

Dungeon Chess

ideato da Fersini Sergio

Regolamento



Dungeon Chess

ideato da Fersini Sergio

GIOCATORI: 2.
DIFFICOLTA': media.
ETA': da 8 anni in su.

SCOPO DEL GIOCO:








due Giocatori si sfidano in un "dungeon" manovrando ciascuno una squadra composta da 12 elementi, con lo scopo di catturare tutti i personaggi ed i forzieri dell'avversario. Ogni personaggio si muove e cattura secondo direzioni prestabilite.

Vince chi ha conquistato più forzieri nel momento in cui termina la partita, cioè quando uno dei due Giocatori rimane con un solo personaggio.

OCCORRENTE:

1 piano di gioco (il dungeon),
32 sagome in cartoncino (personaggi e forzieri),
32 basette in plastica (in cui si inseriscono le sagome).
Le 32 sagome in cartoncino comprendono due serie di pezzi, differenti per colore, ciascuna composta da 12 personaggi e 4 forzieri:

Componenti di 1 squadra

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
|  |  |  |  |  |
| GUERRIERO KOR | MAGA | GUERRIERO | LOTTATORE | FORZIERE |
| 2 PEZZI indicati poi col simbolo: | 2 PEZZI indicati poi col simbolo: | 2 PEZZI indicati poi col simbolo: | 6 PEZZI indicati poi col simbolo: | 4 PEZZI indicati poi col simbolo: |
|  |  |  |  |  |

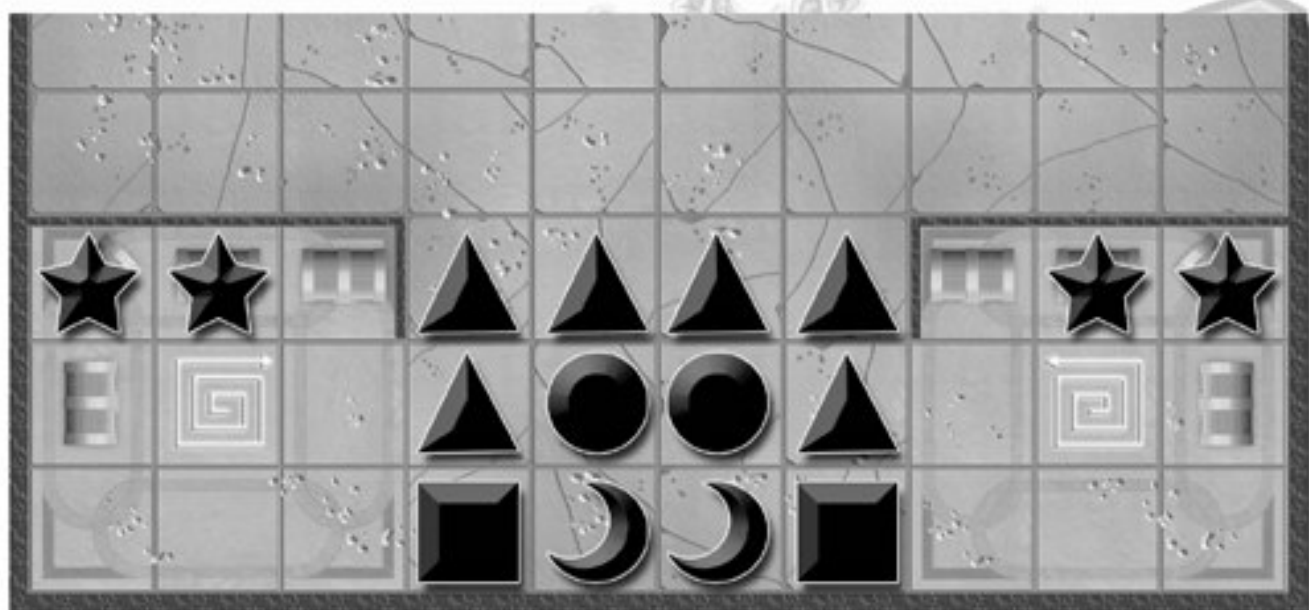
CAMPO DI GIOCO:

un piano di gioco (dungeon) diviso in $10 \times 14 = 140$ caselle, formanti la pavimentazione, che si alternano a scacchiera in due diverse tonalità di colore. I muri nel dungeon sono di colore nero e non possono essere oltrepassati dai personaggi che compongono le due squadre.

Sul piano di gioco vi sono 16 caselle raffiguranti un forziere chiuso, sulle quali vanno disposti i forzieri. Inoltre ci sono 4 caselle speciali che permettono il teletrasporto dei personaggi tra le suddette caselle.

SCHIERAMENTO:

il piano di gioco va posizionato coi lati di 10 caselle posti frontalmente ai due Giocatori. Ogni Giocatore posiziona i propri personaggi e forzieri nelle prime tre linee orizzontali come mostrato nella seguente figura:



LEGENDA:



casella forziere



casella di teletrasporto

CASELLE DI TELETRASPORTO:

le due caselle di teletrasporto nella propria metà piano, sono utilizzabili solo dai propri personaggi (non possono essere utilizzate dai personaggi avversari ma possono essere occupate da qualsiasi personaggio).

Il proprio personaggio che già occupa tale casella, può decidere di effettuare, come unica mossa del proprio turno, il teletrasporto nell'altra casella di teletrasporto della propria metà piano se questa risulta libera, cioè non occupata da altri personaggi.

(Le caselle di teletrasporto sono utili per cercare di confondere la tattica dell'avversario ma, ad esempio, possono utilizzarsi anche per cambiare colore di diagonale al Guerriero).

MOSSE:

ogni personaggio si sposta in modo differente.

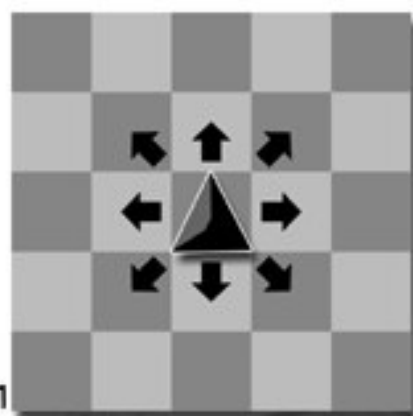
Il Giocatore è obbligato a muovere e non può ripetere la stessa mossa più di tre volte per turni successivi.

Al proprio turno il Giocatore può muovere un solo personaggio; poi muove l'altro Giocatore. La prima mossa spetta di diritto alla squadra di personaggi rossi.

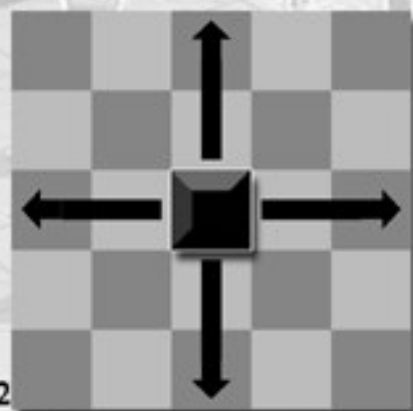
PERSONAGGI:

ogni personaggio si sposta sempre in linea retta, (verticale, orizzontale o diagonale) a condizione di non passare sopra gli altri personaggi.

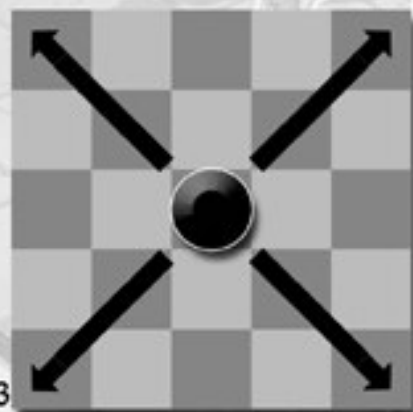
▲ LOTTATORE: (fig. 1)
si sposta di una casella per volta
in qualsiasi direzione (orizzontale,
verticale o diagonale).



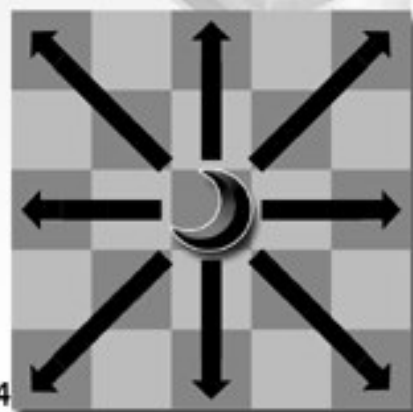
■ GUERRIERO KOR: (fig. 2)
si sposta in orizzontale o in
verticale, lontano quanto vuole.



● GUERRIERO: (fig. 3)
si sposta solo in diagonale e
lontano quanto vuole.



☾ MAGA: (fig. 4)
può spostarsi in tutte le direzioni
(orizzontale, verticale, diagonale)
e lontano quanto vuole.



★ FORZIERI:
non possono essere spostati dal
loro posizionamento iniziale o dal
posizionamento, successivo alla
conquista di uno di essi, in cui si
è scelto di collocare il forziere
appena conquistato.

fig.1

fig.2

fig.3

fig.4

CATTURA DEI PERSONAGGI:

ogni personaggio può catturare qualsiasi personaggio avversario che si trovi sotto tiro, cioè lungo una delle sue traiettorie di mosse possibili. La cattura non è obbligatoria. Si può catturare un solo personaggio per mossa. Il personaggio catturato viene tolto dal gioco. Per catturare un personaggio avversario occorre arrivare, con un proprio personaggio, sulla casella in cui questo è posizionato.

Un personaggio catturato può essere rimesso in gioco dando, come tributo, un forziere all'avversario. Il personaggio rimesso in gioco va posizionato in una casella libera della propria metà piano senza mettere sotto tiro un qualsiasi personaggio avversario.

Se non si hanno più forzieri a disposizione non possono essere rimessi in gioco i personaggi catturati.

CONQUISTA DEI FORZIERI:

i forzieri vengono conquistati quando si arriva, con un personaggio, in una delle caselle forziere avversarie in cui vi è posizionato un forziere. Appena si conquista un forziere, questo va posto in una delle proprie caselle forziere libere; il personaggio che conquista il forziere va riposizionato in una casella libera della propria metà piano (in una qualsiasi casella delle prime sette righe orizzontali di caselle).

www.serfergiochi.it

