

PARTE 10: IL MONTE NIM

Quando è ancora notte, Falco sveglia tutti e dice di prepararsi. Da lì a poco Falco e la sua famiglia escono diretti verso il monte Nim, seguiti dalla classe. Durante il cammino, una strana nebbia verde comincia ad avvolgere le loro gambe. La nebbia si fa sempre più fitta, e la classe comincia ad avere difficoltà a procedere. Ma ecco che di colpo la nebbia si dirada, lasciando una vista magnifica. Il monte Nim è altissimo, ed ha un aspetto misterioso e magico. Falco racconta che secondo la leggenda il Monte Nim è la dimora di una divinità che veglia sul paese e protegge i suoi abitanti.



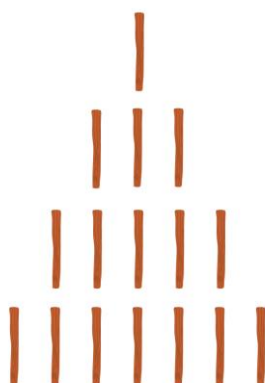
La storia del Monte Nim è strettamente legata al Nim, un antico gioco che si è tramandato di generazione in generazione tra gli abitanti di Leva Leva. Secondo la leggenda, il gioco del Nim sarebbe stato introdotto dalla divinità stessa per insegnare agli abitanti l'importanza della strategia e della saggezza. Dal gioco del Nim derivano i giochi più popolari di Leva 5 e Leva 10.

Falco racconta che – per rispettare la sacralità del gioco – il Nim può essere giocato solo durante la festa del paese, quando gli abitanti di Leva Leva si riuniscono ai piedi del Monte Nim per celebrare la divinità e per partecipare al torneo. Il torneo è un'occasione per mettere alla prova le proprie abilità strategiche e per onorare la saggezza trasmessa dalla divinità attraverso il gioco. Si dice che il vincitore del torneo riceva la benedizione della divinità e sia protetto per tutto l'anno.

Falco promette che, dopo la festa, accompagnerà la classe verso il villaggio di Ghisa. La classe, sia per mostrare rispetto verso la tradizione del paese Leva Leva sia per sfida personale - ricordando le parole di Trissa, sceglie di partecipare al torneo.

REGOLE DEL NIM

1. Si dispongono quattro file di oggetti (ad esempio strisce di carta, bastoncini o monete) in modo che la prima fila contenga un oggetto, la seconda tre oggetti, la terza cinque oggetti e la quarta sette oggetti, come mostrato in figura.



2. I due giocatori si alternano nel rimuovere un qualsiasi numero di oggetti da una singola fila alla volta. Non è possibile rimuovere oggetti da più file contemporaneamente. Ad esempio, le prime due mosse in figura sono lecite mentre l'ultima no, perché vengono presi bastoncini da più file.



3. Il giocatore che rimuove l'ultimo oggetto perde la partita. L'obiettivo è quindi costringere l'avversario a rimuovere l'ultimo oggetto rimasto sul tavolo.