

## La Strage degli Innocenti

Vi propongo un semplice gioco per tre giocatori (è una mia ideazione). Oltre ad essere facile, si può creare la vostra copia del gioco con componenti che molto probabilmente avete già in casa.

Inoltre non mi dovete pagare niente per giocarci: cosa volete di più?

Mi scuso però per le foto illustrative, che sono decisamente scarse. Vi conviene cliccarci sopra per ingrandirle, altrimenti vi saranno poco utili (anche la scacchiera è decisamente miserella, una mini scacchiera da viaggio, purtroppo è la sola che possiedo). Farò di meglio la prossima volta, spero.

### Premessa

La placida valle di Oz è stata invasa dagli orchi. I **folletti del bosco** devono essere portati in salvo dai **clan guerrieri dei mezzelfi** (simpatici esseri silvani con i capelli vivacemente colorati). I clan dei mezzelfi si dividono per colore dei capelli (logico, no?) e ogni giocatore controllerà un clan: *rosso, verde, blu*. Per rivalità e giochi di potere, ogni clan desidera salvare il maggior numero di folletti, ma anche impedire che i clan rivali ne salvino: perciò nel gioco i mezzelfi possono combattere fra loro (oltre che contro gli orchi). Ogni giocatore muoverà un clan di mezzelfi (e anche gli orchi, vedremo come). Vincerà chi porta in salvo più folletti.

### Regolamento

#### 1 - Componenti del gioco

Vi occorre una normale scacchiera (che chiameremo anche mappa, e rappresenta la valle di Oz); per rappresentare gli orchi potete usare gli 8 pedoni di un colore qualsiasi degli scacchi (ho scelto il nero per contrasto con i folletti, nell'immagine). 16 pedine bianche rappresentano i folletti da salvare. 6 pedine rosse, 6 blu, 6 verdi rappresentano i mezzelfi. Vi serve anche un normale dado. Per creare folletti e mezzelfi potete usare le pedine della dama, i sassolini di vetro colorato che vengono venduti per quattro soldi nei negozi, ecc...



#### 2 - Piazzamento iniziale

I 16 folletti vengono posti nelle due righe di caselle in basso come vedete nella foto qua sopra. Queste due righe sono l'**Area di Piazzamento**. La riga all'estremo opposto della scacchiera (la fila di caselle più in alto nella foto) si chiama **Area di Uscita**. Per salvarsi i folletti devono arrivare all'Area di Uscita.

Gli orchi e i mezzelfi sono fuori mappa, all'inizio.

### 3 - Ordine di gioco

I giocatori tirano un dado per determinare chi muove per primo, chi per secondo ecc... (il tiro più alto sarà il primo giocatore, risolvete i tiri pari se necessario, finché avrete un ordine di gioco che si ripeterà per tutta la partita).

Ciascun giocatore quando tocca a lui effettuerà il turno compiendo varie fasi, come indicato oltre, e poi passerà la mano al giocatore successivo.

### 4 - il Turno di gioco

Procedete con le seguenti fasi, in ordine.

**4.1 Movimento dei mezzelfi** Per prima cosa il giocatore di turno tira il dado: il numero che ottiene sono i **punti azione** (da qui in poi abbreviato in PA) che può spendere nel turno.

Con i punti azione il giocatore può:

- Collocare mezzelfi del suo colore nella mappa. Ogni collocamento costa un PA: il giocatore prende un mezzelfo che si trova fuori mappa e lo colloca in una casella dell'Area di Piazzamento. Può collocarlo in una casella contenente un folletto o in una casella vuota (le uniche pedine che possono stare nella stessa casella sono: un mezzelfo e un folletto, altrimenti ciascuna pedina deve occupare una casella da sola). A ogni turno il giocatore può collocare al massimo DUE mezzelfi.

- Muovere mezzelfi del suo colore. Per ogni PA speso muove un mezzelfo di una casella (anche in diagonale), accompagnando un folletto se vuole. I folletti si muovono solo se un mezzelfo li accompagna. Vediamo un piccolo esempio: il mezzelfo di colore rosso spende 4 PA seguendo la mossa segnata con le frecce nere.



Il mezzelfo va a prendere un folletto e lo porta con sé (in direzione dell'Area di Uscita): perciò alla fine del movimento si troverà nella posizione evidenziata nella seguente immagine:



Tutto chiaro no? Precisiamo che il giocatore può muovere più di un mezzelfo, se i PA glielo consentono

**4.2 Uscita dalla mappa** Quando un mezzelfo accompagna un folletto fino alla fila di caselle dell'Area di Uscita, toglie il folletto dalla scacchiera: il giocatore lo pone davanti a sé per poter contare il numero dei suoi successi alla fine della partita. In questa occasione (ovvero: solo quando un folletto esce dalla scacchiera) il giocatore può, se vuole, togliere dalla mappa anche il mezzelfo che lo ha accompagnato (Nota: il motivo di questa regola è che, se al giocatore serve riportare il mezzelfo verso l'Area di Piazzamento, sarà meno dispendioso per lui recuperarlo con la regola del *Collocamento sulla mappa* piuttosto che farlo tornare indietro con il normale movimento).

**4.3 Combattimento** Il giocatore può, oltre che muovere, combattere. Uno dei suoi mezzelfi, con la spesa di un PA, può cercare di eliminare dalla scacchiera un mezzelfo di un clan rivale o un orco: bisogna tirare 5 o 6 con il dado, attaccando un avversario che si trovi in una casella adiacente a uno dei vostri mezzelfi; se avete successo la vittima va messa fuori mappa (orchi e mezzelfi possono essere nuovamente collocati sulla mappa in seguito). Il combattimento può essere eseguito durante il movimento. Se nell'esempio precedente il folletto che viene accompagnato dal mezzelfo rosso fosse stato in compagnia di un mezzelfo blu, il giocatore avrebbe potuto spendere 1 PA per avvicinarsi, uno per attaccare, e se fosse riuscito a eliminare il mezzelfo blu avrebbe potuto continuare la mossa, entrando nella casella del folletto e accompagnandolo verso l'area di uscita (la mossa sarebbe costata 5 PA anziché 4). Il combattimento può essere eseguito solo una volta per turno, e se non tirate 5 o 6 il vostro avversario rimarrà sulla mappa.

**4.4 Piazzamento e Movimento degli Orchi** Non è ancora finito il turno! Il giocatore deve collocare uno degli orchi sulla scacchiera prendendolo tra quelli che non sono ancora entrati in gioco o che sono stati eliminati in combattimento. Gli orchi si collocano in caselle vuote, *fuori dell'Area di Piazzamento*. Se tutti gli orchi sono già sulla scacchiera il giocatore muoverà un orco di una o due caselle, anche in diagonale se desidera. La fase di Piazzamento e Movimento degli Orchi è obbligatoria.

**4.5 Attacco degli Orchi** Il giocatore di turno deve far compiere un attacco agli orchi (non più di uno), se c'è almeno un orco che si trova adiacente a un mezzelfo. Se per caso gli unici mezzelfi che possono essere attaccati sono i suoi, il giocatore deve attaccare ugualmente. Con un tiro di dado di 5 o 6 il mezzelfo è eliminato.

**4.6 Strage degli Innocenti** A questo punto tutti i folletti che si trovano, senza essere accompagnati da un mezzelfo, in caselle adiacenti a uno o più orchi, devono tirare un dado. Quelli che tirano 6 vengono eliminati.

Esempio:



Ci sono quattro caselle segnate con una X rossa, dove si trovano dei folletti privi di protezione e adiacenti agli orchi. Essi vengono eliminati con un tiro di dado di 6. Altri due folletti, segnati con un pallino rosso, sono protetti da mezzelfi (un blu e un verde) e non tirano il dado.

## 5 Fine del Gioco

Ciascun giocatore, quando tocca a lui, esegue il turno come descritto sopra fino a che ci sono folletti che possono essere salvati.

Quando tutti i folletti sono scomparsi dalla mappa, o perché sono stati eliminati o perché sono stati portati in salvo, è terminata la partita. Chi ha portato in salvo più folletti è il vincitore, e in caso di pareggio fra due o più giocatori vince quello che ha più mezzelfi sulla mappa. Se anche considerando il numero dei mezzelfi ci fosse una parità, non c'è un vincitore.

Ovviamente si può tentare di giocare in quattro aggiungendo sei mezzelfi di un altro colore; con cinque giocatori credo proprio che la mappa sarebbe troppo affollata, e con due la partita non sarebbe molto divertente.

Queste regole sono sufficienti per giocare anche se sotto ci sono regole che si possono aggiungere per aumentare la complessità.

Spero che questo semplice gioco vi piaccia: non è niente di che, ma potrebbe essere utile per la serata in cui non volete affrontare nulla di troppo impegnativo. Se ci giocate, vi prego di commentare, e far sapere la vostra opinione.

## Parte Seconda: Regole Facoltative

Il gioco La Strage degli Innocenti è molto semplice e si presta facilmente a modifiche. Ho pensato ad introdurre una fase magica per renderlo più eccitante. Perciò è possibile giocarlo con queste regole facoltative aggiungendo come componente materiale un comune mazzo di carte da Poker.

### 1 - Componenti aggiuntivi

Per prima cosa scartiamo gli 8,9 e 10 e vediamo cosa abbiamo introdotto. Il mazzo di carte da Poker ha 4 semi (Picche, Cuori, Quadri, Fiori) ciascuno con queste carte:

Asso

numeri 2-3-4-5-6-7

Jack (Fante)

Donna  
Re

e inoltre ci sono due Jolly.

Tutte le carte tranne quelle coi numeri avranno un effetto particolare. Alcune carte sono opponibili, ovvero il giocatore che ne subisce l'effetto può cercare di evitarlo, e vedremo come.

## **2 - Distribuzione delle Carte**

Prima della partita ciascun giocatore pesca quattro carte. Ad ogni turno, quando tira il dado per determinare quanti PA (punti azione, vi ricordate?) può spendere, pesca altre due carte. Quando il mazzo è terminato si rimescolano le carte giocate in precedenza, e si riutilizzano.

## **3 - Gioco delle Carte per effettuare Incantesimi**

La FASE MAGICA in cui il giocatore può usare le carte è successiva al proprio movimento e combattimento, ma precede la fase di Piazzamento e Movimento degli Orchi.

Il giocatore può effettuare un Incantesimo (uno solo per turno) giocando le carte come segue:

Asso: Fulmine Magico. Il giocatore sceglie un orco o un mezzelfo che vuole eliminare, e lo toglie dalla mappa. Questo incantesimo è opponibile se viene usato contro un mezzelfo.

Jack: Immunità. Gli altri clan non possono attaccare i mezzelfi del giocatore con i propri mezzelfi, né con il Fulmine Magico: il giocatore pone la carta davanti a sé per ricordare che gode di questo privilegio. L'incantesimo non è opponibile ma può essere rimosso in seguito. Gli altri giocatori, al proprio turno e durante la fase magica, possono giocare liberamente delle carte con numeri per eliminare l'Immunità, ponendole vicino al Jack: quando queste carte superano 10, l'Immunità è tolta purché ci siano anche almeno TRE SEMI diversi. Le carte possono essere giocate da giocatori diversi, ovviamente.

Donna: Metamorfosi. Questo incantesimo è opponibile: il giocatore sceglie un folletto che è nella stessa casella di un mezzelfo avversario, e lo trasforma in un orco che ammazza il mezzelfo che lo stava accompagnando. L'orco deve venir preso da quelli fuori mappa, ma se non ce ne sono può esser tolto dalla sua posizione sulla mappa e spostato nella casella della metamorfosi. L'orco elimina così sia il folletto che il mezzelfo presenti nella casella.

Re: Maledizione. L'incantesimo è una potente maledizione che elimina immediatamente dalla mappa fino a tre orchi, a scelta di chi lo lancia. Non è opponibile.

Jolly: Rivolgimento. Tutti i giocatori devono mostrare le carte, compreso chi effettua l'incantesimo. Egli può prendere una carta da un avversario, e può decidere di obbligare tutti i giocatori a scartare quelle di un seme a propria scelta (nota: uno uguale per tutti e anche chi gioca il Rivolgimento perde le carte di quel seme). Non è opponibile. In alternativa il Jolly può essere usato per un altro incantesimo non opponibile: Folletto Capriccioso: un folletto non accompagnato da mezzelfi viene mosso, anche in diagonale, di una o due caselle. Non può entrare in caselle occupate. Se arriva all'Area di Uscita, il giocatore che ha usato l'incantesimo se lo aggiudica come se lo avesse salvato con i suoi mezzelfi.

## **4 - Incantesimi Opponibili**

Quando un incantesimo è opponibile può essere annullato e non avere effetto, se il giocatore che lo subisce riesce a contrastarlo giocando le sue carte con i numeri contro l'incantesimo. L'opposizione non è obbligatoria (chi subisce l'incantesimo può decidere di non opporsi o non avere i mezzi per farlo). L'oppositore deve almeno superare 10, sommando i numeri, per annullare l'incantesimo, e deve giocare carte di almeno due semi diversi. Il giocatore che ha lanciato l'incantesimo può, dopo aver visto le carte giocate in opposizione, giocare a sua volta i propri numeri, con le stesse regole (due semi diversi). Deve almeno raggiungere la cifra giocata dall'oppositore: se ci riesce, l'incantesimo non può essere annullato.

### **5 - Opposizione Irresistibile**

In due casi speciali il giocatore che si oppone a un incantesimo può usare certe carte per opporsi in maniera irresistibile, ovvero l'incantesimo è senz'altro inefficace.

Il primo caso è l'uso del Jolly che si oppone sempre con successo a qualsiasi incantesimo opponibile.

Il secondo caso è l'uso della Donna contro la metamorfosi: se l'oppositore gioca una Donna di un seme superiore a quella che viene usata per la metamorfosi, la sua opposizione è irresistibile e la metamorfosi non si verifica. Per la superiorità dei semi si usa la regola del Come Quando Fuori Piove, ovvero Cuori è superiore a Quadri, che è superiore a Fiori, che è superiore a Picche.

### **6 - Rimescolare il mazzo**

Tutte le carte giocate e scartate si riutilizzano rimescolandole quando il mazzo è finito, se la partita non finisce prima.

### **7 - Fasi**

Per promemoria le fasi del turno di ciascun giocatore, dopo aver introdotto la magia, saranno così:

Tiro del dado per decidere i PA disponibili

Pescare due carte

Collocare i mezzelfi sulla mappa

Muovere e combattere

Fase Magica

Piazzamento e Movimento degli Orchi

Attacco degli Orchi

Strage degli Innocenti