

Regole di gioco

MINDOKU

Una sfida con le regole del sudoku.

Partecipanti: da 2 a 6.

Età dei giocatori: da 8 anni in su.

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

MINDOKU ha due valenze di gioco: può essere *cooperativo* oppure *competitivo*. I partecipanti decidono prima dell'inizio della partita la modalità della sfida che vorranno affrontare.

Seguendo le regole del “*sudoku*”, due o più giocatori a turno collocano (o spostano), su uno schema quadrato, i contrassegni (o gettoni) numerati che sono stati suddivisi casualmente all'inizio della partita. Lo scopo è sistemare tutti i (propri) gettoni nel casellario.

Sono previsti 3 modelli di schema (*board*) sul quale giocare: **MINDOKU 4x** (2 ~ 4 giocatori), **MINDOKU ON3ROWS** (2 ~ 5 giocatori) e **MINDOKU 6x** (2 ~ 6 giocatori). Ma è possibile prevedere schemi simili ma di altre dimensioni¹.

Le regole di gioco, a parte la composizione degli elementi, sono concettualmente identiche per tutti i modelli.

Gioco di strategia cooperativa

Sullo schema di gioco due o più giocatori, a turno, collocano un gettone numerato, scegliendolo tra quelli che sono stati suddivisi casualmente all'inizio della partita fra tutti i partecipanti. Lo scopo comune è collocare tutti i gettoni in modo tale che nessun valore numerico sia presente più di una volta su ciascuna delle righe², delle colonne e del settore a cui appartiene ognuno dei riquadri (celle) dello schema.

Gioco di strategia competitiva

Su uno schema quadrato due o più giocatori, a turno, collocano o spostano un gettone numerato, scegliendolo tra quelli che sono stati suddivisi casualmente all'inizio della partita fra tutti i partecipanti. Lo scopo di ogni giocatore è quello di collocare, prima degli avversari, tutti i propri gettoni in modo tale che nessun valore numerico sia presente più di una volta su ciascuna delle righe², delle colonne e del settore a cui appartiene ognuno dei riquadri (celle) dello schema.

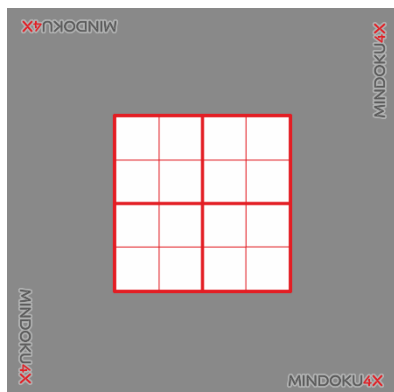
¹ Potrebbe, ad esempio, essere adottato anche un altro modello di *board* quadrato per il MINDOKU 9x, basato su uno schema 9x9 con l'impiego di 81 gettoni numerati. In pratica identico allo schema utilizzato nel diffusissimo SUDOKU.

² Per il modello MINDOKU ON3ROWS solamente per ciascuna delle righe.

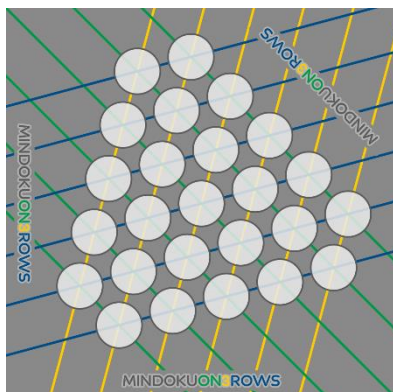
Elementi del gioco

Board. Lo schema da utilizzare dipende dal gioco nel quale ci si vuole cimentare.

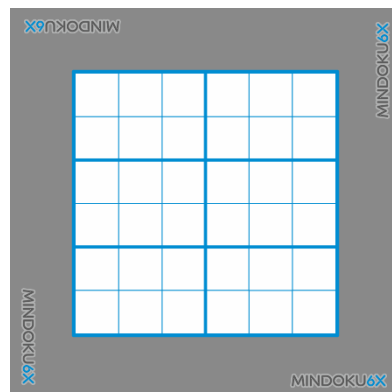
MINDOKU 4x



MINDOKU ON3ROWS



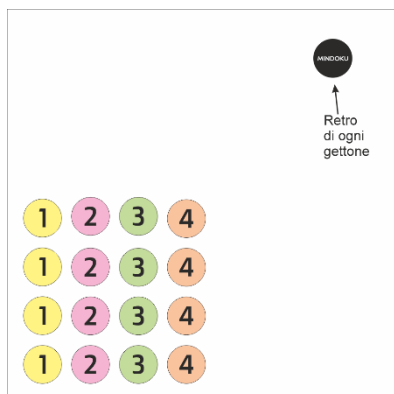
MINDOKU 6x



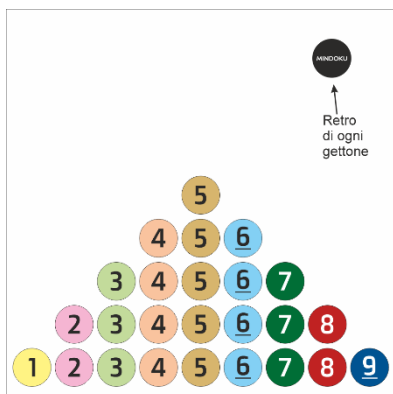
Lo schema del MINDOKU ON3ROWS ha la caratteristica di non avere settori, ma soltanto righe (o colonne) e le celle sono rappresentate da cerchi, all'interno dei quali vanno collocati i gettoni numerati.

Contrassegni numerati. La quantità dei gettoni da utilizzare (e il valore) dipende dal gioco nel quale ci si vuole cimentare.

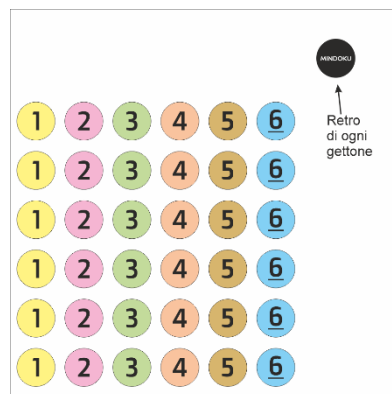
MINDOKU 4x



MINDOKU ON3ROWS



MINDOKU 6x



All'inizio della partita uno dei partecipanti provvede a mischiare casualmente i gettoni e a distribuirli (senza mostrarne il valore) in numero uguale fra tutti i giocatori. L'eventuale gettone che avanza (**resto**), è posizionato coperto su una casella qualsiasi dello schema e sarà capovolto per mostrarne il valore numerico prima dell'inizio della partita.

Schema distribuzione iniziale dei gettoni

| Gettoni in gioco > | 16 | 25 | 36 |
|----------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| Valori dei gettoni > | 1, 2, 3, 4 (x4) | 1 (x1), 2 (x2), 3 (x3), 4 (x4), 5 (x5), 6 (x4), 7 (x3), 8 (x2), 9 (x1) | 1, 2, 3, 4, 5, 6 (x6) |
| Giocatori | MINDOKU 4x | MINDOKU ON3ROWS | MINDOKU 6x |
| 2 | 8 a testa > resto = 0 | 12 a testa > resto = 1 | 18 a testa > resto = 0 |
| 3 | 5 a testa > resto = 1 | 8 a testa > resto = 1 | 12 a testa > resto = 0 |
| 4 | 4 a testa > resto = 0 | 6 a testa > resto = 1 | 9 a testa > resto = 0 |
| 5 | - | 5 a testa > resto = 0 | 7 a testa > resto = 1 |
| 6 | - | - | 6 a testa > resto = 0 |

Gioco di strategia cooperativa

Si inizia dopo aver stabilito il turno di gioco di ogni partecipante. Ogni giocatore mostra il valore dei propri gettoni agli avversari, posizionandoli scoperti sul tavolo davanti a sé.

Al proprio turno di gioco ogni giocatore ha un'unica possibilità:

- *scegliere un gettone tra quelli in proprio possesso e, seguendo le regole del “sudoku”, collocarlo su una casella libera dello schema di gioco*³.

L'erronea collocazione di un gettone su una casella sbagliata comporta la conclusione della partita e la sconfitta per tutti i partecipanti.

Durante la partita i giocatori NON devono parlare o comunicare in qualsiasi modo tra di loro.

Quando l'ultimo gettone è collocato correttamente sul tabellone la partita è vinta.

Gioco di strategia competitiva

Si inizia dopo aver stabilito il turno di gioco di ogni partecipante. Ogni giocatore NON deve mostrare il valore dei propri gettoni agli avversari.

Al proprio turno di gioco ogni giocatore ha tre possibilità:

- *scegliere un gettone tra quelli in proprio possesso e, seguendo le regole del “sudoku”, collocarlo su una casella libera dello schema di gioco*³;
- *oppure, può spostarne uno, già presente sullo schema, su una casella diversa, purché libera e appartenente alla stessa riga o alla stessa colonna o allo stesso settore della casella in cui era precedentemente posizionato*³;
- *o anche togliere un gettone da una casella e trattenerlo tra quelli in suo possesso.*

Se, immediatamente dopo che un gettone è stato collocato, qualcuno si accorge che sulla riga, o sulla colonna o sul settore della casella risulta presente un gettone con lo stesso valore numerico (si crea così un *doppione*), il gettone appena posizionato ritorna in mano al giocatore che ha commesso l'errore, il quale salta così il proprio turno di gioco.

Se, nel corso della partita, qualcuno si accorge che sullo schema sono presenti *doppioni*, il giocatore che ha rilevato i gettoni erroneamente posizionati, toglie a sua scelta uno dei gettoni erroneamente collocati e lo consegna ad un avversario a sua discrezione (che si ritrova così con un gettone in più da dover collocare sullo schema).

Ogni turno deve essere effettuato entro il *tempo massimo di azione*, in caso contrario il giocatore salta il proprio turno.

Il giocatore che colloca correttamente il suo ultimo gettone sullo schema, è dichiarato vincitore e la partita ha termine.

³ Il gettone posizionato sulla casella scelta deve essere di valore diverso da tutti quelli che sono già stati collocati sulla stessa riga, sulla stessa colonna e nello stesso settore del riquadro prescelto (per il MINDOKU ON3ROWS di valore diverso da tutti quelli che sono già stati collocati nelle righe a cui appartiene la cella prescelta).

MINDOKU

Una sfida con le regole del sudoku.

Design & copyright by Luciano Murrone

*La denominazione MINDOKU
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