

Il gioco del quarto millennio

Un gioco di François Haffner  
Per 2 - 4 giocatori  
a partire da 7 anni  
Durata : 30 minuti

## CONTENUTO

120 tessere di legno (tipo domino) con doppia faccia: i dalapapà, 1 sacchetto di tessuto per conservarli, le regole del gioco.

Consiglio : prevedere un foglio di carta ed una matita per scrivere i punteggi.

## SCOPO DEL GIOCO

Sistemando uno dei loro due dalapapà nell'aera di gioco, i giocatori guadagnano dei punti quando :

- creano dei cerchi e
- creano dei gruppi di cerchi.

Il primo giocatore a raggiungere o superare il punteggio deciso prima dell'inizio del gioco (tra 60 e 240 punti) vince la partita. Una partita con 3 giocatori e 60 punti dura più o meno 30 minuti.

## MOSSE AUTORIZZATE

Su ogni dalapapà sono disegnati un cerchio intero centrale e 6 semicerchi. Ogni dalapapà messo in gioco deve toccare almeno un altro dalapapà in modo di creare da uno a sei nuovi cerchi.

Ogni nuovo cerchio deve essere di un unico colore.

Esempi di mosse autorizzate :



Esempi di mosse non autorizzate :



## PREPARAZIONE

Tutti i dalapapà vengono inseriti e mescolati nel sacchetto. Ogni giocatore ne prende uno a caso. Poi, il più giovane pone sul tavolo il dalapapà che ha estratto dal sacchetto. Così fanno anche gli altri giocatori in senso orario e successivamente, rispettando le regole del gioco come definite nel paragrafo precedente. I dalapapà che vengono messi in gioco in questa prima fase non producono punti in quanto trattasi di mosse di preparazione per definire l'aera di gioco.

Conclusa la prima fase, ogni giocatore prende a caso nel sacchetto due nuovi dalapapà. La partita può quindi iniziare.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca uno dopo l'altro, in senso orario, iniziando dal primo giocatore. Arrivato il suo turno, il giocatore mette in gioco uno dei suoi due dalapapà, rispettando le regole del gioco.

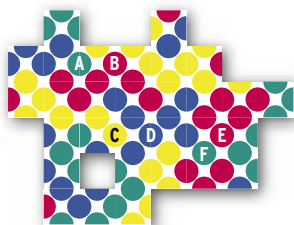
I giocatori guadagnano dei punti quando creano dei **cerchi** o dei **gruppi di cerchi**.

## GRUPPO DI CERCHI

Viene definito gruppo di cerchi un insieme di cerchi dello stesso colore, vicini tra di loro e che non siano a contatto con alcun semicerchio dello stesso colore.

Nell' esempio a destra, si vedono 6 gruppi di cerchi.

- A vale 1 punto
- B vale 6 punti
- C vale 2 punti
- D vale 7 punti
- E vale 5 punti
- F vale 1 punto



## PUNTI GUADAGNATI

### > Cerchi

Ogni **cerchio** creato nel momento della messa in gioco del dalapapà produce **1 punto**.

Peraltro il giocatore guadagna **1 punto bonus** per ogni cerchio creato **a partire dal terzo**.

In altri termini, i due primi cerchi producono ciascuno 1 punto mentre dal terzo producono 2 punti. Lo scopo è dunque di creare un massimo di cerchi interi.

### > Gruppi di cerchi

Quando un dalapapà messo in gioco crea un **gruppo di cerchi** (vedi definizione nel riquadro qui sopra), il giocatore guadagna **1 punto per ogni cerchio** di questo gruppo.

Se un giocatore crea più di un gruppo nello stesso tempo grazie alla sua mossa, ciascuno di questi gruppi fa guadagnare punti.

## MOSSA FACOLTATIVA DEL SECONDO DALAPAPÀ

Se un giocatore lo desidera, può giocare il suo **secondo dalapapà**, ma deve **pagare 4 punti** che dovrà sottrarre dal suo punteggio. Questa azione può rivelarsi interessante se permette di creare numerosi gruppi e quindi guadagnare più dei 4 punti di penalità.

I punti guadagnati da ciascuno dei due dalapapà sono conteggiati separatamente e poi addizionati senza dimenticare di dedurre la penalità di 4 punti dal totale.

Suggerimento: scegliete con attenzione l'ordine nel quale mettete in gioco i vostri due dalapapà in quanto può cambiare il vostro totale.

## FINE DEL TURNO DEL GIOCATORE

Quando il giocatore ha finito di giocare, si riportano sul foglio dei punteggi i punti guadagnati per i cerchi e per i gruppi di cerchi creati, senza dimenticare l'eventuale penalità di 4 punti se è stato giocato il secondo dalapapà.

Poi il giocatore prende 1 o 2 dalapapà dal sacchetto in modo di averne sempre due in mano. Inizia quindi il turno del giocatore successivo.

## FINE DELLA PARTITA

Se un giocatore raggiunge o supera il punteggio deciso prima dell'inizio del gioco (tra 60 e 240 punti), la partita è terminata. Però, la partita finisce solo quando tutti i giocatori hanno giocato lo stesso numero di turni.

Vince il giocatore con il punteggio più alto. Ci possono essere degli ex aequo.

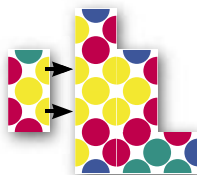
## ALCUNI ESEMPI

### Esempio 1

Mettendo in gioco la tessera a sinistra, il giocatore guadagnerà :

- > Punti per cerchi : 2 punti (senza bonus)
- > Punti per gruppi : 7 punti (il gruppo giallo)

Quindi un totale di 9 punti.



### Esempio 2

Mettendo in gioco la tessera a sinistra, il giocatore guadagnerà :

- > Punti per cerchi : 4 punti  
1 punto per i due primi cerchi  
2 punti per il terzo cerchio.
- > Punti per gruppi : 8 punti  
3 punti per il gruppo rosso,  
5 punti per il gruppo giallo.

Quindi un totale di 12 punti.

