



Il fogliaccio degli astratti

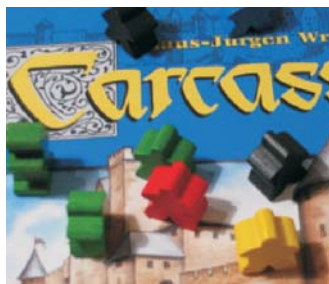
Publicato da Luca Cerrato e-mail iffogliaccio@tavolando.net sito www.tavolando.net
I regolamenti e gli articoli qui enunciati **NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.



Simulazione astratta

Questa volta vi scrivo della simulazione e perché un gioco astratto è una simulazione. La simulazione, utilizzata in maniera massiccia nei video giochi ed in modo diverso nei giochi da tavola, è un tentativo di rappresentare una parte di un fenomeno reale.

Rappresentare significa semplificare un fenomeno che nella realtà ha una complessità non banale, eliminando le parti non essenziali fino a mettere in evidenza gli elementi essenziali da simulare. Pensiamo ai giochi di guerra dove si manovrano le truppe per rompere le difese avversarie, per far questo si sono creati molti sistemi di battaglia che trattano vari aspetti dello scontro trascurando altri. L'arte della simulazione è semplificare il fenomeno preso in esame senza perdere di vista la sua essenzialità.



Quasi tutti i giochi sono una simulazione di qualche realtà, gli scacchi e il filetto sono rappresentazioni di conflitti territoriali. I giochi di carte, nella maggior parte dei casi, sono simulazioni gestionali in cui si cerca di far sfruttare al meglio le proprie risorse contro l'avversario e la sorte. Tutti esempi che utilizzando sistemi di simulazione molto semplificati. Per aumentare il grado di realismo si potrebbe, nel caso degli scacchi, caratterizzare il piano di gioco con caselle speciali che vanno a simulare l'asperità del terreno oppure si può rendere incerto il risultato di un attacco introducendo il lancio di dadi o caratterizzando ancora di più il movimento dei singoli pezzi. Potete notare che l'introduzione di una nuova regola fa aumentare il livello di realismo a discapito della semplicità del regolamento, *avvicinandosi* alla realtà aumentano le variabili che i giocatori devono tenere sotto controllo. Con l'aggiunta di nuove regole diventa molto utile l'aiuto di calcolatore per gestire tutte le operazioni di routine e permetterà al giocatore di concentrarsi sugli aspetti centrali del gioco, si pensi ad un simulatore di volo, il giocatore si deve occupare solo di seguirà la rotta, senza tener conto di tutte le leggi fisiche.



Quando prendiamo *carta e matita* per creare i primi prototipi del nostro gioco dobbiamo decidere che cosa vogliamo *simulare*, ogni scelta apre delle possibilità chiudendone delle altre. Per esempio, un gioco basato sull'agricoltura si potrebbero considerare i vari aspetti della vita di un contadino, la gestione della semina, il raccolto, la vendita dei prodotti. Si sceglie il tema a noi caro, trascurando o mettendo in secondo piano gli altri per aumentare la *chiarezza* del gioco.



Per rappresentare i vari livelli della simulazione si può tirare in ballo le antiche piramidi. In cima ci sono i giochi con un minimo di regole, lontani anni luci dal fenomeno reale, pensiamo al meraviglio ed antico Go nel campo delle simulazioni di guerra. Man mano che si scende verso la base si aggiungono regole e complessità, leggermente distante dalla punta possiamo metterci la dama ed un gradino più in basso gli scacchi.

Per creare in modo preciso i gradini della piramide bisogna trovare un sistema per misurare la complessità del gioco. Isolando gli elementi del gioco (pedine, tavoliere, carte e così via) e poi contando le loro interazioni si potrebbe ricavare una misura della complessità, più è alto il numero maggiore è la complessità. Tutto questo ha ben poco a che fare con il divertimento puro del trovarsi intorno al tavolo, ma potrebbe essere un utile strumento per autori e addetti per una migliore gestione del prodotto.

In questo numero:

- Shogi di G. Baggio.
- Puzzle.
- Carcassonne, strategia di M. Martelli.
- Frequenza ludica, di G. Buccoliero.
- Storia ludica, Hnefatafl.
- Sistemi di gioco, Icehouse.
- Dama turca e Croda.
- Meta regole, Tigri & Eufrates.
- Giochi di connessione, tridimensionalità.
- Scacchi Cannibal.
- Tavolieri originali.



Tavolando.net



Problemistica

a cura di G. Baggio

Una serie di problemi fra i tipi finora presentati per prendere "confidenza" con gli ideogrammi.

Le soluzioni sono a pagina 3.

Problemi di scaccomatto (tsume)

1) 5 mosse

6	5	4	3	2	1
					王
		竜	馬	香	角
				歩	香
			歩		

a
b
c
d
e 桂
f

2) 5 mosse

6	5	4	3	2	1
				桂	
		金	と	銀	香
		歩		王	
			歩	歩	歩

a
b
c
d 飛金
e
f

Problemi di prematto (hisshi)

1) 3 mosse

6	5	4	3	2	1
			銀	桂	香
			銀		
			歩	王	歩
		歩			
					銀

a
b
c
d 角
e 金
f

2) 3 mosse

6	5	4	3	2	1
			香		王
			桂	香	桂
			桂	歩	桂
					飛香

a
b
c
d 角
e 香
f



Problemi mossa chiave (tsugi no itte)

1) a) Rx7g b) Sx7g c) Nx7g

9	8	7	6	5	4	3	2	1
香					金	香	桂	香
飛			銀	金		王		
歩		桂			歩		歩	歩
		歩		歩		歩		
			歩					
		歩	歩					
歩		銀			歩	歩	歩	歩
		飛	銀	金			玉	
香	桂				金	銀	桂	香

a
b
c
d
e
f
g
h 歩₃
i

2) a) Sx6f b) S7h c) S7f

9	8	7	6	5	4	3	2	1
香	桂						桂	香
飛			銀	金	金	王	角	
歩				銀	歩		歩	
				歩		歩		歩
		歩	歩					
			歩	歩	歩	歩	歩	歩
歩	歩	角	銀		金	桂	歩	
			飛			銀	玉	
香	桂				金			香

a
b
c
d
e
f
g
h 歩
i

Puzzle

I solitari, i puzzle sono da considerarsi dei giochi veri e propri oppure che cosa?

Personalmente li considero dei veri e propri giochi, la sfida contro se stessi è presente anche quando ci confrontiamo con un avversario, una sfida intima nel trovare la migliore risposta.

Vi presento un paio di puzzle.



The L-Bert Hall (Ronald Kint-Bruynseels)

Formare un cubo 3x3x3 utilizzando 9 L tri-cubi tutti identici.



Baby Duck Case (Edi Nagata)

Piazzare le cinque ochette nel loro recinto.



Chees and mouse (Vladimir Krasnoukhov)

Mettere il topolino, rappresentato dal cerchio in un buco del formaggio.

Strategia.

Seconda puntata, a cura di Maurizio Martelli

Il seguente articolo è dedicato al gioco Carcassonne e cercherà di fornire delle linee guida da seguire durante il gioco per evitarvi grossolani errori.

L'articolo è una libera traduzione di Maurizio da "A Brief Carcassonne Strategy Guide", BoardGameGeek..

Uno dei più importanti principi da tenere bene a mente in Carcassonne è che i seguaci sono vita. Più seguaci si hanno nella propria riserva e più sono le opzioni disponibili. D'altro canto, più seguaci si hanno in riserva e meno se ne hanno in gioco: in altri termini, pochi seguaci in gioco e meno opportunità di far punti. Saper gestire i propri seguaci è dunque una delle strategie fondamentali in Carcassonne: sbagliare qui può essere fatale.

Se non si hanno seguaci in riserva, non si può dar via a nuove operazioni per far punti fino a quando non ne siano state ultimate altre, con conseguente rientro di seguaci. Non è raro che un giocatore privo di seguaci in riserva si ritrovi del tutto impotente mentre gli altri, che invece ne hanno ancora, ne approfittano per fare piccole città o brevi strade. Non resta in tal caso che assistere alla dissipazione del proprio vantaggio e all'incremento di quello altrui: ma, come dice il proverbio, "le navi servono per navigare", e quindi non si deve nemmeno cadere nell'errore opposto: più sono i seguaci in riserva e meno punti si fanno. Nel centro-partita la situazione ideale consiste nell'avere in gioco da uno a un massimo di tre seguaci: quando la partita si avvia alla conclusione è preferibile avere uno o anche due seguaci in riserva. Nel momento in cui si valuta se sia il caso o meno di piazzare un seguace, ci si deve ricordare sempre di due principi generali:

1) Economizzare le forze

Come in campo militare, anche in Carcassonne economizzare le forze è una priorità assoluta: i seguaci vanno usati con parsimonia: mai sprecarli! Sono una risorsa limitata che deve essere gestita con assoluta precisione! Quando se ne usano troppi in un'area (in genere una città) si rischia di rimanere esclusi da qualche altra zona ancor più promettente.

Bisogna mantenere una riserva! Prima di piazzare un seguace (specialmente in un podere) si consideri sempre quanto segue:

a) quanti seguaci sono ancora disponibili? L'ultimo seguace in riserva va piazzato solo se esiste una necessità concreta, altrimenti no.

b) dove si trovano i seguaci in gioco? Se si hanno molti seguaci in poderi, monasteri e città ancora ben lungi dal loro completamento (e quindi ben lungi dal ritorno in riserva dei seguaci stessi) si deve riflettere attentamente prima di procedere al piazzamento di un ulteriore seguace, col conseguente esaurimento, o riduzione ad una sola unità, della propria riserva. Il

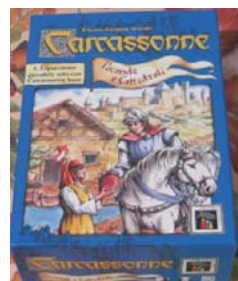
"grande seguace" (locande e cattedrali) va usato con la massima attenzione perché è un pezzo molto importante. Se rimane bloccato a lungo o se non è più riutilizzabile, in quanto piazzato in un podere, può derivarne un grave danno: ecco perché lo si usa in genere assai raramente nelle fasi iniziali della partita.

2) Costruire città: senza alcun dubbio, costruire città di grandezza giusta e nel posto giusto è decisivo ai fini della vittoria. È corretto affermare che meno città si costruiscono e più si riducono le probabilità di vincere.

Come per tutti gli altri aspetti del gioco, ci sono alcuni principi da tenere in considerazione quando si costruisce una città:

Costruire una grande città può ritorcersi a proprio danno: è importante saper determinare quando convenga ampliare una città e quando invece completarla. È innegabile che completare una grande città farà guadagnare una cospicua quantità di punti (si considera piccola una città composta da 2 a 5 tessere, media da 6 a 10 e grande da 11 tessere in avanti) ma ciò può anche richiedere molto tempo e molti seguaci. In linea di principio si deve completare una città il più rapidamente possibile e col minor numero di seguaci. Più tempo ci vuole per completare una città e più seguaci si impiegano a tale scopo (si veda più avanti "il gioco difensivo") e meno si hanno possibilità di accaparrarsi punti altrove. Di conseguenza, non si deve mai cadere nella tentazione di realizzare città enormi. Non c'è nulla di peggio che mettere tutte le proprie uova in un solo cesto: non si deve mai dimenticare che in Carcassonne tutto si incentra sul dosato impiego delle forze e sul mantenimento della potenzialità di far punti.

Le cattedrali (locande e cattedrali): costruire attorno a una cattedrale una città che, una volta completata, potrebbe garantire un enorme profitto, è spesso fonte di gravi disagi. Se gli avversari sono esperti, cercheranno ogni espediente per ostacolare il completamento della città: non appena infatti si piazza la tessera di una cattedrale in una propria città, si diventa il bersaglio principale degli attacchi avversari: si rischia quindi di sprecare tempo e risorse per sviluppare qualcosa che alla fine potrebbe non procurare punti. In linea di principio una città con cattedrale va costruita nella fase iniziale o intermedia della partita: farlo dopo è più rischioso perché diminuiscono sempre più le tessere disponibili e diventa più difficile riuscire a completare la città.



Uno spazio per voi autori
sul fogliaccio
sia sulla rivista che in rete
tutto gratis

info@tavolando.net

Criteri di costruzione

Il principio più importante da osservare nel costruire una città è senza dubbio quello di mantenere sempre aperte varie opzioni, evitando di costruire in un condizioni tali che solo un limitato numero di tessere possa servire. A questo proposito bisogna costruire nella direzione opposta a quella dove si trova il grosso delle tessere già piazzate e facendo in modo di avere il maggior numero possibile di lati liberi (lati cioè che non sono adiacenti ad altre tessere). Entrambi questi criteri danno maggiori opzioni al giocatore che costruisce la città e rendono al contempo più difficile agli avversari il tentativo di annettersi alla stessa.

Dove non si deve costruire? C'è un semplice principio al riguardo: non costruire città adiacenti ai poderi posseduti dagli avversari; così facendo si evita di dar loro punti alla fine della partita. Se si costruisce una città adiacente ad uno dei poderi avversari, bisognerà successivamente cercare di ottenere una maggioranza di contadini in quello stesso podere.

Costruire strade

A prima vista le strade non sembrano costituire una questione di primaria importanza in Carcassonne, ma l'apparenza inganna. Dopo le città le strade sono a pieno titolo la fonte secondaria di punti "subito". Le strade hanno due funzioni:

- servono come fonte secondaria di punti;
- servono a dividere i campi (e ciò può costituire un'utile tattica difensiva – si veda più avanti). Si possono utilizzare le strade anche per rendere più arduo agli avversari il completamento di una città.

Le strade non vanno mai sottovalutate e nemmeno si devono sprecare piazzandole in modo tale da non migliorare la propria situazione. In sintesi: mai sprecare i tratti di strada! Particolare attenzione va poi riservata ai tratti di strada che hanno una locanda sul lago (locande e cattedrali). Queste tessere, se usate correttamente, possono costituire una fonte primaria di punti, proprio come le città.



Shogi soluzioni,

Tsume n°1: 1.+R3a Sx3a 2.B2a+ Kx2a 3.N*3c#
Tsume n°2: 1.G*1c Lx1c 2.S3c+ Gx3c 3.R*2b#
Hisshi n°1: 1.B*1b Lx1b 2.S2e
Hisshi n°2: 1.L*2d Nx2d 2.B*1b
Tsugi no itte n°1: 1.Sx7g (se 1.Rx7g B*6f. Se 1.Nx7g Rx8f 2.P*8h B*8i 3.R7i Rx8h+)
Tsugi no itte n°2: 1.S7f (se 1.Sx6f P*7f 2.B8h P8f 3.Px8f Rx8f. Se 1.S7h P*7f 2.Bx6f Bx6f 3.Rx6f B*4d

Frequenza Ludica di Gianfranco Buccoliero

Frequenza Ludica è una trasmissione radio-web simpatica ed informativa che parla del mondo dei giochi, ascoltabile via internet dal sito di Radio Impronta Digitale.



I Web-Jay TinuZ e Paoletta riportano gli eventi ludici a livello nazionale ed internazionale a cui partecipano ed ospitano giocatori esperti per presentare al pubblico alcuni giochi in scatola, di carte, di ruolo ed astratti. Quest'ultima rubrica è curata da Gianfranco Buccoliero in arte GfB, maestro nazionale e pluricampione piemontese di othello.

Si può partecipare in diretta alla trasmissione tramite la chat di MSN con l'indirizzo :

diretta@improntadigitale.org

Non mancano news ed anticipazioni sui futuri eventi a cui si è invitati a partecipare per avvicinare tanti appassionati in cerca di nuove amicizie e voglia di divertirsi in compagnia.

Il tutto è accompagnato, come ogni programma che si rispetti, dai migliori pezzi musicali contemporanei e del passato e non mancano ovviamente premi per gli ascoltatori!

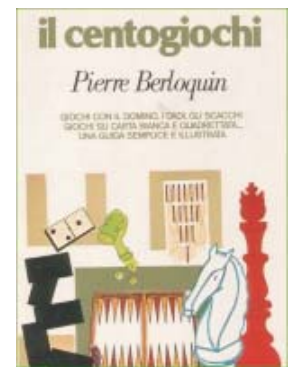
Non bisogna che dimenticare l'ultima fatica del gruppo a Lucca, dove Frequenza ludica era radio ufficiale della convention.

Libro ludico.

Titolo, Il centogiochi.

Autore, Pierre Berloquin.

Editore, A. Vallardi.



Dalla prefazione,

Più fortunati delle pedine, gli uomini non sono apertamente sottomessi alle strategie del giocatore occasionalmente, padrone della scacchiera, arbitro degli spostamenti e dei divieti. Gli uomini hanno creato le pedine a loro immagine, facendole evolvere da semplici oggetti legati alle sorprese del caso a esseri dalle proprietà complesse come negli scacchi. Il mondo dei giochi da tavolo ha un fascino magico. L'inventore, diversamente da quanto avviene per i giochi di carte, non si avvale di materiale fisso. Tutto gli è permesso: seguendo il suo estro, può trasformare in elementi di gioco pezzi di carta, matite, pedine, scacchiere, o qualsiasi altro oggetto della vita di ogni giorno. L'importante è che sappia coordinare gli elementi scelti con regole chiare e coerenti così da stimolare al massimo le facoltà ludiche dell'intelligenza.

Un libro un pò datato ma pieno di giochi, giochi su carta bianca, giochi su carta quadrettata, giochi di domino, giochi di dadi, i giochi con le 24 frecce, gli awele, giochi con pedine diverse, i giochi di dama, i giochi con gli scacchi.

Hnefatafl

Una nuova rubrica dedicata ai giochi che sono sopravvissuti al passare dei secoli, giocati ancor prima dei nonni dei nostri nonni. I giochi diventano un'incredibile macchina del tempo in grado di far sentire le stesse emozioni che hanno provato persone distanti da noi sia nel tempo che nello spazio. Una fantastica esperienza che solo la magia del gioco ci può far provare. La prima serie spetta ad un gioco nordico in voga prima dell'arrivo del gioco degli scacchi.



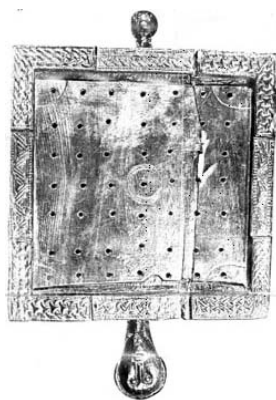
Durante il ventesimo secolo ci fu un notevole interesse in un antico gioco praticato dai Vichinghi chiamato *Tafl* oppure *Hnefatafl* da coloro che colonizzarono l'Islanda (traduzione di tavola del re). Questo gioco si distingue per la distribuzione non omogenea delle due componenti che si confrontano, il re e i suoi difensori nel centro e gli attaccanti distribuiti intorno alla tavola ed in numero superiore. Lo scopo del re è fuggire dalla tavola ed evitare di essere catturato dai nemici.

Le origini di questo gioco si sono perse nella notte dei tempi, alcuni cercano di farle risalire al gioco romano *Ludus Latruncularum* (vedi FdA 42) oppure al greco *Petteia*. I due giochi hanno comunque un'equa distribuzione delle forze, con il sistema di cattura simile a quello in uso nel gioco nordico, due pezzi amici intrappolano tra loro un singolo pezzo avversario.

Si pensa che non fosse difficile per un gioco romano raggiungere il nord Europa attraverso la Germania, infatti è abbastanza facile trovare materiali del 800 D.C., di solito una serie di pezzi contenenti un pezzo che si distingue dai due gruppi. Dalla Scandinavia il gioco fu portato in giro per l'Europa, isole Britanniche, Islanda, Groenlandia fino alla Francia, Germania ed Ucraina.

Molto diffuso prima dell'arrivo degli Scacchi, dopo di che iniziò il suo periodo di decadenza, continuò ad esser giocato solo nelle regioni più isolate, si hanno notizie in Galles, 1587, con il nome di *Tawlbrdd* e nel 1732 *Tablut* fu osservato dal botanico svedese Linnaeus in Lapponia. Da quel momento il gioco soffrì di una quasi totale eclissi, solo negli ultimi anni si è ripreso il suo studio.

Incominciamo a vedere una prima variante del gioco e tutte le sue possibili ricostruzioni ludiche quando nel 1932 una tavola di gioco fu ritrovata in Ballinderry, vicino a Moate (Irlanda).



La tavola, completa, era divisa in due parti ed è custodita nel museo nazionale di Irlanda, Dublino. La superficie di gioco consiste di una griglia 7x7 di 49 piccoli fori per l'inserimento di pioli. Intorno al foro centrale c'è un cerchio con una doppia linea, le buche nei quattro angoli sono demarcate con un arco di cerchio.

Le ricche decorazioni del bordo tavola portarono H.O.

Hencken, che documentò il ritrovamento nel 1933, a credere che il manufatto era originario del isola di Man, dove simili decorazioni era usate, ma successive ricerche mostrarono che anche i nativi facevano uso di simili disegni.

La tavola viene fatta risalire al decimo secolo ed il tipo di gioco praticato su di essa è stato oggetto di lunghe discussioni dalla sua scoperta.

Hencken era dell'idea che la tavola servisse per giocare una qualche variante di *volpe ed oche*, H.J.R. Murray lo identificò con *Hnefatafl*, Mac White si spinse più in là dichiarando che la tavola era usata per giocare a *Brandud*, una variante irlandese del Hnefatafl, R.C. Bell affermò che il gioco era una variante di un altro gioco irlandese, il *Fithcheall*, anche la natura di questo gioco non è ben sicura.

Da queste discussioni si cercherà di trovare il bandolo della matassa per ricreare una credibile ricostruzione del gioco giocato su questa tavola.

Il primo gioco ad essere candidato è il *Volpe ed oche*, esistono numerose varianti di questo gioco, ma si possono riconoscere alcuni elementi in comune. Da una parte c'è un solo pezzo la volpe che deve cercare di catturare o scappare da un certo numero di oche (pezzi deboli). Tipico esempio è una volpe contro tredici pennuti posizionati su un tavoliere a forma di croce, utilizzato anche per solitari. Hencken può aver pensato a questo gioco per via della casella centrale marcata da un doppio cerchio.



Un'altra famiglia di giochi che si distingue per una speciale casella centrale è Hnefatafl, come proposto da Murray. Hnefatafl è spesso classificato come un gioco di caccia dove un singolo pezzo, il re, nel centro del tavoliere deve scappare dagli attaccanti posti inizialmente ai bordi della tavola. Gli attaccanti possono effettuare catture, il loro scopo è di catturare il re. Diversamente da altri giochi di caccia il re è aiutato da un certo numero di guardie, inizialmente disposte intorno al re e di solito in numero inferiore agli attaccanti (circa la metà). I difensori hanno la stessa capacità di catturare come gli attaccanti.

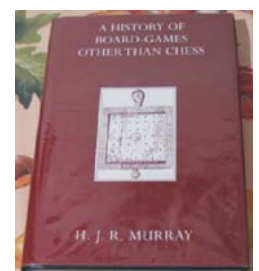
Brandub appartiene alla famiglia dei Hnefatafl, alcuni poemi citano il gioco giocato con un re e quattro difensori contro otto attaccanti, MacWhite afferma che questo gioco si adatta perfettamente alla tavola di Ballinderry.

MacWhite suggerisce che le quattro caselle ad angolo sono marcate per indicare un posto dove i pezzi non possono essere catturate.

Il Fithcheall proposto dal Bell è piuttosto meno chiaro, si assume che il gioco faccia parte della famiglia dei Hnefatafl, ma d'altra parte il Bell dice che è un gioco di uguale forza adottato dai romani.

Nel prossimo numero darò più spazio ai regolamenti, senza perdere di vista il lato ludico storico.

Un riferimento bibliografico per questo argomento potete far riferimento a materiale che trovate in rete oppure al libro *A history of board games other than chess* di H.J.R Murray.



Icehouse

Il sistema di gioco Icehouse è composto da una serie di pezzi piramidali che possono essere impilati l'uno sopra l'altro. Il sistema base consiste di 60 pezzi divisi in 4 colori (rosso, verde, giallo e blu). Ogni colore è composto da 5 pezzi grandi, 5 medi e 5 piccoli. Alla base di ogni piramide si trovano un numero di puntini in base alla dimensione, il pezzo più grande a tre puntini, il medio due, il piccolo uno. Le piramidi possono essere utilizzate insieme a carte, dadi, tarocchi e tutto quello che serve per sviluppare le proprie idee gioco.



Gli autori di questo sistema sono Andrew Looney e John Cooper. L'idea è balzata in mente a Andrew Looney mentre stava scrivendo una serie di racconti di fantascienza incentrati sulla scomparsa della civiltà marziana, a John Cooper toccò il compito di sviluppare il sistema.

In questo primo articolo vi presenterò un gioco che si è distinto in una delle competizioni che vengono lanciate ogni anno sul sito www.icehousegames.org, insieme ad altri regolamenti.

Pylon (Doug Orleans - 2005)

Giocatori, due.

Materiale, due serie complete di piramidi (un colore a testa) ed un tavoliere rettangolare di 5x6 caselle.

Scopo del gioco, fare più punti possibili.

Fase di piazzamento, i giocatori si alternano a depositare un proprio pezzo su una casella vuota fin quando il tavoliere non è pieno.

Fase impilamento, i giocatori si alternano al movimento, partendo dal giocatore che ha depositato l'ultima piramide. Il giocatore di turno sceglie una torre di piramidi oppure una singola e la deposita sopra una singola o torre di piramidi presente in una casella ortogonale adiacente, non si può muovere un pezzo su una casella vuota. Una piramide non può mai essere depositata su un pezzo più piccolo. Il gioco continua fin quando non ci sono più mosse possibili.

Punti, si guadagna un punto per ogni piramide che si è sotto una pila con una piramide del proprio colore in cima. Chi fa più punti è il vincitore.



Hextris (David J Bush - 2005)

Giocatori, due.

Materiale, una serie completa di piramidi per giocatore ed un tavoliere esagonale con 3 caselle per lato.

Scopo del gioco, formare tre gruppi di cinque pezzi del proprio colore.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, muove per primo il giocatore più giovane.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa, nel proprio turno un giocatore può depositare oppure muovere un pezzo.

Depositare il pezzo, un pezzo deve essere depositato su una casella vuota di bordo.

Movimento pezzo, ci sono due possibilità per muovere un pezzo, spostandolo in una casella vuota oppure facendo un scambio con un pezzo adiacente.

Spostamento pezzo, la piramide piccola si muove di una casella libera adiacente, la piramide media può muoversi al massimo di due caselle in linea retta, la piramide grande può muoversi di quante caselle vuole in linea retta. In tutti i casi non si possono saltare pezzi.

Scambio di pezzi, il pezzo grande si può scambiare con un pezzo adiacente medio. Un pezzo medio si può scambiare solo con un pezzo piccolo adiacente. Un pezzo piccolo si può scambiare con un pezzo grande adiacente. Si possono scambiare pezzi del proprio colore.

Gruppi connessi, quando si forma un gruppo connesso di cinque pezzi del proprio colore questi vengono ritirati dal gioco. Il gruppo deve essere composto esattamente di cinque pezzi.

Non si può passare, se un giocatore non ha mosse valide allora passa.

Icesickle (Dan Isaac)

Giocatore, due.

Materiale, un tavoliere quadrato 5x5 e un set di icehouse.

Scopo del gioco, fare più punti possibili.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto.

Deposito pezzi, i giocatori si alternano al deposito di un pezzo.

Salto pezzi, una volta che tutti i pezzi sono stati depositati, il giocatore che non ha giocato per primo effettua il primo salto. In questa fase si è obbligati a catturare saltando un pezzo. Il pezzo piccolo può saltare solo una casella, il pezzo medio due caselle, il pezzo grande tre caselle. Tutti i pezzi saltati vengono catturati, si può saltare in verticale, orizzontale o diagonale.

Punti, si sommano i puntini dei pezzi catturati.

Zertz



Un tavoliere che si riduce mossa dopo mossa

un gioco che richiede sacrifici per ottenere i massimo dei risultati.

Iniziamo la prima puntata dedicata ai regolamenti del gioco della dama con un classico, la dama turca, una variante particolare in cui le pedine si muovono in ortogonale e non in diagonale. Da notare anche la disposizione atipica delle pedine all'inizio della partita.

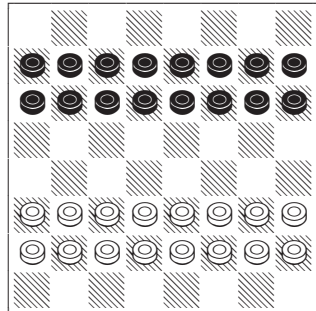
Dama turca

Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere 8x8 con 16 pedine a testa.

Scopo del gioco, catturare o bloccare i pezzi avversari.

Inizio gioco, le pedine vengono posizionate come in figura. La prima mossa spetta al giocatore bianco.



Movimento pedina, le pedine si muovono di una casella in orizzontale (sinistra - destra) oppure avanti in verticale, mai in diagonale o all'indietro.

Cattura pedina, la cattura avviene con il salto corto nelle direzioni di movimento, sono permesse catture multiple. La cattura è obbligatoria e si deve catturare il maggior numero di pedine possibili (se una pedina ha due possibili catture, con la prima cattura due pedine e con la seconda tre pedine, si è obbligati a fare la seconda). Le pedine catturate vanno subito rimosse dalla damiera.

La dama, la pedina che arriva nella fila più lontana viene promossa a dama.

Movimento dama, la dama si muove in orizzontale o in verticale di quante caselle vuole (sul modello della torre degli scacchi).

Cattura dama, la dama cattura in verticale e orizzontale con il salto lungo, sono permesse catture multiple. Nelle catture multiple non si possono fare mosse di 180°, solo mosse in linea retta oppure cambi di direzione di 90° gradi. La dama può essere catturata dalla pedina.

Ora passiamo a vedere il regolamento di Croda una variante moderna della tradizionale dama Turca.

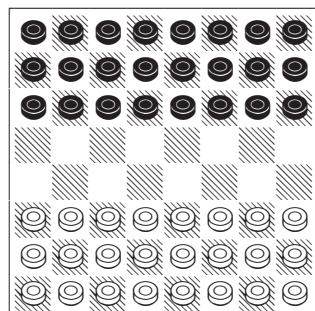
Croda (Ljuban Dedic - 1995)

Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere 8x8, 24 pedine bianche e 24 nere.

Scopo del gioco, impedire mosse valide al proprio avversario.

Inizio gioco, la disposizione delle pedine è nella figura a lato. Muove per primo il giocatore bianco.



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

Movimento pedina, le pedine si possono muovere di una casella in avanti in verticale oppure in diagonale in avanti destra o sinistra.

Cattura pedine, le pedine catturano con il salto corto in ortogonale (verticale o orizzontale) anche all'indietro.

Promozione pedina, la pedina che finisce il suo movimento sulla riga più lontana viene promossa a dama.

Movimento dama, la dama si muove come una torre degli scacchi (verticale e orizzontale di quante caselle vuole).

Cattura dama, la dama cattura avviene con il salto lungo in orizzontale e verticale. Una pedina può catturare una dama.

Le catture sono obbligatorie, sono ammesse catture multiple, si deve sempre catturare il maggior numero di pezzi e i pezzi catturati vengono rimossi solo alla fine della mossa. Non si può saltare un pezzo già catturato.

Croda può essere considerata una variante più dinamica di quella tradizionale turca, l'introduzione della mossa diagonale, che sostituisce quella laterale, è il punto di collegamento con le dame occidentali caratterizzate da un avanzamento obbligato della singola pedina in diagonale. La possibilità di un movimento laterale non è propriamente della dama e si corre il rischio di mosse perditempo, per compensare questo problema la dama turca ha lasciato l'ultima riga vuota. Con l'avanzamento automatico in Croda l'ultima riga può essere riempita.

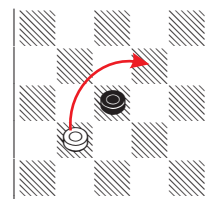
Bisogna notare che l'autore ha anche previsto durante la cattura di non rimuovere i pezzi catturati, mentre nella dama turca i pezzi vengono rimossi subito permettendo di passare su caselle liberate in precedenza.

L'utilizzo di mosse ortogonali porta ad utilizzare tutta la damiera, in altre parole si gioca su un piano ortogonale. Il gioco su un piano ortogonale da maggiori possibilità di cattura rispetto al classico piano diagonale. Inoltre si ha anche un vantaggio nei finali di partita dove una singola dama contro due avversarie ha ben poco di cui essere contenta. La variante sfrutta la mossa diagonale in minimo modo per massimizzare gli effetti.

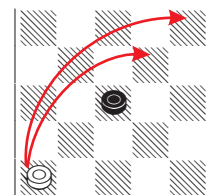
L'autore del gioco è il croato Ljuban Dedic, professore associato di matematica all'università di Split, campione nazionale nel 1989 nella ex Jugoslavia.

Due definizioni:

Cattura salto corto, il pezzo che cattura deve essere adiacente all'avversario e terminare il suo movimento esattamente nella casella libera immediatamente dopo il pezzo saltato. Il salto deve avvenire in linea retta.

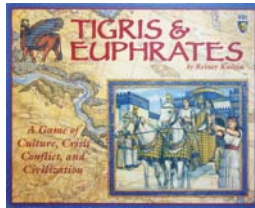


Cattura salto lungo, il pezzo che cattura può essere anche non adiacente all'avversario e terminare il suo movimento in una delle caselle libere non adiacenti al pezzo saltato. Il salto deve avvenire in linea retta.



Tigri & Eufrates

Nella lontana Mesopotamia la civiltà umana mosse i primi passi, la matematica vide la luce, una delle sette meraviglie del mondo antico, i giardini pensili di babilonia, fu costruita. Ai tempi nostri è stato ambientato uno dei giochi che considero una pietra miliare nell'arte ludica.



L'autore, Reiner Knizia, ha creato questo bel gioco utilizzando la tecnica del piazzamento di tessere. I giocatori devono sviluppare la propria stirpe piazzando sul tabellone, che rappresenta la terra tra i due fiumi, le tessere civiltà. Queste sono di quattro tipi, agricoltura (colore azzurro), religione (colore rosso), monarchia (colore nero) e commercio (colore verde). Ogni regno dovrà essere sviluppato nel modo più bilanciato possibile, in altre parole non è vincente puntare tutto su un solo campo.

Le tessere civiltà sono comuni a tutti i giocatori e vengono piazzate di turno in turno. I giocatori hanno a disposizione quattro pedine che rappresentano i propri rappresentanti (leader) nei 4 campi della civiltà. I giocatori si distinguono dallo stemma, leone, toro, vaso e



arco e non dai colori. Ogni stemma, inizialmente posizionato nella riserva, può essere sistemato in qualsiasi casella libera del tavoliere, con la restrizione che deve essere adiacente ad un tempio (tessera rossa), una volta sul terreno lo si può muovere e

perfino rimuovere dal gioco.

Quando un gruppo di tessere ha almeno una pedina stemma adiacente viene creato un regno. La particolarità di qualsiasi regno è che non può contenere due pedine dello stesso colore, troppi galli nel pollai creano problemi.

Una caratteristica del gioco è il sistema di punti durante utilizzato, nella maggior parte dei giochi si guadagnano punti per se, in questo gioco. Il vostro avversario potrà avvantaggiarsi da una vostra mossa. Per ogni tessera piazzata in un regno guadagna un punto il giocatore che ha il leader dello stesso colore della tessera depositata, se non c'è il leader di quel colore ma è presente un re (pedina nera) il punto va al giocatore a cui appartiene il re.

Elemento fondamentale per lo sviluppo della partita sono i conflitti che possono portare a sconvolgimenti sul tavoliere con eliminazione di tessere e pedine. Come nella vita reale si ha un conflitto quando uno dei potenti va a *disturbare* un suo simile nel suo regno. Possono capitare due casi, un leader viene posizionato in un regno in cui è presente un leader dello stesso colore oppure due regni si uniscono tramite il posizionamento di una tessera e nel nuovo regno ci sono uno o più leader dello stesso colore.

Nel primo caso sono gli *Dei* arbitri della contessa, ogni giocatore conta a quanti templi è adiacente il proprio leader, può capitare che uno stesso tempio dia punti ad entrambi. In vostro aiuto possono arrivare le tessere rosse tenute in mano. Chi ha la

maggioranza vince, in caso di parità avrà la meglio il difensore (colui che era presente nel regno prima del conflitto). Come conseguenza lo sconfitto deve ritirare il proprio leader e il vincitore guadagna un punto rosso.

Quando due regni si uniscono la procedura è abbastanza simile, si tiene conto del colore delle tessere dei leader in conflitto. Per esempio se il conflitto è sul commercio si conterranno le tessere verdi nel regno dell'attaccante e quelle nella terra del difensore (la tessera che ha unito diventa momentaneamente neutrale). Vince chi a più tessere, lo sconfitto dovrà togliere il suo leader ed eliminare tutte le tessere del colore del conflitto. Il vincitore guadagnerà tanti cubi quante tessere sono state eliminate più una per il leader avversario. Quando si uniscono due regni ci possono essere più di un conflitto da risolvere, saranno risolti uno alla volta (il giocatore di turno sceglierà l'ordine), ma potrebbe capitare che risolto il primo non siano più necessari altri confronti.

Ultimo punto da evidenziare è con quale sistema si dichiara il vincitore. I giocatori durante la partita accumulano i cubetti colorati (rosso, verde, blu e nero) più dei cubetti jolly color legno posti all'inizio sulle tessere rosse poste inizialmente sul tavoliere. A partita terminata ogni giocatore conta il numero di cubetti per ogni colore, poi paragona con gli altri giocatori il numero del colore con meno pezzi, chi tra i giocatori ha il numero più alto è il vincitore.

Il gioco è un bel astratto con l'ambientazione che non è per niente calata nel sistema, si potrebbero sostituire mappa, tessere e pedine con qualsiasi altro argomento.

La parte di Tigri e Eufrate che potrebbe essere più stimolante per un gioco astratto è quella relativa ai conflitti territoriali. Nel caso del gioco di Knizia si guadagnano anche dei punti, ma si potrebbe sfruttare la tecnica per la semplice eliminazione di pezzi dal tavoliere.

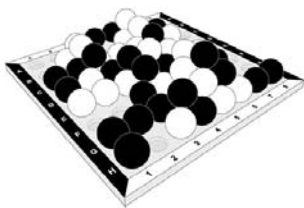
Per renderlo un astratto puro ho pensato di dare ad entrambi i giocatori lo stesso numero di tessere, centralizzarlo sulla cattura delle tessere che a fine gioco fanno guadagnare punti, con un sistema di conteggio simile all'originale. La mossa consiste in una bi-mossa, depositando una tessera oppure un pezzo. Con queste premesse qualcuno se la sente di stendere un regolamento di gioco?

Infine, dopo aver letto in dettaglio le regole, trovate i due errori riportati nella figura di sotto.



Tridimensionalità

Dopo aver visto vari aspetti del gioco di connessione andiamo a scoprire la terza dimensione applicata a questa categoria, con due giochi del autore australiano Cameron Browne a cui si devono i libri *Connection games* ed *Hex strategy*.



In rete trovate la sua pagina all'indirizzo members.optusnet.com.au/cameronb/.

Non vi spaventate della strana fotografia che troverete.

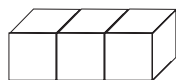
Druid (Cameron Browne - 2004)

Giocatori, due.

Materiale, tavoliere quadrato 10x10, due tipi di pezzi, *Sarsens* (singolo cubo) e *Lintels* (tre cubi in linea). Ogni giocatore un numero illimitato di questi due tipi di pezzi del proprio colore.



Sarsens

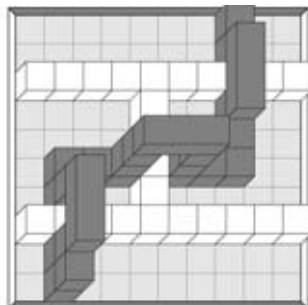


Lintels

Scopo del gioco, unire con una linea ininterrotta del proprio colore due lati opposti del tavoliere. Il nero i lati orizzontali, il bianco i lati verticali. In figura sotto la vittoria del nero.

Inizio gioco, il tavoliere è inizialmente vuoto e la prima mossa spetta al bianco.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa depositando un pezzo del proprio colore sul tavoliere. Tutti i pezzi devono essere allineati con le caselle del tavoliere. I *sarsens* possono essere depositati direttamente sulla tavola di gioco oppure su pezzi dello stesso colore, i *lintels* non devono essere piazzati direttamente sul tavoliere, ma devono essere posizionati su altri pezzi ed almeno due di questi pezzi devono essere dello stesso colore.



Se vi piace giocare con le biglie di vetro vi consiglio un secondo gioco di Cameron, *Akron*, dove si possono costruire piramidi di vetro.

Akron (Cameron Browne - 2002)

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 9x9, 40 biglie nere ed altrettante bianche.

Scopo del gioco, per giocatore bianco unire i due lati verticali con un percorso ininterrotto di proprie biglie e per il giocatore nero unire i due lati orizzontali.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al bianco.

Il gioco, i giocatori si alternano a depositare una propria biglia su una casella vuota del tavoliere oppure muovendone una sul tavoliere.

Movimento biglia, una biglia si può muovere su una casella vuota adiacente ad almeno una biglia dello stesso colore connessa ad essa. Nella figura 1 i cerchi gialli rappresentano caselle in cui il pezzo A si può muovere.

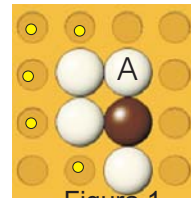


Figura 1

Una casella valida può essere una del tavoliere oppure una biglia può essere sostenuta da altre quattro ad un livello più alto del tavoliere, la figura 2 è la situazione prima della mossa, la figura 3 è la situazione dopo la mossa.



Figura 2

Una biglia che sostiene direttamente solo una biglia può essere mossa, con conseguente caduta della biglia sostenuta, vedi figura 4 dove si è mossa la biglia nera della figura 3.

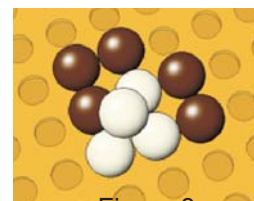


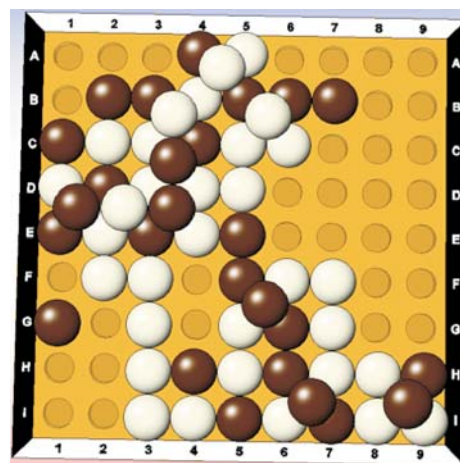
Figura 3

Se una connessione attraversa una connessione avversaria ad un livello più alto quella a livello più alto prevale.



Figura 4

Nella figura di sotto il bianco ha connesso con successo i bordi orizzontali.



Le figure di Akron sono state create con il programma di gioco, scaricabile sul sito di Cameron.

Entrambi i giochi possono essere giocati in rete sul sito Richard's server, www.gamerz.net/pbmserv/



www.swahili.it/bao/

Scacchi Cannibal

Lo studio di questa variante è stato preso dal numero 76 di Eterosacco, la rivista della gloriosa Associazione Italiana Scacchi Eterodossi.

Gli scacchi Cannibal sono un gioco composto dagli Scacchi Progressivi (vedi FdA 4) e dagli Scacchi ad Assorbimento.



Come nei Progressivi viene usata la cadenza progressiva. Quando un pezzo effettua una cattura assorbe i poteri del pezzo catturato. Si vengono quindi a creare sulla scacchiera nel corso della partita una serie di pezzi eterodossi, combinazione di quelli tradizionali.

Una variante a cadenza progressiva degli Absorption chess, gioco pubblicato nel Volume BOYER 1954 a seguito di segnalazione del Maestro Internazionale Conel Hugh O'Donel Alexander.

E' stato proposto in versione progressiva da Ralph Betza nel 1974 sulle pagine di Nostalgia (rivista dell'associazione americana chess variant). Nella versione originaria il gioco ha infatti poco interesse essendo praticamente impossibile il più delle volte semplificare la posizione con cambi di pezzi.

Regolamento

1. Tutte le regole degli scacchi Progressivi Italiani restano valide tranne per quanto di seguito specificato.

2. Ogni pezzo che effettui una cattura, assorbe i poteri del pezzo catturato. Se un pezzo effettua più catture, i poteri assorbiti vengono cumulati. I poteri assorbiti vengono conservati fino al termine della partita e, in caso di cattura, integralmente trasferiti al pezzo catturante.

3. Il Re che abbia assorbito i poteri di Donna, Torre o Alfiere, non può eseguire una mossa in cui transiti attraverso case controllate da pezzi avversari; può farlo invece nel salto di Cavallo. Purchè osservi questa condizione, può sfuggire a uno scacco sfruttando detti poteri, e anche dare scacco e scacco matto a distanza al Re avversario.

4. Un pezzo che abbia assorbito i poteri dell'Alfiere, può eseguire una mossa di Alfiere tanto su case chiare quanto su case scure.

5. Un pezzo che abbia assorbito i poteri del Pedone, può promuovere (perdendo detti poteri) solo raggiungendo l'ultima traversa con una mossa di Pedone; trovandosi sulla propria prima traversa, non può eseguire una mossa di Pedone; trovandosi sulla propria seconda traversa, può eseguire il doppio passo; può catturare en passant.

6. Il Pedone che raggiunga l'ultima traversa, promuove normalmente. Qualora avanzando abbia effettuato catture e assorbito altri poteri, questi non vengono persi con la promozione, ma aggiunti ai poteri del pezzo prescelto.

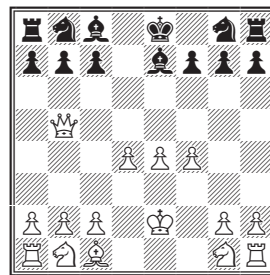
7. Non è consentito l'arrocco con un pezzo che abbia assorbito i poteri della Torre e si trovi nella casa angolare.

Qui di seguito vi presento una partita tratta dal 13° campionato, Cesaro-Forzoni:

Notazione. Dopo ogni cattura, si riporta il simbolo del

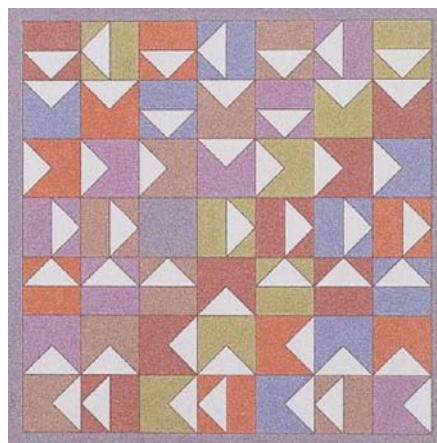
pezzo catturato, a meno che i suoi poteri siano già detenuti dal pezzo catturante; i pezzi multipli vanno indicati con i simboli di tutti i pezzi da cui sono composti, in ordine decrescente: R DTACP.

1. e4
2. e5 ♔f6
3. ♕f3 ♕:f6 ♕
:e5=♕ ♖ +
4. ♘e7d6
d:e5=♕ ♖ ♕ ♖ b5
5. ♘c4 ♔e2 d4 f4
♘:b5=♕ ♖ + (Diagr. 1)
- 6.!! C6 ♘f5 ♗f6 ♔d7 ♘f8 c:b5=♕ ♖ +
7. C4 ♘d2 ♘b4 ♘:f8 ♘:g7=♘ ♖
♘ ♖:h8=♕ c:b5=♕ ♖ +
8. ♗C6 ♖:h8=♕ ♘:e4=♘ ♖ ♘ ♖ c2 ♗e4
♕:d4=♕ ♖ ♕ ♖ f2#



Questo è tutto, ma la partita poteva finire un pò prima, qualcuno ha qualche idea?

Tavolieri originali



Vi propongo un altro curioso tavoliere che aspetta degli intrepidi autori. La disposizione asimmetrica delle frecce e dei colori potrebbe essere utilizzata per un gioco a percorso. Buon lavoro.

Arte ludica, Zertz.

