

Le Fogliaccio degli Astratti

Luglio/Agosto 06
Numero 35



Publicato da Luca Cerrato - e-mail luccerrato@inwind.it - sito <http://myweb.tiscali.co.uk/boardgamevariant/>
I regolamenti e gli articoli qui enunciati **NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.



Scatole informate

Questa volta non voglio parlare di regolamenti di giochi, ma dedicherò due parole alle scatole che contengono tabelloni, dadi, miniature e pedine dei nostri giochi.

Su tutti i contenitori vengono riportati il nome del gioco, purtroppo solo qualche volta il nome del suo autore e sul retro una breve descrizione del prodotto. Fino a qui tutto è lasciato al lavoro del grafico e del creativo della casa produttrice.

Quello che mi ha sempre *affascinato* sono quei piccoli simboli/icone simili a quelli usati nell'abbigliamento, che ti consigliano il tipo di lavaggio più adatto.



Questi moderni geroglifici danno in un attimo molte più informazioni che decine di parole.

Nella maggior parte dei casi le informazioni che riceviamo sono sul numero di giocatori, sulla durata media del gioco e la fascia di età consigliata. A queste conoscenze generali sarebbe bello che se ne aggiungessero della altre riguardanti il meccanismo di gioco.

Il motivo è che molte volte le scatole sono scritte in lingue differenti da quella madre ed inoltre la presentazione sulla scatola tende, qualche volta, ad essere troppo lunga e di parte (si deve pur vendere).

Per questi motivi dei simboli o ludogeroglifici potrebbero, a colpo d'occhio, dare un'idea del prodotto ed aiuterebbero la scelta.

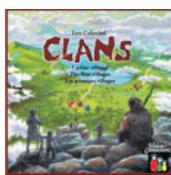
Un'informazione generale potrebbe indicare quanto il sistema di gioco è influenzato dalla fortuna, per esempio utilizzando uno dei seguenti tre simboli:



Meta regole

Clans

Il gioco preso di mira questo mese è Clans, autore italiano Leo Colovini, edito da Venice Connection. Siamo nella preistoria e i nostri antenati incominciano a riunirsi in villaggi.



La parte del sistema di gioco che mi interessa è il movimento di aggregazione e la costruzione dei villaggi.

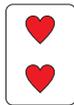
Il singolo pezzo si muove su una casella adiacente non vuota, quanto un gruppo di

Il primo simbolo sulla sinistra indica giochi di pura fortuna con un minimo di intervento umano, gioco del oca.

Il simbolo di mezzo giochi dove la fortuna ha il suo peso, ma il fattore umano non è del tutto trascurabile, il Backgammon.

Il terzo è ultimo sono giochi dove la fortuna può fare la sua apparizione, ma l'abilità del giocatore è il fattore determinante, i giochi possono essere scacchi, Awele, Go ed altri presentati su questa rivista.

Un'altra serie di simboli potrebbe essere legata al tipo di materiale utilizzato nel sistema di gioco, per esempio i segnalini utilizzati per punteggiare non dovrebbero essere presi in esame. I simboli possono essere.



Il due di cuori indica un uso massiccio di carte, anche non tradizionali. l'ometto verde quando si muovo pezzi su un tavoliere ed infine il simbolo con il cerchio si può utilizzare per i giochi che fanno uso di tessere. Ovviamente si possono utilizzare le combinazioni dei tre simboli. Una altra serie di simboli per potrebbe indicare lo scopo o il tipo di gioco.



In questo caso ho preso in esame soltanto tre simboli, ma il numero è senza dubbio superiore.

Il numero sta ad indicare un gioco a punti, il secondo gioco di velocità (la coppa per il primo arrivato) e l'altoparlante per i party game dove il suo utilizzo potrebbe essere utile dato l'alto numero di giocatori.

pezzi rimane isolato diventa un villaggio. In base al numero di capanne, al territorio e all'epoca della costruzione si ricevono un certo numero di punti.

La variante che ho pensato semplifica notevolmente il tavoliere che diventa un tavoliere 8x8 e diminuisce il numero di clans da 5 a due. Ogni giocatore avrà 32 capanne a testa.

Tribù (Luca Cerrato - 2006)

Il gioco è diviso in due fasi: nella prima i giocatori depositano a turno un loro pezzo sul tavoliere, fino al loro esaurimento.

La seconda fase si muove un pezzo o una colonna su una casella adiacente non

Giocare in rete

ItsYourTurn.com

Il sito di questo mese si chiama ItsYourTurn.com e l'indirizzo è facile da ricordare

www.itsyourturn.com

E' un sito in cui si può giocare per e-mail, un avviso arriverà sulla vostra posta per informarvi che è il vostro turno.

In questo sito si possono giocare decine di giochi astratti, tra cui alcune varianti degli scacchi come i Vinciperdi (Anti chess) oppure il Reversi e con suoi figli.

Anche la dama è ben rappresentata con alcune sue varianti tra cui quella italiana. Sul sito è possibile partecipare anche partecipare a tornei.



Problemi astratti

Questo mese vi presento due problemi di Awele o Wari, il regolamento di gioco lo potete trovare sul numero 14 del FdA.

Problema 1.

0	2	0	0	0	0
3	3	0	0	1	0
a	b	c	d	e	f

Nord 23 semi, Sud 16 semi.

Muove Sud è vince in 2 mosse.

Problema 2.

0	3	0	0	0	1
0	4	1	0	13	5
a	b	c	d	e	f

Nord 5 semi, Sud 17 semi

Muove Sud è vince in 3 mosse.

Soluzione problema di Delta, FdA numero 34.

1) A1-A2 C3-E3

2) A4-A2

vuota. I pezzi mossi vanno posti sopra ai pezzi già presenti. La colonna può esser mossa da chi ha la maggioranza dei pezzi, in caso di parità dal giocatore che non ha il pezzo in cima, il capo tribù.

Quando non ci sono più mosse possibili si contano i punti, si prendono in esame tutti i villaggi ed il giocatore con il capo tribù (il pezzo in cima alla colonna) guadagna punti. I punti sono pari al numero dei pezzi avversari nel villaggio ed al loro livello.

Un pezzo a livello 1 (appoggia sul tavoliere) guadagna un punto, livello due 2 punti e così via. Chi a più punti è il vincitore.

Scacchi nel lontano oriente

La maggior parte della gente comune pensa che ci sia uno ed un solo gioco degli Scacchi, senza sapere di essere ben lontana dalla verità.

Ci sono molte altre forme simili di gioco, che hanno una dignità storica e di impiego di materia grigia come gli il gioco degli Scacchi.



Il nostro gioco ha tutte le caratteristiche di una forma vita biologica, la quale si sviluppa e si adatta al posto e

al tempo in cui è giocata. Il suo tempo di evoluzione è molto più rapido di qualsiasi altro essere vivente sulla terra.

Nella sua storia millenaria il gioco degli scacchi è stato manipolato in tutte le maniere.

Per questo motivo definire che un gioco è una variante degli scacchi è come affermare che gli scacchi sono un gradino più in alto degli altri.

Questa mi pare, personalmente, una grave ingiustizia soprattutto se si prendono in esame i due giochi orientali di questo mese lo Shogi e XiangQi che hanno una storia paragonabile a quella degli scacchi.

I tre giochi molto probabilmente hanno in

comune la stessa origine, il loro padre dovrebbe essere il famoso gioco indiano Chaturanga.

Gli Scacchi hanno seguito la via europea tramite gli Arabi, mentre in oriente arrivarono da prima in Cina e poi in Giappone.

Questa versione della nascita in India e diffusione non trova d'accordo il professor David H. Li che nel suo libro *The Genealogy of Chess* attribuisce la nascita degli scacchi in Cina molti secoli prima di quelli ritenuti fino ad oggi.

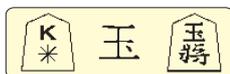
Dovunque siano nati anche lo Shogi e il XiangQi si sono evoluti e modificati nelle varie zone del Asia dove sono giocati.

Shogi (tradizionale)

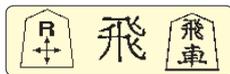
Giocatori, 2 nero e bianco.

Materiale, una tavola 9x9 monocolora, i pezzi sono a forma di freccia (con la punta rivolta verso l'avversario) su cui vi è disegnato un ideogramma e sono in numero di 20 per giocatore.

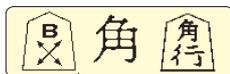
- Il Re, muove come il Re occidentale.



- La Torre, Muove come la Torre occid.



- L'Alfiere, Muove come l'alfiere occid.



- Il Generale Oro, muove di una casella nelle 4 direzioni ortogonali e di una casella in diagonale in avanti.



- Il Generale Argento, muove di una casella nelle 4 direzioni diagonali e di una casella in avanti.



- Il Cavallo, salta come un cavallo degli scacchi, ma solo in avanti.



- La Lancia, muove in avanti di quante caselle vuole, ma non può indietreggiare.



- Il Pedone, muove di una casella in avanti e cattura nella stessa maniera.



Nota sui simboli, i pezzi sono stati rappresentati nella versione occidentale, l'ideogramma e la scritta sul pezzo.

Scopo del gioco, catturare il Re avversario.

Situazione iniziale, la disposizione iniziale dei pezzi è rappresentata in figura.

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

I pezzi si muovono come descritto prima. Muove per primo il giocatore Nero che occupa la parte inferiore del tavoliere.

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
a	香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	
b		飛							角	
c	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
d										
e										
f										
g	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	歩	
h		角							飛	
i	香	桂	銀	金	王	金	銀	桂	香	

Cattura di un pezzo, si cattura per sostituzione e il pezzo catturato va a finire nella riserva del catturante.

La riserva, il giocatore può scegliere di paracadutare un pezzo dalla propria riserva su una qualsiasi casella libera della tavola, al posto di muovere un pezzo.

Il pezzo paracadutato deve rispettare le seguenti condizioni:

1. Il pezzo non è mai promosso.
2. Il Cavallo non può essere paracadutato in ottava e nona traversa.
3. Un pedone non può essere paracadutato in una fila dove vi è già un proprio pedone non promosso.
4. Non è ammesso dare matto con il pezzo.

La promozione, quando un pezzo raggiunge una delle tre traverse avversarie o si muove in esse oppure né esce può essere promosso. Il pezzo promosso viene capovolto. La promozione è facoltativa e il giocatore può scegliere di farla quando muove un pezzo, altrimenti se ne perde il diritto. Tale diritto si riacquista se il pezzo realizza nuovamente una delle condizioni previste.

Un Pedone o una Lancia che raggiungono la nona traversa o un Cavallo che raggiunge la ottava devono essere obbligatoriamente promossi.

Il Re e il Generale Oro non vengono promossi.

I pezzi promossi.

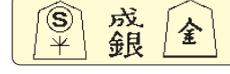
- La torre promuove a Re Drago ed aggiunge alla sua caratteristica il movimento in diagonale di una casella.



- La Alfiere promuove a Drago Cavallo ed aggiunge alla sua caratteristica il movimento in ortogonale di una casella.



- Generale Argento promuove a Generale Oro.



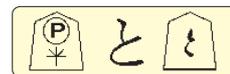
Il Cavallo promuove a Generale Oro.



La Lancia promuove a Generale Oro.



Il pedone promuove a Generale Oro.



Lo stallo, lo stallo non esiste, se si muove il Re in una casa controllata si perde la partita.

Patta, se la posizione si ripete per più di 4 volte la partita è patta.

Per maggiori informazioni:

Progetto Abstrakta, nella sezione risorse troverete molte informazioni sullo Shogi, storia, regolamento, tattica e strategia, il tutto curato da Roberto Saranga.

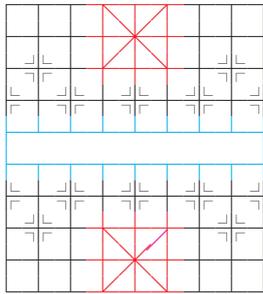
<http://www.pergiochi.info/Abstrakta.htm>

Se siete interessati alla famiglia dei giochi africani del Awele ed al Bao, l'associazione Changamano ONLUS ha pubblicato l'opuscolo **"Breve guida al gioco del Bao"** a cura di N.Vessella, edito da Changamano ONLUS <http://www.changamano.org>

XiangQi (Scacchi cinesi, tradizionale)

Giocatori, due rosso e nero.

Tavola, 9x8 caratterizzata da tre zone particolari, i due palazzi reali (le intersezioni rosse) e il fiume nella zona centrale (intersezioni azzurre).



I pezzi sono a forma di disco e sono in numero di sedici per giocatore. Tutti i pezzi si muovono sulle intersezioni.
- Il Re, si muove di una casella ortogonalmente, ma non può mai uscire dalle 9 intersezioni del suo palazzo.



- La Torre si muove come la torre degli scacchi occidentali.



- Il Cannone si muove come la torre occidentale, ma cattura il pezzo avversario solo se c'è un pezzo (non importa il colore) tra il pezzo da catturare e il catturante.



- Il Cavallo, mossa simile al cavallo degli scacchi occidentali, la prima parte deve essere ortogonale, la seconda in diagonale. Se nella prima parte una delle intersezioni è occupata da un qualsiasi pezzo allora il cavallo non può muoversi in quella direzione.



- Il Consigliere, si può muovere solo nel palazzo reale e di una casella alla volta in diagonale.



- Il ministro o elefante, si può muovere di due intersezioni in diagonale, ma non può attraversare il fiume.

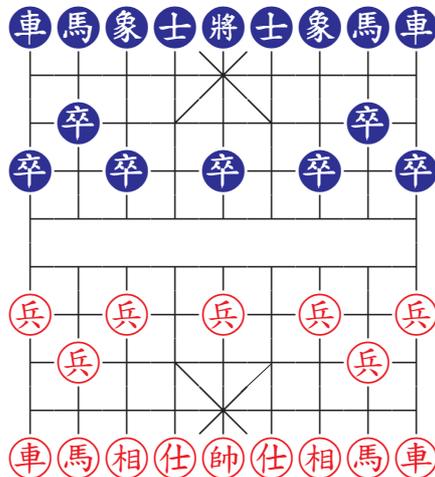


- Il pedone, si muove di una casella in avanti, una volta attraversato il fiume si può muovere anche di una casella lateralmente. Quando raggiunge il fondo del tavoliere si potrà muovere solo lateralmente.



Scopo del gioco, catturare il Re avversario.

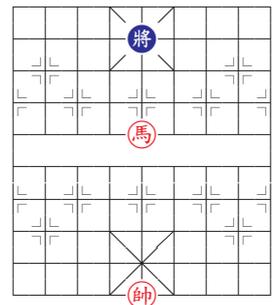
Situazione iniziale, i pezzi inizialmente sono disposti nel seguente modo,



Il gioco, la prima mossa spetta al rosso che muove un suo pezzo, dopo di che i giocatori si alternano alla mossa.
Movimento dei pezzi, tutti i pezzi si muovono sulle intersezioni, mai nelle

caselle.

Il Re, i due Re non possono mai guardarsi, ci deve essere sempre almeno un pezzo tra i due. Esempio,



Senza il cavallo rosso la posizione sarebbe errata.

Cattura, si cattura per sostituzione e il pezzo catturato viene eliminato dal gioco.
Scacco perpetuo, un giocatore non può dare scacco più di tre volte consecutive con il medesimo pezzo.

Minaccia al pezzo, non si può minacciare continuamente un pezzo non protetto.

Stallo, quando il giocatore non può far nessuna mossa legale con i suoi pezzi si dice che è in stallo. Negli scacchi cinesi lo stallo è partita persa.

Patta, quando nessuno può catturare il Re avversario la partita è patta.

Il sito della federazione mondiale di scacchi cinesi è:

www.wxf.org/xq/in.htm

Dove potete trovare ulteriori informazioni su partite, eventi e ben tre libri in formato PDF in lingua inglese liberamente scaricabili.



Varianti orientali

In queste pagine ho presentato le regole dei due più diffusi e noti cugini orientali dei nostri scacchi.

Se nel corso degli anni gli scacchi occidentali sono stati affiancati da migliaia di varianti vecchie e nuove, se non mi credete date un'occhiata al sito chess variant (www.chessvariants.com), non bisogna pensare che una tale sorte non sia capitata ai parenti orientali. Proverò in questo breve spazio a darvi una descrizione sommaria delle principali varianti orientali.

Gli scacchi cinesi quando si sono mossi verso la Corea (*Changgi* o *Jangki* o *Tjyang Keui*) hanno perso il fiume che separa i due schieramenti, l'elefante si può muovere di tre caselle (verticale o orizzontale di una casella ed in diagonale di due) e sono state introdotte delle limitazioni nella cattura con i cannoni. Il *Makrook* sono gli scacchi giocati in Thailandia e Cambogia, sono molto simili

a quelli occidentali salvo che la Regina si muove in diagonale di una casella ed i Pedoni non sono inizialmente piazzati in seconda fila, ma nella terza. I Pedoni vengono promossi a Regina quando raggiungono l'ultima fila. Altra diversità è il movimento del Alfiere che è uguale al generale argento dello Shogi.



Lo stesso Shogi forse è quello che ha avuto le maggiori modifiche. Possiamo distinguere due categorie di varianti, quelle con pezzi paracadutati e quelle senza.

Nel primo gruppo si parte con *piccole versioni* giocate su un tavoliere 3x3 (Nana Shogi) alle versioni un pò più grandi 4x5, 5x5 e 6x6 (Micro, Kyoto, Mini e judkin), non mancano varianti con tavoliere di dimensioni normali, Tori, Yari e Cannon Shogi.

Altre versioni sono giocate su tavoliere esagonale.

Le varianti senza pezzi paracadutate sono caratterizzate da tavoliere di grandi dimensioni. Il Thai Shogi utilizza un mostruoso tavoliere 25x25, con più di 300 pezzi a testa (ma quanto dura una partita???). Il Maka Daidai Shogi non è tanto da meno con il suo 19x19, praticamente una tavola di Go.

La versione successiva è il daidai shogi con un 17x17 e dopo di che si ha una variante per ogni tavola di dimensione inferiore. Ogni una di queste varianti sarà presentata sul Fogliaccio.

Il punto di vista XiangQi

Questo articolo è stato liberamente tratto da un articolo apparso sul sito della federazione internazionale di Xiangqi (<http://www.wxf.org/xq/in.htm>).

L'intervistato è il professor David H. Li, che una volta ritiratosi dalla carriera accademica si è dedicato alla diffusione della cultura cinese nei paesi di lingua Inglese utilizzando come mezzo gli scacchi cinesi.

Il David H. Li fu intervistato dal professor tedesco Dr. Renè Gralla di Amburgo, in occasione dei campionati del mondo di scacchi cinesi tenutesi a Parigi nel 2005. L'intervista è iniziata sull'idea che il professore ha degli scacchi occidentali, che sono stati ribattezzati dal medesimo *Queen-Qi*, il gioco della Regina. Secondo il professore l'importanza e la potenza di questo pezzo influisce notevolmente sull'andamento del gioco ed anche una troppa attenzione al gioco dei pedoni porta il gioco occidentale ad essere troppo orientato intorno ad un singolo pezzo. Continuando su questa affermazione dichiara che le partite più interessanti e rimaste nella memoria sono quando c'è un sacrificio di donna.

A conferma porta l'esempio della partita di Bob Fischer contro Donald Byrne agli open degli Stati Uniti del 1956 U.S., dove un sacrificio di Regina a permesso a Fischer di guadagnare tempo e posizione per poi dare il matto.

Altro problema degli Scacchi occidentali sono le troppe partite patte tra i grandi maestri.

Questo, generalmente, non avviene nello XiangQi dove una diversa disposizione dei pezzi e la maggiore manovrabilità favorisce di più lo scontro aperto.



Il minor numero di patte è anche dato dal fatto che il Re o meglio l'Imperatore non può scappare dalla battaglia tramite un arrocco, ma deve essere sempre nel centro delle operazioni, comandando le sue truppe dal palazzo reale.

Il professore propone alcune sue idee di modifica al regolamento occidentale per ridurre il numero di partite pari, semplici modifiche che possono cambiare l'andamento di una partita.

La prima modifica riguarda l'arrocco, se il Re vuole scappare dalla battaglia può farlo, ma che questa fuga abbia almeno



qualche conseguenza, il movimento Re-Torre non dovrebbe contare come una singola mossa.

Il secondo cambiamento proposto è la modifica della regola dello stallo, non più patta, ma vince chi sta attaccando.

Il minor numero di patte nello XiangQi rispetto agli scacchi occidentali è anche dovuto ad uno speciale pezzo che ha la capacità di fare catture tramite lunghi salti, il Cannone.

Il Cannone, che ha aperto notevolmente il gioco, fu introdotto nel 840 AC ed è stata l'ultima modifica porta al gioco.

Quindi gli scacchi cinesi hanno un regolamento che si consolidato molto prima di quello occidentale stando alle affermazione del professore.

David H. Li afferma che la prima versione degli XiangQi dovrebbe essere datata nell'anno 203 AC.



A questa sua conclusione il professore è arrivato dopo 18 mesi di ricerca e i suoi risultati sono stati pubblicati nel libro *The Genealogy of Chess*.

Secondo il professore fu il generale cinese Hán Xin ad inventare i proto-scacchi in una campagna militare durante l'inverno del 204-203, mentre le sue truppe stavano aspettando la primavera sulle rive del fiume Mian-Miàn.

La sua tesi, che la nascita degli scacchi è avvenuta in Cina non è riconosciuta dagli studiosi occidentali che sostengono che la patria natia degli scacchi fu l'India con il Chaturanga.

Quello che viene contestato al professore e che le fonti non sono di prima mano, ma si basano su racconti.

A queste accuse il professore risponde che tutti i documenti del generale (libri e carte personali) sono stati distrutti quando, caduto in disgrazia preso la corte imperiale, fu assassinato con la sua intera famiglia.

Un passaggio che ritengo importate e quando all'intervistato viene chiesto perchè avesse scelto di far

conoscere la cultura cinese e le sue tradizioni tramite un gioco da tavolo e non parlando invece di teatro, di arte o di letteratura.

La risposta è stata che è un concetto sbagliato, tutto occidentale, quello di classificare i giochi da tavolo (come gli



scacchi o XiangQi) come una perdita di tempo e quindi non rappresentativi della cultura di un popolo.

In Cina da persona con cultura ci si aspetta che sia dotto in quattro aree artistiche: il suonare uno strumento, giocare ad un gioco da tavola, essere abile nell'arte della calligrafia e il dipingere.



Un secondo errore è il considerare il gioco come attività non produttiva. Al contrario, essa è un eccellente prova per verificare l'abilità di pianificare ed eseguire le proprie azioni.

Il generale Hán Xin non inventò il gioco solamente per divertire le sue truppe, ma anche per allenare la loro capacità nel guardare avanti e di cercare la migliore soluzione possibile.

Altre curiosità sono il motivo per cui i pezzi del gioco vengono posizionati sulle intersezioni, mentre la maggior parte degli altri giochi della stessa famiglia sono messi all'interno della casella. Il motivo è che il gioco deriva dal WeiQi (meglio conosciuto come Go) in cui le pietre (così vengono chiamati i pezzi bianchi e neri del gioco) sono giocate nelle intersezioni.



L'intervistato fa notare che negli scacchi cinesi si usano ancora dei dischi con sopra disegnati i simboli e non si è cambiato passando a dei pezzi figurati. Il professore fa notare che questo permette ai giocatori di concentrarsi meglio sul gioco, senza distrazioni.

La leggenda vuole che un imperatore appassionato del gioco che utilizzava pezzi tridimensionali mentre il suo regno era in pericolo, fu convinto a cambiare e utilizzare pezzi più semplici perchè il rumore delle statue infastidiva sia le guardie che i suoi ministri.

Nei prossimi numeri del fogliaccio presenterò problemi e situazioni di gioco per meglio capire il meccanismo degli scacchi cinesi.