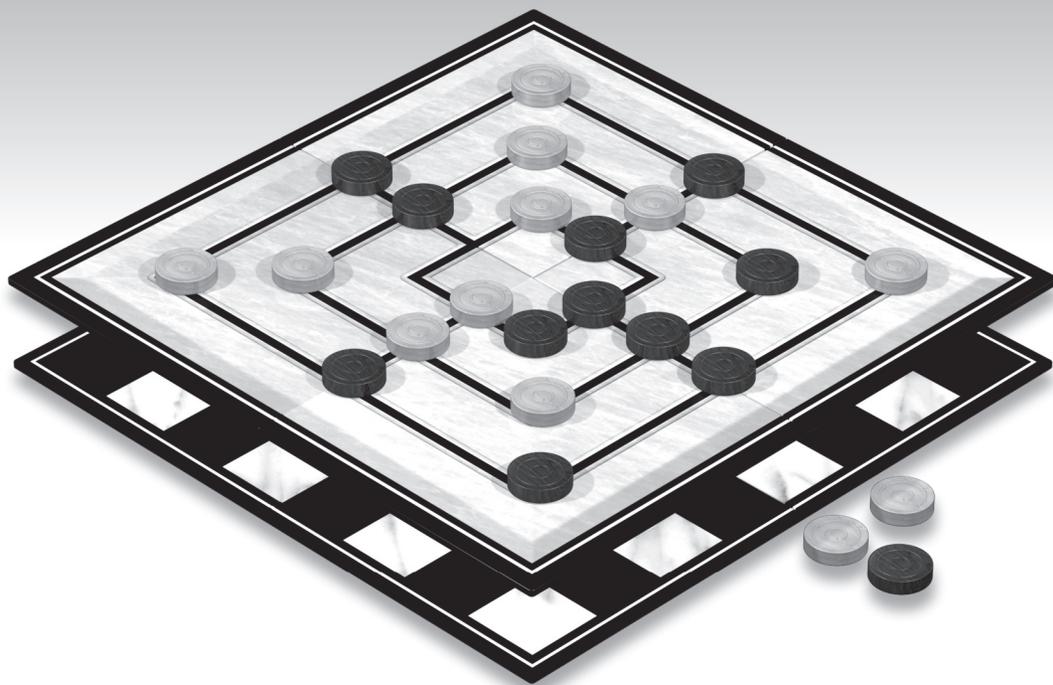


Dame Mühle

DAMA/MULINO



① Regole del gioco



1 Regole del gioco

DAMA

Contenuto

- 12 pedine nere
- 12 pedine bianche
- 1 damiera

Scopo del gioco

I giocatori devono cercare di conquistare le pedine dell'avversario oppure bloccarlo completamente.

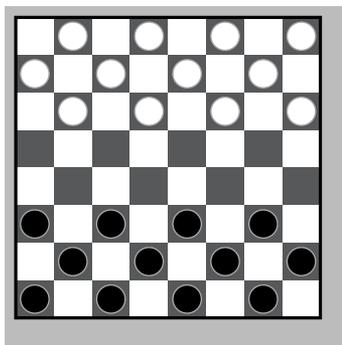
Preparativi

I giocatori si siedono di fronte e sistemano la damiera al centro, in modo che ognuno abbia una casella nera d'angolo alla sinistra. Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 12 pedine di tale colore. Le pedine vanno sistemate sulla damiera in modo che nelle prime tre righe su ognuno dei due lati tutte le caselle scure siano occupate (v. immagine). Il giocatore con le pedine bianche inizia la partita.

Svolgimento del gioco

Si gioca soltanto sulle caselle scure. I giocatori muovono alternativamente una pedina procedendo in avanti di una casella e in senso diagonale. Non si può muovere sulle caselle occupate da un'altra pedina, propria o dell'avversario. Se dietro ad una pedina avversaria vi è una casella libera, bisogna saltare oltre tale pedina nella casella libera e prenderci infine la pedina avversaria. Ciò viene chiamato „presa“ oppure „mangiare“. Possono essere mangiate anche più pedine avversarie allo stesso tempo (anche con cambiamenti di direzione), ma solo se dietro ogni pedina vi è una casella libera. Tutte le pedine mangiate vengono tolte dalla damiera. È comunque proibito indietreggiare e mangiare all'indietro.

Se una pedina raggiunge l'ultima riga (la base) dell'avversario essa diventa dama. Lo si mostra ponendo su di essa un'altra pedina già mangiata dello stesso colore. Una dama può avanzare o indietreggiare fin dove vuole, sempre se le caselle sono libere. La dama può mangiare anche in tutte le direzioni e anche senza trovarsi immediatamente davanti alla pedina avversaria (o pezzo avversario). Deve però poi toccare la casella direttamente dietro tale pezzo. La dama può certamente anche effettuare delle prese a catena e può essere man-



giata come tutte le altre pedine. Ogni giocatore può avere più di una dama.

Se un giocatore può mangiare, è costretto ad effettuare questa mossa. Se ha varie possibilità di presa, può scegliere liberamente quale pezzo mangiare. Se invece il giocatore muove in avanti non accorgendosi di dover mangiare, l'avversario può togliergli la rispettiva pedina.

Fine del gioco

Vince il giocatore che ha catturato tutte le pedine dell'avversario o che chiude l'avversario in modo tale che questi non può più muovere.

Varianti

Mangia la dama

In questa variante interessante vince colui che per primo avrà perso tutte le sue pedine. Bisogna quindi muovere le proprie pedine in modo che l'avversario debba mangiare il più possibile, perché anche qui esiste l'obbligo di mangiare. Inoltre valgono le regole normali.

Lupo e pecore

Mediante sorteggio viene scelto chi fa il lupo. Costui riceve un'unica pedina nera. L'altro giocatore riceve 4 pedine bianche che fanno da pecore e le posiziona sulle caselle nere della sua riga base. Prima di iniziare, il lupo va posizionato su un'altra casella nera qualsiasi. Le mosse vanno effettuate sempre in diagonale, cioè solo sulle caselle nere. Mentre la pecora può solo avanzare, il lupo può anche retrocedere, ma tutti e due possono spostarsi solo di una casella e alternandosi. Le pecore hanno lo scopo di accerchiare il lupo in modo che egli non possa più fuggire. Il lupo invece cerca di trovare un buco nel muro delle pecore per poterlo superare e mettersi dietro le pecore. Se ci riesce avrà vinto, visto che le pecore non possono retrocedere.

1 Regole del gioco

MULINO

Contenuto

- 12 pedine nere
- 12 pedine bianche
- 1 tavoliere

Scopo del gioco

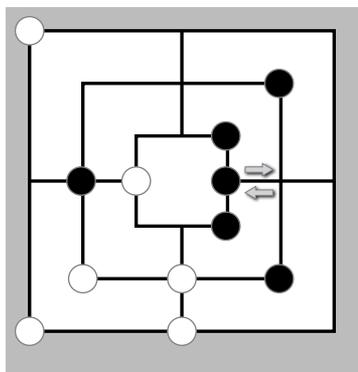
I giocatori cercano di realizzare più mulini possibili o bloccare completamente l'avversario. Chiudendo i propri mulini, l'avversario perde sempre una pedina.

Preparativi

Ogni giocatore sceglie un colore e prende 9 pedine di tale colore. Il giocatore con le pedine bianche inizia la partita e colloca una pedina su uno degli angoli o croce della base di gioco. Poi segue il nero, e si prosegue in tal modo a turno fin quando ognuno ha posizionato le sue 9 pedine.

Già dall'inizio si cerca di posizionare le proprie pedine in modo da realizzare un mulino. Un mulino è formato da 3 pedine dello stesso colore collocate in una linea ininterrotta sui punti stampati. L'avversario cerca a sua volta di impedire ciò posizionando in tempo tra di esse una delle sue pedine. Se un giocatore riesce già nella fase di posizionamento delle pedine a formare un mulino, egli può subito togliere una pedina dell'avversario dal tavoliere. Appena sono state posizionate tutte le pedine si inizia a muovere. A turno, ognuno muove una pedina su un punto confinante libero, cercando anche di realizzare mulini propri o impedire mulini avversari.

Dopo aver realizzato un mulino si può togliere dal tavoliere una pedina avversaria qualsiasi che non faccia parte di un mulino. Un mulino viene aperto spostando una delle sue 3 pedine. Adesso è attaccabile dall'avversario. Ma già con la prossima mossa il mulino può essere nuovamente chiuso. Molto conveniente è un mulino doppio (v. immagine): con lo spostamento di una sola pedina è possibile aprire un mulino e allo stesso tempo chiuderne un altro. Con ogni singola mossa si può quindi catturare una pedina avversaria.



Appena si è riuscito ad eliminare tutte le pedine avversarie non appartenenti ad un mulino, si può iniziare a togliere anche una pedina da un mulino. Quando un giocatore possiede soltanto tre pedine, egli può, non solo, muovere da un punto all'altro, ma anche saltare con una pedina su ogni punto libero qualsiasi.

Fine del gioco

Appena un giocatore rimane con meno di 3 pedine, avrà perso, perché non è più in grado di formare un mulino. Un giocatore può anche perdere possedendo più di 3 pedine, e ciò se l'avversario lo blocca in tal modo che costui non può più fare nessuna mossa.

Varianti

Mulino misto

In questa variante le fasi di posizionamento e movimento non sono divise. Ciò significa che il giocatore può decidere se vuole posizionare una nuova pedina o muovere una pedina già posta.

Mulino ceylonese

Le regole rimangono le stesse, all'infuori di un'eccezione: anche se nella fase di posizionamento delle pedine si realizza un mulino, è vietato togliere una pedina avversaria. Il giocatore però che realizza un mulino in questa prima fase di gioco può fare un'ulteriore mossa. Se tutte le pedine sono ormai posizionate e un giocatore realizza un mulino, allora egli toglie una pedina avversaria dal tavoliere e può fare un'ulteriore mossa.

© Schmidt Spiele GmbH
Ballinstr. 16, 12359 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.gamemob.de

