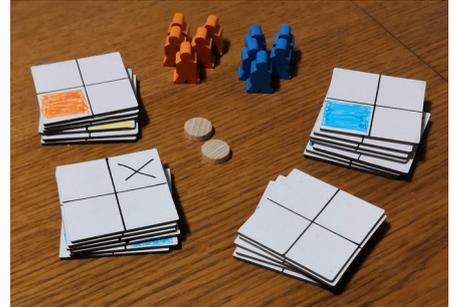


# Cancelletto

*Gioco di strategia astratta collaborativo per 2 giocatori, durata 15', di Giuliano Polverari*

## Materiali

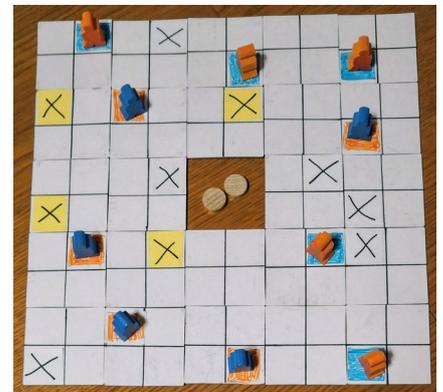
- **24 tessere, ognuna con 4 caselle** che sono vuote, colorate (blu e arancioni) o murate (mostrano una X)
- **10 pedoni** (5 per ciascun giocatore)
- **2 pedine Cancelletto**



## Preparazione

Dopo aver mescolato le tessere coperte, si compone casualmente il tabellone, creando un **quadrato 5x5** con un buco al centro.

Si pongono i pedoni blu sulle caselle arancioni e, viceversa, i pedoni arancioni sulle caselle blu, infine le pedine Cancelletto al centro.



## Scopo del gioco

Spostare tutti i pedoni nelle caselle di pari colore prima che il tabellone collassi, cioè che una delle caselle colorate sia eliminata o diventi irraggiungibile.

## Svolgimento del gioco

I giocatori scelgono il proprio colore, si accordano su chi inizia, poi si procede a turni.

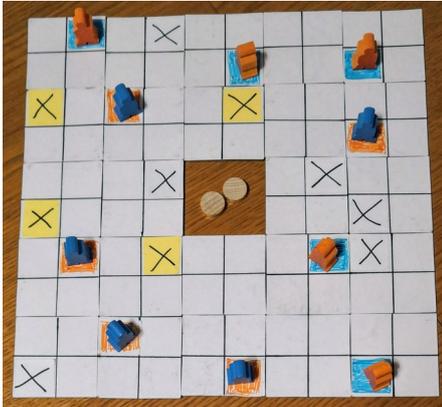
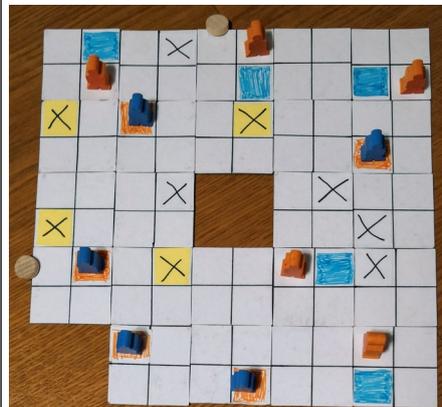
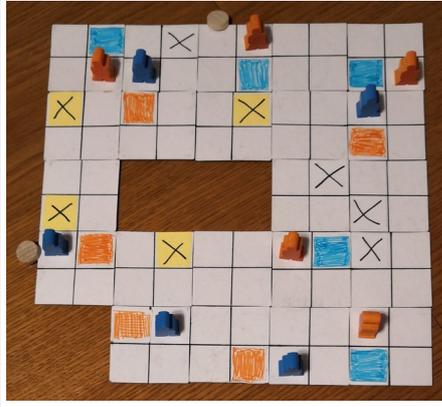
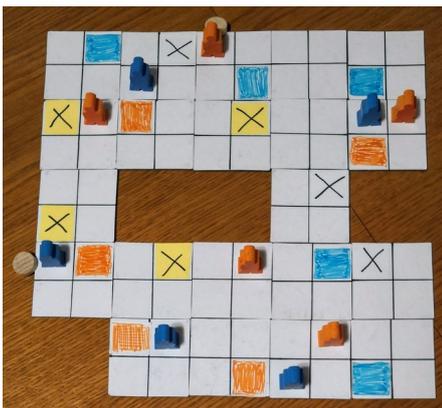
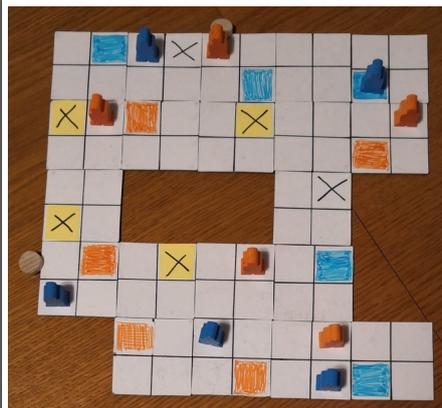
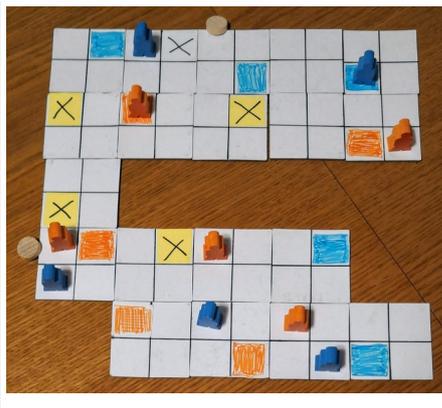
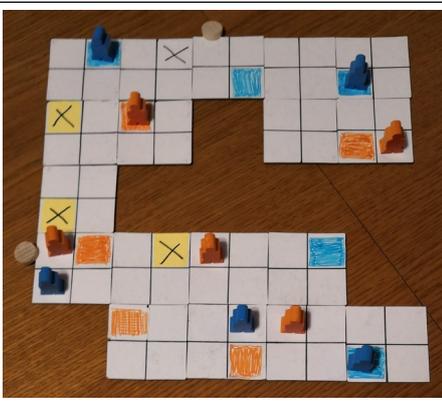
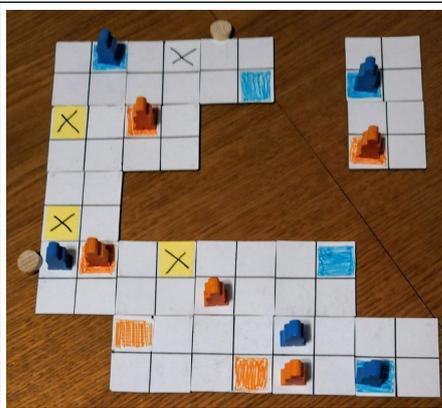
Nel suo turno, il giocatore:

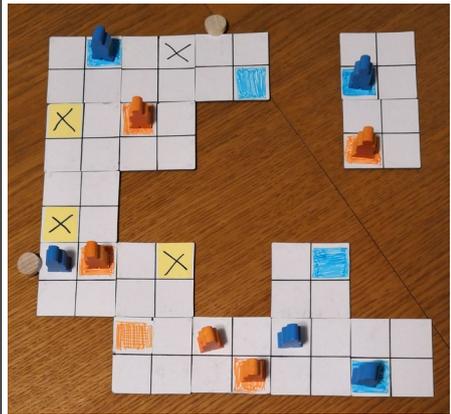
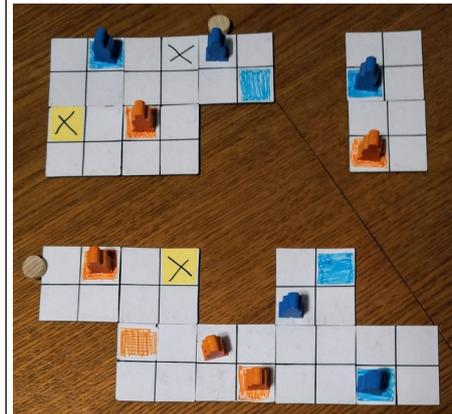
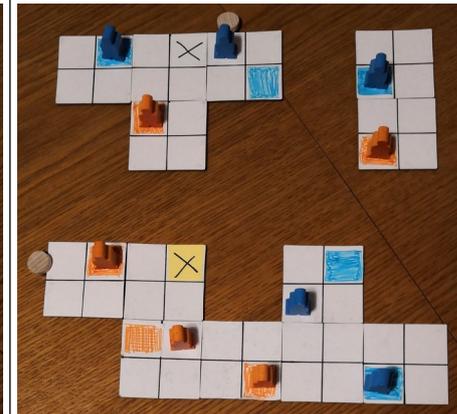
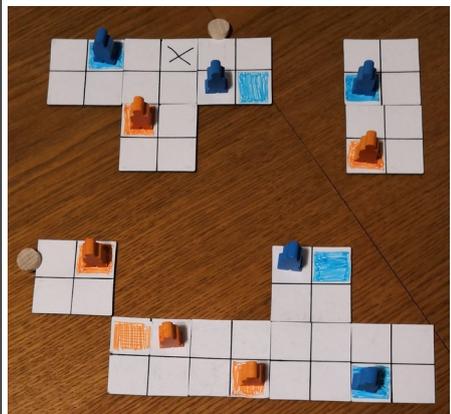
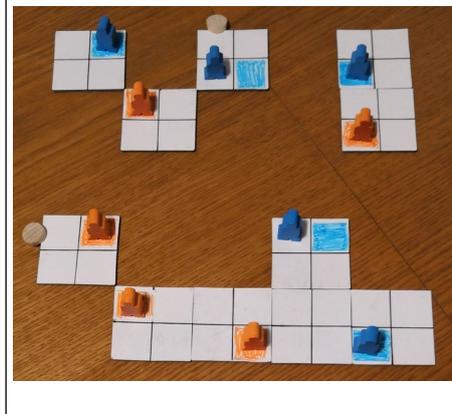
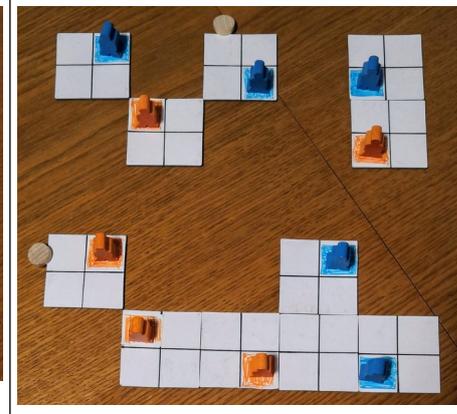
- **può** muovere di un passo, in ogni direzione ortogonale, ciascuno dei suoi pedoni; ogni movimento deve terminare in una casella non murata e non già occupata da un altro pedone;
- infine, **deve** rimuovere una tessera dal gioco.

Inoltre, vale la **Regola del Cancelletto**: una sola volta per partita, in qualsiasi momento del proprio turno, un giocatore può piazzare le due pedine Cancelletto sui "lati esterni" di due caselle del gioco. Tali caselle sono considerate adiacenti, cioè ci si può muovere dall'una all'altra in un passo. È definito "lato esterno" ogni lato di una casella non adiacente ad un'altra casella.

# Esempio completo

A partire dalla configurazione casuale mostrata qui in alto, mostriamo il turno di ogni giocatore fino alla vittoria, a un soffio dal collasso finale.

Posizione iniziale	Mossa 1: arancione + cancelletto	Mossa 2: blu
		
Mossa 3: arancione	Mossa 4: blu	Mossa 5: arancione
		
Mossa 6: blu	Mossa 7: arancione	Mossa 8: blu
		

Mossa 9: arancione	Mossa 10: blu	Mossa 11: arancione
		
Mossa 12: blu	Mossa 13: arancione	Mossa 14: blu
		

## Variante silenziosa

La prima volta che si gioca Cancelletto viene naturale ragionare a voce alta e concordare le mosse. In seguito si può anche giocare senza scambiarsi opinioni, provando a fare in modo che la strategia collaborativa emerga direttamente dalle mosse effettuate.