

2NELS(C)ACCO - DADI

INTRODUZIONE

Gioco di strategia basato sulle regole degli **scacchi tradizionali** per quanto riguarda le mosse delle singole pedine (non ci sono però i **pedoni**).

Scopo del gioco = mangiare/catturare/prendere i due re avversari.

Non esiste la posizione di “**sotto Scacco**”, ovvero l’obbligo di spostare il Re quando è minacciato da un pezzo avversario (quindi non è obbligatorio spostare il Re o difenderlo con un altro pezzo).

I pezzi avversari vengono mangiati/catturati/presi come negli scacchi tradizionali.

Il piano di gioco è la tradizionale **scacchiera** con 64 caselle bianche e nere.

Vengono utilizzati **due dadi a 6 facce con numeri da 1 a 6**.

Esiste una precisa identificazione fra numeri dei **dadi** e singoli **pezzi**.

A) COLORI

I due giocatori sono rappresentati da due colori diversi (uno per ciascuno):

GIOCATORE 1

Rosso

GIOCATORE 2

Blu/Azzurro

B) PEZZI

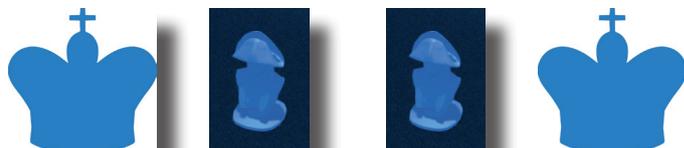
Ciascun giocatore ha a disposizione:

◆ 2 Re

- **Giocatore 1: 2 rossi**



- **Giocatore 2: 2 blu/azzurri**



◆ 2 Regine

- **Giocatore 1: 2 rosse**

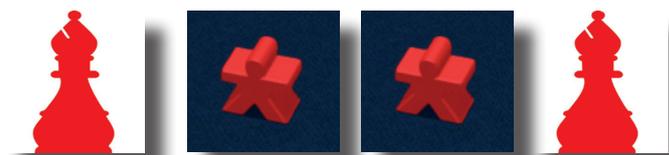


- **Giocatore 2: 2 blu/azzurre**



◆ 4 Alfieri

- **Giocatore 1: 2 rossi**



- **Giocatore 2: e 2 blu/azzurri**



◆ 4 Torri

- **Giocatore 1: 2 rosse**

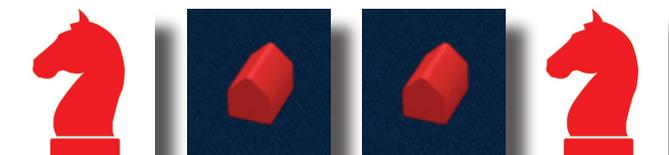


- **Giocatore 2: 2 blu/azzurre**



◆ 4 Cavalli

- **Giocatore 1: 2 rossi**

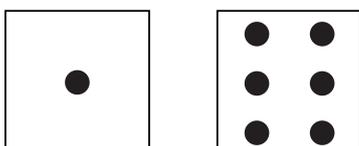


- **Giocatore 2: 2 blu/azzurri**



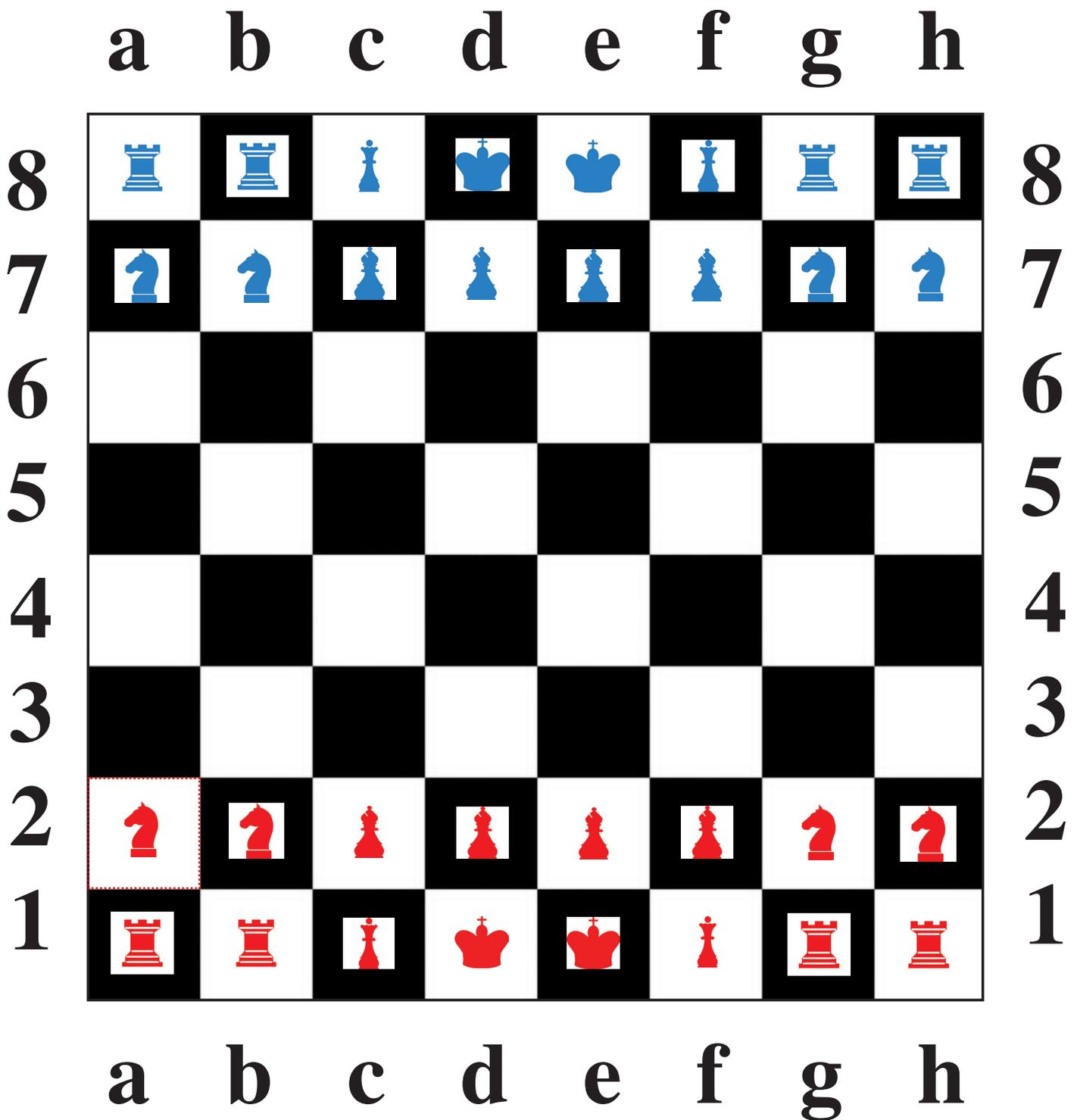
C) DADI

Vengono utilizzati due dadi a 6 facce con numeri da 1 a 6



D) DISPOSIZIONE PEZZI

I pezzi vengono disposti secondo il seguente schema:



E) DISPOSIZIONE PEZZI

I pezzi vengono disposti secondo le seguenti coordinate:

ROSSO

Re = D 1

Re = E 1

Regina = C 1

Regina = F 1

Torre = A 1

Torre = B 1

Torre = G 1

Torre = H 1

Cavallo = A 2

Cavallo = B 2

Cavallo = G 2

Cavallo = H 2

Alfiere = C 2

Alfiere = D 2

Alfiere = E 2

Alfiere = F 2

AZZURRO

Re = D 8

Re = E 8

Regina = C 8

Regina = F 8

Torre = A 8

Torre = B 8

Torre = G 8

Torre = H 8

Cavallo = A 7

Cavallo = B 7

Cavallo = G 7

Cavallo = H 7

Alfiere = C 7

Alfiere = D 7

Alfiere = E 7

Alfiere = F 7

F) COME SI GIOCA/REGOLE

INIZIA sempre il giocatore rappresentato dal colore **Rosso**.

SEGUE il giocatore contraddistinto dal colore **Blu/Azzurro**.

Il giocatore può muovere il pezzo solo se ha il numero corrispondente (la faccia dei **dadi** lanciati).

In caso di presenza dello stesso numero (nei due dadi) deve comunque muovere due pezzi diversi; **non può effettuare una doppia mossa**.

Ci sono quindi quattro opzioni:

1. muovere il pezzo corrispondente al numero uscito.
2. non muovere (e perdere il turno) se il pezzo corrispondente è già stato catturato.
3. non muovere (e perdere il turno) se il pezzo corrispondente è chiuso senza possibilità di muoversi.
4. muovere qualsiasi pezzo a scelta se esce il Jolly (sei).

G) IDENTIFICAZIONE PEZZI

RE



REGINA



TORRE



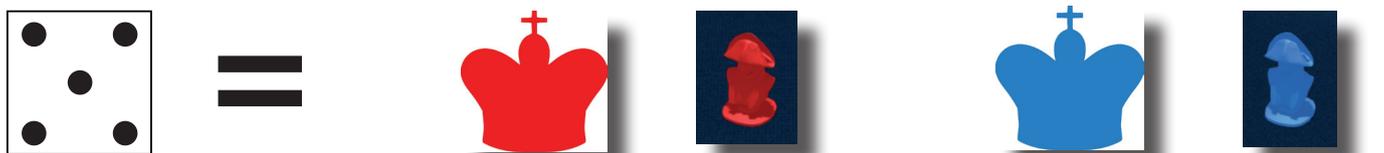
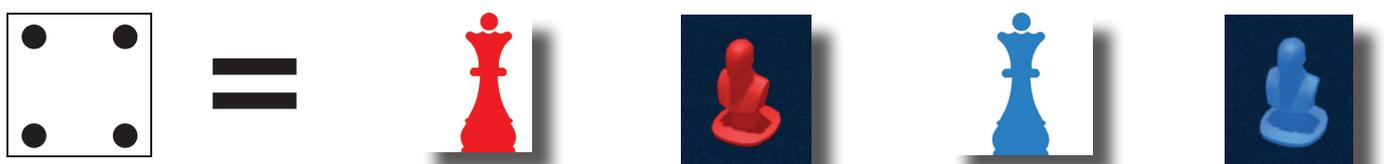
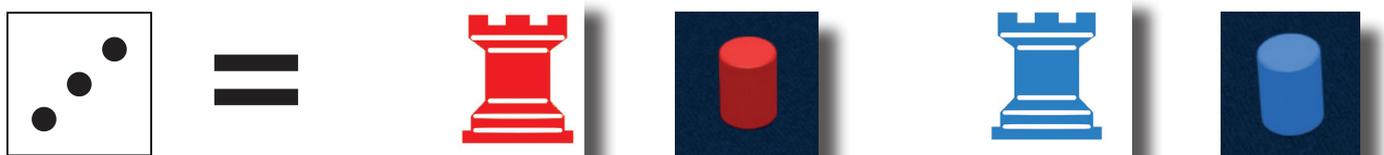
ALFIERE



CAVALLO



H) CORRISPONDENZA NUMERI/PEZZI



H) TABELLONE

È un gioco di abilità e strategia basato sulle regole degli **scacchi tradizionali** per quanto riguarda le mosse dei singoli pezzi impegnati nel Gioco.

Il **Re** si muove (e cattura) di una casella in ogni direzione (non può saltare altri pezzi); l'**Arrocco** non è consentito.

La **Regina** si muove (e cattura) in ogni direzione (non può saltare altri pezzi).

L'**Alfiere** si muove (e cattura) in diagonale (non può saltare altri pezzi).

La **Torre** si muove (e cattura) in orizzontale e verticale (non può saltare altri pezzi).

Il **Cavallo** si muove (e cattura) a **L** (due caselle in orizzontale e una in verticale, oppure due caselle in verticale e una in orizzontale); **può "saltare" gli altri pezzi.**

Non ci sono i **pedoni**.

Scopo del gioco = catturare i due re avversari.

Non esiste la posizione di "sotto Scacco", ovvero l'obbligo di spostare il Re quando è minacciato da un pezzo avversario (quindi non esiste l'obbligo di spostare il Re o di difenderlo con un altro pezzo).

I pezzi avversari vengono "presi" e quindi "eliminati" come negli scacchi tradizionali.

Vengono utilizzati due Dadi per giocatore.

Esiste una precisa identificazione fra numeri dei dadi e pezzi.

COLORI

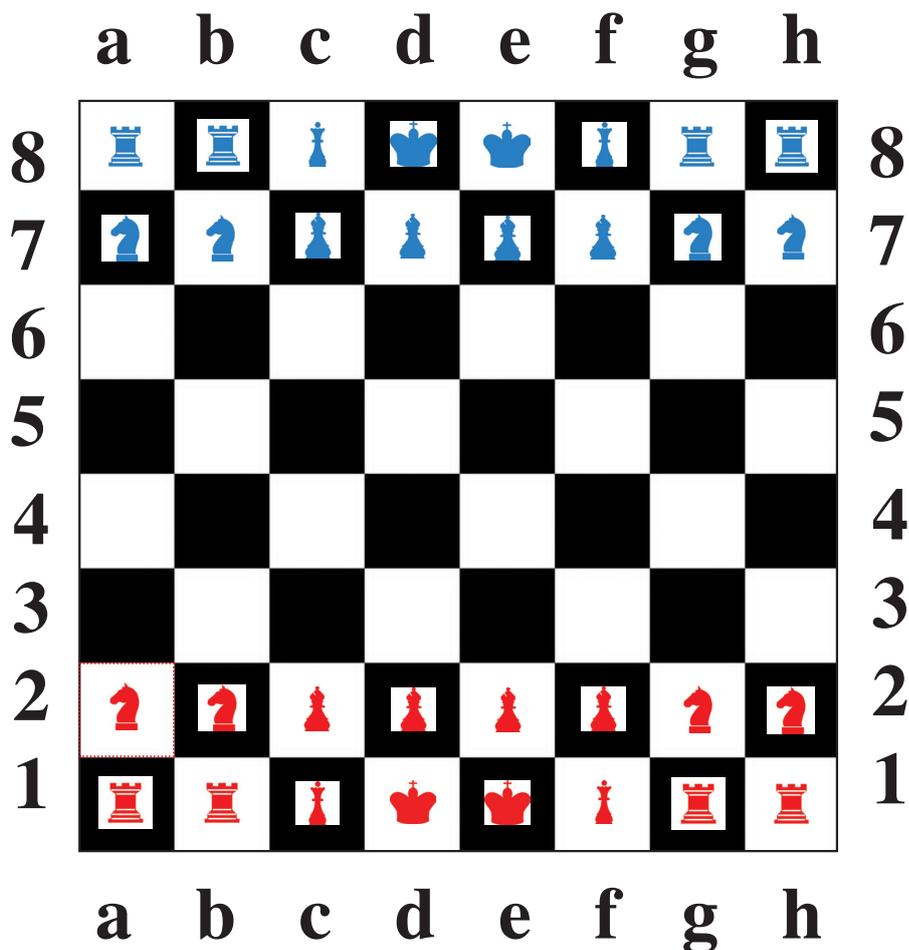
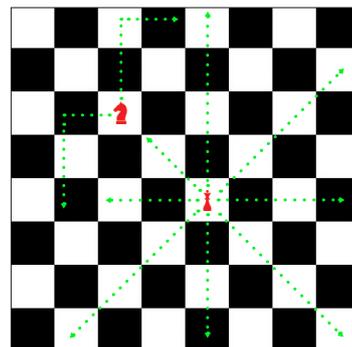
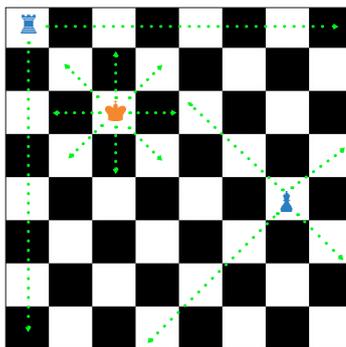
I due giocatori sono rappresentati da due colori diversi:

Giocatore 1

Colore rosso

Giocatore 2

Colore blu/azzurro



COME SI GIOCA/REGOLE

INIZIA sempre il giocatore rappresentato dal colore **Rosso**

SEGUE il giocatore contraddistinto dal colore **Blu/Azzurro**

Il giocatore può muovere il pezzo solo se ha il numero corrispondente (la faccia dei **dadi** lanciati).

In caso di presenza dello stesso numero (nei due dadi) deve comunque muovere due pezzi diversi; **non può effettuare una doppia mossa con un singolo pezzo.** Se c'è corrispondenza, la mossa, se possibile, è obbligatoria.

Ci sono quindi quattro opzioni:

1. muovere il pezzo corrispondente al numero uscito.
2. non muovere (e perdere il turno) se il pezzo corrispondente è già stato catturato.
3. non muovere (e perdere il turno) se il pezzo corrispondente è chiuso senza possibilità di muoversi.
4. muovere qualsiasi pezzo a scelta se esce il Jolly (sei).