

En Garde

di Reiner Knizia

(traduzione di Silvano Sorrentino)

Sperimentate il fascino della scherma. Tattica, abilità e un pizzico di fortuna stabiliranno chi è il miglior schermidore. Mettetevi alla prova nel gioco base, o come maestri nel gioco avanzato. Raccomandato dall'Associazione Scherma Tedesca.

Materiale

- 1 Regolamento
- 2 Pietre segnapunti
- 25 Carte Scherma (cinque per ciascun valore fra 1 e 5)
- 1 Tabellone (pedana)
- 2 Schermidori

Gioco Base

Il gioco base permette di imparare il gioco facilmente. Il tabellone mostra una pedana da scherma divisa in 23 spazi, e due contapunti per le toccate. Le due pietre segnapunti vengono piazzate sullo spazio col numero zero sui due contapunti, e ogni giocatore sceglie il proprio schermidore.

Il Gioco

Un incontro si gioca su diversi round (**assalti**), il primo a vincere 5 round è il vincitore.

All'inizio di ogni round, si piazzano i due Schermidori nei due spazi neri ai lati del tabellone, e tutte le carte vengono mischiate.

Ogni giocatore riceve **5 carte**, che tiene in mano evitando di mostrarle all'avversario. Le carte rimaste sono piazzate in un tallone coperto accanto al tabellone. I giocatori decidono chi inizia il primo round, nei successivi si alternerà il giocatore iniziale.

Si gioca a turno. Il giocatore di turno cala una delle sue carte e **muove il suo Schermidore** dell'esatto numero di spazi indicato sulla carta (figura 1). Il giocatore può scegliere se muovere avanti o indietro.

Lo Schermidore non può muovere fuori dalla pedana, né può raggiungere o sorpassare la casella occupata dall'altro Schermidore.

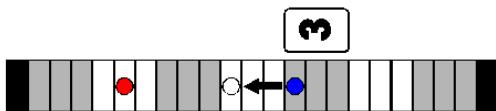


Figura 1: movimento di tre caselle

Alla fine del suo turno, il giocatore pesca una nuova carta dal tallone per tornare ad avere cinque carte in mano. Il suo avversario gioca il suo turno allo stesso modo. Le carte giocate sono piazzate scoperte in un mazzetto di scarti, in modo che solo l'ultima carta giocata sia visibile. I giocatori **non** possono guardare le altre carte di questo mazzetto.

Attacchi e toccate

Quando un giocatore cala una carta che permetterebbe al suo Schermidore di muoversi esattamente nella casella occupata dal suo avversario, invece di muoversi egli chiama un "Affondo". Nel gioco base, **ogni** affondo comporta una toccata (Figura 2).

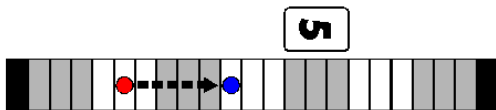


Figura 2: affondo e toccata

Termine e Vittoria di un Round

Un round termina non appena un giocatore ottiene una **toccata**; costui è il vincitore del round. In alternativa, un round termina quando un giocatore non ha più **mosse legali** a disposizione; costui perde il round.

Se nessuno è il vincitore o lo sconfitto, il round termina quando un giocatore pesca l'**ultima carta del tallone**. I giocatori possono contare le carte rimaste nel tallone in qualsiasi momento. Una volta che l'ultima carta del tallone è stata pescata, nessuno Schermidore può più muovere, ma l'avversario ha a disposizione un'ultima possibilità per portare un affondo e vincere il round.

Se il round termina per esaurimento delle carte, il vincitore è il giocatore che ha mosso il suo Schermidore **più avanti** sulla pedana, rispetto al proprio punto di partenza. Se entrambi si sono mossi della stessa distanza, il round è pari (e nessuno segna punti).

Il giocatore che ha vinto il round muove la sua pietra segnapunti **avanti di uno spazio** sul suo contapunti. Se un giocatore arriva a segnare **5 punti** è il vincitore.

Gioco Standard

Nel gioco base, ogni affondo comporta una toccata; nel gioco standard, gli attacchi si possono parare.

Attacchi e Parate

Come nel gioco base, un giocatore **affonda** giocando una carta che muoverebbe il proprio Schermidore nella casella occupata dall'avversario. Nel gioco standard, l'attaccante può ora anche giocare più carte dello stesso valore per rafforzare il proprio affondo (Figura 3).

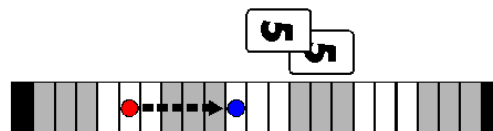


Figura 3: affondo con due carte

Dopo che il giocatore di mano ha giocato le proprie carte, il suo turno è finito ed egli rimpolpa la propria mano a cinque carte, pescando dal tallone. L'avversario ha ora l'occasione di **parare**. Per farlo, egli deve giocare lo stesso numero di carte del suo avversario, con lo stesso valore. Per esempio, se l'attaccante cala due carte "3" per affondare, il difensore può parare solo giocando altri due "3". (Nota: è impossibile dunque parare un affondo di tre carte, perché ci sono solo cinque carte per ogni valore).

La parata è effettuata tecnicamente nel turno dell'avversario, il che comporta che il difensore **non** può rimpolpare la sua mano dopo una parata: deve attendere la fine del proprio turno. Se la parata ha successo, il gioco prosegue normalmente, con la sola differenza che il giocatore di mano avrà meno di cinque carte in mano per quel turno. Tale giocatore porterà avanti il suo turno come al solito, e alla fine pescherà dal tallone fino ad avere di nuovo cinque carte.

Termine e Vittoria di un Round

Come nel gioco base, il round termina al più tardi all'esaurimento del tallone. L'ultimo a giocare può tentare un affondo, e il suo avversario deve pararlo, pena la sconfitta.

Se le carte terminano senza un vincitore, i giocatori mostrano le carte rimaste in mano. Entrambi contano quante carte hanno in mano che consentirebbero un affondo da quella posizione, cioè che riportino il numero di caselle di distanza fra i due Schermidori. Se un giocatore ha più carte del genere rispetto all'avversario, è il vincitore. Altrimenti vince colui che è avanzato di più sulla pedana; se entrambi sono avanzati dello stesso numero di spazi, è un pareggio (come nel gioco base).

Gioco Avanzato

Il gioco standard permette tre azioni:

- 1) Un passo in avanti
- 2) Un passo all'indietro
- 3) Un affondo

I giocatori che vogliono rendere più realistico il gioco possono introdurre una quarta possibilità, che aumenta notevolmente la forza degli Schermidori:

4) Passo avanti e affondo

Questa mossa permette di giocare prima una carta per muovere in avanti come nella mossa 1) di cui sopra, e poi di giocare una o più carte per affondare nello stesso turno (Figura 4).

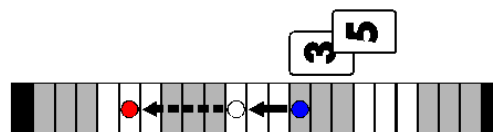


Figura 4: mossa di tre caselle, affondo con una carta

Pertanto, se i due Schermidori fossero a 8 caselle di distanza, un giocatore potrebbe giocare un "3" per muovere in avanti di 3 caselle, seguito da un "5" per portare l'affondo. Il giocatore affondato ha ora due modi diversi per difendersi.

Anzitutto, egli può restare sul posto e parare l'affondo come nel gioco standard (in questo caso usando una "5" per parare). Come al solito, dopo la parata egli proseguirà col suo normale turno, e solo alla fine pescherà fino ad avere cinque carte in mano.

Pertanto, se i due Schermidori fossero a 8 caselle di distanza, un giocatore potrebbe giocare un "3" per avanzare di tre caselle, e poi un "5" per affondare nello stesso turno.

In alternativa, egli può **ripiegare** e cedere terreno muovendosi all'indietro. Il giocatore cala una carta e si muove all'indietro del numero di caselle indicate sulla carta. Il ripiegare è considerato una normale mossa, quindi il giocatore che ha ripiegato pesca una nuova carta e passa subito mano.

E' importante notare che mentre un attacco normale si può difendere solo con una parata, il ripiegare si può usare **solo** per parare un "passo avanti e affondo".

Termine e Vittoria di un Round

Come nel gioco standard, ma se l'ultima azione è un "passo avanti e affondo", il difensore deve parare o ripiegare, pena la sconfitta.

Il ripiegare all'ultima mossa è l'unico caso in cui è possibile muoversi anche a tallone esaurito. Se il difensore pare l'attacco, il vincitore si determina come nel gioco standard, **ma** se il difensore ha ripiegato, conta per la vittoria solo chi è avanzato di più sulla pedana.