

Regolamento

飛龍傳說 飛龍傳說 飛龍傳說 飛龍傳說 飛龍傳說

# Kamisado



# Kamisado®

Kamisado è un gioco astratto di strategia per due giocatori. Ogni giocatore controlla otto "Torri dei Draghi". Il "colore" di ogni torre è indicato da un simbolo cinese (Ideogramma), e dal colore del simbolo stesso.. Le Regole Veloci in questa pagina hanno tutto il necessario per iniziare a giocare il gioco "Base" immediatamente. Per le regole più dettagliate, e per le istruzioni per le partite più lunghe, leggete il Manuale delle Regole da pagina 3 alla 8.

## Kamisado® Regole Veloci

### Preparazione

Un giocatore userà i pezzi bianchi e uno i neri. Disponete il tabellone in modo che gli angoli con i draghi bianchi siano vicini al giocatore bianco e quelli con i draghi neri siano vicini al giocatore nero. Ora mettete tutte le vostre torri (nere o bianche) nella vostra Linea di Partenza in modo che il colore di ogni torre corrisponda a quello sul riquadro su cui è posizionata (ad esempio la torre marrone sul riquadro marrone, la verde sul riquadro verde, ecc.).



### Scopo del Gioco

Raggiungere la Linea di Partenza dell'avversario con una delle proprie torri.

### Svolgimento

Il nero inizia e sceglie una qualsiasi delle sue torri per la sua prima mossa. A questo punto i giocatori muovono a turno una delle proprie torri, seguendo queste tre regole:

#### 1. Movimento

Una torre può essere mossa di **un qualsiasi numero** di spazi **in linea retta, solo in avanti e in avanti in diagonale** (mai di lato o all'indietro). La torre può muovere solo attraverso caselle vuote, non può essere messa in un riquadro che contiene già una torre, nè può «saltare» un'altra torre. Una torre che muove in diagonale può passare tra due torri posizionate in riquadri che si toccano per un angolo.

#### 2. La Torre Attiva

Al tuo turno devi sempre muovere la torre del colore della casella in cui il tuo avversario ha terminato la sua mossa precedente. Questa torre è detta «Torre Attiva» per questo turno.

#### 3. Bloccare

Devi sempre muovere se puoi. Se però non puoi muovere la tua «Torre Attiva» in alcun modo perchè è bloccata completamente in ogni direzione frontale, il tuo avversario può muovere di nuovo immediatamente, usando la torre del colore della casella in cui la tua torre bloccata è «intrappolata».

E' teoricamente possibile raggiungere una situazione di stallo in cui le torri di entrambi i giocatori sono posizionate in modo da creare una «catena» inamovibile di torri attive. In questa situazione il giocatore che ha mosso per ultimo (creando lo stallo) perde la partita.

### Fine del Gioco

Il primo giocatore a raggiungere la Linea di Partenza del suo avversario con una delle proprie torri è il vincitore.

# Kamisado®

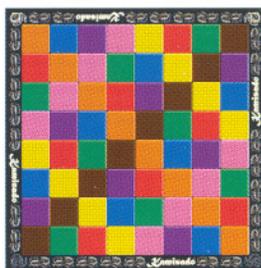
## Regole del Gioco

<b>Numero di Giocatori</b>	<b>: 2</b>
<b>Età</b>	<b>: da 10 Anni</b>
<b>Durata</b>	<b>: 20 – 30 Minuti (Partita Semplice)</b>
	<b>: 60 – 90 Minuti (Partita Standard)</b>
	<b>:120 – 180 Minuti (Partita Lunga)</b>
	<b>:180 – 300 Minute (Maratona)</b>

## Contenuto

1 Tavoliere diviso in 64 caselle di 8 diversi colori.

Il tavoliere ha due facce, una riportata nell'illustrazione mentre l'altra ha caratteri cinesi in ogni casella, per venire incontro a chi soffre di daltonismo e per chi pensa che la parte con i simboli sia più bella. Potete quindi scegliere il lato che preferite. Il gioco è lo stesso, ma cambia l'aspetto.



16 "Torri del Drago", otto bianche e otto nere.



22 segnalini ottagonali "Dente di drago".  
1 Manuale.

## Preparazione

Mettete il tavoliere tra i due giocatori. La linea più vicina a ogni giocatore è la sua "Linea di Partenza". Se la plancia è stata messa correttamente, ogni giocatore avrà un riquadro arancione all'estremo destro della propria Linea di Partenza (e uno marrone all'estremo sinistro).

**Nota:** Il gioco funziona anche se il tavoliere è orientato diversamente ( con il riquadro arancione a sinistra e il marrone a destra ). Però tutti gli esempi in questo regolamento e nel libretto " Example moves " sono presentati con l'orientamento illustrato qui sopra.

Il giocatore più esperto prende le torri bianche, mentre l'altro prende le nere. In ogni partita, il giocatore che prende il bianco nel primo round lo terrà nel corso dell'intera partita.

In ogni set (nero e bianco) ogni Torre del drago è contrassegnata con un diverso simbolo posto in cima alla torre. Questi simboli (che corrispondono a quelli riportati sul lato "cinese" del tavoliere) significano Marrone, Verde, Rosso, Giallo, Rosa, Viola, Blu e Arancione, e ogni simbolo è del colore corrispondente. Quindi ogni giocatore avrà una torre per ognuno dei seguenti simboli:

**Marrone Verde Rosso Giallo Rosa Viola Blu Arancione**

Queste torri vengono chiamate d'ora in poi "Torri del drago". Le torri del drago vengono identificate nel corso del regolamento dal loro colore (bianco o nero) e dal colore del simbolo riportato sulla loro cima. Quindi, per esempio, la torre bianca con il simbolo rosso sarà chiamata "la torre rossa del Bianco, mentre la torre nera con il simbolo giallo verrà chiamata "la torre gialla del Nero.

Entrambi i giocatori mettono le proprie torri sulla loro Linea di Partenza. Nel round iniziale, ogni torre viene messa in modo che il colore del suo simbolo sia uguale a quello della casella su cui è posizionata. Quindi la torre con il simbolo marrone viene messa sulla casella marrone, quella verde sulla casella verde e così via.



Nei round successivi, la posizione iniziale delle torri varia ed è determinata dalle posizioni relative delle torri di ogni giocatore al termine del round precedente, e verrà descritta in seguito.

## Obiettivo

Kamisado viene giocato in "round". In ogni round l'obiettivo è di raggiungere la Linea di Partenza del tuo avversario con una delle tue Torri del drago. Il giocatore che ci riesce per primo guadagna un punto (nei round successivi anche 2, 4 o 8, come spiegato più avanti nel regolamento). Prima di iniziare a giocare decidete che tipo di partita giocare, scegliendo tra le seguenti possibilità:

- Partita Semplice:** Il primo giocatore a guadagnare un punto è il vincitore. Durata: 20 – 30 Minuti
- Partita Standard:** Il primo giocatore a guadagnare 3 punti è il vincitore. Durata: 60 – 90 Minuti
- Partita Lunga:** Il primo giocatore a guadagnare 7 punti è il vincitore. Durata: 120 – 180 Minuti
- Maratona:** Il primo giocatore a guadagnare 15 punti è il vincitore. Durata: 180 – 300 Minuti



## Caratteristiche Speciali

Il tipo di partita che sceglierete determinerà quante caratteristiche speciali di Kamisado incontrerete. Una partita a Partita Semplice, che termina nel momento in cui un giocatore guadagna un punto, utilizza solo le regole base di Kamisado, e dovrete leggere solo la sezione "Metodo di Gioco (Partita Semplice)". Troverete anche sezioni separate che descrivono ognuno dei tipi di partita più lunghi (Standard, Lunga e Maratona). Queste sezioni introducono regole speciali utilizzate in quel tipo di partita, come le torri "sumo", il sistema di punteggio avanzato e il metodo utilizzato per posizionare le torri in ogni round successivo al primo.

**Nota:** Con il regolamento strutturato in questo modo, dovrete solo leggere le regole fino alla sezione che descrive il tipo di partita che volete giocare.

## La Partita Semplice

In ogni round i giocatori muovono a turno una delle proprie torri, cercando di arrivare per primi alla Linea di Partenza dell'avversario. Le immagini a cui si fa riferimento nel testo possono essere trovate nel libretto "Esempi" incluso nella scatola.

### QUALE TORRE?

Due regole determinano quale torre un giocatore può muovere:



**Regola T1:** solo per la prima mossa in ogni round, il giocatore può scegliere una qualsiasi delle torri a sua disposizione.

**Regola T2:** In tutte le mosse successive, ogni giocatore deve scegliere la torre del colore della casella in cui è terminata la mossa precedente dell'avversario.

**Questa è la regola principale di Kamisado!**

### COME MUOVERE

Le regole di movimento sono:



**Regola M1:** Una torre può muovere in una linea retta solo in avanti o in diagonale in avanti. Non sono MAI permessi movimenti laterali o all'indietro, ad eccezione di quelli risultanti da una "spinta Sumo" (vedi in seguito, non si applica alla Partita Semplice).

**Regola M2:** Una torre può muovere di un qualsiasi numero di caselle, a patto che tutte le caselle del percorso siano libere.

**Regola M3:** Una torre può essere mossa solo in una casella vuota.

**Regola M4:** Una torre può muovere tra due torri in due caselle che si toccano solo per un angolo.

**Regola M5:** Una torre deve essere mossa di almeno una casella, se è possibile.

**Regola M6:** Se la torre "designata" non può muoversi in alcun modo, il giocatore salta il suo turno e il suo avversario muove di nuovo immediatamente.

**Regola M7:** Il gioco termina nel momento in cui un giocatore porta una propria torre in una casella della Linea di Partenza dell'avversario. Quel giocatore ha "vinto" il round.

**Regola M8:** E' possibile, anche se molto improbabile, che si giunga in una situazione in cui nessuno dei due giocatori può muovere. In questo caso il giocatore che ha effettuato l'ultima mossa, quella che ha creato lo "stallo", perde, e l'avversario vince il round.

Gli esempi seguenti servono ad aiutarvi a capire le "meccaniche" di Kamisado. La lettura di questi esempi vi chiarirà il reale funzionamento delle regole. Mentre leggete questi esempi, controllate gli schemi nel libretto "Example Moves" che trovate nella scatola.

## Mosse Iniziali

Nella mossa iniziale dell'esempio, Alain sta giocando contro Johan. Alain, il giocatore più esperto, gioca con le torri bianche, mentre Johan, il meno esperto, gioca con le nere e avrà la mossa iniziale (nel primo round di ogni partita il giocatore nero muove per primo). Il giocatore che muove per primo viene chiamato lo Sfidante, mentre l'avversario viene detto il Difensore. Il giocatore nero è sempre lo Sfidante nel primo round di una partita, mentre nei round successivi lo Sfidante è chi ha perso il round precedente, e muove sempre per primo, mentre chi ha vinto il round precedente è il Difensore.

Per la sua prima mossa Johan può scegliere una qualsiasi delle sue otto torri (vedi **Regola T1**). Una volta scelta la torre, può muoverla di un qualsiasi numero di caselle solo in avanti o in avanti in diagonale (vedi **Regola M1**). Se Johan decide di muovere la torre rosa per prima, le sue possibili mosse iniziali sono descritte nella Figura 1(a) (del libretto Example Moves). Se invece decide di muovere la sua torre rossa, le mosse disponibili sono quelle della Figura 1(b).

Dopo la mossa iniziale di Johan (che ha mosso una torre a scelta), i giocatori muovono le proprie torri a turno, spostando sempre la torre del colore corrispondente a quello della casella su cui si è fermato l'avversario. Quindi se Johan muove la sua torre rossa in una casella blu, come mostrato nella Figura 2(a), la prima mossa di Alain deve essere con la sua torre blu (vedi **Regola T2**). La scelta di caselle in cui Alain può muovere la sua torre blu è indicata nella Figura 2(b). Ricordate che la sua mossa non può terminare in una casella occupata (vedi **Regola M3**) e che le mosse non possono mai essere laterali o all'indietro (vedi **Regola M1**).

Se Alain muove la sua torre blu nella casella gialla (come nella Figura 2(c)), Johan deve muovere la sua torre gialla e le sue mosse possibili sono indicate nella Figura 2(d). La figura 2(e) indica che Johan muove la sua torre gialla in una casella viola, mentre la Figura 2(f) mostra tutte le possibili risposte di Alain con la sua torre viola. Nella Figura 2(g) Alain muove in una casella verde, mentre le Figure 2(h) e 2(i) indicano tutte le possibili mosse di Johan e la sua scelta di muovere su una casella arancione. Similmente, le Figure 2(j) e 2(k) rivelano le scelte disponibili ad Alain e la sua mossa (5 caselle in avanti, su una casella blu). Infine, la Figura 2(l) mostra le possibilità di Johan nel suo turno successivo.

## Devi Muovere Se Puoi!

Una torre deve essere mossa di almeno una casella se possibile (**Regola M5**).



**Figura 3(a)** Helmut ha mosso la sua torre **marrone** in avanti di due caselle fino a una casella **blu**.

**Figura 3(b)** Steve deve muovere la sua torre **blu**. L'unica sua mossa possibile termina nella casella **rosa**. Non può scegliere di "passare" senza muovere la sua torre. L'unico modo in cui un giocatore può saltare il turno senza muovere è quando non ha mosse possibili, come ad esempio nelle figure 4(a), 4(c), 5(a) e 5(f)).

**Figura 3(c)** In questo esempio Helmut vince muovendo la sua torre **rosa** di tre caselle in avanti, terminando nella casella **blu** della Linea di Partenza di Steve.

## Cosa Succede se la tua Torre è Bloccata?

Se la tua torre è completamente bloccata (ossia non può muovere secondo la regola M1), devi passare il turno (**Regola M6**). Anche se la torre rimane ferma, conta il colore della casella in cui è per decidere quale torre il tuo avversario deve muovere.

Esempi di una torre bloccata sono visibili nelle Figure da 4(a) a 4(c).



**Figura 4(a)** La torre **marrone** di Amy ha appena mosso di 4 caselle terminando sul **verde**.

**Figura 4(b)** Chris deve muovere la sua torre **verde**, se possibile. Tuttavia questa è completamente bloccata dalle torri **rossa** e **gialla** di Amy. Non è possibile muovere, quindi Chris passa il turno. Nota che la torre di Chris è bloccata in una casella gialla.

**Figura 4(c)** Tocca ad Amy, che deve quindi muovere la sua torre **gialla**. In questo esempio, ad Amy basta muovere la sua torre gialla di tre caselle in avanti per arrivare nella Linea di Partenza di Chris e vincere (**Regola M7**).

Potete vedere un esempio più complesso nelle Figure da 5(a) a 5(f).



**Figura 5(a)** La torre **blu** di Daniel ha appena finito la sua mossa di 5 caselle sul **verde**.

**Figura 5(b)** La torre **verde** di Viora è bloccata in una casella **gialla** e deve passare il turno.

**Figura 5(c)** Anche la torre **gialla** di Daniel è bloccata, in una casella **blu**. Anche lui passa quindi il turno.

**Figura 5(d)** Viora muove la sua torre **blu** in avanti di tre caselle fino a una casella **gialla**.

**Figura 5(e)** La torre **gialla** di Daniel è ancora bloccata, e passa di nuovo il turno.

**Figura 5(f)** Viora muove di nuovo la sua torre **blu**, in diagonale di due caselle fino alla Linea di Partenza di Daniel, vincendo il round.

## Stallo!

E' possibile arrivare a situazioni in cui è impossibile muovere qualsiasi torre (**Regola M8**). Questa situazione è chiamata "Stallo". Quando si arriva in una situazione di stallo, l'ultimo giocatore ad aver mosso una torre prima dello stallo perde il round (anche se è stata una mossa obbligata). Le situazioni di stallo sono estremamente rare, soprattutto perché i giocatori fanno attenzione a non causarle.

Le Figure da 6(a) a 6(e) illustrano una situazione di stallo.



**Figura 6(a)** La torre **blu** di Wolfgang ha appena finito la mossa in una casella **verde**.

**Figura 6(b)** Ralf deve muovere la sua torre **verde** e può solo metterla nella casella **rossa** in diagonale a destra, essendo obbligato a muovere di almeno una casella (**Regola M5**).

**Figura 6(c)** Wolfgang deve spostare la sua torre **rossa**, che è bloccata in una casella **verde**, quindi perde il turno.

**Figura 6(d)** Anche la torre verde di Ralf è bloccata, in una casella rossa, anche lui passa il turno.

**Figura 6(e)** Tocca di nuovo a Wolfgang spostare la sua torre verde, che però è ancora bloccata in una casella rossa. È facile notare che si è creata una situazione di stallo in cui la sequenza di mosse si ripeterebbe all'infinito. Visto che Ralf è stato l'ultimo giocatore a muovere una torre, Wolfgang vince il round.

## Il Vincitore!

Quando giocate una Partita Semplice, il gioco finisce nel momento in cui un giocatore muove una delle sue torri in una casella della Linea di Partenza dell'avversario.

Se volete, potete giocare una serie di Partite Semplici, segnando un punto per ogni vittoria e alternandovi a fare la prima mossa.

## Varianti di Gioco Avanzate

Se invece volete giocare partite fino a 3, 7 o 15 punti, il gioco evolve rispetto al round iniziale descritto finora. Nelle regole seguenti ogni tipo di partita è descritto separatamente, ma le principali novità sono:

- Posizioni iniziali avanzate
- La torre "Sumo"
- La "Spinta Sumo"
- Il sistema di punteggio per la Partita Standard
- La torre "Doppio Sumo"
- La "Spinta Doppio Sumo"
- Il sistema di punteggio per la Partita Lunga
- La torre "Triplo Sumo"
- La "Spinta Triplo Sumo"
- Il sistema di punteggio per la Maratona



## La Partita Standard

La Partita Standard si gioca fino ai 3 punti (ossia il primo giocatore a guadagnare tre punti è il vincitore). La Partita Standard inizia giocando un "Round Iniziale", come descritto nelle regole fino a questo punto. Al termine del primo round (e nei round successivi) ci sono due importanti novità:

### Nasce una torre Sumo!

Il giocatore che ha vinto il round precedente mette uno dei "denti di drago" ottagonali in cima alla torre che ha raggiunto la Linea di Partenza dell'avversario. Questa torre viene ora chiamata "Torre Sumo" e nonostante abbia delle limitazioni sulla lunghezza della mossa, può effettuare una mossa chiamata "Spinta Sumo".

Se il turno precedente è terminato con uno stallo, il vincitore mette un dente di drago sulla torre del colore della casella in cui l'avversario ha mosso la sua ultima torre. Nell'esempio precedente, Figura 6(e) Wolfgang mette un segnalino dente di drago sulla sua torre rossa.

### Posizioni iniziali per i round successivi!

Nei round successivi le torri vengono disposte sulla Linea di Partenza secondo le seguenti regole. Il vincitore del round precedente può decidere se posizionare le sue torri partendo dalla destra o dalla sinistra. Una volta che il vincitore ha posizionato le sue torri, l'avversario deve posizionare le sue usando la stessa direzione.

Le regole per posizionare le proprie torri nei round successivi:

**Regola P1:** Il vincitore del round precedente (e quindi difensore in questo round) sceglie se posizionare le sue torri a partire da destra o da sinistra.

**Regola P2:** Il giocatore che ha perso il round precedente (lo sfidante in questo round) è obbligato a posizionare nella stessa direzione scelta dal difensore.

**Regola P3:** Se il difensore decide di iniziare da sinistra, ogni giocatore a turno (iniziando dal difensore) sceglie una delle proprie torri a seconda della posizione di ogni torre in ogni linea (vedi sotto) e la mette nella sua Linea di Partenza partendo dalla casella marrone alla sua sinistra e terminando in quella arancione alla destra.

**Regola P4:** Se il difensore decide di iniziare da destra, ogni giocatore a turno (iniziando dal difensore) sceglie una delle proprie torri a seconda della posizione di ogni torre in ogni linea (vedi sotto) e la mette nella sua Linea di Partenza partendo dalla casella arancione alla destra e terminando in quella marrone alla sua sinistra.

## SUMO: POTERI E LIMITI!

**Regola S1:** Una torre Sumo può essere mossa di un massimo di 5 caselle per mossa.

**Regola S2:** Una torre Sumo può effettuare una mossa chiamata "Spinta Sumo" contro una torre normale dell'avversario. La torre Sumo deve essere, all'inizio della mossa, nella casella immediatamente davanti alla torre dell'avversario, e quest'ultima deve aver terminato la sua mossa su una casella dello stesso colore della torre Sumo. In questa situazione, la torre Sumo può muovere in avanti esattamente di una casella, spostando di conseguenza la torre avversaria indietro di una casella.

**Regola S3:** Immediatamente dopo una Spinta Sumo, l'avversario perde il suo turno e il giocatore che ha effettuato la Spinta Sumo muove di nuovo, usando la torre del colore della casella in cui ha spinto la torre dell'avversario.

**Regola S4:** La Spinta Sumo non può essere effettuata in diagonale.

**Regola S5:** Per effettuare una Spinta Sumo, la torre dell'avversario deve avere una casella libera direttamente alle spalle, dove terminare la sua mossa. Il colore di questa casella determina la torre che il giocatore che ha effettuato la spinta dovrà muovere (visto che l'avversario perde il turno).

**Regola S6:** Una Torre Sumo non può spostare una torre che è nella sua Linea di Partenza (ossia non può spostare una torre "fuori" dal tavoliere).

**Regola S7:** Una Torre Sumo non può spostare più di una torre per volta.

**Regola S8:** Una Torre Sumo non può spostare un'altra Torre Sumo.

**Regola S9:** Una Torre Sumo può spostare solo torri dell'avversario, non le proprie.

**Regola S10:** La Spinta Sumo è una mossa non obbligatoria: se la Torre Sumo può muovere in diagonale può farlo.

**Regola S11:** Se tuttavia la Spinta Sumo è l'unica mossa possibile, deve farla obbligatoriamente.

## Posizionare da Destra o da Sinistra

In tutti i round successivi al primo, le torri non iniziano nelle caselle del proprio colore ma possono essere posizionate in due modi, a scelta del vincitore del round precedente.

Questo giocatore è il difensore in questo round, e può scegliere se :

- posizionare le proprie torri partendo da sinistra, o
- posizionare le proprie torri partendo da destra.

La scelta tra sinistra e destra da al giocatore due possibili posizioni iniziali, in modo da evitare posizioni troppo facili da attaccare dall'avversario. Dopo qualche partita a Kamisado scoprirete quali sono le posizioni più deboli, e come difensore cercherai di evitarle, mentre come sfidante cercherai di identificarle e attaccarle.

Nell'esempio seguente, Alain ha appena battuto David nel primo round di una Partita Standard, e deve decidere se posizionare da sinistra o da destra. I risultati possibili sono illustrati nelle Figure da 7(a) a 7(h).

**Figura 7(a)** Alain ha appena mosso la sua torre viola di cinque caselle in diagonale fino alla Linea di Partenza di David, vincendo il primo round. Alain mette un segnalino dente di drago sulla sua torre viola ad indicare che è diventata una Torre Sumo. I denti di drago segnalano anche il punteggio, ogni dente indica un punto. Alain deve ora decidere se posizionare le sue torri per il prossimo round (dove sarà il difensore) partendo da sinistra o da destra. Le Figure da 7(b) a 7(d) mostrano cosa succede se decide di partire da sinistra, mentre le Figure da 7(e) a 7(g) mostrano cosa succede se decide di partire da destra.

**Figura 7(b)** Supponiamo che Alain decida di piazzare da sinistra; deve quindi piazzare le sue torri in ordine, a partire dalla casella marrone, poi nella verde, rossa, gialla, rosa, viola, blu e infine nella casella arancione. L'ordine in cui vengono messe in campo le torri dipende dalla loro posizione al termine del round precedente: prima di tutto dalla linea, a partire da quella più vicina, e poi dalla colonna, a partire da quella più a sinistra. Il tavoliere in questo esempio è numerato dal punto di vista di Alain, a partire dalla sua Linea di Partenza (HR) e continuando con la linea 2 (R2), linea 3 (R3) e così via fino alla linea 8 (R8), la più lontana da Alain e quindi Linea di Partenza di David. L'ordine in cui Alain deve disporre le sue torri è dato, nell'esempio dal numero su ogni torre. Quindi deve prima posizionare tutte le torri rimaste sulla sua Linea di Partenza, partendo da quella più a sinistra, passando poi a quelle nella linea 2 e così via:

- La sua torre marrone (1) va messa sulla casella marrone (è già in quella posizione).

- La sua torre blu (2) nella casella verde.

Ora Alain deve disporre le torri che sono sulle altre linee. La linea 2 e la 3 sono vuote.

La torre arancione (3) nella linea 4 va messa nella casella rossa.

La linea 5 contiene sia la torre rossa che quella rosa. Quindi, a partire da quella più a sinistra:

- La torre rossa (4) va messa nella casella gialla, e la torre rosa (5) nella casella rosa.
- La torre gialla (6) nella linea 6 va posizionata nella casella viola, mentre le torre verde (7) nella linea 7 va nella casella blu.

La linea 8 contiene la sua torre **viola** (8), la sua Torre Sumo, che va nella **casella arancione**, completando la posizione iniziale di Alain per il nuovo round.

**Figura 7(c)** Ora David deve disporre le sue torri, a partire dalla sinistra. A differenza di Alain, non ha alcuna scelta nella sistemazione delle sue torri, lo sfidante deve sempre disporre le sue torri nella direzione scelta dal difensore. Questo schema mostra le torri di Alain già in posizione: le linee sono numerate dal punto di vista di David, con la sua Linea di Partenza in alto e a scendere le linee dalla 2 alla 8. Ricordate che dal punto di vista di David la sinistra è nella direzione opposta, quindi dovrà anche lui iniziare a disporre le sue torri partendo nell'ordine dalla casella marrone fino ad arrivare alla casella arancione. L'ordine in cui deve disporre le sue torri è, nell'esempio, indicato dai numeri sulle sue torri. David per prima cosa muove a sinistra tutte le torri rimaste sulla sua Linea di Partenza, una per una:

- La sua torre verde (1) va nella casella marrone, la sua torre rossa (2) nella casella verde e la sua torre gialla (3) nella casella rossa.

Ora deve riposizionare le torri presenti sulle altre linee.

- La linea 2 è vuota.
- La sua torre rosa (4) nella fila 3 va nella casella gialla.
- La sua torre marrone (5) va nella casella rosa.
- La sua torre arancione (6) va nella casella viola.

La linea 4 contiene due torri, quindi partendo dalla più a sinistra:

- La sua torre viola (8) nella linea 7 va nella casella arancione.

**Figura 7(d)** mostra la disposizione iniziale del secondo round, dopo che entrambi i giocatori hanno riposizionato le proprie torri a partire dalla sinistra.

Ora supponiamo che Alain invece abbia deciso di riposizionare a partire dalla destra.

**Figura 7(e)** Le torri vengono disposte sulla Linea di Partenza a partire dal lato opposto, quindi dalla casella **arancione** fino ad arrivare a quella **marrone**. Ancora una volta, le torri sono numerate per indicare l'ordine in cui vengono riposizionate, e ancora una volta si parte dalle torri rimaste nella Linea di Partenza. Questa volta però, partendo da quella più a destra:

- La sua torre blu (1) va nella casella arancione, mentre la torre marrone (2) nella casella blu.

Ora Alain deve riposizionare le torri nelle altre linee. La linea 2 e la 3 sono vuote.

La torre **arancione** (3) nella linea 4 viene messa nella casella **viola**.

Nella linea 5 ci sono due torri; a partire da quella più a destra:

- la torre rosa (4) nella casella rosa.
- la torre rossa (5) nella casella gialla.

La torre gialla (6) nella linea 6 va nella casella **rossa**, mentre la torre **verde** (7) nella linea 7 va nella casella **verde**.

Infine, la sua torre Sumo, la **viola** (8) nella linea 8 nella casella **marrone**.

Ora il posizionamento iniziale di Alain (partendo da destra) è completo.

**Figura 7(f)** In questo schema potete vedere la posizione iniziale delle torri di Alain iniziando a disporre da destra. Ora tocca a David disporre le sue torri, partendo da destra (quindi iniziando dalla casella **arancione** della sua Linea di Partenza). Le torri di David sono ancora una volta numerate per indicare l'ordine in cui vengono riposizionate, partendo dalla torre **gialla** che andrà nella casella **arancione** e concludendo con la torre **viola** nella linea 7, che andrà a nella casella **marrone**.

**Figura 7(g)** Questa è la posizione iniziale di entrambi i giocatori dopo che hanno riposizionato le proprie torri a partire da destra.

**Figura 7(h)** Questo esempio è preso da una partita reale. Alain ha deciso di riposizionare dalla sinistra, facendo probabilmente la scelta giusta. Come potete vedere dalla Figura 7(g) posizionare da destra avrebbe fatto sì che la sua torre **gialla** avesse una casella **gialla** direttamente davanti a lei, una debolezza che il suo avversario avrebbe potuto attaccare. Ricordate che una torre sumo ha una mossa massima di 5 caselle (**Regola S1**). Questo schema indica anche le mosse possibili della sua torre sumo **viola**, nel caso decidesse di fare la prima mossa con quella torre.

## Quando e Come effettuare una Spinta Sumo

Fate riferimento alla sezione "Sumo: Poteri e limiti" per gli esempi seguenti. Ricordate che la torre spinta deve essere direttamente davanti alla Torre Sumo che la sposta. (**Regola S2**), **NON** in diagonale (**Regola S4**)! Dietro la torre da spingere deve esserci una casella vuota in cui finire la mossa (**Regola S5**). La torre spinta non deve essere nella sua Linea di Partenza (**Regola S6**). La torre spinta deve essere una torre normale, **NON** una torre Sumo (**Regola S8**). La torre spinta deve essere dell'avversario (**Regola S9**).

Gli esempi da 8(a) a 8(f) mostrano situazioni in cui si possono effettuare Spinte Sumo.

**Figura 8(a)** Alain ha mosso la sua torre **arancione** in diagonale di due spazi terminando in una casella **viola**.

**Figura 8(b)** Pete deve muovere la sua torre **viola**, una Sumo. Se vuole, può effettuare una mossa normale in diagonale verso una casella **viola** o verso una **verde** (**Regola S10**), oppure:

**Figura 8(c)** può effettuare una Spinta Sumo spostando la sua torre **viola** direttamente in avanti di una casella, spingendo la torre **rossa** di Alain indietro di uno spazio, in una casella **gialla** (**Regola S2**).

**Figura 8(d)** Visto che Pete ha spinto una sua torre, Alain perde il suo turno (**Regola S3**). Pete muove la sua torre **gialla**, visto che la torre di Alain è stata spinta in una casella **gialla**, e le mosse che può effettuare sono indicate in questa figura.

**Figura 8(e)** In questo schema viene presentato uno scenario diverso. Alain ha mosso la sua torre **arancione** in diagonale in avanti di quattro caselle terminando in una casella **viola**.

**Figura 8(f)** Pete è ora obbligato a effettuare una Spinta Sumo (come nell'esempio precedente). In questo caso non ha alcuna scelta, non può passare (**Regola S11**) né muovere in diagonale. Ancora una volta Alain perde il turno, e le mosse a disposizione di Pete con la sua torre gialla sono le stesse della figura 8(d).

## Il Punteggio Nella Partita Standard

La partita Standard finisce quando un giocatore arriva a 3 punti. Ogni volta che un round viene vinto da un giocatore, mettete un dente di drago sulla torre che ha raggiunto la Linea di Partenza dell'avversario. Il primo dente di drago messo su una torre vale un punto (e la trasforma in una torre Sumo). Il secondo dente di drago sulla stessa torre vale invece due punti (e la trasforma in una torre "Doppio Sumo"). Quindi se raggiungi la Linea di Partenza del tuo avversario con una torre Sumo, questa torre varrà 3 punti (uno per il primo dente e due per il secondo).

Il vincitore di una partita Standard sarà quindi:

- Il primo giocatore a ottenere tre torri Sumo diverse. Oppure:
- Il primo giocatore a ottenere una torre Doppio Sumo.

**Nota:** I denti di drago sono un modo rapido per tenere conto del punteggio. Guardando una partita in corso, potrete stabilire il punteggio semplicemente guardando il numero di denti di ogni giocatore. Tenete conto che nel momento in cui viene creata una torre Doppio Sumo la partita Standard finisce, quindi la torre non verrà mai utilizzata. La torre

Doppio Sumo ha però un ruolo molto importante nelle partite lunghe e nelle maratone.



## La Partita Lunga

La partita Lunga è una partita giocata fino a 7 punti. La partita inizia esattamente come descritto nella Partita Semplice. Al termine del primo round (e nei round successivi) succedono due cose importanti:

**Viene creata una Torre Sumo (o Doppio Sumo)!** Il giocatore che ha vinto il round precedente mette un dente di drago sulla torre con cui ha raggiunto la Linea di Partenza dell'avversario. Se la torre ne ha già uno ne riceve semplicemente un secondo sopra al primo e diventa una torre Doppio Sumo (vedi sotto).

**Le Torri vengono riposizionate!** Le torri ritornano nella propria Linea di Partenza esattamente come nella partita Standard. Il difensore ha la scelta se posizionare a partire da destra o da sinistra, e l'attaccante deve posizionare nello stesso verso.

### DOPPIO-SUMO: POTERI E LIMITI!

Tutte le regole sulle torri Sumo si applicano anche alle torri Doppio Sumo, ma queste ultime sono soggette ad alcune regole speciali:

**Regola DS1:** Una torre Doppio-Sumo può essere spostata di un massimo di 3 caselle.

**Regola DS2:** Una Doppio-Sumo è più forte, e può effettuare una Spinta Sumo su una o due torri avversarie. La Doppio-Sumo può muoversi di una casella in avanti (non in diagonale) e spingere all'indietro fino a due torri.

**Regola DS3:** Immediatamente dopo aver subito una spinta Sumo, il giocatore perde il suo turno, e il giocatore che ha effettuato la spinta muove di nuovo, usando la torre del colore della casella in cui la torre avversaria è stata spinta. Nel caso in cui siano state spinte due torri avversarie, si guarda il colore della casella in cui è stata spinta la torre "più distante", ossia della casella che era vuota prima della spinta.

**Regola DS4:** Una torre Doppio-Sumo non può spingere in diagonale.

**Regola DS5:** Per effettuare una spinta Sumo dietro l'ultima torre che verrà spinta deve esserci sempre una casella vuota in cui terminare la mossa.

**Regola DS6:** Una Doppio-Sumo non può spingere un pezzo che si trovi nella propria Linea di Partenza.

**Regola DS7:** Una Doppio-Sumo non può spingere più di due torri avversarie contemporaneamente.

**Regola DS8:** Una Doppio-Sumo non può spingere un'altra Doppio-Sumo. Può però spingere fino a due torri normali o Sumo.



## Spinte Sumo con una Torre Doppio-Sumo

Ricordate che per effettuare una Spinta Sumo la torre (o le torri) da spingere devono essere direttamente di fronte alla torre Doppio-Sumo (**Regola DS2**), **NON** in diagonale (**Regola DS4**)! Deve esserci una casella vuota dietro le torri che si vogliono spingere (**Regola DS5**). Nessuna delle torri spinte può essere nella sua Linea di Partenza (**Regola DS6**). Le torri spinte devono essere torri normali o Sumo, non Doppio-Sumo (**Regola DS8**). Tutte le torri spinte devono essere dell'avversario (**Regola S9**).

Le figure da 9(a) a 9(e) sono degli esempi su come effettuare Spinte Sumo con torri Doppio-Sumo. Alan ha le torri bianche, Ludmilla quelle nere.



**Figura 9(a)** Alan ha mosso la sua torre **rosa** in diagonale fino a una casella **verde**.

**Figura 9(b)** Ludmilla deve muovere la sua torre **verde**, una Doppio-Sumo. Se vuole può effettuare una mossa normale finendo in una casella **blu**, **rosa** o **rossa** (**Regola S10**). Oppure può giocare una Spinta Sumo spostando la sua torre verde in avanti di una casella, spingendo le torri **blu** e **gialla** di Alan, facendo finire la torre **gialla** in una casella **verde** (**Regola DS2**).

**Figura 9(c)** Visto che una torre di Alan è stata spinta, Alain perde il turno e tocca di nuovo a Ludmilla muovere, in questo caso con la sua Doppio-Sumo **verde** (**Regola DS3**). Quindi decide di nuovo di spingere le torri **blu** e **gialla** di Alan in modo da mandare la torre **gialla** su una casella **rosa**.

**Figura 9(d)** Alan perde di nuovo il turno, e Ludmilla muove la sua torre Sumo **rosa** (**Regola DS3**). Può muovere la torre in diagonale di tre caselle per raggiungere la Linea di Partenza di Alan e guadagnare 2 punti (vincendo la partita 7 a 3).

**Figura 9(e)** Ludmilla, invece di effettuare la seconda Spinta Sumo, poteva muovere la sua Doppio-Sumo **verde** in diagonale di tre spazi raggiungendo la Linea di Partenza di Alan (**Regola S10**). In questo caso avrebbe guadagnato 4 punti invece di 2, vincendo 9 a 3.

## Il Punteggio Nella Partita Lunga

La partita Lunga finisce quando un giocatore arriva a 7 punti. Ogni volta che un round viene vinto da un giocatore, mettete un dente di drago sulla torre che ha raggiunto la Linea di Partenza dell'avversario. Il primo dente di drago messo su una torre vale un punto (e la trasforma in una torre Sumo). Il secondo dente di drago sulla stessa torre vale invece due punti (e la trasforma in una torre "Doppio Sumo"). Il terzo dente di drago sulla stessa torre vale quattro punti (e la trasforma in una torre "Tripla Sumo"). Quindi se raggiungi la Linea di Partenza del tuo avversario con una torre Doppio-Sumo, questa torre varrà 7 punti (uno per il primo dente, due per il secondo e quattro per il terzo).

Il vincitore di una partita Lunga sarà quindi:

- Il primo giocatore a ottenere sette torri Sumo diverse. Oppure:
- Il primo giocatore ad aver accumulato sette o più punti con le sue torri Sumo o Doppio-Sumo.
- Il primo giocatore a ottenere una torre Tripla-Sumo, raggiungendo la Linea di Partenza dell'avversario con una propria torre Doppio-Sumo.

**Nota:** Tenete conto che nel momento in cui viene creata una torre Tripla-Sumo la partita Lunga finisce, quindi la torre non verrà mai utilizzata. La torre Tripla-Sumo ha però un ruolo molto importante nelle maratone.



## La Maratona

La partita Maratona è una partita giocata fino ai 15 punti. Il giocatore che raggiunge per primo 15 punti è il vincitore. La partita inizia esattamente come descritto nella Partita Semplice. Al termine del primo round (e nei round successivi) succedono due cose importanti:

**Viene creata una Torre Sumo (o Doppio Sumo, o Triplo Sumo)!**

Il giocatore che ha vinto il round precedente mette un dente di drago sulla torre con cui ha raggiunto la Linea di Partenza dell'avversario. Se la torre ne ha già uno ne riceve semplicemente un secondo sopra al primo e diventa una torre Doppio Sumo; se ne ha già due, ne riceve un terzo e diventa una torre Tripla Sumo (vedi sotto).

**Le Torri vengono riposizionate!**

Le torri ritornano nella propria Linea di Partenza esattamente come nella partita Standard. Il difensore ha la scelta se posizionare a partire da destra o da sinistra, e l'attaccante deve posizionare nello stesso verso.

**TRIPLO-SUMO: POTERI E LIMITI!**

Tutte le regole sulle torri Sumo e Doppio Sumo si applicano anche alle torri Triplo Sumo, ma queste ultime sono soggette ad alcune regole speciali:

**Regola TS1:** Una torre Triplo-Sumo si può muovere di un massimo di una casella.

**Regola TS2:** Una Triplo-Sumo è più forte, e può effettuare una Spinta Sumo su una, due o tre torri avversarie. La Triplo-Sumo si muove di una casella in avanti (non in diagonale) e può spingere fino a tre torri

**Regola TS3:** Immediatamente dopo aver subito una spinta Sumo, il giocatore perde il suo turno, e il giocatore che ha effettuato la spinta muove di nuovo, usando la torre del colore della casella in cui la torre avversaria è stata spinta. Nel caso in cui siano state spinte due o più torri avversarie, si guarda il colore della casella in cui è stata spinta la torre "più distante", ossia della casella che era vuota prima della spinta. (vedi **Regola TS5**).

**Regola TS4:** Una torre Triplo-Sumo non può spingere in diagonale.

**Regola TS5:** Per effettuare una spinta Sumo dietro l'ultima torre che verrà spinta deve esserci sempre una casella vuota in cui terminare la mossa.

**Regola TS6:** Una Triplo-Sumo non può spingere un pezzo che si trovi nella propria Linea di Partenza.

**Regola TS7:** Una Triplo-Sumo non può spingere più di tre torri avversarie contemporaneamente.

**Regola TS8:** Una Triplo-Sumo non può spingere un'altra Triplo-Sumo. Può però spingere fino a tre torri normali, Sumo o Doppio-Sumo.

## Spinte Sumo con una Torre Triplo-Sumo

Ricordate che per effettuare una Spinta Sumo la torre (o le torri) da spingere devono essere direttamente di fronte alla torre Triplo-Sumo (**Regola TS2**), **NON** in diagonale (**Regola TS4**)! Deve esserci una casella vuota dietro le torri che si vogliono spingere (**Regola TS5**). Nessuna delle torripinte può essere nella sua Linea di Partenza (**Regola TS6**). Le torri spinte devono essere torri normali, Sumo, o Doppio-Sumo, non Triplo-Sumo (**Regola TS8**). Tutte le torri spinte devono essere dell'avversario (**Regola S9**). Le figure da 10(a) a 10(l) illustrano la fine di una partita molto dinamica (La grande vittoria di Sanjay):

**Figura 10(a)** Johan muove la propria torre in una casella **gialla**.

**Figura 10(b)** Sanjay deve muovere la propria Triplo-Sumo **gialla** e può fare una Spinta Sumo, spingendo le torri **arancione**, **marrone** e **verde** di Johan indietro di una casella (**Regola TS2**). La più distante, quella **verde** termina in una casella **blu** (**Regola TS3**).

**Figura 10(c)** Johan perde il suo turno e Sanjay deve muovere la sua torre Doppio-Sumo **blu**. Anche se potrebbe muovere in diagonale, decide di spingere la torre Sumo **gialla** di Johan, spostandola su una casella **gialla** (**Regola TS2**).

**Figura 10(d)** Johan perde di nuovo il turno, e Sanjay usa la sua Triplo-Sumo **gialla** per spingere di nuovo le torri di Johan, facendo terminare la sua torre **verde** in una casella **gialla** (**Regola TS3**). La torre di Sanjay aveva una linea libera per raggiungere la Linea di Partenza di Johan, ma la sua Triplo-Sumo può soltanto muovere di una casella (**Regola TS1**).

**Figura 10(e)** Sanjay può di nuovo muovere la sua Triplo-Sumo **gialla**. La torre **verde** di Johan è ora nella propria Linea di Partenza, quindi non può più essere spinta. (**Regola TS6**). Non è possibile spingere in diagonale (**Regola TS4**), quindi l'unica possibilità è muovere in diagonale sulla casella **rossa** (**Regola TS1**).

**Figura 10(f)** Johan deve muovere la sua torre **rossa**, e entrambe le sue possibili mosse terminano in una casella **gialla**. Non può effettuare una Spinta Sumo perché la torre che ha davanti è la sua (**Regola S9**).

**Figura 10(g)** Sanjay deve di nuovo muovere la sua Triplo-Sumo **gialla** e decide di spingere la torre **viola** nella casella **rosa**.

**Figura 10(h)** Johan perde ancora una volta il turno e Sanjay deve spostare la sua Doppio-Sumo **rosa**, che non può raggiungere la Linea di Partenza di Johan (**Regola DS1**). Spostarla nella casella **rosa** o **arancione** gli farebbe perdere il round, quindi la sposta nella casella **viola**.

**Figura 10(i)** Johan può muovere la sua torre in tre caselle **rosa** e per non perdere deve bloccare la torre **rosa** di Sanjay.

**Figura 10(j)** Sanjay può però spingere la torre **viola** di Johan in una casella **arancione**.

**Figura 10(k)** Johans salta il turno e Sanjay spinge con la sua Sumo **arancione** la torre **blu** di Johan in una casella **gialla**.

**Figura 10(l)** Ancora un turno perso per Johan. Sanjay vince la partita spostando la sua Triplo-Sumo **gialla** nella Linea di Partenza di Johan, guadagnando 8 punti.

## Il Punteggio Nella Maratona

La Maratona finisce quando un giocatore arriva a 15 punti. Ogni volta che un round viene vinto da un giocatore, mettete un dente di drago sulla torre che ha raggiunto la Linea di Partenza dell'avversario. Il primo dente di drago messo su una torre vale un punto (e la trasforma in una torre Sumo).

Il secondo dente di drago sulla stessa torre vale invece due punti (e la trasforma in una torre "Doppio Sumo").  
Il terzo dente di drago sulla stessa torre vale quattro punti (e la trasforma in una torre "Tripla Sumo"). Il quarto  
dente di drago sulla stessa torre vale otto punti e fa vincere automaticamente la partita (perchè la torre risultante  
vale 15 punti: uno per il primo dente, due per il secondo, quattro per il terzo e otto per il quarto).

Il vincitore di una Maratona sarà quindi:

- Il primo giocatore ad aver accumulato quindici o più punti con le sue torri Sumo, Doppio-Sumo e Tripla-Sumo.
- Il primo giocatore a raggiungere la Linea di Partenza dell'avversario con una Tripla-Sumo

## Sistema di notazione delle partite

Quando giochi a Kamisado, potresti voler tenere traccia delle tue mosse, ad esempio se devi interrompere improvvisamente una partita (o un round) e terminarla in un secondo momento. Sul sito della Burley Games puoi trovare un modulo per aiutarti in questa operazione e al fondo del libretto "Example Moves" fornito assieme a queste regole, troverai una partita Standard completamente annotata, turno per turno e mossa per mossa. In ogni turno la colonna a sinistra indica le mosse del giocatore nero e quella a destra quelle del giocatore bianco.

La notazione è completamente indipendente dalla lingua, e ogni mossa è descritta da quattro simboli: il primo è un simbolo ottagonale colorato (con all'interno il rispettivo simbolo per i daltonici) che indica il pezzo mosso. I simboli sono:



Il secondo simbolo è una delle quattro possibili "freccie": (↑) direttamente in avanti, (↖) in diagonale a sinistra, (↗) in diagonale a destra e (↓) indietro (da usare in caso una torre venga mossa da una Spinta Sumo, l'unico modo in cui una torre può muoversi all'indietro).

Dopo la "freccia" troverete un numero che indica di quante caselle ha mosso la torre in questione. Se la torre è bloccata e non può muovere troverete uno 0(zero).

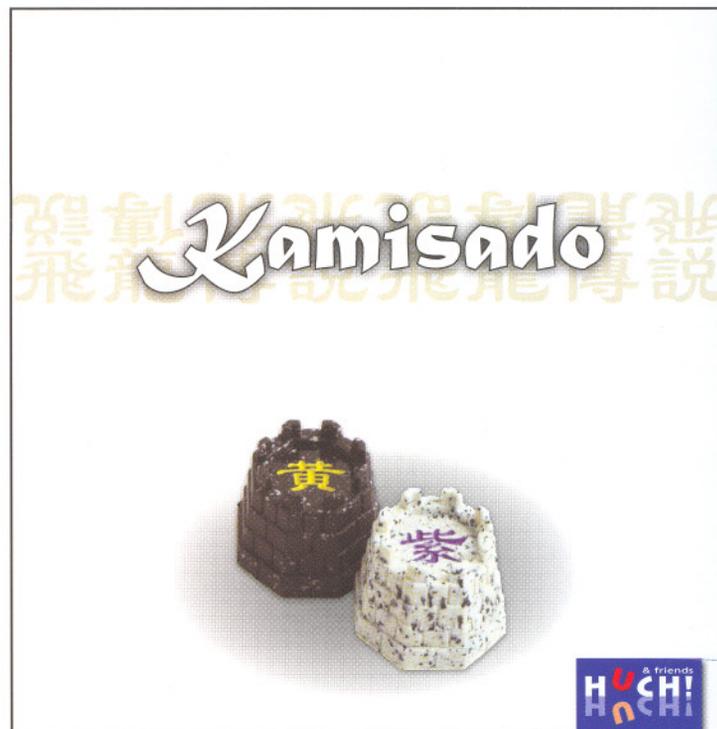
L'ultimo simbolo è un quadrato colorato che indica in che riquadro la torre ha terminato la propria mossa. In teoria questo simbolo dovrebbe essere sempre dello stesso colore della torre che effettua la prossima mossa (eccetto dopo una spinta-sumo), e si potrebbe obiettare che sia ridondante; tuttavia è molto utile averli entrambi, in modo da poter immediatamente controllare di aver riportato correttamente tutte le mosse quando si sta giocando una partita seguendo le note. I riquadri (che riportano lo stesso simbolo cinese dei rispettivi ottagoni) sono:



Se non hai accesso ai moduli predefiniti o se preferisci scrivere tutto "a mano", puoi semplicemente scrivere le tue mosse nel formato "Viola Sinistra 5 Giallo" (o altra abbreviazione), che indica che "la torre viola ha mosso di 5 caselle in diagonale in avanti a sinistra, finendo in una casella gialla".

Puoi utilizzare le annotazioni presenti nel libretto per ricostruire l'intera partita (realmente giocata), sia per impraticarti con il sistema di notazione, sia per chiarirti qualsiasi dubbio tu abbia sulle regole (visto che molti casi particolari succedono nel corso di questa partita).

La posizione iniziale di ogni torre in ogni turno è indicata in cima alla pagina, in modo da permetterti di sperimentare il posizionamento da destra e da sinistra.



## Ringraziamenti

"Kamisado" è dedicato a mia moglie, Carol, senza il cui aiuto non sarei mai riuscito a pubblicare un gioco.

Un ringraziamento speciale ai giocatori che mi hanno aiutato a affinare le regole con ore e ore di testing.  
Johan Rydahl, Alain Culos, David Webber, Anthony Ward, Sanjay Das, Daniel Shaya, Andrew Cloud, Prasanta Mukherjee, Viora Brestovci, Simon Hibbs, Jamie Ellison, Danny Rowe, Trevor Bellety, Ludmilla Anchugova, Alan King, Terry Pearce, Carol Burley, Oliver Burley, Hannah Burley, Jonathan Burley e Freddie Burley.

**Kamisado © Peter Burley**

Un gioco di Peter Burley

Burley Games Limited, 22 Fern Close, Frimley, Camberley, Surrey, GU16 9QU, United Kingdom  
Tel 01276 514307 Mob 07881 614930

pete.burley@burleygames.com [www.burleygames.com](http://www.burleygames.com)

Kamisado è un marchio registrato da Burley Games Limited e Peter John Burley

Grafica e illustrazioni: [steve@thecreative.demon.co.uk](mailto:steve@thecreative.demon.co.uk)

Illustrazione "fighting dragon": Peter Dennis

Sculture: Neil Merryweather

Distribuito in Italia da Oliphante snc [www.oliphante.eu](http://www.oliphante.eu)