



Il Fogliaccio degli Astratti

Publicato da Luca Cerrato e-mail ilfogliaccio@tavolando.net sito www.tavolando.net
I regolamenti e gli articoli qui enunciati **NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.



Torino Ludica 2007

La prima edizione

La prima edizione di Torino Ludica è terminata da qualche settimana ed i suoni, i colori sono ancora vivi nella mia memoria (dovrei menzionare anche il freddo, ma è un dettaglio trascurabile).

Una tre giorni dedicata al gioco, ai giocatori, ma soprattutto alle persone normali, quelle che non giocano tutti giorni.

La mia Torino Ludica iniziò il giorno prima con il caricare e scaricare quasi 200 tavoli e qualche centinaio di sedie, che furono usati e riusati nei giorni successivi da famiglie e bambini, un pesante lavoro che ha dato i suoi frutti.

Il Fogliaccio degli astratti aveva a sua disposizione due tavoli dove sistemare tavolieri e pedine.

Oltre alle solite scatole, che porto per questi ritrovi, avevo deciso di far esordire nella mia città due giochi, mai presentati al pubblico italiano, comunque due classici.

Il primo gioco in questione è il LoA (Lines of Action) un classico che sapevo che difficilmente mi avrebbe tradito.

Il gioco è piaciuto a tale livello che ho visto gli amici dell'associazione Go provarlo sulle loro tavole.

Il secondo è il gioco delle amazzoni, di questo avevo qualche dubbio visto la sua lunghezza ed il particolare della doppia mossa che a mia opinione avrebbe potuto confondere chi si avvicinava per la prima volta ai giochi astratti, ma anche questo è stato gradito.

La parte di Torino Ludica che volevo mettere più in risalto è il rapporto che si è instaurato tra il pubblico e con la ludoteca di Gioca



Torino. Non me né vogliono tutte le altre associazioni e ludoteche presenti, io ero insieme a questi ragazzi ed in secondo faccio parte di questo gruppo ludico.

Il giochi che formavano ludoteca di Gioca Torino erano di proprietà dei singoli volontari ed incredibile a dirsi nessun gioco è stato smarrito o danneggiato.

Nel numero precedente avevo speso parole sulla diffusione della cultura ludica ed ecco che nemmeno un mese dopo ho visto persone amanti del gioco cercare di trasmettere la loro passione ad altra gente che molto probabilmente, se non passava per il cortile del Maglio, non avrebbe mai giocato giochi come Coloni di Catan, Carcassone ed altri.

I ragazzi di Gioca Torino avrebbero potuto benissimo passare il tempo tra di loro ed approfittare dell'occasione, tanti tavoli ed altrettanti giocatori esperti, per giocare tra loro. Invece questi *incoscienti* hanno deciso di *adescare* ignari passanti, farli sedere ai tavoli e molto gentilmente

spiegarli le regole ed addirittura farli giocare e rigiocare. A parte la prima mezza giornata di Venerdì dove il pubblico è stato scarso, ma comunque interessato, la prova del nove è stata il sabato, la domanda era questa, in quanti verranno?

I due giorni successivi la risposta del pubblico fu eccezionale, con i tavoli sempre pieni di giocatori.

Ho fatto conoscere i giochi astratti a persone di qualsiasi età, affiancato dal mio amico Gianfranco Buccoliero che insegnava Othello e Tamsk.

Tra i giochi presentati il gioco più giocato fu senza dubbio Colors, i colori attirano sempre bambini e non è la semplicità del regolamento fa il resto.

Con mia soddisfazione anche gli scacchi cinesi hanno attirato l'attenzione e sono stati giocati nonostante gli ideogrammi.

I giochi africani hanno fatto la parte del leone, l'Awele spiegato dal sottoscritto e il Bao dal Nino Vessella, che con la sua magnifica tavola artistica di Bao ha introdotto i curiosi nel fantastico mondo del mancala a quattro file.

Un lavoro non semplice il suo, spiegare un gioco affascinante, ma con un meccanismo complicato, che si impara dopo qualche partita. Comunque la sua grande pazienza e capacità di trasmettere la sua passione per il Bao hanno fatto il miracolo.

L'antichissimo gioco del Go era ben rappresentato dagli amici dell'associazione Go di Torino che hanno intrattenuto il pubblico con le magiche pietre.

I giochi astratti presentati e giocati sono stati il Focus, Blokus, Quoridor, Twixt, Yinsh, Zertz, MadamX, Apex, Trax, Gobblet, dama e scacchi, LoA e il gioco delle amazzoni.

Ho cercato di presentare Shogi, Dvonn, Quartò, Bashne e Gipf, ma il tempo e lo spazio non sono bastati.

In conclusione devo ringraziare gli organizzatori ed anche il pubblico per questa bella esperienza.

Era la quarta esperienza ludico dimostrativa, ma senza dubbio questa è stata la più interessante.

In questo numero.

- Sistemi di gioco, PiecePack: Power Lines, Blockade, The In Crowd, Evade.
- Meta Regole, Aquire ed Goquire
- Backgammon, variante di Giovanni.
- Shogi a cura di G. Baggio, Tesuji e problemi.
- Scacchi cinesi, il valore dei pezzi negli scacchi cinesi e problemi.
- Scacchi eterodossi, Junus chess, tutti frutti.
- Giocare on line.
- Trax, problemi.
- Libro ludico, Giochi dei Popoli.
- La famiglia dei Mancala, Ali guli mane.

Sistemi di gioco

Dopo i meta Giochi, la problemistica astratta, gli scacchi eterodossi, i giochi on line, la famiglia degli Awele e la letteratura ludica, vi presento l'ultima rubrica del fogliaccio degli astratti i sistemi di giochi.

Che stia mettendo troppa carne al fuoco?

Prima o poi qualcosa si brucia!!!!

Tutti i giochi, che siano da tavolo, di ruolo, giochi di squadra, giochi all'aperto utilizzano dei materiali (dadi, pezzi, palloni, bastoni ed ecc...) con cui raggiungere lo scopo del gioco, cioè vincere.

Qualcuno (Pierre de Coubertin) diceva che l'importante è partecipare, ma una volta che si è della partita bisogna rispettare tutte le regole ed una regola dei giochi è di essere i primi a raggiungere l'obiettivo finale, che di solito è vincere.

In questa parte del fogliaccio descriverò i materiali e le regole che legano ogni singolo elemento di un gioco, che vanno a creare un gioco.

Nei giochi che si fanno intorno ad un tavolo il sistema di gioco, quasi certamente, più utilizzato sono le carte da gioco, migliaia di giochi sono stati creati con quei pezzetti di carta.

Nel fogliaccio sono regolarmente presentati giochi basati su due sistemi di gioco, il primo utilizza i pezzi e il tavoliere degli scacchi e il secondo i semi e le buche della famiglia degli Awele.

La semplice presenza dei materiali di gioco non rende di per se un gioco praticabile, se per esempio mettiamo delle torri, cavalli, alfieri, re e regine su una scacchiera non abbiamo certamente il gioco degli scacchi perché i giocatori non conoscerebbero ancora il movimento dei pezzi, la cattura e lo scopo del gioco, in altre parole mancano le regole che descrivono come i vari elementi del sistema di gioco interagiscono tra loro e che cosa devono fare i giocatori.

La mia personale visione di un sistema di gioco è un sistema diviso in due parti:

- il sistema fisico, con i suoi elementi, pezzi, tavolieri, dadi, tessere.
- il sistema regolamento, l'insieme di regole che gestiscono le interazioni tra gli elementi.

In questa rubrica l'attenzione principale sarà rivolta ai materiali utilizzati ed in secondo ai tipi di regolamenti.

Prima di entrare nel pieno della trattazione dei sistemi di gioco vorrei suggerire al lettore due interessanti letture su questo argomento.

La prima sono tre articoli apparsi sulla compianta rivista *The Games Journal* in titoli *Game system* (Ron Hale-Evans) e la seconda lettura è quella apparsa su *Giocarea n°24, Giochi open source* (Silvano Sorrentino).

Il primo sistema di gioco che descrivo si chiama *Piecepack* ed è composto da una serie di elementi che possono ricordare il classico mazzo di carte, per via dei quattro colori o semi.

L'autore del sistema è James Kyle Droscha.

Il sistema è diviso in quattro semi, le *armate* di colore blu, le *corone* di colore giallo, le *lune* di colore nero ed infine i *soli* di colore rosso.

Per ogni seme si hanno i seguenti materiali:

- Sei tessere, su un lato è disegnato il seme ed un valore (uno per tessera), zero, asso, due, tre, quattro, cinque.

Il secondo lato di ogni tessera è suddiviso in quattro quadratini.



- Sei pezzi tondi, riportanti su una faccia un valore compreso tra 0 e 5 e sull'altra faccia il seme del pezzo.

- Un dado, su un faccia il seme e sulle rimanenti facce i valori da 0 a cinque (senza l'asso che è il seme).

- Un pedone del colore del seme.

Sul sito ufficiale, www.piecepack.org, potete trovare sia la descrizione dei pezzi sia quella di alcuni giochi.

Tutti possono liberamente sia ideare nuovi giochi che di auto prodursi i pezzi.

Con questo sistema si sono riprodotti anche classici regolamenti, alcuni leggermente modificati.

Tra i vari vi segnalo: *Slides of Action* che riprende il gioco di Claude Soucie, *Quatri* variante del Go-moku, *chinese checker* o *Halma* giocato su un tavoliere ridotto, il classico africano *mancala*, *Jolgonu* tradizionale coreano, *dama*, *othello*, per arrivare infine agli *scacchi*.

Tra i vari giochi sono disponibili anche alcuni solitari. Qui di seguito troverete una mia personale selezione di giochi astratti.

Il primo gioco che vado a presentare si chiama *Power Lines* è un gioco di allineamento che utilizza una parte dei pezzi.

Power Lines

(David Boyle - 2001)

Giocatori, due. Uno giocherà con i semi (sole, luna, armate e corona), il secondo con i valori (2, 3, 4, 5).

Materiali, utilizzare solo le tessere di tutti i semi con i valori 2,3,4,5.

Scopo del gioco, vince chi fa più punti.

Il gioco, i giocatori a turno piazzano una tessera, che deve essere posizionata ortogonalmente ad una già presente e non deve uscire da una immaginaria griglia 4x4.

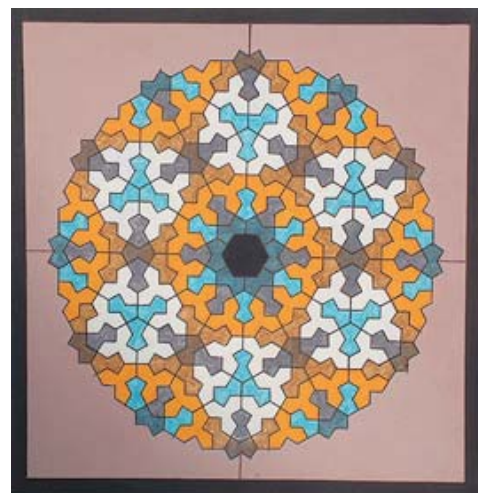
Fine gioco, quando tutte le tessere sono state depositate si passa al conteggio dei punti.

I punti, si prendono in esame tutte le righe, le colonne e le due diagonali principali.

Se su una colonna, riga o diagonale si ha la maggioranza di un seme allora il giocatore che rappresenta i semi fa tanti punti quante sono le tessere del seme vincente. Se si ha la maggioranza dei valori allora è il giocatore che rappresenta i valori che fa i punti.

Nel caso di parità nessuno fa punti.

Nuovo tavoliere per nuovi giochi



Il secondo gioco è di tipo asimmetrico, un giocatore è il corridore (*runner*) il secondo è colui che cerca di bloccarlo (*blocker*).

Blockade

(David Boyle, James Kyle, Chris Young - 2004)

Giocatori, due.

Materiale, una serie di pezzi Piecepack.

Scopo del gioco, il runner cerca di portare i 4 pedoni da una parte all'altra del tavoliere, il blocker di impedirlo utilizzando i 24 pezzi.

Inizio gioco, si mettono da parte le 4 tessere con l'asso, con le rimanenti tessere si va a formare un rettangolo di 3x4 tessere (6x8 caselle).

Il lato corto più vicino al runner è il suo punto di partenza.

Il blocker piazza tutte i 24 pezzi sul tavoliere, un solo pezzo per casella e non nelle due righe più vicine ai pedoni del runner.

Il runner piazza i suoi pedoni nella prima riga, non più di un pedone per casella.

Il gioco, inizia il runner e poi ci si alterna alla mossa.

Nel suo turno il runner muove un suo pedone come la regina degli scacchi.

Il pedone può saltare o fermarsi su un pezzo dello stesso colore.

Se un pedone si ferma sopra ad un pezzo dello stesso colore questo viene bloccato e non può essere mosso e quella casella può essere attraversata da qualsiasi pedone.

Un pedone non può saltare o fermarsi su un pezzo che non è dello stesso colore.

Un pedone può saltare un altro pedone, ma non può fermarsi sulla stessa casella.

I pezzi si possono muovere come il re degli scacchi, non può muoversi su caselle non libere.

Nel suo turno il blocker può muovere 4 pezzi, uno per colore, per ricordarsi del colore mosso si può aiutare con le quattro tessere messe da parte ad inizio partita.

Fine partita, il runner vince se riesce a portare un pedone nell'ultima riga, il blocker vince se toglie possibilità di mosse legali al runner.



The In Crowd

(Ian Schreiber and Jeb Havens 2004)

Il gioco della scalata al potere.

Chi sarà a primeggiare in cima alla piramide?

Giocatori, due.

Materiali, 14 tessere e 24 pezzi, i giocatori hanno a loro disposizione due colori a testa.

Scopo del gioco, fare più punti possibili.

Inizio gioco, le tessere vengono disposte a formare una piramide, 9 tessere al primo livello, 4 al secondo ed una al terzo livello (vedi figura qui di lato).

Tutti i pezzi iniziano fuori dalla piramide.

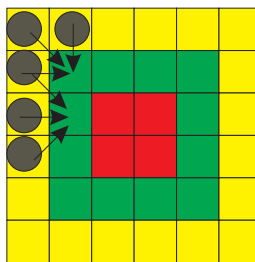
Il gioco, i giocatori si alternano al turno fin quando il gioco non è finito.

In un turno si possono fare una delle seguenti mosse:

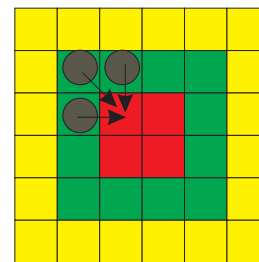
- Piazzare un pezzo sulla piramide in una casella del primo livello (con il seme in vista).
- Chiamare una votazione per il livello intermedio, la

chiamata può avvenire solo se le tre caselle del primo livello adiacenti alla casella del secondo livello sono occupate.

● Chiamare una votazione per terzo livello, la chiamata può avvenire solo se le cinque caselle del secondo livello adiacenti alla casella del primo livello sono occupate.



Caso promozione da primo a secondo livello



Caso promozione da secondo a terzo livello

Quando la votazione è chiamata i tre o cinque pezzi vengono girati in modo da mostrare il loro valore.

Si sommano i valori dei rispettivi giocatori e il pezzo di maggiore valore dello schieramento vincente va ad occupare la casella del livello superiore.

I pezzi che non sono avanzati vengono rimossi dalla piramide.

Fine del gioco, quando le caselle del terzo livello sono tutte piene allora il gioco a termine.

I punti, solo i pezzi che occupano il terzo livello fanno guadagnare punti.

Un pezzo di valore 5 fa guadagnare 1 punto.

Un pezzo di valore 4 fa guadagnare 2 punti.

Un pezzo di valore 3 fa guadagnare 4 punti.

Evade

(Mark Biggar, 2004)

E' un'adattamento su Piecepack del gioco di Alex Randolph.

Giocatori, due.

Materiale, nove tessere che vanno a formare un quadrato 6x6 e sei pezzi di un seme per giocatore.

L'asso e lo zero sono i comandanti.

Scopo del gioco, portare uno dei comandanti sulla prima fila avversaria

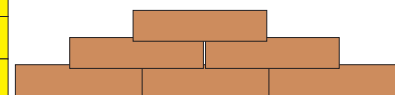
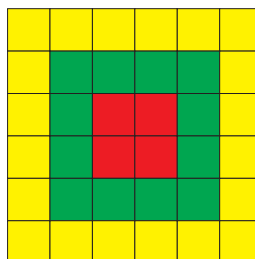
Inizio gioco, i giocatori piazzano segretamente i propri sei pezzi sulla riga più vicina.

Il gioco, a turno i giocatori muovono un pezzo, il pezzo si muove come il re degli scacchi.

Se si muove un pezzo su una casella occupata dal avversario entrambi i pezzi vengono congelati per il resto della partita, si rivela il loro valore.

Prima di fare la mossa si può sbirciare uno dei propri pezzi, ma in questo caso non si può, per quel turno, bloccare un pezzo.

Se tutti i comandanti vengono bloccati allora la partita è patta.



Meta regole

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

Acquire

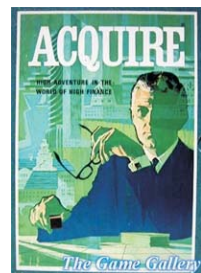
L'autore di questo gioco, *Sid Sackson*, forse non ha bisogno di presentazioni, famoso autore, uno dei primi professionisti in questo campo.

Non è questa la rubrica per riscoprire tutti i suoi interessanti giochi, ma su un prossimo numero dedicherò due righe a questo autore ed ai suoi giochi.

Acquire è un classico che continua a stimolare sia i giocatori che le case editrici che lo pubblicano da più di 40 anni.

La prima versione fu data alla stampa nel 1962, la casa editrice era la *3M Corporation*.

Il gioco rientra nella categoria economia, alta finanza, in cui i giocatori cercano di far soldi acquistando a basso costo e rivendendo quando il mercato è loro favorevole.



La plancia di gioco è un grande rettangolo 12x9 con caselle numerate da A1 ad I12.

I giocatori hanno in mano 6 tessere che identificano ognuna una precisa casella sul tavoliere, piazzandole si vanno a fondare le società del

mercato oppure ad ingrandire quelle presenti, il numero massimo di compagnie è sette. Turno dopo turno le società si ingrandiscono fino ad toccarsi, a quel punto avviene la fusione.

La società più estesa, la più forte, vince sulla più debole, i giocatori vendono le azioni della assorbita ricavandone dei soldi.

Quello che vorrei mettere in evidenza è la regola di acquisizione, semplicemente la società più grande mangia la più piccola.

In quale modo si può ricavare un gioco astratto con questa semplice regola?

Si prenda una tavola da Go, pezzi a sufficienza e chiamiamo il gioco Goquire.



Goquire (L. Cerrato - 2007)

Giocatori, 2.

Materiale, una tavola da Go 19x19 e pietre nere e bianche.

Scopo del gioco, fare più punti possibili.

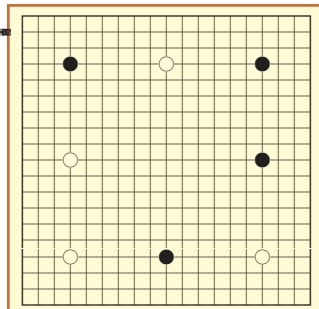
Inizio gioco, sul Go-Ban (la tavola da gioco) vengono depositate 4 pietre nere e 4 bianche sulle intersezioni degli handicap (lasciando vuota quella centrale), come in figura.

Il gioco, i due giocatori si alternano al deposito di una propria pietra.

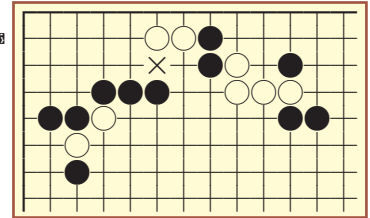
Capanna, una pietra o un gruppo formato al massimo di 4 pietre unite in orizzontale o verticale, non ha importanza il colore.

Villaggio, un gruppo di almeno cinque pietre unite in orizzontale e verticale, non ha importanza il colore delle pietre.

I punti, quando i villaggi vengono uniti tramite una pietra, chi ha creato l'unione guadagna punti.



Per il conteggio dei punti si prende in considerazione il villaggio più piccolo (senza considerare la pietra che ha unito), si contano i punti. Numero delle proprie pietre meno il numero delle pietre avversarie, se il numero è positivo si guadagnano i punti altrimenti si guadagna un solo punto.



In caso i villaggi abbiano la stessa dimensione sarà il giocatore a decidere quale utilizzare per i punti.

Esempio:

Se al posto della 'x' viene posizionata una pietra bianca il giocatore bianco guadagna 4 punti nel villaggio di sinistra.

Note, solo con i villaggi si possono fare punti non con le capanne.

Sul tavoliere ci possono essere al massimo 19 tra villaggi e capanne.

Fine gioco, la partita termina quando rimane un solo villaggio, che diventa città.

Backgammon senza dadi

Un ritorno al passato, al lontano numero 1, in cui descrissi una variante del Backgammon senza l'uso dei dadi.

Giovanni Malavasi ha provato a giocarlo, riscontrando qualche imperfezione nel meccanismo ed ha proposto una sua variante di questo gioco.

Secondo Giovanni l'utilizzo del dado doppio rende il gioco non piacevole. Il primo che gioca il doppio sei, e continua a giocarlo, priva l'avversario di fare lo stesso.



Backgammon Giovanni (Giovanni Malavasi - 2006)

Valgono tutte le regole del Backgammon tradizionale con le seguenti eccezioni:

- Ogni giocatore deve scegliere i due numeri (da 1 a 6).
- Non si possono usare i doppi numeri (es: 3-3, 5-5).
- Prima di rigiocare un numero occorre giocare tutti i sei numeri (si giocano tutti in tre turni) e poi si ricomincia.
- E' necessario iniziare la partita alternandosi al primo tratto.

Esempio: i giocatori utilizzano una tabella, nella parte alta vengono segnati i numeri, dall'uno al sei.

Il giocatore che inizia la partita sceglie due numeri da giocare (non si può giocare il doppio) esempio il 3 e l'1, riportandoli sul foglio sulla stessa linea. All'inizio della seconda mossa il giocatore potrà scegliere i seguenti numeri: 2 4 5 6, per esempio il 2 e il 5. poi tocca all'avversario.

Alla terza mossa il primo giocatore sarà obbligato a giocare il 4 e il 6 (numeri non ancora giocati)

Alla quarta mossa ritorna ad avere la piena libertà di poter scegliere due numeri dall'1 al 6.

	1	2	3	4	5	6
X			X			
	X					
			X			
				X		
					X	

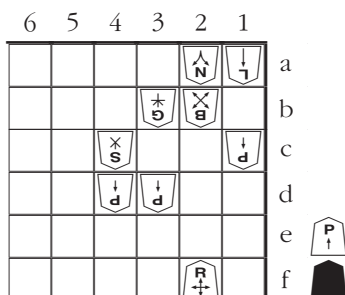


www.ludicamentemantova.it

Tesuji

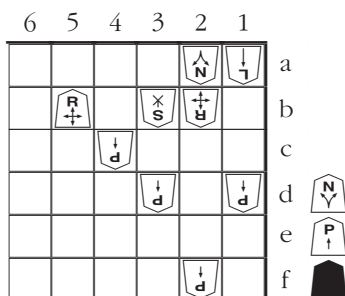
Un aspetto tattico dello *Shogi* è la possibilità di utilizzare delle tecniche che evidenziano le debolezze delle formazioni avversarie per poi ottenere un vantaggio. Queste tecniche si identificano in una mossa (o sequenze di mosse) standart e si applicano in una situazione localizzata. Il termine giapponese è *tesuji*: una possibile traduzione potrebbe essere "giocata fine".

Vediamone alcune con l'utilizzo del Pedone (*fu*). La prima tecnica da apprendere è il "Pedone sospeso", un *tesuji* d'attacco.

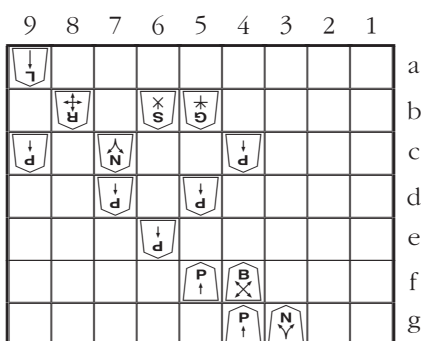


La tentazione è di giocare P*2c, ma sarebbe sbagliato, poiché l'Alfiere può andare in 3a o 3c, ed il Pedone non avrebbe altre mosse utili ed inoltre intralcia la Torre (*hisha*). La mossa corretta è P*2d. Posizionare il Pedone una casella dietro la linea di promozione permetterà allo stesso di promuovere con P2c+, ed in questo modo irromperà più pericoloso nella formazione avversaria ("un Pedone promosso (*tokin*) preoccuperà l'avversario più di un diavolo" - proverbio *Shogi*).

Un altro *tesuji* è il "Pedone percussore".



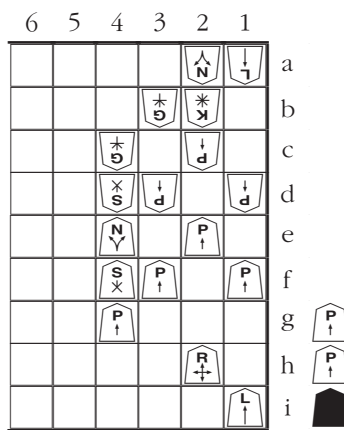
In questa posizione, il *tesuji* "Pedone sospeso" non dà i frutti migliori. 1.P*2d S3c e si può ottenere solo lo scambio delle Torri. Puntando direttamente la testa della Torre, "percuotendola" con 1.P*2c si ha un guadagno maggiore. Se R1b, segue N*2d. Quando si hanno più Pedoni di riserva allora c'è la possibilità di utilizzare un altro *tesuji* e con almeno 3 *fu* c'è sempre un attacco in qualche parte del tavoliere. Il prossimo *tesuji* è l'"attacco congiunto dei Pedoni".



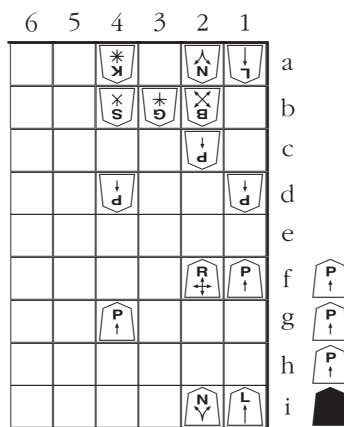
Il *tesuji* "attacco congiunto dei Pedoni" non è altro che l'utilizzo del *tesuji* "Pedone percussore" in successione continua. Nell'esempio anche il Cavallo (*keima*) aiuta a far crollare la posizione del bianco. L'Alfiere (*kaku*) sta puntando la Torre avversaria, schermata dal Cavallo che è difeso dall'Argento (*gin*). Allora 1.P*6c, unica risposta possibile Gx6c. Segue 2. P*6d G5c. Entra in azione il Cavallo con 3.N4e a cui segue G5b. Osservate la posizione ottenuta: il bianco ha la stessa formazione originale, mentre il nero ha in campo un Pedone ed il Cavallo in azione. Fra i pregi di questo *tesuji* è l'attivazione dei propri pezzi, senza lasciare tempi all'avversario. Ma non è finita: 4.P6c+ Gx6c ed ancora 5.P*6d e l'Oro (*kin*) è perso e la minaccia verso il Cavallo, la Torre ed ora l'Argento è ancora presente.

Conoscendo ora questi *tesuji*, come risolvereste a vostro favore queste 2 situazioni?

Tesuji n°1 (sugg.: l'azione si svolge sulla 2ª colonna.)



Tesuji n°2 (sugg.: attacco laterale, obiettivo Lancia - *kyo*)



Soluzioni

Tesuji n°1: 1.P2d Px2d 2.P*2e Px2e 3.P*2d. Prima l'"attacco congiunto dei Pedoni" seguito dal "Pedone sospeso". Segue Rx2e per completare la manovra.

Tesuji n°2: 1.P1e Px1e 2.P*1c ("sospeso") Lx1c 3.P*1d ("percussore") Lx1d 4.P*2d ("percussore") Px2d 5.Rx2d. "Attacco congiunto dei Pedoni" alternando "percussore" e "sospeso".



Associazione italiana
Shogi

www.shogi.net/ais/

Scacchi cinesi

Il valore dei pezzi negli scacchi cinesi.

Nelle occasioni in cui ho presentato gli Xiangqi al pubblico una domanda molto comune è stato sui valori dei pezzi, quale è il più forte e quali sono i paragoni con gli scacchi occidentali.

Nel gioco degli scacchi c'è una specie di regola matematica che attribuisce dei valori ai singoli pezzi.

Il pedone vale uno, l'alfiere e il cavallo valgono tre, la torre cinque e la regina nove.

Queste assegnazioni di valori sono state più volte verificate ed sono risultate attendibili.

I giocatori occidentali sentono il forte desiderio di applicare qualcosa di simile anche agli scacchi cinesi, ma per loro sfortuna tale regola non esiste.

In questo articolo vedremo perchè non è possibile utilizzare una simile formula.

Incominciamo a conoscere il pezzo più forte, la *torre*.

Ha un valore superiore al cavallo ed un cannone. Comunque due cannoni più un cavallo oppure due cavalli valgono più di un cannone e sono più forti di una torre.

Un proverbio dice, "Chi non muove la torre nelle prime tre mosse, non è un buon giocatore".

Il *cavallo* ed il *cannone* hanno quasi lo stesso valore, molto dipende dove sono posizionati.



Nella prima fase di gioco, con molti pezzi sul tavoliere, il cannone ha un valore maggiore.

Mentre verso il finale di partita, quando il numero di pezzi sul tavoliere diminuisce allora è il cavallo ad

avere un valore maggiore.

La ragione di tutto questo è che il cannone può catturare solo saltando un pezzo, se il numero di pezzi diminuisce il rendimento in attacco cala.

Non è consigliabile perdere questo pezzo in fase di apertura o centro partita.

Dall'altra parte il cavallo ha il problema all'inizio perchè non potendo saltare ha una mobilità ridotta.

Passiamo al *pedone*, il quale diviene estremamente forte nel finale di partita, senza un pedone qualche volta diviene impossibile vincere la partita anche se si hanno pezzi più forti.

Ad inizio partita il valore di un pedone è meno di zero, anzi è solo un peso per lo sviluppo della torre e del cavallo, la sua utilità sta nel bloccare i pezzi avversari.

Quale valore si può dare ad un pedone, nel finale di partita, che lentamente si avvicina al palazzo avversario? Potrebbe valere un migliaio di punti.

Gli *alfieri* e le *guardie* hanno una natura puramente difensiva. Perciò hanno un valore praticamente pari a zero per il giocatore che sta attaccando.

Il giocatore che non è in pericolo di perdere troverà questi pezzi di scarso valore, eccetto in un caso, quando si sta attaccando con un cannone.

La guardia ha un forte valore quando difende con un alfiere, ma perde valore quando è attaccata da un cannone.

Il Re è il comandante dell'intero esercito ed anche il pezzo che deve essere protetto.

Prima vista il Re sembra un pezzo debole, da difendere invece, durante i finali può controllare una colonna e collaborare con le proprie forze avanzate nel lanciare un

attacco, quasi una torre.

Il Re non conduce un attacco diretto, ma può aiutare gli altri pezzi.

Grazie a questa sua unica caratteristica il Re viene spesso usato nella realizzazione dello scacco matto, specialmente nel finale.

Come si è visto non c'è un valore fisso ai pezzi, ma esso cambia in funzione del momento della partita.

Problemi di Xiangqi

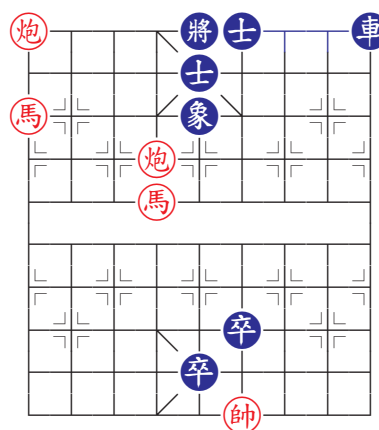
Bai Bian Xiang Qi Pu fu pubblicato da Zhu Long al tempo della dinastia dei Ming ed una delle più complete raccolte di partite classiche.

Questa raccolta di partite dovrebbe essere stata pubblicata intorno al 1522 D.C.

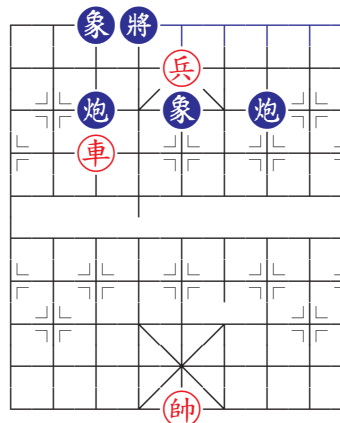
(Fonte Yutopian 1999)

Problema 1. Spedizione dei 4 generali.

Il rosso gioca e vince.



Problema 2. Torniamo a semplici finali di partita, per imparare qualche tecnica di matto sempre utile in questo gioco. In questo caso si dà matto grazie al prezioso aiuto del proprio re.



Libri di riferimento:

- Chinese Chess for beginners di Sam Sloan
- Chinese Chess di H. T. Lau

www.tavolando.net
dedicato ai giochi astratti.

E' il sito ufficiale del
Il fogliaccio degli astratti

Info@tavolando.net

Scacchi Eterodossi

Nel precedente numero ho fatto una breve escursione nel mondo fantastico dei pezzi eterodossi.

Questa volta andiamo ad imparare due varianti che fanno uso di tali pezzi.

Nella prima si combina il movimento del alfiere e del cavallo.

Nella seconda variante si mescolano tutte le combinazioni tra il cavallo e gli altri pezzi.

Tutte e due le varianti erano giocate nell'associazione italiana scacchi eterodossi.



Janus chess (Werner Schöndorf - 1978)

Allo schieramento iniziale vengono aggiunti due *Janus* per colore.

Il Janus è un pezzo composto che somma le caratteristiche di Alfiere e Cavallo.

La scacchiera è ampliata con l'aggiunta di due colonne, i due nuovi pezzi trovano posto tra torre e cavallo.

Il re resta sulla colonna e la donna si trova quindi a destra del re bianco.

Nell'AISE sono stati introdotti da Pasquale Denaro.

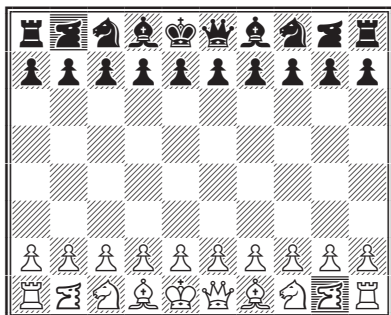
Regolamento

Giocatori, due.

Materiali, scacchiera 10x8 (casella con angolo in bianco a destra del giocatore), tutti i pezzi degli scacchi più due Janus bianchi e due neri.

Scopo del gioco, dare scacco matto al re avversario.

Situazione iniziale,



I pezzi Janus sono posizionati nelle caselle subito dopo le Torri, prima del cavallo.

Valgono tutte le regole degli scacchi tradizionali, il pezzo Janus unisce la mossa del alfiere e del cavallo.

Promozione, è ammessa del pedone anche al nuovo pezzo.

Arrocco viene effettuato come appresso descritto.

●arrocco corto (0-0): Re1-b1/Ta1-c1 - Re8-b8/Ta8-c8

●arrocco lungo (0-0-0): Re1-i1/Tj1-h1 - Re8-i8/Tj8-h8.

Nota, le colonne vengono contrassegnate con le prime 10 lettere dell'alfabeto internazionale: [a, b, c, d, e, f, g, h, i, j].

Christian Bauer-Perti Perilanta (Saarbrucken 1995)

[note tratte da Variant Chess n.17]

1.f4,f5 2.Ad4,Ci6 3.e3,g5 4.Cg3,g4 5.e4,Cd6

6.Jc3,Jc6 7.e5,Ce4 (Il nero doveva giocare 7... Cc8)

8.C:e4,f:e4 9.A:g4,Jh6 10.Ah5+,Af7 11.Jj3, Ji5+

Il nero forza la creazione di una debolezza nella struttura di pedoni dell'avversario; ma ne dovrà subire le non volute conseguenze.

12.g3,J:j3 13.A:j3,A:j3 14.i:j3,Df7 15.Cb3 b6

16.0-0,a5 17.Ae3,0-0-0

18.f5!

Il bianco inizia un attacco contro il re nero nel quale l'apertura della colonna 'i' alla 1ª mossa gioca un ruolo importante. Il contrattacco del

nero fallirà a causa della insufficiente coordinazione dei suoi pezzi e del vantaggio di spazio del bianco.

18....E6 19.f6 ,d5 20.Df4,h6 21.Cd4,Jd7

22.j4!,c6 23.j5,Cg5 24.h4,Ch7 25.Tj1,Cj6

26.Je2!

Il bianco mobilita tutti i propri pezzi ed il nero resta a guardare. Ormai è solo questione di tempo e l'attacco del bianco deciderà.

26....Rh7 27.Dg4,h5 28.Dg5,Ac7 29.T:i7+,T:i7

30.Jf4!

La mossa vincente. La torre non ha mosse utili; per es. 30... Ti2 31.Dj8+ Rh7 32.Jg5+ Rg6 33.Dh6#.

30....A:e5

31.D:i7+,D:i7 32.J:i7,Ci4 33.Ti1,Rh7

Si minacciava 34.T:i4 h:i4 35.Jj6#. La posizione nera non può resistere ancora a lungo.

34.J:h5 A:d4 35.A:d4,Ti8 36.T:i4 e vince

Tutti Frutti (Ralph Betza e Philip Cohen-1978)

In questo gioco la scacchiera resta della dimensione usuale.

Variante inventata da Philip Cohen e Ralph Betza, l'idea è quella di inserire nello schieramento iniziale oltre alla Donna (pezzo composto da Torre e Alfiere), anche tutti gli altri pezzi che scaturiscono dalla combinazione dei pezzi base.

Il primo torneo AISE è del 1979, giocato regolarmente a partire dal Grand Prix 1991.

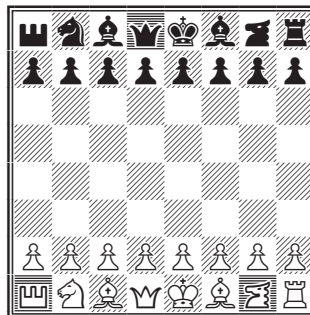
Regolamento

Giocatore, due.

Materiale, una scacchiera 8x8, i pezzi degli scacchi più due amazzoni e due imperatrici.

Scopo del gioco, dare matto al re avversario.

Situazione iniziale,



Valgono tutte le regole degli scacchi tradizionali, i pezzi eterodossi si muovono nel seguente modo:

● *Amazzone*, unisce le prerogative di Donna e Cavallo, inserita inizialmente al posto delle regine.

● *Imperatrice* unisce le prerogative di torre e Cavallo, inserita inizialmente al posto della torre bianca su casella nera e torre nera su casella bianca.

● *Principessa* unisce le prerogative di Alfiere e Cavallo, inserita inizialmente al posto del cavallo bianco su casella nera e cavallo nero su casella bianca.

L'arrocco può essere effettuato sia con la Torre che con l'Imperatrice, con le stesse modalità del gioco ortodosso.

Promozione, i pedoni possono essere promossi in uno qualsiasi dei pezzi presenti nello schieramento iniziale.

Giocare on line

Vi propongo un sito con alcuni giochi astratti che potrete giocare con il computer.

Tutti i giochi sono scritti in JavaScript, potete provare sia i solitari che i giochi per due.

Tra i giochi a due mi piace segnalarvi la presenza di Quarto, Mulino o Tela, una versione del mancala, Attaxx, Bridg It, il gioco della dama ed anche Hnefatafi.

Non mi rimane che darvo l'indirizzo ed augurarvi buon divertimento.

www.lutano.net/stroke/online.html

Problemistica

Utilizzo questa rubrica per riscoprire giochi che ho descritto in numeri ormai dimenticati, i problemi qui proposti non hanno nulla di velleitario e per la maggior parte delle parti sono presi da siti internet dedicati al gioco in questione, come per primo il Trax.

Problemi di Trax.

Ho descritto questo gioco nel numero 22 del fogliaccio degli astratti, un gioco affascinante dove esiste un solo tipo di pezzo comune ad entrambi i giocatori.

Il primo problema è ritenuto facile dall'autore, il nero muove e vince.

Gli ultimi due problemi sono considerati difficili, nel secondo problema nero muove e vince, nel terzo il bianco muove e vince.

I problemi sono presi dal sito del gioco,

www.traxgame.com

Per gli appassionati di questo gioco vi consiglio di fare una partita su PbEM Richard Server oppure su

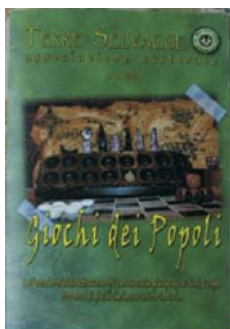


Il libro ludico

In questo numero voglio presentarvi una lodevole iniziativa della associazione culturale Terre selvagge che ha pubblicato un libricolo dedicato ai giochi astratti tradizionali:

Giochi dei popoli

dall'estremo Oriente attraverso Africa, Americhe giungendo al Nord Europa. 5000 anni di giochi che hanno scritto la storia.



I giochi descritti toccano tutto il mondo si parte dall'afrika con l'Awele e il Bao, passando per l'Europa (dama italiana ed internazionale) si arriva in Asia dove ci possiamo deliziare con il Go (un classico) e due classici cinque in fila Go-moku ed il Renju.

Anche il classico Mulino o Tela che qualche volta è sul lato B della scacchiera viene descritto e chiamato con il nome di Naukhadi.

I giochi con dadi sono stati rappresentati dal moderno Backgammon (con se le sue radici ludiche si perdono nella notte dei tempi) e dal antico gioco egiziano del Senet.

Sito: www.terreselvagge.com
E-mail: info@terreselvagge.com

La famiglia dei mancala

Ali guli mane

Nati in africa la famiglia dei Mancala si è diffusa in tutto il mondo, questa volta vi presenterò una variante giocata in Asia, originaria del India meridionale della regione di Karnataka.

Viene giocato sia da giovani che da anziani, utilizza la tecnica della semina a ciclo (più semine in una mossa).

Le diversità, rispetto ai giochi giocati in africa, è il tipo di cattura che avviene due buche rispetto a dove è caduto l'ultimo seme ed anche nella buca antistante.

Regolamento

Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere (chiamato *Mane*) formato da due file di sette buche l'una, settanta semi, di solito si usano semi di Tamarindo oppure piccole conchiglie.

Scopo del gioco, catturare più semi possibili.

Inizio gioco, in ogni buca vanno posizionati 5 semi, i giocatori sono proprietari della fila di buca più vicina a loro.

Movimento semi, i giocatori a turno fanno la loro semina, prendono tutti i semi da una qualsiasi propria buca e girando in senso antiorario depongo un seme per buca, iniziando dalla buca successiva a quella di partenza.

Quando si è seminato l'ultimo seme allora si prelevano tutti i semi dalla buca successiva (se non è vuota) e si continua a seminare.

Il movimento si interrompe quando la buca successiva è vuota (situazione Saada).

Cattura semi, nella situazione Saada (buca successiva a quella dove è caduto l'ultimo seme è vuota) alla si catturano tutti i semi successivi alla buca vuota e anche quelli nella buca antistante.

Se la prima semina è terminata con una cattura il giocatore ha il diritto ad un'altra mossa.

Juegos de la mente

www.juegosdelamente2006.com.ar/

Per la serie convention ludiche in giro per il mondo, questa volta si vola direttamente in Argentina e precisamente nella sua capitale Buenos Aires.

Qui a fine dicembre si sono ritrovati gli appassionati di giochi astratti della capitale.

I giochi presentati sono stati Othello, Lines of

action, Awele, Halma, Fanorona, Hex e Abalone.

Il torneo di Othello ha avuto dieci partecipanti è stato il più numeroso.

Quello che mi piace far notare ai lettori sono come i giocatori argentini si sono ingegnati nella costruzione dei materiali di gioco, quando mancano i tavolieri ufficiali, per i più svariati motivi.



Soluzioni problemi del numero precedente.

Twixt.

Problema 1: E4, possibili risposte, E3, F2, D5, D3 oppure E5, D6, F3, F5.

Problema 2: D2, possibili risposte, E5, F5 oppure F5, E5, D1, A5 oppure F4, G4.

Problema 3: F2, possibili risposte, D5, D3 oppure H5, G5.

Bao.

1: A8L b2L; 2: A6L b1L; 3: B8R vince (Hamna Bao)