

# SPARTA

Un gioco per 2 giocatori di 10 anni di età o più  
di Yannick Holtkamp

## Obiettivo del Gioco

I giocatori muovono i propri pezzi attraverso il tabellone cercando di catturare i pezzi dell'avversario e conquistare le città.

Il primo giocatore che riesce a controllare tutte le città o cattura tutti i pezzi avversari tranne uno è il vincitore del gioco.

## Preparazione del Gioco

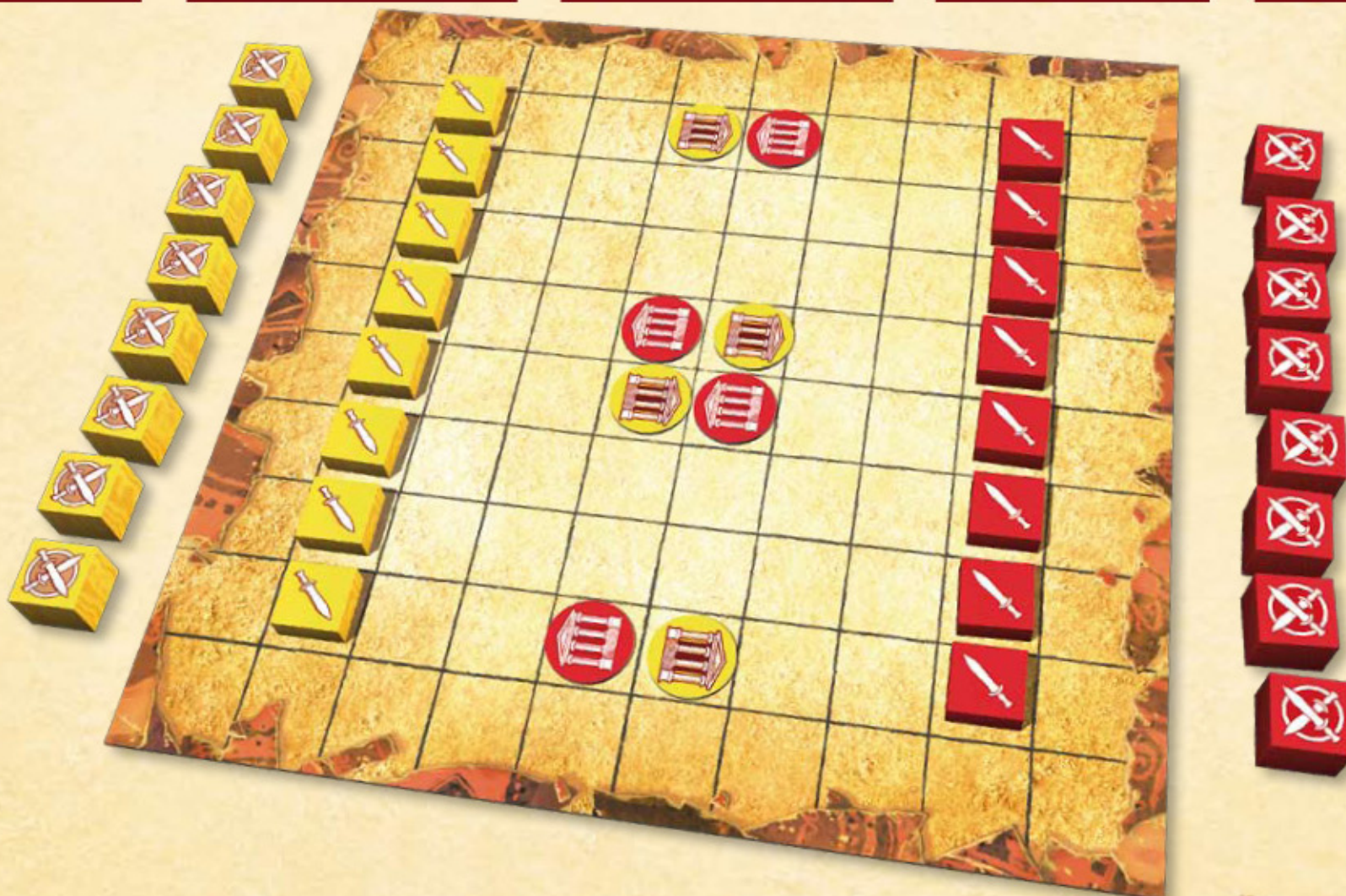
**1.** Il tabellone viene posto sul tavolo

**2.** I gettoni delle 8 città vengono posti sul tabellone come indicato nella figura sotto

**3.** Ogni giocatore sceglie un colore e piazza 8 Guerrieri sul tabellone come indicato nella figura sotto

**4.** Ogni giocatore tiene la propria riserva di 8 Eroi fuori dal tabellone come indicato nella figura

**5.** Il giocatore più giovane inizia per primo



## Componenti del Gioco

- 1 Tabellone – di 10 x 10 caselle
- 16 Guerrieri – 8 per ogni colore
- 16 Eroi – 8 per ogni colore
- 8 Gettoni delle Città
- 1 Regolamento

Guerrieri:



Eroi:



Città:



- 1 Foglio di Adesivi

*Prima della prima partita, i pezzi di legno dei Guerrieri e degli Eroi devono essere preparati come indicato in figura.*





## Sequenza di Gioco

I giocatori durante il loro turno effettuano le proprie mosse. Uno dei propri pezzi **deve essere mosso in ogni turno**.

### Movimento:

- Un guerriero può muovere fino a 2 caselle in qualunque direzione (orizzontale, verticale o diagonale). La direzione nella quale il pezzo viene mosso può essere cambiata durante il movimento.
- Un Eroe può muovere fino a 3 caselle in qualunque direzione. La direzione nella quale il pezzo viene mosso può essere cambiata durante il movimento più di una volta.

Quando mossi, Guerrieri ed Eroi possono essere mossi solo attraverso o terminare il loro movimento su caselle non occupate o città non occupate, non importa se queste sono del proprio colore o meno. Un movimento non può terminare sulla stessa casella da dove è partito.

### Effetti sul Movimento:

Se un giocatore ha mosso sopra una città o se ci sono dei pezzi intrappolati sul tabellone alla fine del movimento, allora ci saranno degli effetti che vengono risolti nel seguente ordine.

#### 1. Il Movimento termina su una Città

Se un Guerriero termina il proprio movimento su **una propria città**, il Guerriero diventa un Eroe. Scambiare il pezzo del Guerriero con quello di un Eroe e rimuovere il pezzo del Guerriero dal tabellone.

Se un Guerriero termina il proprio movimento su **una città avversaria**, egli conquista tale città. Voltare il gettone della Città sul colore del Guerriero che l'ha conquistata e porre il pezzo del Guerriero sopra.

*Nota: Quando viene conquistata una Città avversaria, il Guerriero non viene convertito in Eroe.*

#### 2. Catturare un pezzo

Uno o più pezzi sono catturati se essi vengono intrappolati fra i pezzi dell'avversario sia in orizzontale che in verticale o in diagonale senza che ci siano nel mezzo altri spazi vuoti.



*L'esempio mostra il movimento di un pezzo (con cambi di direzione multipli) e la successiva cattura dei pezzi avversari intrappolati.*

Se dopo un movimento vengono generate più righe con pezzi intrappolati all'interno, tutti i pezzi intrappolati – indipendentemente dal giocatore a cui appartengono – sono catturati.



*Esempio: Cattura di più pezzi su diverse righe contemporaneamente*

*Esempio: Pezzi catturati da entrambi i giocatori nello stesso momento*

Se dopo un movimento viene generata **una riga** nella quale entrambi i giocatori intrappolano dei pezzi avversari, **tutti** i pezzi intrappolati sono catturati.



*Esempio: Tutti e tre i pezzi catturati sono sulla stessa riga*

I pezzi catturati vengono sempre rimossi dal tabellone!

### Caso Speciale

#### Un Guerriero su una propria Città

Se il Guerriero di un giocatore si trova su una propria Città all'inizio del movimento, ed egli ha conquistato tale città in un turno precedente, dopo il quale poi non si è più spostato dalla città, il Guerriero non deve essere mosso e il giocatore può promuovere il Guerriero in Eroe (scambiando il pezzo come al solito).



## Fine del Gioco e Vincitore

Il gioco termina subito se si verifica una delle tre seguenti condizioni:

- **Tutte le Città** sono state conquistate dallo stesso giocatore; tale giocatore vince il gioco.
- Un giocatore è rimasto con **solo un pezzo** sul tabellone. Il suo avversario vince il gioco.

- **Entrambi i giocatori** restano con solo 1 o 2 pezzi sul tabellone. Il giocatore che controlla più Città è il vincitore del gioco. Se entrambi i giocatori controllano lo stesso numero di Città, il gioco termina in pareggio.