

---

# TAVOLA ASTRONOMICA

## Le regole



## OBIETTIVO DEL GIOCO

Scopo del gioco è vincere la posta in gioco versata al banco dai giocatori, eliminando tutte le pedine avversarie.

## REGOLE DEL GIOCO

All'inizio ogni giocatore dispone di 8 gettoni e 7 pedine, del colore corrispondente al pianeta scelto. Nel XI secolo anche Sole e Luna erano considerati "pianeti" e come tutti gli altri visibili a occhio nudo nel cielo notturno, per questo nel pozzetto centrale della nostra Tavola Astronomica abbiamo rappresentato la mappa della Terra dell'epoca.

- ❖ Saturno: nero
- ❖ Giove: verde
- ❖ Marte: rosso
- ❖ Sole: giallo
- ❖ Venere: viola
- ❖ Mercurio: blu
- ❖ Luna: bianco

Si comincia disponendo per ogni giocatore le pedine lungo il lato dello spicchio in direzione del centro in corrispondenza del pianeta scelto, quindi si sceglie il giocatore che dà il via alla partita mediante il lancio di un dado.

Inizia chi fa il punteggio più alto, poi si procede in senso orario come nei comuni giochi da tavolo.

È possibile utilizzare il pozzetto centrale della Tavola Astronomica come lancia dadi.



## Movimento, cattura e riscatto delle pedine, vittoria

1. Si lanciano i tre dadi a disposizione e si muove una pedina a seconda del risultato ottenuto.
2. Più pedine dello stesso giocatore possono sostare sulla stessa casella, rappresentata dalle anse disposte lungo il perimetro del tavoliere.
3. La prima ansa non va calcolata come "passo" del movimento fintantoché sono presenti due o più pedine del giocatore di quel colore lungo l'asse di partenza. Diventa una casella effettiva dal momento in cui rimane una sola pedina alla partenza, proprio sulla prima casella.
4. Se nel movimento la pedina finisce in un'ansa occupata da una sola pedina avversaria, quest'ultima viene eliminata dal gioco e il proprietario paga una posta al giocatore che l'ha catturata per poterla rimettere in gioco da inizio percorso.

- 
5. Se la pedina finisce il proprio movimento in un'ansa occupata da due o più pedine avversarie non può completare la mossa e il giocatore dovrà muovere un'altra pedina. Se tutte le pedine a sua disposizione non possono completare il movimento, il giocatore passa il turno.
  6. Il giocatore non può passare il turno se almeno una sua pedina può eseguire il movimento indicato dai dadi.
  7. Non sono presenti vie di fuga o "case sicure", pertanto le pedine uscite dall'asse di partenza possono solo proseguire nel loro giro attraverso il cielo anche più volte fino al termine della partita o fino a quando non verranno catturate da un avversario.
  8. Vince il giocatore che rimane per ultimo con almeno una pedina sul tavoliere.

## VARIANTI DI GIOCO

Non sembrano esserci numerose varianti, tuttavia essendo un gioco derivato dal più antico Tabula, già la sola meccanica di base risulterebbe essere una variante.

Tuttavia, troviamo interessante l'applicazione di un paio di varianti di origine medievale:

1. Giocare senza i gettoni di posta. In questo modo il gioco si velocizza molto perché le pedine non possono essere rimesse in gioco dopo la cattura e, sebbene il gioco comunque finisca quando rimane un solo colore sul tavoliere, il vincitore in realtà è il giocatore che ha catturato più pedine avversarie.
2. Il punteggio dei dadi può essere gestito come nella Tavola delle Quattro Stagioni, usandolo per muovere una pedina del totale dei punti ottenuti, oppure due pedine del punteggio di un dado singolo per una e della somma dei risultati degli altri due dadi per la seconda oppure, ancora, muovere una pedina per ciascun risultato ottenuto dai tre dadi.
3. La combinazione di entrambe le varianti sopra descritte è a sua volta una terza variante interessante di gioco da provare.