

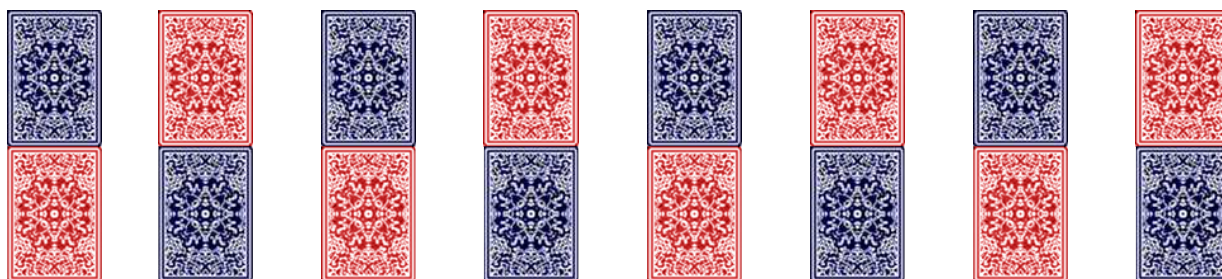
# ZAMA, di Roberto Grassi, 2005, per due giocatori

## OCCORRENTE:

1 mazzo di carte francesi con dorsi differenti (ipotizziamo che siano rosso e blu, nel seguito).

## PREPARAZIONE:

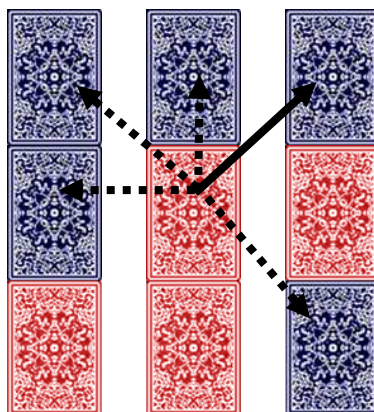
- 1) Separare le carte in due mazzi con dorsi di diverso colore.
- 2) Rimuovere i Jolly e mischiare le carte. Ogni giocatore dovrebbe avere 52 carte.
- 3) A turno disporre in maniera alternata le carte (coperte) su una ipotetica scacchiera di 8x13 caselle. La figura seguente mostra un esempio delle prime due file.



- 4) Il giocatore con il dorso rosso inizia il gioco.

## MODALITA' DI GIOCO:

- 1) Si gioca come la dama e gli scacchi, a turni alterni. Mossa al rosso, poi mossa al nero e così via.
- 2) Il giocatore che ha la mossa deve dichiarare un attacco. L'"attacco" e' mosso dichiarando una carta propria ed una sola carta dell'avversario adiacente, in una griglia 3x3 intorno alla carta che attacca. Vedere l'esempio della figura seguente che mostra un esempio di quali carte sono attaccabili dalla carta rossa al centro della griglia. Con linea continua è indicato l'attacco che verrà utilizzato nel seguito per spiegare gli esiti dell'attacco.



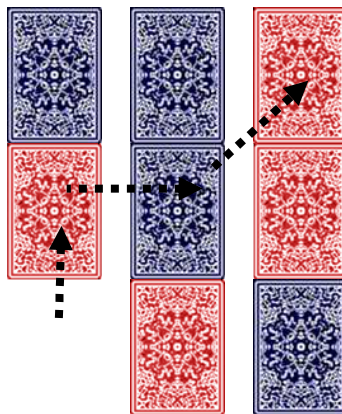
- 3) A questo punto si scoprono le carte e si procede secondo uno dei casi previsti nel prossimo paragrafo.
- 4) Se la carta scoperta, sia in attacco che in difesa, e' il proprio Re di Picche questa carta dovrà rimanere scoperta per il resto del gioco.
- 5) La mossa passa quindi all'avversario.

## ESITI DI UN ATTACCO

- 1) L'esito di un attacco dipende dal valore delle carte che vengono scoperte confrontando i valori. Le carte di valore più alto vincono (Due vince Asso, Otto vince Sette) indipendentemente dal seme. L'Asso sconfigge il Re, con la sola eccezione del Re di cuori e del Re di Picche (vedere in seguito).
- 2) Valgono i seguenti casi.

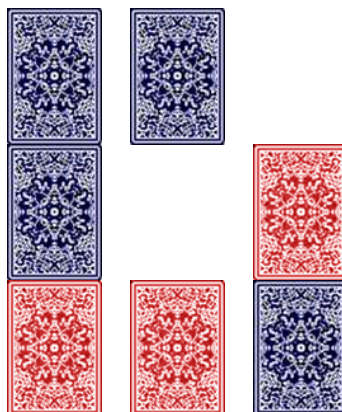
- **Chi attacca vince:**

- a) Rimuove la carta dell'avversario.
- b) Effettua TRE spostamenti spostando le carte utilizzando gli spazi che si sono aperti nella scacchiera (come il gioco del quindici). Le carte possono muoversi SOLO negli spazi e non possono essere sovrapposte, nemmeno temporaneamente. Ogni carta non può essere spostata più di una volta. Vedere la figura seguente.

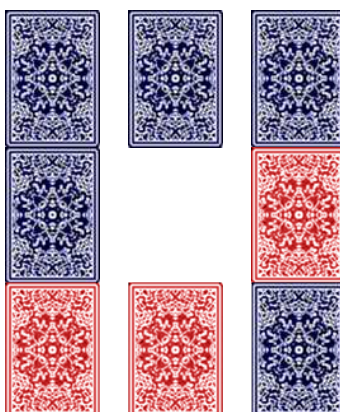


- **Chi attacca pareggia (carte con pari valore):**

- a) Vengono rimosse entrambe le carte.
- b) Il giocatore in attacco ha diritto a scoprire due carte a propria scelta, sia proprie che dell'avversario. Dopo averle viste, senza farle vedere all'avversario, le rimette coperte sul tavolo di gioco.



- **Chi attacca perde:**
  - a) Il giocatore rimuove la propria carta. Non c'è spostamento di carte.



### CASI SPECIALI

Sono casi in cui l'attacco viene considerato in pareggio e si applicano gli esiti del pareggio visti in precedenza. Tuttavia le carte **NON VENGONO RIMOSSE**.

- 1) Il Re di Picche vince con il Re di Cuori (termina la partita con vittoria dell'attaccante) e con il Re di Fiori.
- 2) Il Re di Picche perde con Re di Quadri e con il Re di Picche avversario.

### SCOPO DEL GIOCO:

Il Re di Picche deve sconfiggere il Re di cuori. Questo risultato si può ottenere in due modi:

- 1) Il Re di Picche attacca il Re di Cuori poiché è una carta adiacente e vince.
- 2) Il Re di Picche al termine di uno spostamento si sovrappone al Re di Cuori. Al termine di questa mossa se la carta coperta, non è il Re di Cuori il giocatore che attacca perde immediatamente.

### NOTE

Il gioco può raggiungere uno stato di non vincibilità. In tal caso la partita è in pareggio.

### VARIANTI

- 1) Il gioco si può adattare facilmente ad altri tipi di carte (napoletane, piacentine, etc...), a patto che abbiano ovviamente dorsi di differente colore.
- 2) La versione a 4 giocatori può utilizzare una scacchiera con dimensioni doppie (16x13).

<http://www.robortograssi.net>