



SCOPO DEL GIOCO

La leggenda narra che un cavaliere, innamorato della bella guerriera, si incamminò sul monte per raggiungerla e dichiararsi. Ma ella, senza cuore, ordinò alla sentinella di uccidere chiunque avesse cercato di salire verso la vetta. Per punire tanta crudeltà, Iddio trasformò la sentinella nella Grignetta e la guerriera nella Grigna: una montagna bella ma crudele; e ancora oggi per chi vuole salirci incolume è consuetudine segnarsi con una croce in fronte. Il gioco si svolge quindi come un torneo in cui a turno da 2 a 4 cavalieri cercano di conquistare la vetta sfuggendo al giocatore che interpreta insieme la guerriera e la sentinella, scambiandosi ad ogni manche i ruoli affinché tutti provino cosa vuole dire essere un nobile cavaliere (infatti per vincere è consigliato avere uno spirito generoso e collaborativo) o una spietata guerriera (e sentinella).

Ad ogni partita possono prendere parte da 2 a 5 giocatori (dai 6 ai 99 anni). Durata da 15 a 30 minuti circa.

PREPARAZIONE

Il gioco prevede 6 pedine di differente colorazione (gialla la guerriera, arancione la sentinella, viola/verde/blu/rossa i cavalieri), 13 segnalini croce, un tabellone, una matita ed un blocco di carta per segnare i punti che verranno guadagnati, e questo foglio di istruzioni.

In caso di sfida tra solo 2 giocatori: uno utilizzerà le pedine gialla e arancione, l'altro tutte le rimanenti.

In caso di sfida tra 3 giocatori: uno utilizzerà le pedine gialla e arancione, un altro quelle viola e blu, l'ultimo quelle verde e rossa.

In caso di sfida tra 4 giocatori: uno utilizzerà le pedine gialla e arancione, gli altri una a loro scelta (quella non utilizzata va rimossa dal gioco).

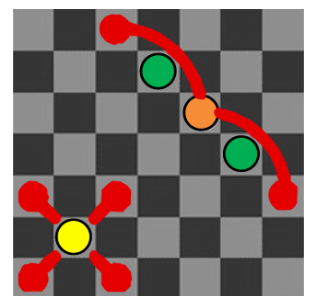
In caso di sfida tra 5 giocatori: uno utilizzerà le pedine gialla e arancione, gli altri una a loro scelta.

Disporre sul tabellone nelle rispettive caselle colorate tutte le pedine e, nei vicini spazi circolari, due croci per ogni cavaliere e una croce per la guerriera e una per la sentinella. Quindi posizionare una croce su ogni casella con raffigurata una croce (tre in totale).

COME SI GIOCA

Le pedine si muovono su una specie di scacchiera come avviene nel gioco della dama (cioè solo in diagonale – vedi pedina gialla nell'immagine) sulle sole caselle chiare e/o dei sei colori di partenza, tenendo presente che:

- i cavalieri possono muoversi solo in avanti (cioè a salire verso le cime delle montagne), ma possono retrocedere consumando (cioè eliminando dal gioco) una loro croce (se posseduta);





- i cavalieri che non possono più muoversi (ma se hanno croci e possono retrocedere devono farlo, e devono muoversi in avanti o indietro anche se così verranno poi uccisi), saltano il turno stando fermi;
- la guerriera e la sentinella possono muoversi avanti e indietro a loro scelta, ma per rientrare nelle loro caselle di partenza devono consumare (cioè eliminare dal gioco) una loro croce (indipendentemente dal fatto che ognuna torni nella sua casella di partenza o entri in quella dell'altra pedina);
- la guerriera e la sentinella possono uccidere un cavaliere ("mangiandolo" come avviene nel gioco della dama – vedi pedina arancione nell'immagine, ed eventualmente con uccisioni anche in sequenza se si presenta l'occasione di una disposizione di pedine di guerrieri che lo consente) se si trova vicino a loro e possono sormontarli e "atterrare" in una successiva casella valida (i cavalieri saranno quindi a volte al "sicuro" se sono posizionati ai limiti della scacchiera, inoltre la guerriera e la sentinella non potranno ucciderli se per farlo devono "atterrare" rientrando nelle loro caselle di partenza ed hanno già utilizzato l'unica croce a loro disposizione);
- durante ogni turno di gioco si muovono di una casella prima le pedine assegnate ai cavalieri (nell'ordine: viola, verde, blu e rossa), quindi la sentinella (arancione) e infine la guerriera (gialla);
- chi si ferma su una casella chiara dove è presente una croce, la raccoglie e la conserva nel proprio spazio circolare per un eventuale uso in una mossa successiva;
- il cavaliere che si ferma sulla casella con sfondo arancione non si può più muovere da lì e per lui la manche si conclude (ma continua per gli altri giocatori).

Ogni manche termina quando tutti i cavalieri sono stati uccisi (e/o i rimanenti non si possono più muovere) o se un cavaliere entra (conquista) la casella con sfondo giallo (la "torre" della guerriera), e vengono assegnati i seguenti punteggi:

- il cavaliere che si ferma sulla casella con sfondo giallo guadagna 4 punti + $\frac{1}{2}$ punto per ogni croce ancora posseduta;
- il cavaliere che si ferma sulla casella con sfondo arancione guadagna 2 punti + $\frac{1}{2}$ punto per ogni croce ancora posseduta;
- i cavalieri rimasti in vita guadagnano ognuno 1 punto + $\frac{1}{2}$ punto per ogni croce ancora posseduta;
- i cavalieri uccisi guadagnano ognuno $\frac{1}{2}$ punto per ognuna delle croci che possedevano prima di essere uccisi;
- il giocatore che ha interpretato la guerriera e la sentinella (pedine gialle e arancione) guadagna 1 punto per ogni giocatore ucciso e $\frac{1}{2}$ punto per ogni croce che quello possedeva ancora, + $\frac{1}{2}$ punto per ogni sua croce non utilizzata (sia della pedina gialla che di quella arancione).

Al termine di ogni manche se ne inizia una nuova scambiandosi le pedine (ogni giocatore si troverà così ad avere assunto in totale una sola volta il ruolo di ogni cavaliere di diversa colorazione, oltre che della guerriera/sentinella – consigliata una doppia mano se a sfidarsi sono solo due giocatori), e alla fine sarà proclamato vincitore il giocatore che avrà totalizzato il maggior numero di punti complessivi.

Buon divertimento.