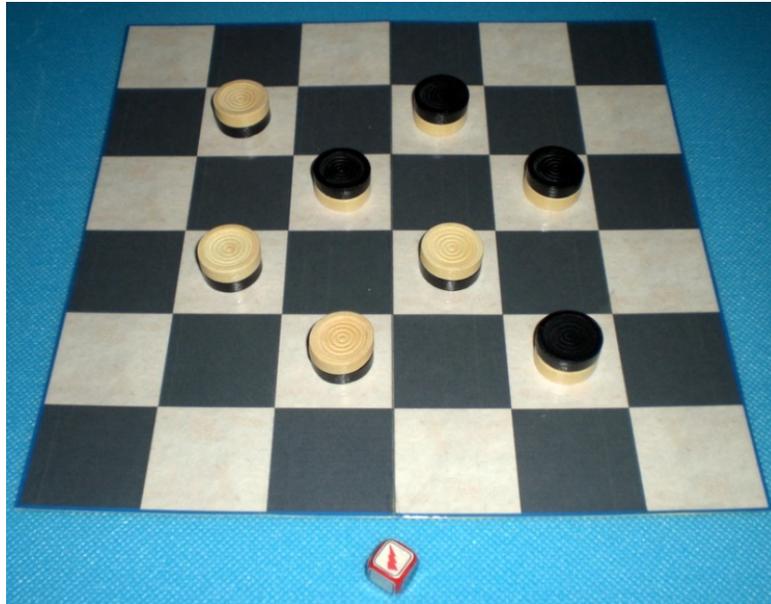


# Magnetic Brain

**GIOCO ASTRATTO PER "CERVELLI MAGNETICI"**

**AUTORE:** Salardi Cristian - [salian2@virgilio.it](mailto:salian2@virgilio.it) vedi: [salaradicristian.blogspot.com](http://salaradicristian.blogspot.com) cell. 3338099411



**Numero giocatori:** 2

**Materiali:** scacchiera 6X6, otto pedine bicolore, un dado colorato con 3 facce chiare e 3 facce scure (un fulmine rosso presso una faccia chiara ed uno presso una faccia scura).

**Obiettivo del gioco:** la partita si sussegue in un "tot" numero di sfide basate sulla rapidità del pensiero logico. Ad ogni sfida, ciascun giocatore deve battere sul tempo l'avversario nell'individuare una "sequenza magnetica" utile a rovesciare una o più pedine avversarie (trasformandole in proprie). Vince la partita il giocatore che per primo riesce a rovesciare tutte le pedine dello sfidante.

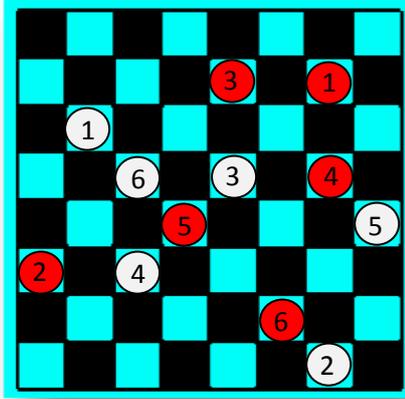
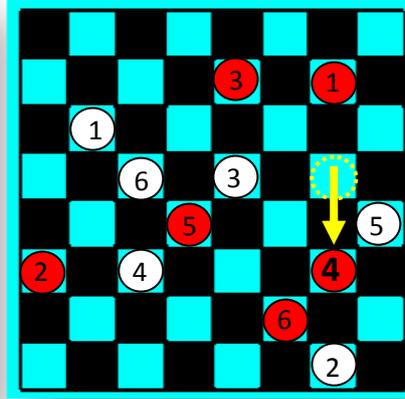
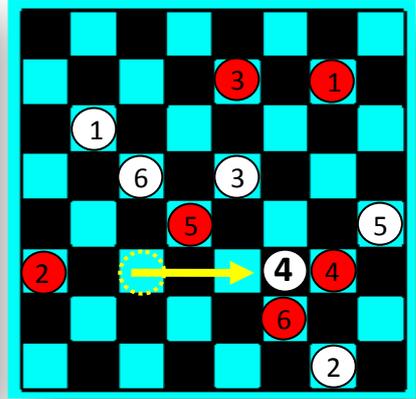
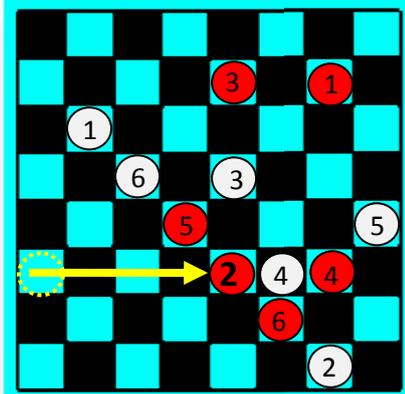
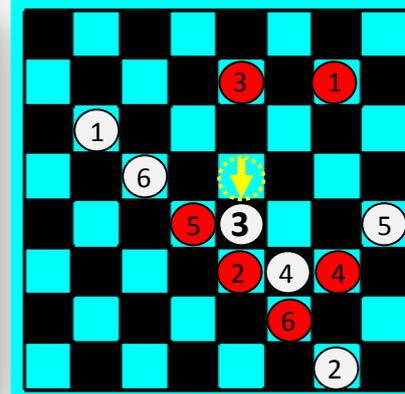
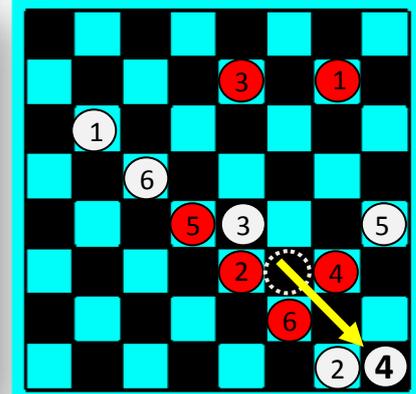
**Preparativi:**

- Disporre casualmente tutte le pedine bicolore presso 8 caselle bianche (o presso 8 caselle nere) della scacchiera in modo che 4 pedine siano bianche e 4 siano nere (vedi esempio foto sopra).
- Scegliere chi avrà le pedine bianche e chi le nere.
- Un giocatore deve incaricarsi di lanciare il dado all'inizio di ogni sfida.

## REGOLAMENTO

**Ad ogni sfida dovrete individuare una "sequenza magnetica". Ma che cos'è una "sequenza magnetica"?**

In breve, una "sequenza magnetica" nasce nel momento in cui si sposta una pedina (detta "pedina iniziale") verso un'altra casella della scacchiera. La pedina iniziale, una volta spostata, si trasforma in una "pedina magnetica", ossia in una pedina che può respingere un'altra pedina del suo stesso colore oppure attrarne una di colore diverso. La pedina attratta o respinta diventa la nuova "pedina magnetica" che, a sua volta, attrae o respinge un'altra pedina etc. In questo modo si può creare una catena di spostamenti di "pedine magnetiche" più o meno lunga. Nelle figure seguenti è illustrato un esempio approfondito di sequenza magnetica. Per maggior chiarezza, nell'esempio si utilizzano 12 pedine numerate ed una normale scacchiera 8x8.

**Fig. 1****Fig. 2****Fig. 3****Fig. 4****Fig. 5****Fig. 6**

**Fig. 1:** disposizione iniziale e casuale delle pedine. **Fig. 2:** Il giocatore inizia una sequenza magnetica scegliendo di spostare la “pedina iniziale” (4 rossa) verso una casella vuota a sua scelta (vedi freccia gialla). NB: lo spostamento della pedina iniziale deve sempre avvenire seguendo una traiettoria verticale, orizzontale o diagonale attraverso caselle vuote. In questa nuova posizione, la pedina magnetica (4 rossa) influenza cinque pedine poste direttamente a faccia a vista con essa lungo direttrici verticali, orizzontali e diagonali. Essa, infatti, potrebbe attrarre (2 bianca), (4 bianca) o (3 bianca) oppure potrebbe respingere (6 rossa) o (1 rossa). La pedina (5 bianca) non può essere attratta poiché è già attaccata alla pedina magnetica (4 rossa). Precisiamo che “attrarre” significa avvicinare una pedina di diverso colore fino alla casella attigua a quella occupata dalla pedina magnetica mentre “respingere” significa allontanare una pedina dello stesso colore (anche se distante dalla pedina magnetica) fin quando essa non incontra ostacoli: una casella occupata oppure i bordi della scacchiera. Di conseguenza, è vietato fermare dove si vuole la corsa di una pedina attratta o respinta. **Fig. 3:** tornando al nostro esempio, il giocatore deve scegliere una delle cinque possibilità di cui sopra. Egli decide di attrarre la pedina (4 bianca) che, una volta spostata, diventa la nuova pedina magnetica. Ora, come si può notare, la nuova pedina magnetica (4 bianca) può solamente attrarre la pedina (2 rossa) che viene quindi attratta dal giocatore (vedi **Fig. 4**). La stessa cosa vale anche per la nuova pedina magnetica (2 rossa) la quale può solamente attrarre (3 bianca). **Fig. 5:** Quest’ultima, una volta attratta, offre invece la possibilità al giocatore di scegliere se attrarre la pedina (3 rossa) o se respingere la pedina (4 bianca). **Fig. 6:** Il giocatore sceglie di respingere la (4 bianca) che, a sua volta, potrebbe respingere (3 bianca), (2 bianca) oppure (5 bianca) etc. Se ci fermiamo all’ultima pedina mossa, la (4 bianca), si può constatare come la sequenza si sia finora sviluppata in cinque mosse/spostamenti; da notare come la pedina (4 bianca) sia stata coinvolta in due diverse mosse! Ovviamente, il giocatore avrebbe potuto fare altre scelte rispetto le pedine da attrarre o da respingere e ciò avrebbe modificato lo sviluppo della sequenza stessa. Una sequenza “muore” se l’ultima pedina mossa non è in grado, a sua volta, di attrarre o respingere un’altra pedina.

**IMPORTANTE!** Prima di continuare a leggere le regole del gioco vero e proprio allenatevi nel creare varie sequenze magnetiche presso la scacchiera al fine di apprendere bene il meccanismo suddetto. Successivamente, allenatevi ad individuare “mentalmente” (senza cioè toccare le pedine!) delle sequenze di almeno 3/4 mosse per poi eseguirle e verificarle presso la scacchiera. Durante la gara, la possibilità di battere l’avversario dipenderà proprio dal vostro talento di “vedere” ed individuare rapidamente le sequenze!

### **Le sfide!**

Ogni sfida inizia nel momento in cui viene lanciato il dado dal giocatore incaricato. La faccia del dado che esce dal lancio indica il colore della “pedina iniziale” da scegliere al fine di individuare una sequenza magnetica. Ad esempio, se esce la faccia bianca del dado significa che entrambi i giocatori devono immediatamente e contemporaneamente individuare una sequenza magnetica di almeno 3 mosse che inizi con una delle pedine bianche presenti sulla scacchiera (a vostra scelta quando c’è ne sono più di una). Una volta individuata la sequenza il giocatore più rapido deve, battendo sul tempo l’avversario, esclamare il numero di mosse utili a realizzare la sua sequenza per poi dimostrarla sulla scacchiera. Ad esempio, se un giocatore vede una sequenza di 3 mosse deve esclamare “ tre! ” e realizzarla/dimostrarla immediatamente presso la scacchiera (l’avversario, battuto sul tempo, deve limitarsi a controllare la correttezza della sequenza). Attenzione! Se dal dado esce una delle due facce colorate col fulmine rosso significa che le sequenze da individuare dovranno essere di almeno 4 mosse (e non solamente di 3). Quindi, quando esce il fulmine la sfida diventa per entrambi più impegnativa!

### **Rovesciare le pedine avversarie!**

L’individuazione di una sequenza deve avere lo scopo di far rovesciare almeno una pedina avversaria. Ciò avviene nel seguente modo: una volta eseguita la vostra sequenza verificate dove si sono fermate la/le pedine avversarie da voi mosse; se la/le pedine avversarie sono presso caselle del medesimo colore delle vostre pedine, allora potete girarla/le e trasformarle in vostre! Fatto questo si deve passare subito alla sfida successiva col lancio del dado. NB: è bene che non vi siano inutili tempi morti tra una sfida e l’altra.

Attenzione! La dimostrazione della sequenza deve essere rapida e fluente. Una sequenza è nulla (sfida persa) se:

- viene eseguita temporeggiando palesemente e mostrando incertezza od errori logici nelle mosse.
- viene eseguita senza che abbia avuto l’effetto di far rovesciare almeno una pedina avversaria.
- Viene eseguita in un numero di mosse inferiore al numero minimo di mosse indicato dal dado (3/4).
- viene eseguita in un numero di mosse diverso da quanto esclamato/dichiarato.
- viene eseguita con una pedina iniziale di colore diverso da quanto indicato dal dado (chiara/scura).

In tutti questi casi bisogna lasciare le pedine spostate dove si trovano (non è necessario rimetterle a posto) mentre il giocatore che ha sbagliato la sequenza deve, per penalità, rovesciare immediatamente una sua pedina trasformandola in pedina avversaria! Fatto ciò si passa alla sfida successiva col lancio del dado. Nel caso, invece, che i giocatori esclamino contemporaneamente (all’unisono!) i numeri di mosse delle loro sequenze si dovrà procedere con la “mischia” delle pedine, ossia, senza rovesciarle, spostate le pedine casualmente e rapidamente presso nuove caselle e rilanciate il dado. La “mischia” delle pedine si deve fare anche nel caso in cui, durante una sfida, si attesti, da parte di entrambi i giocatori, l’impossibilità logica d’individuare una sequenza corretta (vista la posizione delle pedine).

### **Condizioni di vittoria**

Vince la partita il primo giocatore che riesce a rovesciare tutte le pedine avversarie.

NB: la partita viene vinta da un giocatore anche nel caso in cui l’avversario rovesci, causa penalità, l’unica sua pedina rimasta in gioco in gioco.

**LIVELLO “SUPER CERVELLONI”:** sfidatevi con sequenze magnetiche di almeno 4 mosse (5 mosse col fulmine!)