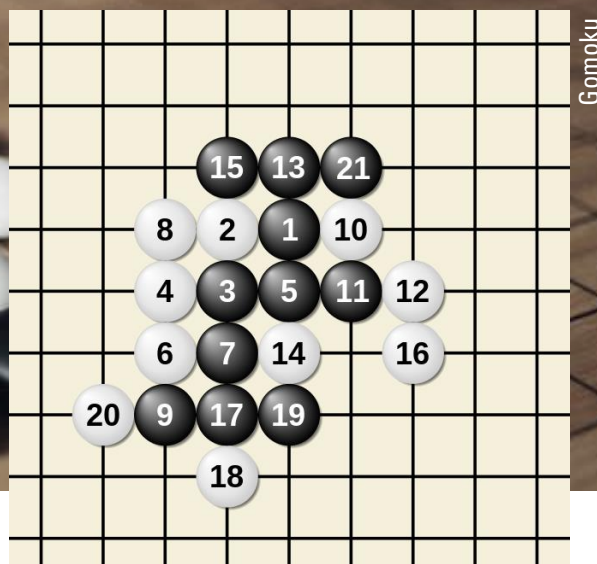


Astratti PerGioco

Newsletter #7 | 26 novembre 2021 | www.pergioco.net



Gomoku



Il Gomoku (o anche Go-moku) è un gioco tradizionale giapponese che utilizza lo stesso materiale del Go (pedine e tavoliere 19x19).

Non esistono indicazioni storiche molto precise su questo gioco, ma è molto probabile che il Gomoku si sia sviluppato nello stesso periodo in cui il Go è stato introdotto in Giappone, e quindi a partire dall'VIII secolo d.C.

Un gioco molto simile al Gomoku, il Kakugo, viene descritto in un'opera giapponese del 100 d.C. e con questo nome, che in giapponese significa più o meno "cinque passi", viene chiamato fino al XIX secolo nelle prime pubblicazioni moderne.

Il nome del gioco deriva dalla parola giapponese gomokunarabe, in cui go significa "cinque", moku significa "pedine" e narabe "allineamento".

Il gioco ha numerose varianti, la più complessa delle quali è detta Renju: per tale motivo il gioco viene spesso

citato con questo nome. Il Renju viene introdotto in Europa attorno al 1885 e diviene noto in Inghilterra con il nome di Spoil Five: in questa variante le pedine vengono giocate nelle caselle anziché negli incroci.

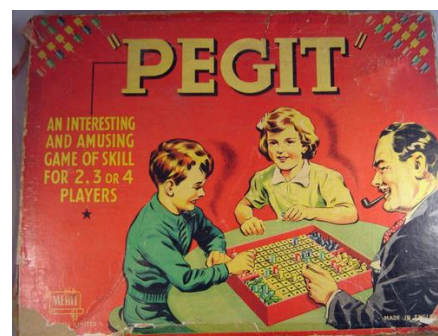


Nello stesso periodo viene anche usato il nome di Gobang, che deriva dal giapponese goban ("tavoliere per il Go").



La semplicità delle regole e dei suoi meccanismi ha fatto del Gomoku uno dei giochi più diffusi a tutte le latitudini. Esistono moltissimi giochi, anche moderni, ispirati o correlati a questo tradizionale gioco di allineamento: negli anni '20 hanno una certa diffusione giochi come Pegit(y) e Quintro, che sono varianti del Gomoku per 3 o 4 giocatori; nel

1974 esce Forza 4, che deve la sua originalità e la sua enorme diffusione all'introduzione della forza di gravità nel meccanismo di gioco; altri giochi introducono cattura ed obiettivi diversi (Pente).



Il gioco è composto da un tavoliere 19x19, per un totale di 361 intersezioni o incroci, e da un certo numero di pedine bianche o nere.

All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Inizia a muovere il giocatore con le pedine nere. La mossa consiste nel collocare una nuova pedina del proprio colore in una qualsiasi intersezione libera. Le pedine, una volta giocate, non possono muovere, né essere catturate.

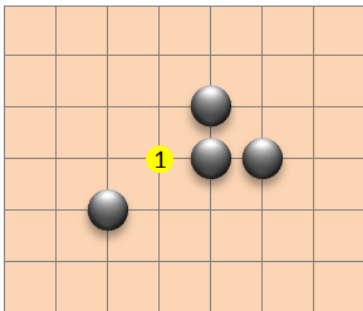
L'obiettivo del gioco è creare per primi una fila ininterrotta di esattamente cinque pedine del proprio colore: questo allineamento può essere orizzontale, verticale o diagonale. Una volta raggiunto l'obiettivo, la partita ha termine immediatamente anche se rimangono altre pedine a disposizione dei giocatori.

Regole opzionali

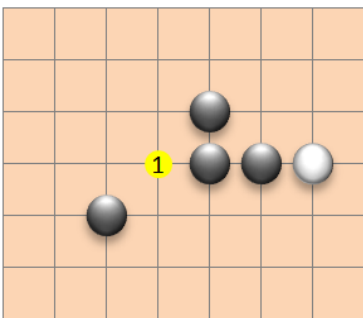
Queste regole possono essere aggiunte a quelle standard con un accordo preliminare dei giocatori.

Doppio Tre. Questa regola vieta la formazione simultanea di due file aperte composte da tre pedine proprie. Le file aperte sono file non bloccate da pedine avversarie alle due estremità.

Nel diagramma che segue il Nero non può giocare nel punto 1 perché in tal modo formerebbe due file aperte.

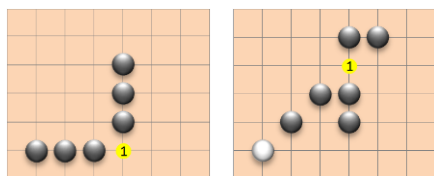


Nel diagramma successivo, invece, il Nero può giocare nel punto 1 perché la fila orizzontale è chiusa (bloccata da una pedina avversaria).



Doppia pedina in risposta al Doppio Tre. Questa regola, alternativa a quella del Doppio Tre, consente al giocatore che ha appena subito un Doppio Tre di collocare non una ma due pedine al turno successivo.

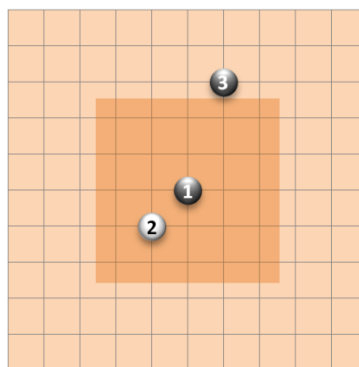
Doppio Quattro. Questa regola vieta la formazione simultanea di due file aperte o chiuse di quattro pedine proprie.



Nei diagrammi in basso a sinistra il Nero non può giocare nel punto 1.

Gomoku Scambio. Questa regola consente di annullare il vantaggio del giocatore che fa la prima mossa. Il Nero, che inizia la partita, colloca sul tavoliere due pedine del proprio colore ed una pedina del colore avversario. L'avversario può scegliere di continuare la partita normalmente e collocare quindi una propria pedina, oppure può scegliere di cambiare i colori e proseguire quindi la partita con le pedine nere: in quest'ultimo caso il giocatore che prima era Nero diventa Bianco e continua quindi la partita collocando una pedina bianca sul tavoliere. La partita prosegue poi normalmente.

Gomoku Pro. Anche questa regola, alternativa a quella di Scambio, consente di annullare il vantaggio del Nero. Alla sua prima mossa il Nero deve collocare la propria pedina esattamente al centro del tavoliere; il Bianco gioca dove vuole; alla sua seconda mossa il Nero deve giocare ad almeno tre intersezioni di distanza dall'intersezione centrale. Poi la partita prosegue normalmente.



Varianti

Presentiamo alcune delle varianti più diffuse.

Gomoku Stile Libero. In questa variante l'obiettivo è creare per primi una fila ininterrotta di *almeno* cinque pedine del proprio colore.

Gomoku 15x15. Questa variante si gioca su un tavoliere più piccolo, caratterizzato da sole 15 intersezioni per lato.

Omok. Questa variante, molto popolare in Corea, si gioca con le regole standard e si sviluppa sul classico tavoliere 19x19. Non viene utilizzata la regola del Doppio Tre.

Caro. In questa variante, nota anche come Gomoku+ e molto popolare in Vietnam, l'obiettivo è creare per primi una fila ininterrotta di esattamente cinque pedine del proprio colore, non bloccata da pedine avversarie ad entrambe le estremità.

Variante Murray. In questa variante, brevemente descritta da Harold James Ruthven Murray nel volume *A History of Board Games Other Than Chess* (1951), il gioco si sviluppa in due fasi. Nella prima vengono collocate a turno le pedine a disposizione di ciascun giocatore (il loro numero è concordato prima di cominciare a giocare). Nella seconda fase è possibile muovere le proprie pedine nelle caselle ortogonalmente adiacenti.

Secondo il Murray (che non cita altre varianti di gioco) il Gomoku avrebbe pertanto dei punti di contatto con il Mulino, e sarebbe molto simile al Checkers Gomoku. Robert Charles Bell (*Board and Table Games from Many Civilizations*, 1960) ignora del tutto questa variante, che viene invece ripresa da David Parlett (*The Oxford History of Board Games*, 1999). L'impressione è che il Murray ed il Parlett confondano il Gomoku con l'Hasami Shogi, o meglio, con una variante che si chiama Dai Hasami Shogi, che può talvolta essere giocata con l'obiettivo aggiuntivo di realizzare un allineamento di cinque pedine.

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/gomoku.html