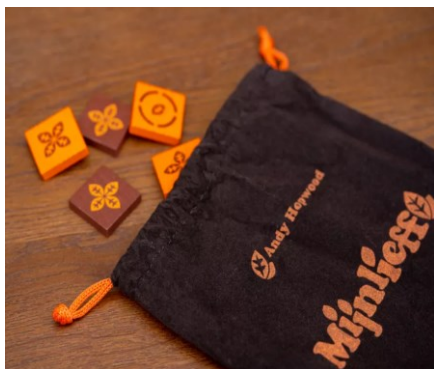


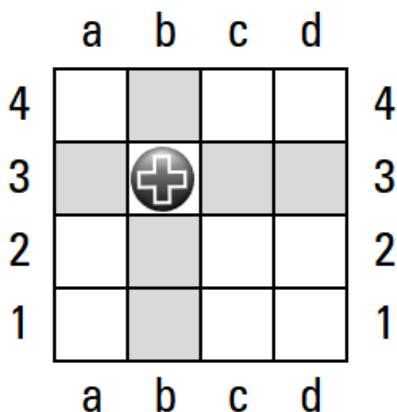
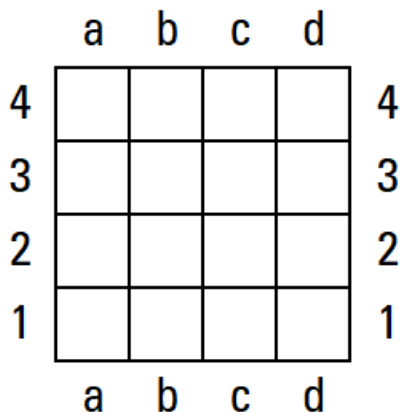
Astratti PerGioco

Newsletter #78 | 20 settembre 2024 | www.pergioco.net

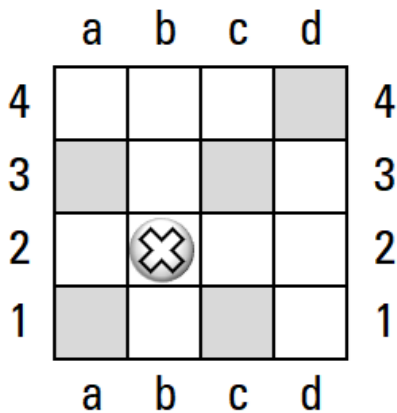
Mijnlieff



Il gioco viene ideato da Andy Hopwood nel 2010 e si sviluppa su un tavoliere 4x4. Ciascun giocatore dispone di otto pedine di quattro tipi diversi (due per tipo). All'inizio il tavoliere è vuoto. Inizia il Bianco, il quale deve collocare una sua pedina in una qualsiasi casella del tavoliere. A partire dalla mossa successiva il giocatore di turno deve giocare in una delle caselle libere, determinate dalla mossa avversaria appena effettuata.

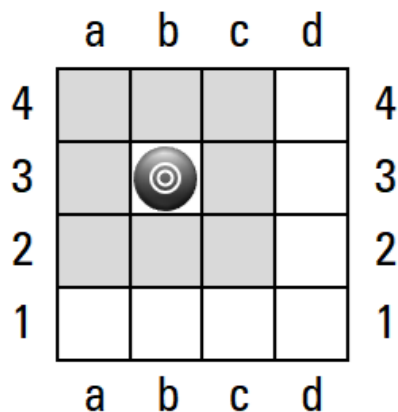


Giocando una pedina con una croce, ad esempio, si impone all'avversario di giocare alla mossa successiva in una casella libera appartenente alla stessa riga o alla stessa colonna, e cioè, nell'esempio qui sopra, in una delle caselle grigie.

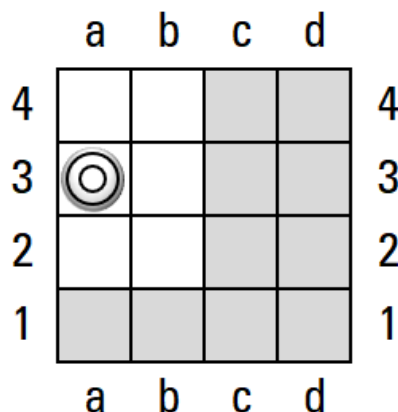


Una pedina con una "X" impone invece all'avversario di giocare in una casella libera appartenente ad una delle diagonali (vd. figura qui sopra).

Una pedina con un piccolo cerchio impone all'avversario di giocare in una casella libera adiacente (ortogonalmente o diagonalmente) alla stessa, come nella figura qui sotto.



Infine, una pedina con un cerchio più grande impone all'avversario di giocare alla mossa successiva in una casella non adiacente (ortogonalmente o diagonalmente) alla stessa (vd. figura seguente).



Se non sono possibili mosse legali, il giocatore deve passare; in questo caso il suo avversario può giocare in una qualsiasi casella libera del tavoliere.

Nella figura qui sotto vediamo la situazione sul tavoliere di una partita esemplificativa a cui si è giunti dopo le seguenti mosse: 1. a1+, a3><; 2. a2+, a4<>; 3. b2><, c2+; 4. c3<>, c1x; 5. d2><, d3+; ...

	a	b	c	d	
4					4
3					3
2					2
1					1
	a	b	c	d	

L'ultima mossa del Nero, in d3, impone al Bianco di giocare in una delle caselle grigie: b3, d4 oppure d1.

Supponiamo che il Bianco giochi in d4 una pedina "X". Nella figura seguente vediamo che il Nero non ha ora mosse disponibili e deve quindi passare.

	a	b	c	d	
4					4
3					3
2					2
1					1
	a	b	c	d	

Nella figura centrale in alto vediamo che il Bianco alla mossa successiva gioca in b4 l'altra pedina di tipo "X". Anche in questo caso il Nero, non avendo mosse legali, deve rinunciare ancora una volta a muovere. Quando non vi sono più mosse legali ed entrambi i giocatori sono costretti

a passare, allora la partita ha termine e si procede al conteggio dei punti ottenuti.

Quando uno dei giocatori gioca l'ultima sua pedina a disposizione, l'avversario ha la possibilità, anche se ha ancora altre pedine disponibili, di giocare ancora una pedina e una soltanto; dopo quest'ultima mossa la partita ha termine e si procede al conteggio dei punti.

	a	b	c	d	
4					4
3					3
2					2
1					1
	a	b	c	d	

Al termine della partita viene assegnato un punto per ogni allineamento orizzontale, verticale o diagonale realizzato con tre pedine, due punti per ogni allineamento orizzontale, verticale o diagonale realizzato con quattro pedine.

	a	b	c	d	
4					4
3					3
2					2
1					1
	a	b	c	d	

Nella figura qui sopra vediamo la posizione finale della partita di esempio, le cui ultime mosse sono state: ... 6. d4x, (passa); 7. b4, (passa); 8. b3<>, b1<> #.

Il Bianco ottiene quattro punti (un allineamento da due punti in a1-b2-c3-d4, due allineamenti da un punto in b4-b3-b2 e b4-c3-d2); il Nero ottiene un solo punto (allineamento in b1-c2-d3).



Varianti

Variante Avanzata. È possibile giocare a Mijnlieff su tavolieri più grandi o di forma differente, utilizzando un maggior numero di pedine. In questo caso il punteggio per gli allineamenti viene incrementato di un punto per ogni pedina in più; un allineamento di cinque pedine vale tre punti, un allineamento di sei pedine vale quattro punti, e così via.

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/mijnlieff.html.

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



Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

