

## Questione di caste

Non preoccupatevi, nessun discorso sulle disuguaglianze sociali presenti nella società moderna, ma solamente quelle presenti su un tavoliere tra pezzi di differente rango. Ci sono giochi dove tutti i pezzi hanno la stessa importanza, vedi *Line of Action* oppure

*Epaminondas*, in cui non ci sono né re né regine o pezzi che si muovono in maniera differente l'uno dall'altro.

Questa uguaglianza non è presente in altri giochi, dove esistono pezzi più privilegiati di altri vedi su tutti gli scacchi. I pedoni mandati per primi alla carica contro l'esercito avversario, a cui viene data l'illusione di diventare un pezzo reale. Mentre negli scacchi e nelle sue più disparate varianti esiste un ancora un minimo di *democrazia*, ad infame pedone può capitare di catturare un re avversario, in altri giochi regna in totalitarismo più assoluto, per esempio nella versione Italiana della dama la semplice pedina non può catturare la dama.

In questo numero ho preso in esame due giochi in cui i pezzi più deboli non possono catturare i pezzi più forti. In verità una piccola possibilità di catturare il pezzo più forte esiste, altrimenti il gioco perderebbe quel piccolo imprevisto che lo rende interessante. E' il pezzo più debole in assoluto che può avere l'occasione di catturare il capo avversario, ma è sempre un'impresa eroica.

I giochi in questione sono il *Shou Dou Qi* (fig.2), la battaglia degli animali (più conosciuto come il gioco della giungla) e il più famoso *Stratego*. Il gioco della giungla dovrebbe essere un antico gioco cinese, derivato dagli scacchi cinesi, ma non si hanno prove certe.



Figura 1



Figura 2

*Stratego*, nato verso l'inizio degli anni '60, è un nipote del *Shou Dou Qi*, il parente in comune e' *Attaque* (Fig.1) gioco di origine francese dell'inizio del XX secolo.

I due sistemi di gioco sono simili in molte parti, la principale diversità si trova nella gestione dell'informazione. Nel caso del gioco cinese l'informazione è totale, i giocatori hanno sotto mano la situazione del pezzi in ogni istante, mentre nello *Stratego* l'informazione è parziale, il giocatore conosce la dislocazione delle sue truppe e può solo dedurre quella avversaria dal tipo di mosse effettuate. *Stratego* non rientra nei giochi a perfetta conoscenza, quindi non è un astratto deterministico, sul modello dei classici Scacchi, Dama, Awele ed altri. E' un misto tra un gioco tattico (importante la disposizione iniziale dei pezzi) e un gioco di bluff (far credere all'avversario che la tua bandiera è in un certo posto muovendo i pezzi giusti).

Altra piccola differenza è sulla struttura del tavoliere, nello *Stratego* esistono due



Figura 3

zone in cui i pezzi non possono accedervi, mentre in *Shou Dou Qi* ci sono due zone dove solo un tipo di pezzo può accedervi e due altri pezzi possono saltarci sopra. Forse, quello che rende più interessante *Stratego* è la scelta di piazzare la bandiera, da difendere nel corso della partita, dove si vuole e di conseguenza il tipo di difesa. *Stratego* nella sua breve storia ludica ha visto molte ristampe con ambientazioni anche diverse da quelle classiche, va di moda per esempio ambientarlo con il film del momento, tipo il signore degli Anelli oppure la possibilità di giocarlo in quattro. Varianti non legate alle case editrici sono state inventate e proposte nel corso degli anni dagli appassionati.

Siti da visitare:  
<http://www.faidutti.com>  
<http://www.edcollins.com/stratego/index.html>

## Giocare in rete

### Richard's Play-By-eMail Server

Nella serie dedicata ai giochi on line non poteva mancare il sito per eccellenza, il Richard's Server.

<http://www.gamerz.net/pbmserv/>

Forse il più completo sito per i giochi astratti, si gioca via e-mail, tutte le informazioni sulla partita sono contenute nella e-mail di partita e sono in formato ASCII.

Alcuni giochi sono stati implementati in formato grafico alla pagina, <http://www.gamerz.net/pbmserv/gamerz.php> Per ulteriori informazioni vi consiglio di leggermi il numero 19 del Fogliaccio dove troverete un intero articolo dedicato al sito con i principali comandi per giocare tradotti in Italiano.

## Problemi astratti

Questa è forse è troppo per me, da molto tempo ho in mente di dedicare una parte del FdA alla problemistica astratta. Creare dei problemi nei più disparati giochi è daverli in pasto. Senz'altro in Italia ci sono persone più capaci del sottoscritto a creare problemi ludici che dirvi, fatevi vivi. Sono benvenuti problemi su qualsiasi tipo di gioco.

Il primo problema è dedicato al gioco del Delta (FdA 2).

1		○	●		○
2	●	○	●		
3			○		
4	●				○
5		○	●	●	●
	A	B	C	D	E

Muove il nero e vince

## Scacchi eterodossi

Il mese di Maggio in concomitanza delle Olimpiadi degli Scacchi a Torino la rivista *Eteroscacco* della Associazione Italiana Scacchi Eterodossi (A.I.S.E.) è tornata a nuova vita in rete.

[www.eteroscacco.it](http://www.eteroscacco.it)



Il Fogliaccio riprende la pubblicazione di alcune varianti e prenderà come punto di riferimento le pagine di *Eteroscacco*.

## Scacchi Pigiattutto Progressivi

(Giuseppe Dipilato fine anni 70)

Questo gioco unisce da una parte la variante degli scacchi progressivi italiani (FdA 4) e dall'altra il semplice concetto di cattura di tutti i pezzi avversari.

Il regolamento è abbastanza semplice, si utilizzano le regole degli scacchi progressivi italiani, in più:

**Scopo del gioco**, cattura di tutti i pezzi avversari.

**Il gioco**, sono aboliti l'arrocco, lo scacco al Re e lo scacco matto, in altre parole il Re è un pezzo come tutti gli altri. Si può

promuovere anche a Re.

**Patta per stallo**, se il giocatore che ha il tratto non può iniziare o completare la propria serie, poiché tutti i suoi pezzi sono bloccati.

Su [www.eteroscacco.it](http://www.eteroscacco.it) potete trovare due partite di esempio commentate e dei riferimenti bibliografici.



## Meta regole

Il gioco preso in esame in questo numero è Kahuna, autore Gunter Cornett, edito da Kosmos.

Il gioco, per due giocatori, è ambientato nel arcipelago tropicale di Kahuna, mare, sole e pesci tropicali.



I giocatori devono prendere possesso delle isole del arcipelago tramite la costruzione di ponti.

La parte del sistema di gioco che mi interessa è quella relativa alla conquista e mantenimento delle isole. Le isole sono collegate alle vicine con delle linee tratteggiate che indicano dove poter costruire i ponti.

Il giocatore deposita un ponte del proprio colore con utilizzo di speciali carte. Quando si raggiunge la maggioranza dei collegamenti si conquista l'isola e si pone su di essa un proprio segnalino. La conseguenza di questa azione è che tutti i ponti avversari di quell'isola verranno rimossi. Questo potrebbe portare alla perdita della maggioranza dei ponti sulle isole adiacenti e la conseguente perdita di possesso di un'isola. Un possibile modo di astrattizzare il gioco potrebbe essere il seguente.

### Exahuna (Luca Cerrato - 2006)

I due giocatori utilizzano un tavoliere esagonale come in figura 1.

Ogni casella rappresenta un'isola ed ogni bordo della singola casella un possibile ponte. I bordi delle caselle esterne che si guardano formano un unico bordo (caselle arancioni).

I giocatori hanno a disposizione 32 ponti a testa e altri 19 pezzi per indicare il possesso delle isole.

I giocatori si alternano alla mossa depositando un ponte fino al loro esaurimento.

Vince chi controlla più isole alla fine del gioco, in caso di parità chi ha più ponti. Per il controllo dell'isola si utilizza il meccanismo simile a quello di Kahuna. I ponti eliminati vengono eliminati dal gioco.

Il regolamento completo si trova sul sito del fogliaccio nella sezione articoli e regolamenti, con in aggiunta una variante con ponti speciali.

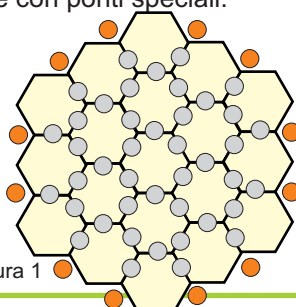


Figura 1

## Shou Dou Qi (tradizionale)

**Giocatori**, due.

**Materiale**, tavoliere 9x7 (fig. 1) con due distinte zone blu nel centro, i laghi. Sul tavoliere sono anche indicate 6 caselle trappola e due caselle tane. Otto pezzi a testa così suddivisi, un elefante (Ei), un leone (Le), una tigre (Ti), un leopardo (Lp), un cane (Ca), un lupo (Lu), un gatto (Ga) e infine un topo (To).

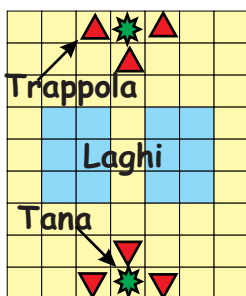
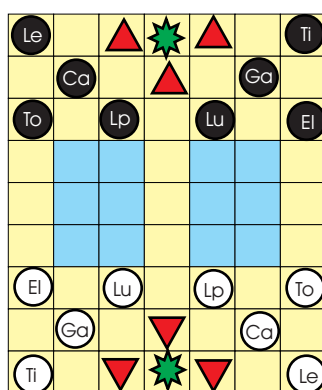


Figura 1

**Situazione iniziale**, i pezzi inizialmente sono distribuiti nel seguente modo,



**Scopo del gioco**, muovere un pezzo nella tana avversaria.

**Il gioco**, i giocatori si alternano alla mossa, inizia il giocatore bianco.

**Movimento pezzo**, durante il proprio turno si può muovere un proprio pezzo in orizzontale e verticale di una casella (mai in diagonale). Il topo è l'unico animale che può muoversi nei due laghi (caselle azzurre).

Il leone e la tigre possono saltare un lago, la casella di inizio e fine salto devono essere sulle sponde dello stesso lago. Non possono un topo nel lago.

Un giocatore non può muovere un suo pezzo sulla sua tana.

**Cattura pezzi**, si cattura muovendosi sulla casella occupata da un pezzo avversario. I pezzi più forti possono catturare i più deboli e non il viceversa, la scala dal più forte al più debole è la seguente,

1. elefante, 2. leone, 3. tigre, 4. leopardo,
5. cane, 6. lupo, 7. gatto, 8. topo.

**Eccezione**, il topo può catturare l'elefante, ma anche l'elefante può catturare il topo dipende chi attacca.

Il leone e la tigre quando saltano possono catturare sulla casella di arrivo.

Il topo non può attaccare l'elefante da una casella d'acqua.

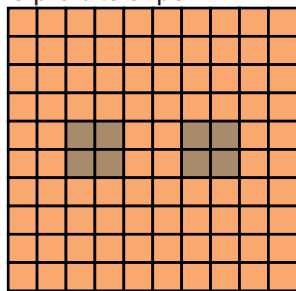
Pezzi di uguale forza si possono catturare, l'attaccante è il vincitore.

Quando ci si ferma su una trappola il pezzo può essere catturato da un qualsiasi pezzo avversario.

## Stratego (1961 - MB)

**Giocatori**, due, rosso e blu.

**Materiale**, un tavoliere 10x10 con in centro due zone proibite ai pezzi.



Ogni giocatore ha a disposizione 40 pezzi.

I pezzi rappresentano una gerarchia militare e sono costruiti in modo tale che il tipo di pezzo avversario non è visibile.

Pezzo	Quantità	Grado
Bandiera	1	nessuno
Maresciallo	1	10
Generale	1	9
Colonnello	2	8
Maggiore	3	7
Capitano	4	6
Tenente	4	5
Sergente	4	4
Minatore	5	3
Esploratore	8	2
Spia	1	1
Bomba	6	nessuno

**Scopo del gioco**, catturare la bandiera avversaria.

**Disposizione iniziale**, i giocatori dispongono a loro scelta i loro pezzi sulle prime 4 righe di fronte a loro.

**Il gioco**, inizia il giocatore rosso muovendo un suo pezzo, poi i giocatori si alternano alla mossa.

**Movimento**, tutti i pezzi si muovono di una casella in orizzontale e verticale, mai in diagonale. I pezzi non possono muoversi nelle due zone proibite e saltare pezzi avversari o amici.

La bandiera e la bomba non si possono muovere. L'esploratore si può muovere in verticale e orizzontale di quante caselle vuole.

**Attacco**, un qualsiasi pezzo può attaccare un pezzo avversario che è adiacente orizzontalmente o verticalmente.

Per risolvere il conflitto si dichiarano i valori dei pezzi, il valore più basso viene eliminato, in caso di parità vengono eliminati entrambi i pezzi.

Se il vincitore è l'attaccante, prenderà il posto del attaccato, altrimenti in caso di vittoria del difensore rimarrà sulla sua casella. L'esploratore non può muovere ed attaccare nello stesso turno.

La spia elimina il maresciallo.

Se un pezzo finisce su una casella occupata da una bomba viene eliminato e la bomba rimane al suo posto.

Il minatore è il solo che elimina la bomba prendendo il suo posto.

**Fine partita**, se un giocatore non può muovere o attaccare nel suo turno ha perso.

Un modo intelligente di passare tempo? Gioca e se giochi agli astratti ancora meglio!!