



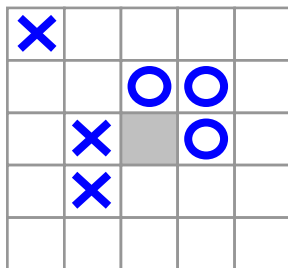
## Briths Square

Su un foglio di carta quadrettata disegnate una griglia quadrata 10x10 o di qualsiasi altra dimensione.

Lo scopo del gioco è impedire mosse valide all'avversario.

Inizialmente la griglia è vuota ed i giocatori contrassegnano a turno una casella con il proprio simbolo (Croci o Zeri).

Attenzione: NON è possibile contrassegnare una casella che sia adiacente (in orizzontale o in verticale) ad una casella già "occupata" dall'avversario.



Esempio:  
Nessuno dei giocatori può occupare la casella grigia (è adiacente, infatti, ad una casella "X" e a due caselle "O").

La partita termina quando uno dei due giocatori non ha più mosse legali. Il vincitore allora riempie con il proprio simbolo tutte le caselle vuote che gli sia possibile occupare (con le stesse regole sopra citate). Il punteggio finale è dato dal numero delle caselle occupate dai due giocatori.

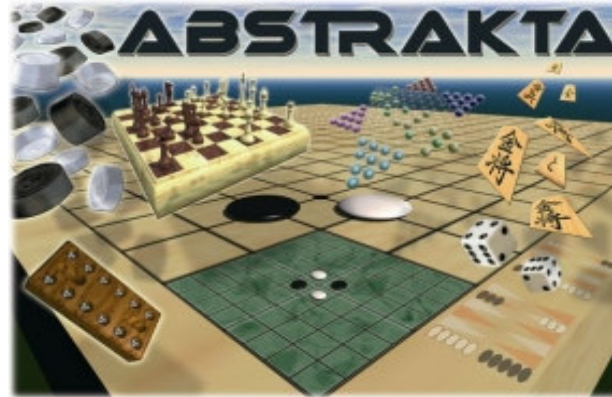
Testi di Luca Cerrato, realizzazione grafica di Marino Carpiagnano

<http://clik.to/Abstrakta>



## Tris - Varianti

Il Tris è il classico gioco di allineamento, che tutti hanno giocato almeno una volta. Proviamo adesso a cambiare qualcosa: aumentiamo le dimensioni della griglia di gioco, fino a 15x15, per esempio, ed aumentiamo il numero dei simboli da mettere in fila per vincere, ad esempio 5. Bene, questo gioco in Oriente si chiama Gomoku ed esiste anche una versione più avanzata, detta Renju. Se volete saperne di più contattateci o cercate in rete...!



## Progetto Abstrakta: Contatti

Sito internet: <http://clik.to/Abstrakta>

Indirizzo e-mail: [abstrakta@pergioco.net](mailto:abstrakta@pergioco.net)

Progetto Abstrakta - Foglio divulgativo numero 1

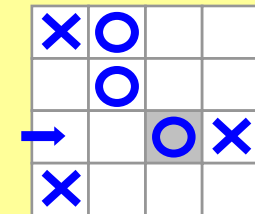
Ed. 09/2006

## Progetto Abstrakta

per la valorizzazione dei giochi astratti in Italia



# Giochi di Carta & Matita



In questo numero presentiamo quattro giochi da fare utilizzando solo carta e matita.

I giochi selezionati sono rappresentativi di un'ampia gamma di regolamenti possibili; alcuni di questi sono molto antichi, altri sono moderni; alcuni, infine, possono anche essere giocati su una normale scacchiera con delle vere pedine.

Oltre a giocare Vi invitiamo a provare ad apportare modifiche ai regolamenti: forse riuscirete ad inventare qualcosa di nuovo e di divertente!

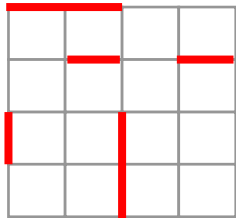


## Dots and Boxes

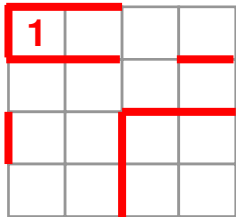
Su un foglio di carta quadrettata disegnate una griglia di 7x7 caselle (ma qualunque altra dimensione va bene). L'obiettivo è fare più punti del vostro avversario formando dei quadrati.

A turno i giocatori uniscono con una linea (che può essere orizzontale o verticale) due vertici adiacenti di una casella.

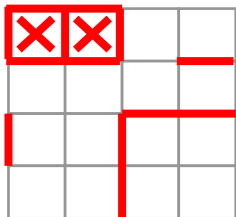
Ecco un esempio:



Quando un giocatore riesce a "chiudere" un quadrato guadagna un punto e può tracciare una nuova linea.

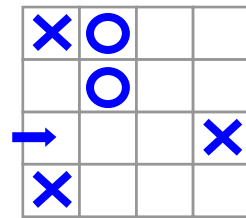


Nelle figure a fianco il giocatore di turno chiude il quadrato 1, gioca ancora, e chiude anche il quadrato vicino, guadagnando così due punti.



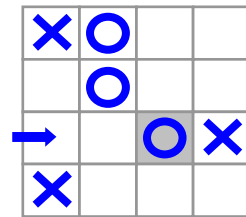
## Forza 4x4

Questo gioco è una variante del notissimo Forza 4. Disegnate su un foglio quadrettato una griglia 8x8 (8 caselle per lato). Un giocatore disegna delle Croci, l'altro degli Zeri. Come in Forza 4 le "pedine" vengono virtualmente inserite dalle caselle vuote poste sui quattro lati e "cadono" sul lato opposto.



Esempio:

il giocatore con gli Zeri gioca sul lato sinistro della terza riga della griglia: la sua "pedina" scivola verso il lato opposto e si ferma nella casella che nella figura successiva abbiamo colorato in grigio.



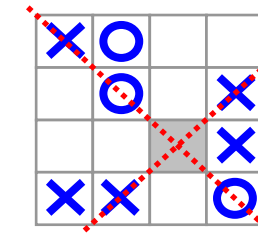
Vince il giocatore che per primo forma una fila di 4 dei propri simboli.



## Diagonal

Su un foglio quadrettato disegnate una griglia 8x8 (ma anche un'altra dimensione va bene). Scopo del gioco è fare il maggior numero di punti.

Al proprio turno ciascun giocatore disegna il proprio simbolo in una casella vuota della griglia. Quando un giocatore "chiude" una o più diagonali ottiene tanti punti quanti sono i propri simboli sulle diagonali interessate.



Esempio:

giocando nella casella in grigio il giocatore con le Croci guadagnerebbe 5 punti sulle due diagonali; il giocatore con gli Zeri ne guadagnerebbe 4 (si contano i punti su entrambe le diagonali: il simbolo nella casella grigia in questo caso verrebbe dunque contato due volte).