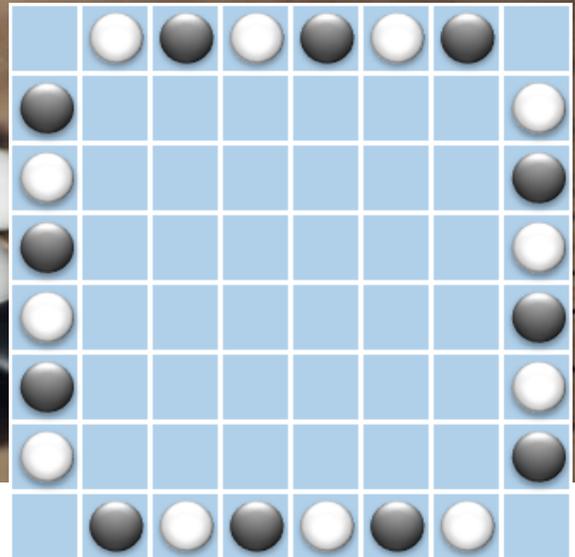


Astratti PerGioco

Newsletter #9 | 31 dicembre 2021 | www.pergioco.net

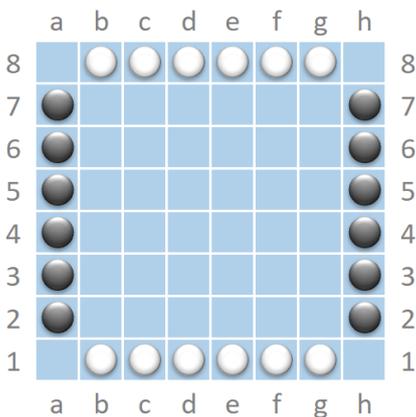


Lines of Action

Lines of Action viene ideato dal newyorchese Claude Soucie attorno al 1960 e viene poi descritto da Sid Sackson nel volume *A Gamut of Games* (1969).

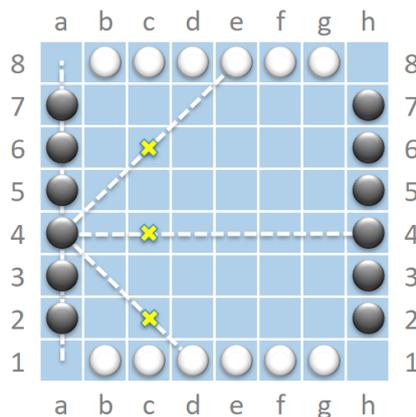
Il gioco si sviluppa su un tavoliere quadrato di otto caselle per lato: si può utilizzare una normale scacchiera o, meglio ancora, una othelliera.

Si utilizzano 12 pedine per giocatore. La posizione iniziale è quella raffigurata qui sotto. Inizia il Nero.



Il giocatore di turno deve muovere una pedina in orizzontale, verticale o diagonale esattamente di tante caselle quante sono le pedine (di entrambi i colori, compresa quella che sta muovendo) presenti in quella stessa "linea di azione", o semiretta prescelta per il movimento. E' possibile scavalcare una o più pedine del proprio colore; non è invece possibile scavalcare pedine

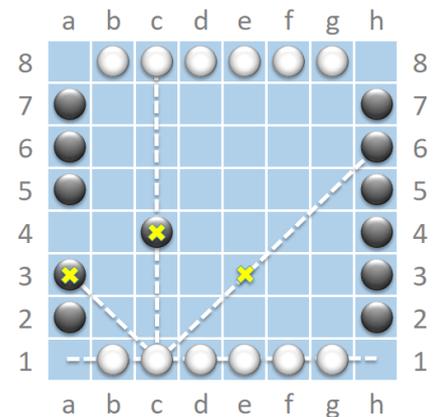
avversarie. La casella di arrivo può essere vuota oppure occupata da una pedina avversaria; in quest'ultimo caso la pedina avversaria viene catturata e rimossa definitivamente dal tavoliere.



Supponiamo che alla prima mossa il Nero decida di muovere la pedina a4. Le sue "linee d'azione" sono le seguenti: una lungo la colonna a1-a8 (su cui vi sono 6 pedine); una lungo la traversa a4-h4 (su cui vi sono due pedine); due lungo le diagonali a4-e8 ed a4-d1 (sulle quali vi sono in entrambi i casi due pedine). Il Nero non può muovere verso a8 o verso a1: lungo quella linea vi sono infatti sei pedine e non c'è lo spazio per muovere di sei caselle né verso il basso, né verso l'alto. Lungo ciascuna delle altre tre linee d'azione vi sono invece due pedine: il Nero può pertanto muovere di due caselle la pedina a4 terminando la propria corsa in c6, oppure in c4, oppure in c2.

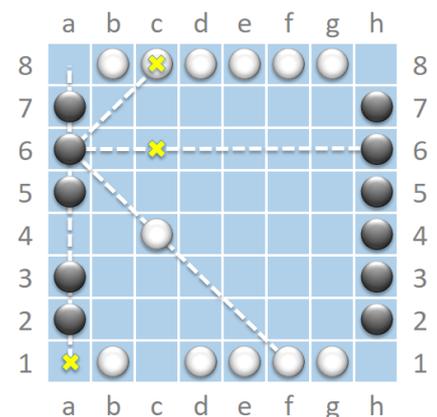
Supponiamo ora che il Nero muova

alla prima mossa da a4 a c4 e che il Bianco decida di muovere la pedina c1: la situazione sul tavoliere è riprodotta qui sotto.



Lungo la linea a1-h1 la pedina c1 non può muovere. Il Bianco può invece muovere di due caselle in e3, oppure in a3 (catturando la pedina nera) oppure di tre caselle in c4 (catturando la pedina nera).

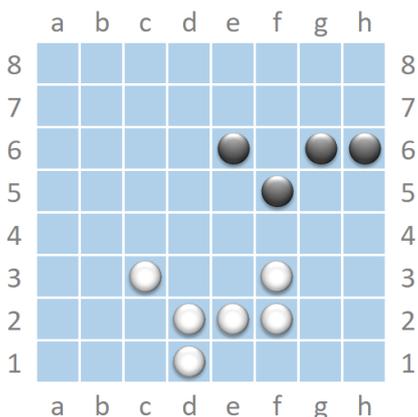
Supponiamo che il Bianco muova c1-c4 e che il Nero voglia rispondere con la pedina a6: la situazione è riprodotta nel diagramma che segue.



Sulla prima colonna ci sono ora cinque pedine e quindi il nero può muovere di cinque caselle da a6 ad a1. Può anche muovere di due caselle da a6 in c6, oppure da a6 in c8 (catturando in questo caso la pedina bianca). Il Nero non può muovere invece lungo la linea a6-f1, su cui vi sono tre pedine: non può cioè muovere in d3, perché in tal modo scavalcherebbe la pedina bianca in c4.

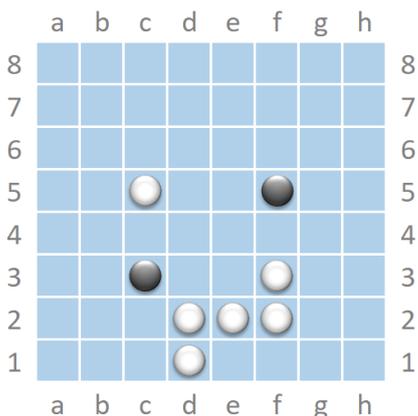
L'obiettivo del gioco è connettere tutte le proprie pedine rimaste sul tavoliere in un unico gruppo connesso; un gruppo è connesso quando ciascuna sua pedina è ortogonalmente o diagonalmente adiacente ad almeno un'altra pedina dello stesso colore.

Nel diagramma qui sotto entrambi i gruppi, bianco e nero, sono connessi.



Esiste anche un'altra possibilità di vittoria: se un giocatore, infatti, resta con una sola pedina, è dichiarato vincitore.

Inoltre, se un giocatore, catturando una pedina, crea una situazione vincente sia per sé che per l'avversario, è dichiarato vincitore.

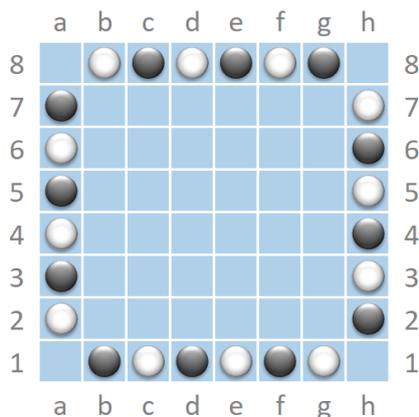


Nel diagramma in basso a sinistra il Bianco, che è di turno, può catturare la pedina c3 con la propria pedina c5. In questo modo il Nero rimane con una sola pedina (situazione vincente) ed il Bianco crea un unico gruppo connesso: in questo caso è il Bianco a vincere la partita.

Varianti

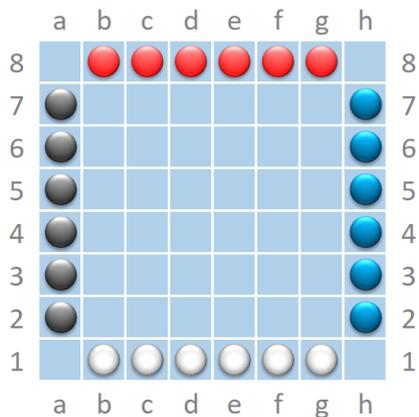
Variante Scrambled Eggs (Uova Strapazzate).

Questa variante prevede una differente posizione iniziale, come nel diagramma che segue.



Variante AmbiLOA.

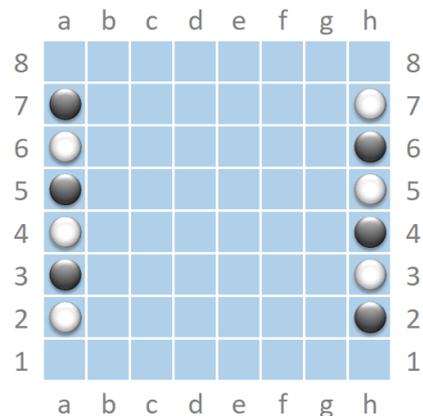
Questa variante si gioca a coppie. La posizione iniziale è riprodotta nel diagramma qui sotto. I quattro giocatori giocano a turno; Nord e Sud (pedine rosse e bianche) giocano contro Est-Ovest (pedine azzurre e nere). Durante la partita ciascun giocatore può muovere solo le sue pedine. Per vincere, ciascuna coppia deve formare un unico gruppo connesso (bianco/rosso o azzurro/nero).



Variante Paracadute.

Questa variante utilizza la posizione iniziale

riprodotta nel diagramma che segue.



Ciascun giocatore ha in mano ulteriori sei pedine avversarie, che devono essere collocate a turno, nel corso delle prime sei mosse. In sostanza durante i primi sei turni di gioco ciascun giocatore deve:

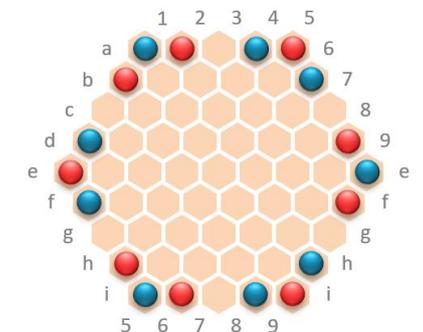
- a) muovere una propria pedina;
- b) "paracadutare" una pedina avversaria in una casella vuota del tavoliere.

Variante Gemma.

In questa variante la casella di partenza "scompare" definitivamente dopo ogni mossa. Le caselle "scomparse" possono essere attraversate nel corso della partita, ma non possono più ospitare pedine. Inoltre se una pedina in qualsiasi momento non è grado di muoversi, può essere rimossa dal tavoliere e la sua casella "sparisce" definitivamente; questa mossa vale un turno di gioco.

Variante Alveole.

Questa variante utilizza il tavoliere esagonale e la posizione iniziale qui riprodotti.



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/lines-of-action.html.