

Amigo

Giochi sul tablet Amigo

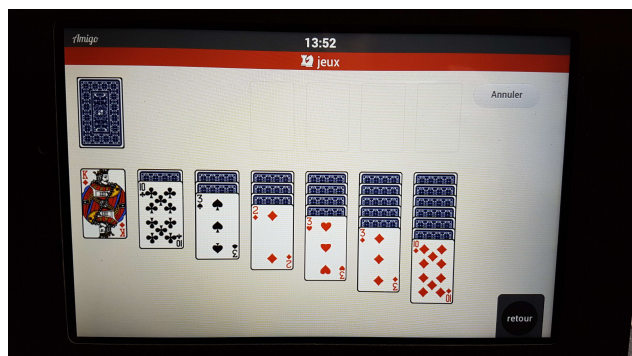
Gli utenti Amigo possono giocare ad alcuni giochi sul proprio tablet.

Memory

Memory è un gioco a giocatore singolo per esercitare la tua memoria. All'inizio di ogni partita vengono disposte 12 carte in una griglia, rivolte verso il basso, e ognuna di esse presenta un punto di domanda. Sull'altro lato della carta sono raffigurati degli animali. L'utente del tablet volterà una prima carta, e poi una seconda. Se le due carte combaciano, il giocatore può proseguire voltando un'altra coppia di carte. Il gioco termina quando tutte e 6 le paia di carte sono state scoperte. L'obiettivo è farlo nel minor tempo possibile.

Solitario

Il Solitario è un gioco a giocatore singolo. All'inizio della partita, vedrai 28 carte distribuite in 7 colonne. Ogni colonna ha una carta visibile in fondo ad essa. Le altre carte sono coperte. Nella parte in alto a sinistra dello schermo, le rimanenti 24 carte del mazzo sono contenute in una pila distinta, coperte.



Per una spiegazione dettagliata del gioco clicca [qui](#) e segui le istruzioni della **Parte 2**.

Amigo

Impiccato

L'impiccato è un gioco che puoi giocare da solo oppure da remoto, tramite Internet, con un membro della tua cerchia.

L'obiettivo dell'utente del tablet è scoprire la parola segreta scelta dal tablet, se giochi da solo, o da un membro della tua cerchia. Puoi indovinare la parola chiedendo se contiene una certa lettera. Ad ogni tentativo sbagliato (per esempio se non c'è la lettera "z" nella parola) ti avvicini di un livello alla perdita della partita. Ogni lettera che proponi e che non fa parte della parola nascosta viene aggiunta alla forca dell'.... Impiccato! Stai attento!

Forza Quattro

Anche conosciuto come Quattro in Fila, è un gioco di strategia da giocare contro il tuo tablet Amigo o contro un membro della tua cerchia.

Per vincere, il giocatore deve mettere quattro pedine del proprio colore in fila. Chi riesce a farlo per primo vince.

Ci sono tre modi per mettere le proprie quattro pedine in fila: orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente.

Puoi trovare maggiori informazioni [qui](#).



Amigo

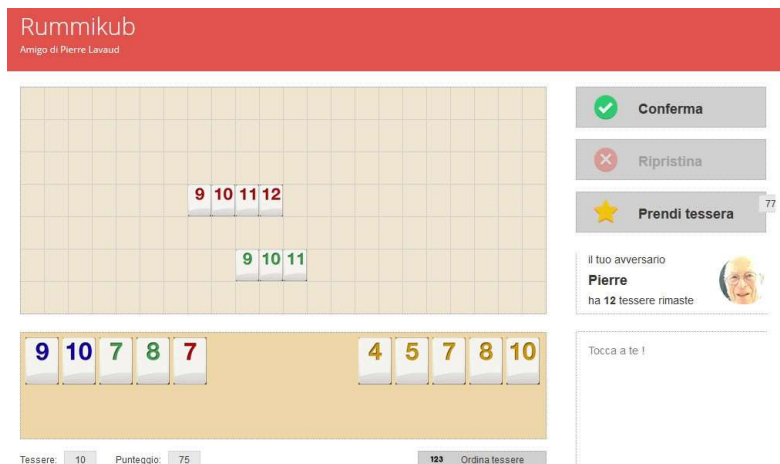
Rummikub

Rummikub è uno dei giochi di tessere più popolari del mondo, da giocare in due: l'utente tablet e un membro della tua cerchia.

All'inizio della partita, ogni giocatore riceve 14 tessere posizionate nella propria griglia, numerate da 1 a 13, più una tessera jolly (il cui valore e colore possono essere quelli di una qualunque tessera esistente).

Le tessere possono essere verdi, gialle, rosse o blu. Nella parte in basso a destra dello schermo viene indicato chi deve fare la mossa successiva. Ogni giocatore può giocare una serie o un gruppo di tessere.

Nota che le tessere sulla griglia in fondo alla tua schermata possono essere riorganizzate premendo il pulsante « **Ordina tessere** ».



Per vincere, il giocatore deve mettere tutte le sue tessere sul tavolo, formando serie o gruppi.

- **Serie:** 3 o più tessere consecutive dello stesso colore.
- **Gruppi:** 3 o 4 tessere con lo stesso numero, ma di colori diversi.

Esempi di mosse valide

Una serie valida:



Amigo

Un gruppo valido :



Esempi di mosse non valide

In una serie, i numeri devono essere consecutivi.



Una serie deve essere di un unico colore:



Un gruppo può essere formato solo da tessere di colori diversi.



Amigo

Miglioramenti delle combinazioni esistenti di tessere

I giocatori possono usare le combinazioni di tessere già presenti sul tavolo per depositare le tessere della propria griglia.

Esempio

Tessere sul tavolo:



Tessere sulla tua griglia:



Dopo il mescolamento:

Puoi creare una serie ponendo il tuo **8** sulla sinistra di una serie già presente e creare un gruppo usando i tuoi due **11** e l'**11** già presente alla fine della serie esistente.

Questa mossa è permessa in quanto la nuova serie risultante conterrà almeno 3 tessere dello stesso colore e il nuovo gruppo rispetterà la regola delle "3 o 4 tessere di colori diversi".



Spostare le tessere

Scalare una serie

Puoi aggiungere una tessera alla fine di una serie, e usare una tessera già presente all'altra estremità.

Amigo

Esempio: sul tavolo ci sono le tessere rosse 3, 4 e 5. Puoi mettere la tua tessera 6 rossa alla fine della serie e riutilizzare la tessera 3 da un'altra parte, in un'altra combinazione.

Interrompere una serie

Una serie lunga può essere interrotta inserendo le tue tessere.

Esempio: puoi spostare le tessere 6, 7, 8 e 9. Poi puoi inserire la tua tessera 8 per ottenere 6, 7 e 8 in una serie e 8, 9, 10 nell'altra serie appena creata.

Sostituzione in un gruppo

I giocatori possono sostituire una delle tessere di un gruppo di 3 tessere dello stesso valore, se questa è di un quarto colore. Esempio: in un gruppo già presente, formato da un 6 blu, un 6 rosso e un 6 giallo, è possibile aggiungere un 6 verde e usare una qualunque delle altre tessere in un'altra combinazione.

Rimuovere tessere

Le tessere possono essere rimosse da un gruppo o da una serie, a patto che rimangano presenti 3 tessere.

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori non ha più tessere rimaste nella propria griglia. Questo giocatore vince la partita.

Il punteggio mostrato in fondo allo schermo è il valore totale delle tessere presenti nella griglia di ciascun giocatore. Il vincitore vedrà un punteggio pari a 0, in quanto non avrà tessere rimanenti.

Se state giocando a più di un round, il vincitore sarà determinato dalla somma dei punteggi ottenuti da ciascun giocatore durante ciascuna partita. Il vincitore è colui che ha il punteggio minore.

Amigo

Sudoku

Utilizzare i numeri da 1 a 9

Il Sudoku si gioca su una griglia 9 x 9. Nelle righe e nelle colonne ci sono 9 "quadrati" (composti da 3 x 3 caselle). Ogni riga, colonna e quadrato (9 quadrati ciascuno) deve essere riempito con i numeri da 1 a 9, senza ripetere alcun numero all'interno della riga, colonna o quadrato. Sembra complicato? Come si può vedere nella foto qui sotto di una vera e propria griglia di Sudoku, ogni griglia di Sudoku ha alcuni caselle già compilate; più caselle sono riempite, più facile è il gioco - i puzzle Sudoku più difficili hanno pochissimi caselle già riempite.

Non ripetere le cifre

	7	2			4	9		
3		4		8	9	1		
8	1	9			6	2	5	4
7		1					9	5
9					2		7	
			8		7		1	2
4		5			1	6	2	
2	3	7				5		1
				2	5	7		

Come si può vedere, nel quadrato in alto a sinistra (circondato dal blu), questo quadrato ha già 7 delle 9 caselle riempite. Gli unici numeri mancanti dal quadrato sono 5 e 6. Vedendo quali numeri mancano da ogni quadrato, riga o colonna, possiamo usare il processo di eliminazione e il ragionamento deduttivo per decidere quali numeri devono andare in ogni spazio vuoto.

Per esempio, nel riquadro in alto a sinistra, sappiamo che dobbiamo aggiungere un 5 e un 6 per completare il riquadro, ma in base alle righe e ai riquadri vicini, non possiamo dedurre chiaramente quale numero aggiungere in quale spazio. Questo significa che per ora

Amigo

dovremmo ignorare il quadrato in alto a sinistra e cercare invece di riempire gli spazi in altre aree della griglia.

Non tirare a indovinare

Il Sudoku è un gioco di logica e di ragionamento, quindi non si deve indovinare. Se non sapete quale numero mettere in una certa casella, continuate a scansionare le altre aree della griglia fino a quando non vedete l'opportunità di inserire un numero. Ma non cercate di "forzare" nulla - il Sudoku premia la pazienza, l'intuizione e il riconoscimento dei modelli, non la fortuna cieca o l'indovinare.

Utilizzare il processo di eliminazione

Cosa intendiamo per "processo di eliminazione" nel Sudoku? Ecco un esempio. In questa griglia del Sudoku (mostrata sotto), mancano solo pochi numeri dalla colonna verticale all'estrema sinistra (cerchiata in blu): 1, 5 e 6.

Un modo per determinare quali numeri possono andare in ogni casella è quello di utilizzare il "processo di eliminazione" selezionando quali altri numeri sono già inclusi in ogni casella - poiché non ci può essere una duplicazione dei numeri da 1 a 9 in ogni casella (o riga o colonna).

	7	2			4	9		
3		4		8	9	1		
8	1	9			6	2	5	4
7		1					9	5
9					2		7	
			8		7		1	2
4		5			1	6	2	
2	3	7				5		1
				2	5	7		

Amigo

In questo caso, si può notare rapidamente che ci sono già degli 1 nelle caselle in alto a sinistra e al centro a sinistra della griglia (con gli 1 cerchiati in rosso). Ciò significa che nella colonna all'estrema sinistra è rimasto solo uno spazio dove potrebbe eventualmente andare un 1 - cerchiato in verde. È così che funziona il processo di eliminazione del Sudoku - si scopre quali caselle sono disponibili, quali numeri mancano - e poi si deduce, in base alla posizione di questi numeri nella griglia, quali numeri si inseriscono in ogni casella.

Le regole del Sudoku sono relativamente semplici - ma il gioco è infinitamente vario, con milioni di combinazioni di numeri possibili e una vasta gamma di livelli di difficoltà. Ma tutto si basa sul semplice principio di usare i numeri da 1 a 9, riempire i riquadri vuoti in base al ragionamento deduttivo, e non ripetere mai alcun numero all'interno di ogni quadrato, riga o colonna.

Amigo

Wordfeud

Introduzione

Lo scopo del gioco è quello di formare parole sul tabellone di gioco utilizzando le tessere che avete a disposizione. I punti vengono assegnati in base al "valore" di ogni piastrella e al tipo di casella su cui la piastrella è posizionata.

Posizionamento delle tessere

Le tessere sono posizionate in linea verticale o orizzontale sul piano di gioco. Almeno una delle tessere deve essere posizionata accanto ad una tessera esistente sulla scheda. Eccezione: alla prima mossa, una delle tessere deve essere posizionata al centro del quadro di gioco.

Piastrelle vuote

Oltre alle tessere normali, i giocatori possono anche ottenere tessere vuote dalla borsa. Queste tessere possono ricevere una lettera a vostra scelta quando vengono messe sul tabellone e valgono 0 punti.

Caselle bonus

Le caselle bonus sul tabellone cambiano il punteggio per una mossa come segue:

- DL (lettera doppia): I punti per la tessera posta su questa casella sono raddoppiati.
- TL (lettera tripla): I punti per la tessera posta su questa casella sono triplicati.
- DW (parola doppia): I punti per la parola che attraversa questa casella sono raddoppiati.
- TW (parola tripla): I punti per la parola che attraversa questa casella sono triplicati.

I moltiplicatori di lettere vengono applicati prima di prendere in considerazione i moltiplicatori di parole.

Se un giocatore usa tutte le 7 tessere, riceve 40 punti extra.

Passare il turno

Se un giocatore non è in grado di formare una nuova parola con le tessere a sua disposizione, può scegliere di lasciare il suo turno all'avversario. Se lo fa tre volte di seguito, la partita finisce e i punteggi finali vengono calcolati secondo le regole che seguono.

Scambio di tessere

Un giocatore può scegliere di scambiare una o più delle sue tessere invece di prendere il suo turno. Si noti che questo è possibile solo se nella borsa sono rimaste almeno sette tessere.

Limite di tempo di ogni giro

Un giocatore ha 72 ore per completare il suo turno. Dopo di che, il giocatore sarà automaticamente dichiarato sconfitto e il suo avversario vincerà la partita.

Amigo

Fine della partita

La partita finisce quando uno dei giocatori ha esaurito tutte le sue tessere e non ci sono più tessere nella borsa, o dopo tre turni consecutivi.

I punti sulle tessere rimanenti vengono sottratti dal punteggio di ogni giocatore, e poi aggiunti al punteggio dell'avversario se ha usato tutte le sue tessere. Il giocatore con il punteggio finale più alto vince la partita.