

Dungeon Chess

SECONDA EDIZIONE

ideato da Sergio Fersini

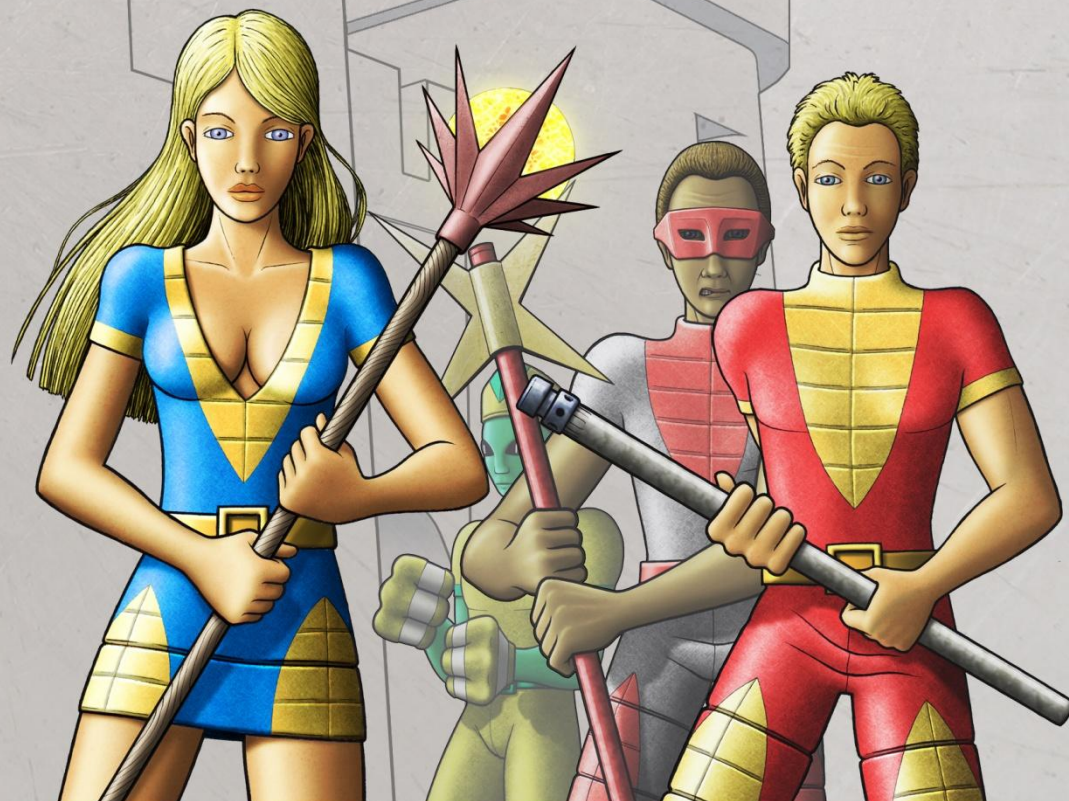
REGOLAMENTO

GIOCATORI: 2, 3, 4. DIFFICOLTÀ: media. ETA': da 8 anni in su.



SERFERGIOCHI

<https://www.giochidavolo-serfergiochi.com>



DungeonChess

SCOPO DEL GIOCO:

Due, tre o quattro giocatori si sfidano in un "dungeon" manovrando ciascuno una squadra composta da 6 personaggi con due forzieri a propria disposizione, allo scopo di catturare i personaggi degli avversari ed ottenere il maggior numero di forzieri.

Ogni personaggio si muove e cattura secondo direzioni prestabilite. Vince chi ha realizzato più punti in base ai personaggi e forzieri, propri o catturati agli avversari, in suo possesso nel momento in cui termina la partita, cioè quando tutti i giocatori eccetto uno rimangono 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); 10 carte "secret target".

Le 32 sagome in cartoncino comprendono quattro serie di pezzi (una per giocatore), differenti per colore, ciascuna composta da 6 personaggi e 2 forzieri.

CARTE "SECRET TARGET" (obiettivo segreto):

All'inizio del gioco vengono distribuite 2 carte "secret target" per ogni giocatore; ognuno di essi sceglierà una di tali 2 carte come suo obiettivo segreto, scartando l'altra carta nel mazzo "secret target" che viene poi tolto dal gioco; il tutto a carte coperte senza rivelare la propria carta agli avversari prima che termini la sfida. Se l'obiettivo indicato sulla propria carta è realizzato e mantenuto fino alla chiusura del gioco, si ottengono punti in più in base a quanto indicato dalla stessa carta.

Componenti di 1 squadra

				
GUERRIERO KOR	MAGA	GUERRIERO	LOTTATORE	FORZIERE
1 PEZZO indicato poi col simbolo: Gk vale 4 PUNTI	1 PEZZO indicato poi col simbolo: M vale 5 PUNTI	1 PEZZO indicato poi col simbolo: G vale 3 PUNTI	3 PEZZI indicati poi col simbolo: L vale 2 PUNTI	2 PEZZI indicati poi col simbolo: F vale 3 PUNTI

PIANO DI GIOCO: (il dungeon)

diviso in caselle che si alternano a scacchiera in due diverse tonalità di colore. I muri perimetrali nel dungeon non possono essere oltrepassati dai personaggi. Sul piano di gioco ci sono 8 caselle speciali che permettono il teletrasporto dei personaggi tra le suddette caselle. I personaggi che si trovano sulle caselle d'ingresso G ed M non possono essere catturati dagli avversari e non possono catturare a loro volta; questi entrano in gioco solo quando si trovano su una qualsiasi delle altre caselle del piano di gioco. I propri personaggi che si trovano nelle caselle G ed M devono essere messi in gioco obbligatoriamente se nel piano di gioco non ci sono altri propri personaggi. I personaggi in gioco non possono tornare o muoversi nelle caselle d'ingresso GM.

SCHIERAMENTO:

il piano di gioco va posizionato coi lati posti frontalmente ai giocatori. Ogni giocatore posiziona i propri personaggi e forzieri in corrispondenza delle proprie caselle d'ingresso scelte (se si gioca in 2 queste devono essere opposte frontalmente) in base a quanto indicato anche sul piano di gioco, come in figura:



LEGENDA:



casella di teletrasporto



caselle di ingresso MG

CASELLE D'INGRESSO MG

queste sono occupate dal proprio Guerriero e dalla propria Maga nello schieramento iniziale del gioco.

Durante lo svolgimento del gioco, se una di tali caselle o entrambe risultano libere, queste possono essere utilizzate unicamente per rimettere in gioco uno dei propri personaggi (uno qualsiasi, non necessariamente Guerriero o Maga) riscattati tramite i forzieri.

CASELLE DI TELETRASPORTO:

le due caselle di teletrasporto nella propria zona d'ingresso, 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 zona d'ingresso se questa risulta libera, cioè non occupata da altri personaggi.

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

MOSSE:

ogni personaggio si sposta in modo differente.

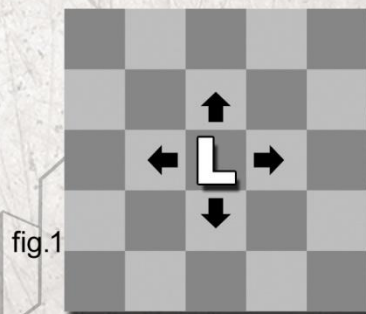
Il giocatore è obbligato a muovere e non può ripetere la stessa mossa più di tre volte per turni successivi.

Al proprio turno il giocatore può muovere un solo personaggio; poi, proseguendo in senso orario, muovono gli altri giocatori.

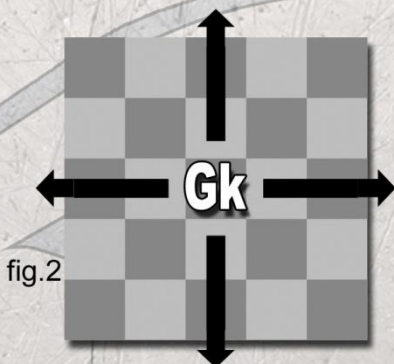
PERSONAGGI:

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

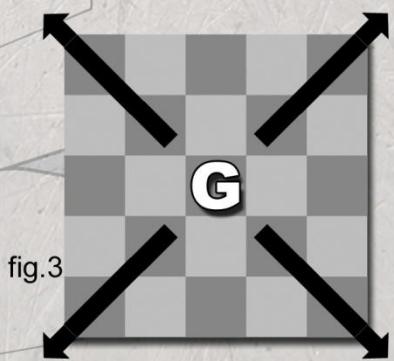
L **LOTTATORE:** (fig. 1)
si sposta di una casella per volta
in orizzontale o verticale.
Vale **2 PUNTI** vittoria.



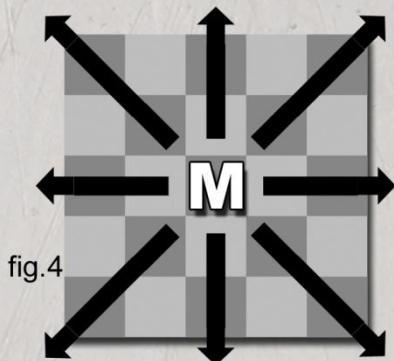
Gk **GUERRIERO KOR:** (fig. 2)
si sposta in orizzontale o in
verticale, lontano massimo tre
caselle. Vale **4 PUNTI** vittoria.



G **GUERRIERO:** (fig. 3)
si sposta solo in diagonale e
lontano massimo tre caselle.
Vale **3 PUNTI** vittoria.



M **MAGA:** (fig. 4)
può spostarsi in tutte le direzioni
(orizzontale, verticale, diagonale)
e lontano massimo tre caselle.
Vale **5 PUNTI** vittoria.



F **FORZIERE:**
non viene messo nella scacchiera
di gioco ma viene usato per
liberare un proprio personaggio
catturato.
Vale **3 PUNTI** vittoria.

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 dalla casella in cui si trovava e posto in prossimità del lato del piano di gioco (esternamente allo stesso) dalla parte del giocatore che lo ha catturato, in modo che sia visibile da tutti i giocatori. 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 che lo ha catturato. Il personaggio rimesso in gioco va posizionato in una casella libera delle proprie "caselle d'ingresso MG". Se non si hanno più forzieri a disposizione non possono essere rimessi in gioco i personaggi catturati dagli avversari.

REGOLA "ALMENO UNO!":

quando un giocatore rimane con un solo personaggio, giocando in 3 o 4, questo non può essere catturato, continuando a giocare fino alla chiusura della sfida.

CHIUSURA DEL GIOCO:

quando tutti i giocatori tranne uno, rimangono con un solo personaggio, il gioco termina. Si passa quindi al conteggio dei punti guadagnati in base ai personaggi ed ai forzieri in possesso di ogni giocatore nel momento in cui termina la sfida. Il giocatore che realizza il punteggio maggiore sarà il primo classificato vincitore.