

# PROTEUS™



Traduzione a cura di Stefano Crespi ([theruler@libero.it](mailto:theruler@libero.it))  
Steve Jackson Games (2001) un gioco di Francis Lalumière



In Proteus, due giocatori si sfidano su una regolare scacchiera, non con i classici pezzi, ma bensì con dei dadi speciali a sei facce!

Il pezzo che ogni dado rappresenta e' determinato dal simbolo che in quel momento si trova in cima. Ogni dado puo' essere girato, e l'alfiere che ha appena mangiato la tua torre, il turno successivo, potrebbe trasformarsi in un cavallo....

## Obiettivo del gioco

I giocatori guadagnano punti catturando i dadi avversari. Il giocatore che cattura il maggior numero di pezzi potrebbe comunque non essere il vincitore; tutto dipende dal valore di ciascun pezzo catturato.

Chi ha il maggior punteggio alla fine della partita è il vincitore.

## Preparazione

Ogni giocatore parte con 8 dadi Proteus. Decidete chi userà i bianchi e chi i neri nel modo che preferite. Tutti i dadi partono come Pedoni, e sono posizionati sulle 8 caselle nere più vicine a sè.

## Sequenza di gioco

Il Bianco muove per primo e i turni si alternano nella classica maniera.

Nel suo turno un giocatore deve fare due cose: Muovere un dado e ruotarne un altro.

Un giocatore che non riesce a muovere nessuno dei suoi dadi perde il gioco, anche se dovesse avere più punti.

Altrimenti il gioco finisce quando un giocatore rimane con un solo dado.

## Movimento dei dadi

Ogni dado si muove secondo la sua "identità" corrente (il pezzo mostrato dalla faccia superiore)

**Piramide:** Questo pezzo speciale è puramente difensivo. Non può ne muovere ne essere catturato, e solo un cavallo può oltrepassarlo (saltandolo).

**Pedone:** Può muovere di uno spazio in avanti e catturare muovendosi su uno dei due spazi in avanti diagonalmente. Un pedone può muovere due spazi avanti solo se si tratta della sua prima mossa (è quindi ancora nella sua casella di partenza). Contrariamente al gioco degli scacchi, un pedone che raggiunge il lato avversario della scacchiera non viene promosso.

**Alfiere:** Può muovere a qualunque distanza ma solo diagonalmente.

**Cavallo:** Può muovere diagonalmente sul vertice opposto di un rettangolo 3x2, costruito partendo dalla posizione originale, "saltando" eventuali pezzi presenti (amici o nemici).







**Torre:** Può muovere a qualunque distanza ma solo ortogonalmente (sù, giù, destra o sinistra).

**Regina:** Può muovere a qualunque distanza sia ortogonalmente che diagonalmente.

**Rè:** Non esiste nessun Rè! Il gioco non si vince per Scaccomatto ma ai punti!

## Rotazione dei dadi

Dopo aver mosso un dado, il giocatore deve ruotare un altro dado di un gradino in alto o in basso rispetto alla scala dei valori. La rotazione usa la seguente sequenza; il valore di ogni dado praticamente aumenta o diminuisce di 1 ogni volta che è ruotato:

	Piramide	- non può essere catturata
	Pedone	- 2 punti
	Alfiere	- 3 punti
	Cavallo	- 4 punti
	Torre	- 5 punti
	Regina	- 6 punti

Quindi, ad esempio, una Torre può diventare sia una Regina che un Cavallo. Un Pedone può essere degradato ad inamovibile, incatturabile Piramide, o promosso ad Alfiere. Una Piramide non può essere ulteriormente degradata come allo stesso modo una Regina non può essere Promossa.

## Cattura dei pezzi

Un pezzo è catturato quando un dado avversario riesce a spostarsi nella sua casella.

In Proteus i pedoni non catturano *en passant* (cioè non mangiano un pezzo che nel turno prima non lo ha catturato pur avendone la possibilità)

Pugnolata alle spalle: La Regina è un caso speciale. Può essere catturata sia in maniera normale, sia muovendo il proprio pezzo sulla casella esattamente dietro di lei. Questa sua debolezza la rende (o "le", in caso si decida di giocare con più Regine) molto più difficile da proteggere, quindi Attenzione!

Una Regina è quindi catturata quando:

- Un pezzo avversario muove sulla sua casella.
- Un pezzo avversario muove sulla casella immediatamente dietro la sua.

Una Regina non può perciò essere catturata se si trova sulla sua prima fila di caselle.

Una Regina non è allora catturata quando:

- Muove in una casella e la casella esattamente dietro questa è già occupata da un dado avversario.
- Una Torre promossa a Regina è in una casella che ha la casella esattamente dietro questa è già occupata da un dado avversario.

In definitiva l'unica volta che una Regina può essere catturata è quando un pezzo avversario si muove verso la sua "casella posteriore".

## Termine della partita

Se un giocatore non può più muovere, l'avversario vince la partita.

Se un giocatore rimane con un solo dado il gioco finisce. Entrambe i giocatori sommano i valori di tutti i pezzi catturati e chi totalizza il maggior punteggio ha vinto.

I pezzi catturati totalizzano punti seconda il rango (vedi "Rotazione dei dadi").

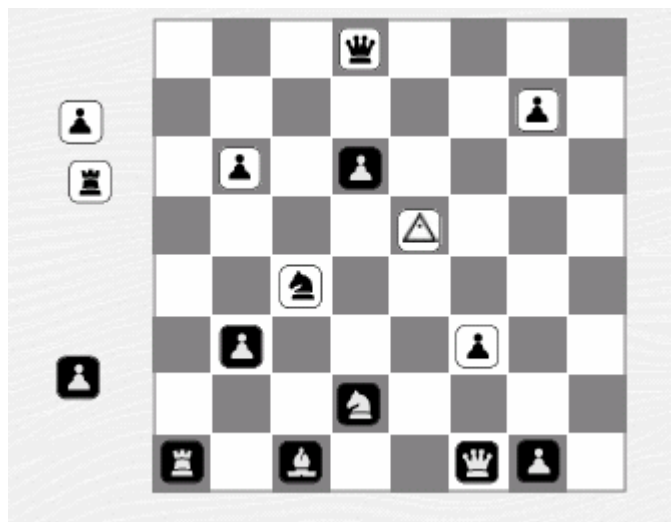
Durante la partita posizzarli a lato scacchiera per tenere traccia dei punti, avendo cura di non ruotarli accidentalmente!

## Strategie di Base

- Porre molta attenzione alle proprie Regine. Sono effettivamente molto potenti, ma molto più vulnerabili che nel gioco tradizionale. Ricordarsi che ogni volta se ne perde una, sono 6 punti regalati all'avversario!

- Gli "occhielli" sono molto frequenti in Proteus piuttosto che negli scacchi. Un dado apparentemente poco minaccioso può cambiare in un pezzo che potrebbe facilmente minacciarne due. Questa è la ragione per cui non è generalmente una buona idea avere troppi pezzi di valore sulla scacchiera nello stesso tempo!

- Non dimenticare che se uno dei tuoi pezzi è condannato puoi sempre degradarlo per far prendere all'avversario meno punti, e se lo ruoti da pedone a piramide non può neanche essere preso!



## VARIANTI

### COMPROMESSO

Ad ogni turno, un giocatore, può decidere di cambiare la sua fase di movimento in una fase di rotazione doppia. Ruota quindi il dado prescelto due gradini in alto o in basso. Per effettuare questa opzione, però, il pezzo deve essere promuovibile o degradabile completamente. Una Torre, ad esempio non potrebbe, visto che ha solo 1 gradino prima di raggiungere il suo punteggio massimo (Regina).

**STRATEGIA:** Con questa variante si risparmia tempo per la configurazione dei propri dadi. Pezzi più forti possono essere costruiti in minor tempo ma a discapito del posizionamento complessivo.

A volte puoi essere in una situazione in cui speri di non dover muovere alcun pezzo, esegui una doppia rotazione e sei salvo, almeno fino al turno successivo... E' altresì una grande mossa difensiva eseguirla per far prendere all'avversario ancora meno punti, se il pezzo è spacciato.

Per difendersi da un avversario determinato a costruirsi un esercito di Torri e infuriare sui tuoi territori, cerca di posizionare i tuoi pezzi in modo da costringerlo a muovere i suoi. Se deve muoverli per salvarli non può eseguire una doppia rotazione.

### ROULETTE RUSSA

Ogni pezzo in procinto di catturarne un altro viene preso e tirato (stiamo giocando con dei dadi, dopotutto...) quindi rimesso nella casella originaria con il risultato ottenuto. Decidete all'inizio della partita se tirare il dado prima o dopo aver fatto la mossa. Potrebbe fare veramente la differenza, provate in entrambe i modi!

**STRATEGIA:** Questa variante forza i giocatori a pensare due volte prima di utilizzare un pezzo forte per attaccare in quanto potrebbe trasformarsi in un pezzo più debole. Allo stesso tempo sono tentati ad attaccare più facilmente con i pezzi deboli. Pedoni di scambio possono diventare improvvisamente una risorsa succulenta: a meno che tu non stia catturando un pezzo forte, potresti non voler rischiare di regalare una Torre o una Regina al tuo avversario. Anche in condizioni di cattura normali, i giocatori si scopriano a controllare reciprocamente le "caselle posteriori" nel caso i pezzi si trasformino in regina.

### WALL STREET

Ogni giocatore parte con una riserva per "comperare" i propri pezzi di partenza. Il numero di pezzi rimane fisso ad 8 a testa, ma possono avere un valore totale di 20 punti (per comparare il tutto ad una partita tradizionale, la riserva iniziale sarebbe di 16 punti, cioè 8 pedoni x 2 punti).

Si possono utilizzare 2 tipi di preparazione:

#### PREPARAZIONE SCOPERTA

Dopo aver scelto segretamente i propri pezzi, i giocatori tirano un dado. Chi ottiene il punteggio più alto posiziona un pezzo in uno delle sue 8 caselle di partenza. Subito dopo procede nella stessa maniera l'altro giocatore, e così via fino a che tutti e 16 i pezzi non sono stati posizionati. Il primo a posare i pezzi è il primo ad iniziare la partita.

#### PREPARAZIONE SEGRETA

Il giocatore che, tirato un dado, ottiene il numero più alto, inizia. Si posiziona uno schermo in mezzo alla scacchiera e ciascun giocatore sceglie e dispone le proprie forze in segreto. Una volta terminato, lo schermo viene rimosso e il gioco comincia. In questa variante tu sai perfettamente, mentre posizioni i tuoi pezzi, se muoverai per primo o per secondo!

#### STRATEGIA

La tua strategia sarà ovviamente diversa se muovi per primo o per secondo. Con la preparazione scoperta, un attento studio del piazzamento avversario ti permetterà di affinare il tuo di conseguenza. Perfino in questo primo stato preparatorio, minacce e finte non sono rare, infatti, i giocatori cercheranno di studiarsi a vicenda in modo da evitare errori nel piazzamento. Le cose sono diverse nella preparazione segreta. Un gioco di supposizioni può essere veramente pericoloso!

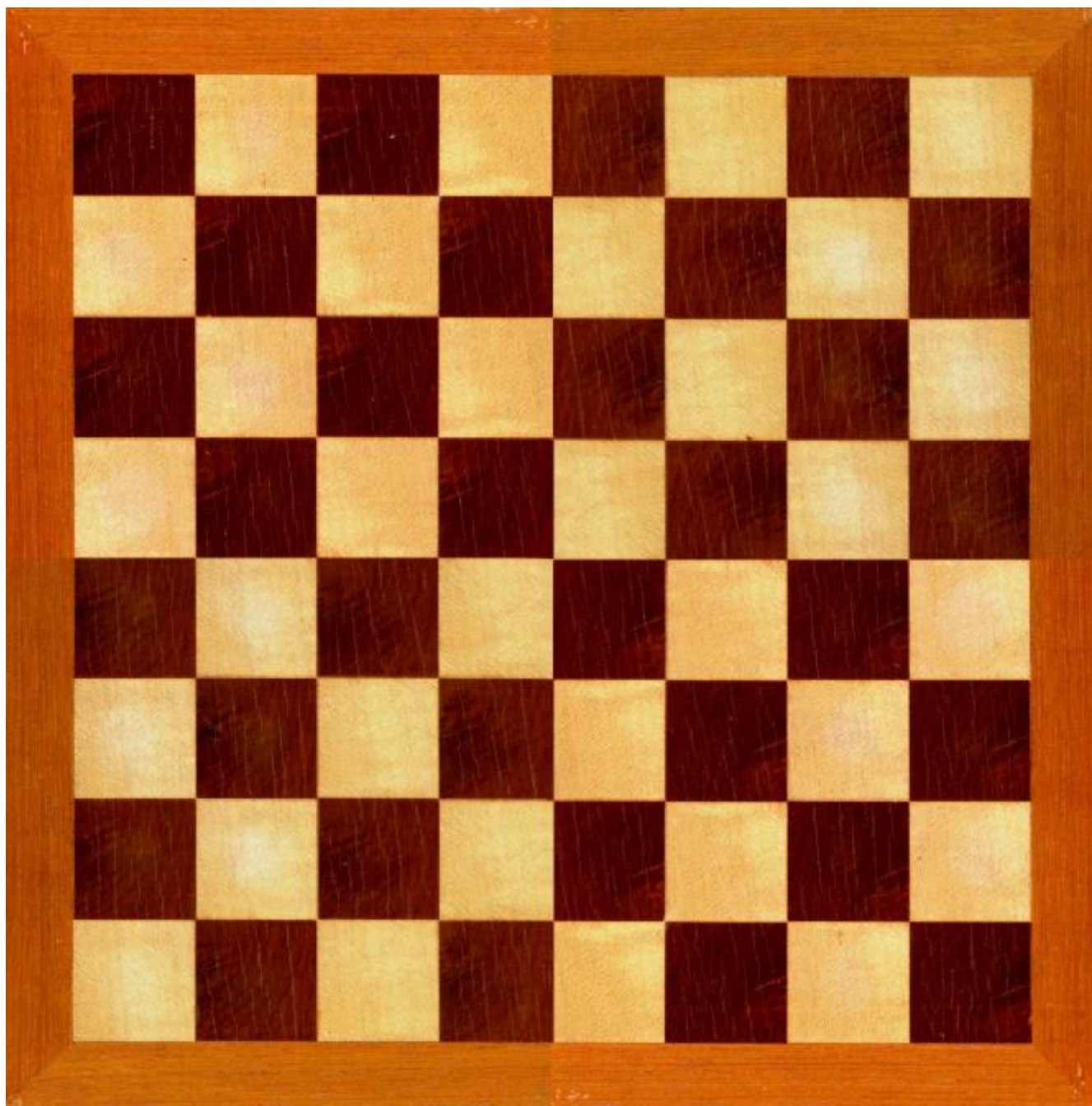
### POLARITA'

Pezzi "dispari", come l'Alfiere o la Torre, possono catturare solo i pezzi "pari", come il Pedone, il Cavallo o la Regina, e viceversa. Questa variante potrebbe essere dura da digerire all'inizio, ma una volta familiarizzato con essa, potrebbe diventare affascinante. Non è sicuramente un gioco veloce: La promozione oculata dei pezzi rende sicuramente lenta la costruzione della propria armata. La Regina può comunque essere "catturata da dietro" solo da pezzi dispari.

## CAVALLI DA GUERRA

La sequenza di rotazione dei dadi viene leggermente rivista invertendo il Cavallo con l'Alfiere, compresi i valori dei pezzi. Il Cavallo varrà quindi 3 punti e l'Alfiere 4. Questa variante riporta il gioco più vicino alla linea dei classici Scacchi, dove l'Alfiere è leggermente più importante del Cavallo. Questo però rallenta il gioco, essendo i veloci Alfieri più difficili da raggiungere di lenti Cavallo. I finali delle partite potrebbero essere simili, ma le vostre aperture diventeranno sicuramente differenti!

## SCACCHIERA STAMPABILE



Note:  
Per provare il gioco, si possono utilizzare 16 dadi di 2 colori diversi assegnando i rispettivi valori ad ogni pezzo, come suggerito nel paragrafo "Rotazione dei dadi", cominciando con la Piramide dandole il numero 1.