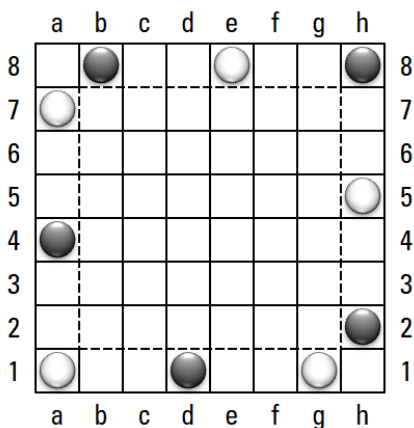


Astratti PerGioco

Newsletter #69 | 10 maggio 2024 | www.pergioco.net



Lanrick



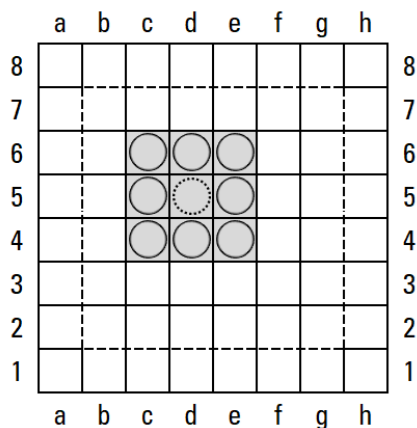
Lanrick viene ideato tra il 1880 ed il 1881 da Lewis Carroll e si ispira al racconto in versi "La Signora del Lago" di Walter Scott (1810). Il gioco utilizza un semplice tavoliere di otto caselle per lato, che rappresenta il prato di Lanrick, citato da Scott. Ciascun giocatore dispone di cinque pedine che dovrà cercare di radunare nelle caselle di volta in volta prescelte come luogo del "rendezvous". La pedina che non riesce a raggiungere una di queste caselle viene eliminata. Il gioco prosegue scegliendo via via un numero inferiore di caselle per il rendezvous ed eliminando di volta in volta una pedina. La partita si conclude quando un giocatore riesce a ridurre lo schieramento dell'avversario ad una pedina soltanto.

Il gioco si svolge in sette fasi o sessioni, ciascuna delle quali è

caratterizzata da un diverso rendezvous. Il primo rendezvous coinvolge nove caselle e quelli successivi otto, sette, sei, cinque, quattro e tre caselle.

La disposizione iniziale è quella mostrata nella figura a sinistra. Il primo giocatore sceglie una casella libera qualsiasi delle trentasei caselle centrali del tavoliere e vi posiziona una moneta o un qualsiasi altro segnalino: il primo rendezvous avrà luogo in quella casella e nelle otto adiacenti. Anche nei rendezvous successivi la moneta andrà collocata in una casella libera, scelta fra le trentasei caselle centrali del tavoliere.

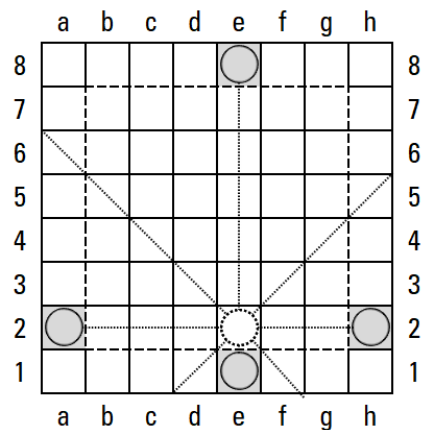
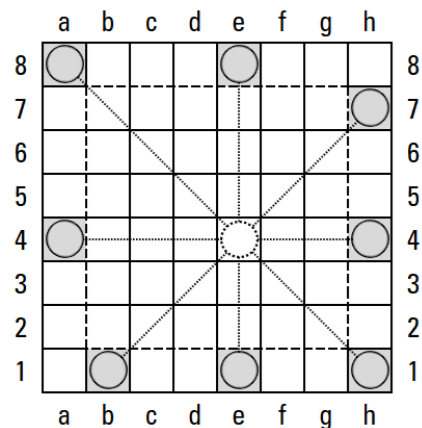
Nell'esempio qui sotto il primo giocatore ha collocato la moneta in d5: le caselle da raggiungere sono tutte quelle contrassegnate dal colore grigio.



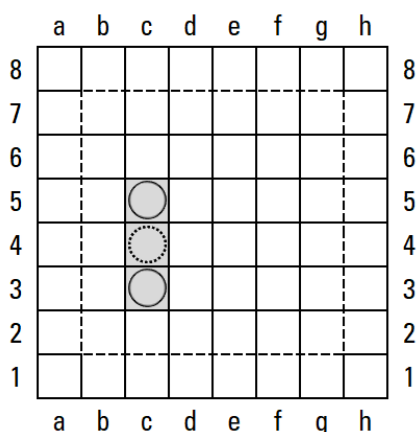
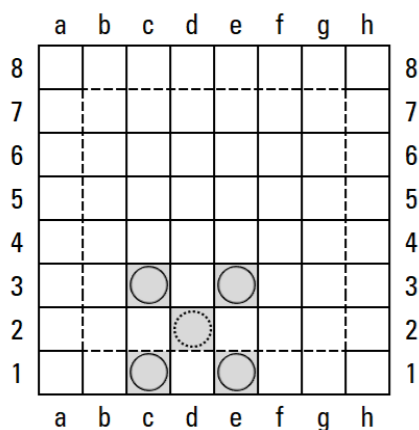
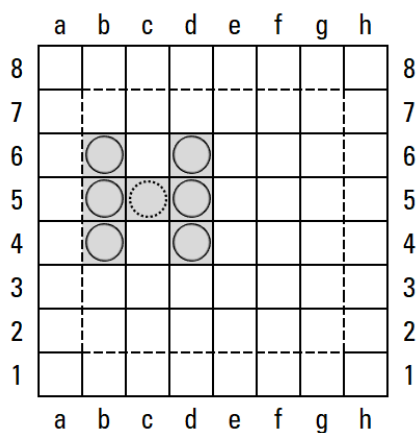
I rendezvous "dispari" coinvolgono caselle tutte adiacenti alla moneta collocata, mentre quelli "pari" si

sviluppano sui bordi del tavoliere, su caselle idealmente raggiungibili dalle linee ortogonali o diagonali che partono dalla casella centrale scelta dal giocatore di turno.

Nelle figure seguenti vediamo alcuni esempi di rendezvous pari. Si noti che la casella centrale, su cui è posta la moneta, non fa parte del rendezvous.



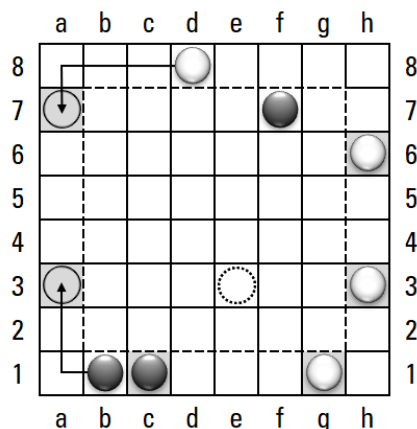
Nelle figure successive vediamo invece alcuni esempi di rendezvous con caselle di numero dispari.



Il primo rendezvous viene scelto dal primo giocatore ed il secondo giocatore è il primo a muovere. In ciascuna delle sette sessioni di gioco la prima mossa di ciascun giocatore consente di muovere una propria pedina di due caselle in qualsiasi direzione possibile, ortogonalmente o diagonalmente, oppure due proprie pedine di una sola casella. Nei turni successivi ciascun giocatore dispone di un movimento complessivo che corrisponde al numero di pedine del proprio colore rimaste in gioco: cinque caselle se ne ha ancora cinque, quattro se ne ha quattro, e così via. Anche in questo caso il

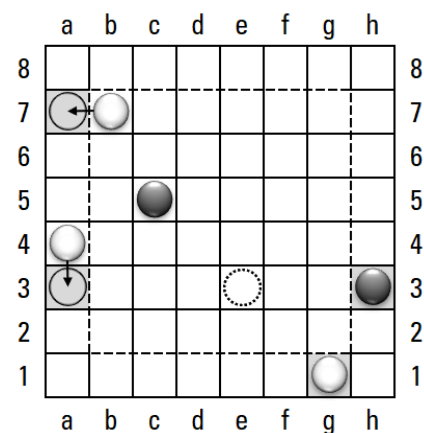
movimento può essere frazionato ed utilizzato da più pedine. L'unica limitazione è che una singola pedina può muovere al massimo di tre caselle, a meno che tutte le altre pedine non siano già nelle caselle del rendezvous. La mossa di una pedina deve essere sempre compiuta in un'unica direzione, senza cambi di rotta e senza ritornare sui propri passi. Nelle sole sessioni di rendezvous "pari" è consentito cambiare direzione, rimanendo comunque nella cornice esterna, solo quando si transita su una casella d'angolo.

Nell'esempio qui sotto il Nero, che è di turno, può muovere di tre caselle e raggiungere così l'obiettivo in a3 con la pedina b1. Successivamente il Bianco, che ha tutte le altre pedine già nelle caselle di rendezvous, può muovere di quattro caselle la pedina in d8 e raggiungere così la casella a7, cambiando direzione nella casella d'angolo a8.



È sempre obbligatorio esaurire il valore complessivo di movimento a disposizione, a meno che (quasi) tutte le proprie pedine non abbiano già raggiunto le caselle di rendezvous e non rimangano che una o più pedine che necessitino di una mossa con un numero inferiore di caselle per raggiungere l'obiettivo.

Nell'esempio in alto a destra il Bianco dovrebbe muovere di tre caselle complessive, ma muovendo due pedine di una sola casella ciascuna (b7-a7 e a4-a3), completa il rendezvous e cattura la pedina nera in c5.



Non è mai consentito transitare su caselle occupate da una qualsiasi pedina o arrestarsi su una casella non libera. È comunque consentito muovere una pedina che si trovi già in una casella di rendezvous.

Una volta che tutte le caselle di un rendezvous vengono occupate, la sessione si conclude e la pedina che non è riuscita a raggiungere l'obiettivo viene definitivamente eliminata dal gioco. La scelta del rendezvous successivo spetta al giocatore che in quel momento possiede il minor numero di pedine o, in caso di parità, al giocatore che ha appena perduto una pedina; l'altro giocatore è il primo a muovere nella nuova sessione. È possibile che alcune caselle del nuovo rendezvous siano già occupate da pedine proprie o avversarie.

Il giocatore che raggiunge con tutte le proprie pedine le caselle del rendezvous, mentre l'avversario ne ha invece più di una al di fuori dalle stesse, può sostituire una di queste pedine a scelta con una nuova pedina aggiuntiva del proprio colore; la partita poi prosegue normalmente. Viene dichiarato perdente il giocatore che, in qualsiasi momento della partita, rimane con una sola pedina a disposizione.

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/lanrick.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

