

# 2NELS(C)ACCO - DOMINO

## 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 utilizzate le **28 tessere del domino con 7 numeri da 0 a 6**.

Esiste una precisa identificazione fra **numeri sulle tessere del Domino** e singoli **pezzi**.

## A) COLORI

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

### GIOCATORE 1

**Rosso**

### GIOCATORE 2

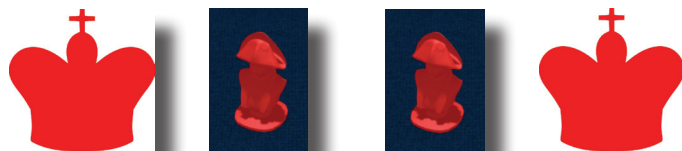
**Blu/Azzurro**

## B) PEZZI

Ciascun giocatore ha a disposizione:

### ◆ 2 Re

- **Giocatore 1: 2 rossi**

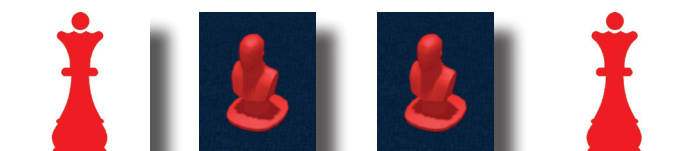


- **Giocatore 2: 2 blu/azzurri**



### ◆ 2 Regine

- **Giocatore 1: 2 rosse**

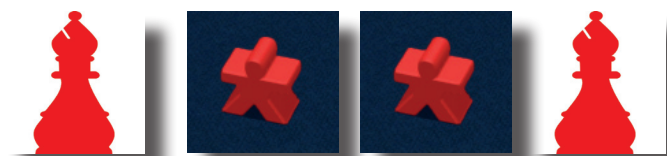


- **Giocatore 2: 2 blu/azzurre**

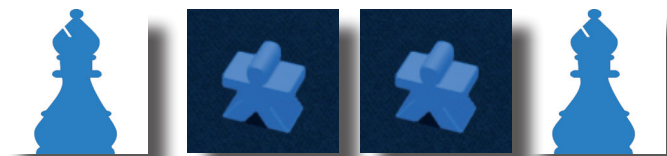


◆ 4 Alfieri

- **Giocatore 1: 2 rossi**

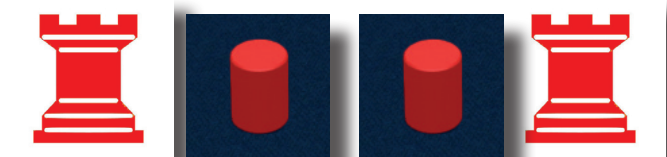


- **Giocatore 2: e 2 blu/azzurri**



◆ 4 Torri

- **Giocatore 1: 2 rosse**



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



◆ 4 Cavalli

- **Giocatore 1: 2 rossi**

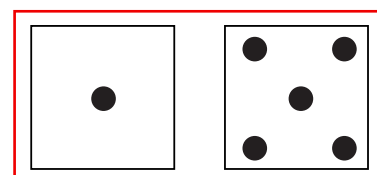
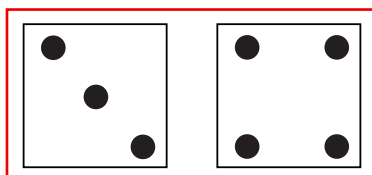
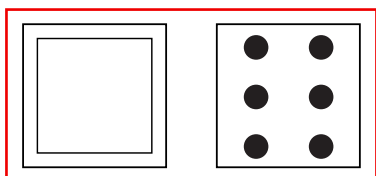


- **Giocatore 2: 2 blu/azzurri**



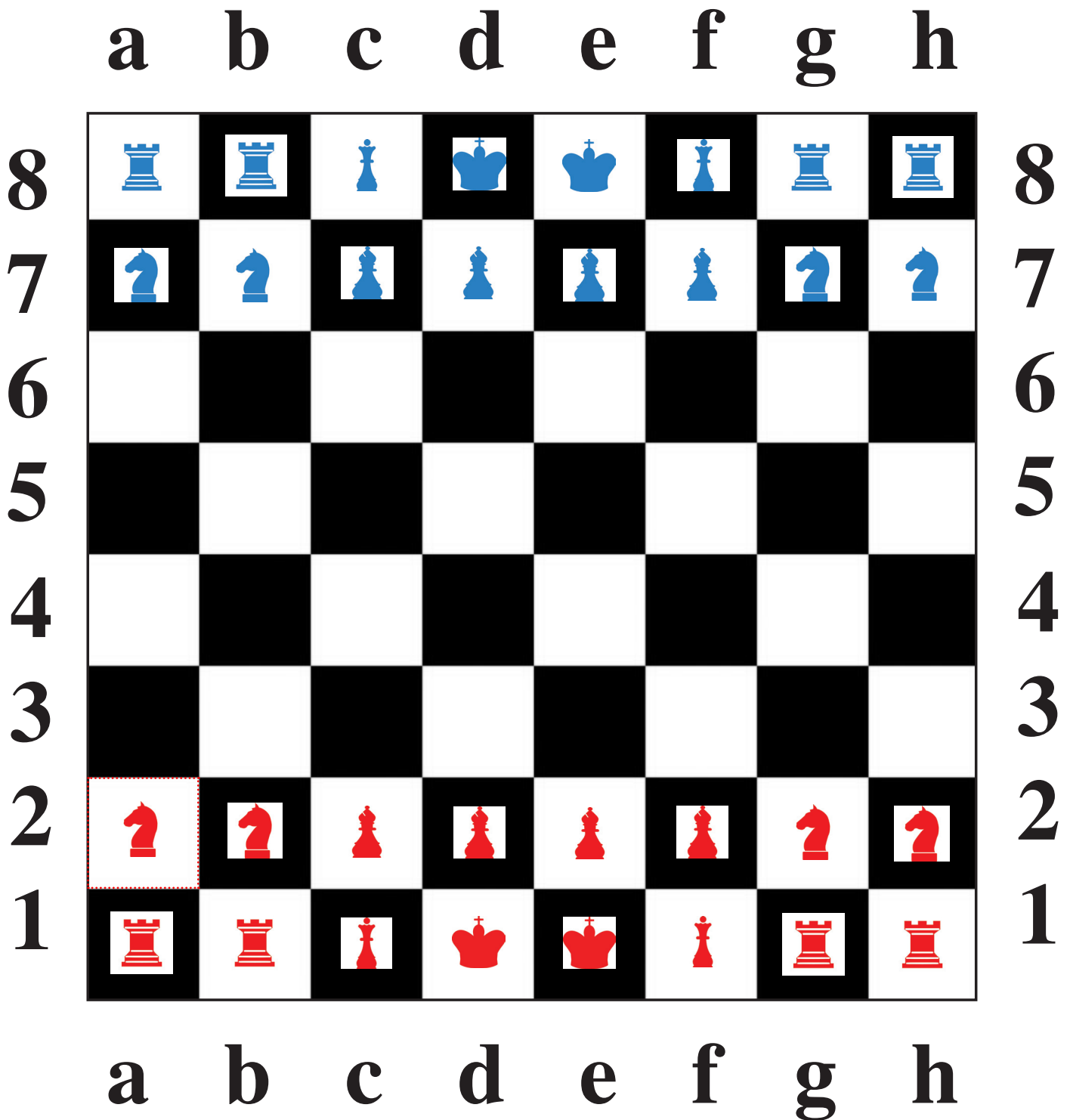
C) PEDINE DOMINO

Vengono utilizzate 28 tessere del Domino con doppio numero e pallini da 0 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 nelle tessere del **Domino**.

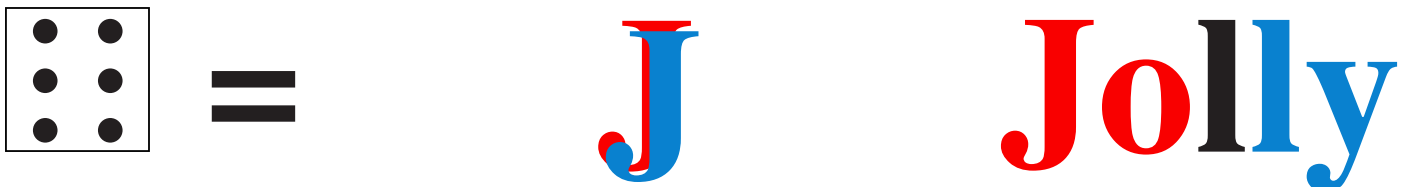
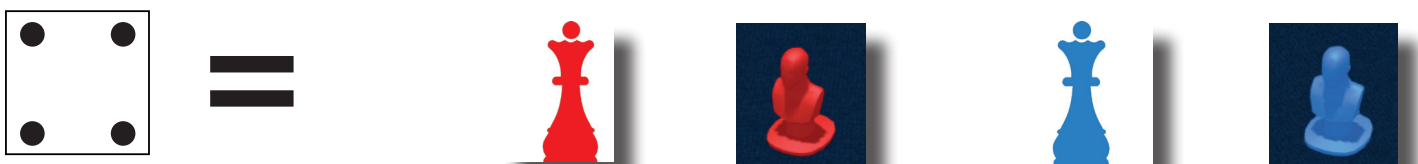
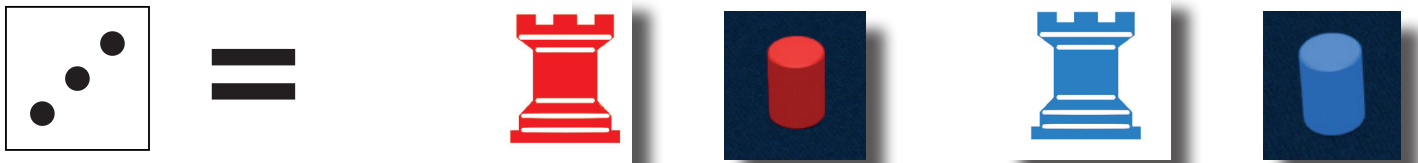
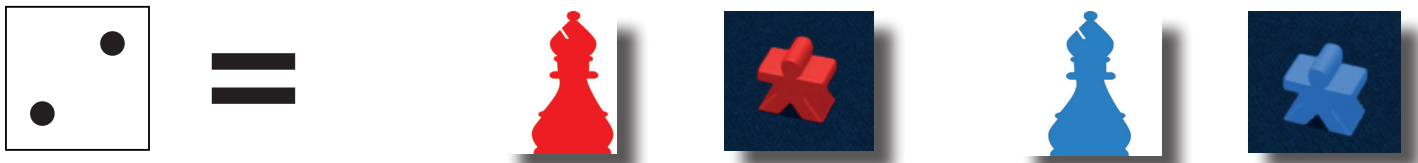
In caso di presenza dello stesso numero (nella tessera del **Domino**) deve comunque muovere due pezzi diversi; **non può effettuare una doppia mossa**.

### Ci sono quindi cinque 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. non muovere (e perdere il turno) se esce lo zero.
5. muovere qualsiasi pezzo a scelta se esce il Jolly (sei).

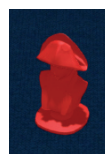
Quando tutte e 28 le tessere del **Domino** sono state utilizzate, vengono nuovamente girate e mischiate, per iniziare un nuovo turno.

G) CORRISPONDENZA NUMERI/PEZZI

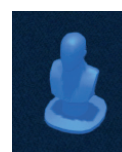


## H) IDENTIFICAZIONE PEZZI

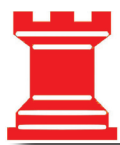
**RE**



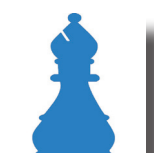
**REGINA**



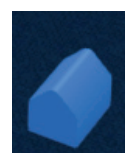
**TORRE**



**ALFIERE**



**CAVALLO**



## I) 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.

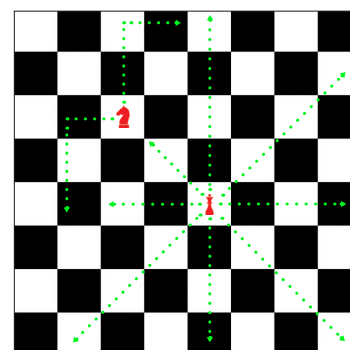
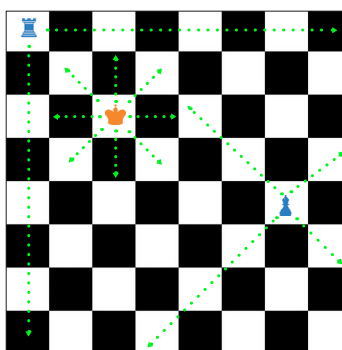
La **Regina** si muove (e cattura) in ogni direzione (non può saltare altri pezzi).

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.

Viene utilizzato un set di 28 tessere del **Domino**.

Esiste una precisa identificazione fra tessere e pezzi.

### COLORI

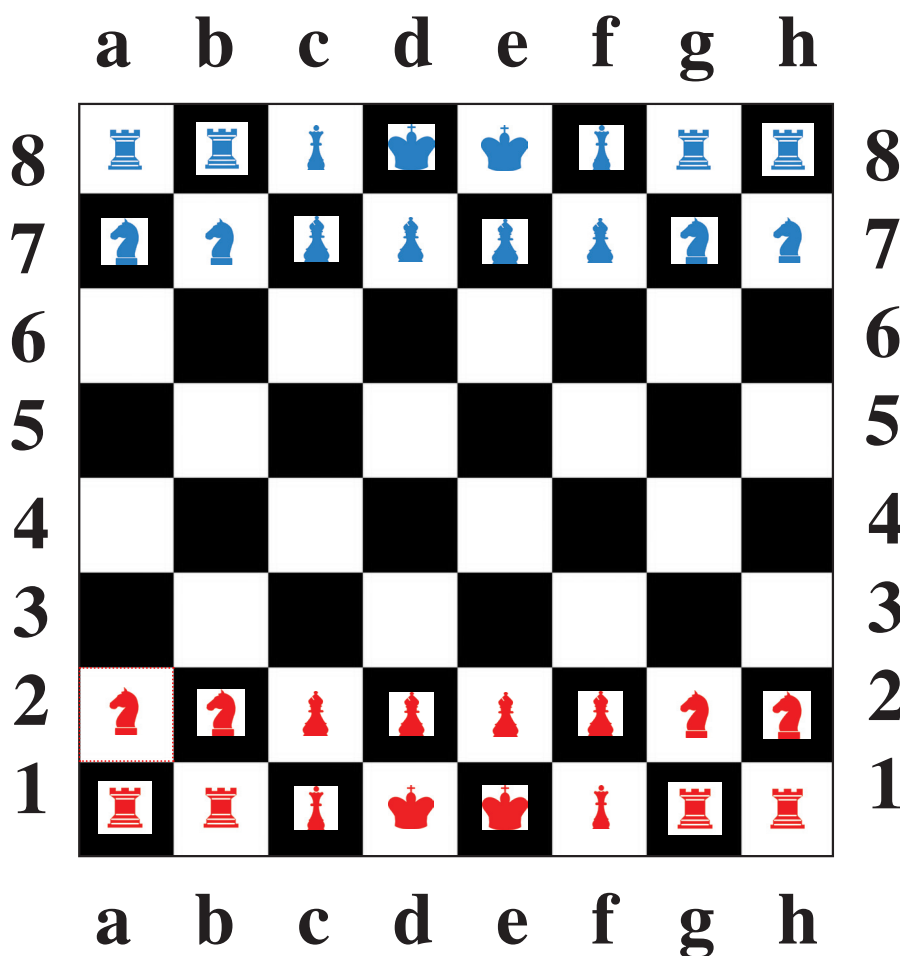
I due giocatori sono rappresentati da quattro colori diversi:

**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 nelle tessere del **Domino**.

In caso di presenza dello stesso numero (nelle tessere del **Domino**) 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 obbligata.

### Ci sono quindi cinque 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. non muovere (e perdere il turno) se esce lo zero.
5. muovere qualsiasi pezzo a scelta se esce il Jolly (sei).

Quando tutte e 28 le tessere del **Domino** sono state utilizzate, vengono nuovamente girate e mischiate, per iniziare un nuovo turno.