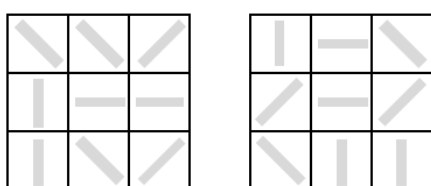
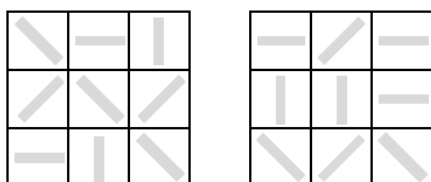


# Astratti PerGioco

Newsletter #49 | 28 luglio 2023 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

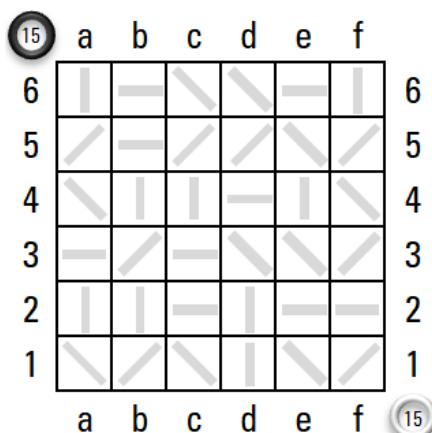
## Insert



Il gioco viene ideato da Bruno Cathala nel 2021 per una piattaforma di giochi online. Il tavoliere di dimensioni 6x6 viene composto assemblando in modo casuale quattro tessere 3x3.

Nella figura centrale in alto vediamo un possibile tavoliere composto con le quattro tessere. Su ogni casella vi è una semiretta verticale, orizzontale o diagonale. Le pedine sono costituite da anelli, in modo da

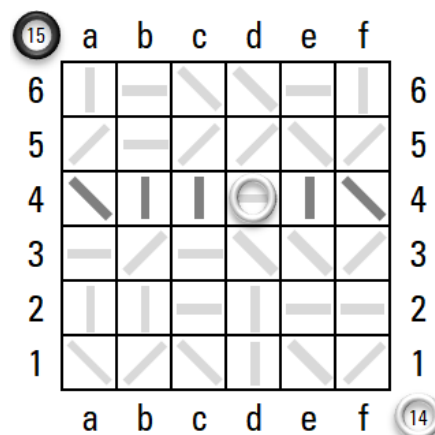
rendere visibile la semiretta della casella che occupano. Ciascun giocatore dispone di quindici anelli bicolori (di colore bianco sul recto, di colore nero sul verso).



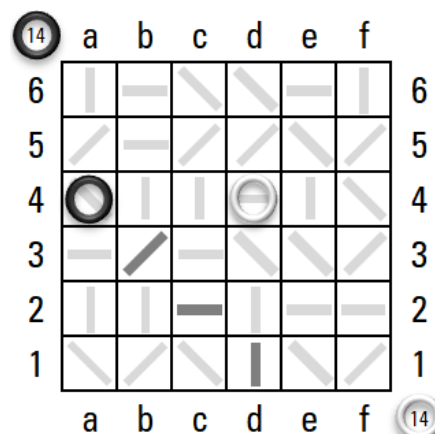
Il primo giocatore deve collocare uno dei propri anelli (girati sul lato del proprio colore) in una casella qualsiasi. La direzione della semiretta presente nella casella appena occupata dall'avversario indica la colonna, la traversa o la diagonale in cui dovrà giocare l'altro giocatore alla mossa successiva. L'anello deve sempre essere collocato in una casella ancora vuota.

Se la prima mossa del Bianco, ad esempio, fosse in d4 (che nell'esempio nella figura in alto a destra contiene una semiretta orizzontale), la risposta del Nero dovrebbe essere in una casella della stessa traversa.

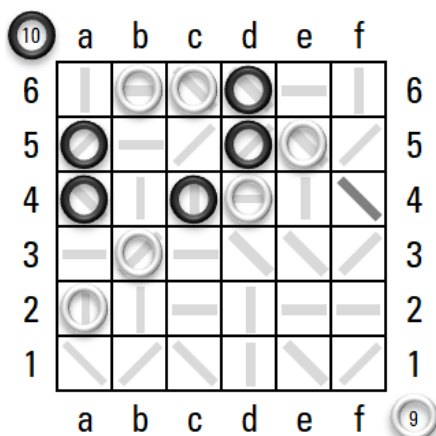
Proseguendo nell'esempio, la risposta del Nero in a4 (che riporta



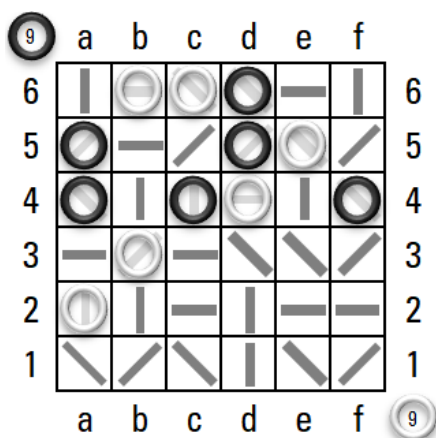
una semiretta diagonale da Nord-Ovest a Sud-Est) costringerà il Bianco a collocare il successivo anello in una delle caselle di quella diagonale NO-SE e cioè in b3, c2 o d1.



Se ad un certo punto la mossa fosse impossibile (quando, cioè, non ci fossero caselle libere nella direzione indicata dalla semiretta), allora il giocatore di turno potrà collocare un anello in una qualsiasi casella vuota del tavoliere.

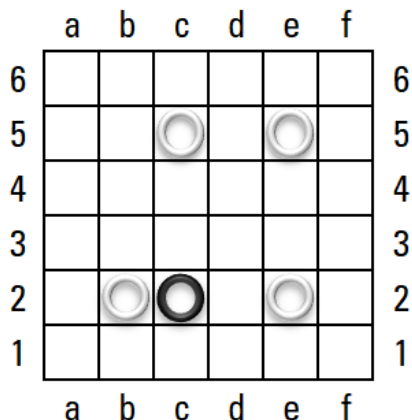


Nell'esempio qui sopra il Bianco ha appena giocato in e5 (che riporta una semiretta NO-SE). Il Nero deve giocare nell'unica casella libera nella stessa diagonale, e cioè in f4. Anche la casella f4 riporta una semiretta diagonale NO-SE, ma dopo la mossa del Nero non ci sono più caselle libere nella stessa diagonale (le caselle d6 ed e5 sono occupate): alla mossa successiva il Bianco potrà allora giocare in una qualsiasi casella libera del tavoliere, come illustrato nel diagramma qui sotto.

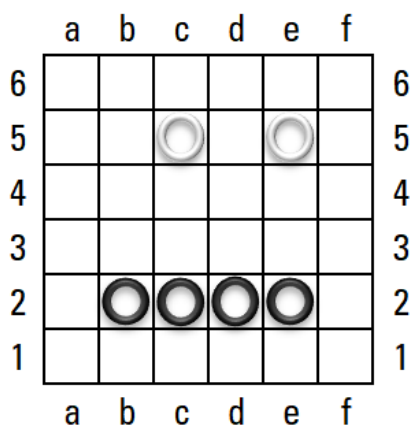
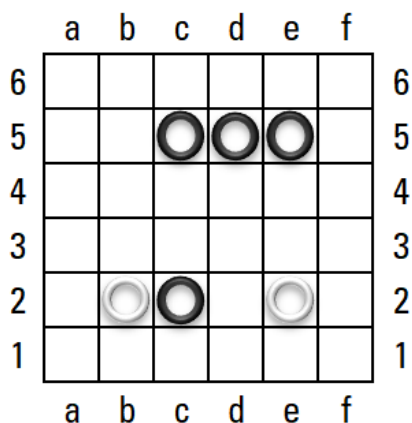


In questo gioco esiste la cattura per intrusione, che è un po' il contrario della cattura per custodia tipica dell'Othello/Reversi: quando un anello viene collocato in una casella che si trova tra due anelli avversari in una linea retta ortogonale o diagonale ininterrotta, gli anelli avversari vengono catturati e sostituiti da anelli del proprio colore. La cattura avviene anche quando vi sono più anelli in linea fra gli anelli avversari ed anche in più direzioni contemporaneamente. Nel diagramma seguente il Nero, che è di turno, potrebbe catturare gli

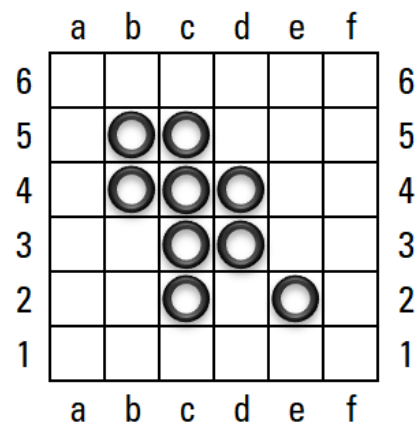
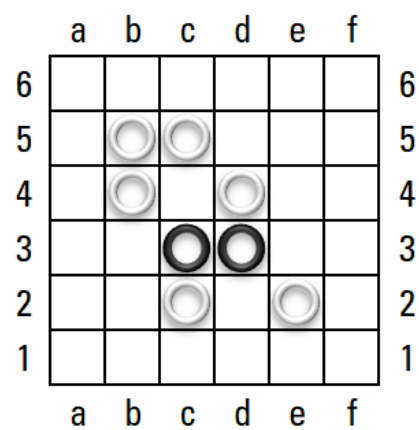
anelli avversari c5 ed e5 giocando in d5 oppure gli anelli b2 ed e2 giocando in d2.



L'esito delle catture è illustrato nelle figure che seguono.



Nella figura in alto a destra vediamo un esempio di cattura multipla: il Nero può catturare tutti gli anelli avversari giocando in c4, attivando la cattura per intrusione in tre direzioni diverse (b4xc4xd4, c5xc4-c3xc2, b5xc4-d3xe2). L'esito della mossa in c4 è illustrato nella figura che segue: il Nero ha catturato tutti gli anelli presenti sul tavoliere, ma non ha ancora vinto la partita.



L'obiettivo del gioco è realizzare per primi un allineamento ininterrotto ortogonale o diagonale di cinque anelli del proprio colore. Se al termine degli anelli a disposizione, nessun giocatore è riuscito a realizzare l'obiettivo, vince il giocatore con il più grande gruppo di anelli ortogonalmente connesso.

### Varianti

**Variante x+.** In questa variante, ideata da Marino Carpignano nel 2023, si utilizzano mini-tavolieri 2x2, alcuni dei quali riportano caselle con due semirette, invece di una. Chi gioca o deve giocare in queste caselle, concede all'avversario maggiori possibilità alla mossa successiva.

Testi e diagrammi  
a cura di Marino Carpignano ©.  
Contatti: [pergioco@pergioco.net](mailto:pergioco@pergioco.net).

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina [www.pergioco.net/insert.html](http://www.pergioco.net/insert.html).

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