

# Il Fogliaccio degli Astratti

Publicato da Luca Cerrato e-mail [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net) sito [www.tavolando.net](http://www.tavolando.net)  
I regolamenti e gli articoli qui enunciati **NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.



## Sulla cultura ludica.

**F**inalmente, durante le vacanze di fine anno, ho avuto il tempo di leggere alcune riviste ludiche, che periodicamente vengono pubblicate in rete ed accumulate nel mio hard disk nella speranza di essere lette in qualche momento libero.

Da queste letture ho tratto alcune riflessioni, con cui annoierò i miei coraggiosi lettori a partire da questo numero.

Il primo articolo è sulla cultura ludica italiana e sua diffusione.

Nell'editoriale della rivista dell'associazione "Il turno in più" (ITP Magazine numero 3) Jesse Custer (JC) porta le sue considerazioni

sulla diffusione della cultura ludica italiana.

Personalmente è da un po' di tempo che mi domando quali potrebbero essere i possibili punti di riferimento di chi vuole occuparsi di cultura ludica.

Senza dubbio il far conoscere meglio il significato del verbo *giocare* anche se ognuno di noi ha la propria opinione.

La gente comune, molto probabilmente, ha il timore di dire *giochiamo a...*, semplicemente perché la parola *gioco* rievoca l'età fanciullesca oppure oscure atmosfere proposte da film e libri, dove tra nuvole di fumo e whisky vengono sperperati soldi a palate.

Il primo compito di un ipotetico divulgatore ludico dovrebbe essere quello di cercare di far capire che il gioco è (come la poesia, la musica, la pittura, la danza e la scienza) una meravigliosa creatura della mente umana che dovrebbe essere conosciuta e rispettata, anzi, mi sbilancio, dovrebbe essere la decima musa.

Il giocare è un'attività che tiene allenata la mente ed fa aumentare le capacità di pianificazione ed attuazione delle proprie azioni.

I delicati meccanismi che ci permettono di crearci dei mondi fantastici devono anche essere difesi e salvati dal passare del tempo, che può li può cancellarne per sempre dalla nostra memoria

La *memoria ludica* è altrettanto importante quanto la diffusione ludica.

Quanti giochi di una volta sono andati perduti perché si è rotta quella tradizione orale che per secoli si è tramandata da

bambino in bambino, da giocatore a giocatore?

Il far conoscere e il tramandare coinvolgono giocatori e non. Un terzo punto che interessa solo i giocatori mi sta a cuore, l'*elasticità ludica* dei giocatori.

La caratteristica del giocatore classico è la sua quasi *staticità ludica*.

Conosce un gioco e non ha nessuna curiosità e volontà di apprendere uno nuovo.

I motivi possono essere innumerevoli, il peggiore di tutti è *il mio gioco è il migliore*.

Ogni volta che sento questa affermazione sento una fitta al cuore.

Comunque, lungi da me affermare che non si debba avere delle preferenze, questa rivista è un esempio.

Una parziale scusante che si può dare a chi non vuole imparare un nuovo gioco è la fatica mentale di capirne il suo meccanismo.

Un libro lo si può leggere anche con leggerezza, ma un regolamento prima deve essere *studiato*, poi si deve passare dalla teoria alla pratica e qualche volta non basta una partita per comprendere i dettagli del meccanismo.

Personalmente la parola *cultura* che precede le parole *ludica* oppure *del gioco* non mi fa impazzire più di tanto.

Non ho mai udito un bambino gridare con impazienza e frenesia facciamo della cultura ludica oppure è l'ora della cultura del gioco, ma la più semplice, calorosa e colorata parola *giochiamo*.

La mia idea principale di cultura ludica è far giocare o far riscoprire il gusto del gioco, la voglia di star insieme intorno ad un tavolo, in un cortile o in un prato.

L'utilizzo della parola cultura ludica la trovo più adatta in un contesto che può essere lo studio storico, strategico o la catalogazione dei regolamenti.

Infine, ringraziando JC, trascivo il suo finale pensiero:

*... a volte, ho la netta impressione che a celarsi dietro questa definizione (Cultura Ludica) ci sia solamente un'elitaria schiera di giocatori autoproclamatisi "intelletuali ludici" che più che diffondere il gioco sembra fare di tutto per tenere lontano un incredibile numero di altri, magari solamente meno informati, potenziali giocatori.*

Una sensazione che qualche volta ho anch'io.





**TORINO LUDICA**  
CULTURA E INTRATTENIMENTO LUDICO

23 | 24 | 25 FEBBRAIO 2007  
TORINO, CORTILE DEL MAGLIO

con  
**Il fogliaccio degli astratti**  
&  
**il progetto Abstrakta**

L'associazione culturale ludica *ToRisiKo!*, la comunità ludica *GiocaTorino*, l'associazione culturale *Orialcon* e l'associazione ludica *Lords of Dragon*, in collaborazione con l'associazione Cortile del Maglio, organizzano la prima edizione dell'evento di cultura e intrattenimento ludico denominato "TorinoLudica".

L'evento sarà una speciale occasione di incontro e confronto all'insegna del gioco e del divertimento: molte associazioni del territorio torinese, che puntano sulla divulgazione di queste piacevoli attività, collaboreranno per presentarvi le forme e le espressioni che il Gioco ha assunto ai giorni nostri.

Ci saranno tornei, dimostrazioni libere, inventori di giochi, ludoteca, mercato dell'usato, fumetti e tutta una serie di interessanti iniziative parallele. Un evento imperdibile per tutti gli appassionati del settore ma anche per i semplici curiosi.

Venite a scoprire i giochi da tavolo, di ruolo, di carte, tridimensionali, wargames, astratti, strategici, il subbuteo e tanti altri eventi organizzati nell'incantevole cornice del Cortile del Maglio in Borgo Dora, al coperto, nel cuore della città di Torino.

La manifestazione sarà aperta a tutti e ad ingresso gratuito, vi aspettiamo!

**WWW.TAVOLANDO.NET**

È il nuovo sito

dove poter trovare

Il fogliaccio degli astratti

## Giocare da soli

**S**arà capitato anche a voi di avere una voglia irresistibile di giocare e non trovare nessuno vicino a voi che condivida questo piacere.

Tutti i giochi possono essere praticati in solitudine, anche se giocare a dama o scacchi contro se stessi potrebbe portare qualche problema mentale.

Ecco che vengono in vostro soccorso i solitari, giochi pensati per il singolo.

Incomincio questo viaggio ludico dalle più famigliari tavole da gioco per poi passare ai labirinti ed infine a dei puzzle.

### Solitario Francese

La leggenda o storia vera vuole che sia stato un nobile francese, prigioniero alla Bastiglia, ad inventare il Solitario, al tempo di Luigi XIII nel Seicento.

A conferma dell'origine francese del Solitario c'è anche un'incisione del 1697 che ritrae la Principessa di Soubise impegnata nel gioco.

Per giocare bisogna procurarsi o costruirsi (altro modo per passare il tempo) un tavoliere a forma di croce con 34 caselle (vedi figura) e 33 pezzi, che vengono disposti intorno alla casella centrale, lasciata libera.



Il gioco consiste a catturare tutte le pedine di mosca in mosca fino a rimare con una.

Tutte le altre pedine vengono "mangiate" con un salto che è simile a quello del gioco della dama. I salti permessi sono soltanto orizzontali o verticali, mai diagonali. Ogni pedina saltata viene tolta dalla scacchiera. La soluzione più elegante prevede che rimanga un'unica pedina collocata esattamente nella casella che all'inizio del gioco era vuota.

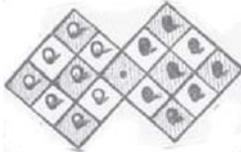
### Il gioco inglese del sedici

L'autore di questo gioco fu Sam Loyd, (1841 - 1911) uno dei più grandi enigmisti americani di tutti i tempi.

Si gioca su una tavola simile a quella di sotto, dove è anche mostrata la disposizione iniziale delle pedine.

Il gioco consiste nello scambiare di posto le pedine bianche con quelle nere.

Le pedine si possono muovere solo in verticale o orizzontale mai in diagonale, i salti sono permessi.



### Fiver

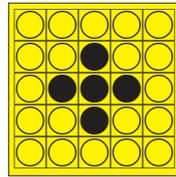
Si può trovare questo gioco su molti siti. Per giocare *fisicamente* bisogna procurarsi un tavoliere quadrato, le dimensioni possono andare da un 5x5 in su e tante pedine bianche e nere per riempirlo (i pezzi di Othello sono i più adatti).

Si posiziona una pedina per casella fino a riempire il tavoliere. Le pedine inizialmente devono essere tutte dello stesso colore.

Scopo del gioco è cambiare il colore a

tutte le pedine nel minor numero di mosse.

Ad ogni turno si girano cinque pedine che formino una croce come in figura, le pedine bianche diventano nere, le pedine nere diventano bianche.



I labirinti con i loro misteriosi percorsi hanno affascinato intere culture per migliaia di anni.

Mircea Eliade (romanziero e storico delle religioni) scrisse del labirinto:

*Un labirinto è la difesa a volte magica di un centro, di una ricchezza, di un significato. Penetrare in esso può essere un rituale iniziatico, come si vede grazie al mito di Teseo. Questo simbolismo costituisce il modello di qualsiasi esistenza la quale, attraverso una quantità di prove avanza verso il proprio centro, verso sé stessa.*



Il labirinto è anche matematica.

Dal punto di vista scientifico diventa un problema di topologia, anzi questo ramo della matematica nasce proprio dallo studio dei labirinti e in particolare da un problema studiato nel Settecento da Eulero: i ponti di Königsberg. Sul fiume Pregelarme che attraversa la città di Königsberg c'erano sette ponti e due isole, e la sfida per gli abitanti era di trovare un percorso che consentisse di attraversare tutti i ponti, passando una sola volta su ogni ponte. Eulero sostituì la terra ferma e



le due isole con punti e ogni ponte con un segmento o un arco. Il problema consisteva ora nel riuscire a disegnare questa figura con un tratto continuo di penna, senza ripassare su alcun arco, ed Eulero dimostrò che questo era impossibile. Questo è il problema al quale tradizionalmente si fa risalire l'origine della topologia.

A livello ludico lo scopo più semplice è trovare l'uscita, ma non sempre è così facile.

Se invece di percorrere oscuri labirinti o muoversi su tavolieri volete cimentarvi in qualcosa di più manuale e vi piacciono i puzzle non posso che consigliarvi il

### Tangram

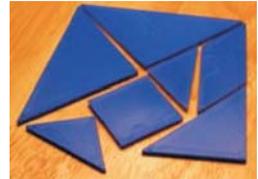
Sono 7 pezzi geometrici ricavati dalla scomposizione di un quadrato (cinque triangoli isosceli e rettangoli, un quadrato ed un parallelogramma).

È conosciuto come "Le sette pietre della saggezza" perché si diceva che la padronanza di questo gioco fosse la chiave per ottenere saggezza e talento.

Le origini del gioco si perdono nella notte dei tempi. La madre patria dovrebbe essere la Cina.

Lo scopo del gioco è di formare, utilizzando tutti i sette pezzi, varie figure, che possono essere oggetti, personaggi od animali.

Si racconta che Napoleone, nei suoi giorni d'esilio all'isola d'Elba, dedicasse molto tempo al Tangram.



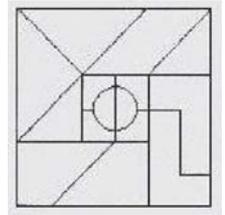
Anche Edgar Allan Poe e Lewis Carroll, amavano questo gioco.

Il padre di Alice ricostruì le figure di molti suoi personaggi del Paese delle Meraviglie con i sette tan (il nome dei singoli pezzi).

Di questo gioco esistono delle varianti.

Il Tongram, che forse è un po' riduttivo definire come una variante del Tangram, è stato inventato nel 1893 da Tong Da-Nian (1873 - 1953), maestro nell'arte della pittura e della calligrafia. Il suo nome cinese è Yi Zhi Tu, sono 15 pezzi di un quadrato che formano un puzzle straordinario.

Infatti con i 15 pezzi si possono comporre tutti i caratteri della scrittura cinese. La scomposizione è riportata nella figura a lato.



Stomachion (dal greco irritazione), di questo gioco parlano diversi autori latini che lo ribattezzarono la "Scatola di Archimede".

Nel manoscritto Codice C il grande scienziato siracusano dedica alcune pagine alla presentazione del gioco, simile al più celebre Tangram. Non sappiamo se sia stato lo stesso Archimede a inventare questo puzzle oppure, com'è più probabile, se ne abbia soltanto studiato le proprietà geometriche.



In questa mia breve ricerca sui solitari un punto di riferimento è stato il sito del politecnico di Torino

[Http://www2.polito.it/didattica/polymath/Sommario.htm](http://www2.polito.it/didattica/polymath/Sommario.htm)

In particolare il percorso:

*Attività - Giochi - Matematica.*

Ho tralasciato la parte ludica dei labirinti per far spazio solo ad una breve introduzione, ma in un futuro presenterò entrerà più in profondità.

In questo mio breve scritto non ho citato volutamente i solitari di carte, un mondo a parte ampiamente affrontato su vari libri.

## Montagne in scatola.

In un freddo, nebbioso pomeriggio di fine Dicembre, approfittando delle brevi vacanze natalizie, ho visitato la mostra "Le montagne per gioco" ospitata all'interno del Museo Nazionale della Montagna di Torino.

Il museo è situato presso il Monte dei Cappuccini, da cui si può godere di una splendida vista della città, con il Po che scorre sotto di voi e l'imponente Mole Antonelliana che sbucca tra i palazzi del centro.

La mostra, curata da Aldo Audisio e Ulrich Schädler, è posizionata in un piano del museo, un lungo corridoio con sale laterali.

In questo stretto, ma ospitale spazio, sono esposte un centinaio di giochi da tavola con il tema la montagna fino al primo maggio 2007.

I visitatori si troveranno all'interno di una esposizione statica. Non si potranno lanciare dadi o muovere pedine su tavoliere. In fredde bacheche trasparenti sono ospitati tavolieri, dadi, pedine e carte.

I Giochi, alcuni hanno alle spalle più di cento anni, vengono descritti in base agli elementi compositivi (pedine, dadi, dimensioni del tabellone), anno di pubblicazione, autore e case editrice.

Un piccolo scorcio storico-ludico che inizia con il gioco più dato, del 1868 (The new game of ascent of mont blanc), arrivando al più recente L'acchiappamestieri del 2006.

Giochi che hanno fatto sognare bambini di varie generazioni, con immaginari viaggi in cima alle bianche vette alpine oppure essere i primi a scalare le più alte vette himalaiane.

Ad aiutare la fanciullesca immaginazione hanno contribuito anche belle e colorate illustrazioni.

I giochi presentati si possono classificare in quattro categorie.

*Giochi di percorso*, sono il gruppo più numeroso. I percorsi possono essere del tipo gioco del oca (con uno o più percorsi da scegliere), su percorso circolare (modello corsa da cavallo) oppure in formato scale e serpenti.

*Giochi di carte*, si utilizzano delle carte per passeggiare in montagna. Alcuni titoli, Himalaya "how fast can you climb" (USA, 1998), Sum It (Gran Bretagna 1933), Die Schweiz (Germania, 1920), imaginary polar expedition (USA 2002)

*Giochi di strategia*, si cerca sempre di arrivare primi in cima, ma non si lanciano solamente i dadi, bisogna

usare un pò di materia grigia.

Alcuni titoli Assault on Mt Everest (USA, 1976), Gold Am Yukon (Germania, 1990), Reach for the summit (Gran Bretagna, 1975). In questa categoria possiamo anche far rientrare le varie versioni del monopoli adattate all'argomento.

*Giochi di abilità e pazienza*, sono giochi in cui si sfrutta la manualità del giocatore come in Sci Slalom (Italia, 1960), oppure lo splendido gioco a caduta Par monts & par vaux (Francia, 1900), gioco su rotaie in cui delle biglie vanno ad abbattere dei birilli posti a fine corsa.

La prima impressione che può ricevere un giocatore e di essere di fronte a splendide tavole, dipinte con grande maestria, ma per quanto riguarda l'aspetto ludico ad una serie di varianti del gioco del oca.

Questo poteva essere evitato dando qualche spiegazione in più su meccanismo ludico.

Questa mancanza rende difficile capire l'evoluzione della tecnica di progettazione. Infatti un più attento sguardo si può intuire che in qualche gioco non si utilizza un semplice lancio i dadi e muovi.

Altra sensazione che ho ricevuto era di essere in una pinacoteca piuttosto che in una ludoteca.

Mi rendo perfettamente conto che non è proponibile muovere pedine su tavole con un secolo e più di vita, ma qualche dado da lanciare, omini da muovere credo che sia indispensabile in un'esposizione ludica.

Il pittore dipinge nel silenzio del suo studio, ma i giochi nascono per essere giocati in una chiassosa e colorata stanza.

Infine mi permetto di dare un suggerimento, questa edizione è dedicata ai giochi della montagna giocati da persone nate lontane dai monti, sarebbe bello vedere, in una futura edizione, che cosa e come giocavano i bambini ed adulti che abitavano i luoghi descritti con le vignette presenti su tavolieri e scatole da gioco.

Il mio giudizio sulla mostra è positivo, con grande coraggio si è allestita una delle poche esposizioni ludiche in Italia, tutto questo lontano da incontri di settore.

Le eventuali mancanze e lacune sono perdonabili e giustificabili per la poca esperienza che si ha in questo settore.

I miei complimenti ai curatori della mostra.



## Museo Nazionale della Montagna Duca degli Abruzzi CAI Torino

Via G.Giardino 39 - Torino  
tel 0116604104  
fax 0116604622  
www.museomontagna.org



### I curatori della mostra

*Aldo Audisio*, direttore del Museo Nazionale della Montagna "Duca degli Abruzzi" del CAI-Torino.

*Ulrich Schädler*, archeologo (Università di Francoforte e "La Sapienza" di Roma) e conoscitore della culturale dei giochi, soprattutto relativi al periodo dell'Antichità e del Medioevo.

Direttore del Museo Svizzero del Gioco di La Tour-de-Peilz e coeditore del giornale internazionale "Board Games Studies".

### Altri giochi sulla montagna

Una piccola escursione nel sito BoardgameGeek mi ha permesso di trovare altri giochi che hanno per tema la montagna e che usano meccanismi diversi dal semplice lancio il dado e muovi.

L'elenco non vuole e non può essere esaustivo, chiunque può partecipare a renderlo più completo.

**Himalaya** (Regis Bonnessée - 2004), il giocatore deve condurre la sua carovana di Yak nei villaggi degli altipiani dell'Himalaya attraversando passi innevati e ventosi, cercando di divenire il capo carovaniero più rispettato.



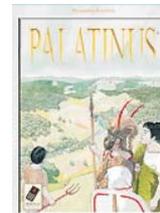
**I ponti di Shangri-La** (Leo Colovini - 2003), nella misteriosa regione di Shangri-La, isolata tra alte montagne, una strana guerra per il suo dominio è iniziata. I maestri mandano i loro discepoli a controllare i villaggi attraverso i ponti. I quali man mano che il gioco avanza vengono distrutti.

Un ottimo gioco.



**Palatinus** (A. Zucchini - 2005), passiamo dalle montagne a dei colli, ma quali colli.

780 a.C., penisola italiana. L'area dove sorgerà Roma è un punto di commerci fiorenti e di aspri combattimenti: dall'incontro di tante genti nascerà il popolo che dominerà il mondo. Chi governerà la città che cresce intorno al Palatino? Su di una mappa dei Sette Colli di Roma diversa ad ogni partita i mercanti trattano, i contadini lavorano la terra e... i condottieri combattono!



**Hey! That's My Fish!** (G. Cornett, A. Jakeliunas - 2003), un gioco più divertente e veloce ambientato al polo.

Al Polo i vostri pinguini dovranno saltare da un pezzo di ghiaccio all'altro per raccogliere pesci, e nel frattempo dovranno bloccare gli altri pinguini in modo tale da assicurarsi la miglior zona di caccia!



**Proverbi (kakugen)**

Uno degli aspetti più "folkloristici" nell'immaginario collettivo del lontano oriente è la presenza di santoni, saggi e dotti che parlano per citazioni, a volte enigmatiche, e che in una secca frase condensano profonde "verità". Non poteva sfuggire a questa particolarità anche il mondo dei giochi. *Go* e *Shogi* sono pieni di massime o proverbi legati ai vari aspetti del gioco. Un modo per colorire il gioco, ma non fine a se stesso. Spesso è più facile ricordare dei proverbi che una tecnica e collegandoli fra loro, spesso, ci aiutano a risolvere situazioni complicate.

Tre "perle" di saggezza in un colpo solo:

"Dare scacco non paga",

"Prima blocca, poi dai scacco"

"Fai arretrare il *gyoku* (Re) per un facile scaccomatto"

Il primo ci esorta sempre nel ricordare che dare solo scacco al *gyoku* senza un piano, non porta a nulla.

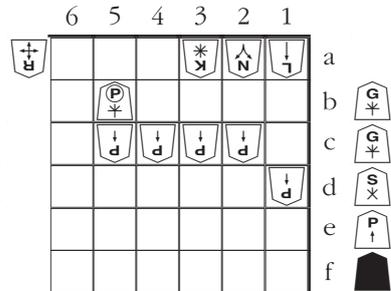


diagramma 1

Nella situazione del diagramma 1, successivi scacchi come 1.G\*4b K2b 2.G\*3b K1c 3.S\*2b non portano a nulla, se non ad uno spreco dei pezzi di riserva ed un accompagnare il *gyoku* in una zona del tavoliere fuori della nostra portata.

La seconda massima ci aiuta a risolvere questa situazione. Prima si blocca la via di fuga: 1.G\*1b Lx1b 2.S\*1a e la situazione del *gote* (bianco) è *hisshi* ("disperata"!), una chiara posizione di *prematto*. Poi si dà scacco. Se il *gote* si difende con R\*4b, segue 3.P\*3b Rx3b 4.G\*4a#.

"Prima blocca, poi dai scacco" è uno dei proverbi più importanti dello *Shogi* e fra i più applicati in partita. Nel diagramma 1 si è appurato l'importanza del bloccare la via di fuga, perché dare lo scaccomatto al *gyoku* in campo aperto è più complicato. Ne consegue che è molto utile spingere il *gyoku* verso il bordo del tavoliere, sul lato o meglio ancora, mantenerlo nella sua traversa più arretrata. La natura stessa dei pezzi dello *Shogi* mostra una maggiore propensione ai movimenti in avanti. Se il *gyoku*, nella fuga, riesce ad aggirare lo schieramento avversario, allora diventa molto, molto più difficile nel catturarlo. Se è poi supportato dai suoi pezzi, allora quasi impossibile. Il terzo proverbio ci ricorda proprio questo.

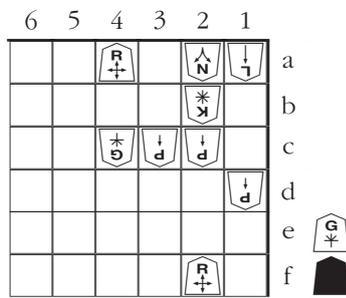
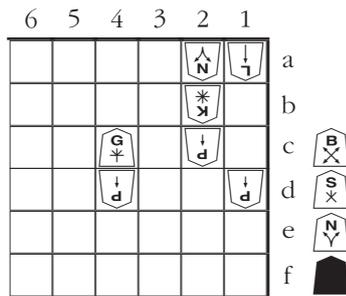


diagramma 2

La mossa decisiva nel diagramma 2 è 1.Rx2a+. Segue Kx2a e poi 2.Rx2c+. Al pezzo interposto dal *gote* in 2b segue G\*3b#. Il *sente* ha sopraffatto il *gote* costringendo il *gyoku* nell'ultima traversa. Con 1.Rx2c+ Kx2c 2.Rx2a+ K3d il *gote* fugge verso il centro del tavoliere, con più difficoltà di scaccomatto. 1.Rx4c+ avrebbe ottenuto un pezzo in mano e sempre una posizione pericolosa, ma sarebbe una via più lenta che non porta necessariamente al matto.

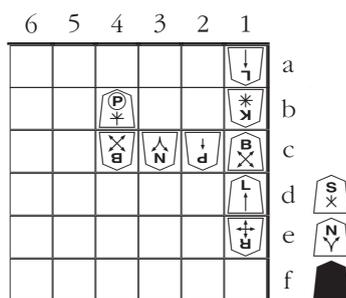
Come risolvere il seguente problema? Le massime citate possono darci un grande aiuto.

*Hisshi* (5 mosse: la 3<sup>a</sup> e la 5<sup>a</sup> sono *hisshi*)

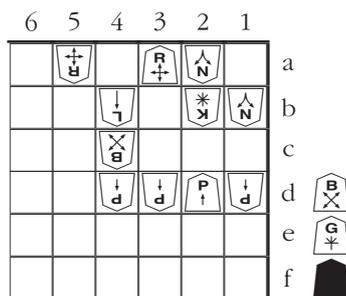


E per tenersi allenati un altro paio di *tsume*:

*Tsume* n°1: 5 mosse



*Tsume* n°2: 5 mosse



Le soluzioni sono state inserite nell'ultima pagina di questo numero.

**Letteratura Ludica**

*Il segreto del Millennio* di Katherine Neville.

Aprile 782: i nobili del regno sono riuniti ad Aquisgrana per festeggiare, il loro sovrano. Al culmine delle celebrazioni, una scacchiera in oro e argento, dono di un dignitario musulmano, viene recata a spalle da otto mori alle presenza di Carlo Magno. Il re intende sfidare Garin, valoroso guerriero e il miglior giocatore del regno, a una partita a scacchi. Se vince, sarà sua metà del regno e la mano della figlia di Carlo: se perde, la sua testa sarà il premio per la vittoria del re. Vinto da Garin Carlo Magno gli concede in feudo l'abbazia di Montglane.



Dopo un millennio, la rivoluzione francese infuria a Parigi, e nell'abbazia di Monglane, minacciata dalla plebe che reclama il suo possesso dei beni della Chiesa, la sua badessa riunisce le monache prima della fuga a due di loro, le più giovani, svela un segreto che aveva giurato di proteggere con la vita: gli scacchi di Carlo Magno sono custoditi da quasi mille anni tra le mura dell'abbazia. Spetterà alle prescelte salvarli dalla rovina e impedire che cadano nelle mani di individui che potrebbero usare i loro straordinari poteri per la rovina del mondo.

Due secoli dopo, una giovane americana esperta di computer si aggira nei vicoli della casbah di Algeri, incaricata di un'missione inaudita: ritrovare gli scacchi di Montglane, dispersi ai quattro angoli del mondo. Che cosa spinge a credere che quella potrebbe essere solo leggenda prova di fondamento, e a proseguire in una ricerca che ha coinvolto i potenti e i sapienti di tutta Europa, da Caterina la Grande a Voltaire, da Napoleone a Eulero?

**Libro ludico**

*Giocare a Backgammon*, la storia e le tecniche di gioco di Dario De Toffoli.

Nel precedente numero ci siamo occupati dei giochi che fanno uso della sorte come elemento di gioco.

Forse il gioco che bilancia di più in assoluto fortuna ed abilità è il Backgammon.

Se negli scacchi un principiante non ha nessuna speranza di battere un grande maestro in questo gioco può accadere.

Comunque sulla lunga distanza il giocatore più forte avrà sempre il sopravvento.

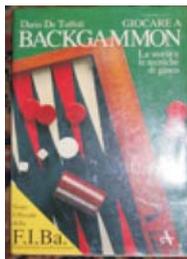
De Toffoli è stato il primo autore italiano a scrivere un libro su questo gioco.

Il libro è diviso in due parti, la storia del gioco e come giocarlo.

La storia o meglio la preistoria inizia cinquemila anni fa con il gioco di Ur. Poi si prosegue nella Grecia antica, medioevo e sua diffusione nei paesi Europei. Insomma un bel pezzo di storia ludica.

La parte tecnica può essere letta sia dai principianti che da coloro che vogliono approfondire l'aspetto tattico e strategico.

Nei prossimi numeri del fogliaccio mi occuperò del gioco e questo libro sarà un bel punto di riferimento.



## Meta regole

*Avvertenza: in questo articolo viene preso in esame solo una parte del regolamento del gioco.*

### Torres

In questo numero di meta regole ritorno ad un argomento a me caro, le costruzioni di torri o meglio, visto il gioco, la costruzione di castelli.

Gli autori di Torres sono *Wolfgang Kramer e Michael Kiesling* ed il gioco è stato nominato gioco del anno nel 2000.

Il gioco è senza alcun dubbio un astratto deterministico, anche se la versione ufficiale fa uso di mazzi di carte per dare la giusta dose di casualità.

Può essere giocato da due a quattro giocatori. La versione presentata su questo numero è per due giocatori e non utilizza le carte azioni né quelle master.

Ambientazione, il re è arrivato alla fine dei suoi giorni e sceglierà l'erede chi, tra i suoi figli, costruirà il castello più grande ed alto.

I giocatori hanno a loro disposizione 6 cavalieri e 92 pezzi torre. Quest'ultimi servono per costruire i castelli su un tavoliere quadrato 8x8.

Inizialmente vengono posizionate 8 torri nelle caselle segnate sul tabellone.

Al proprio turno il giocatore ha a sua disposizione 5 punti azione che possono essere spesi per muovere i cavalieri oppure ampliare i castelli iniziali.

Le parti del regolamento che mi interessano sono:

Movimento del cavaliere, al proprio turno il giocatore può muovere un suo cavaliere in ortogonale, mai in diagonale. Costa un punto azione per ogni casella.



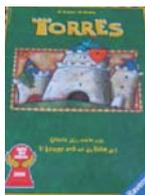
Il cavaliere ha le seguenti restrizioni: può salire di un solo livello per mossa, ma può scendere di un qualunque numero di livelli.

Costruzione del castello, all'inizio di ogni fase i giocatori ricevono un certo numero di pezzi torre, suddivisi in pile.

Al suo turno il giocatore può posizionare sul tavoliere dei pezzi torre da una delle sue pile, è permesso depositare un numero di pezzi torre inferiore a quelli presenti nella pila.

Il deposito dei pezzi torre deve seguire le seguenti regole:

- Il giocatore può ampliare quanti castelli vuole.
  - Il giocatore deve sempre aggiungere un pezzo torre ad un castello già esistente. L'ampliamento può essere in larghezza od in altezza.
- In larghezza avviene quando si aggiunge un pezzo torre sul tavoliere.



In altezza quando si aggiunge un pezzo torre su un altro pezzo torre.

● Restrizioni:

*In altezza*, il castello non può essere più alto della superficie che occupa. Se la superficie consiste di tre pezzi non può essere alto più di tre livelli.

*In superficie*, non si può connettere un castello ad un altro. Due castelli possono confinare solo in diagonale.

Valutazione castelli, alla fine di ogni turno si valutano i castelli.

Il giocatore guadagna punti tramite i suoi cavalieri, conteggiando i punti una sola volta per castello, indipendentemente dal numero di cavalieri presenti.

Per il conteggio dei punti bisogna prendere in esame il livello su cui si trova il cavaliere più in alto e la superficie del castello. Moltiplicando questi due fattori si ha il punteggio per quel castello.

Quando un castello ha cavalieri di colore differenti, ogni giocatore guadagna punti per i propri cavalieri.

I giocatori che hanno cavalieri nel castello dove è presente il Re ricevono ulteriori punti.

### Giochi a castello

Mi sono già occupato nel fogliaccio di giochi che mettono in pila dei pezzi.

Se il numero di questi giochi è abbastanza ampio, la variante che oltre ad andare in altezza si allarga sul tavoliere non è molto sfruttata.

Personalmente l'unico gioco a mia conoscenza che utilizza lo sviluppo dei pezzi nelle tre dimensioni è Torres, ma senza altro non sarà l'unico.

Nei giochi a pila il gruppo di pezzi si muovo sul tavoliere, cosa che non succede in questo gioco, dove a muoversi sono i cavalieri.

Mentre nelle pile si ha solo il problema dell'altezza, se una torre è troppo alta può cadere, nei giochi a castello ne incontriamo un secondo, la larghezza.

Questo viene evidenziato solo durante il movimento del pezzo, ma da problema può diventare un fonte per nuovi meccanismi ludici.

Due fortezze in movimento si urtano il risultato dello scontro potrebbe essere che la parte venuta in collisione sia *catturata* da quella più ampia, più alta o altro.

Nei giochi a pila di solito il comandante è il pezzo in cima, nei giochi a castello chi può essere?

Chi ha più pezzi visibili, chi ha il pezzo più in alto (ma ci possono essere delle parità) o possono coesistere più capitani?

Lo vedremo presto.



## Giocare all'Awele

### Katro

Finora avevo descritto degli awele a due, tre e quattro file, forse ho anche affermato che varianti con più di più di quattro file non esistevano.

Sul sito Wik Manqala ho trovato una variante a sei file.

Katro è giocato dalle tribù Betsileo nella regione di Fianarantsoa negli altopiani del Madagascar.

Abbiamo notizia di questa variante grazie al ricercatore olandese Alexander J. de Voogt che lo scoprì durante una campagna di studi nel 1998.

Il gioco viene giocato usualmente scavando delle buche nella terra e i giocatori sono uomini e donne adulte.

### Le regole

Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere 6x6 e 72 semi.

Scopo del gioco, togliere all'avversario mosse valide.

Situazione iniziale, i giocatori si dividono la tavola a metà, uno ha le tre righe superiori (nord), l'altro le tre inferiori (sud).

I semi inizialmente vengono distribuiti due per buca. Il Sud muove per primo

Il gioco, si deve incominciare la mossa dalla riga più esterna non vuota. Da una buca contenente un solo seme si può muovere.

Movimento, si utilizza la tecnica della semina multipla e si può muovere solo nelle proprie buche.

Si semina un seme per buca, se l'ultimo seme cade in una buca con uno o più semi, si prende tutto il contenuto della buca e si continua a seminare nella stessa direzione, partendo dalla buca successiva.

Se l'ultimo seme viene depositato in una buca vuota la semina termina.

Direzione di semina, il giocatore può scegliere all'inizio del turno in quale senso muoversi.

I due percorsi possibili sono (figura in basso):

abcdefghijklmnpqrfedcbalkj  
alkjihgrqponmabcdfgh

Si noti che la direzione sulle singole righe è alternata (destra verso sinistra sulla successiva sinistra verso destra).

Cattura semi, se la semina finisce in una buca non vuota, che direttamente opposta a una buca avversaria non vuota allora tutti i semi di questa buca vengono catturati.

Dopo di che i semi catturati insieme a quelli della propria buca vengono seminati, partendo dalla buca successiva.

Per effettuare la cattura devono sussistere le seguenti condizioni:

Si può catturare solo dalla propria riga interna fin quando questa buche hanno semi. Altrimenti si può catturare dalla centrale e se è vuota anche questa dalla esterna.

Si può catturare dalle buche avversarie dalla riga più interna. Se sono vuote dalla riga centrale, altrimenti da quella esterna.

Passare il turno non è permesso.



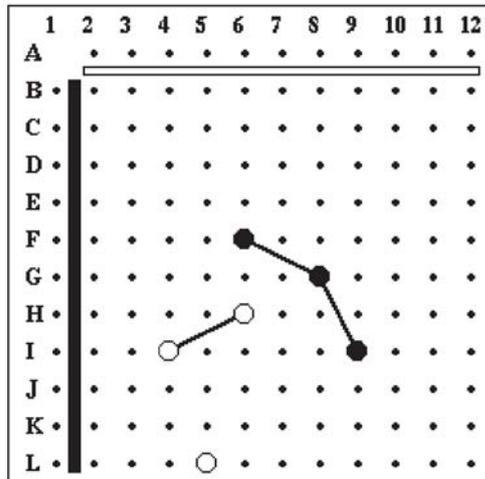
**Twixt**

In questo numero vi presento due problemi di Twixt, ideati dall'autore del gioco Alex Randolph.

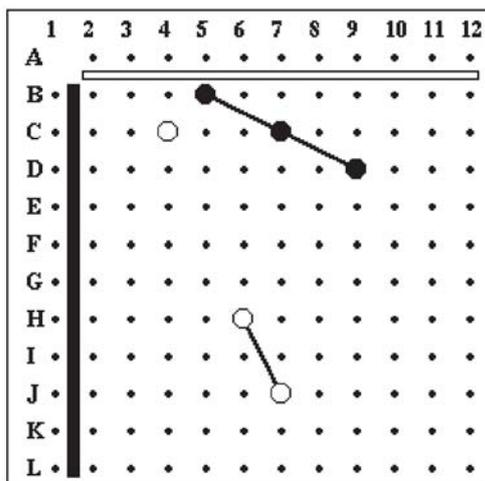
Le regole gioco sono apparse sul numero 7 del fogliaccio.

In ogni problema il bianco muove e vince.

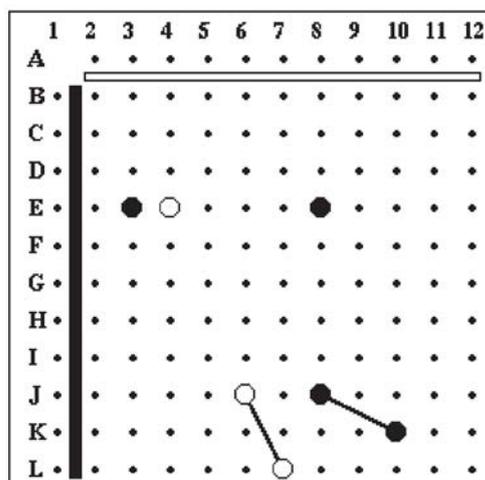
Problema 1.



Problema 2.



Problema 3.



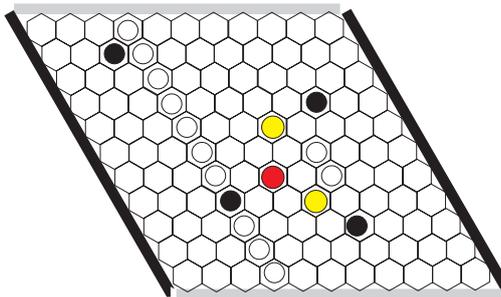
**Shogi.**

Hisshi 1: 1.B\*1a

Hisshi 2: 1.S3b+ Kx3b 2.S\*3a

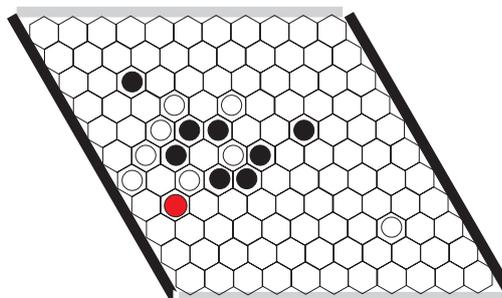
**Hex**

Problema 1.



Il punto rosso indica dove deve essere piazzata il primo pezzo nero, i pezzi gialli sono le due scelte dove piazzare il secondo pezzo nero, dopo di che il nero ha vinto perche' il bianco non puo' piu' bloccare il percorso nero.

Problema 2.



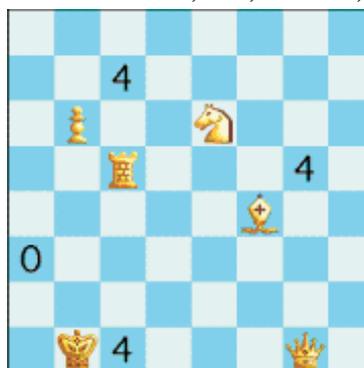
Il bianco deve piazzare il suo pezzo sul punto rosso e per il nero non c'e' piu' niente da fare. Il pezzo bianco nel angolo destro in basso fa la differenza.

**Puzzle con gli scacchi.**

Numero 1, NKBKNBPK

Numero 2, RKRKRKKKRRRKKRRR  
KKPRRRKKPRRRKK

Notazione N cavallo, K re, B alfiere, R torre.



**Problemi Shogi di questo numero.**

Hisshi 1.B\*3a Kx3a 2.N\*3d (se K1b 2.G3c)

Tsume n°1: 1.S\*2a Bx2a 2.B2b+ Kx2b

3.N\*3d#

Tsume n°2: 1.B\*1c Nx1c 2.R3c+ Kx3c

3.G\*2c#

**Errata Corrige**

Sul numero 37 ho dato la soluzione di un problema di Shogi non pubblicato, rimedierò sul prossimo numero.

Tutti possono crearsi la propria variante, anche semplicemente cambiando il movimento dei pezzi.

Di seguito una breve lista di nuovi pezzi, presi da Piececlopedia sul sito [www.chessvariants.com](http://www.chessvariants.com).

Alfil o elefante, è il predecessore del moderno alfiere. Molto probabilmente è uno dei pezzi originali degli scacchi, veniva utilizzato nel Chaturanga e Shatranj.

Si muove in diagonale di due caselle, con la possibilità di saltare i pezzi.



Camello, anche questo è un pezzo datato e viene usato nella verne degli scacchi di Tamerlano.

E' un altro pezzo saltatore, il movimento è simile a quello del cavallo, ma si può muovere di 3 caselle in orizzontale o verticale e poi di una casella in verticale o orizzontale.



Friend, inventato da David L. Brown nei primi anni'70. Il pezzo di per se non ha nessun movimento, sfrutta le caratteristiche del pezzo amico che lo controlla. Se per esempio è controllato da una torre, cioè la torre può ipoteticamente catturarlo, il pezzo si muoverà come la torre. Se è controllato da più pezzi potrà utilizzare le caratteristiche di tutti quanti.



Il Grifone, un altro pezzo storico utilizzato nella versione del Grande Acedrex, descritto nel libro del Acedrex dedicato ai iochi è scritto nel 1283 in Spagna sotto il Re Alfonso X.

Il movimento consiste nel muoversi in diagonale di una casella e poi in ortogonale, come la Torre. Non può saltare e cattura per sostituzione.



Immobilizzatore, pezzo inventato da Robert Abbott è utilizzato in Ultima.

Il pezzo si muove come una regina, quando raggiunge la sua casella di arrivo tutti i pezzi a lui adiacenti non possono muoversi. Un pezzo immobilizzato può decidersi di suicidarsi, il suicidio conta come un turno. Due immobilizzatori adiacenti non potranno più muoversi per il resto della partita.



Canguro, inventato da J. de A. Almay nel 1937 e forse mai usato in nessuna variante.

Il pezzo si muove come una regina, ma deve saltare due altri pezzi e fermarsi subito dopo il secondo perché la sua mossa sia valida. Se la casella di arrivo è occupata da un pezzo avversario effettua una cattura.



Dalla prima pagina,

"il turno in più"  
[www.ilturminoipiu.it](http://www.ilturminoipiu.it)

