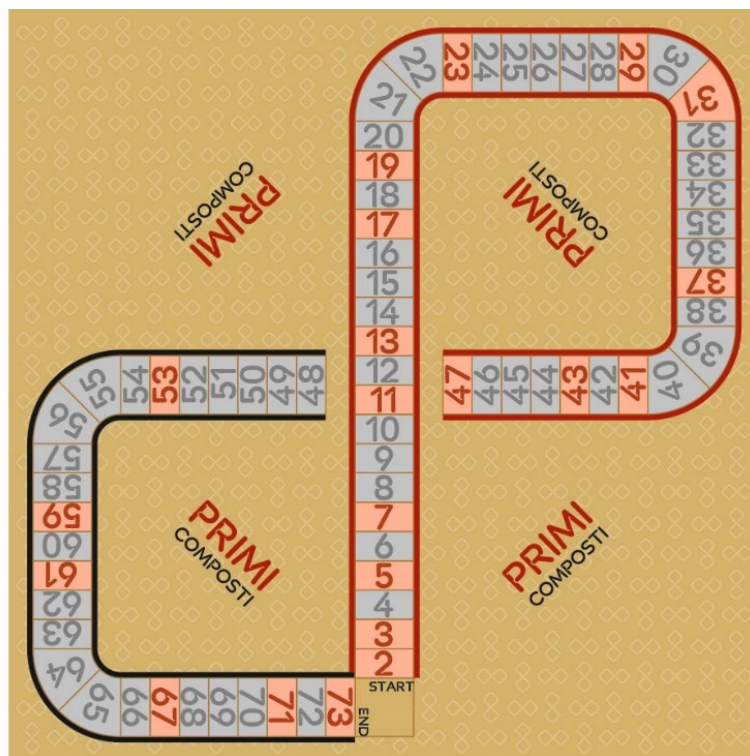
Elementi di gioco

Un mazzo di 72 carte (**CARD**), aventi tutte il medesimo dorso (sono indistinguibili da un lato), ognuna delle quali riporta un numero compreso tra 2 e 73. Una diversa caratterizzazione cromatica evidenzia se il valore riportato su ogni carta è un numero primo oppure un numero composto.



I valori numerici delle CARD si suddividono in Primi e Composti.

PRIMI (21)	COMPOSTI (51)
2 - 3 - 5 - 7 - 11 - 13 - 17 - 19 - 23 - 29 - 31 - 37 - 41 - 43 - 47 - 53 - 59 - 61 - 67 - 71 - 73	4 - 6 - 8 - 9 - 10 - 12 - 14 - 15 - 16 - 18 - 20 - 21 - 22 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 30 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 38 - 39 - 40 - 42 - 44 - 45 - 46 - 48 - 49 - 50 - 51 - 52 - 54 - 55 - 56 - 57 - 58 - 60 - 62 - 63 - 64 - 65 - 66 - 68 - 69 - 70 - 72



6 **PEDINE**, contrassegni caratterizzati da colori diversi (Bianco, Giallo, Verde, Rosso, Azzurro, Nero).

Un **TABELLONE** di gioco, con la riproduzione di un percorso composto da caselle numerate in successione. Su questo tracciato ogni giocatore fa avanzare la propria PEDINA.

CARD per partita

Il numero delle carte da utilizzare in ogni partita è determinato dal numero di giocatori.

Giocatori	2	3	4	5	6
CARD da utilizzare in gioco	24 Quelle di valore compreso tra 2 e 25	36 Quelle di valore compreso tra 2 e 37	48 Quelle di valore compreso tra 2 e 49	60 Quelle di valore compreso tra 2 e 61	72 Tutte. Valori compresi tra 2 e 73
Valori PRIMI in gioco	9 2 - 3 - 5 - 7 - 11 - 13 - 17 - 19 - 23	12 2 - 3 - 5 - 7 - 11 - 13 - 17 - 19 - 23 - 29 - 31 - 37	15 2 - 3 - 5 - 7 - 11 - 13 - 17 - 19 - 23 - 29 - 31 - 37 - 41 - 43 - 47	18 2 - 3 - 5 - 7 - 11 - 13 - 17 - 19 - 23 - 29 - 31 - 37 - 41 - 43 - 47 - 53 - 59 - 61	21 2 - 3 - 5 - 7 - 11 - 13 - 17 - 19 - 23 - 29 - 31 - 37 - 41 - 43 - 47 - 53 - 59 - 61 - 67 - 71 - 73
Valori COMPOSTI in gioco	15 4 - 6 - 8 - 9 - 10 - 12 - 14 - 15 - 16 - 18 - 20 - 21 - 22 - 24 - 25	24 4 - 6 - 8 - 9 - 10 - 12 - 14 - 15 - 16 - 18 - 20 - 21 - 22 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 30 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36	33 4 - 6 - 8 - 9 - 10 - 12 - 14 - 15 - 16 - 18 - 20 - 21 - 22 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 30 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 38 - 39 - 40 - 42 - 44 - 45 - 46 - 48 - 49	42 4 - 6 - 8 - 9 - 10 - 12 - 14 - 15 - 16 - 18 - 20 - 21 - 22 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 30 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 38 - 39 - 40 - 42 - 44 - 45 - 46 - 48 - 49 - 50 - 51 - 52 - 54 - 55 - 56 - 57 - 58 - 60	51 4 - 6 - 8 - 9 - 10 - 12 - 14 - 15 - 16 - 18 - 20 - 21 - 22 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 30 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36 - 38 - 39 - 40 - 42 - 44 - 45 - 46 - 48 - 49 - 50 - 51 - 52 - 54 - 55 - 56 - 57 - 58 - 60 - 62 - 63 - 64 - 65 - 66 - 68 - 69 - 70 - 72

Scopo del gioco

Il gioco consiste in una gara su un percorso di caselle numerate consecutivamente.

Ogni giocatore fa avanzare la propria PEDINA colorata in funzione dei punti che realizza giocando una delle proprie CARD.

Quando tutti i partecipanti hanno giocato le proprie CARD, chi ha il proprio contrassegno nella casella di valore più alto è il vincitore della partita.

Procedimento di gioco

Dopo aver selezionato le CARD in relazione al numero dei giocatori, questi si sistemano attorno al tabellone si stabilisce la direzione di avanzamento del turno di gioco (ad esempio in senso orario).

Le CARD vanno scrupolosamente mischiate e distribuite coperte in numero uguale (**12 a testa**) tra tutti i giocatori. Le PEDINE, di ognuno dei partecipanti, sono posizionate sul TABELLONE in corrispondenza alla casella START.

Il primo partecipante a giocare è colui che possiede tra le sue CARD il valore 2. Ogni giocatore, secondo il proprio turno di gioco, sceglie una (ed una sola) tra le proprie CARD e la deposita scoperta davanti a sé, creando 2 mucchietti: uno per le CARD corrispondenti ai valori PRIMI e uno per i valori COMPOSTI.

Se il valore della CARD giocata corrisponde al risultato di un'operazione aritmetica (+, -, x, /) tra altre due CARD, in quel momento visibili sul tavolo, allora il giocatore fa avanzare la propria PEDINA sul percorso riportato sul TABELLONE di gioco secondo un numero di STEP che si calcola sulla base del tipo di valore delle CARD (PRIMO e/o COMPOSTO) coinvolti nell'operazione aritmetica.

Il numero di STEP è stabilito secondo il seguente schema di assegnazione.

CARD (*)	Step	Esplicitazione
C	1	Chi gioca una CARD di tipo COMPOSTO, il cui valore NON può essere il risultato di nessuna operazione aritmetica tra le CARD visibili sul tavolo, fa avanzare la propria PEDINA di un solo STEP.
P	2	Chi gioca una CARD di tipo PRIMO, il cui valore NON può essere il risultato di nessuna operazione aritmetica tra le CARD visibili sul tavolo, fa avanzare la propria PEDINA di 2 STEP.
C = C # C	3	Chi gioca una CARD di tipo COMPOSTO, il cui valore è il risultato di una operazione aritmetica tra 2 CARD di tipo COMPOSTO, tra quelle visibili sul tavolo, fa avanzare la propria PEDINA di 3 STEP.
C = C # P	4	Chi gioca una CARD di tipo COMPOSTO, il cui valore è il risultato di una operazione aritmetica tra 1 CARD di tipo COMPOSTO e una CARD di tipo PRIMO, tra quelle visibili sul tavolo, fa avanzare la propria PEDINA di 4 STEP.
P = C # C	4	Chi gioca una CARD di tipo PRIMO, il cui valore è il risultato di una operazione aritmetica tra 2 CARD di tipo COMPOSTO, tra quelle visibili sul tavolo, fa avanzare la propria PEDINA di 4 STEP.
P = C # P	5	Chi gioca una CARD di tipo PRIMO, il cui valore è il risultato di una operazione aritmetica tra 1 CARD di tipo COMPOSTO e una CARD di tipo PRIMO, tra quelle visibili sul tavolo, fa avanzare la propria PEDINA di 5 STEP.
P = P # P	6	Chi gioca una CARD di tipo PRIMO, il cui valore è il risultato di una operazione aritmetica tra 2 CARD di tipo PRIMO, tra quelle visibili sul tavolo, fa avanzare la propria PEDINA di 6 STEP.

(*) Legenda: C = CARD di tipo COMPOSTO; P = CARD di tipo PRIMO; # = operatore aritmetico generico (+, -, x, /)

Quando tutti i partecipanti hanno giocato le proprie CARD, chi ha la propria PEDINA nella casella di valore più alto è il vincitore della partita.

PRIMI COMPOSTI

Una gara strategica e aritmetica.

Design & copyright by Luciano Murrone

*La denominazione PRIMI COMPOSTI
e tutti gli elementi di questo gioco
sono in fase di registrazione.*

© 2024 Luciano Murrone - Padova - Italy

Tutti i diritti riservati.

Luciano Murrone
+39 340 327 9494
mail@reludo.it