

Pit (*GiocatGeneric, 2021*)

Giocatori, da due a quattro giocatori.

Materiale, un tavoliere come in figura, per ogni colore ci sono sei torri e un pedone, un numero sufficienti di barriere per terminare la partita.

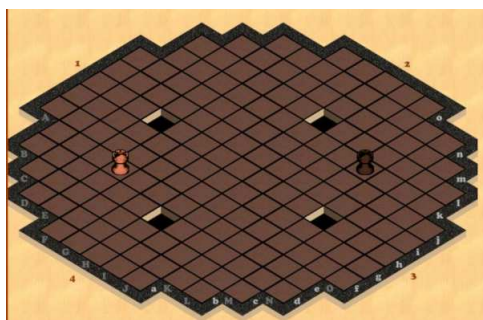
Scopo del gioco, all'inizio del gioco i due pedoni avversari sono connessi, ovvero esiste almeno un percorso che conduce dall'uno all'altro senza attraversare né barriere né buche; la partita si conclude quando la connessione dei due pedoni non sussiste più e questo avviene in due circostanze:

- Un giocatore non ha più il proprio pedone sul tavoliere perché è stato rimpiazzato o è entrato in una buca;
- Un giocatore ha effettuato una mossa che disconnette i pedoni, perché la barriera piazzata ostruisce tutti i percorsi che li collegavano.

Il giocatore rimasto senza pedone oppure responsabile della disconnessione perde la partita.

Con 3 o 4 giocatori chi rimane senza pedone o causa la disconnessione di uno o più pedoni dagli altri è escluso dal gioco e le sue pedine vengono tolte dal tavoliere. Nel caso di disconnessione anche la barriera che l'ha causata viene rimossa.

Inizio del gioco, il giocatore Bianco muove per primo; successivamente i turni di Bianco e Nero si alternano ed un giocatore non può mai saltare il suo. Con la sua prima mossa ciascun giocatore deve obbligatoriamente collocare il proprio pedone in una casella vuota del tavoliere non adiacente alla torre avversaria. Inizialmente una torre per giocatore è posizionata sul tavoliere come in figura.



Il gioco, il giocatore di turno deve effettuare la sua mossa scegliendo una tra le seguenti possibilità:

- spostare una sua pedina (torre o pedone) già sul tavoliere;
- prendere una torre dalla sua riserva e porla sul tavoliere;
- rimpiazzare una pedina dell'avversario.

Spostamento della pedina, una pedina può essere spostata in linea retta lungo una delle quattro direzioni ortogonali, a condizione che la casella di arrivo e tutte le eventuali celle attraversate siano vuote; traslando, la pedina non può oltrepassare barriere né buche.

La torre può essere spostata di quante caselle si desidera mentre il pedone solo di una casella.

Dopo aver spostato la pedina il giocatore deve obbligatoriamente piazzare una barriera attorno ad essa. La barriera va sistemata in modo da separare la casella di arrivo da una qualsiasi delle caselle ortogonalmente adiacenti; non è permesso piazzare la barriera a lato di una buca né collocarla in una posizione già occupata da un'altra barriera.

La pedina può terminare il suo spostamento in una buca: in questo caso viene tolta dal tavoliere e la sua definitiva eliminazione dal gioco conclude subito il turno.

Giocare una torre dalla riserva, il giocatore di turno la cui riserva contenga almeno una torre può prenderla e porla sul tavoliere in una qualunque cella vuota, a condizione che in quella posizione sia "visibile" da almeno una torre dello stesso colore già in gioco. Per definizione due torri si "vedono" quando appartengono ad una stessa fila orizzontale o verticale di caselle e tra loro sulla fila non ci sono né buche né barriere interposte.

Dopo aver sistemato sul tavoliere la torre, attorno ad essa il giocatore deve piazzare una barriera con le modalità precedentemente descritte.

Rimpiazzo di una pedina avversaria, se non c'è una barriera interposta, il giocatore può spostare la sua pedina in una casella ortogonalmente adiacente occupata da una pedina di colore opposto, che viene tolta dal tavoliere e inserita nella riserva dell'avversario. Effettuato il rimpiazzo il giocatore deve collocare una barriera a fianco della cella in cui esso è avvenuto.

Eliminazione delle torri isolate, immediatamente dopo il piazzamento di una barriera, se alcune torri non sono più in grado di raggiungere una buca vanno rimosse dal tavoliere per essere eliminate definitivamente dal gioco, di qualunque colore siano: le torri da eliminare sono quelle isolate da tutte le buche perché circondate da un recinto di barriere senza soluzione di continuità (in altri termini, una torre rimane in gioco fintanto che esista una successione di celle ortogonalmente adiacenti e senza barriere interposte che la connette ad una qualunque buca, non importa quanto lungo o tortuoso sia il percorso).

Mosse con priorità, il giocatore di turno è obbligato ad eseguire una determinata mossa se essa ha la precedenza sulle altre mosse possibili. Le mosse di rimpiazzo hanno la massima priorità: quando il giocatore può effettuare un rimpiazzo, è obbligato a farlo. Se le mosse di rimpiazzo a disposizione fossero più di una, il giocatore ha facoltà di scegliere quale effettuare. Subito dopo in ordine di priorità vengono gli spostamenti con arrivo in una buca: quando non ci sono rimpiazzi possibili ed il giocatore ha una sua pedina ortogonalmente adiacente ad una buca, è obbligato a far entrare quella pedina nella buca. Se più pedine si trovassero in questa condizione, il giocatore è libero di scegliere quale far entrare in buca.

Pit (GiocatGeneric, 2021)

Players: 2 to 4 players

Components:

- A game board as shown in the figure
 - For each color: six towers and one pawn
 - A sufficient number of barriers to finish the game
-

Objective of the Game

At the beginning of the game, the two opposing pawns are *connected*, meaning there is at least one path linking them that does not cross any barriers or holes.

The game ends when the pawns are no longer connected, which happens in two cases:

- A player no longer has their pawn on the board because it was replaced or fell into a hole;
- A player makes a move that disconnects the pawns by placing a barrier that blocks all paths between them.

The player who is left without a pawn or who causes the disconnection loses the game.

In a 3- or 4-player game, anyone who loses their pawn or causes the disconnection of one or more pawns from the others is eliminated from the game, and their pieces are removed from the board. The barrier that caused the disconnection is also removed.

Game Setup

- White moves first.
 - Players take turns alternately; skipping a turn is not allowed.
 - On their first move, each player must place their pawn on an empty square of the board **not adjacent to the opponent's tower**.
 - One tower per player is initially placed on the board as shown in the figure.
-

Gameplay

On their turn, a player must make one of the following moves:

1. **Move one of their pieces (tower or pawn) already on the board**
 2. **Place a tower from their reserve onto the board**
 3. **Replace an opponent's piece**
-

Moving a Piece

- A piece can move in a straight line in one of the four orthogonal directions, provided that the destination cell and all traversed cells are empty.
- Pieces cannot cross over barriers or holes.
- A **tower** can move any number of spaces; a **pawn** can move only one space.

After moving, the player **must** place a barrier around the moved piece to separate its destination cell from an orthogonally adjacent cell.

- Barriers cannot be placed next to a hole or where another barrier is already placed.

A piece can end its movement in a hole, in which case it is removed from the board, ending the turn.

Playing a Tower from the Reserve

- If a player has at least one tower in reserve, they can place it on any empty cell where it is "visible" from at least one other tower of the same color.
 - Two towers are "visible" to each other if they are in the same row or column with no barriers or holes between them.
 - After placing the tower, the player must place a barrier as described.
-

Replacing an Opponent's Piece

- If there is no barrier in between, a player can move their piece into a cell orthogonally adjacent to an opponent's piece.
- The opponent's piece is removed and returned to their reserve.

- The player must place a barrier next to the cell where the replacement occurred.
-

Eliminating Isolated Towers

After placing a barrier, any towers that can no longer reach a hole are removed from the game, regardless of color.

- A tower remains in play as long as it is connected to **any** hole through a path of orthogonally adjacent, barrier-free cells, no matter how long or winding.
-

Priority Moves

- Players **must** make a move with higher priority if available:
 1. **Replacement moves** take highest priority. If possible, the player **must** replace an opponent's piece. If multiple options exist, the player may choose which one.
 2. **Moves into a hole** come next. If no replacement is possible and a player has a piece adjacent to a hole, they **must** move that piece into the hole. Again, if multiple such pieces exist, the player chooses.