



Un gioco di Guido Hoffman per 2-4 giocatori.

Materiale di gioco:

La plancia di gioco è costituita da un quadrato suddiviso in 144 riquadri (12x12). In ogni riquadro può essere posizionato uno dei pezzi di gioco, scelto fra le tre tipologie presenti:

- 1. Soli** (25 pezzi disponibili): la riserva di soli è comune a tutti i giocatori. Quando l'ultimo sole è posizionato la partita ha termine.
- 2. Ombre** (75 pezzi disponibili): la riserva di ombre è comune a tutti i giocatori. Quando l'ultima ombra è posizionata la partita ha termine.
- 3. Tetti:** ogni giocatore possiede una riserva personale composta da 15 tetti del suo colore. Se un qualsiasi giocatore posiziona il suo ultimo tetto, la partita ha termine.

Ogni giocatore ha un indicatore del suo colore, per tenere il conteggio dei punti sull'apposito percorso (lungo il perimetro della plancia di gioco).

Ciascun giocatore dovrebbe partire con il proprio indicatore su un angolo diverso.

Obiettivo del gioco:

Il vincitore è colui che avrà guadagnato più punti durante lo svolgimento della partita.

Unità base di punteggio: la Siesta.

Il primo giocatore, inizia la partita posizionando sulla plancia tre pezzi in questo ordine:

1. un sole
2. uno dei suoi tetti, vicino al sole (adiacente ortogonalmente)
3. un'ombra, vicino al tetto, sullo stesso allineamento, in modo da ottenere la sensazione che il tetto proietti l'ombra per effetto della luce solare.

Questo è l'esempio più semplice di una configurazione che prende il nome di Siesta. Una Siesta può contenere un qualsiasi numero di soli, di tetti e di ombre sulla stessa linea, ma sempre nello stesso ordine: sole(i), tetto(i), ombra(e). Non ci possono essere spazi vuoti all'interno di una Siesta.

Ogni ombra presente nella Siesta, assegna 1 punto. I punti sono attribuiti a tutti i giocatori che hanno almeno un tetto nella Siesta.

(N.B. Avere più tetti all'interno della stessa Siesta, non assegna più punti. Allo stesso modo, la presenza di più soli, non incrementa in alcun modo il punteggio).

Le stesse ombre possono essere conteggiate in più di una Siesta (fino ad un massimo di quattro Siesta). Una Siesta che utilizza un ombra già presente sulla plancia di gioco, può essere costituita in modo da formare un angolo retto, o partendo dal lato opposto sulla

stessa linea, rispetto alla Siesta pre-esistente. Riassumendo, una singola ombra può essere conteggiata sfruttando tutte e quattro le possibili direzioni.

Punteggio extra: Doppia Siesta.

Quando una o più ombre sono conteggiate per la realizzazione di una Siesta, contrapposta (sulla stessa linea, ma con origine speculare) ad una Siesta, appartenente unicamente allo stesso giocatore, si ha una doppia Siesta e l'assegnazione di un punteggio extra di 2 punti. Il punteggio extra è sempre pari a 2 punti, non importa quante ombre sono contenute all'interno della doppia Siesta.

Esempio di doppia Siesta:



Questa doppia Siesta vale 6 punti. (2+2 punti per le Siesta speculari + 2 punti bonus).

La siesta e la doppia Siesta, sono l'unico modo per aggiudicarsi dei punti nel gioco.

Regole di gioco:

Dopo il piazzamento del primo giocatore, ogni pezzo deve essere giocato adiacente ad almeno un altro pezzo presente sulla plancia di gioco. Il primo giocatore è obbligato a giocare un sole, un tetto ed un ombra. quindi si aggiudica un punto; egli può giocarli dove meglio crede.

In seguito, nel proprio turno, i giocatori aggiungono pezzi, ruotando in senso orario. Nel suo turno un giocatore deve giocare esattamente tre pezzi. Può giocare soli, ombre o tetti del suo colore, in ogni combinazione e nell'ordine che preferisce.

E' inoltre obbligato ad assegnarsi almeno un punto. (Se dovesse assegnare punti ad altri giocatori con la propria mossa, ciò non esulerebbe dall'obbligo di segnare almeno un punto per se stesso).

Regole di piazzamento:

Un'ombra deve essere giocata in un riquadro dove sia parte di almeno una Siesta. Un'ombra può essere piazzata adiacente ad un'altra ombra o ad un tetto. Non può mai essere adiacente ad un sole.

Un sole non può mai essere posizionato adiacente ad un'ombra.

Un giocatore può piazzare solamente tetti del suo colore. Un tetto può essere giocato adiacente ad ogni altro pezzo.

I tre pezzi giocati nel corso di un turno non devono essere obbligatoriamente vicini, ma ogni pezzo deve essere posizionato in adiacenza ad almeno un altro pezzo già presente sulla plancia di gioco.

Al termine del posizionamento dei tre pezzi ha luogo l'assegnazione dei punti, che viene registrata sul percorso segna punti lungo il bordo della plancia di gioco. Vanno registrati anche tutti i punti eventualmente assegnati ai giocatori non di turno.

Termine della partita:

Quando l'ultimo sole, l'ultima ombra o l'ultimo tetto di un giocatore è posizionato sulla plancia la partita ha termine.

Nel corso dell'ultimo turno, l'ultimo giocatore, dovrebbe comunque essere in grado di aggiudicarsi almeno il punto obbligatorio.

La partita potrebbe terminare anche nel caso in cui, un giocatore piazzando i suoi tre pezzi, non sia in grado di aggiudicarsi almeno un punto.

In questo caso, i punti eventualmente segnati nel corso dell'ultimo turno non vengono assegnati a nessun giocatore.

Il vincitore è il giocatore che si è aggiudicato più punti.

La partita può terminare in pareggio.

Commenti sulla strategia:

Solitamente i punteggi sono sostanzialmente vicini.

Il vincitore con molta probabilità sarà colui che riuscirà ad assicurarsi la possibilità di chiudere la partita, giocando l'ultimo turno.

E' importante ricordarsi di tenere sotto controllo la riserva di soli e i tetti degli avversari.

E' teoricamente possibile, ma molto improbabile che una partita termini per assenza di ombre o per impossibilità di un giocatore di segnare almeno un punto.

Note

Figura 1

Questa è una Siesta base, un sole, un tetto ed un'ombra, esattamente in quest'ordine senza spazi vuoti.

Un punto per ogni ombra, per ogni giocatore che ha un tetto nella Siesta.

In questo caso un punto per il blu.

Figura 2

Una Siesta può avere un numero qualsiasi di soli, tetti ed ombre.

I soli extra, non incrementano il punteggio.

In questo caso tre punti per il blu e tre per il verde.

Figura 3a

Se il blu gioca tre ombre nel suo turno (indicate dalle frecce), si aggiudicherà tre ulteriori punti in questa Siesta. Egli si era aggiudicato due punti nel turno precedente. Non si assegnerà quindi cinque punti, perché cinque è il totale delle ombre ora presenti.

Due punti segnati nel turno precedente e tre in quello in corso.

Il punteggio è progressivo e viene aggiornato turno per turno (o pezzo dopo pezzo è indifferente).

I punti precedentemente assegnati, non vengono riconteggiati.

Al termine della partita si avrà quindi sempre la possibilità di ricontrollare il punteggio totale, semplicemente ricontrollando i pezzi presenti sulla plancia.

Figura 3b

Se il bianco gioca due tetti e un sole nel suo turno (indicati dalle frecce), si aggiudicherà un punto per la nuova Siesta costituita ad angolo retto con la Siesta già esistente sulla plancia per il blu, sfruttando l'ombra già in gioco.

Figura 4

Piazzamenti regolari e non:

Il sole non può essere giocato, perché non è vicino a nessun altro pezzo già sulla plancia.

L'ombra "b" non può essere giocata perché deve essere parte di una Siesta quando entra in gioco.

Il sole "c" non può essere giocato, perché un sole ed un'ombra non possono mai essere adiacenti.

Il sole "d" e il tetto sono regolari. Diversamente dalle ombre, soli e tetti possono essere giocati senza che entrino obbligatoriamente a far parte di una Siesta.

Figura 5

Se qualcuno giocasse le tre ombre segnate dalle frecce, il verde ed il rosso si aggiudicherebbero entrambi tre punti. Il verde non si aggiudicherebbe più punti del rosso per il fatto di possedere più tetti nella Siesta.

Figura 6a

La doppia Siesta.

Se il verde gioca ombra, tetto e sole (indicati dalle frecce) egli si aggiudica: un punto per l'ombra (aggiungendola alla Siesta già sulla plancia); quattro punti per il sole ed il tetto che creano una nuova Siesta nella direzione opposta; due punti bonus per la doppia Siesta, per un totale di sette punti.

Figura 6b

Anche questa è una doppia Siesta.

Possono essere presenti i tetti di un solo giocatore, in entrambe le direzioni. Possono comunque essercene più di uno ad entrambi gli estremi. Il punteggio per la doppia Siesta illustrata è di quattro punti: un punto per la Siesta conteggiata in entrambe le direzioni, più i due punti bonus.

Figura 6c

Questa non è una doppia Siesta, perché più di un giocatore è presente con un suo tetto.

La configurazione mostrata, assegna due punti al blu, in entrambe le direzioni ed un punto al rosso.

Generale:

Al termine di una partita è fondamentale controllare i punti sulla plancia in tutte e quattro le direzioni, per ogni giocatore.

E' altrettanto importante ricordare che nel corso del proprio turno, indipendentemente dal fatto che alcuni punti possano essere stati assegnati ad altri giocatori, è obbligatorio segnare almeno un punto per se stessi.

Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori. Traduzione non ufficiale, di supporto ai giocatori italiani.

Traduzione a cura di:

