Meandro

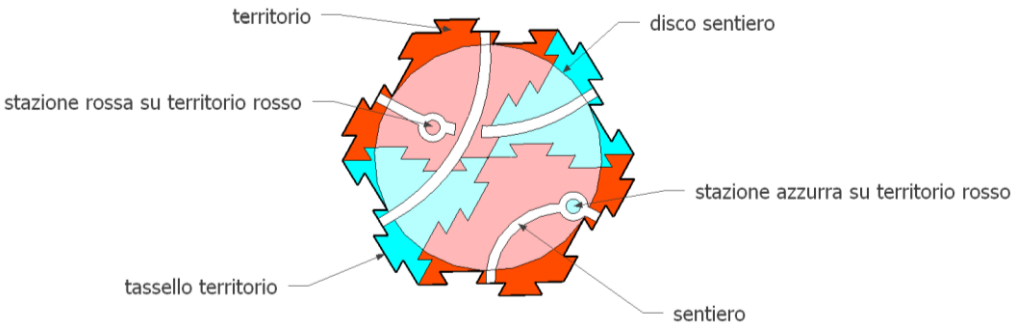
Di Domenico D'Arienzo

Ambientazione

Le due divinità elementali di acqua e fuoco si scontrano per allargare la loro influenza tramite i propri campioni su di un mondo in creazione: un giocatore giocherà con le tessere azzurre (acqua), e l'altro con le tessere rosse (fuoco).

Contenuto

- **2 pedoni campione;**
- **31 tessere elementali** composte da due elementi sovrapposti ed uniti tramite un perno centrale: un tassello territorio ad incastro sotto ed un disco sentiero girevole trasparente sopra.



Ogni **tassello territorio** consta di 6 territori di cui 4 del colore del giocatore e 2 del colore dell'avversario:

- 15 tasselli acqua azzurri in 3 tipologie:



- 15 tasselli fuoco rossi in tre tipologie:



- 1 tassello partenza neutro:



Ogni **disco sentiero** consta di una rete di strade in 3 tipologie differenti (*a, b, c*) con 1 o 2 stazioni dei due colori che, in base alla rotazione del disco, si posizionano al centro di uno dei 6 territori:

- 10 dischi di tipo *a* (con incrocio):



- 20 dischi di tipo *b* (nessun incrocio):



- 1 disco di tipo *c* (su tassello partenza e con incrocio):



Una *zona* è una parte di territorio di uno stesso colore circondata dal colore avversario e che si estende per almeno 2 tessere; due zone del medesimo colore sono *connesse* quando le stazioni su di esse sono dello stesso colore delle zone e sono collegate da sentieri.

Scopo

Ogni giocatore piazza le proprie tessere elementali e manovra il proprio pedone con l'obiettivo di collegare, tramite la rotazione dei dischi sentiero, 4 stazioni del colore dell'avversario poste su territori del medesimo colore (vittoria immediata) e/o creare la superficie connessa più estesa possibile del proprio colore (vittoria

a lungo termine).

Setup e flusso

Posta la tessera elementale neutra sul tavolo ogni giocatore sceglie un elemento: inizia sempre l'acqua. Una volta divise le tessere per colore ai giocatori, il turno consta delle seguenti azioni con relative limitazioni:

Piazzamento di una propria tessera elementale (obbligatoria ad inizio turno):

- la tessera deve toccarne almeno altre due (ad eccezione della prima tessera di ogni giocatore, su cui si porrà il proprio pedone e che toccherà la tessera neutra);
- nella tessera appena giocata, almeno un territorio del colore del giocatore deve toccare un territorio dello stesso colore in una tessera adiacente;
- la stazione del proprio colore va posta su territorio di colore avversario ruotando il disco sentiero.

Spostamento del proprio pedone:

- lo spostamento avviene, utilizzando un'azione, *solo* tra due stazioni collegate da sentieri: è facoltativo fermarsi sulle stazioni del proprio colore ma obbligatorio fermarsi su quelle del colore dell'avversario;
- ogni stazione è, finché il pedone vi si trova, del colore del pedone;
- la stazione jolly () del disco di tipo *a* vale sia come stazione rossa che azzurra;
- su ogni stazione può sostare un unico pedone.

Rotazione di un disco sentiero:

- la rotazione deve essere unicamente di 60° in senso orario;
- possono essere ruotati solo i dischi delle 6 tessere elementali intorno al proprio pedone;
- non è consentito ruotare il disco sulla cui stazione si trova il pedone avversario.

Le azioni di *spostamento pedone* e *rotazione disco* possono essere eseguite fino a 2 volte nelle varie combinazioni possibili (ad es. muovere un pedone 2 volte, ruotare 1 volta un disco, ruotare 1 disco e muovere un pedone 1 volta, etc.). Una volta terminato il turno è la volta del turno dell'avversario.

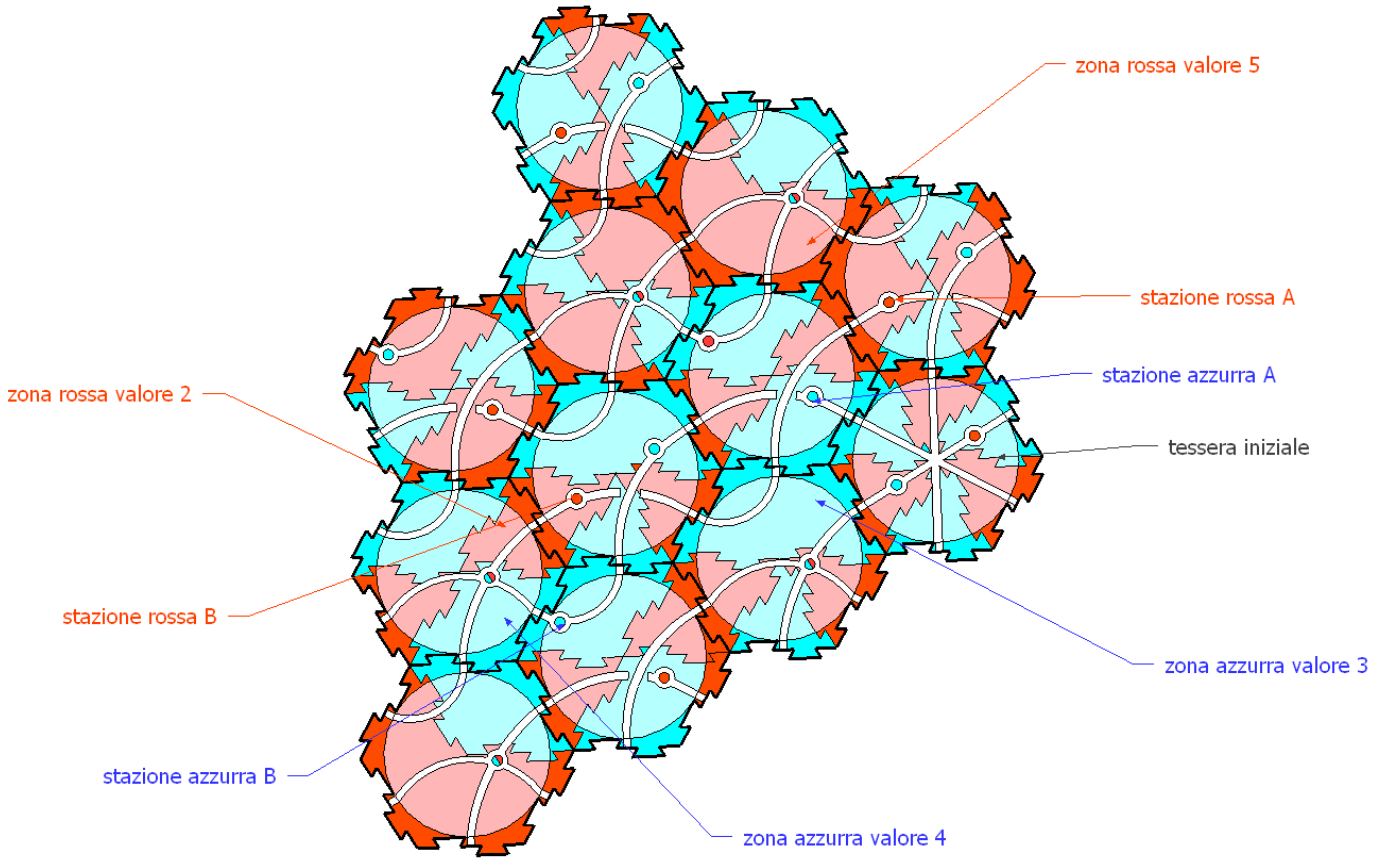
Fine

Il giocatore con 4 stazioni del proprio colore (non jolly) su territori dello stesso colore e collegate da sentieri perde immediatamente determinando la fine del gioco; in alternativa il gioco si conclude quando non vi sono più tessere elementali da piazzare. Ogni giocatore quindi conta il **numero delle tessere** all'interno delle *zone* del proprio colore e verifica se queste siano tra loro *connesse*: in tale caso il **punteggio totale sarà dato dalla somma dei punteggi delle zone connesse**. Il giocatore col punteggio più alto vince. In caso non vi siano zone connesse il punteggio totale sarà dato dai punti della zona più estesa; in caso di punteggio identico la partita terminerà in parità.

Esempio di gioco

Vittoria del fuoco a fine partita:

le zone rosse di valore 2 e 5 sono connesse dalle stazioni rosse A e B: totale 7 punti.
Le zone azzurre di valore 4 e 3 sono connesse dalle stazioni azzurre A e B: totale 7 punti.
Essendoci parità la vittoria va al giocatore fuoco poiché possiede la zona più estesa.
Si noti che il giocatore acqua ha 3 stazioni di colore azzurro consecutive che hanno generato la connessione tra zone, ma con una stazione in più (frutto magari di una rotazione del giocatore fuoco della tessera iniziale di 60° in senso orario) il giocatore acqua avrebbe perso immediatamente la partita.


zona rossa valore 5
stazione rossa A
stazione azzurra A
tessera iniziale
zona rossa valore 2
stazione rossa B
zona azzurra valore 3
stazione azzurra B
zona azzurra valore 4