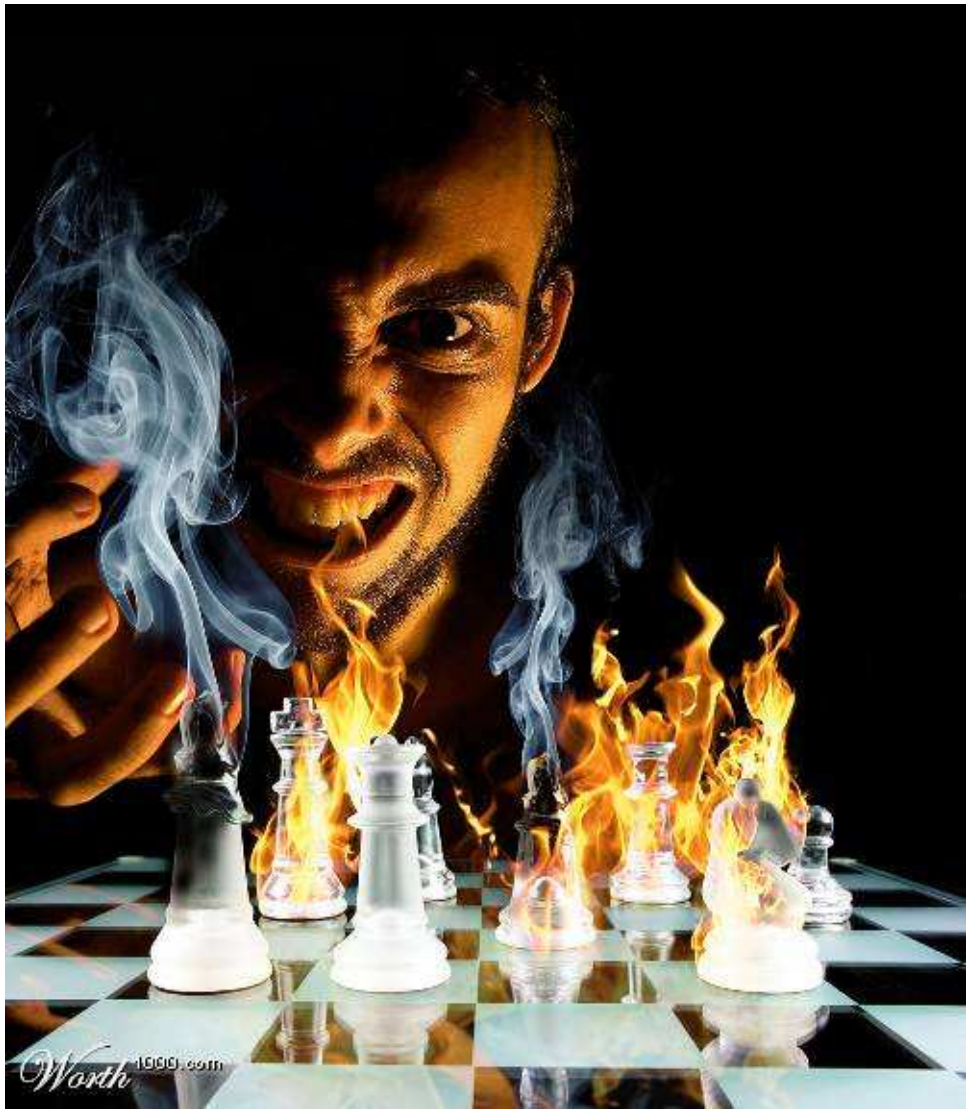
IL GIUOCO DEL BASTARDO



REGOLE DEL GIUOCO DEL BASTARDO

Di che si tratta?

È gioco per 4 persone basato sugli scacchi.
Questo gioco è stato ideato alcuni anni fa e da allora tutte le volte che abbiamo giocato ci siamo molto divertiti, se non altro per l'aspetto dissacratore rispetto agli scacchi.
Queste regole sono state in parte copiate da quanto scritto da Alessio, uno degli inventori dei giochi, in parte da Giovanni.

Cosa occorre?

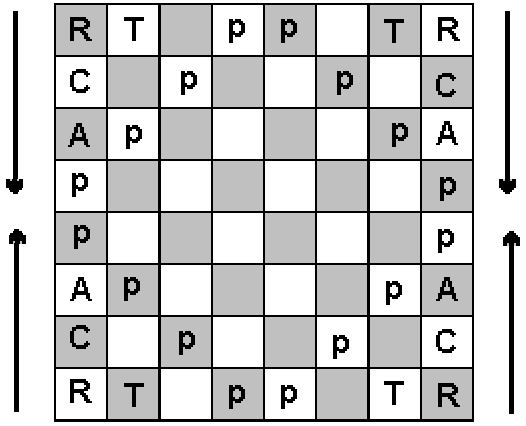
Serve una scacchiera e i pezzi normali degli scacchi. Per chi poi si appassiona o comunque vuole fare l'originale, vanno benissimo delle miniature (tipo quelle per D&D) oppure anche le serie di pupazzetti trovati in ovetti di cioccolato o patatine.
Fabbricarsi tutto da soli è consigliatissimo: scacchiera di cristallo e legno, scacchiere in polvere di marmorina, pezzi realizzati in vetro, metallo, sughero, sono solo alcuni esempi delle soluzioni trovate.
Un ottimo sistema per disorientare gli avversari consiste infatti nell'avere pezzi non troppo facilmente identificabili.
Quali pezzi servono ?
Ciascuno dei giocatori deve avere a disposizione:
4 Pedoni
1 Torre
1 Alfiere
1 Cavallo
1 Re
4 Amazzoni

Fin qui tutto bene, ma cos'è l'Amazzone?

Si tratta di un pezzo degli scacchi eterodossi che incorpora tutte le mosse della regina e del cavallo: un pezzo mostruoso.

Come si inizia?

Si dispongono i pezzi dei giocatori (eccetto le amazzoni) in ognuno dei 4 angoli della scacchiera: vedi l'immagine qui a fianco.
I pedoni si muoveranno nella direzione indicata dalle frecce.



p=Pedone
T=Torre
C=Cavallo
A=Alfiere
R=Re

Una volta posizionati i pezzi si decide chi inizia a giocare: di solito il sistema più utilizzato consiste in "il primo che muove comincia", ma è valido qualsiasi criterio, dall'ordine per età, al sorteggio casuale, al numero di capelli ancora presenti sulla testa dei giocatori.

Come si gioca?

A turno, in senso antiorario ognuno dei giocatori fa una mossa.
Se non avete mai giocato a scacchi temo che questo gioco non faccia per voi (lo so è tardi, dovevo dirvelo prima!) ma nello stesso tempo non è necessario saper giocare molto bene a scacchi.
I pezzi si muovono effettivamente come negli scacchi.
Si può fare la presa "en passant", che viene estesa alla seguente Regola: Un Pedone che avanza di due case nella sua prima mossa, può venire mangiato da un qualunque pedone avversario nella casa che avrebbe occupato se fosse avanzato di una sola casa. In questo modo è possibile che un pedone venga preso "en passant" da dietro.

Le **differenze principali** consistono nel fatto che:
Non si dichiara lo "scacco". Un re sotto minaccia non è obbligato a muovere.
Si possono mangiare i re avversari.
Non esiste la regina.
I pedoni possono essere promossi ad Amazzone, che in partenza non è presente nella scacchiera.
Il proprietario del Re mangiato perde la partita, tutti i suoi pezzi presenti sulla scacchiera vengono tolti e diventano di proprietà di chi ha magiato il Re (serviranno per risolvere eventuali situazioni di stallo).

Chi vince?

Ovviamente chi rimane per ultimo sulla scacchiera! Lo so: capita spesso che una partita a scacchi Re + Cavallo contro Re non sempre sia risolvibile (per non parlare di Re contro Re contro Re e Cavallo!). A questo punto si considera il conteggio di quanti pezzi hanno i 2 o più contendenti rimasti (quelli sulla scacchiera, quelli mangiati e quelli dei giocatori eliminati): chi ne ha di più vince.

Cosa succede durante una partita?

Le mosse possono essere rifatte (nel senso di cambiarle) sempre (anche dopo le mosse di chi viene dopo) purchè la maggioranza assoluta dei giocatori sia d'accordo: basta una piccola votazione.
La coalizione di uno o più giocatori ai danni degli altri è permessa, anzi è il bello del gioco! Bisogna infatti notare che si gioca in 4, il che implica che si hanno ben 3 avversari. La diplomazia e l'inganno sono assolutamente consigliati.
Quali sono le varianti del gioco ?
Esistono diverse varianti del gioco: la complicazione che può essere raggiunta è veramente notevole.
In particolare la variante attualmente più apprezzata è quella del

BASTARDO A OBIETTIVI

Bastardo ad obiettivi

Questa variante del gioco prevede l'uso di un mazzo di carte dei Tarocchi, anche se con qualche adattamento possono essere utilizzate anche delle comuni carte da gioco.
Col tempo le regole si sono evolute, cercando di rendere il gioco sempre più bilanciato. Alcuni obiettivi sono stati rivisti ed altri completamente sostituiti.
Questa versione è aggiornata al 2007.
All'inizio del gioco ogni giocatore estrae dal mazzo una carta, la consulta e la conserva segreta.
A seconda della carta che ha estratto, ogni giocatore ha un obiettivo in quella partita: chi raggiunge il proprio obiettivo per primo vince.
Chi viene eliminato prima di aver raggiunto il proprio obiettivo, in nessun caso potrà vincere (tranne nel caso dell'obiettivo della Peste ed attualmente della Morte).
Se nessuno raggiunge o può raggiungere il proprio obiettivo, la partita si riconduce ad una normale partita di Bastardo.
Se tutti e quattro i giocatori sono insoddisfatti del proprio obiettivo, nessuno vieta di procedere ad un'altra estrazione. In realtà gli obiettivi sono molto equilibrati fra di loro, quindi questa eventualità è assai remota (ed io personalmente non l'ho mai appoggiata).

Gli obiettivi sono assegnati in funzione della carta estratta:

Arcani Minori

1 Rimanere con il solo Re.
Se hai questo obiettivo, hai vinto DOPO la fine della mossa del giocatore che ha preso il tuo ultimo pezzo e ti resta solo più il Re. Questo significa che se questo giocatore consegue il suo obiettivo mangiando il tuo ultimo pezzo, ha vinto lui.
Il re può mangiare anche i propri pezzi.
2 Due obiettivi con Amazzone.
Questo obiettivo deve essere dichiarato. La tua Torre è una Amazzone fin dall'inizio della partita.
In cambio, devi pescare altri due obiettivi, scartando tutti i 2, i 9 ed i Re. Se hai già altri obiettivi in mano perchè hai pescato un arcano maggiore devi sceglierne due tra quelli. Per vincere devi

raggiungerli entrambi, nell'ordine che vuoi. Appena hai raggiunto un obiettivo, lo devi dichiarare.

3 Il parassita.

Se dichiari subito questo obiettivo pesca un altro obiettivo (scartando i 3). Il giocatore nell'angolo diagonale rispetto al tuo diventa il tuo alleato (chi ha un 3 lo può a sua volta cambiare). Gli altri due giocatori sono a loro volta alleati. Quando uno dei giocatori raggiunge il proprio obiettivo ambedue gli alleati vincono la partita (se non sono ancora stati eliminati). Non è permesso eliminare il proprio alleato. Si possono invece mangiare normalmente gli altri suoi pezzi. Se qualcuno ha un obiettivo che richiede specificamente di eliminare il giocatore con cui si è in coppia, è possibile cambiarlo ma non è obbligatorio.

Se non dichiari subito questo obiettivo il giocatore nell'angolo diagonale rispetto al tuo diventa il tuo alleato segreto. Se il tuo alleato raggiunge il proprio obiettivo e tu sei ancora in gioco, ambedue i componenti della squadra vincono la partita. Nel caso l'alleato sia a sua volta un parassita, basta che non restino avversari sulla scacchiera.

4 Dare quattro scacchi consecutivi (anche simultanei).

Vengono sommati tutti gli scacchi, dati ad avversari diversi o anche allo stesso avversario, nel corso di turni consecutivi. Gli scacchi multipli (ossia più di uno scacco con una mossa sola), ai danni di qualunque avversario, vengono conteggiati come scacchi indipendenti. Entrano nel conteggio anche gli scacchi di scoperta. La sequenza degli scacchi non deve essere interrotta, ossia ad ogni turno il giocatore deve dare almeno uno scacco. Il conteggio non deve essere esplicito (viene tenuto solo dal giocatore interessato) ma è neecessario riepilogare le minacce effettuate al momento della dichiarazione del raggiungimento dell'obiettivo. Viene dichiarata la vittoria in corrispondenza della mossa che effettua il quarto scacco.

Da notare che mangiare un re non conta come scacco in quanto lo scacco consiste nella minaccia verso un re avversario al termine della propria mossa (e se il re è stato mangiato, non è più minacciato).

5 Catturare cinque Pedoni.

Se hai questo obiettivo, vinci appena hai catturato il quinto Pedone. Puoi vincere lo stesso anche catturando l'ultimo Pedone rimasto sulla scacchiera.

Puoi contare anche i Pedoni che ottieni mangiando i Re avversari.

6 Eliminare l'angolo di fronte al tuo.

Devi mangiare il Re che occupa l'angolo che devi eliminare: vinci nella mossa in cui lo mangi.

Se un altro giocatore elimina il tuo bersaglio, il tuo obiettivo diventa quello di eliminare lui.

Se decidi di dichiarare il tuo obiettivo, il tuo Alfiere ed il tuo Cavallo diventano Principesse e possono fare entrambi le mosse di Alfiere e Cavallo.

7 Eliminare l'angolo in diagonale rispetto a te.

Devi mangiare il Re che occupa l'angolo che devi eliminare : vinci nella mossa in cui lo mangi.

Se un altro giocatore elimina il tuo bersaglio, il tuo obiettivo diventa quello di eliminare lui.

Se decidi di dichiarare il tuo obiettivo, il tuo Alfiere ed il tuo Cavallo diventano Principesse e possono fare entrambi le mosse di Alfiere e Cavallo.

8 Eliminare l'angolo di fianco al tuo.

Devi mangiare il Re che occupa l'angolo che devi eliminare : vinci nella mossa in cui lo mangi.

Se un altro giocatore elimina il tuo bersaglio, il tuo obiettivo diventa quello di eliminare lui.

Se decidi di dichiarare il tuo obiettivo, il tuo Alfiere ed il tuo Cavallo diventano Principesse e possono fare entrambi le mosse di Alfiere e Cavallo.

9 Scegli il tuo obiettivo.

Tutti gli altri giocatori acquisiscono anche la possibilità di vincere eliminandoti, oltre che raggiungendo il proprio obiettivo.

Questo obiettivo deve essere dichiarato subito.

10 Catturare dieci pezzi.

Vinci appena hai catturato il decimo pezzo. In caso di un finale con stallo o patta, puoi contare anche i tuoi pezzi tra le tue prese.

Metti una Amazzone al posto dell'Alfiere ad inizio partita.

Questo obiettivo deve essere dichiarato subito.

Fante LA PESTE.

Se hai questo obiettivo, sei la Peste e tutti i tuoi pezzi sono appestati. Ogni pezzo avversario che mangia un tuo pezzo muore, e finisce tra le tue prese.

Il tuo obiettivo è di prendere più pezzi di qualunque altro giocatore. Questo viene verificato alla fine della partita, che tu sia ancora in gioco oppure no, prevalendo su qualunque altro obiettivo. La Peste è un obiettivo con cui si può vincere anche dopo essere stati eliminati.
Questo obiettivo deve essere dichiarato subito. In ogni partita, solo un giocatore può avere questo obiettivo: se qualche altro giocatore ha già la Peste, cambia l'obiettivo.

Cavallo LA MORTE.

Il tuo Cavallo è la Morte. Ad ogni mossa esso può muovere come un Cavallo ed eventualmente mangiare, oppure spostarsi in una qualsiasi casella libera della scacchiera. La Morte non viene mai veramente mangiata. Se un avversario la cattura, essa resta fra sue prese fino a quando ad un tuo turno decidi di riportarla su una casella libera della scacchiera (questa viene considerata come una mossa). Inoltre, in nessun caso la Morte può essere contata fra le prese di un giocatore (comprese le tue!). La Morte non può mangiare il Re Spettro.
Il tuo obiettivo è di prendere più pezzi di qualunque altro giocatore. Questo viene verificato alla fine della partita, che tu sia ancora in gioco oppure no, prevalendo su qualunque altro obiettivo. In caso di parità con un avversario con la Peste, la Morte vince.

Regina LA REGINA.

Il tuo Re è in realtà una Regina, e può muovere come una Regina. Se viene catturata la tua Regina, sei eliminato dal gioco. Il tuo scopo è catturare un Re avversario con la tua Regina. Non ti è permesso catturare con la Regina un Re che si trovi nel suo angolo di partenza. Catturare un'altra Regina o il Re Peste non ti dà la vittoria. Inoltre non ti fa vincere il catturare un Re con un altro pezzo che non sia la Regina, salvo catturare il Re Spettro con una Amazzone, ma solo se non restano altri Re in gioco. Se è dimostrato che in gioco non rimane alcun Re, al tuo turno puoi ritirarti dalla partita con tutti i tuoi pezzi, nell'eventualità di una possibile vittoria per maggior numero di pezzi se si verifica una patta o uno stallo.

Re IL RE SPETTRO.

Il tuo Re è il Re Spettro, e può essere mangiato solo da una Amazzone. Ogni altro pezzo che tenta di mangiarlo muore, e finisce tra le tue prese (tranne la Morte, che ritorna al suo proprietario). Anche un Re Spettro muore se tenta di mangiare un altro Re Spettro.
Il Re Spettro è immune alla Peste. Se il Re Spettro rimane solo (è il tuo ultimo pezzo) puoi ritirarlo e metterlo fra le tue prese. Il tuo obiettivo è di restare per ultimo sulla scacchiera.

Arcani Maggiori

Se si estrae un qualunque Arcano Maggiore, si ha diritto ad estrarre altre quattro carte e scegliere un obiettivo tra queste. Ogni ulteriore Arcano Maggiore va sostituito estraendo una sola altra carta.

Siti dove si parla del bastardo

Giocondo Giovanni
giocondo.altervista.org/indice_bastardo.html
La casa di Roberto
http://digilander.libero.it/finellir/geocities/bast_ita.htm
Alexli
http://www.alexli.it/sezioni/bastardo/bastardo.asp
Il Langoliere
http://www.langoliere.net/scoperte.htm
Il Forum del Bastardo
http://www.danielerizzo.it/forum/ilbastardo/phpBB2/index.php