

Il Fogliaccio degli Astratti

Maggio 2005

Numero 28

Progetto Abstrakta

Per la diffusione in Italia della cultura ludica
<http://www.pergioico.net/Abstrakta.htm>

I regolamenti qui enunciati
NON VOGLIONO violare nessun diritto di autore.

In questo numero:

Giochi sbilanciati, di Costanzo Zingrillo.

Scacchi magnetici, la fisica applicata al gioco.

Kuskala, il gioco di Matias Michelan, con richiamo a LoA.

GIOCHI SBILANCIATI

UN CASO ESTREMO: IL 'TRIS'

Cosa si può dire ancora a proposito di questo passatempo che ha accompagnato i miei primi approcci al gioco astratto?

In questo breve articolo voglio semplicemente sottolineare, attraverso alcuni spunti paradossali, l'assoluta mancanza di equilibrio di questo gioco e proporre qualche curioso quesito a proposito del fratello maggiore Forza 4. Le regole del tris sono molto semplici. Su una griglia 3x3 i due giocatori si alternano nel piazzare un proprio simbolo (di solito cerchio e croce). Il primo giocatore che sistema tre simboli su una stessa linea verticale, diagonale o orizzontale vince la partita. Se una volta sistemati i 9 simboli nessuno ha vinto, la partita è pari.

Il gioco, se i due concorrenti giocano in maniera perfetta, è pari ma ciò non toglie che il giocatore che ha la prima mossa (per definizione il 'Bianco') abbia un vantaggio decisamente sorprendente:

1° vantaggio: la mossa migliore. Il Bianco, giocando il proprio simbolo nella casella centrale, occupa in un solo colpo 4 delle 8 possibili linee.

2° vantaggio: il Bianco non perde nemmeno se il Nero gioca 2 volte dopo la prima mossa del Bianco

3° vantaggio: il Bianco non perde nemmeno SE NON CONOSCE le mosse del Nero.

4° vantaggio: il Bianco non perde nemmeno se il gioco inizia con la casella centrale già occupata dal Nero

5° vantaggio: percentuale di vittoria in caso di gioco casuale.

Risultati di una simulazione con mosse casuali:

numero di partite : 100000

vittorie bianco : 58428 pari al 58.5 %

vittorie nero : 28300 pari al 28.3 %

pareggi : 13272 pari al 13.2 %

I punti 2,3, 4 sono lasciati al lettore come esercizio (il punto 5 richiede la scrittura di un simulatore) e possiamo chiederci se sono validi anche per un gioco più complesso come Forza 4.

Inoltre, potremmo chiederci, per curiosità, se sia possibile, per un colore, costringere l'avversario a vincere (varianti Misère dove si vince 'perdendo').

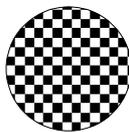
Le risposte nelle prossime puntate.

0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0

Costanzo Zingrillo è autore di diversi giochi(anche racconti), che possono essere scaricati dal suo sito:

www.gameforlife.net

Se qualche gioco vi è piaciuto siete invitati a fare una donazione ad una qualsiasi associazione umanitaria.



Varianti eterodosse Scacchi Magnetici

(Joao Pedro Neto & Claude Chaunier)

La fisica, quella che non viene digerita molto bene nelle scuole, qualche volta trova delle applicazioni anche nei giochi astratti. Un esempio conosciuto da tutti è quello del Forza 4, dove viene sfruttata la forza di gravità per muovere i pezzi. In questa variante degli scacchi si utilizza invece l'effetto magnetico, pezzi dello stesso colore vengono respinti mentre pezzi avversari si attraggono. Esiste un altro gioco chiamato Magneton, creato dal sottoscritto, che utilizza l'effetto magnetico, il quale sarà presentato in un altro numero.

Regolamento

Tutte le regole degli scacchi restano valide tranne per quanto qui di seguito previsto.

Terminata la mossa i pezzi più vicini al pezzo mosso sulla riga o colonna vengono magnetizzati.

I pezzi avversari vengono attratti nelle caselle adiacenti, mentre i pezzi dello stesso colore vengono respinti nella più lontana casella libera.

Notare che i pezzi sulle diagonali e i pezzi su colonne o righe nascosti da altri pezzi non vengono magnetizzati.

I due Re non subiscono nessun effetto magnetico.

Un pedone ricacciato sulla prima o seconda riga può muoversi di due caselle. Viene abolita la presa *en passant*.

Nel arrocco la torre viene magnetizzata.

Viene abolito lo scacco, scopo del gioco è catturare il Re avversario.

Rimedi alla prima mossa

Il vantaggio della prima mossa è sentito in molti giochi ed in alcuni casi rende il gioco troppo sbilanciato.

Si sono adottati dei sistemi per ridurre i vantaggi.

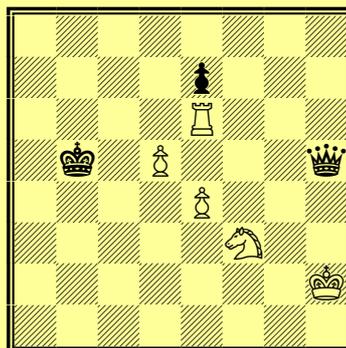
Hex, gioco di connessione, se si gioca nella casella centrale si conduce il gioco. Il problema è stato risolto con la regola dello scambio, alla prima mossa il secondo giocatore può scegliere di utilizzare la mossa fatta dall'avversario.

Twixt, regola dello scambio.

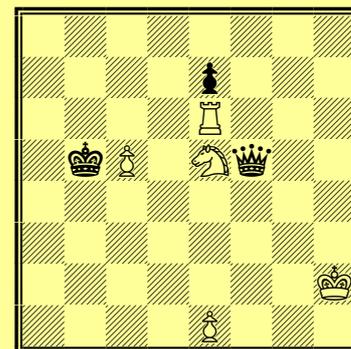
Renju, le prime 5 mosse sono guidate.

Esempio di Scacchi magnetici.

Re bianco sotto scacco.



Mossa di cavallo bianco.



Kuskala (Matias Michelin- 2004)

Kuskalla significa "uniti" in lingua Quechua, è un gioco astratto per 2 o 3 giocatori, basato sul classico "Lines of Actions" di Claude Soucie.

Giocatori, due o tre.

Tavoliere, esagonale con lato di 5 caselle.

Pezzi, 24 suddivise in 9 pezzi rossi, 9 blu e 6 gialli.

Scopo del gioco, unire in un unico gruppo i propri pezzi.

Situazione iniziale, con due giocatori la situazione iniziale è in figura 1.

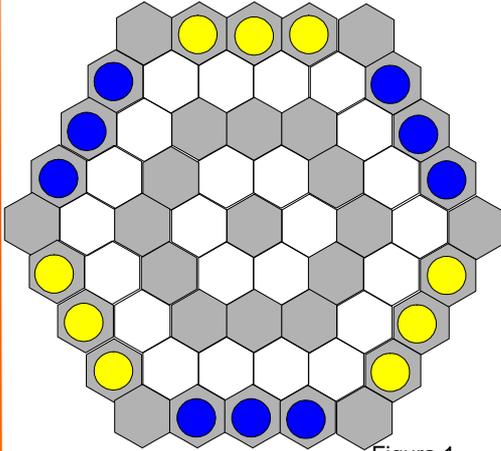


Figura 1

Con 3 giocatori si alternano pezzi rossi, blu e gialli.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa muovendo un proprio pezzo per turno.

Tipi di movimenti,

Lineare per le caselle, il pezzo si muove di casella in casella in linea retta.

In fig. 2 sono segnate con C le linee di movimento per caselle del pezzo giallo.

Lineare per i vertici, il pezzo si muove dalla casella di partenza alla casella successiva seguendo la linea che unisce le due.

In fig. 2 sono segnate con V le linee di movimento per vertici del pezzo blu.

Anulare, questo movimento permette ad un pezzo di muoversi sugli anelli chiari o scuri.

Il movimento dei pezzi, un pezzo si può muovere con uno dei tre movimenti, nella direzione scelta, di tante caselle quante sono i pezzi sulla *linea* del movimento scelto, compreso il pezzo da muovere.

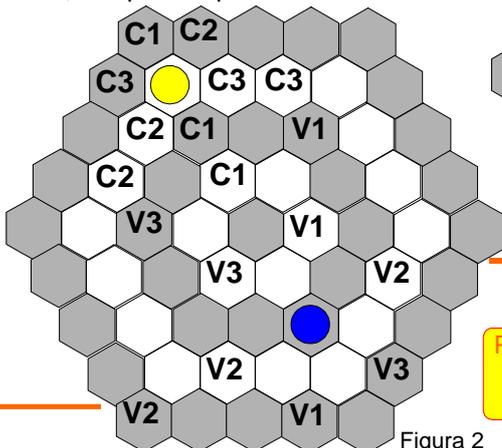


Figura 2

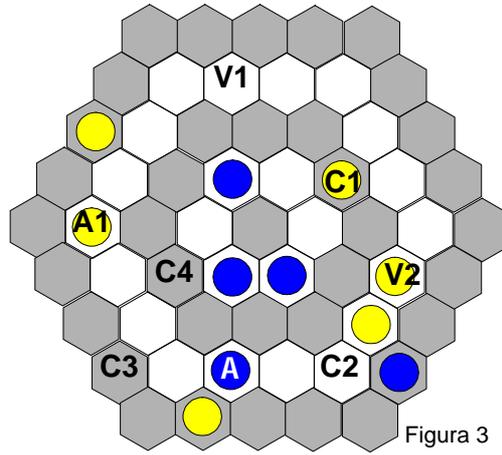


Figura 3

Si possono saltare solo i propri pezzi.

Non si può arrivare in una casella occupata da un proprio pezzo.

Se la casella di arrivo è occupata da un pezzo avversario, questo viene catturato ed eliminato dal gioco.

In figura 3, il pezzo blu A può arrivare:

Movimento lineare, sulle caselle segnate con C, nel caso di C1 il pezzo giallo viene catturato.

Movimento per vertici, sulle caselle segnate con V, nel caso di V2 il pezzo giallo viene catturato.

Movimento anulare, avviene sul cerchio chiaro e l'unica casella raggiungibile è A1 dove il pezzo giallo viene catturato.

Gruppo di pezzi, un insieme di pezzi forma un gruppo quando i pezzi sono tutti in caselle adiacenti per lato. In figura 4 esempi di possibili gruppi, anche un singolo pezzo forma un gruppo.

Fine gioco, la partita termina quando un giocatore riesce a riunire in un unico gruppo i suoi pezzi.

Se con la mossa vincente si crea anche un singolo gruppo per l'avversario, il giocatore che ha mosso è il vincitore.

Si vince anche se si rimane con un solo pezzo.

Caso tre giocatori, il primo che raggiunge l'obiettivo vince e si continua per il secondo posto.

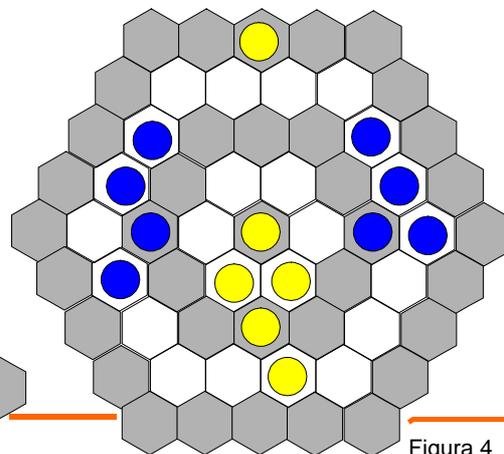


Figura 4

Per informazioni sul Fogliaccio degli Astratti scrivere a Cerrato Luca
E-mail: lucacerrato@inwind.it

Line of Action (Claude Soucie -1960)

Il gioco di Matias prende spunto un gioco diventato un classico il LoA. Felice esempio di gioco con regole semplici, ma caratterizzato da una profonda strategia.

Per giocare è necessario una damiera e le pedine della dama, perciò invito tutti i lettori a provarlo. Le regole sono:

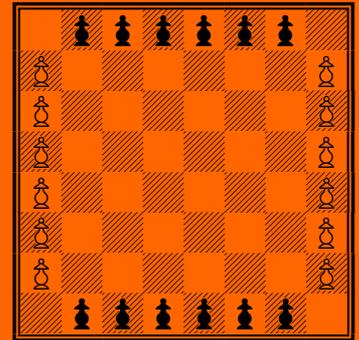
Giocatori, due.

Tavoliere, quadrato di 8x8 caselle.

Pezzi, 12 pedine bianche e 12 nere.

Scopo del gioco, unire in un unico gruppo i propri pezzi.

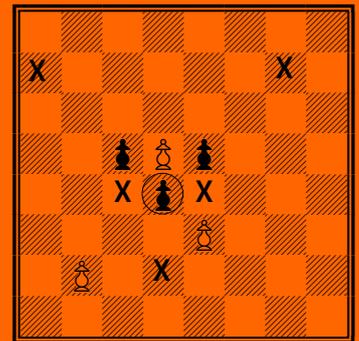
Situazione iniziale, è mostrata in figura



Il gioco, inizia il bianco che muove un proprio pezzo, dopo di che i giocatori si alternano alla mossa muovendo un proprio pezzo a turno.

Movimento pezzo, un pezzo si può muovere in orizzontale, verticale o diagonale di tante caselle quanti sono i pezzi sulla linea di movimento.

Si possono saltare i propri pezzi, ma non quelli avversari. Esempio



Il pezzo nero cerchiato può muoversi nelle caselle marcate con la X.

Cattura pezzi, quando un pezzo finisce il suo movimento su una casella occupata da un pezzo avversario, questo viene catturato.

Gruppo di pezzi, due o più pezzi adiacenti formano un gruppo, un singolo pezzo forma un gruppo.

Tutti gli appassionati di giochi astratti possono spedire i loro articoli, giochi e considerazioni al Fogliaccio.