

REGOLAMENTO SCACCHI MAGICI

Associazione **Caput Draconis**

SINTESI

- Si affrontano 2 squadre su due scacchiere:
 - 1 scacchiera classica;
 - 1 scacchiera umana.
- Pezzi per scacchiera:
 - 1 Re;
 - MAX altri 7 pezzi.
- I giocatori sulla scacchiera umana dovranno essere muniti di Bacchetta.
- Durata partita: MAX 20 minuti.
- Tempo per mossa: MAX 30 secondi.
- Punti Pedina disponibili per ogni Casa ad inizio partita: 10.
- Valore dei pezzi della scacchiera:
 - Pedone: 1 Punto Pedina;
 - Torre: 2 Punti Pedina;
 - Cavallo: 2 Punti Pedina;
 - Alfiere: 3 Punti Pedina;
 - regina: 4 Punti Pedina.

PREPARAZIONE E REGOLAMENTO

Prima di ogni partita, le Case scelgono un loro componente che farà da Stratega, cui verranno dati **10** Punti Pedina da utilizzare, partita per partita, per comprare i pezzi con cui giocare. Se non dovessero essere usati tutti i Punti in dotazione, quelli in eccesso andrebbero persi e non si accumulerebbero per la partita seguente. Ogni pezzo ha un suo valore, a parte il Re, che deve essere necessariamente presente sulla scacchiera. Il valore di ogni pezzo determina il costo in Punti Pedina da pagare per poterlo schierare in una partita e il relativo guadagno, sempre in Punti Pedina, qualora venisse mangiato.

Esempio

una Torre costa 2 Punti Pedina. Per poter schierare una Torre sulla scacchiera, lo stratega dovrà usare 2 dei 10 Punti Pedina che gli sono stati assegnati per comprarla e posizionarla. Se uno Stratega dovesse mangiare una Torre, la sua squadra guadagnerebbe i Punti Pedina che quel pezzo vale, in questo caso 2.

Il numero massimo di pezzi che ogni squadra può avere in campo è 7+1 Re (obbligatorio). I pezzi non possono essere acquistati in numero maggiore di quanto non sia possibile schierare normalmente su una scacchiera (Esempio: non si possono comprare 2 Regine, o 3 Torri, per partita). Una volta comprati tutti i pezzi con cui intendono giocare, gli strateghi assegnano loro un compagno di squadra che ne ricoprirà il ruolo sulla scacchiera umana, dopodiché, a turno, li posizionano sulle scacchiere.

Nota: Il Re e la Regina DEVONO essere posizionati nelle loro postazioni originali; i Pedoni possono essere posizionati SOLO nella seconda riga della scacchiera, in qualsiasi postazione; le Torri, i Cavalli e gli Alfieri possono essere posizionati SOLO nella prima riga della scacchiera in qualsiasi postazione libera che non spetti al Re o alla Regina.

Quando è tutto pronto, si lancia una moneta e si decide quale squadra muove per prima. Ogni Stratega avrà a disposizione 30 secondi per effettuare una mossa sulla scacchiera classica, che andrà poi ripetuta su quella umana nel minor tempo possibile.

MANGIARE UN PEZZO

Negli Scacchi per effettuare una mangiata basta muovere un proprio pezzo su quello dell'avversario. Negli Scacchi Magici, ciò non è sufficiente. Ogni qual volta un pezzo di una squadra dovesse muoversi su un pezzo avversario per mangiarlo, inizierà la fase di Mangiata, che riguarda solo i pezzi sulla scacchiera umana. Durante questa fase, l'Arbitro della partita si frapponrà tra i due pezzi interessati e farà loro una breve e semplice domanda sul mondo di Harry Potter. Il primo pezzo che risponde correttamente mangia l'altro.

Esempio

Situazione: una Regina si muove su un Pedone, inizia la Mangiata e l'Arbitro pone la domanda.

-La Regina risponde correttamente: la Regina si posiziona sul posto che era occupato dal Pedone. Il Pedone esce dalla scacchiera. La squadra cui appartiene la Regina guadagna 1 punto (valore del Pedone mangiato).

-Il Pedone risponde correttamente: Il Pedone resta sul suo posto. La Regina esce dalla scacchiera. La squadra cui appartiene il Pedone guadagna 4 punti (valore della Regina mangiata).

Qualora entrambi i pezzi coinvolti non conoscessero la risposta, verrà considerato mangiato il pezzo che subisce la Mangiata.

MOSSA DIRETTA

Una Mossa Diretta è un'azione che può compiere un pezzo sulla scacchiera umana in totale autonomia dallo Stratega. Durante il turno della propria squadra, prima che lo Stratega abbia effettuato una mossa, il pezzo sulla scacchiera che intenderà effettuare una Mossa Diretta dovrà sollevare in alto la propria bacchetta. Quest'azione fa sì che lo Stratega perda la possibilità di muovere in quel turno, mentre il pezzo interessato potrà eseguire una mossa a suo piacere.

Nota: è possibile effettuare SOLO una Mossa Diretta per pezzo e MAI più di 3 nella stessa partita per ogni squadra.

La Mossa Diretta prevede due conseguenze:

- la squadra avversaria guadagna subito tanti Punti Pedina quanti ne vale il pezzo che chiama l'azione.
- Se la Mossa Diretta dovesse comprendere una Mangiata e questa dovesse riuscire, la squadra del pezzo che la compie guadagnerebbe il doppio dei Punti Pedina del valore del pezzo avversario mangiato.

Esempio

Situazione: una Torre chiama una Mossa Diretta. La squadra avversaria guadagna subito 2 Punti Pedina (valore della Torre). La Torre si sposta sulla Regina avversaria per effettuare una Mangiata. L'Arbitro sopraggiunge e pone la domanda.

-La Regina risponde correttamente: la Regina resta al suo posto. La Torre esce dalla scacchiera. La squadra cui appartiene la Regina guadagna ALTRI 2 Punti Pedina (il valore della Torre).

-La Torre risponde correttamente: la Torre si posiziona sul posto che era occupato dalla Regina. La Regina esce dalla scacchiera. La squadra cui appartiene la Torre guadagna 8 Punti Pedina (il doppio del valore della Regina, cioè 4 punti).

Non appena un pezzo chiama una Mossa Diretta, ha a disposizione 10 secondi per effettuare la sua mossa. Se un pezzo che chiama una Mossa Diretta o uno Stratega non dovessero riuscire a fare una mossa entro il proprio tempo limite, il turno passerebbe automaticamente all'altra squadra.

PARTITE, PUNTEGGIO E VITTORIA

Il torneo consiste in un totale di 6 partite, per dare la possibilità ad ogni Casa di affrontarsi con tutte le altre. Le partite si svolgeranno in contemporanea su 2 coppie di scacchiere (classica e umana) diverse. Al termine delle partite, verrà stabilita una classifica sulla base del numero delle vittorie, dei pareggi e delle sconfitte ottenute da ogni Casa, secondo questo punteggio:

- Vittoria: 3 Punti Classifica;
- Pareggio: 1 Punto Classifica;
- Sconfitta: 0 Punti Classifica.

Si vince una partita se:

- Il Re avversario viene mangiato;
- Il Re avversario **NON** viene mangiato ma si sono conquistati più Punti Pedina dell'altra squadra.

Si perde una partita se:

- Il proprio Re viene mangiato;
- Il proprio Re **NON** viene mangiato ma si sono conquistati meno Punti Pedina dell'altra squadra.

Si pareggia una partita se nessun Re viene mangiato e se entrambe le squadre conquistano lo stesso numero di Punti Pedina.

I Punti Casa assegnati in base alla classifica sono:

- 1° posto: 25 punti;
- 2° posto: 20 punti;
- 3° posto: 15 punti;
- 4° posto: 10 punti.

In aggiunta, la metà (arrotondata per eccesso) dei Punti Pedina conquistati durante le varie partite a seguito di Mangiate andate a buon fine andrà a sommarsi ai Punti Casa conquistati.

Esempio

La Casa Grifondoro ha ottenuto il 2° posto in classifica e, durante tutte le partite, ha mangiato pezzi avversari per un totale di 19 Punti Pedina, mentre la Casa Serpeverde ha ottenuto il 1° posto in classifica e ha guadagnato 10 Punti Pedina.

La Casa Grifondoro otterrà quindi un totale di 30 Punti Casa, così composti:

- 2° posto in Classifica = 20 Punti Casa;
- 19 Punti Pedina = 10 Punti Casa ($19:2=9,5$, arrotondato per eccesso 10).

La Casa Serpeverde otterrà anch'essa un totale di 30 Punti Casa, così composti:

- 1° posto in Classifica = 25 Punti Casa;
- 10 Punti Pedina = 5 Punti Casa ($10:2=5$).

Nota: I Punti Pedina rimasti in eccesso dopo aver comprato i pezzi prima di ogni partita NON saranno aggiunti ai Punti Pedina finali, bensì saranno scartati. I Punti Pedina dei pezzi rimasti sulla scacchiera a fine partita non si sommeranno ai Punti Pedina finali, bensì saranno scartati. Se la squadra A mangia un pezzo della squadra B, quest'ultima non vedrà diminuire i propri Punti Pedina del valore del pezzo mangiato in quanto ha già pagato per comprare quel pezzo a inizio partita per poterlo schierare; sarà solo la squadra B ad aggiungere quei Punti Pedina ai propri. I Punti Pedina, i Punti Casa e i Punti Classifica NON sono la stessa cosa e NON vanno confusi.