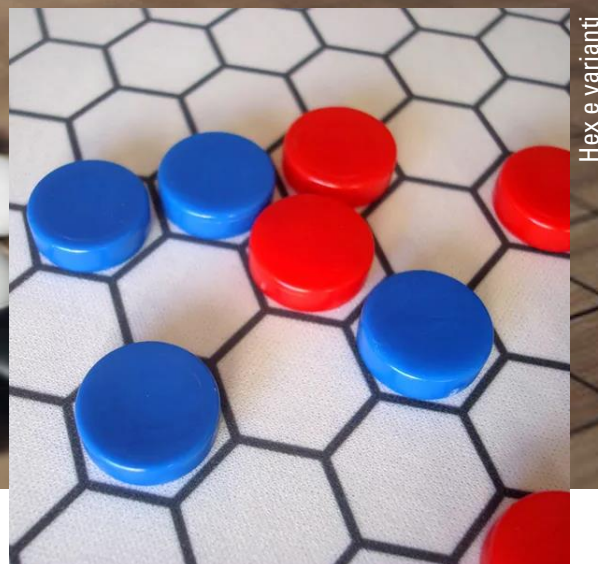


Astratti PerGioco

Newsletter #26 | 9 settembre 2022 | www.pergioco.net



Hex e varianti

Hex e varianti



Il gioco viene ideato dal danese Piet Hein nel 1942, che lo chiama inizialmente Poligon (o Polygon). Un gioco molto simile viene ideato in modo indipendente anche dal matematico John Forbes Nash nel 1948, dandogli semplicemente il nome di "Nash". Il gioco prende definitivamente il nome di "Hex" nel 1952, quando la Parker Brothers ne decide la produzione industriale e la sua distribuzione sul mercato.

Il gioco è composto da un tavoliere romboidale con 121 caselle esagonali (11 per lato) e da 122 pedine di due colori diversi.

Inizialmente il tavoliere è vuoto (come nella figura in basso a sinistra) ed il giocatore di turno deve collocare una nuova pedina del proprio colore in una qualsiasi casella libera del piano di gioco. Una volta collocate, le pedine non possono muovere, né essere catturate.

Obiettivo del gioco è connettere con una fila ininterrotta di proprie pedine i due lati del tavoliere contrassegnati dal proprio colore. Le quattro caselle poste agli angoli del tavoliere (a1, k1, k11, a11) sono, ai fini del gioco, possibili punti di partenza o di arrivo di entrambi i giocatori.

Quando uno dei giocatori raggiunge l'obiettivo, viene dichiarato vincitore e la partita si interrompe immediatamente. Una partita non può mai terminare in parità.

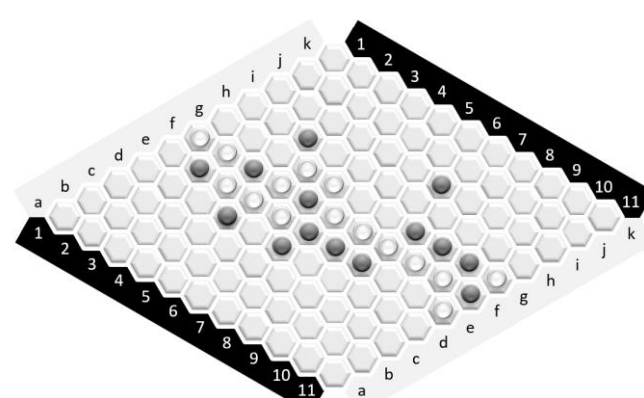
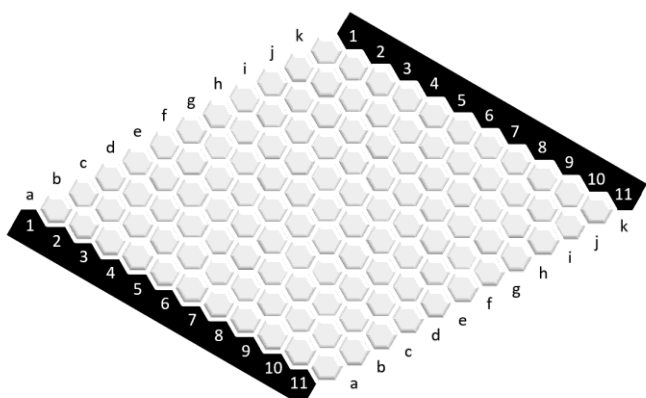
Nel diagramma in basso a destra è riprodotta, a titolo di esempio, la posizione finale di una partita vinta dal Bianco.

Varianti

Il giocatore che inizia il gioco gode di un indubbio vantaggio. Nel corso degli anni gli esperti hanno cercato di porre rimedio a questo limite introducendo una serie di varianti con lo scopo di annullare il vantaggio della prima mossa. Alcune di queste non sono incompatibili fra loro e possono anche essere adottate contemporaneamente.

Variante Cambio Colori. In questa variante, dopo la prima pedina giocata in apertura, il secondo giocatore può decidere di scambiare i colori fra i due giocatori. L'esercizio di questa opzione vale come una mossa: infatti, in questo caso il primo giocatore gioca di nuovo, ma questa volta con l'altro colore.

Variante Zona Vietata. In questa variante non è consentito occupare alla prima mossa del primo giocatore una delle caselle centrali (k1, j2, i3, h4, g5, f6, e7, d8, c9, b10, a11).



Variante Punteggio. In questa variante viene assegnato al vincitore un punteggio calcolato sulla base del numero di pedine usate per chiudere il suo gioco. La partita successiva si svolge a colori invertiti. Il vincitore è colui che nelle due partite ottiene il punteggio più basso.

Variante Due Pedine. In questa variante il secondo giocatore ha la possibilità, ma solo dopo la prima mossa del primo giocatore, di collocare non una, ma due pedine.

Variante Pedine Casuali. In questa variante le prime quattro pedine (due per giocatore) vengono posizionate a caso, ad esempio per sorteggio delle caselle o ricorrendo ad una persona estranea al gioco.

Variante Mosse speculari. In questa variante un giocatore non può effettuare più di due mosse consecutive speculari rispetto a quelle compiute dall'avversario.

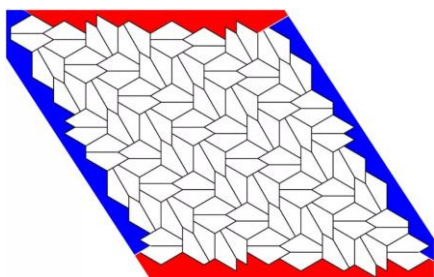
Varianti su tavolieri diversi. Il gioco può svolgersi anche su tavolieri romboidali di dimensioni diverse (13x13, 14x14, 19x19, ecc.) oppure su tavolieri tipici di altri giochi (scacchiere o altri tavolieri quadrati o rettangolari, goban, utilizzando le intersezioni invece delle caselle).

Hex a Perdere (o Reverse Hex). In questa variante vince il giocatore che costringe l'avversario a connettere i lati del proprio colore.

Altre varianti

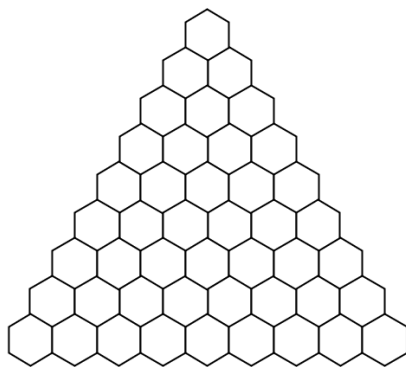
Esistono molti giochi di connessione ispirati all'Hex. Ne presentiamo alcuni.

Pex. Il gioco viene ideato da David J. Bush nel 2008 e si sviluppa su un particolare tavoliere, composto da caselle costituite da pentagoni convessi e congruenti.

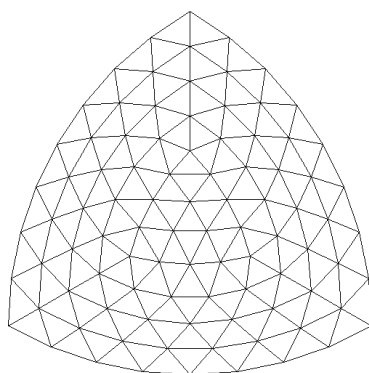


Le regole sono uguali a quelle del gioco Hex. Viene normalmente utilizzata la variante Cambio Colori.

Y. Il gioco "Y" viene descritto da John Milnor all'inizio degli anni '50 e viene ideato in modo indipendente nel 1953 da Craige Schensted e Charles Titus. Si sviluppa su un tavoliere triangolare, composto da 45 caselle esagonali. Il giocatore di turno deve collocare una nuova pedina del proprio colore in una qualsiasi casella libera del piano di gioco. Una volta collocate, le pedine non possono muovere, né essere catturate. Obiettivo del gioco è connettere con una fila ininterrotta di proprie pedine i tre lati del tavoliere. Ciascuna delle tre caselle d'angolo conta come appartenente ad entrambi i lati del tavoliere a cui è adiacente.



Il gioco può svilupparsi su tavolieri di differenti dimensioni (8x8x8, 13x13x13, 19x19x19, ecc.) oppure sul particolare tavoliere riprodotto qui sotto. In quest'ultimo caso le pedine vengono giocate sulle intersezioni e non nelle caselle.



Nex. Il gioco viene ideato da João Pedro Neto nel 2004 e si sviluppa sullo stesso tavoliere dell'Hex. Il giocatore di turno può effettuare una delle seguenti mosse alternative:
a) Collocare su caselle libere del

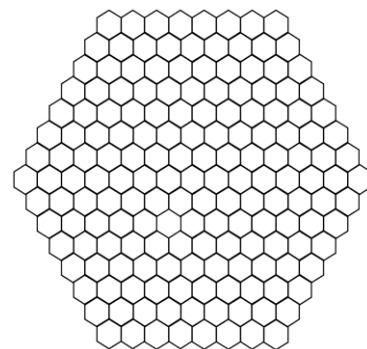
tavoliere una delle pedine del proprio colore e una pedina neutra;

b) Sostituire due pedine neutre presenti sul piano di gioco con pedine del proprio colore e sostituire una differente pedina del proprio colore con una pedina neutra.

Ciascuna tipologia di mossa deve essere eseguita in modo completo, senza tralasciarne una parte.

Obiettivo del gioco è lo stesso di quello dell'Hex: connettere con una fila ininterrotta di proprie pedine i due lati del tavoliere contrassegnati dal proprio colore.

Unlur. Il gioco viene ideato da Jorge Gomez Arrausi nel 2002 e si sviluppa su un tavoliere composto da 169 caselle esagonali. Il giocatore che gioca con le pedine nere ottiene la vittoria collegando tre lati del tavoliere; il giocatore che gioca con le pedine bianche vince collegando due lati opposti del tavoliere. Gli angoli sono considerati appartenenti ad entrambi i lati adiacenti. Se un giocatore realizza contemporaneamente l'obiettivo di entrambi i giocatori, perde la partita.



Durante la fase iniziale ciascun giocatore colloca una pedina nera in una casella libera del tavoliere. Il primo giocatore che passa (che rinuncia cioè alla propria mossa) diventa Nero ed il suo avversario, con il Bianco, inizia la partita. Il gioco poi prosegue normalmente.

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/hex.html