

FUNB3RS

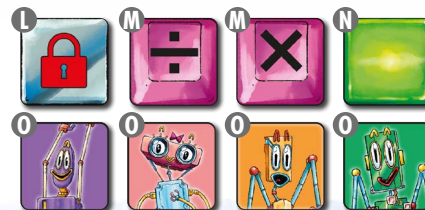
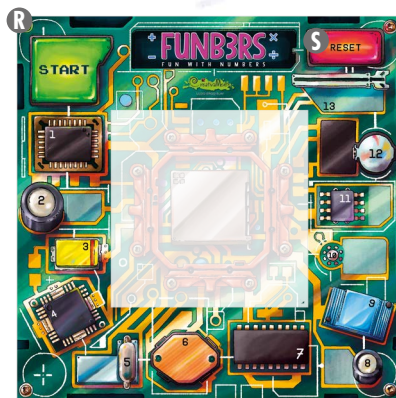
FUN WITH NUMBERS

creativaMente
LUDO ERGO SUM

Oh no, il computer principale ha un virus e ha urgente bisogno di manutenzione! Aiuta i 4 piccoli robot, Chip, Ram, Pixel e Bit, ad attivare il tasto RESET! Ma attenzione, il virus farà di tutto per ostacolarvi, disabilitando alcuni tasti delle console di controllo! Superate le varie prove, scrivete manualmente i numeri richiesti e completate così il riavvio del computer! Chi sarà il robot più rapido e geniale?

CONTENUTO

- 3 dadi a 10 facce: unità **A**, decine **B** e centinaia **C**
- 4 console **D** con:
 - 1 tastierino numerico **E**
 - 3 mini-display **F**
 - 10 device numerati da 1 a 10 **G**
 - 1 display su cui scrivere e cancellare **H**
- 4 pennarelli cancellabili **I** e 4 cancellini **J**
- 4 pedine-robot in cartone **K** e 4 portapedine
- 28 gettoni in cartone:
 - 16 gettoni divieto **L** e 8 gettoni obbligo **M**, con 24 tasti-attivazione sul retro **N**
 - 4 gettoni jolly **O**
- 1 ruota in cartone **P** con freccia girevole **Q**
- 1 percorso segnapunti **R** con il tasto RESET **S**
- questo manuale istruzioni



SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo è far raggiungere al proprio Robot il tasto RESET **S** prima degli altri giocatori. Per far avanzare il Robot bisogna ottenere il numero-bersaglio indicato dai 3 dadi, usando solo i tasti non vietati del tastierino numerico.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

- Prendete i 3 dadi verde, rosso e blu.
- Scegliete uno dei 4 Robot **K** e prendete la corrispondente console **D**, di cui userete il tastierino numerico **E** e il display **H**.
- Prendete anche 1 pennarello **I**, 1 cancellino **J**, 4 gettoni divieto **L**, 2 diversi gettoni obbligo **M** e il gettone jolly **O**.
- Mettete tutte le pedine sulla casella START del percorso segnapunti **R**.
- Mettete la ruota **P** al centro dell'area di gioco.
- Ogni giocatore lancia i 3 dadi. Inizia chi fa il numero più alto e il gioco poi prosegue in senso orario.

TURNO DI GIOCO

- 1** Il Giocatore di Turno (GdT) gira una prima volta la freccia e guarda a 6 display interni **T** per vedere la modalità del turno di gioco, come specificato nella TABELLA PROVE. Nell'esempio la freccia indica MIN e dunque bisogna usare meno tasti.
- 2** Il GdT può decidere di giocare il suo jolly **O**. Se lo gioca:
 - alla fine del turno il GdT rimette il gettone nella scatola, perché ogni giocatore lo può usare solo una volta nella partita
 - il GdT sceglie uno tra i 2 gettoni obbligo
 - tutti i giocatori mettono quel gettone sul corrispondente tasto della propria console **M**.

Nell'esempio il GdT ha giocato il jolly e ha scelto l'obbligo della moltiplicazione.

- 3** Il GdT lancia i 3 dadi per definire il numero-bersaglio. Nell'esempio i 3 dadi indicano che il numero da scrivere sul display è 364.
- 4** Il GdT gira una seconda volta la freccia e guarda i 12 quadranti esterni **U** per vedere quali siano i 4 tasti vietati, e tutti i giocatori posizionano i 4 gettoni divieto sopra la propria console. Può succedere, come nell'esempio, che un gettone divieto venga messo sopra il gettone obbligo **L** e lo inibisca. Nell'esempio i 4 tasti che non si possono usare sono l'addizione, la moltiplicazione e i due tasti corrispondenti ai dadi blu e rosso: il 4 e il 6.
- 5** Il GdT dà il via, facendo partire il timer se si tratta di una prova a tempo. Ogni giocatore deve scrivere un'espressione che dia come risultato il numero-bersaglio, ma potendo usare solo i tasti che non sono coperti dai gettoni divieto, ed eventualmente dovendo usare il tasto con il gettone obbligo. Nell'esempio, poiché la prova si svolgeva in modalità MIN, vince BIT perché ha usato solo 5 tasti, mentre CHIP ne ha usati 7. Invece RAM ha sbagliato perché ha usato il tasto 6, che era vietato.
- 6** Quando tutti hanno completato la prova vengono assegnati i punteggi e i giocatori fanno avanzare la propria pedina-Robot di tante caselle quanti sono i punti guadagnati. Il GdT raddoppia il proprio punteggio se aveva giocato il jolly. Nell'esempio BIT è il GdT e guadagna 2 punti, che diventano 4 perché aveva giocato il jolly.

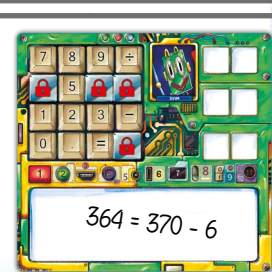
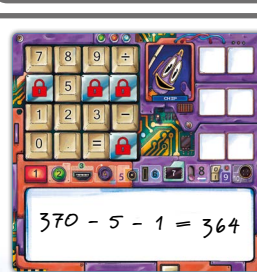
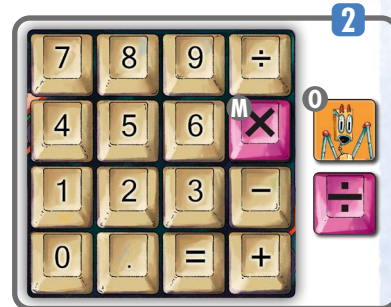


TABELLA PROVE

prove di velocità



COPPA

3 punti a chi finisce per primo



PODIO

3 punti a chi finisce per primo, 2 punti al secondo e 1 punto al terzo



DOPPIA
ESPRESSIONE

3 punti a chi finisce per primo, scrivendo 2 diverse espressioni invece di una. Le due espressioni devono utilizzare almeno tre tasti diversi (o 2 tasti diversi se si gioca con i più piccoli)

prove a tempo (si suggerisce un tempo di 60 secondi)



TIMER

2 punti a tutti i giocatori che completano la prova prima dello scadere del tempo

MAX
PIÙ TASTI

2 punti a chi ha usato **più tasti diversi** al termine del tempo. In caso di pareggio 2 punti ai pari merito

MIN
MENO TASTI

2 punti a chi ha usato **meno tasti (anche uguali)** al termine del tempo. In caso di pareggio 2 punti ai pari merito

FINE DEL GIOCO

Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge il tasto RESET. Se nello stesso turno due o più giocatori raggiungono o superano il tasto RESET, effettuano una prova COPPA.

NOTE

I calcoli seguono la normale priorità delle operazioni: moltiplicazione e divisione prima di addizione e sottrazione. Es. $30 + 9 \div 3 = 33$ (e non 13). Le seguenti operazioni aritmetiche non sono lecite:

- sommare o sottrarre 0
- moltiplicare o dividere per 1
- moltiplicare per 0
- dividere lo 0
- dividere un numero per sé stesso
- sommare e poi sottrarre lo stesso numero (es. non è valido $3 \times 7 + 2 - 2 = 21$)
- sommare o sottrarre lo stesso numero più di 2 volte (es. non è valido $3 \times 5 + 1 + 1 + 1 = 18$)

VARIANTE DEL GIOCO CON DUE DADI

È possibile giocare in modalità più semplice, lanciando solo i 2 dadi rosso e blu e definendo un numero-bersaglio minore di 100.

Se tra i tasti vietati c'è anche quello corrispondente al dado verde, quel turno si gioca con un divieto in meno.

Si suggerisce di girare nuovamente la freccia se indica uno dei due spicchi viola



OLTRE FUNB3RS È POSSIBILE GIOCARE ANCHE AD ALTRI 2 ENTUSIASMANTI GIOCHI:

LE 10 TABELLINE

CODICI DI ATTIVAZIONE

GIOCO N. 2 - LE 10 TABELLINE

SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo è far raggiungere al proprio Robot il tasto RESET **S** prima degli altri giocatori.
Per far avanzare il Robot bisogna attivare i diversi device numerati **G** utilizzando le corrispondenti tabelline.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

- Prendete i 2 dadi rosso e blu.
- Scegliete uno dei 4 Robot **K** e prendete la corrispondente console **D**, 1 pennarello **I**, 1 cancellino **J** e il gettone jolly **O**.
- Mettete tutte le pedine sulla casella START del percorso segnapunti **R**.
- Ogni giocatore lancia i dadi blu e rosso. Inizia chi fa il numero più alto e il gioco poi prosegue in senso orario.

TURNO DI GIOCO

Il Giocatore di Turno (GdT) lancia i 2 dadi blu e rosso per ottenere un bersaglio, che è lo stesso per tutti i giocatori. Possono verificarsi questi 2 casi:

Caso A: Se tale bersaglio **corrisponde** ad almeno un **calcolo esatto** preso da una tabellina, allora lo si può raggiungere **solamente** scrivendo un calcolo preso da una tabellina.

Caso B: Se invece tale bersaglio **non corrisponde** ad alcun calcolo esatto preso da una tabellina, allora può essere raggiunto **sommando o sottraendo 1, 2, 3 o 4** al risultato di un qualsiasi calcolo preso da una tabellina.

Quando tutti i giocatori hanno scritto la propria espressione, si cancellano i numeri sui device, iniziando dal GdT e proseguendo in senso orario. Si cancella il **PRIMO** numero dell'espressione che corrisponde alla tabellina (es: con $24 = 6 \times 4$ si cancella il 6), ma solo se non è già stato cancellato in quel turno da un altro giocatore.

Caso A



Nell'esempio BIT è il GdT e cancella il 6, mentre CHIP cancella l'8. RAM non cancella il 6 (perché è già stato cancellato da BIT) e PIXEL non cancella il 5 (perché bisognava scrivere una tabellina esatta).

Caso B



Nell'esempio BIT è il GdT e cancella il 6, mentre CHIP e RAM cancellano l'8 e il 5. Invece PIXEL non cancella il 5 (perché è già stato cancellato da RAM).

Dopo il lancio dei 2 dadi, e prima di scrivere la propria espressione, si può giocare il proprio jolly **O** (una sola volta a partita), che consentirà di cancellare il proprio numero anche se già cancellato da un precedente giocatore nello stesso turno di gioco.

Nell'esempio **A** se RAM avesse giocato il jolly avrebbe potuto cancellare il 6, anche se era già stato cancellato da BIT.

Se i due dadi indicano il numero **95** ogni giocatore sceglie, senza vincoli, la tabellina che vuole cancellare: anche tutti la stessa.



Quando tutti hanno cancellato o meno il proprio numero i giocatori fanno avanzare la propria pedina-Robot di **2 caselle** se è stato cancellato un numero da 1 a 5 (W), e di **1 casella** se è stato cancellato un numero da 6 a 10 (X).



FINE DEL GIOCO

Vince la partita il primo giocatore che raggiunge il tasto RESET. Se nello stesso turno due o più giocatori raggiungono o superano il tasto RESET, vince chi lo ha raggiunto o superato per primo, nell'ordine di svolgimento del turno di gioco.

GIOCO N. 3 – CODICI DI ATTIVAZIONE

SCOPO DEL GIOCO

Raggiungere prima degli altri giocatori il tasto RESET (S), scrivendo un'espressione che corrisponda ai vari codici di attivazione.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

- Prendete i 2 dadi rosso e blu.
 - Scegliete uno dei 4 Robot (K) e prendete la corrispondente console (D), 1 pennarello (I) e 1 cancellino (J).
 - Prendete anche 6 gettoni tasti-attivazione (N) e il gettone jolly (O).
 - Mettete tutte le pedine sulla casella START del percorso segnapunti (R).
 - Ogni giocatore lancia 3 volte di fila i 2 dadi per ottenere i propri 3 codici di attivazione, che scrive sui 3 mini-display della propria console (F) (il lancio va ripetuto se il dado rosso indica 0 oppure se quello stesso codice era già stato ottenuto).
- In ogni turno si gioca tutti insieme.



TURNO DI GIOCO

I giocatori lanciano 4 volte i 2 dadi, alternandosi a piacere nei lanci.

A ogni lancio ciascun giocatore deve scegliere un numero-combinazione e scriverlo sul display della propria console (H). Il numero-combinazione può essere scelto decidendo di prendere solo l'unità o solo la decina oppure il numero completo.

Se ad esempio i due dadi indicano 64, si può scegliere 4 oppure 60 oppure 64.



Naturalmente se uno dei due dadi indica lo zero, il numero-combinazione si può scegliere solo tra 2.

Al termine dei 4 lanci ogni giocatore ha scritto sul proprio display i 4 numeri-combinazione.

Ad esempio, se i 4 lanci sono stati 31, 64, 16 e 12, BIT può aver scelto 31, 60, 6 e 10.



A questo punto ogni giocatore deve usare tutti e 4 i numeri-combinazione per scrivere un'espressione il cui risultato corrisponda a uno dei 3 codici di attivazione, o almeno a una delle loro 6 cifre. Se vi riesce posiziona 1 o 2 dei propri gettoni tasti-attivazione (N) sulla console (F).

BIT

CHIP

RAM

Ad esempio, BIT ha ottenuto 30 e può cancellare la decina (30) del suo codice di attivazione 37, mettendovi sopra il gettone con il tasto-attivazione (Y).
 CHIP invece ha scritto 7 e può cancellare l'unità del suo codice (Z), che era già stato parzialmente attivato in un precedente turno di gioco.
 Il più bravo è stato RAM che ha ottenuto proprio 48 (*), che è un codice di attivazione completo.

Quando tutti hanno scritto la propria espressione i giocatori fanno avanzare la propria pedina-Robot di un numero di caselle che dipende dal tipo di attivazione:

- 2 caselle in caso di **attivazione parziale** (Y): quando l'espressione ha per risultato una singola cifra del codice
- 3 caselle con **attivazione ritardata**: quando viene ottenuta la seconda cifra (Z) di un codice attivato parzialmente
- 6 caselle in caso di **attivazione diretta**: se l'espressione corrisponde al codice di attivazione completo (*)

Una sola volta a partita, mentre scrive la propria espressione, ogni giocatore può usare il proprio jolly (O), che consentirà di affiancare 2 numeri-combinazione.

Ad esempio CHIP ha usato i 2 numeri-combinazione 7 e 0 per scrivere il numero 70.

FINE DEL GIOCO

Vince la partita il primo giocatore che raggiunge il tasto RESET. Nel caso in cui uno o più giocatori raggiungono o superano il tasto RESET nello stesso turno, vince chi ha finito per primo la propria espressione.

NOTE:

- per attivare il numero delle decine bisogna ottenere la decina. Se ad esempio il codice di attivazione è 63 per attivare il 6 il risultato deve essere 60 (e non 6).
- quando un codice viene attivato parzialmente e rimane la cifra delle decine, quella cifra perde il suo valore posizionale e diventa automaticamente il numero da attivare. Se ad esempio il codice di attivazione era 72 e viene attivato il 2 rimane il 7 (e non il 70).
- nell'espressione è possibile usare le parentesi, ma non è consentito moltiplicare per 0 né dividere lo 0.

UN GIOCO DI: EMANUELE PESSI, LUIGI REGOLIOSI E VALENTINA CELI
 ILLUSTRAZIONI DI: RUGGERO BRANDI
 GRAFICA DI: DOMENICO MONFORTE
 PRODOTTO DA: CREATIVAMENTE SRL
 VIA A. VOLTA, 69 - 20863 CONCOREZZO (MB)



WWW.CREATIVAMENTE.EU