



TAK : Regolamento

Creata 30 dicembre 2014 Ultimo aggiornamento 9 marzo 2016

Design: James Ernest e Patrick Rothfuss

Testers: Boyan Radakovich, Paul Peterson, Rick Fish, Jeff Morrow, Jeff Wilcox, e Joe Kisenwether.

Traduzione Italiana: Gianluca Casu (Casu(punto)gianluca(chiocciola)gmail(punto)com)

Nota: Questa è una versione open beta di Tak, un gioco da tavolo astratto progettato da James Ernest e Patrick Rothfuss. Tak è stato descritto da Rothfuss in "I timori del Saggio" (Fanucci).

Stiamo facendo circolare le regole non finite per aiutare i giocatori a apportare miglioramenti al gioco. Il tuo feedback è benvenuto, ed è importante trattare questo gioco come un work in progress. Ci piace molto, ma nulla è definitivo.

Sommario: Tak è un gioco astratto per due giocatori. Queste regole descrivono la versione "moderna", con alcuni riferimenti a varianti usate nell'antichità.

Scacchiera: Il tabellone di gioco è diviso in quadrati, simile agli scacchi o al Go. La scacchiera può essere di qualsiasi dimensione da 3x3 a 8x8 o più grande, ma il gioco più comunemente giocato è 5x5 o 6x6. Il gioco 3x3 è banalmente semplice, e il gioco 4x4 è in genere riservata ai bambini e nuovi giocatori. 7x7 è raramente giocato, ma 8x8 è a volte considerato il "Gioco dei Maestri."

Niente Diagonali: I riquadri sulla plancia sono connessi esclusivamente via i bordi orizzontali e verticali. In Tak, le cose non sono mai adiacenti in diagonale, e pezzi non si muovono mai in diagonale.

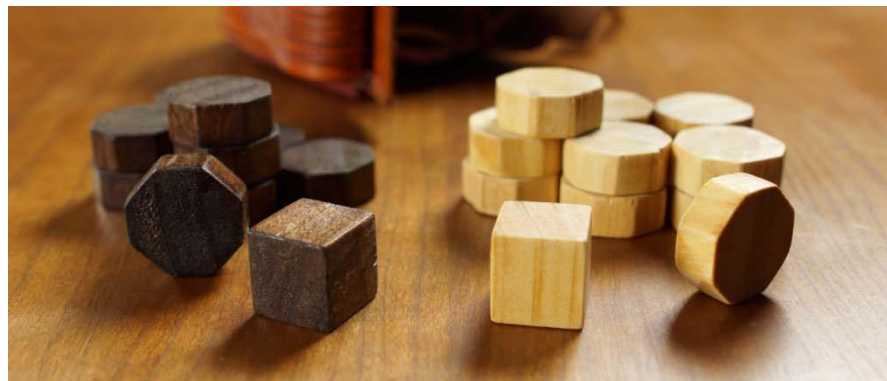
Pezzi: Ogni giocatore ha diverse pietre normali e una pietra speciale, che si chiama pietra capitale o "pietra d'angolo". Il numero di pezzi usati dai giocatori si differenzia a seconda delle dimensioni della scacchiera.

Scacchiera:	3x3	4x4	5x5	6x6	7x7	8x8
Pezzi:	10	15	21	30	40	50
Pietre d'angolo:	0	0	1	1	?	2

Le pietre possono essere posate per piatto o messe in verticale. Quando sono giocate per piatto, esse sono chiamate "pietre piatte". In questo caso, altre pietre possono essere impilate su di loro. Se sono in piedi su un lato, sono chiamate "pietre in piedi" o "muri". Nulla può essere impilato in cima ad una pietra in piedi.

Le Pietre d'angolo possono assumere molte forme decorative, e sono sempre giocate in posizione verticale. Nulla può essere impilato in cima ad una Pietra d'angolo. Le Pietre d'angolo hanno altre proprietà speciali, descritte di seguito.

***Un po'di storia:** i giocatori di Tak dell'antichità giocavano con pezzi intagliati a mano di varie forme e dimensioni. Alcuni erano solo quadrati di legno o pietre arrotondate; alcuni erano finemente e intricatamente decorati. I colori, le forme e dimensioni dei pezzi variano di volta in volta e un posto all'altro. I viaggiatori giocavano normalmente con 5x5, utilizzando semplici pezzi di legno e una scacchiera improvvisata (oppure nessuna scacchiera). I giocatori a corte tipicamente giocavano il più grande gioco di 6x6. Le Pietre d'angolo potevano essere altamente personalizzate, ed i giocatori Tak spesso portavano le loro pietre d'angolo personali con loro, anche se non portavano certo un intero set.*



Un tipico set da viaggio in legno per Tak

Svolgimento del Gioco

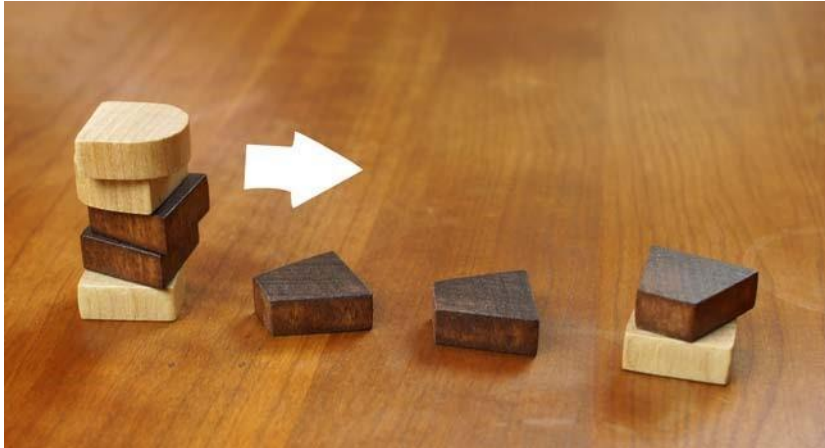
Setup: La scacchiera all'inizio è vuota.

Obiettivo: L'obiettivo è quello di creare una linea che collega due lati opposti della scacchiera, chiamata una strada, usando i tuoi pezzi. La strada non deve essere una linea retta. Ogni pila lungo la strada deve essere coperta da una pietra piatta o di una Pietra d'angolo del tuo colore. Segue un esempio di una posizione vincente.

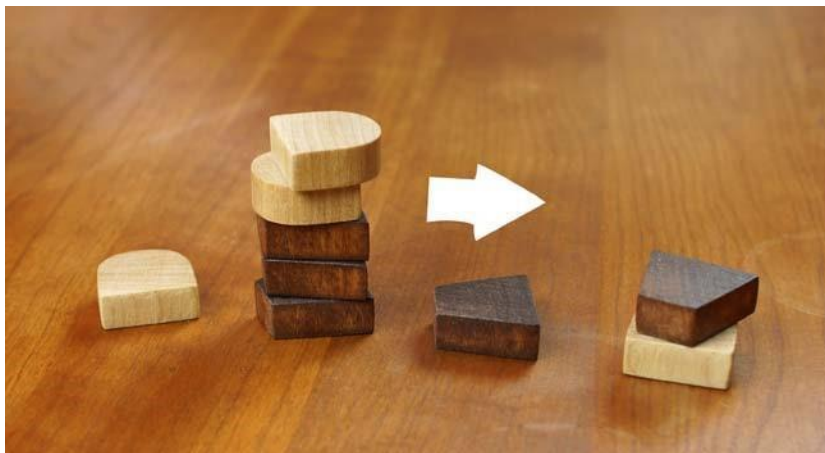
Nota che è possibile controllare la pila (e spostarla) fino a quando il pezzo superiore è il proprio, questo che il pezzo sia una pietra piatta, un muro, o una pietra d'angolo. Un pezzo unico è in grado di muoversi da solo, il che è come si formano pile più alte.

Mentre si sposta la pila, i pezzi cadranno nello stesso ordine di come apparivano nella pila originale, dal basso verso l'alto. Ecco un esempio di mossa:

È il turno del Bianco. Egli sposterà la pila all'estrema sinistra, nella direzione indicata.



Nella prima fase, muove i primi quattro pezzi e lascia una pietra bianca nella casella di partenza.



Successivamente, muove tre pezzi e lascia una pietra nera.



Infine, lascia due pietre (bianca su nera) e muove solo la pietra bianca in cima



Questa è la situazione finita la mossa.

Regole aggiuntive:

Numero limite: Non vi è alcun limite massimo per l'altezza di una pila. Tuttavia, esiste un limite al numero di pezzi che è possibile spostare durante la mossa (chiamato anche "numero limite" o "mano") che è un numero pari alla larghezza della tavola. Così, in un gioco di 5x5, il più grande numero di pezzi che si può portare è cinque. Questo significa che se si inizia con una pila di 7, è necessario lasciare almeno 2 di questi pezzi in posizione di partenza.

Pezzi insormontabili: né una pietra d'angolo, né un muro possono avere qualsivoglia pezzo impilato su di essi. Questi pezzi possono essere posizionati e spostati normalmente, ma non potete costruire una pila su di essi. Pertanto, non è legale una mossa che pone un pezzo in cima a una di queste pietre.

Schiacciare I muri: La pietra d'angolo può muoversi su qualsiasi muro, appiattendolo. Un muro può essere schiacciato solo dalla pietra d'angolo, non da una pila che abbia la pietra d'angolo in cima.

Una pietra d'angolo può fare una mossa più lunga (usando una pila più alta) prima di schiacciare un muro, ma deve essere l'unico pezzo che atterra sul muro stesso. È possibile schiacciare un muro di qualsiasi colore. (Questo è l'unico modo in cui i muri sono schiacciati e non c'è modo di alzare una pietra piatta per farne un muro)

Aiuta pensare alla pietra d'angolo come la somma delle migliori qualità di una pietra piatta e di una pietra in piedi, più la sua singolare capacità di schiacciare i muri. Tuttavia, questo non è completamente corretto. Anche se conta come parte di una strada, la vostra pietra d'angolo non da punti in una vittoria di piatto.

Fine del gioco:

Obiettivo primario: L'obiettivo primario è quello di creare una strada che colleghi ogni due bordi opposti della tavola. La pietra d'angolo può contare come parte di questa strada, ma le pietre in piedi no. Non appena completata questa strada, avete vinto. Questo è chiamato una "Strada vincente".

Annunciare Tak: È comune cortesia tra la nobiltà di dire "Tak" quando si è una mossa dalla vittoria, al fine di dare il vostro avversario la possibilità di giocare al meglio la sua partita. Tuttavia, questo non è mai necessario, ed è considerato dai giocatori nelle taverne come contrario allo spirito del gioco.

Obiettivo secondario: Se nessuno completa una Strada vincente, si può anche vincere se si controlla il maggior numero di spazi con pietre piatte quando il gioco finisce. Il gioco termina quando tutti gli spazi sono coperti, o quando un giocatore piazza il suo ultimo pezzo. Questo è chiamato una "Vittoria di piatto" o "Vittoria piana" Si noti che nell'antichità, in caso di parità, la vittoria andava al secondo giocatore. Con le regole moderne si tratta solo di un pareggio.

Le pietre piatte che sono sepolte in pile non contano per questa vittoria, solo quelle in cima. Le Pietre d'angolo e i muri non contano, anche se hanno pietre piatte sotto di loro.

Giocare con i punti: Un punteggio può essere assegnato in base al numero di pezzi rimasti ingiocati. Al vincitore vengono assegnati "La scacchiera" (un punto per ogni spazio sul tabellone, per esempio 25), e "I pezzi", che è il numero dei propri pezzi che sono rimasti fuori dal gioco. Questo punteggio è di solito pagato in moneta. Questo è considerato "una regola da villici" e non si osserva negli ambienti più sofisticati. A corte, una vittoria è semplicemente una vittoria.

Nota: Il modo di dire "la scacchiera e i pezzi" significa semplicemente "tutto".

Tak open beta rules: © 2016 James Ernest and Cheapass Games, www.cheapass.com

Varianti di gioco:

Variante per principianti: Anche su una scacchiera di 4x4, Tak può essere impegnativo. Questo è il gioco che tutti imparano da bambini, ed è un ancora un ottimo modo per affinare le vostre abilità per il grande gioco. Su una tavola 4x4, ogni giocatore usa 15 pezzi e nessuna pietra d'angolo.

Gioco del viaggiatore: Tak può essere giocato senza una scacchiera, e questo di solito è in 4x4 o 5x5.

Invece di utilizzare una ingombrante scacchiera di legno, i giocatori possono scegliere qualsiasi piccolo oggetto per segnare il centro della scacchiera. Questo può essere una moneta, un nodo nel legno del tavolo, o anche solo una pietra. I giocatori devono immaginare il resto della scacchiera finché non viene determinata dalla posizione di pezzi.

Un segnaposto può designare lo spazio centrale di una scacchiera 5x5, o il punto centrale di una scacchiera 4x4. Anche un minuscolo puntino sul tavolo, o qualche grano di sale possono essere usati per marcare il punto centrale.

Si sa di viaggiatori che hanno semplicemente inciso delle scacchiere per Tak sui tavoli taverna, ma si dovrebbe essere in buoni rapporti con l'oste prima di tentare questo. Cercatevi un tavolo dove qualcuno lo ha già fatto per voi.

Il gioco a corte: Il gioco 6x6 è tipicamente giocato a corte. Diverso dal gioco del viaggiatore, il 6x6 Tak è più sofisticato e difficile, e prende un po' più di tempo per giocare. Né 5x5 né 6x6 sono considerati il gioco "standard"; ognuno ha i suoi vantaggi.

Come accennato in precedenza, i giocatori a corte annunciano sempre "Tak" quando il loro avversario è minacciato, ed i giocatori di solito lasciano che i loro avversari cambino la mossa, laddove possibile, se quella mossa era chiaramente errata. (In contrasto con il gioco taverna, dove nulla è perdonato!)

Gioco dei Maestri: Tak può essere giocato su una scacchiera 8x8. In questo gioco ogni giocatore riceve 50 pezzi e due Pietre d'angolo. Questo gioco può essere estremamente complicato e difficile, ma i giocatori esperti lo considerano l'apice del Tak. (Si noti che abbiamo anche indicato il numero di pezzi per un gioco 7x7 sopra, ma questa versione è raramente giocata, e gli esperti non concordano se i giocatori debbano avere uno o due Pietre d'angolo.)

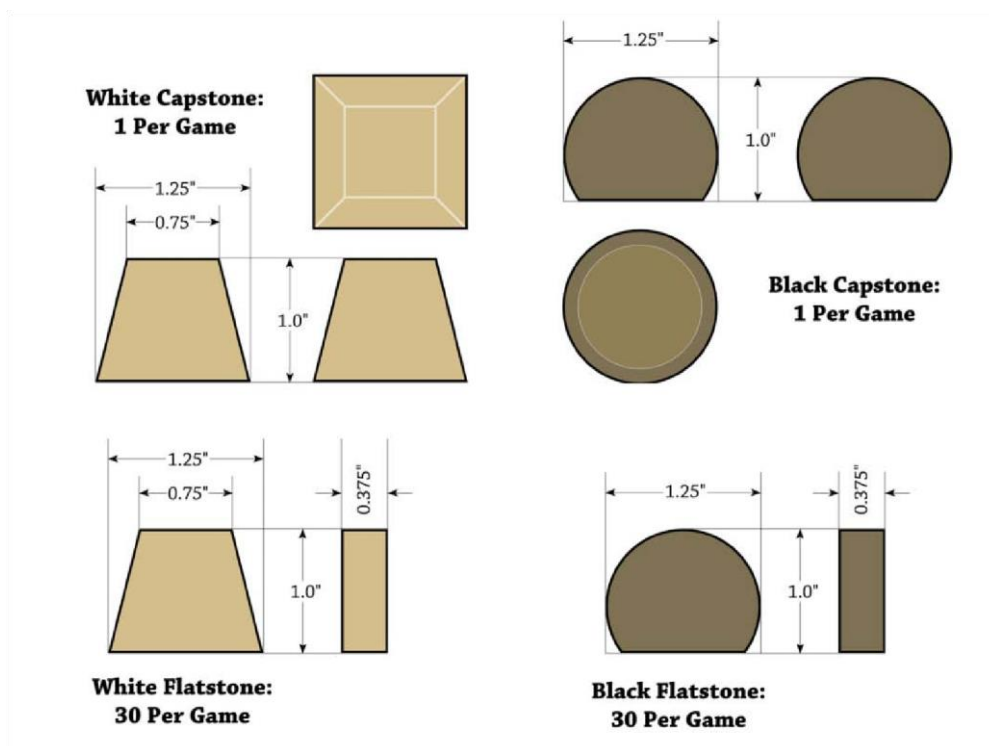
Il Libro: "*I timori del Saggio*" (*Wise man's Fear*) è stato pubblicato nel 2011. Le meccaniche del Tak sono state progettate nel 2014, e sviluppate nel 2015-16. Questo gioco è ancora in beta test, in modo che

possiate apportare modifiche e aggiunte prima della nostra versione definitiva. Si prega di giocare, di provare, di divertirsi, e inviare il tuo feedback a James Ernest, cheapassjames (at) gmail (dot) com.

Creare i propri Pezzi:

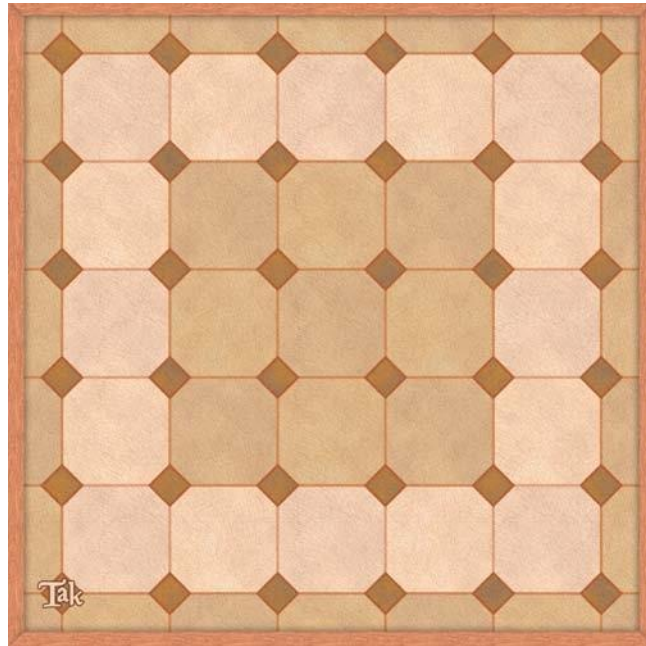
C'è una grande diversità di forme nei pezzi del Tak in tutto il mondo conosciuto. I suoi pezzi possono avere qualsiasi forma, purché essi si possano impilare, stare su un fianco e essere adatti alla scacchiera.

È possibile usare mattoncini Lego, tagliarli da un perno di legno, usare l'argilla, o scolpire un set nella pietra. Lo schema seguente mostra il set di legno preferito da noi di Cheapass Games.



La scacchiera ibrida:

Un'invenzione abbastanza moderna, la scacchiera "ibrida" (illustrata di seguito) consente una singola superficie per giocare un 6x6, 5x5, 4x4 e 3x3. Per le scacchiere dispari, usate le caselle e per le scacchiere pari si può giocare sui piccoli diamanti. Può sembrare un po' complicato in un primo momento, ma dopo che un paio di pezzi sono stati giocati, la scacchiera funziona abbastanza bene.



Terminologia:

Nel corso dei secoli, abbiamo ipotizzato che il Tak avrebbe sviluppato molti termini che descrivono situazioni e eventi specifici. Il vero gioco non è stato in giro tanto quanto quello fittizio, quindi stiamo appena iniziando a raccogliere i termini. Speriamo di poter rinfoltirli prima che il gioco vada in stampa. Ma questi sono quelli che usiamo davvero.

Pietre piatte: Questi sono chiamati anche piatte, pezzi, o semplicemente "Pietre", anche se tecnicamente tutti i pezzi sono pietre. (Questo termine è usato anche se sono fatti di un altro materiale, come il legno).

Pietre in piedi: Questi sono anche chiamati muri, anche se questo termine può ingannare i nuovi giocatori e fargli pensare che non possano muoversi. Alcuni li chiamano "Montanti."

Le Pietre d'angolo: Tecnicamente si tratta di pietre "Capitali", anche se nessuno li chiama così. Sono anche semplicemente chiamati "Tappi" (Nota: alcuni giocatori valutano come più prestigioso vincere senza usare la pietra d'angolo) o "Il pezzo grosso."

Prigionieri e Riserve: Pietre che fanno parte di pile, ma non in cima, sono classificati come "prigionieri" (se sono di colore avversario) e "Riserve" (se corrispondono al colore in cima). I prigionieri sono anche a volte chiamati prede.

Nota: Un giocatore Tak, che incontra gli scacchi per la prima volta potrebbe avere un problema con il termine "cattura", dal momento che negli scacchi il pezzo è chiaramente rimosso dal tabellone. Nel Tak si catturano i pezzi nemici in modo più realistico: se fuggono, possono combattere di nuovo!

Tappi duri e morbidi: C'è un vantaggio strategico per impilare una pietra d'angolo su un pezzo del vostro colore, invece che su un pezzo nemico. Quando un tappo è seduto su un pezzo alleato, si chiama "Tappo duro", o "Cacciatore", in caso contrario, si tratta di un "Tappo morbido" o "Soldato". La differenza è se lo pila può essere distribuita, schiacciare un muro e comunque creare una strada.

Il termine è talvolta usato come una descrizione per l'intera pila sotto la pietra d'angolo, quindi se una pila è "dura", allora contiene molte riserve e se è "morbida" contiene molti prigionieri. Allo stesso modo, le pile che sono coperte da muri possono essere dure o morbide. Alcune persone preferiscono utilizzare "calda" e "fredda", sempre con riferimento alla percentuale di riserve (calda) e prigionieri (fredda) nella pila.

Fare lo Sceriffo: Questa è una cosa ci riferiamo come "Levitare", anche se questo è un punto di riferimento moderno. Ciò significa in pratica, utilizzando un unico pezzo (di solito una pietra d'angolo) aspirare ogni pietra piatta che l'avversario posi. Ma funziona solo fino a un certo punto, a causa del numero limite.

Portata: Fino a che punto la parte superiore di una pila può muoversi, o l'area che la pila controlla efficacemente.

Guardie: pareti poste per impedire a una pila molto alta, di solito con una pietra d'angolo, di avere portata.

Caduta di Brooker: Non abbiamo idea di che cosa si tratti. Questo è descritto nel libro, e la descrizione corrisponde a "Giocare d'angolo", anche se l'angolo potrebbe non avere niente a che fare con esso. Kvothe lo usa nel suo quinto gioco, e Bredon lo descrive come una mossa "intelligente" e che richiede intelligenza non comune per sfuggire, da lui ribattezza "La difesa di Bredon."

Pensandoci bene, Bredon potrebbe semplicemente essersi burlato di Kvothe ...