

## I LABIRINTI DI TRASFORMAZIONE

I percorsi e le prove che deve compiere il nostro Sacro Spirito per arrivare al suo Manifestarsi nel mondo Terreno...

### REGOLAMENTO TORNEO SCACCHI CELTICI: FIDCHELL

**Requisiti di Esperienza:** NESSUNO (o infarinatura dinamiche su Giochi Antichi, Astratti e Scacchi)

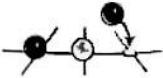
**Difficoltà di Regolamento:** Medio **Difficoltà di Gioco:** Medio Alta **Profondità di Sfida:** Alta

**OBBIETTIVO:** Gioco, in 2 Fasi Distinte susseguenti, in cui bisogna creare una catena continua di pedine in qualsiasi forma(:di percorso o lunghezza), ma ininterrotta dal centro al bordo esterno di gioco.

**TABELLONE INIZIALE:** Vuoto con **FASE 1:** posizionamento a turni (:27 pedine) **FASE 2:** movimento.

**(FASE 1) POSIZIONAMENTO:** avviene a turni in 1 qualsiasi intersezione di gioco, se necessario anche tra 2 pedine avversarie (:non si provoca cattura). La posizione centrale NON può venir MAI occupata!

**(FASE 1) CATTURA:** quando durante il posizionamento si blocca una (:e una soltanto) pedina avversaria tra due di nostro possesso, questa viene tolta dal gioco. e si ha diritto ad un nuovo posizionamento successivo fino alla prossima mossa di NON cattura disponibile o eventualmente vittoria.



**Cattura multipla :** NON è su un filotto di più pedine, ma su eventuali posizioni simultanee da 1 pedina ciascuna. Questo tipo di cattura in più posizioni equivale alla cattura semplice già descritta e dà comunque diritto ad un solo nuovo posizionamento aggiuntivo (:e non a tanti quante le eliminazioni simultaneamente avvenute) fintanto che sia possibile catturare pedine avversarie come descritto sopra.

**Nota** Già durante questa fase è possibile vincere la partita.

Le Pedine Eliminate in questa fase di gioco potranno eventualmente rientrare in Fase 2, MA l'ingresso alla Fase 2 di gioco non è necessariamente in parallelo tra gli sfidanti ed è vincolato dalle catture e posizionamento successivo aggiuntivo cui si ha diritto.

**Un giocatore ridotto a 6 unità verrà automaticamente dichiarato sconfitto.**

**(FASE 2) MOVIMENTO:** Libero per qualsiasi direzione specifica(:O verticale O circolare MAI entrambe) senza possibilità di scavalcare pedine avversarie o fermarsi su una casella già occupata. Transitare sulla casella centrale è vietato perché occupata dalla pedina d'oro che d'ora in avanti assumerà i colori del giocatore in turno per diventare parte attiva nella cattura avversaria in questa fase.

**(FASE 2) CATTURA:** Ora la posizione centrale assume i colori del giocatore in turno e partecipa alla cattura nel primo anello centrale dove la pedina viene inoltre sostituita con una delle nostre fuori dal gioco(se ce ne sono e solo in questo primo anello). Non esistono mosse aggiuntive in questa Fase 2 ma eccezion fatta, valgono le medesime regole di cattura e cattura multipla di Fase 1.

**STALLO:** in caso mosse ridondanti, ripetitive o infruttuose o la ripetizione di round identici, interverrà il giudice per dichiarare risultato di partita o eventuale **PATTA** e ripetizione di sfida.