

MIJNLIEFF

Un gioco per 2 giocatori di Andy Hopwood

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori devono disporre i propri pezzi così da realizzare il maggior numero di linee verticali, orizzontali ed oblique formate da almeno 3 pedine adiacenti dello stesso colore. I pezzi di gioco disposti sulla scacchiera determinano in maniera diversa e a seconda del pezzo dove l'avversario potrà piazzare la propria pedina nella mossa seguente. Prima di procedere all'esame delle regole di gioco si raccomanda di assimilare la sezione dedicata alla descrizione dei pezzi di gioco: **Guida ai Pezzi**.

GUIDA AI PEZZI

In ciascun esempio le caselle ombreggiate in color rosa indicano dove l'avversario potrà posizionare in proprio pezzo seguente. Da ricordare che il pezzo appena posizionato influenzerà solo il piazzamento del **prossimo pezzo dell'avversario**.

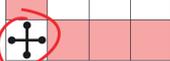
Pezzo e pedina sono usati come sinonimi nel manuale (n.d.t.)

	LINEE - L'avversario dovrà piazzare il prossimo pezzo in una casella libera lungo una linea orizzontale o/e verticale che origina dalla casella dove il Pezzo Linea è stato posizionato.	
	DIAGONALI - L'avversario dovrà piazzare il prossimo pezzo in una casella libera di una qualsiasi diagonale che origina dalla casella dove il Pezzo Diagonale è stato posizionato.	
	SPINTE - L'avversario dovrà piazzare il prossimo pezzo in una casella libera della scacchiera che non sia adiacente alla casella dove il Pezzo Spinta è stato posizionato.	
	TRAINO - L'avversario dovrà piazzare il prossimo pezzo in una casella libera della scacchiera che sia adiacente alla casella dove il Pezzo TRAINO è stato posizionato.	

PREPARAZIONE

Disporre i quattro blocchi quadrati così da comporre la scacchiera di 8x8 caselle. Distribuire ai giocatori gli 8 pezzi di gioco di uno stesso colore: bianco e nero. Durante la partita, i giocatori devono tenere tutti i pezzi ancora da giocare davanti a se e visibili all'avversario.

Il Bianco inizia posizionando un proprio pezzo in una delle 4 caselle angolari.
Nell'esempio il bianco posiziona un pezzo LINEA nella casella angolare in basso a sinistra.



Il Nero esamina la mossa dell'avversario e stabilisce quali sono le caselle dove sarà possibile giocare il proprio pezzo. Nell'esempio le caselle lungo le linee orizzontali e verticali che originano dalla casella angolare in basso a sinistra. Ora il Nero decide quale proprio pezzo giocare e dove: nell'esempio un pezzo Traino.



I pezzi già piazzati non bloccano le linee o le diagonali ai fini del piazzamento di nuovi pezzi. Il Nero può giocare nell'angolo in alto dopo che il Bianco ha giocato la linea come mostrato in figura.

La partita continua con il piazzamento alterno di pezzi secondo le restrizioni dettate dal tipo di pezzo precedentemente giocato dall'avversario, dal suo posizionamento sulla scacchiera e dalla disponibilità di caselle vacanti sulla scacchiera. Ogni pezzo influenza solamente la successiva mossa dell'avversario.

Qui sotto sono raffigurate le successive 6 mosse che seguono all'esempio illustrato in precedenza:

1		2		3	
4		5		6	

PASSARE

Se non fosse possibile giocare un proprio pezzo in virtù delle restrizioni al posizionamento dei pezzi e alla occupazione delle caselle, il giocatore dovrà **PASSARE**. Se l'avversario ha appena **passato** non esistono restrizioni al posizionamento ed il giocatore potrà piazzare il proprio pezzo in **qualsiasi** casella libera della scacchiera (posizionamento libero). E' possibile forzare l'avversario a passare per più turni consecutivi di gioco.

	1) Il pezzo Linea del nero consente al bianco di posizionare una pedina nella casella in alto a destra in diagonale.		2) Il pezzo Diagonale giocato dal bianco impedisce al nero di giocare: non ha infatti caselle libere dove posizionare un proprio pezzo. Il nero passa ed il bianco ha l'opportunità di un piazzamento libero.
--	---	--	--

	3) Giocando un pezzo Diagonale nella casella cerchiata il bianco non concede nuovamente al nero di poter posizionare un proprio pezzo. Il nero passa ed il bianco guadagna nuovamente un posizionamento libero del pezzo seguente.
--	---

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore piazza il proprio ultimo pezzo, l'avversario potrà rispondere piazzando **ancora una pedina**, sempre che non debba passare: a questo punto la partita termina.

	1) Il bianco gioca una pedina Spinta come ultimo pezzo e consente al nero di posizionare un'ultima pedina.		2) Il nero gioca una pedina Spinta come ultima mossa. La partita sarà così conclusa anche se il giocatore nero avesse ancora pedine da giocare.
--	---	--	--

PUNTEGGIO

I giocatori guadagnano 1 punto per ciascuna linea verticale, orizzontale ed obliqua formate da almeno 3 pedine adiacenti del proprio colore. Linee formate da più di tre pedine adiacenti di un colore (max. 4 pedine nel gioco base) danno diritto ad un punto aggiuntivo per ogni casella oltre le prime tre. Così una linea formata da 4 pedine adiacenti equivarrà a 2 p.ti.

Esempio: Il bianco totalizza 3 punti (una linea di 4 pedine ed una di 3 pedine); il nero totalizza 1 punto (una linea di 3 pedine). Le linee devono essere formate di pedine adiacenti e **consecutive** di uno stesso colore. Se un pezzo dell'avversario interrompe la linea questa non genererà punti.

GIOCO AVANZATO

Acquisita familiarità con il gioco base i giocatori potranno voler cimentarsi su scacchiere di forma diversa da quella quadrata.

La forma della scacchiera infatti dipende dal posizionamento iniziale dei 4 blocchi quadrati (n.d.t.). Alcune soluzioni possono generare scacchiere di forme irregolari: in questi casi non sarà possibile considerare come allineate o adiacenti caselle separate da vuoti o spaziature tra i blocchi che compongono la scacchiera di gioco. Dove 2 blocchi di gioco della scacchiera sono contigui in corrispondenza di un angolo allora la linea diagonale si estenderà da un blocco a quello contiguo.

Nel gioco avanzato sarà possibile ottenere linee di più di 4 caselle. Una linea di 5 caselle adiacenti occupate da pezzi del proprio colore totalizzerà 3 punti; una linea di 6 caselle adiacenti occupate da pezzi del proprio colore totalizzerà 4 punti; 7 caselle 5 p.ti etc. Sarà anche possibile mettere insieme più confezioni del gioco cimentandosi su scacchiere più ampie e con un numero superiore di pedine!

"Mi piacerebbe poter dire che Mijnlief è stato rinvenuto in una tomba vichinga risalente ad oltre 1000 anni o sono. Ma così non è: Mijnlief è stato ideato in un tranquillo angolo del Norfolk durante il Natale del 2009."

Un ringraziamento speciale a Vicky, Anna, James, George, Lydia.

© Copyright 2010 - Andy Hopwood. Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione in qualsiasi formato senza un permesso scritto.

Questo gioco non è un giocattolo, non è stato testato per soddisfare i requisiti CE e pertanto non è adatto ai bambini sotto i 14 anni di età.

All enquiries to Hopwood Games, 511 Garretts Green Lane, Birmingham, B33 0SG

www.hopwoodgames.co.uk

Traduzione italiana: Luca Franceschetti - Revisione: Alessandro Benvenuti - ver. 1.0