

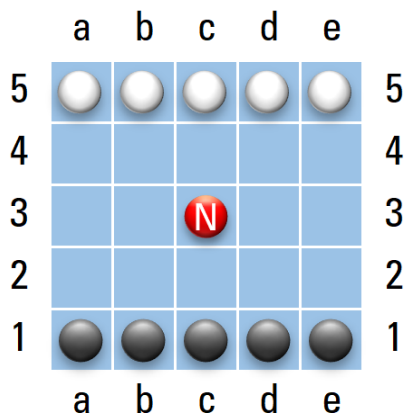
Astratti PerGioco



Neutron

Newsletter #35 | 13 gennaio 2023 | www.pergioco.net

Neutron



Neutron viene ideato nel 1978 da Robert A. Kraus e si sviluppa sullo stesso tavoliere 5x5 precedentemente utilizzato da Teeko di John Scarne (1955).

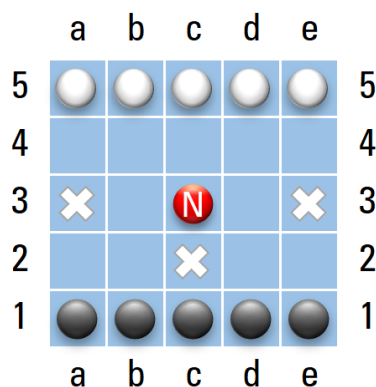
La posizione iniziale è quella riprodotta nel diagramma in alto.

Ogni mossa (esclusa la prima del Nero) si compone di due mosse distinte: con la prima si deve muovere la pedina rossa (neutra) e con la seconda una delle proprie pedine. Tutti i pezzi (compreso quello neutro) si muovono allo stesso modo: lungo una linea retta ortogonalmente o diagonalmente, in modo da spingersi il più lontano possibile nella direzione scelta; il movimento continua finché non viene trovato un ostacolo (il bordo del tavoliere o una casella già occupata). Non si possono saltare pedine proprie o avversarie. In questo gioco non esiste la cattura. Alla prima mossa il Nero non deve

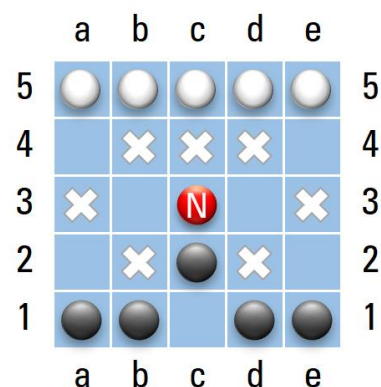
muovere la pedina neutra, ma solo la propria pedina; successivamente il gioco prosegue normalmente.

Vince il primo giocatore che riesce a portare la pedina neutra sulla propria base (e cioè in una delle caselle di partenza delle proprie pedine), oppure il giocatore che mette in stallo l'avversario (che impedisce cioè all'avversario di completare il turno). La base del Nero è composta dalle caselle a1, b1, c1, d1 ed e1; la base del Bianco è composta dalle caselle a5, b5, c5, d5 ed e5.

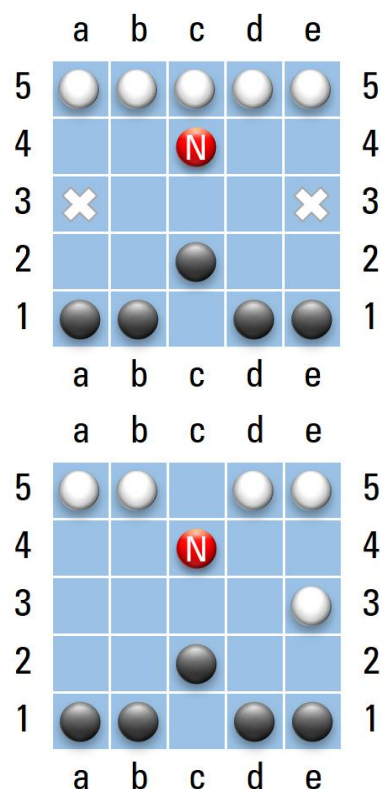
Supponiamo che il Nero alla prima mossa decida di muovere la pedina in c1: nel diagramma qui sotto sono contrassegnate con una crocetta le caselle che può raggiungere.



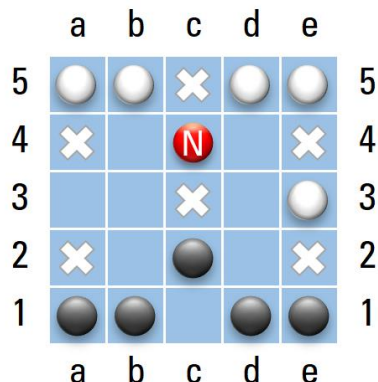
Dopo la mossa del Nero da c1 in c2 il Bianco deve muovere la pedina neutra: nel diagramma seguente (in alto a destra) vediamo le caselle ora raggiungibili da questa pedina. Supponiamo che il Bianco muova la pedina neutra in c4 e che decida poi



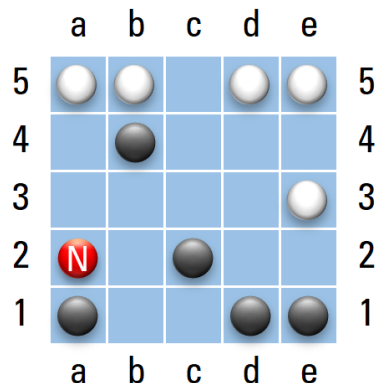
di completare la mossa con la pedina c5: le caselle raggiungibili sono a3 ed e3, come illustrato qui sotto. Nel diagramma a fondo pagina è raffigurata la situazione sul tavoliere dopo la mossa c5-e3.



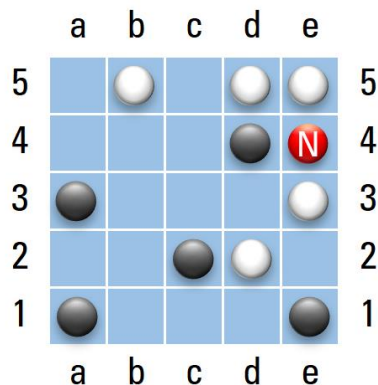
Nel diagramma che segue vediamo le possibili mosse successive della pedina neutra.



Nei diagrammi seguenti vediamo due situazioni di gioco a titolo esemplificativo.



Nel diagramma qui sopra vediamo la situazione sul tavoliere dopo la mossa del Nero c4-a2 (pedina neutra) e b1-b4 (pedina nera). Ora il Nero minaccia di portare la pedina neutra sulla propria base alla mossa successiva: il Bianco dovrà trovare il modo di evitarlo.

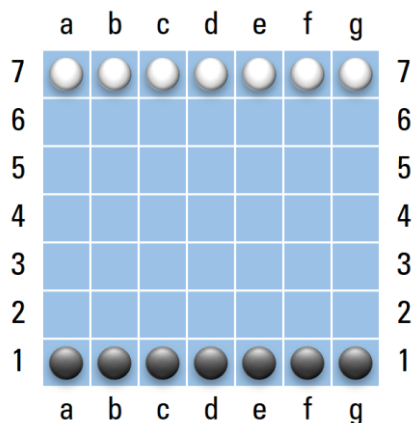


Nel diagramma qui sopra il Nero, che ha appena mosso la pedina neutra da d3 ad e4, vince la partita muovendo la propria pedina da c2 a

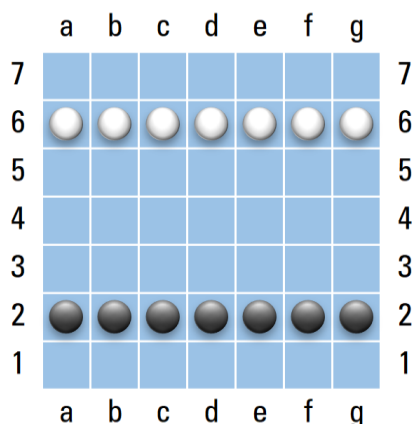
d3. La pedina neutra viene infatti completamente circondata da pedine ed il Bianco non potrà muoverla alla mossa successiva.

Varianti

Variante 7x7. Questa variante si gioca con le stesse regole del gioco base, ma su un tavoliere di sette caselle per lato e con sette pedine a testa.



Variante 7x7 Avanzata. In questa variante si gioca con le stesse regole base, ma su un tavoliere di sette caselle per lato e con sette pedine a testa. Inoltre, le pedine sono inizialmente collocate sulla seconda traversa.



Variante Ristretta 1. In questa variante le pedine (bianche e nere) non possono muovere sulla base avversaria. È possibile giocare questa variante in abbinamento con una delle varianti 7x7.

Variante Ristretta 2. In questa variante le pedine (bianche e nere) non possono muovere sulle basi (propria ed avversaria). È possibile

giocare questa variante in abbinamento con una delle varianti 7x7.

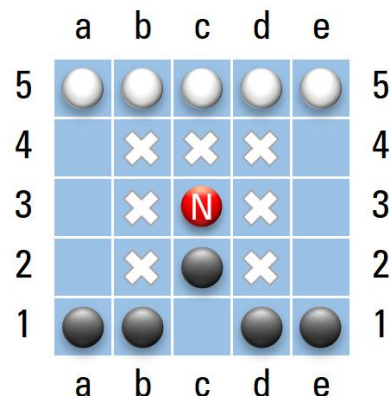
Variante CoNeutron. In questa variante, suggerita da Mark Owen e Julian Richardson, l'obiettivo è portare la pedina neutra sulla base avversaria. Le altre regole rimangono le stesse. Questa variante può essere giocata in abbinamento con una delle varianti 7x7.



Variante Bobail. Questa variante del 2019 differisce soltanto per il movimento della pedina neutra.

La pedina neutra si muove, a differenza delle altre pedine, di una sola casella per volta, in una direzione qualsiasi (ortogonale o diagonale). In sostanza, la pedina neutra si muove come il Re nel gioco degli Scacchi Occidentali.

Nel diagramma qui sotto vediamo le possibili mosse della pedina neutra dopo la prima mossa del Nero da c1 a c2.



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

Per approfondire la conoscenza del gioco consulta le pagine www.pergioco.net/neutron.html e www.pergioco.net/bobail.html.