



Le Regole del Klin Zha

v.9/04

Il gioco del Klinzha

Il Klin Zha è un gioco concettualmente simile agli scacchi terrestri, l'obiettivo del gioco è catturare l'Insegna (pedina recante la scritta Goal) dell'avversario, o fare in modo che per esso sia impossibile muoversi correttamente.

Si prevedono diverse forme del Klin Zha a seconda delle variazioni alle regole (varianti) o della scacchiera; il gioco standard, quello da noi considerato, viene definito:

OPEN KLIN ZHA, Klin Zha aperto

espressione massima di uno scontro all'ultimo sangue svolto su un tavolo da gioco.

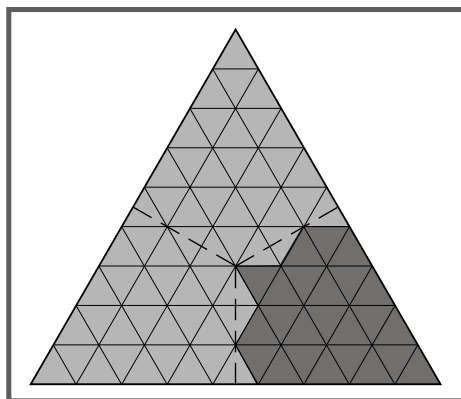
Descrizione scacchiera e pedine.

La scacchiera è di forma triangolare con una griglia di nove triangoli per lato.

Nella fase iniziale di gioco ciascun giocatore dispone i suoi pezzi entro uno dei tre spazi in cui si può dividere idealmente la plancia di gioco, tali settori sono identificabili dalla congiunzione delle bisettrici del triangolo al centro stesso di esso (alcune scacchiere riportano tale divisione segnata).

Le caselle divise dalle bisettrici diventano dei "mezzi spazi" e vengono dette Caselle Condivise, i mezzi spazi di ogni punta non sono disponibili per il piazzamento iniziale delle pedine.

Per ogni giocatore vi sono nove pedine più il Goal, per un tot di 10 pezzi, i colori tradizionali sono verde e oro; esse sono così divise:



1	Fencer	Schermitore
1	Lancer	Lancere
1	Swift	Rapido
2	Flier	Volante
3	Vanguard	Avanguardia
1	Blockader	Ostruttore
1	Goal	Insegna

Come negli scacchi le pedine hanno abilità di manovra diverse sul campo, da cui traggono anche il loro nome:



Il **Fencer** (Schermiatore) è il leader simbolico e, quindi, la pedina più forte sul campo. Può muovere di **1, 2 o 3** caselle vuote in qualsiasi direzione. Può trasportare l'Insegna



Il **Lancer** (Lanciere) è un guerriero con equipaggiamento pesante. Può muovere di **1, 2 o 3** caselle vuote, ma solo in linea retta. Può trasportare l'Insegna



Lo **Swift** (Rapido) è un guerriero con equipaggiamento leggero. Si muove di **2, 3 o 4** caselle vuote in qualsiasi direzione. Non può trasportare l'Insegna



I **Flier** (Volante) sono guerrieri con equipaggiamento leggero. Si muovono di **3, 4, 5 o 6** caselle vuote in ogni direzione. Non possono trasportare l'Insegna. Possono scavalcare le pedine, e le caselle interessate dal campo di forza del Blockader, ma non il Blockader stesso



I **Vanguard** (Avanguardia) formano una fanteria pesante di avanguardia. Si muovono di **1** casella vuota in qualsiasi direzione. Possono trasportare l'Insegna



Il **Blockader** (Ostruttore), è un guerriero equipaggiato con un generatore portatile di piccoli campi di forza. Muove di **1 o 2** caselle vuote in qualsiasi direzione. E' virtualmente invulnerabile grazie al campo di forza, e per questo è impossibilitato ad uccidere e soprattutto trasportare l'Insegna, poiché questa non potrebbe essere catturata.



L'**Insegna** (Goal) non è né un guerriero né un vero pezzo del gioco ed è equiparabile ad un vessillo; non può quindi muoversi da sola, ma solo essere trasportata da altri pezzi dichiarati all'inizio della sfida (Pedine Corriere), oppure essere abbandonata in una casella

Gioco e disposizione delle pedine.

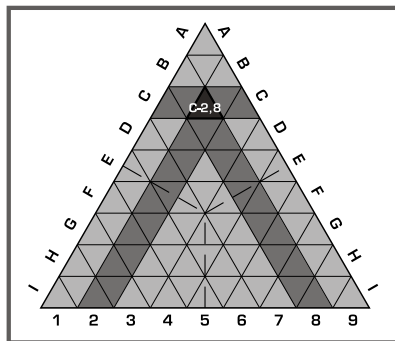
A differenza degli scacchi, la disposizione dei pezzi non segue rigide schematiche predefinite, infatti seguendo la filosofia che vede il giocatore come un condottiero che schiera il proprio esercito, il comandante sceglierà la disposizione a Lui più consona e che gli offra un maggior vantaggio tattico.

All'inizio del gioco si dovrà dichiarare la Pedina Corriere che è il guerriero prescelto per trarre in salvo l'Insegna. Una volta uccisa la Pedina Corriere non sarà più possibile prelevare la propria Insegna dall'alloggiamento di partenza, o dall'ultima posizione in cui questa era stata abbandonata.

Un lancio di dadi o il tiro di una moneta (a seconda del kit di gioco) deciderà chi schiererà per primo tutte le pedine.

Durante la "fase di piazzamento" non si potrà:

- porre le pedine dietro il proprio Blockader (nella sua posizione standard, esempio H-2,3; C-2,8; H-7,8) nella zona tra esso e il Goal;
- porre Insegna e pedine all'interno del campo di forza del Blockader.
- porre i propri pezzi sulle caselle condivise
- caricare subito il Goal sulla Pedina Corriere



Ovviamente il fatto di schierare tutte le pedine in campo diventa per l'avversario un netto vantaggio, in quanto dal loro posizionamento, si potrà desumere la tattica che il "nemico" intende adottare, di conseguenza, per mantenere il gioco in un regime di equilibrio, non avvantaggiando troppo nessuno dei due contendenti, colui che ha ottenuto il punteggio maggiore ai dadi disporrà per primo Goal e relativa Pedina Corriere (dichiarandola); dopo di che l'avversario schiererà tutto il suo esercito su una delle punte del triangolo; il primo giocatore alla fine di ciò schiererà i suoi ultimi pezzi sulla plancia e la partita potrà iniziare. Il giocatore che ha ottenuto il punteggio minore ai dadi sarà il primo a muovere.

RICORDATE CHE :

- 1) Le pedine passano da un triangolo all'altro attraverso i lati e non i vertici, i pezzi avversari vengono eliminati atterrando con la propria pedina attaccante nello spazio che occupano, terminando così il proprio movimento.

Mentre negli scacchi un pezzo è semplicemente catturato, nel Klin Zha viene ucciso.

- 2) Le pedine contrariamente agli scacchi terrestri non sono vincolate ad un'unica "direzione" di gioco, ossia possono sia andare avanti che ripiegare (ovvero andare in dietro) a patto che durante il proprio turno ci si muova in un sol senso; ad es. un pezzo che ha facoltà di muoversi pari a 4 caselle, potrà muoversi avanti o indietro di tutte o alcune caselle (non + di 4), ma non potrà avanzare di 2 per poi ripiegare con le restati 2 durante il singolo movimento.
- 3) La Pedina Corriere non può prelevare al volo l'Insegna, ovvero, se un pezzo ha capacità di movimento pari a 3, esso non potrà prendere il Goal sulla seconda casella e proseguire con essa sulla terza ma l'azione finirà direttamente sulla seconda, dove essa potrà "caricare".
- 4) Se un giocatore nella disposizione dei pezzi ha messo in diretto rischio di cattura la propria Insegna alla prima mossa dell'avversario, l'avversario stesso lo inviterà a disporre nuovamente.
- 5) Similmente agli scacchi, quando si è sotto attacco, la priorità è la salvaguardia della propria Insegna a qualsiasi prezzo (come togliersi da sotto scacco) quindi è illegale fare mosse

diverse, se il proprio Goal è sotto rischio di cattura; ed è illegale fare qualsiasi mossa che metta a repentaglio la propria Insegna.

Contrariamente agli scacchi, le regole del klin Zha non richiedono esplicitamente che un giocatore informi il proprio avversario quando la sua Insegna è minacciata, ne consegue che se un giocatore con il movimento di un suo pezzo, minaccia direttamente l'Insegna nemica, e l'avversario non avvedendosi di questa situazione non vi ponga rimedio, il giocatore in questione, alla prossima mossa, potrà ritenersi libero di catturare il Goal avversario, ottenendo ugualmente la vittoria con onore.

- 6) Si può muovere l'Insegna, sempre utilizzando la Pedina Corriere, attraverso la zona di controllo del Blockader SOLO SE SI E' SOTTO RISCHIO DI CATTURA ma non ci si può fermare al suo interno!! (il gioco vieta espressamente tale espediente, in quanto sarebbe un grave atto di codardia).
- 7) I campi di forza dei Blockader non possono compenetrarsi, non si potrà mai invadere lo spazio di un altro Blockader; qual ora l'Ostruttore spostandosi invada con il proprio campo di forza lo spazio occupato da una pedina (avversaria o non) essa non viene sospinta via, ma intrappolata finché il Blockader non si muoverà liberandola dalla sua influenza. Tali pedine non sono quindi utilizzabili, in quanto prigioniere.
E' possibile conquistare l'Insegna avversaria con il Blockader a patto che, e solo in questa condizione, essa sia l'unica pedina del proprio schieramento presente sulla plancia.
- 8) La vittoria si conquista catturando l'Insegna avversaria, e se necessario uccidendo la pedina che la trasporta, oppure rendendo impossibile all'avversario di muoversi correttamente.

Mosse irregolari:

Se durante una partita si constata l'irregolarità di una mossa, la pedina verrà ricollocata nella posizione occupata prima dell'esecuzione della mossa irregolare e la partita continuerà regolarmente.

Se tale posizione non può essere ristabilita, la partita viene annullata e se ne giocherà una nuova.

Partita patta

La partita patta è una condizione che i veri guerrieri non creano, in caso di torneo essa non è contemplata!!

Le condizioni per impattare, considerate solo ed esclusivamente in un ambito non ufficiale (ad esempio un bel massacro a casa con gli amici davanti a del buon vino di sangue) sono:

- su richiesta di uno dei due giocatori, quando la stessa mossa viene ripetuta, consecutivamente, per più di 10 volte.
- quando sono state giocate almeno 20 mosse in totale senza che nessuna pedina sia stata ancora uccisa; sarà compito di uno dei due giocatori reclamare tale condizione

TORNEO

Durante i tornei, dove le partite durano 20 minuti, se allo scadere di questi non è stato dichiarato un vincitore si procederà al conteggio dei punti.

Si conteggeranno i PEZZI UCCISI attenendosi a questa scala di valore:

	punti (n)
vanguard	1
lancer	2
fencer	3
swift	4
flier	5

Le pedine sulla plancia di gioco non verranno conteggiate ad esclusione di quelle sotto l'influenza dei campi di forza dei Blockader che avranno un valore pari a $n/2$ (pedine avversarie punti presi, proprie pedine punti dati).

Risulterà vincitore chi totalizzerà il maggior punteggio. In caso di pari punti "sarà il fato a decidere, assegnando una vittoria senza onore" (si effettuerà il lancio della moneta).

La finale di ogni torneo viene giocata seguendo la variante del Vanguard potenziato, ovvero il Vanguard viene dotato di un movimento pari a 2 caselle libere in ogni direzione, rendendolo più aggressivo.

Se allo scadere dei 20 minuti non si ha ancora un vincitore si procederà al **BACH ' SAN** letteralmente "colpo del fato".

Sarà disputato un altro incontro, giocando con una pedina in meno, un lancio di dadi deciderà quale pedina eliminare.

In caso di un ennesimo scontro senza vinti e vincitori la moneta attribuirà una poco onorevole vittoria, non degna di essere narrata ad anima alcuna.

Concludendo il Klin Zha è un gioco klingon, tattico, calcolatore e ricco della cultura di questo popolo che stima profondamente il trionfo e la vittoria conquistate con coraggio, onore ed iniziativa.

La vittoria viene annunciata con questa frase cerimoniale:

"Zha riest'n teskas tal tai-kleon"

"Una partita piacevole, i miei complimenti ad un degno avversario".

Varianti di gioco

Vanguard potenziato (sopra citato)

Utilizzato per disputare le finali dei tornei ufficiali.

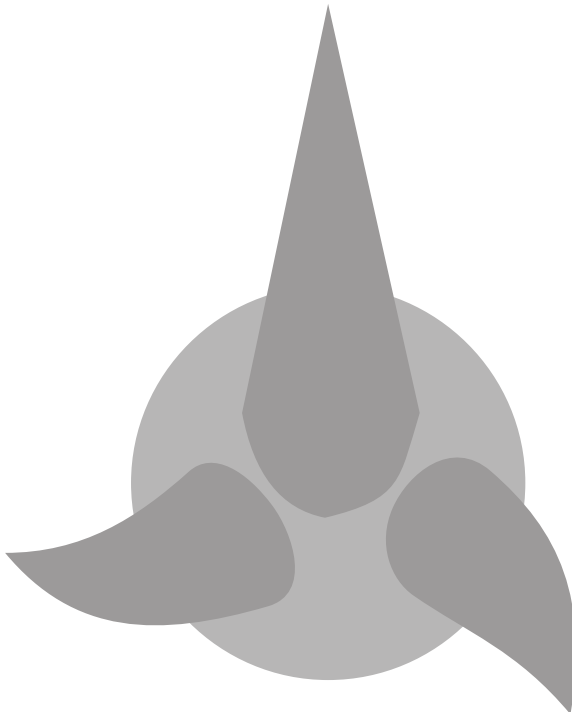
Gioco oscurato

Un numero casuale di caselle viene scelto come neutrale, nessun pezzo posizionato su queste caselle (contrassegnate) può essere ucciso.

Gioco ablativo

Questa variante necessita di oggetti per marcare le caselle su cui le pedine si sono già mosse, generalmente si utilizzano monete che il vincitore può tenere. Nel gioco ablativo ad ogni mossa viene segnata la posizione precedentemente occupata dalla pedina; questa casella sarà inagibile per entrambi i contendenti, i pezzi potranno passarci sopra ma non sostarvi.

Note: utilizzando questa variante si arriverebbe ad un punto di collasso dove non si potrebbe più muovere, per cui si consiglia di stabilire un numero di caselle bloccabili e di volta in volta liberarle, ad esempio pongo un numero di 6 caselle bloccabili, alla settima mossa si andrà a sbloccare la prima e così via.





ITALIAN KLIN ZHA SOCIETY

www.klinzha.it

info@klinzha.it

Rules for the game Klin Zha Copyright © 1989 by Leonard B. Loyd, Jr. - Copyright © 2001 Kevin A. Geiselman

I marchi Klingon sono di proprietà della Paramount Pictures Ltd.

Le regole di questo libretto sono ricavate da fonti autorizzate e da noi tradotte dall'inglese.

Pubblicazione amatoriale, non si intende infrangere alcun copyright.

To boldly go where no man has gone before.

