



Regole di gioco del KLIN ZHA

Il Klin Zha è un gioco per 2 giocatori in cui si può riconoscere una versione (molto rielaborata) dei tradizionali scacchi terrestri ed è ispirato alla cultura del popolo Klingon. Lo scopo del gioco è quello di conquistare una pedina specifica dell'avversario, il *Goal*, che rappresenta la bandiera del proprio schieramento.

Esistono diverse forme di Klin Zha a seconda delle varianti alle regole o alla scacchiera; il gioco standard, quello da noi considerato, viene definito:

OPEN KLIN ZHA, Klin Zha aperto

espressione massima di uno scontro all'ultima mossa tra due schieramenti Klingon svolto su un tavolo da gioco.

DESCRIZIONE SCACCHIERA E PEDINE

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

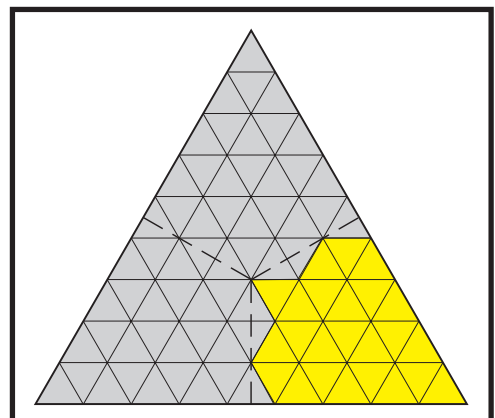
Nella fase iniziale di gioco ciascun giocatore dispone i suoi pezzi entro uno dei tre spazi in cui si può dividere idealmente la plancia di gioco, tali settori sono identificabili dalla congiunzione delle bisettrici del triangolo al centro stesso di esso (alcune scacchiere riportano tale divisione segnata).








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

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

(1) Fencer, (1) Lancer, (1) Swift, (2) Flier, (3) Vanguard, (1) Blockader, (1) Goal

Le pedine hanno abilità di manovra diverse sul campo, da cui traggono anche il loro nome:



		<i>movimento</i>	<i>pedina corriere</i>
	Fencer è il leader simbolico, un guerriero con equipaggiamento pesante	da 1 a 3 caselle	●
	Lancer è un guerriero con equipaggiamento pesante con limitazioni di direzione nel movimento da 3 caselle	da 1 a 3 caselle linea retta	●
	Swift è un guerriero con equipaggiamento leggero.	da 2 a 4 caselle	—
	Flier sono guerrieri con equipaggiamento leggero. Possono scavalcare le pedine e le caselle interessate dal campo di forza del Blockader, ma non il Blockader stesso	da 3 a 6 caselle	—
	Vanguard formano una fanteria pesante di avanguardia.	1 casella	●
	Blockader è un guerriero equipaggiato con un generatore portatile di piccoli campi di forza. E' invulnerabile grazie al campo di forza che occupa le tre caselle adiacenti, per questo è impossibilitato ad uccidere e soprattutto a trasportare il <i>Goal</i> , poiché questo non potrebbe essere catturato.	da 1 a 2 caselle	—
	Goal non è né un guerriero né un vero pezzo del gioco ed è equiparabile ad un vessillo; non può quindi muoversi da solo, ma solo essere trasportato da altri pezzi dichiarati all'inizio della sfida (<i>Pedine Corriere</i>) oppure restare fermo in una casella	—	—

GIOCO E DISPOSIZIONE DELLE PEDINE

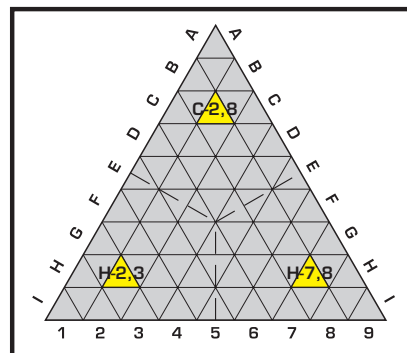
La disposizione dei pezzi non segue rigide schematiche predefinite, seguendo la filosofia che vede il giocatore come un condottiero che schiera il proprio esercito, il comandante sceglierà la disposizione a lui più consona e che gli offra un maggior vantaggio tattico.

All'inizio del gioco si dovrà dichiarare la *Pedina Corriere* ossia quella prescelta per trasportare il *Goal*, scegliendo tra *Lancer*, *Fencer* e *Vanguard*. Una volta uccisa la *Pedina Corriere* non sarà più possibile prelevare e spostare il proprio *Goal* dalla posizione in cui si trova. Se la *Pedina Corriere* viene uccisa mentre sta trasportando il *Goal* la partita è vinta.

Un lancio di dadi deciderà chi schiererà per primo tutte le pedine, chi perde al lancio dei dadi sarà il primo a schierare le proprie 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* quando il *Goal* viene posizionato al vertice della sacchiera
- porre *Goal* 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 rappresenta per l'avversario un netto vantaggio, in quanto, dal loro posizionamento, si potrà desumere la tattica che l'avversario 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 uno dei settori rimasti liberi; 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. Nel gioco del Klin Zha un pezzo non è semplicemente catturato ma viene "ucciso", quindi non potrà mai rientrare in gioco.
- 2) Le pedine non sono vincolate ad un'unica "direzione" di gioco, ossia possono sia andare avanti che ripiegare (ovvero andare indietro) a patto che durante il singolo 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 per poi arretrare percorrendo le stesse caselle nello stesso turno di gioco.
- 3) La *Pedina Corriere* non può prelevare al volo il *Goal*, 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 il *Goal*".
- 4) Se un giocatore nella disposizione iniziale dei pezzi ha messo in diretto rischio di cattura il proprio *Goal* alla prima mossa dell'avversario, l'avversario stesso lo inviterà a disporre nuovamente.
- 5) Le regole del Klin Zha non richiedono esplicitamente che un giocatore durante la partita informi il proprio avversario quando il suo *Goal* è minacciato, ne consegue che se un giocatore con il movimento di un suo pezzo, minaccia direttamente il *Goal* nemico, 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) I campi di forza dei *Blockader* non possono compenetrarsi, non si potrà mai soffermarsi e invadere lo spazio di un altro *Blockader*; qual ora il *Blockader* spostandosi invada con il proprio campo di forza lo spazio occupato da una pedina (propria o avversaria) essa non viene sospinta via, ma intrappolata finché il *Blockader* non si muoverà liberandola dalla sua influenza. In questa condizione tali pedine non sono quindi utilizzabili, in quanto prigioniere, e non possono essere uccise.
- 7) E' possibile conquistare il *Goal* avversario con il *Blockader* a patto che, e solo in questa condizione, esso sia l'unica pedina attiva del proprio schieramento rimasto in gioco.
- 8) Non si può in nessun caso porre il proprio *Goal* sotto il campo di forza del *Blockader*, il gioco vieta espressamente tale espediente, in quanto sarebbe un grave atto di codardia.
- 9) La vittoria si conquista catturando il *Goal* avversario, se necessario uccidendo la pedina che lo trasporta.
- 10) 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 per qualunque motivo tale posizione non può essere ristabilita, la partita viene annullata e se ne giocherà una nuova.

TORNEO

Il regolamento da torneo adotta le stesse regole del gioco libero con la differenza che le partite durano 20 minuti cronometrati, tempo entro il quale i giocatori devono conquistare il *Goal* avversario. Se allo scadere dei 20 minuti la partita non è giunta a conclusione per cattura del *Goal* si procede all'assegnazione della vittoria per conteggio dei punti.

Secondo lo schema di valori delle pedine vengono conteggiati i punti per ogni pedina avversaria uccisa:

Vanguard 1 pt. - Lancer 2 pt. - Fencer 3 pt. - Swift 4 pt. - Flier 5 pt.

Le pedine bloccate dal campo di forza del *Bloackader* valgono la metà dei punti, le pedine avversarie danno punti mentre le proprie sottraggono punti.

Per il regolamento completo del torneo consultate il sito internet www.klinzha.it

PARTITA PATTATA

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, 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.

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”

Il Klinzha è un gioco con poche e semplici regole, si impara facilmente ed incarna appieno lo spirito tipico del popolo Klingon: combattività, strategia e onore.

L'onore di un Klingon si misura anche in base a come vince o perde un incontro, e il prestigio di un guerriero è dato dalla sua combattività, dal non sottrarsi ad uno scontro leale ma spietato. . . ovviamente si parla sempre di Klinzha: pedine e scacchiera!

La promozione del gioco è anche comunicare la giusta mentalità nel giocare. E' vero che si parla di onore e gloria Klingon, perché questo è lo spirito con cui un giocatore si immerge nel mondo ludico del Klinzha; fa parte del gioco immedesimarsi in un guerriero Klingon, agire come un Comandante a capo di una flotta di navi ma sempre nel rispetto dell'avversario, allenando la mente alla strategia con il solo scopo di divertirsi e passare del tempo con gli amici.



In Italia il gioco del Klin Zha è sviluppato e promosso da
Italian Klinzha Society - Associazione Culturale

C.F. 91021910046 - 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, da noi tradotte dall'inglese ed elaborate.

Pubblicazione amatoriale, non si intende infrangere alcun copyright.