

IL TORRAZZO

di Bagnolo in Piano

Nel lontano 1354 la nobile famiglia dei Gonzaga fece ricostruire l'antico castello di Bagnolo in Piano, poi distrutto nuovamente nel 1702. Il Torrazzo, figlio di una danza di potere capace di attrarre alleati e respingere nemici, è oggi l'unica testimonianza rimasta della fortezza. In onore al Casato dei Gonzaga di Novellara e Bagnolo spetta ora ai giocatori del Regno del Torrazzo sfidarsi per ricostruire il magnetico castello!



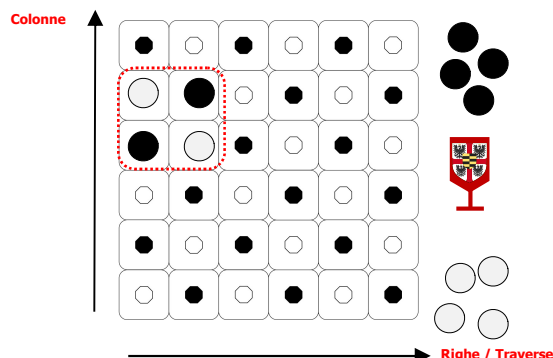
N° giocatori: 2 **Età:** 14+ **Materiali:** tabellone, 12 torrazzi (6 bianchi - 6 neri), Stemma dei Gonzaga di Novellara e Bagnolo

Obiettivo del gioco: a turno, i giocatori devono eseguire una "mossa magnetica" al fine di creare un "castello quadrato" composto da 3 o 4 torrazzi.

PREPARATIVI

- Decidere a sorte chi gioca con i torrazzi neri e chi con i bianchi. Il giocatore "nero" ha il turno iniziale mentre il "bianco" crea il setup di partenza. Alternarsi in caso di più sfide.
- Setup di partenza. Il "bianco" deve collocare sul tabellone 2 torrazzi bianchi e 2 torrazzi neri presso 4 caselle adiacenti tra loro (detto "quadrato misto"). Il "bianco" può decidere di creare il quadrato misto in qualsiasi zona del tabellone disponendo i torrazzi come crede. Ad esempio, nella figura a destra si ha un setup "laterale" con i 4 torrazzi "incrociati". Attenzione! La scelta del setup è importante, se fatta male può costare subito la partita!
- Collocare a lato del tabellone i rimanenti 8 torrazzi (4 a testa del proprio colore) e lo Stemma dei Gonzaga di Novellara e Bagnolo (pedina ostacolo neutra).
- Si consiglia di utilizzare una "app" tipo Chess Clock (orologio per scacchi) per limitare la sfida ad un tempo massimo di 15 minuti (obbligatorio per partite ufficiali e tornei).

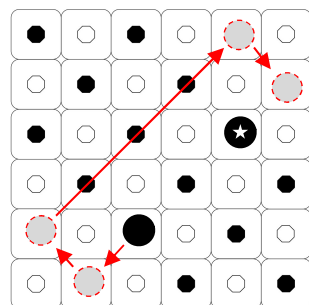
Guarda il video tutorial del gioco presso l'account Instagram: [gioco il torrazzo](#)



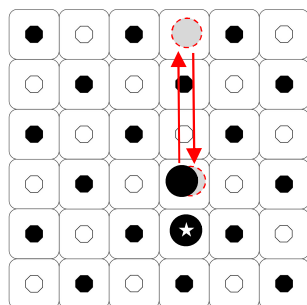
REGOLE

Il giocatore di turno deve prendere un proprio torrazzo "magnetico" a lato del tabellone, inserirlo presso una casella vuota a scelta ed eseguire la "mossa magnetica", ossia: attrarre un torrazzo avversario (colore diverso) oppure respingere un proprio (stesso colore). È vietato collocare un torrazzo presso una casella dove non sia possibile eseguire la "mossa magnetica", se invece vi sono più potenziali "mosse magnetiche" bisogna sceglierne una. Si precisa che "attrarre" significa avvicinare un torrazzo avversario, distante di almeno una casella vuota, fino alla casella adiacente del torrazzo "magnetico" appena inserito mentre "respingere" significa allontanare dal torrazzo "magnetico" un altro torrazzo dello stesso colore, fin quando esso non incontra ostacoli: un torrazzo, un bordo del tabellone o lo Stemma dei Gonzaga. Attenzione! 1) E' possibile attrarre o respingere un torrazzo solo se esso è in "linea di vista" con il torrazzo "magnetico" inserito. 2) Il percorso del torrazzo attratto o respinto deve seguire traiettorie orizzontali, verticali o diagonali attraverso caselle vuote. 3) Il torrazzo attratto o respinto termina la corsa solo nel momento in cui incontra un ostacolo, è vietato fermare la corsa del torrazzo presso una casella a scelta. 4) Quando un giocatore ha inserito tutti i 4 torrazzi a lato del tabellone deve prenderne uno proprio presente nella traversa (riga orizzontale) del tabellone più vicina a se stesso, collocarlo in un'altra casella a scelta ed eseguire la "mossa magnetica". Il giocatore, in caso di più torrazzi del proprio colore sulla stessa traversa, deve sceglierne uno (vantaggio di scelta!).

Regola del rimbalzo: il giocatore, ogni volta che un torrazzo respinto incontra i bordi del tabellone, può decidere di lasciarlo presso la casella d'arrivo oppure di farlo "rimbalzare" e proseguire, come se fosse una palla da biliardo, fin quando non incontra ostacoli lungo la traiettoria (un torrazzo, un bordo del tabellone o lo Stemma dei Gonzaga). Si specifica che un torrazzo non può rimbalzare quando incontra un altro torrazzo o lo Stemma dei Gonzaga oppure se viene respinto diagonalmente presso una delle 4 caselle ad angolo del tabellone. Di seguito si illustrano 2 differenti esempi di rimbalzo (diagonale ed ortogonale) utilizzando torrazzi neri:



Esempio di 3 rimbalzi in diagonale con 4 potenziali caselle d'arrivo (a scelta)

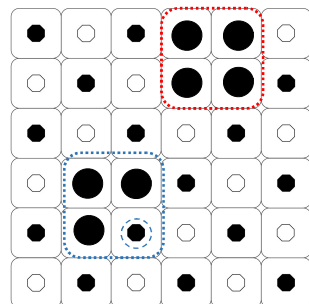


Esempio di 1 rimbalzo in verticale con 2 potenziali caselle d'arrivo (a scelta)

- ★ : Torrazzo "magnetico" inserito presso il tabellone
- : Torrazzo già presente e respinto dal torrazzo inserito
- : Potenziali caselle d'arrivo del torrazzo respinto (a scelta)
- : Potenziale percorso del torrazzo respinto (a scelta)

Lo scopo di collocare i torrazzi eseguendo man mano le "mosse magnetiche" è quello di creare, con i propri torrazzi, una delle 14 varianti di "castello quadrato" (completo o diroccato) presso qualsiasi zona del tabellone. Di seguito si illustrano le possibili 14 varianti di "castello quadrato" utilizzando come esempio i torrazzi neri:

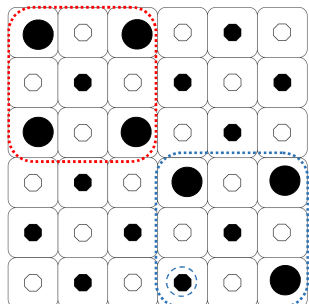
2 varianti



Castello di 4 torrazzi adiacenti dello stesso colore. Il castello di 4 torrazzi è detto "castello completo".

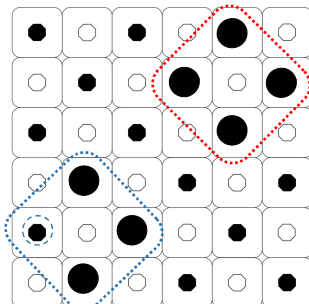
Castello di 3 torrazzi adiacenti dello stesso colore con la quarta casella vuota del "quadrato" raffigurante un ottagono dello stesso colore. Il castello di 3 torrazzi con ottagono è detto "castello diroccato".

8 varianti



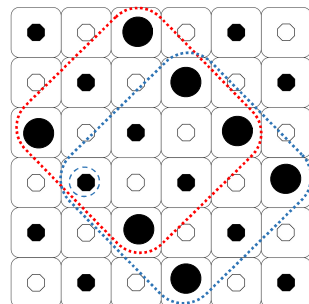
Castello completo formato da 4 torrazzi dello stesso colore separati tra loro dallo stesso numero di caselle (1,2,3 o 4 caselle vuote od occupate). Varianti: 4.

2 varianti



Castello completo "obliquo" di 4 torrazzi adiacenti dello stesso colore. Castello diroccato "obliquo" formato da 3 torrazzi adiacenti dello stesso colore con la quarta casella vuota del "quadrato" raffigurante un ottagono dello stesso colore.

2 varianti



Castello completo "obliquo" formato da 4 torrazzi dello stesso colore separati tra loro da una casella vuota od occupata. Castello diroccato "obliquo" formato da 3 torrazzi dello stesso colore separati tra loro da una casella vuota od occupata e con la quarta casella vuota del "quadrato" raffigurante un ottagono dello stesso colore.

Stemma dei Gonzaga: il giocatore, dopo la "mossa magnetica" e prima di passare il turno, ha la facoltà di inserire lo Stemma dei Gonzaga (pedina ostacolo neutrale) presso una casella vuota a scelta. Se lo Stemma dei Gonzaga è già presente sul tabellone è possibile spostarlo presso un'altra casella vuota a scelta.

Vittoria: vince la sfida il giocatore che, alla fine del proprio turno, ha creato un "castello quadrato" (completo o diroccato) grazie ad una propria mossa magnetica.

Durata della partita: i giocatori possono impostare la durata della partita a piacimento; ad esempio, possono decidere di giocare al meglio delle 3 o 5 sfide, a scelta!