

Carnac

Un gioco astratto per due giocatori
di Emiliano “Wentu” Venturini

Si gioca a Carnac su una **scacchiera rettangolare** divisa in **caselle quadrate**.

Entrambi i giocatori, il Nero e il Rosso, condividono una riserva di 28 pezzi detti **Megaliti**. I Megaliti hanno la forma di due cubi uniti per una faccia. Due facce rettangolari opposte e una faccia quadrata sono rosse, le altre sono nere.

Un Megalito è in piedi se poggia su una faccia quadrata.

Un Megalito può essere fatto cadere in una certa direzione se è in piedi e ci sono almeno due caselle libere adiacenti in tale direzione.

Al proprio turno **un giocatore gioca un Megalito poggiandolo in piedi** su una casella libera. **L'avversario**, se possibile, **deve subito far cadere il Megalito** nella direzione che preferisce.

Se lo fa (o se il Megalito non può essere fatto cadere), guadagna il turno.

Altrimenti, se decide di lasciare in piedi il Megalito, il giocatore corrente ottiene un nuovo turno.

Il gioco finisce quando non ci sono più caselle libere o **quando i Megaliti sono stati tutti giocati**.

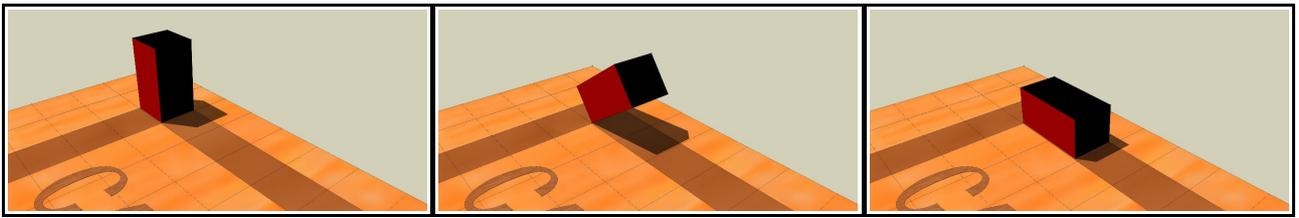
Un **Dolmen** è un **gruppo di almeno 3 caselle dello stesso colore adiacenti per lato**, guardando la scacchiera dall'alto.

Un giocatore possiede i Dolmen che hanno la faccia superiore del proprio colore.

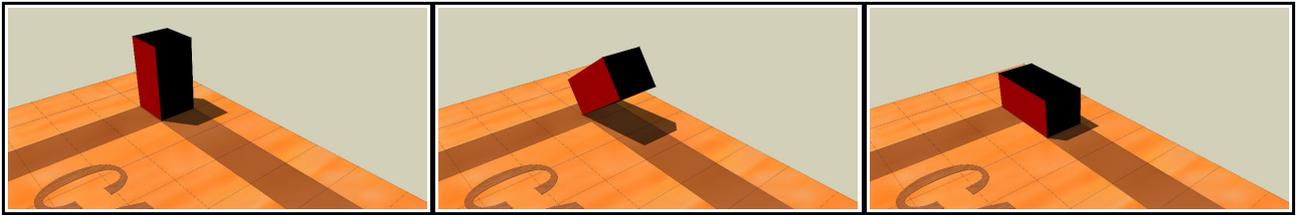
Alla fine della partita **vince il giocatore col maggior numero di Dolmen**.

In caso di pareggio vince il giocatore col Dolmen più grande (pareggi successivi sono risolti confrontando i Dolmen via via più piccoli).

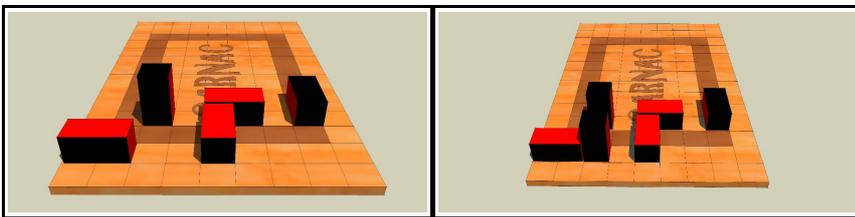
Carnac può essere giocato su scacchiere di diverse dimensioni, capaci ciascuna di fornire diverse esperienze di gioco: 8x5 caselle, 10x7 caselle e 14x9 caselle.



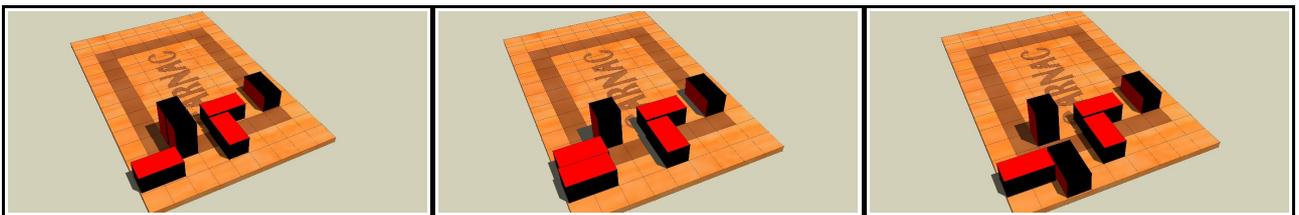
Il modo corretto di far cadere un Megalito



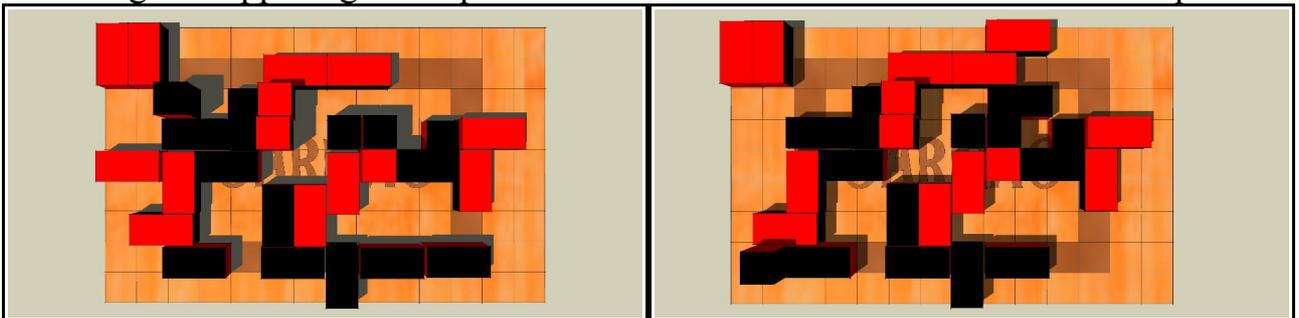
Il modo errato di far cadere un Megalito



Il Megalito appena giocato non può esser fatto cadere. Il turno passa all'avversario



Il Megalito appena giocato può esser fatto cadere in due modi o lasciato in piedi



Il Rosso vince 5 Dolmen a 3

Il Nero vince perchè il suo 2° Dolmen più grande è più grande del 2° Dolmen più grande del Rosso