

ACTA NON VERBA

...Lo scontro con il nemico ormai prossimo è inevitabile... Ora l'unica diplomazia possibile è quella della Spada ...

REGOLAMENTO TORNEO SCACCHI ROMANI: LATRUNCULI

Requisiti di Esperienza: NESSUNO (o infarinatura dinamiche giochi di Dama, Scacchi e Giochi Astratti)

Difficoltà di Regolamento: Molto Bassa **Difficoltà di Gioco:** Medio Bassa **Profondità di Sfida:** Alta

OBBIETTIVO: Eliminazione totale o riduzione ad 1 sola unità delle pedine avversarie, anche tramite impedimento di qualsiasi mossa legale o blocco dello schieramento avversario rimasto in campo.

TABELLONE INIZIALE: schieramento di 8 pedine ciascuno già posizionate ai lati opposti di tabellone

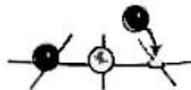
MOVIMENTO: A turno, Ogni Pedina può muovere come la Torre degli Scacchi dunque avanti, indietro, destra e sinistra di tanti spazi quanto necessario o possibile. Il suo potere offensivo di cattura(:non di mossa) è da Torre ma anche da Alfiere e dunque vale anche in diagonale.

Rilasciare la Pedina equivale a mossa terminata, ma in caso di accidentale mossa NON legale è fatto obbligo di riposizionare la pedina nella casella di partenza e rivalutare una qualsiasi altra mossa legale.

NON è possibile terminare il movimento in mezzo a 2 pedine avversarie già posizionate, nemmeno nel caso in cui questa ipotetica mossa ci garantirebbe una cattura avversaria(: perché mossa suicida)

I Muri esterni di tabellone NON sono mai parte attiva di cattura, ma le 4 posizioni di Angolo invece, se circondate provocano cattura. Circondare più pedine in angolo con scorrimento di lato provoca eventualmente solo il blocco avversario e non la cattura.

CATTURA: Quando durante la mossa si blocca la pedina avversaria(:o più) tra due di nostro possesso in orizzontale, verticale e anche in diagonale.



La Pedina catturata viene tolta dal gioco e non vi può rientrare.

I muri non catturano ma se 1 pedina in posizione di angolo è circondata viene eliminata. La cattura multipla di angolo NON è possibile, ma può bloccare le possibilità di mosse avversarie.

Cattura multipla : Valida sia come filotto di più pedine e anche su eventuali posizioni simultanee. Nel caso in cui con una mossa racchiuda un filotto di più pedine avversarie queste vengono sorprese alle spalle ed eliminate. Nell'esempio | O X X X O | vediamo O chiudere un filotto X mangiando 3 pedine avversarie X. ogni Pedina catturata viene tolta definitivamente dal gioco e non può rientrare

STALLO: in caso mosse ridondanti, ripetitive o infruttuose o la ripetizione di round identici, interverrà il giudice per dichiarare risultato di partita e attestare la ripetizione di sfida.