

REGOLAMENTO SCACCHI MAGICI v4.0 - 2023

Associazione Caput Draconis

SINTESI

- Si affrontano 2 squadre su 1 scacchiera umana.
- Pezzi per scacchiera:
 - 1 Re (lo Stratega della squadra);
 - MAX altri 9 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: 12.
- 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** e che avrà il compito di organizzare i propri compagni e di giocare la partita ordinando ai pezzi sulla scacchiera umana dove muoversi. Ogni Stratega otterrà **12 Punti Pedina**, da utilizzare per comprare le **Pedine** con cui giocare.

Se non dovessero essere usati tutti i Punti Pedina 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.

Esempio: una Torre costa 2 Punti Pedina. Per poter schierare una Torre sulla scacchiera, lo Stratega dovrà spendere 2 dei 10 Punti Pedina che gli sono stati assegnati per comprarla e posizionarla.

Il numero massimo di pezzi che ogni squadra può avere in campo è **10 = 9 + 1 Re** (obbligatorio). I pezzi non possono essere acquistati in numero maggiore di quanti non sia possibile schierarne normalmente su una scacchiera (ad esempio non si possono comprare 2 Regine in una sola partita). Una volta comprati tutti i pezzi con cui intendono giocare, gli Strateghi ne assegnano i ruoli ai compagni di squadra e decidono dove posizionarli sulle scacchiere. La scacchiera deve essere orientata in modo che la casella nell'angolo in basso a destra di ciascun giocatore sia chiara.

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 è solitamente occupata da quelle stesse rispettive Pedine.

Quando è tutto pronto, gli Strateghi comunicano separatamente all'Arbitro quante e quali Pedine hanno intenzione di giocare per quella partita e dove vogliono posizionarle sulla scacchiera. A quel punto si lancia una moneta e si decide quale squadra muove per prima. Ogni Stratega a quel punto dispone i propri compagni sulla scacchiera umana e se stesso nella casella del Re. Una volta iniziata la partita, gli Strateghi avranno a disposizione 30 secondi per comunicare ai propri compagni una mossa, che dovrà essere eseguita nel minor tempo possibile.

Allo scadere del tempo limite lo Stratega è **obbligato a muovere un pezzo**; se ciò non dovesse accadere, il turno passerebbe automaticamente all'altra squadra.

Mosse speciali

Negli Scacchi Magici, se un Pedone raggiungesse la traversa opposta a quella della propria squadra NON avverrebbe la **Promozione**, in quanto verrebbe meno la corrispondenza tra pezzo giocato e i relativi Punti Pedina da pagare per poterlo schierare in campo.

Se un Pedone raggiungesse la traversa opposta a quella da cui è partito, si volterebbe e potrebbe ripercorrere la scacchiera in senso contrario (anche più di una volta per partita).

Sono invece consentiti, qualora le condizioni per effettuare tali mosse siano soddisfatte, l'**Arrocco** e l'**En Passant**.

INCANTI

Negli Scacchi Magici sono presenti **3 regole** aggiuntive che vanno a sommarsi al normale svolgimento della partita. Queste regole prendono il nome di **Incanti**, e **non possono** essere attivate/suggerite/indicate in alcun modo dallo Stratega, in quanto sono utilizzabili *esclusivamente e volontariamente* dalle pedine sulla Scacchiera.

Gli Incanti non sono assegnati dallo Stratega a inizio partita, ma vengono giocati in libertà dalle Pedine. Ciascuna Pedina, **fatta eccezione per il Re**, può quindi, in qualsiasi circostanza in cui è possibile farlo, giocare spontaneamente un Incanto **sollevando la propria Bacchetta** e pronunciando ad alta voce l'Incanto che vuole utilizzare.

Ciascun Incanto può essere giocato **una sola volta per partita** per ogni squadra e **soltanto** nelle modalità descritte qui di seguito.

Incanto Ostile

L'Incanto Ostile può essere utilizzato da una qualsiasi Pedina che in quel turno sia minacciata da almeno una Pedina avversaria, ma solo **dopo** che lo Stratega avversario abbia annunciato una mossa **che comprende una mangiata**.

L'Incanto **costringe** lo Stratega avversario a far mangiare la Pedina che ha giocato l'Incanto con un pezzo deciso dalla Pedina stessa e che sia però **diverso** da quello che lo Stratega avversario voleva originariamente muovere.

Esempi

- *Un Cavallo dei bianchi è minacciato contemporaneamente da una Torre e da un Alfiere dei neri. Lo Stratega dei neri ordina all'Alfiere di mangiarlo, ma il Cavallo chiama subito un Incanto Ostile. Il Cavallo obbliga quindi lo Stratega avversario a mangiarlo con la Torre invece che con l'Alfiere.*
- *Una Torre dei neri è minacciata dalla Regina dei bianchi e un Alfiere dei bianchi minaccia un Pedone dei neri. Lo Stratega dei bianchi ordina alla sua Regina di mangiare la Torre dei neri, ma il Pedone dei neri chiama subito un Incanto Ostile. Il Pedone obbliga quindi lo Stratega avversario a mangiarlo con l'Alfiere che lo minaccia, invece di far mangiare la Torre dalla Regina.*

Incanto Difensivo

L'Incanto Difensivo può essere utilizzato soltanto **dopo** che lo Stratega avversario abbia dichiarato una mossa che abbia l'intento di **mangiare la Pedina che attiva l'Incanto**.

L'Incanto **impedisce** allo Stratega avversario di muovere per quel turno la Pedina che avrebbe dovuto effettuare la mangiata, costringendolo a muovere un altro pezzo. Lo Stratega può comunque decidere quale altra Pedina muovere.

Esempio

- *Lo Stratega dei neri fa muovere la propria Regina affinché mangi una Torre dei Bianchi, ma la Torre chiama subito un Incanto Difensivo. La Regina dei neri non può più muoversi per quel turno, e lo Stratega dei neri fa muovere un'altra delle proprie Pedine.*

Incanto Tattico

L'Incanto Tattico può essere utilizzato soltanto **prima** che lo Stratega avversario abbia dichiarato una mossa.

L'Incanto **costringe** lo Stratega avversario a muovere una propria Pedina a discrezione di quella che ha giocato l'Incanto. Lo Stratega può comunque decidere in che modo muovere la Pedina che gli è stato imposto di utilizzare.

Esempio

- *Prima che lo Stratega dei bianchi annunci una mossa, il Pedone dei neri chiama un Incanto Tattico. Il Pedone obbliga quindi lo Stratega dei bianchi a muovere la propria Regina.*

Note relative all'utilizzo degli Incanti:

- Non è possibile giocare più di un Incanto in uno stesso turno;
- Non è possibile "rispondere" ad un Incanto con un altro Incanto;
- Se più pezzi in contemporanea dichiarano di voler eseguire un Incanto, sarà lo Stratega a decidere quale potrà proseguire l'azione **senza però che alcuna comunicazione intercorra tra Pedine e Stratega**;
- Il Re non può giocare nessun Incanto, né può essere targettato da un Incanto avversario;
- Non è possibile giocare un Incanto se come conseguenza dell'Incanto stesso si pone in una situazione di Scacco il Re della Squadra di turno in quel momento;
 - È tuttavia possibile giocare un Incanto che abbia come risultato la messa in **Scacco Matto** di un Re. La Vittoria ottenuta in questo modo viene detta **Incantata**.

PARTITE, PUNTEGGIO E VITTORIA

Il Campionato consiste in un totale di **6 partite**, per dare la possibilità ad ogni Casa di affrontare tutte le altre. Le partite si svolgeranno in contemporanea su 2 coppie di scacchiere umane 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;
- Vittoria Incantata: 2 Punti Classifica;
- Pareggio: 1 Punto Classifica;
- Sconfitta: 0 Punti Classifica.

Condizioni di **Vittoria**:

- Il Re avversario viene posto sotto Scacco Matto;
- Lo Stratega avversario dichiara la **resa**.

Condizioni di **Vittoria Incantata**:

- Il Re avversario viene posto sotto Scacco Matto a seguito dell'utilizzo di un Incanto.

Condizioni di **Sconfitta**:

- Il proprio Re viene posto sotto Scacco Matto, che sia stato utilizzato un Incanto o meno;
- Lo Stratega della propria squadra dichiara la **resa**.

Condizioni di **Pareggio**:

- Nessuna delle condizioni precedenti si verifica entro il tempo limite della partita;

- Si giunge in una condizione di **Stallo**;
- Gli Strateghi si accordano per dichiarare **patta**.

I **Punti Casa** assegnati in base alla classifica sono:

- 1° posto: 40 punti;
- 2° posto: 30 punti;
- 3° posto: 20 punti;
- 4° posto: 10 punti.

Se 2 o più Case dopo il calcolo dei Punti Classifica dovessero ottenere lo stesso risultato, per calcolare la posizione in Classifica si andrebbero a considerare, in ordine:

- l'esito dello scontro diretto;
- il numero di Incanti utilizzati;
- il numero di Pedine avversarie mangiate;
- il numero di Pedine proprie non mangiate.

Laddove dopo questi calcoli 2 o più Case dovessero ancora ricoprire la stessa posizione in Classifica, si andrebbe ad assegnare un punteggio pari alla somma dei punti delle posizioni oggetto di spareggio, diviso per il numero di Case coinvolte nello spareggio.

Esempio

- *Tassorosso e Corvonero ottengono una quantità di punti Classifica per cui si ritrovano parimerito al secondo posto, mentre Grifondoro e Serpeverde occupano il primo e l'ultimo posto in classifica. I Punti Casa assegnati a Tassorosso e Corvonero sarebbero quindi 25, come da seguente calcolo:*

$$[(\text{Punti Casa del secondo posto}) + (\text{Punti Casa del terzo posto})] / (\text{numero delle Case oggetto di spareggio}) =$$

$$(30 + 20)/2 = 50/2 = 25.$$