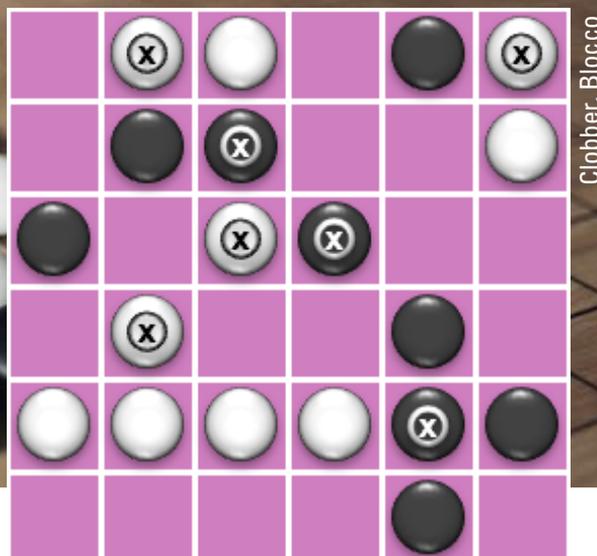


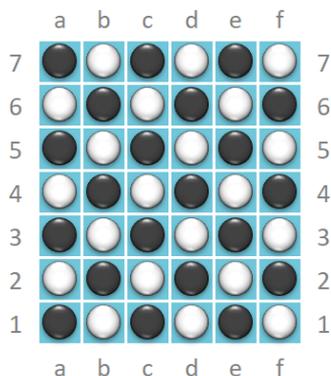
Astratti PerGioco

Newsletter #92 | 11 aprile 2025 | www.pergioco.net



Clobber, Blocco

Clobber

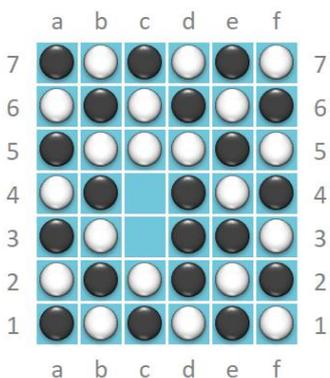
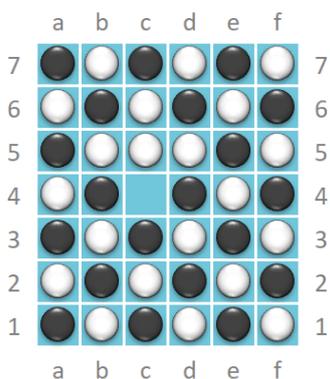


Il gioco di Michael Henry Albert, J. P. Grossman, e Richard J. Nowakowski (2001) si sviluppa su tavolieri di varie dimensioni, principalmente su quello 6x7, con quarantadue pedine già posizionate all'inizio della partita, come illustrato nella figura in alto.

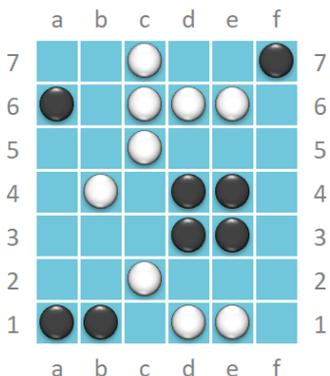
Il giocatore di turno deve muovere una delle proprie pedine su una casella ortogonalmente adiacente occupata da una pedina avversaria. Quest'ultima viene catturata e rimossa definitivamente dal gioco. Non è consentito muovere in diagonale, né su caselle vuote o non adiacenti, né su pedine proprie.

Nell'esempio nella colonna centrale, il Bianco, che è di turno, muove alla sua prima mossa da c4 a c5. Nella figura che segue vediamo la successiva risposta del Nero da c3 a d3.

Il primo giocatore che non dispone di mosse legali perde immediatamente la partita.



Nella situazione illustrata qui sotto, nessuno dei due giocatori dispone di mosse legali. In tal caso viene dichiarato vincitore l'ultimo giocatore che ha completato una mossa.



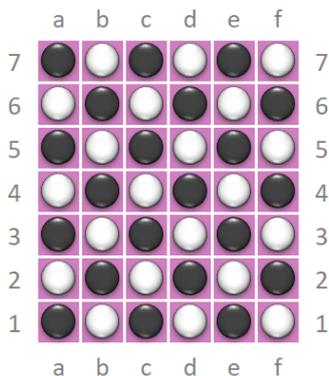
Varianti

Blocco. In questa variante del 2005 ideata da Jorge Nuno Silva, nota come Bloque Político in spagnolo o semplicemente Bloc in inglese, si utilizzano lo stesso tavoliere e le stesse pedine, con l'aggiunta di un certo numero di gettoni o segnalini di dimensioni ridotte, che servono a contrassegnare alcune pedine nel corso del gioco.

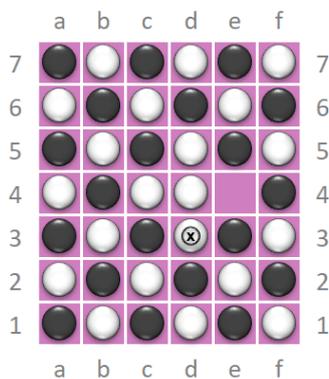
Il giocatore di turno deve muovere una delle proprie pedine non contrassegnate da un segnalino su una casella ortogonalmente adiacente occupata da una pedina avversaria, anch'essa priva di segnalino. Quest'ultima viene catturata e rimossa definitivamente dal gioco. Non è dunque consentito muovere in diagonale, né su caselle vuote o non adiacenti, né su pedine proprie, né su pedine contrassegnate da segnalini.

Se, dopo aver effettuato una mossa, si forma un gruppo di pedine del proprio colore connesse ortogonalmente, il giocatore di turno deve contrassegnare con un segnalino una delle pedine del

gruppo, a sua discrezione. In nessun momento può esserci più di un segnalino nello stesso gruppo. Pertanto, se una pedina si unisce a un gruppo già contrassegnato, il giocatore non può aggiungere un secondo segnalino, ma deve scegliere se lasciare il segnalino dov'è oppure spostarlo su un'altra pedina dello stesso gruppo. Allo stesso modo, se a seguito di una mossa si forma un gruppo contenente più di un segnalino, il giocatore deve rimuovere quelli in eccesso, lasciandone uno solo all'interno del gruppo.

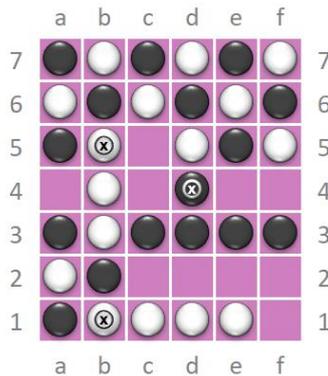


Vediamo alcuni esempi. Supponiamo che inizi a giocare il Bianco e che alla prima mossa, dalla posizione iniziale illustrata qui sopra, decida di muovere da e4 a d4 (e4×d4). Si forma così un gruppo connesso composto dalle pedine d5, c4, d4 e d3: su una di queste il giocatore di turno deve posizionare un segnalino. Nella figura in basso è mostrata la nuova situazione, con il segnalino collocato su d3.

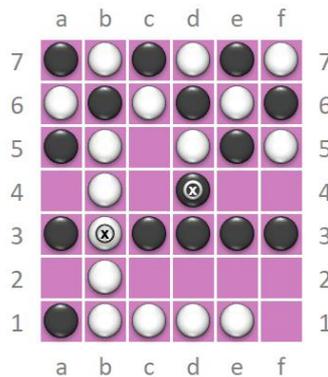


Nella situazione illustrata nella figura successiva, il Bianco, che è di turno, decide di muovere da a2 a b2 (a2×b2), formando così un unico

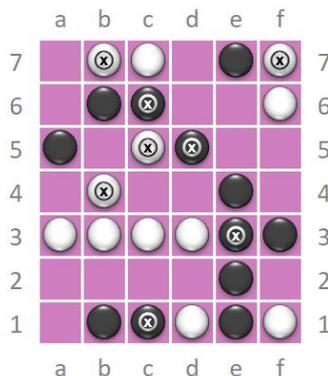
gruppo composto dalle pedine b5, b4, b3, b2, b1, c1, d1, e1, contrassegnato da due segnalini (su b5 e b1).



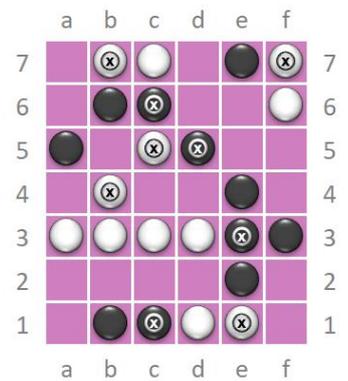
In questo caso il Bianco deve rimuovere uno dei due segnalini e, se lo desidera, può riposizionare l'altro. Nell'esempio nella figura qui sotto il giocatore rimuove il segnalino da b5 e riposiziona quello in b1 sulla pedina b3.



Il primo giocatore che non dispone di mosse legali perde immediatamente la partita.



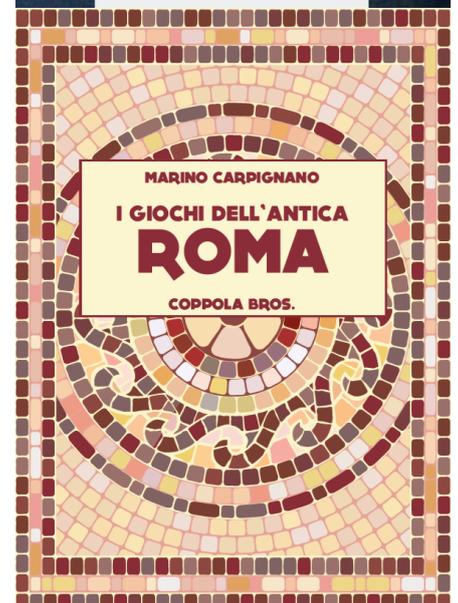
Nell'esempio qui sopra, il Bianco, che è di turno, muove f1xe1, contrassegnando la pedina e1. Ora il Nero non ha più mosse disponibili e perde la partita (vd. figura in alto a destra).

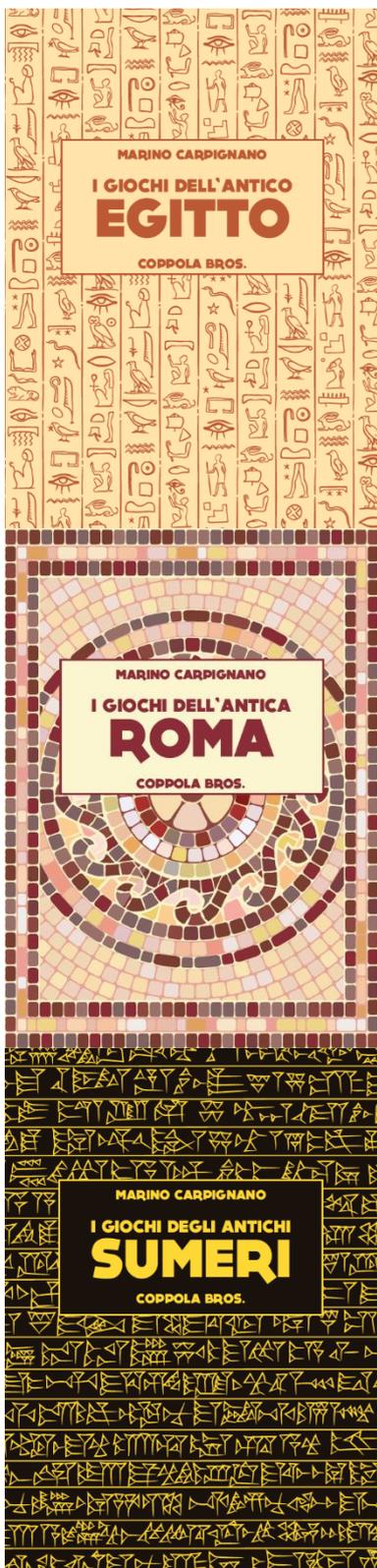


Testi e diagrammi a cura di Marino Carpignano ©. Contatti: info@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta le pagine www.perggioco.net/clobber.html www.perggioco.net/blocco.html.

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





Pubbl icazioni disponibili
in libreria e on line:

[Marotta & Cafiero](#)

[MondadoriStore](#)

[Feltrinelli](#)

[IBS](#)

[Hoepli](#)

[Il Libraccio](#)

[UniLibro](#)

[Amazon](#)

e tanti altri...

Jean-Louis Cazaux
20 gennaio alle ore 10:00

In the category of books presenting games in a broad way, with all details, and a handy format, the recent two volumes "Il manuale dei giochi di tavoliere" by [Marino Carpi gnano](#) are the new reference.

With about 500 games described and illustrated with 1600 diagrams, from Antiquity to nowadays, from all civilisations of the world, they supercede previous references which remain excellent books. In English the wonderful "Board and Table Games from Many Civilizations" by R.C.Bell (1960,69) and "The Oxford History of Board Games" by D. Parlett (1999); in French the precious and formidable "Dictionnaire des Jeux de société", extracted from a much larger book from J.M. Lhôte (1996); in Spanish "El mundo en juegos" by Oriol Comas i Coma (2005).

With Carpi gnano the new reference is right here and it is written in Italian.

Questa opera è un lavoro fantastico.

Nella categoria dei libri che presentano giochi in maniera ampia, con tutti i dettagli, e un pratico formato, i recenti due volumi "Il manuale dei giochi di tavoliere" di [Marino Carpi gnano](#) sono il nuovo riferimento.

Con circa 500 giochi descritti e illustrati con 1600 diagrammi, dall'Antichità ai giorni nostri, da tutte le civiltà del mondo, superano precedenti riferenc es che restano libri eccellenti. In inglese i meravigliosi "Giochi da tavolo e da tavolo da molte civiltà" di R.C.Bell (1960,69) e "The Oxford History of Board Games" di D. Parlett (1999); in francese il prezioso e formidabile "Dictionnaire des Jeux de société", estratto da un libro molto più grande di J.M. Lhôte (1996); in spagnolo "El mundo en juegos" di Oriol Comas i Coma (2005).

Con Carpi gnano il nuovo riferimento è proprio qui ed è scritto in italiano.

Questa opera è un lavoro fantastico.

[Nascondi l'originale](#) - [Valuta questa traduzione](#)



Pubbl icazioni
disponibili su Amazon.it

