Wall Go

Muovi, poi costruisci. Chi resta chiuso nel territorio più grande vince. 2–4 giocatori · 10–20 minuti · dagli 8 anni.



Contenuto

tavola	7 × 7 caselle, separate da scanalature
cassetti	4, uno per giocatore, nei colori blu, rosso, bianco, nero
pedine	4 per colore
muri	22 per colore (16 nella versione mini)

Scopo

Spostare le proprie pedine e costruire muri fino a chiudere ogni pedina in un'area della tavola. A fine partita ognuno conta le caselle delle aree che ha chiuso **da solo**: vince chi ne ha di più.

Preparazione

- **In due**: un giocatore prende il **nero**, l'altro il **bianco**. Ognuno ha 4 pedine e può usare i muri di **due** cassetti: il colore di un muro non conta per il punteggio, conta solo chi lo costruisce.
- **In tre o quattro**: ognuno prende un colore e il suo cassetto, con **2 pedine**.
- Sfilate il vostro cassetto e appoggiatelo davanti a voi: è la vostra rastrelliera.
- **Piazzamento**: a turno, in senso orario, ognuno mette una pedina su una casella libera, finché tutte le pedine sono sulla tavola. In due si piazza in quest'ordine: nero, bianco, bianco, nero, nero, bianco, bianco, nero.

Il turno

Al tuo turno fai sempre due cose, in quest'ordine.

1. **Muovi** una tua pedina di **0, 1 o 2 caselle** in orizzontale o in verticale. I due passi possono anche girare l'angolo. Non si muove in diagonale, non si salta un'altra pedina e non si attraversa un muro. Restare fermi (0 caselle) è permesso.
2. **Costruisci** un muro su uno dei quattro lati della casella dove la pedina si è fermata, infilandolo nella scanalatura. Il muro è obbligatorio, e una volta posato non si sposta più.

Il bordo della tavola vale come un muro. I muri bloccano tutti, anche chi li ha costruiti.

Pedina bloccata. Se una pedina non può muoversi di nessuna casella e non ha un lato libero per costruire, non può essere scelta. Se nessuna delle tue pedine può giocare, passi.

Il rompimuro (solo in tre o quattro)

Una volta per partita, al posto di costruire, puoi **togliere** un muro che tocca la casella della pedina che hai appena mosso. Il muro tolto torna nel cassetto di chi lo aveva posato.

Fine della partita

La partita finisce quando **ogni pedina è chiusa** in un'area da cui non può uscire.

- Un'area che contiene solo pedine **tue** è tua: conti tutte le sue caselle.
- Un'area con pedine di colori diversi non è di nessuno.

- Vince chi ha più caselle in totale. **A parità** vince chi ha l'area singola più grande; se sono ancora pari, la vittoria è condivisa.

Consigli

- Il primo muro vale più del secondo: chiudere presto una zona piccola ma sicura batte inseguire quella grande.
- Una pedina che resta ferma (0 caselle) e costruisce è spesso la mossa più forte di metà partita.
- In tre o quattro, tenete il rompimuro per l'ultimo giro: un muro tolto al momento giusto riapre un'area intera.

Varianti

- **Lampo**: 60 secondi per turno, con una clessidra.
- **Grande**: due tavole affiancate e 8 pedine a testa, per i più esperti.

Cura del legno

La tavola è in noce massello finito a olio cera. Si pulisce con un panno asciutto. Una volta all'anno si ripassa con una goccia di olio cera, si lascia assorbire dieci minuti e si lucida con un panno di cotone. Tenere lontano da termosifoni e sole diretto.

Attenzione: contiene piccole parti. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.