

Megasado®

Numero dei giocatori: 2

Età: 10+

Durata: 25-40 minuti (partita singola)
75-120 minuti (match standard)
2-3 ore (match lungo)
3-5 ore (match maratona)

CONTENUTO

- 1 tavoliere diviso in 100 caselle di 10 differenti colori

Il tavoliere è stampato su entrambi i lati: un lato è visualizzato a lato, l'altro contiene il tavoliere 8x8 di "Kamisado".



- 20 "Torri del Drago" ottagonali: 10 bianche, 10 nere.

- 24 segnalini ottagonali, "Denti di Drago".



PREPARAZIONE

Posizionare il tavoliere nel lato Megasado fra i due giocatori. La traversa più vicina ai giocatori è denominata "Linea di Partenza". Se il tavoliere è stato piazzato correttamente, ogni giocatore avrà una casella arancione alla destra della sua Linea di Partenza (e una casella marrone alla sua sinistra).

Il giocatore con più esperienza prende le torri bianche, mentre l'altro giocatore prende le torri nere.

In qualunque match, il giocatore che prende le torri bianche le utilizza per l'intero match, come l'avversario utilizzerà sempre le torri nere.

Le torri di entrambi i colori, riportano sopra differenti simboli. Questi simboli (che corrispondono a quelli stampati sul tavoliere) attualmente sono Marroni, Viola, Blu, Argento, Rosa, Giallo, Oro, Verde, Rosso e Arancio ed ogni simbolo ha il suo corrispondente colore. Così ogni giocatore avrà una torre marcata con uno dei seguenti simboli:

褐 紫 藍 銀 桃 黃 金 綠 紅 橙

Entrambi i giocatori piazzano le torri nella loro Linea di Partenza. Ogni torre va nella casella del rispettivo colore.

SISTEMA DI GIOCO

In Megasado, il sistema di gioco è esattamente lo stesso di Kamisado. Nulla è cambiato, a parte la dimensione del tavoliere ed il numero di pezzi usati. Per giocare a Megasado, si consiglia di imparare prima a giocare a Kamisado e dopo aver preso confidenza passare a Megasado.

NOTA IMPORTANTE: Una differenza fondamentale fra Megasado e Kamisado è la seguente. Fin dall'inizio della partita, la portata massima (numero di caselle percorribili in un singolo turno) per tutte le torri di Megasado è di 7 caselle (la stessa di Kamisado). Sebbene sia la stessa portata di Kamisado, l'effetto è che in Megasado una torre non può attraversare completamente il tavoliere da una parte all'altra (che può esser fatto in Kamisado). Questo aumenta la lunghezza e complessità di ogni turno e permette di sviluppare situazioni interessanti. Senza questa restrizione, Megasado è troppo "aperto" (grazie alla dimensione del tavoliere) e le partite troppo veloci. Questo non capita in Kamisado, perché il tavoliere è più piccolo e occupato.

In Megasado, la scala dei vari gradi delle torri Sumo sono:

Tipo di Torre	portata max caselle
Torre drago ordinaria	7 caselle
Torre drago Sumo	5 caselle
Torre drago doppio Sumo	3 caselle
Torre drago triplo Sumo	1 casella

Megasado e Kamisado sono simili in tutti gli altri aspetti. Non ci sono differenze fra regole e modalità di gioco.

Varianti Megasado

Variante 1: "Casella Ragnatela"

In "Casella Ragnatela", alle torri non è permesso di passare attraverso le caselle Oro e Argento in un singolo turno. Se una torre, durante il suo movimento, arriva in una casella Oro o Argento, è bloccata e non può muovere per quel turno. Se l'avversario attiva ancora questa torre muovendo sulla casella del suo colore, la torre può muovere nel modo usuale dalla "Casella Ragnatela". È permesso la Spinta Sumo di una torre avversaria in, o fuori, una "Casella Ragnatela".

Variante 2: “Teletrasporto”

Con “teletrasporto”, se una torre entra in una casella Oro o Argento, si può teletrasportarla in un'altra casella dello stesso colore (Argento su Argento, Oro su Oro). La torre deve emergere nella casella d'arrivo e continuare con la direzione che aveva prima di essere teletrasportata. (in avanti diritto, avanti diagonale destra, avanti diagonale sinistra). La casella d'arrivo del teletrasporto deve essere la più vicina alla sua Linea di Partenza rispetto alla casella di provenienza (non si può teletrasportare in avanti). Inoltre non si deve superare il raggio d'azione permesso a quel momento alla torre. Nel conteggio non si contano le caselle di distanza fra quelle coinvolte nel teletrasporto. Le due caselle (quella di partenza e d'arrivo) sono considerate come unica. Non è permesso teletrasportare dalla casella in cui la torre inizia il movimento (la torre deve entrare in una casella Oro o Argento). Se una mossa Sumo spinge una torre avversaria fuori da una casella Oro o Argento (e per questo si entra in una casella Oro o Argento), si ha l'opzione di teletrasportare la torre spingente in un'altra casella dello stesso colore seguendo le usuali regole del teletrasporto. Se invece la Spinta Sumo porta una torre avversaria in una casella Oro o Argento, poi, l'avversario ha l'opzione di teletrasportare la sua torre spinta, sempre in accordo con le regole del teletrasporto.

Variante 3: “Retro”

Se una torre si trova nella casella Oro o Argento (diverse dalla Linea di Partenza), la prossima volta che questa torre deve muovere (attivata dalla precedente mossa dell'avversario) deve muovere retrocedendo invece che avanzando sempre nelle direzioni diritte o diagonali. Questa torre deve muovere almeno di un passo. Se la torre è intrappolata e non può retrocedere, si perde il turno e l'avversario gioca ancora usando la sua torre Oro o Argento, dipende dalla casella in cui è intrappolata la torre avversaria. Non è permesso utilizzare una Spinta Sumo quando si muove all'indietro come parte di una mossa Retro.

Variante 4: “Trappola del Drago”

La “Trappola del Drago” è simile alla “Casella Ragnatela”, ma con la Trappola del Drago, se una Torre muove in una casella Oro o Argento (diverse da quelle della linea di Partenza), questa torre è bloccata fino al termine della partita (o manche nel caso di match). Se l'avversario attiva questa torre, si perde il turno (come fosse una torre bloccata dai altri pezzi). La particolarità è che poi si può decidere quale torre l'avversario deve muovere. Così, per esempio, se la vostra torre rossa è in una casella Trappola del Drago Oro e l'avversario muove in una casella rossa, voi perdete il turno e l'avversario muove ancora. Però non può muovere automaticamente la torre Oro. Potete quindi scegliere quale torre deve muovere l'avversario (ma non quelle che ha bloccate in altre Trappole del Drago!). Non è permessa la Spinta Sumo su una torre bloccata nella Trappola del Drago. Ma è permesso spingere una torre in una Trappola del Drago. Ricordatevi che le caselle Oro e Argento della Linea di Partenza non sono Trappole del Drago.

Variante 5: “Sumo”

Ogni torre che si trova in una casella Oro o Argento (incluse quelle nella Linea di Partenza), automaticamente (mentre sono nella casella) hanno la status di Sumo aumentato di uno. Così, una torre ordinaria, se è in una casella Oro o Argento, diventa Sumo mentre è in quella casella. Questo significa che può muovere in avanti di 5 spazi alla prossima mossa, ma può utilizzare la Spinta Sumo subito e non può essere spinta indietro da una Singola Sumo. Ovviamente una Singola Sumo diventa una Doppia Sumo quando si trova in una casella Oro o Argento ed assume tutti i poteri e le restrizioni delle Doppie Sumo. Stesso vale per la Doppia Sumo (che diventa Tripla Sumo). L'incremento dello status di Sumo per le singole torri ha solo un effetto funzionale. Non ha effetto sul valore punti delle vostre Torri del Drago.

Per esempio, su un match lungo, se avete una Doppia Sumo in una casella Oro o Argento, non si può reclamare che vale 7 punti (il valore di una Tripla Sumo), e così vincere il match. Il conteggio è sempre basato puramente sui Denti del Drago che sono correntemente sulla torre. No è possibile giocare un match maratona con la variante “Sumo”.

Combinazione di varianti

Le varianti sopra descritte sono strettamente opzionali. Si raccomanda di giocare Megasado senza queste varianti, fino a che non si è totalmente familiari con il gioco. Quando iniziate a provare le varianti, si raccomanda di provarle una alla volta, sebbene le seguenti combinazioni possono essere giocate assieme:

- “Casella Ragnatela” e “Retro,”
- “Teletrasporto” e “Retro”
- “Teletrasporto” e “Sumo”

VITTORIA

Le condizioni di vittoria in Megasado sono identiche a quelle di Kamisado. I punti totali richiesti per vincere ogni tipo di match sono i seguenti:

Tipo di match	punti richiesti
Partita singola	1 punto
Match standard	3 punti
Match lungo	7 punti
Match maratona	15 punti

© Peter Burley

Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey, GU16 9QU, United Kingdom
pete.burley@burleygames.com

www.burleygames.com

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

© 2009, 2013, 2014

Peter Burley und HUCH! & friends
www.hutter-trade.com