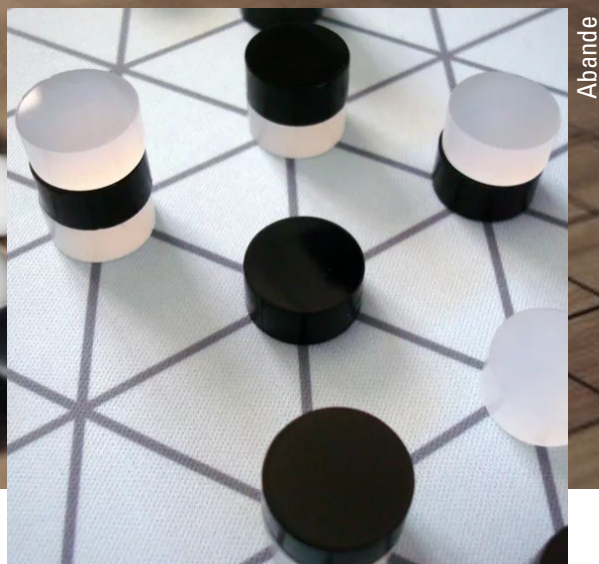


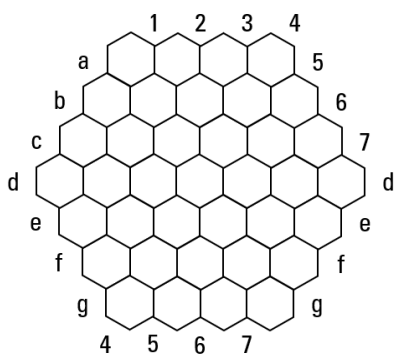
Astratti PerGioco

Newsletter #81 | 1° novembre 2024 | www.pergioco.net



Abande

Abande



Il gioco, ideato nel 2005 da Dieter Stein, si sviluppa su un tavoliere formato da trentasette caselle esagonali. Ogni giocatore ha a disposizione diciotto pedine che inizialmente si trovano fuori dal tavoliere, pronte per essere introdotte nel corso della partita.

Il Nero apre il gioco, posizionando una delle sue pedine su una casella libera del tavoliere. Da quel momento i giocatori si alternano nelle mosse, con il turno successivo che spetta al Bianco, e possono scegliere tra le seguenti azioni:

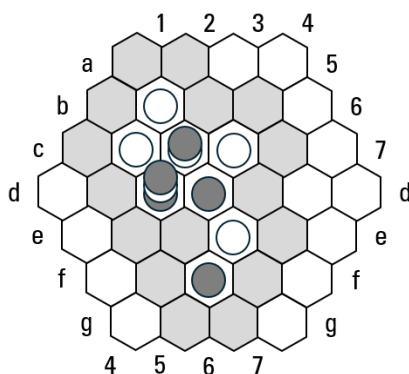
a) Collocare una nuova pedina su una casella libera, purché questa sia adiacente ad almeno un'altra pedina (di qualsiasi colore) o ad una pila sormontata da una pedina di qualsiasi colore;

b) Muovere una pedina del proprio colore oppure una intera pila di pedine, a condizione che la pila sia controllata da una pedina del proprio colore. Pedine e pile si

muovono di una casella in qualsiasi direzione; le pile non possono mai essere divise. La casella di arrivo deve essere occupata da una pedina avversaria o da una pila controllata da una pedina avversaria. Le pile non possono pertanto muoversi su caselle libere oppure su caselle occupate da pedine o pile del proprio colore. Non sono consentite le mosse che portano alla creazione di pile composte da più di tre pedine;

c) Passare il turno: questa opzione è consentita solo se il giocatore non ha più pedine disponibili fuori dal tavoliere.

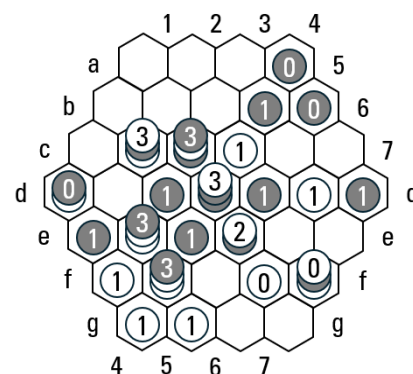
Una condizione fondamentale è che tutti i pezzi sul tavoliere rimangano connessi in ogni fase del gioco; non sono ammesse mosse che dividano il gruppo in più parti. Il Nero ha inoltre la facoltà di effettuare catture solo a partire dalla sua terza mossa.



Nell'esempio qui sopra il giocatore di turno può collocare una nuova pedina su una delle caselle grigie

oppure può muovere uno dei pezzi sul tavoliere: il Bianco può muovere b2-c3, c2-c3, c4-c3, c4-d4; il Nero può muovere c3-c2, c3-b2, c3-c4, f5-e5. Si noti, ad esempio, che il Bianco non può muovere c2-d3 (perché si formerebbe in d3 una pila con più di tre pedine) né e5-d4 o e5-f5 (perché il gruppo di pezzi connessi verrebbe separato in due parti).

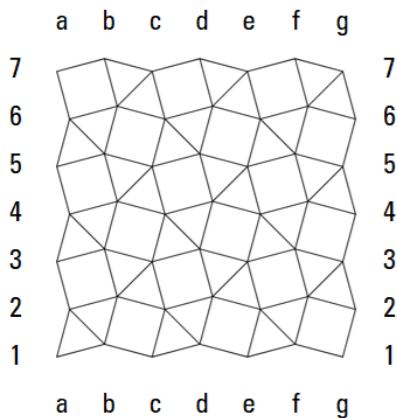
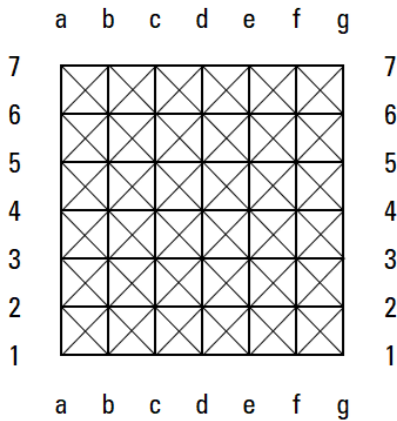
La partita si conclude quando entrambi i giocatori passano il turno consecutivamente. A questo punto si procede al conteggio dei punti: ogni singola pedina adiacente ad almeno un pezzo avversario vale un punto, ogni pila di due pedine adiacente ad almeno un pezzo avversario vale due punti, ogni pila di tre pedine adiacente ad almeno un pezzo avversario vale tre punti. Vince il giocatore con il punteggio complessivo più alto; in caso di pari punti la partita termina in parità.



Nell'esempio qui sopra il Bianco ottiene tredici punti ed il Nero quindici.

Varianti

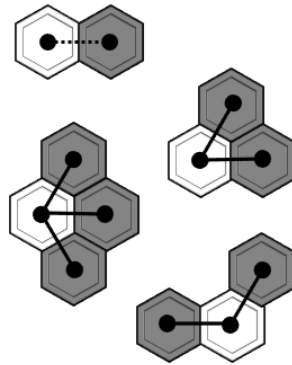
Tavolieri alternativi. Il gioco può svolgersi anche sulle intersezioni di tavolieri alternativi, con lo stesso numero di pedine a disposizione di ciascun giocatore.



Variante Abande Libre. Questa variante del 2009, dello stesso autore, introduce una versione innovativa del gioco, giocata su un tavoliere virtuale formato dalle pedine esagonali che i giocatori posizionano progressivamente. Le regole restano perlopiù invariate rispetto al gioco base, ma in questa versione si distingue tra due tipi di connessione tra i pezzi:

a) **Connessione Debole:** un pezzo è considerato debolmente connesso se è adiacente a un solo altro pezzo, di qualsiasi colore; b) **Connessione Forte:** un pezzo è fortemente connesso se è adiacente ad almeno due pezzi, di qualsiasi colore.

Negli esempi riprodotti nella figura seguente il pezzo bianco in alto è debolmente connesso, gli altri pezzi bianchi sono invece fortemente connessi.



Il Nero apre il gioco, posizionando la sua prima pedina su una casella virtuale. Il Bianco risponde con una sua pedina adiacente a quella del Nero, e da quel momento i giocatori si alternano nel posizionare i pezzi, con il Bianco che gioca per primo. Le azioni possibili sono le seguenti:

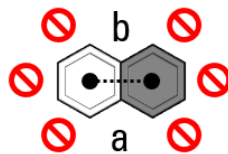
a) Collocare una nuova pedina: la pedina può essere posizionata solo su uno spazio libero adiacente ad almeno due pezzi (connessione forte) o, se adiacente a un solo pezzo, quest'ultimo deve essere fortemente connesso;

b) Muovere una pedina: un giocatore può spostare un proprio pezzo secondo le regole del gioco base, ma in questo caso la regola della forza di connessione non è applicata;

c) Passare il turno: come nel gioco base, un giocatore può passare il turno solo quando non ha più pedine disponibili fuori dal tavoliere.

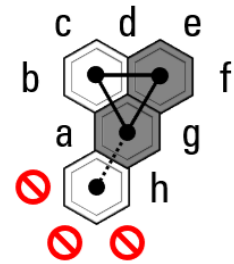
Anche in questa variante il Nero può effettuare catture solo a partire dalla sua terza mossa.

Nella figura qui sotto il Nero, alla seconda mossa, può collocare una pedina solo negli spazi "a" e "b", poiché entrambi garantiscono una connessione forte.

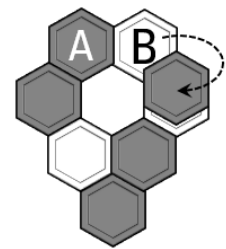


Nella figura successiva, il giocatore di turno ha la possibilità di collocare una nuova pedina in diversi spazi che garantiscono connessioni forti (a, b, c, d, e, f, g, h). Gli spazi in basso sono esclusi, in quanto

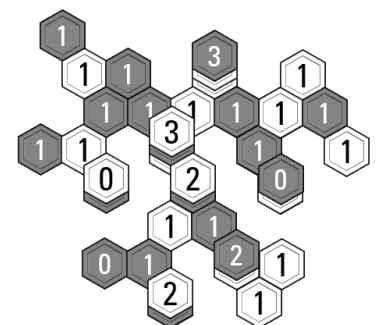
adiacenti ad un pezzo debolmente connesso.



Nella figura che segue, il Bianco può muovere la pedina B sulla pila adiacente. Anche se dopo la mossa il pezzo A risulta debolmente connesso, la mossa è comunque valida. L'altezza della pila non influisce sulla forza della connessione, quindi la risultante pila di tre pedine può rivelarsi debolmente connessa.



Il conteggio dei punti avviene con le stesse modalità del gioco base. Nell'esempio in basso il Bianco ottiene sedici punti ed il Nero quindici.



Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano ©.
Contatti: info@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina
www.pergioco.net/abande.html.

Il copyright e tutti i diritti relativi ai giochi (marchio, tavoliere, regole) appartengono ai loro autori ed editori.

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

