

TiQuadra

Un gioco astratto di strategia e deduzione sul più piccolo tavoliere al mondo!



3 giocatori



15'

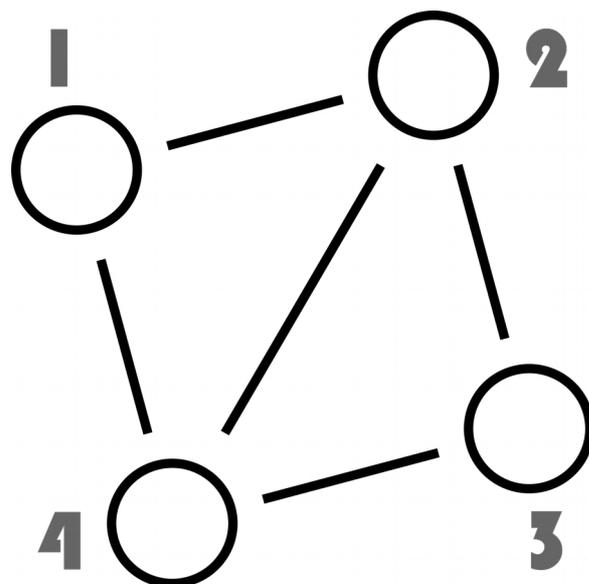
Materiali

1 Tavoliere

24 Pedine (8 per giocatore)

Scopo del gioco

Vince chi accumula più punti nell'arco di tre manche.



Il Tavoliere

Svolgimento di una manche

La manche è composta di una sequenza di costruzione e abbattimento di torri, finché le pedine in gioco non raggiungano un valore minimo.

Ogni manche viene iniziata da un giocatore diverso; l'ordine di gioco iniziale è in senso orario.

Costruzione delle torri

A turno ogni giocatore piazza una sua pedina, scegliendo tra le seguenti possibilità:

1. *Nascita*: su una casella vuota;
2. *Crescita*: sopra una propria pedina;
3. *Diramazione*: sopra una pedina avversaria, se una delle torri adiacenti è più alta e la propria pedina è in alto. *Nota: le torri sono tutte adiacenti tra loro escluso il collegamento 1-3.*

Curiosità

Escludendo il tavoliere da 4 caselle di TiQuadra, il più piccolo è quello da 5 di Pong Hau K'i (conosciuto anche come Ou-moul-kono o Ferro di Cavallo).

Se nessun piazzamento è possibile, la nuova pedina va posta su una torre a scelta tra quelle più basse.

Abbattimento delle torri

Quando tutte le pedine sono piazzate, si decide quali torri debbano essere abbattute.

Partecipano a questa fase solo i giocatori che abbiano piazzato almeno 3 pedine.

Ognuno sceglie una torre da abbattere e ne guarda il numero. Si conta insieme (fino a 3!), poi tutti mostrano contemporaneamente con le dita di una mano i numeri scelti:

- con 2 votanti, vengono abbattute entrambe le torri scelte;
- con 3 votanti, viene abbattuta solo la torre più votata; se non emerge una maggioranza (sono state scelte 3 torri diverse), viene invece abbattuta quella non scelta da nessuno.

Le torri abbattute vengono rimosse dal gioco per il resto della manche.

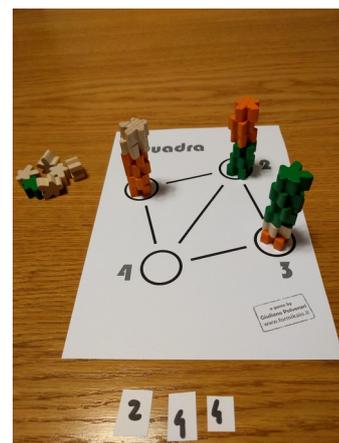
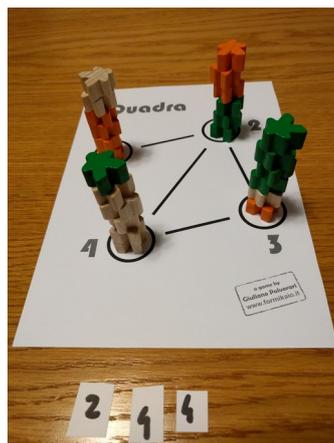
Le pedine rimanenti vengono riconsegnate ai proprietari; se almeno 2 giocatori ne hanno 2 o meno, la manche finisce e chi ha più pedine guadagna 1 punto. Altrimenti la manche prosegue in questo modo:

- chi è rimasto con 2 pedine ne perde una;
- si procede costruendo nuove torri; il nuovo ordine di gioco è per numero di pedine crescenti (a parità, nell'ordine di inizio manche).

Esempio di votazione e abbattimento

Le torri sono state costruite come in figura. Il giocatore Arancione vuole abbattere la torre 4 (l'unica senza suoi pezzi) e il Grigio voterà con lo stesso ragionamento la torre 2. Il Verde vorrebbe scegliere la torre 1 ma teme che, se ognuno degli avversari faccia la scelta più semplice, in mancanza di una maggioranza venga abbattuta la torre 3. Per minimizzare il rischio di perdere tre pedine, sceglie la torre 4.

Quando le scelte (2-4-4) vengono rivelate contemporaneamente, la torre 4 è la più votata e viene abbattuta.



Un gioco di Giuliano Polverari
www.formikaio.it