Scheda anagrafica

Nome: Torre

Sesso: indefinito

Indirizzo: piazza all'angolo a-h, n. 1/8

Cittadinanza: ma se è un blocco di mattoni?

Altezza: media

Mansione: torre d'assedio, torre di controllo

Valore: 5

Frasi famose: <torre in settima, torre in ottima>

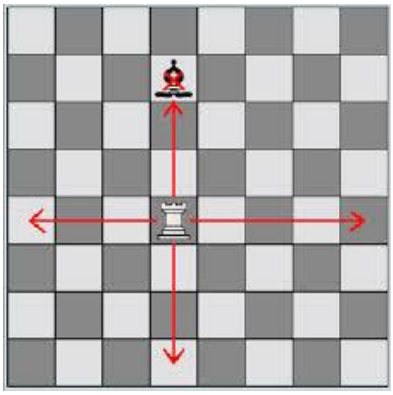
Caratteristiche

Torre = ammasso di mattoni = se cade fa piuttosto male. La Torre è uno tra i pezzi più potenti presenti sulle 64 caselle e come negli antichi castelli viene messa in posizione strategica, in questo caso agli angoli.

La sua funzione è sia di attacco sia di difesa per questo deve essere piuttosto rapida a passare dall'una all'altra e, visto il materiale investito per la sua costruzione, ha un valore piuttosto alto ossia di 5.

Il suo movimento ha le seguenti caratteristiche:

- si muove in orizzontale o verticale finché ha spazio (al massimo 7 caselle);
- può tornare indietro;
- non può scavalcare (mai visto un mattone saltare? Io no);
- mangia come si muove.

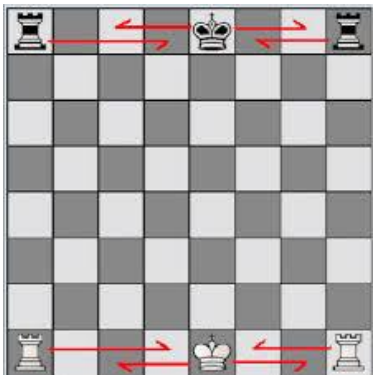


All'inizio non si impegna direttamente, ma agisce da supporto dalle retrovie per aiutare i pedoni ad avanzare impedendo che chi sta di fronte li mangi come caramelle (in segreto è, però, ciò che spera). È amante del gioco di squadra e fa un ottimo lavoro di coordinazione a distanza, la sua amica preferita è l'altra Torre e spesso e volentieri vogliono tenersi costantemente d'occhio ed è per questo che tutto ciò che sta in mezzo cerca di sparire il più velocemente possibile. Funge anche da fortino sicuro per il proprio Re.

In un secondo momento, quando le acque sembrano più tranquille, usa la sua mole per buttare giù le fortezze del nemico a volte immolandosi per la causa comune.

Preferenze Alimentari

La Torre può ospitare dentro di sé di tutto, ma se ciò significa essere distrutta subito dopo si fa qualche remora verso pedoni, Cavalli e Alfieri.

Mossa Speciale:

La Torre collabora con il Re alla mossa speciale di quest'ultimo, rimando alla scheda anagrafica del Re per maggiori dettagli lasciandovi qui solo l'immagine.