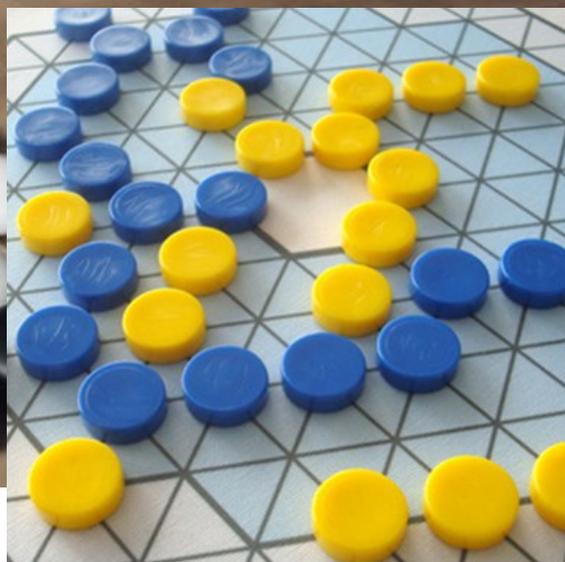


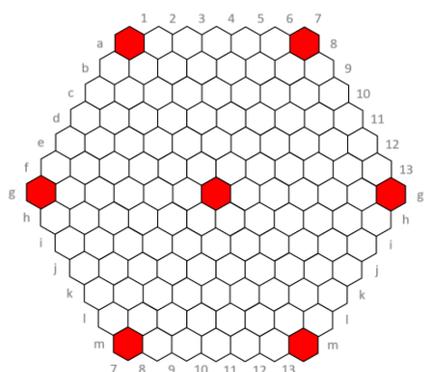
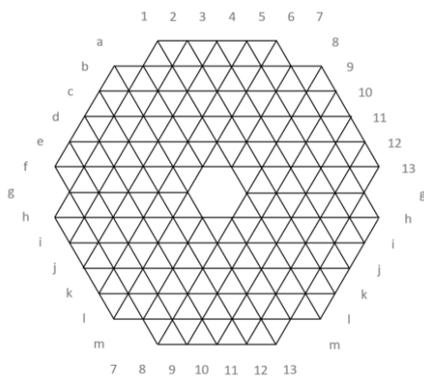
Astratti PerGioco

Newsletter #76 | 23 agosto 2024 | www.pergioco.net



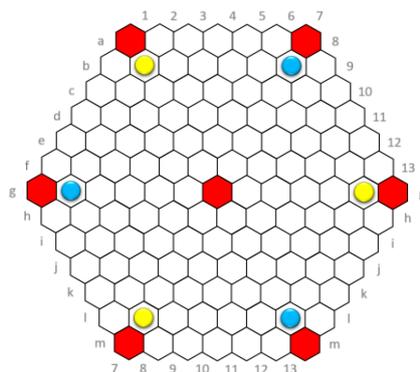
Volo

Volo



Il gioco, ideato da Dieter Stein nel 2010, si sviluppa sulle intersezioni del tavoliere riprodotto in alto oppure sulle caselle di quello omologo riprodotto qui sopra: si tratta di un tavoliere composto da esagoni, dal quale ne sono stati rimossi alcuni (quello centrale e quelli sugli angoli).

Ciascun giocatore dispone di cinquanta pedine del proprio colore (gli "uccelli"), tre delle quali sono già sul piano di gioco ad inizio partita (vd. figura nella colonna centrale).

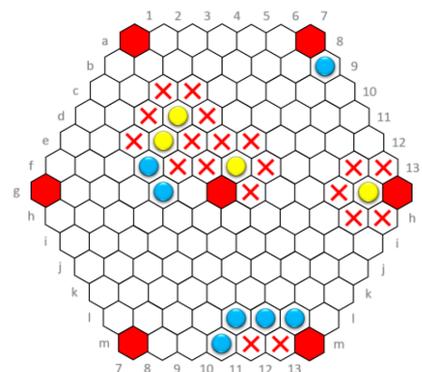


Il giocatore di turno, a partire dal Giallo, deve effettuare una delle seguenti azioni:

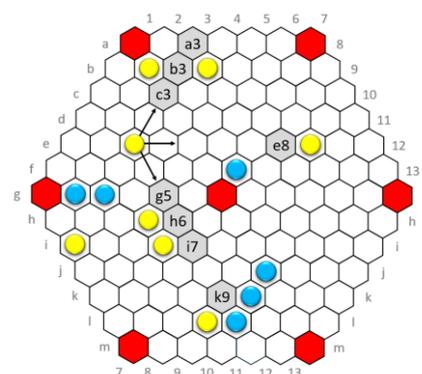
a) collocare una nuova pedina del proprio colore su una casella libera del tavoliere non adiacente ad un'altra dello stesso colore e non appartenente ad un'area controllata dall'avversario;

b) muovere una singola pedina o una fila di due o più pedine del proprio colore già presenti sul tavoliere. Le pedine possono muoversi linearmente o lateralmente, attraversando un qualsiasi numero di caselle vuote ed arrestandosi accanto ad almeno una pedina del proprio colore. Un gruppo connesso di pedine dello stesso colore è detto "stormo"; non è mai consentito dividere uno stormo esistente, a meno che al termine della mossa lo stormo iniziale non risulti più grande.

Nella situazione di esempio in alto a destra il Giallo, che è di turno, non può collocare una nuova pedina sulle caselle contrassegnate dalla crocetta: quelle in basso (m11 e m12) sono controllate dall'Azzurro.

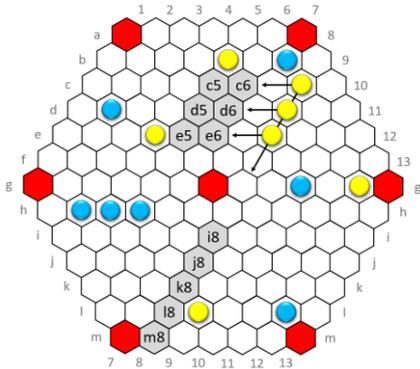


Nell'esempio riprodotto in basso supponiamo che il Bianco voglia muovere la pedina che si trova in e3. Le mosse disponibili sono solo otto: e3-c3, e3-b3, e3-a3, e3-e8, e3-g5, e3-h6, e3-i7, e3-k9. Si noti che non è consentito muovere in e10 o in h3 perché non è permesso attraversare caselle occupate da pedine di qualsiasi colore.

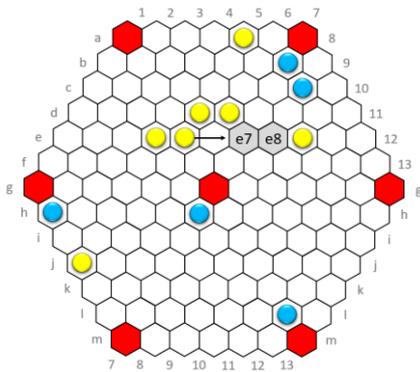


Nell'esempio successivo la fila bianca e8/d8/c8 ha cinque mosse disponibili. Può muovere in linea verso il basso con le mosse e8/d8/c8-m8/l8/k8, e8/d8/c8-l8/k8/j8, e8/d8/c8-k8/j8/i8, oppure

lateralmente verso sinistra con le mosse e8/d8/c8-e6/d6/c6 o e8/d8/c8-e5/d5/c5. Si noti che lo stormo non può muovere verso sinistra di una sola casella, perché al termine della mossa non sarebbe adiacente ad alcuna pedina bianca. Si noti anche che il gruppo non può essere separato e non è quindi consentito muovere, ad esempio, le singole pedine o le sole pedine e8/d8 o d8/c8.

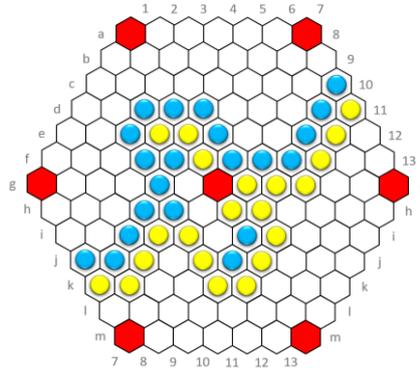


Nella figura qui sotto il Giallo non può dividere lo stormo e4/e5/d5/d6 muovendo, ad esempio, e5/d5-c5/b5 o d5/d6-d7-d8. Può però muovere la fila e4/e5 in e7/e8 perché al termine della mossa lo stormo iniziale viene ricostituito ed ampliato.



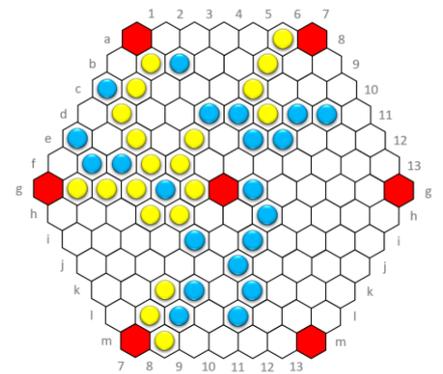
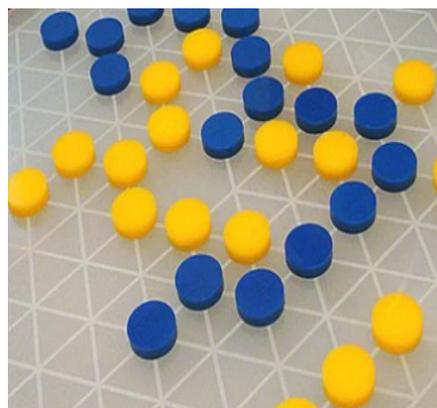
Il giocatore che non ha mosse legali deve passare il turno. È consentito passare anche quando l'unica mossa disponibile consiste nel posizionare una nuova pedina in un'area già controllata dalle proprie pedine. Se entrambi i giocatori passano, la partita termina in parità. Nella situazione riprodotta nella colonna centrale in alto vi sono due aree controllate da stormi di diverso colore: una controllata dall'Azzurro nella parte alta ed una controllata

dal Giallo in basso. Il giocatore di turno può solo collocare una nuova pedina in una casella controllata dalle proprie pedine, oppure passare.

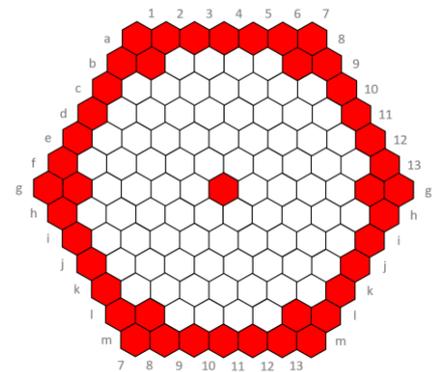


Se le pedine di un giocatore vengono separate le une dalle altre in aree diverse, controllate dall'avversario, e non esiste alcun percorso aperto verso alcuna pedina dello stesso colore, queste pedine vengono rimosse dal tavolo ad opera del giocatore attivo. Se il giocatore di turno crea con la stessa mossa due aree controllate da stormi del proprio colore, deve decidere da quale delle due aree rimuovere le pedine avversarie. Se vengono create più di due aree separate è sempre obbligatorio lasciare sul tavolo tutte le pedine avversarie che si trovano in una delle aree a scelta. Le pedine rimosse vengono restituite all'avversario. È talvolta possibile che al termine della rimozione delle pedine si creino le condizioni di vittoria per l'avversario.

L'obiettivo del gioco è collegare per primi tutte le proprie pedine in un unico stormo di qualsiasi dimensione.



Nella situazione illustrata qui sopra, il Giallo ha appena creato tre aree controllate dalle proprie pedine: una in alto a sinistra, che include quattro pedine avversarie; una centrale, che racchiude soltanto la casella g5 occupata da una pedina azzurra; e una terza, molto più ampia, che copre il resto del tavolo. In questo scenario, il Giallo deve rimuovere tutte le pedine avversarie imprigionate in due delle tre aree. È obbligato a rimuovere la pedina azzurra in g5, poiché se rimanesse come unica pedina avversaria sul tavolo, l'Azzurro avrebbe vinto la partita.



È possibile giocare su tavolieri di dimensioni diverse, come quello riprodotto qui sopra, che conta solo ottantaquattro caselle.

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/volo.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

