

LA VEDOVA NERA



Un veloce gioco di strategia per 2-5 giocatori

La Vedova Nera vuole risposarsi e... il gioco simula la lotta che gli imprudenti ragni ingaggiano per diventare suo marito.

DOTAZIONE

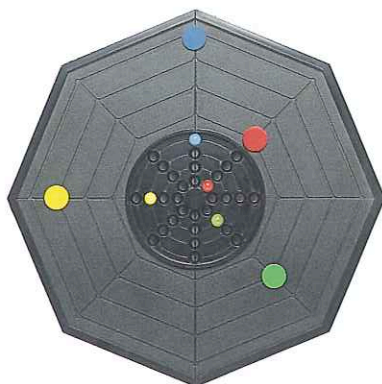
- 1 tavoliere
- 6 pedine per ogni colore (rosso, verde, giallo, blu e bianco)
- 6 biglie per ogni colore (rosso, verde, giallo, blu e bianco)
- 1 pedina nera
- 1 biglia nera

IL TAVOLIERE

Il tavoliere è formato da:

- la parte centrale in cui si trovano 32 alloggiamenti (gli incavi) per le biglie divisi in 8 "raggi" con 4 alloggiamenti ciascuno;
- la parte esterna che rappresenta una ragnatela, anch'essa divisa in 8 "raggi" con 4 nodi (incroci) ciascuno; i nodi della ragnatela sono le posizioni in cui vanno poste le pedine.

Ad ognuno dei 32 alloggiamenti per le biglie nella parte centrale del tavoliere corrisponde uno dei 32 nodi sulla ragnatela perimetrale, come negli esempi in figura:



Le pedine e le biglie di ogni colore sono in posizioni corrispondenti.

PREPARAZIONE

Il numero delle pedine e delle biglie da usare varia a seconda del numero dei giocatori:

- 2 giocatori → 6 pedine e 6 biglie di ogni colore;
- 3 giocatori → 5 pedine e 5 biglie di ogni colore;
- 4 giocatori → 4 pedine e 4 biglie di ogni colore;
- 5 giocatori → 3 pedine e 3 biglie di ogni colore.

La biglia nera e la pedina nera rappresentano il Consigliere della Vedova Nera.

All'inizio della partita il corretto numero di biglie di tutti e 5 i colori va posto nella parte centrale del tavoliere assieme alla biglia nera; le biglie vengono fatte entrare in modo casuale nei vari alloggiamenti scuotendo anche, se necessario, lo stesso tavoliere.

I giocatori, a turno e in senso orario, scelgono un colore; il loro obiettivo sarà quello di ricreare con le pedine sulla "ragnatela" la configurazione delle biglie dello stesso colore nel centro del tavoliere.

Quando tutti i giocatori hanno scelto il loro colore, le biglie dei colori non scelti, vengono rimosse dal tavoliere.

La pedina nera va messa nel nodo della ragnatela corrispondente all'alloggiamento in cui si trova la biglia nera, che viene poi tolta.

A questo punto ogni giocatore deve mettere le sue pedine sul tavoliere, posizionandole in corrispondenza delle biglie dell'avversario di destra; la configurazione iniziale di ognuno è data cioè dalla configurazione obiettivo del giocatore che siede alla sua destra. Tutte le pedine all'inizio del gioco mostrano la faccia senza ragno.

Nella figura seguente è riportata una ipotetica posizione di partenza per tre giocatori.

NOTA: E' importante che la scelta dei colori venga effettuata in senso orario; in questo modo infatti tutti i giocatori (tranne il primo) scelgono conoscendo già la posizione iniziale delle loro pedine (che è quella corrispondente alle biglie del giocatore precedente).

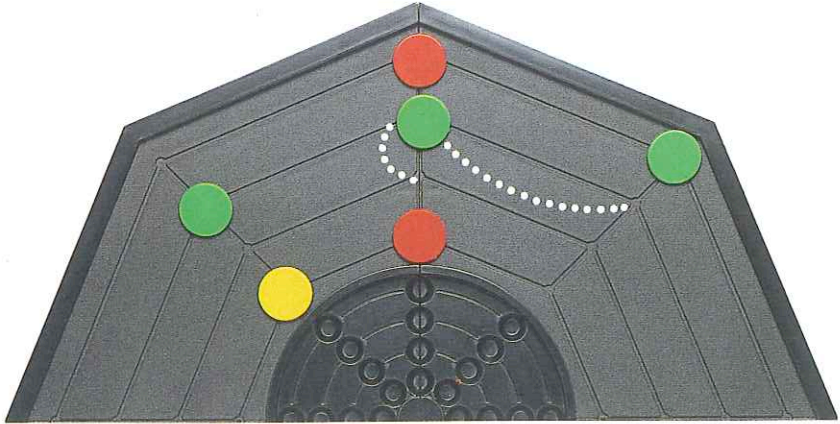


Si gioca in 3; il giocatore giallo ha alla sua destra il giocatore verde e dunque ha posto le sue pedine in corrispondenza delle biglie verdi; il verde ha alla sua destra il rosso e dunque ha posto le sue pedine in corrispondenza delle biglie rosse; il rosso ha alla sua destra il giallo e dunque ha posto le sue pedine in corrispondenza delle biglie gialle.

IL GIOCO

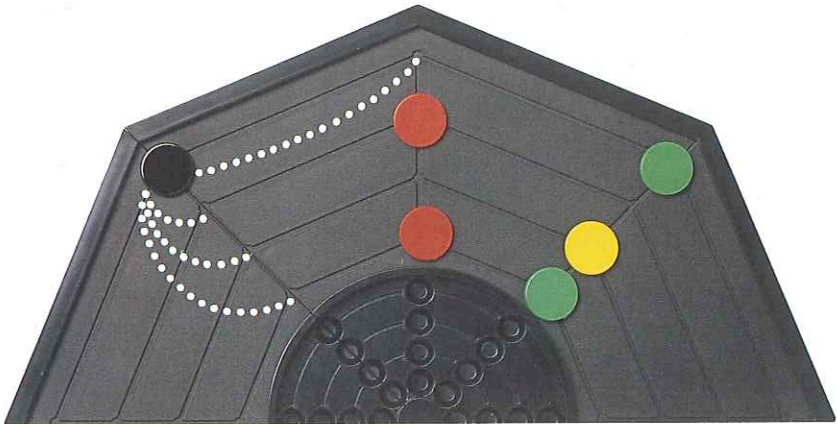
Al proprio turno ogni giocatore può:

- a) spostare di una posizione, seguendo i fili della ragnatela, una propria pedina dal nodo in cui si trova ad un altro nodo adiacente, purché questo sia libero;



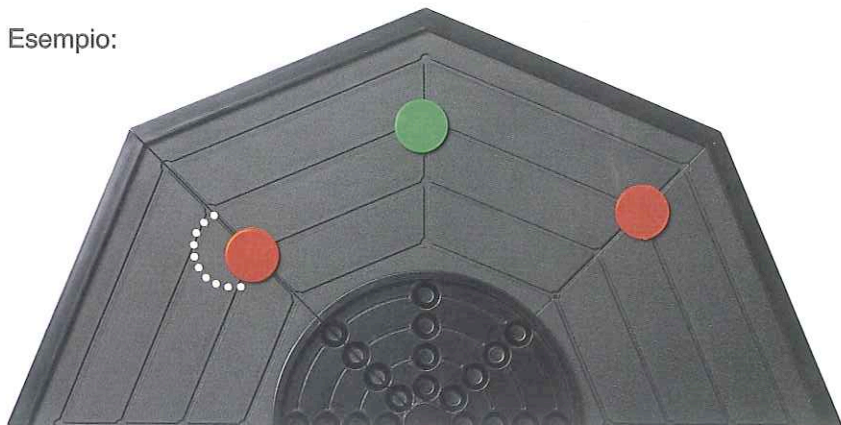
oppure

- b) muovere il Consigliere dal nodo in cui si trova ad un altro nodo libero non necessariamente adiacente, ma posto nello stesso raggio o nello stesso anello della ragnatela, a condizione che non vi siano altre pedine lungo il percorso.

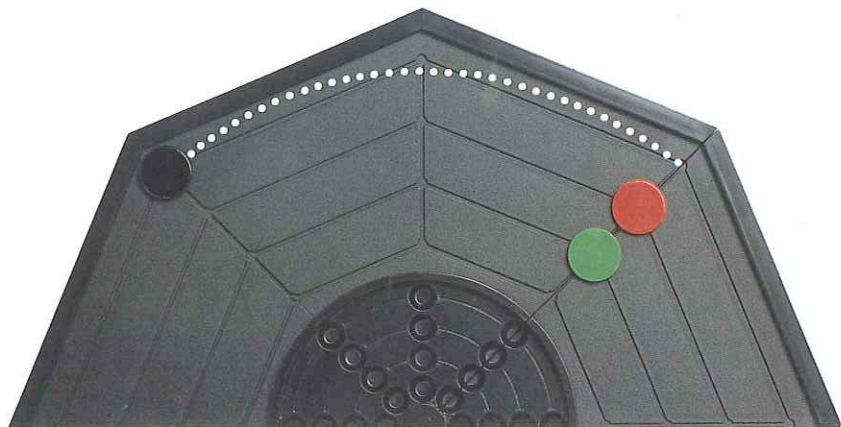


Se un giocatore intrappola con la sua mossa una pedina avversaria tra due sue pedine, oppure tra il consigliere e una pedina sua o di un terzo giocatore, la pedina avversaria viene rimossa dal tavoliere.

Esempio:



con questa mossa il giocatore rosso intrappola la pedina verde



con questa mossa un giocatore intrappola la pedina rossa tra la pedina verde e il consigliere; questa mossa può essere stata fatta sia dal giocatore verde, sia da un altro giocatore non rosso.

Al proprio turno un giocatore che si trova con una o più pedine rimosse dal tavoliere, **anzichè effettuare una mossa**, può rimettere in gioco una pedina eliminata piazzandola in un qualsiasi nodo libero dell'anello più esterno della ragnatela.

Quando si rimette in gioco una pedina eliminata questa può comunque intrappolare una pedina avversaria.

Pedine stabili

Durante il gioco le pedine possono diventare STABILI e in questo caso vengono capovolte per mostrare il ragno; in queste condizioni non possono più venir rimosse dal tavoliere, anche se vengono "intrapolate".

Le pedine di un certo colore diventano stabili quando raggiungono i propri nodi-obiettivo, a partire da quelli che si trovano negli anelli più interni della ragnatela e via via fino a quelli più esterni; cioè una pedina che raggiunge un proprio nodo-obiettivo diventa stabile solo se tutti gli altri propri nodi-obiettivo più interni sono già coperti da pedine stabili. I nodi-obiettivo nell'anello più esterno della ragnatela saranno dunque gli ultimi a venir stabilizzati.

Se si muove una pedina STABILE questa perde la sua stabilità e così pure tutte le proprie pedine STABILI ad essa più esterne.

Se ci sono 2 o più propri nodi-obiettivo nello stesso anello della ragnatela è indifferente quale stabilizzare per prima.



La pedina verde nel 2° anello della ragnatela ha raggiunto il suo nodo ma non è divenuta stabile perché c'è ancora un nodo più interno verde non stabilizzato.

Mosse speciali

Quando un giocatore raggiunge un numero determinato di pedine STABILI (4 se si gioca in 2; 3 se in 3; 2 se in 4 o 5) ottiene la **possibilità di compiere delle MOSSE SPECIALI**: può cioè muovere le BIGLIE del proprio colore al posto delle PEDINE. Le modalità di mossa rimangono le stesse (spostamento da un alloggiamento ad un altro libero adiacente, lungo un raggio o lungo un anello), ma il vantaggio è notevole poiché si modifica a proprio favore la configurazione finale.



Il rosso può stabilizzare la sua 5^a e ultima pedina (e quindi vincere la partita) muovendo come indicato la biglia rossa.

Vittoria

Lo scopo del gioco è di ricreare con le proprie pedine sulla ragnatela, la configurazione assunta dalle biglie dello stesso colore al centro del tavoliere.

Diventa nuovo marito della Vedova Nera, e quindi vince la partita, il giocatore che per primo raggiunge sulla "ragnatela" la propria configurazione completa.

Ma poi, che ne sarà di lui?

PRECISAZIONI

- Il Consigliere può anche essere mosso consecutivamente da 2 (o più) giocatori, purché il secondo giocatore non faccia all'incontrario la mossa del 1° riportando il Consigliere nella posizione originale.
- Il "suicidio" non è considerato valido; cioè un giocatore può intrappolare volontariamente una propria pedina fra 2 pedine dello stesso avversario (o fra una pedina avversaria e il Consigliere), ma in questa evenienza la sua pedina non viene rimossa dal tavoliere.
- Nel gioco a 2 quando un giocatore rimette in gioco una pedina e questa viene subito riespulsa dal tavoliere, alla mossa seguente non può farla rientrare nella stessa posizione.

Un gioco SD2 ideato da
SIMONA STROCCHI

GIOCATTOLO CONFORME
ALLE PRESCRIZIONI DELLA
LEGGE 18 FEBBRAIO 1983 -
N° 46 - NON ADATTO AI
BAMBINI DI ETÀ INFERIORE
AI 3 ANNI.

T. DAL NEGRO S.p.A.

Fabbrica carte da gioco
Viale Fratelli Bandiera 1 - 31100 TREVISO