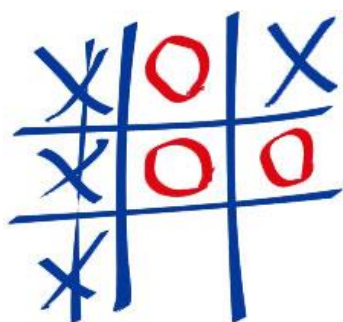


Astratti PerGioco



Newsletter #41 | 7 aprile 2023 | www.pergioco.net

Filetto



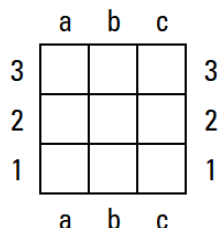
Il Filetto viene ricordato da Ovidio nel terzo libro dell’*Ars Amatoria*: ‘Parva tabella capit ternos utrimque lapillos / in qua vicisse est continuasse suos’ (“La piccola scacchiera riceve tre sassolini per parte / e vincere consiste nell’allineare i propri su di essa”). Il Filetto è un gioco molto popolare presso gli Antichi Romani, anche se la sua origine sembra essere ancora più antica: in Cina il gioco è infatti noto ai tempi di Confucio con il nome di Luk Tsut k’i. Nel Medioevo è uno dei giochi più popolari in Europa ed in particolare in Inghilterra: i tavolieri che ancora oggi si vedono incisi sui sedili del coro dell’Abbazia di Westminster o delle Cattedrali di Canterbury, di Gloucester, di Norwich o di Salisbury, lo testimoniano.

Con il termine Filetto sono noti due giochi ben distinti: il Mulino ed il Tris. In entrambi l’obiettivo è allineare tre delle proprie pedine lungo una linea retta. È senz’altro preferibile usare il termine Filetto

per il gioco che si sviluppa su un tavoliere di tre caselle (o intersezioni) per tre, in cui le pedine non sono mobili; nel Mulino, invece, una volta terminata la fase in cui si collocano le pedine sul tavoliere, si passa alla fase di movimento.

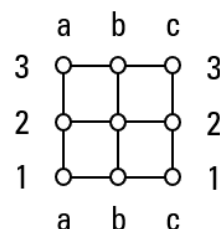
Il Filetto è anche un popolarissimo gioco per carta e matita, noto anche come Fila Tre, Tria, Crocetta e Pallino, Cerchi e Croci, ecc. Negli Stati Uniti il gioco è noto come Tic-tac-toe, mentre nel Regno Unito si chiama Noughts and Crosses. Il termine Filetto si usa, oltre che per il gioco, anche per identificare l’obiettivo del gioco stesso e cioè la fila di tre pedine dello stesso colore. Con l’espressione Giochi di Filetto si usa anche definire l’insieme dei Giochi di Allineamento sia classici che moderni.

Il gioco è composto da un tavoliere 3x3 e da nove pedine di due diversi colori (cinque di un colore e quattro dell’altro). Nella versione classica si usa il tavoliere riprodotto nella figura qui sotto e le pedine si posizionano nelle caselle.



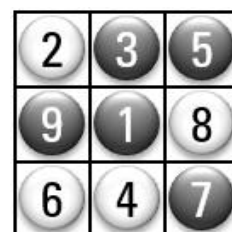
Si possono trovare anche tavolieri come quelli riprodotti nella figura seguente, in cui le pedine si

posizionano negli incroci (o intersezioni).



Inizia indifferentemente uno dei due giocatori. La mossa consiste nel posizionare una nuova pedina del proprio colore in una qualsiasi casella (o intersezione) libera del tavoliere. Una volta giocate, le pedine non possono muovere; in questo gioco non esiste la cattura.

L’obiettivo è quello di realizzare per primi un filetto e cioè una fila ininterrotta di tre pedine del proprio colore; questo allineamento può essere orizzontale, verticale o diagonale. Quando un giocatore realizza la fila di tre pedine, la partita ha termine anche se rimangono ancora altre pedine a disposizione dei giocatori. Nel caso in cui nessuno dei giocatori riesca a realizzare un filetto, la partita finisce in pareggio, come nella partita riprodotta nella figura qui sotto.



Varianti

Varianti con Pedine Mobili. Nella sua forma più antica il Filetto si gioca su un tavoliere 3x3 con sei pedine, tre per ogni giocatore. Dopo aver giocato le pedine, se nessuno dei due giocatori ha realizzato un filetto, si continua a giocare muovendo a turno una sola pedina in una casella libera ortogonalmente adiacente. Sono esistite anche varianti con movimenti diagonali: per queste usiamo il termine Mulino 3x3.

Variante Controfiletto (A Perdere). In questa variante vince il giocatore che costringe l'avversario a fare filetto.

Variante Filetto Pazzo. In questa variante ogni giocatore può giocare una pedina del colore che preferisce; vince il giocatore che realizza per primo un filetto di qualsiasi colore.

Filetto Duale. Il gioco, citato come Dual Tic-Tac-Toe nel sito web di João Pedro Neto 'The World of Abstract Games', prevede un tavoliere di dimensioni variabili, ma non più piccolo di 2x3, e vuoto all'inizio della partita, sul quale il giocatore di turno deve collocare una pedina di uno qualsiasi dei due colori in uso. Vince il primo giocatore che realizza un allineamento ortogonale o diagonale di tre pedine dello stesso colore.

Variante 4x4. In questa variante si utilizzano un tavoliere 4x4 e 16 pedine.

Variante 5x5. In questa variante si utilizzano un tavoliere 5x5 e 25 pedine.

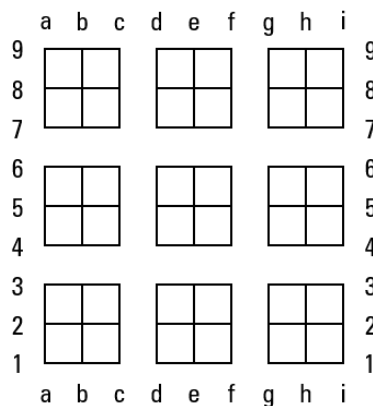
Variante Campo Aperto. In questa variante si utilizzano un tavoliere composto da un numero imprecisato di caselle ed un numero indefinito di pedine. In questo caso il filetto da realizzare è di cinque pedine ed il gioco diventa molto simile al Gomoku.

Variante Pro. In questa variante si continua a giocare anche dopo la realizzazione del primo filetto. Se l'altro giocatore, alla mossa successiva, riesce a fare filetto, il primo giocatore vince solo un punto,

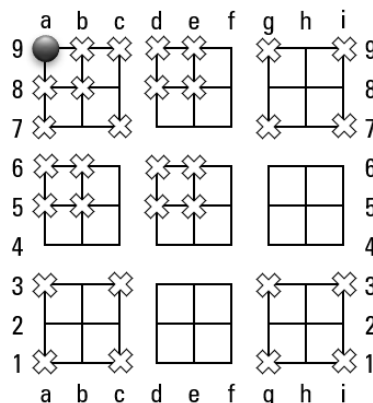
altrimenti ne vince due. La vittoria vale invece tre punti se il primo giocatore al suo turno riesce ancora a fare un secondo filetto.

Filetto Numerico. In questa variante ideata dal matematico Ronald Lewis Graham (1935-2020) le pedine sono numerate da 1 a 9. Il primo giocatore gioca con i numeri dispari, il secondo giocatore gioca con i numeri pari. Vince il primo giocatore che realizza un filetto con pedine di qualsiasi colore con numeri la cui somma sia di almeno 15 punti.

Filetto 4D. Il gioco, ideato da Sean Bridges nel 1988, utilizza un tavoliere 3x3x3x3, che può essere sviluppato su un piano a due dimensioni come illustrato qui sotto.



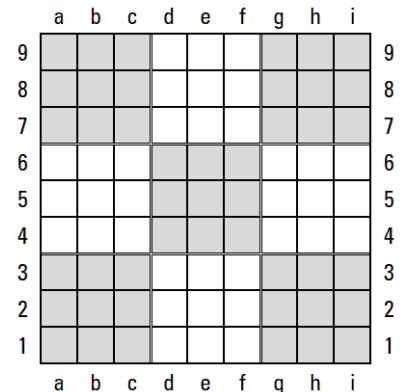
Il giocatore di turno deve collocare una pedina del proprio colore in una qualsiasi intersezione libera del tavoliere.



Ogni intersezione è collegata con altre, appartenenti a diversi mini-tavoliere 3x3, come esemplificato nella seconda figura. La pedina in a9, ad esempio, può appartenere ai seguenti allineamenti di tre pedine: a9-b9-c9, a9-a8-a7, a9-b8-c7, a9-a6-a3, a9-a5-a1, a9-b6-c3, a9-b5-c1, a9-

d6-g3, a9-e5-i1, a9-d5-g1, a9-e6-i3, a9-d9-g9, a9-e9-i9, a9-d8-g7, a9-e8-i7. Una volta riempite tutte le ottantuno intersezioni del tavoliere, vince il giocatore che ha realizzato il maggior numero di allineamenti di tre pedine.

Superfiletto. Il gioco viene ideato da Mark Asperheim e Cris Van Oosterum nel 2008 e si sviluppa su un tavoliere 9x9, costituito sostanzialmente da nove mini-tavoliere 3x3. Il primo giocatore colloca una propria pedina in una qualsiasi casella vuota del tavoliere; il giocatore successivo colloca una propria pedina in una casella vuota del mini-tavoliere corrispondente alla posizione relativa della pedina precedentemente giocata dall'avversario. Se, ad esempio, il primo giocatore gioca in f6, che si trova in posizione nord-est nel mini-tavoliere centrale, il giocatore successivo dovrà giocare nel mini-tavoliere che si trova in posizione nord-est del tavoliere 9x9 e cioè nell'area delimitata dalle caselle g9, g7, i7, i9.



Il mini-tavoliere viene "conquistato" dal primo giocatore che riesce a realizzare un filetto al suo interno. L'obiettivo del gioco è formare un filetto nel tavoliere 9x9 con i mini-tavoliere che via via vengono conquistati.

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

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