

Mille pezzi per una casella

Nel numero 29 del Fogliaccio è stato fatto un lungo elenco di giochi che utilizzano nel sistema di gioco delle pile o torri di pezzi.

L'utilizzo di questa tecnica è abbastanza recente, forse il primo gioco che ha fatto ricorso a questo espediente è stato il *Bashne* nel lontano 1875.

Anche la dama fa ricorso a delle torri, ma il suo uso è limitato ad un puro simbolismo.

Un motivo per cui si posiziona un pezzo sopra l'altro, oltre alla dimensione della casella, che non è in grado di contenere più pezzi affiancati, è il variare repentino della situazione sul tavoliere.

Esistono altri giochi dove più pezzi vengono depositati in una casella, ma non impilati, è la grande famiglia dei giochi africani degli Awele.

Negli Awele sia la dimensione del pezzo (il seme) che la forma a coppa delle caselle favorisce un posizionamento più "disordinato".

La costruzione di una "torre ludica" può far ricordare il mito della Torre di Babele dove l'ambizione umana fu punita con "la confusione delle lingue", ci sarà qualche legame?

Ritornando al campo ludico, tutti i giochi in cui si deposita un pezzo sopra l'altro sono veri giochi a torre?

La risposta è molto semplice, questa famiglia in realtà non esiste.

In teoria, basterebbe utilizzare per ogni torre di pezzi un singolo distinto pezzo.

Per la dama questo discorso è abbastanza semplice infatti per distinguere la dama dalla semplice pedina si possono utilizzare due pezzi differenti al posto delle due pedine impilate.

Viceversa, gli scacchi potrebbero diventare un gioco con pezzi impilati,

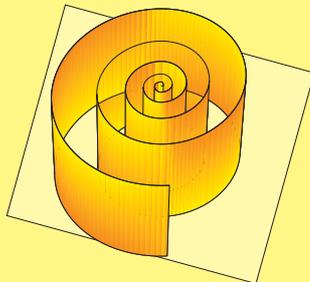
utilizzando colonne di diversa altezza per ogni tipo di pezzo.

Nei due giochi precedenti il singolo pezzo è sul tavoliere oppure non lo è, cioè la colonna non viene decomposta in parti più piccole.

L'introduzione delle torri è utile quando durante il gioco le "torri" possono assumere numero elevato di combinazioni di pezzi, che renderebbe il gioco poco o per niente praticabile con l'utilizzo di pezzi singoli.

I pezzi possono assumere un ordine preciso oppure essere depositati in modo disordinato, per una discussione più generale si introduce la famiglia dei giochi a pezzi concentrati, GPC.

Vediamo come vengono utilizzati questi pezzi speciali all'interno dei sistemi di gioco.



Si possono distinguere due grandi famiglie,

- GPC ordinati, con utilizzo pile di pezzi.
- GPC con pezzi sparsi.

La maggior parte dei GPC sono ordinati, le caratteristiche principali sono, la determinazione del proprietario della pila, l'altezza massima, il movimento di spostamento/cattura e il sistema di suddivisione della torre.

Nel caso dei GPC sparsi esistono ben pochi esempi di giochi, i più famosi sono quelli della famiglia degli Awele, Gli autori di giochi posso esplorare con la loro fantasia questo campo ancora poco sfruttato e forse tirare fuori qualche originale meccanismo ludico.

sono sulla stessa colonna.

2. Il vincitore è colui che può creare una connessione di suoi pezzi tra la prima riga è l'ultima.

Ricordarsi che non si può creare una connessione consecutiva con due pedoni.

,



Varianti sugli scacchi

Questa volta vi presento due varianti scacchistiche prese a prestito dal sito del portoghese João Neto.

Alla sua home page potete trovare materiale interessante sui giochi astratti, fatevi una bella gita.

<http://www.di.fc.ul.pt/~jpn/>

Scacchi a connessione

Valgono tutte le regole degli scacchi eccetto per quanto segue:

1. Definizione di connessione, due pezzi sono connessi (al meno uno non deve essere un pedone) quando uno dei due potrebbe muovere nella casella del secondo (se questa fosse vuota) e non

In questo numero

- Mille pezzi per una casella.
- Varianti sugli scacchi, scacchi a connessione e scacchi entropia.
- Il gioco Abande.
- Il gioco Byte.
- Libri sugli Awele.

Libri sugli Awele

I libri sugli Awele non sono certo molti, soprattutto in lingua italiana, un titolo, anche se datato, è "Giochi Africani" di Carlo Zampolini, editore Sansoni 1984. Altro libro è stato scritto da Jama Musse Jama, Layli Goobal, Variante Somala del "Gioco Nazionale Africano".

In lingua inglese dei titoli interessanti sono, *Mancala Games* di Larry Russ e *All about Mancala* di Sue e Jon Hanson, entrambi introducono una serie di regolamenti su diverse tipologie di tavole di gioco.

Un libro ricco di fotografie è senza dubbio *Mancala Board Games* di Alexanderj De Voogt, i vostri occhi vedranno dei bei oggetti d'arte.

Uno dei prossimi numeri sarà dedicato a questi giochi, non fatevi trovare impreparati.



I giochi di seconda pagina di questo sono Dedicati ai giochi a torre.

Ho scelto due giochi recenti, Byte e Abande, ma altri giochi di questa famiglia sono stati descritti nei numero precedenti. I due autori Mark Steere e Dieter Stein hanno alle spalle altri giochi interessanti che poco alla volta scopriremo.

È possibile giocare a questi due giochi sul sito Super Dumper Games.

<http://superdupergames.org>

Scacchi entropia.

Valgono tutte le regole degli scacchi eccetto per quanto segue:

1. Dopo ogni mossa il giocatore può fare una mossa opzionale (mossa brownian), prendere un pezzo avversario (eccetto il Re e l'ultimo pezzo mosso) e depositarlo in una casella vuota non posta sotto attacco avversario.

L'Alfiere mosso deve essere piazzato su una casella dello stesso colore di quella di partenza.

2. Il giocatore non può muovere il pezzo usato nell'ultima mossa brownian fatta dall'avversario.

3. Il giocatore deve togliersi dallo scacco con la mossa normale, se non è possibile perde la partita.

Abande (Dieter Stein - 2005)

Giocatori, due.

Materiale, il gioco può essere giocato su un tavoliere 7x7 (con 49 spazi) oppure su un tavoliere esagonale (37 spazi), vedi figura 1. Ogni giocatore ha 18 pezzi a testa, i pezzi vengono piazzati sulle intersezioni.

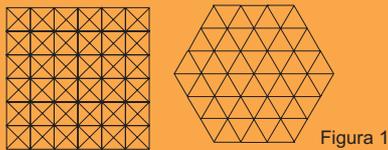


Figura 1

Scopo del gioco, fare più punti del avversario.

I punti si ottengono costruendo delle pile di pezzi.

Situazione iniziale, il tavoliere è vuoto, i giocatori hanno i propri pezzi nelle rispettive riserve.

Il bianco fa la prima mossa. Il **gioco**, i giocatori si alternano alla mossa, al proprio turno il giocatore potrà fare una delle seguenti azioni:

- 1) Depositare un proprio pezzo sul tavoliere.
- 2) Muovere un pezzo/pila sul tavoliere.
- 3) Passare il turno.

Gruppo di pezzi, in ogni fase del gioco tutti i pezzi devono essere connessi, in un unico gruppo di pezzi.

Due pezzi sono connessi se sono adiacenti.

Deposito pezzo, se non si vuole oppure non si può muovere un pezzo allora il giocatore di turno deve depositare un pezzo su una intersezione vuota in modo che il pezzo sia connesso con il resto del gruppo di pezzi, in figura 2 sono mostrati le intersezioni dove è possibile depositare un pezzo.

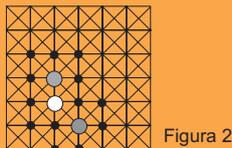


Figura 2

Movimento pezzo/pila, si può muovere un proprio pezzo o pila di pezzi.

Una pila di pezzi si forma depositando un proprio pezzo/pila sopra un pezzo/pila avversario, non si può muovere un proprio pezzo sopra ad un altro proprio pezzo. Una pila non può mai essere divisa. L'altezza massima di una pila è di tre pezzi.

Il pezzo in cima alla pila indica il proprietario della medesima.

Pezzi e pile si possono muovere di uno spazio nelle 8 intersezioni adiacenti nel caso del tavoliere quadrato oppure nelle 6 intersezioni adiacenti nel caso tavoliere esagonale, si deve sempre muovere sopra ad un pezzo avversario.

Non si può muovere in una intersezione vuota.

È possibile muovere solo quando il nero ha depositato 2 pezzi.

Ricordarsi: altezza massima di una pila è di 3 pezzi e che tutti i pezzi devono essere sempre connessi in un unico gruppo.

In figura 3 l'unica mossa valida per il bianco è muovere il pezzo più a sinistra sopra al nero. Il pezzo bianco alla destra non può essere mosso perché si andrebbero a formare due gruppi di pezzi.

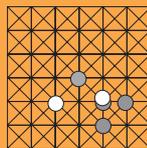


Figura 3

Passare il turno, il giocatore che non ha più pezzi nella riserva può decidere di passare il turno e di non muovere. Questo non fa perdere il diritto di mossa nelle successive mosse.

Fine gioco, il gioco a termine quando entrambi i due giocatori passano.

Pezzi dormienti, prima di passare al conteggio dei punti si devono eliminare dal tavoliere tutti i pezzi dormienti, cioè tutti quei pezzi che non sono adiacenti a pezzi avversari. In figura 4 tutti i pezzi

marchiati con un punto sono pezzi dormienti e saranno eliminati, figura 5.

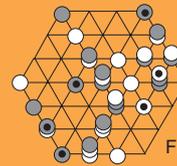


Figura 4

Punteggio finale, eliminati i pezzi dormienti si passa al conteggio dei punti.

I punti si guadagnano con i propri pezzi e con le pile che si controllano.

- 1 punto per tutti i pezzi singoli.
- 2 punti per le pile con due pezzi.
- 3 punti per le pile con tre pezzi.

Vince chi fa più punti.

In figura 5 il nero vince 15 a 12.

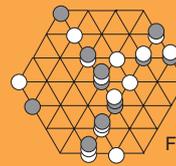


Figura 5

Dieter Stein è anche autore del gioco Accasta, pubblicato nel 1998, anche esso basato sulle torri di pezzi.

Siti di riferimento:

Accasta: <http://www.accasta.com/intro>

Abande: <http://abande.com/>

**Vuoi partecipare alla creazione del Fogliaccio ?
Puoi farlo, basta una e-mail**

Byte (Mark Steere, 13 Luglio 2005)

Questo gioco è uno dei tanti che si possono giocare su una comune scacchiera, utilizzando pedine della dama, non avete nessuna scusa per non provarlo.

Il regolamento

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 8x8 e 12 pedine bianche e 12 pedine nere.

Situazione iniziale, le 24 pedine vengono sistemate sul tavoliere come in figura 1.

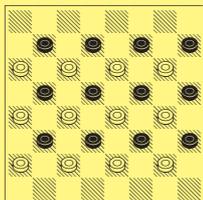


Figura 1

Pile di pedine, in questo gioco le pedine possono essere posizionate una sopra l'altra a formare delle pile di pedine.

L'altezza della pila può variare da 1 pedina ad un massimo di 8 pedine, non si possono avere torri formate da più di otto pedine.

Rimozione pila, quando una torre raggiunge l'altezza di 8 pedine viene rimossa dal gioco.

La pedina in cima alla torre rimossa viene messa da parte e servirà per decidere il vincitore. Da notare che durante la partita si potranno ritirare al massimo tre torri.

Scopo del gioco, il vincitore è colui che ha la maggioranza delle pedine messe da parte durante la fase di rimozione della torre. Il numero totale di pedine è tre quindi ci sarà sempre un vincitore.

Movimento base, il gioco si svolge solo sulle caselle nere. Quando una pila non è adiacente ad nessun'altra pila allora il proprietario della pedina alla base della pila ha la possibilità di muoverla in una delle caselle adiacenti in diagonale, figura 2. Si è obbligati a muovere tutta la pila. Una pila può

essere divisa solo quando si unisce con un'altra pila.



Figura 2

Movimento di vicinanza, la distanza tra due pile si misura in quante mosse le due pile si incontrerebbero. Quando si effettua una mossa bisogna muovere la pila nella direzione della pila più vicina. Esempio in figura 4 (sono rappresentate solo le pedine alla base della torre), la pedina bianca in alto si può muovere solo nelle due direzioni indicate.

Se due o più pile sono alla stessa distanza allora il giocatore può scegliere in quale direzione muoversi.

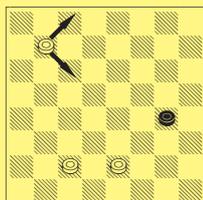


Figura 3

Unione di pile, se due pile sono adiacenti allora il giocatore di turno le può unire. Il giocatore prende una sua pedina dalla pila e la sposta, insieme a tutte le pedine sopra di essa, nella pila adiacente, rispettando le due seguenti condizioni:

- 1) La pedina deve essere mossa ad una altezza maggiore di quella di partenza.
- 2) Non si può formare una pila con più di 8 pedine, cioè pile alte 9 o più pedine sono proibite.

Esempi:

In figura 5 la pedina nera nella pila di sinistra non può muoversi perché va contro la condizione 1, mentre la pedina alla base può muoversi, con il risultato di formare una pila alta 5.



Figura 4

In figura 6, il nero non può unire la sua pedina a livello 1 (pila sinistra) perché andrebbe contro la condizione 2 (si formerebbe una pila di 9 pedine). Il nero può invece muovere la sua pedina a livello 2 (pila destra), in questo caso si formerebbe una pila alta 8 pedine e che sarà tola dal gioco, dando un punto al giocatore bianco (vedi rimozione pila).

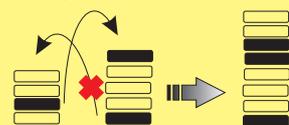


Figura 5

Una pila che è adiacente ad un'altra non può essere mossa in una casella adiacente.

Obbligo di mossa, se un giocatore può fare una mossa deve farla, anche se questa porta un vantaggio all'avversario.

Piccola bibliografia del autore Mark Steer. Nasce in California nel 1959, laureato in matematica.

Il suo primo gioco è Quadrature che ha la tendenza a terminare in parità.

Rimedia a questo piccolo difetto con i suoi successivi Tanbo, Impasse, Byte e Diffusion.

Sito di riferimento: <http://www.marksteere.com/index.html>

**Per contattare
Il Fogliaccio degli Astratti
scrivere a Luca Cerrato
e-mail lucacerrato@inwind.it**