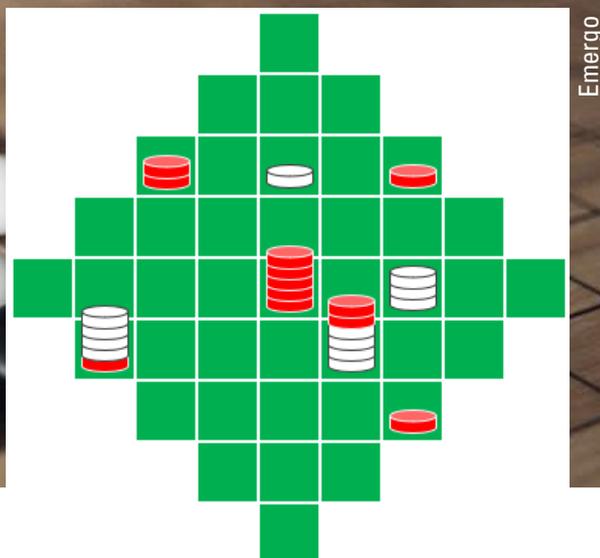


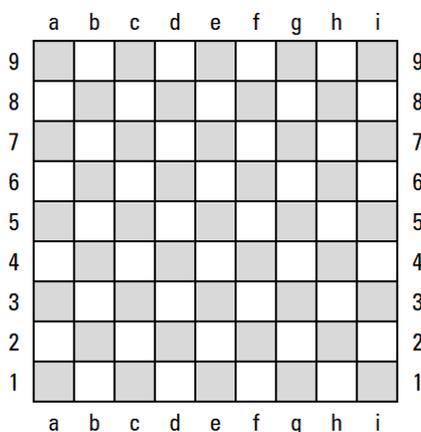
Astratti PerGioco



Emergo

Newsletter #68 | 26 aprile 2024 | www.pergioco.net

Emergo



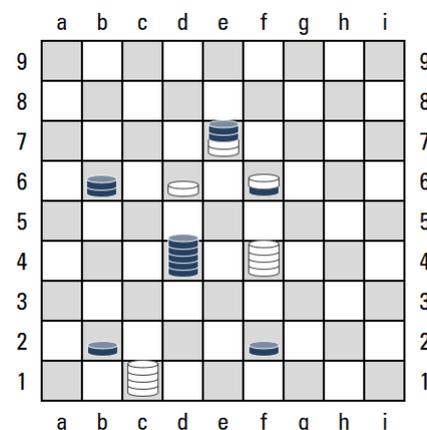
Emergo viene ideato da Christian Freeling ed Ed van Zon attorno al 1986 e si ispira al Bashnya, una variante della Dama Russa. Il gioco si sviluppa sulle sole caselle scure di un tavoliere 9x9. Ciascun giocatore dispone di dodici pedine ed all'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Il giocatore di turno, a partire dal Bianco, deve effettuare una delle azioni previste nelle varie fasi di gioco, che descriveremo in seguito. In questo gioco non è mai possibile rinunciare al proprio turno e "passare".

Una "colonna" consiste in una pila di una o più pedine; tali pedine possono essere tutte nere, tutte bianche, oppure sia bianche che nere. La colonna appartiene sempre al giocatore che possiede la pedina che si trova in cima ad essa. Tale pedina è detta "comandante"; le pedine sottostanti sono dette

"prigioniere". Una colonna (anche se composta da una sola pedina) può catturare un pezzo avversario che si trovi in una casella immediatamente adiacente e che abbia una casella vuota alle sue spalle; con il termine "pezzo" qui si intende la pedina in cima ad una colonna (il comandante). In un'unica mossa si possono catturare anche due o più pezzi avversari (come nel gioco della Dama), purché tutti abbiano una casella vuota alle loro spalle. Durante la cattura la colonna può anche cambiare direzione o muovere all'indietro; può inoltre saltare sulle stesse colonne avversarie o transitare sulle stesse caselle anche più di una volta. Non è però consentito saltare una stessa colonna per due volte consecutive nello stesso turno. Le colonne saltate possono essere di qualsiasi altezza. Una colonna cattura sempre come un unico pezzo: non è mai consentito effettuare una cattura con solo una parte delle pedine che la compongono.

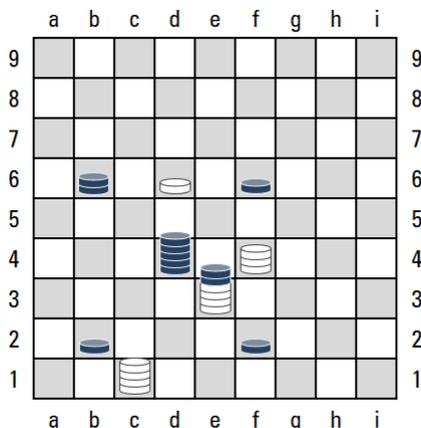
La cattura, o "presa", è sempre obbligatoria e non può mai essere parziale. Se è possibile, ad esempio, catturare in una sola mossa tre pezzi, ciò deve essere fatto: non è infatti ammesso rinunciare alla cattura. Anche in caso di più prese possibili il giocatore è obbligato a catturare il maggior numero di pezzi possibile; in caso di parità di pezzi, può invece scegliere liberamente quale cattura effettuare. La pedina

catturata è sempre e solo quella posta in cima alla colonna (comandante); in questo gioco le pedine catturate non vengono rimosse dal tavoliere, ma "sormontate" dalla colonna che le cattura, che se le trascina dietro nella sua mossa. Ogni volta il pezzo catturato viene posto alla base della colonna che effettua la cattura; ciò avviene durante la mossa e non al termine della stessa.



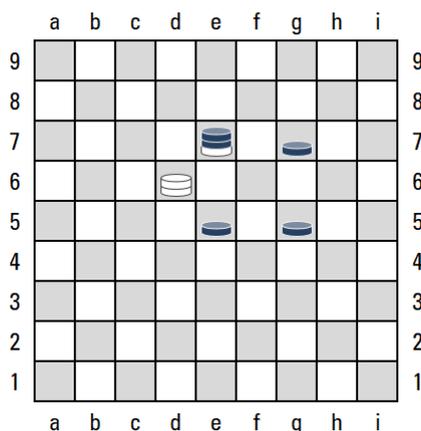
Supponiamo di trovarci nella situazione riprodotta qui sopra e che la mossa tocchi al Nero. I pezzi bianchi in d6, f6 e f4 sono minacciati dalla colonna nera in e7: il Nero è obbligato a prendere i pezzi in f6 e f4. Con il primo salto in g5 cattura la pedina bianca f6 sormontandola, e lasciando in f6 una colonna composta da una sola pedina nera; con il secondo salto in e3 cattura la pedina f4 sormontandola, e lasciando nella casella appena saltata una colonna composta da tre

pedine bianche. La nuova situazione, al termine della mossa, è riprodotta nel diagramma che segue. Dopo aver raggiunto la casella e3, il Nero non può proseguire tornando in g5 per catturare il pezzo bianco in f4: non è infatti consentito saltare per due volte consecutive la stessa colonna nello stesso turno.



Ora tocca al Bianco: le possibilità di cattura sono f4xd2 oppure c1xa3. In questo caso il Bianco può scegliere liberamente quale colonna catturare.

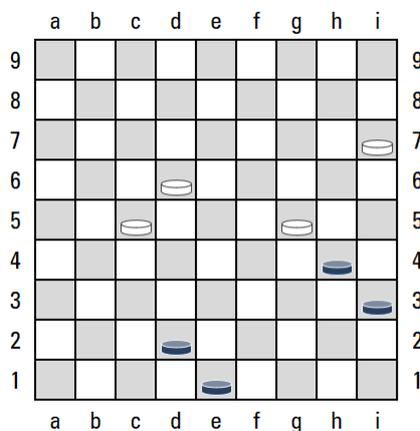
Nel diagramma seguente troviamo un altro esempio di cattura. Tocca al Bianco muovere: in questo caso è obbligato a catturare in senso orario, cominciando dal pezzo in e7, e proseguendo con la cattura di g7, g5, e5, e nuovamente e7. Il Bianco cattura così cinque pezzi neri saltando due volte (non consecutive) sul pezzo in e7. In questo caso il Bianco non può catturare in senso antiorario, perché in tal modo la sua corsa si fermerebbe in d6 (non potendo saltare nuovamente in f8), con la cattura di soli quattro pezzi neri.



Il gioco si svolge in due fasi: posizionamento e movimento. In entrambe la cattura è obbligatoria ed ha la precedenza rispetto alle altre azioni possibili. Durante la fase di posizionamento il giocatore di turno deve catturare uno o più pezzi avversari; se non lo può fare, ed ha ancora pedine a disposizione, deve collocarne una in una qualsiasi casella libera del tavoliere; se non ha più pedine a disposizione, deve muovere una colonna.

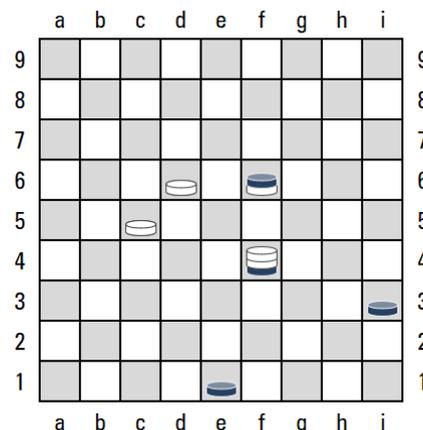
Nel caso in cui l'avversario sia rimasto senza pedine da collocare sul tavoliere, anziché collocare una nuova pedina, il giocatore di turno deve collocare tutte le proprie pedine rimaste, in un'unica mossa e in un'unica casella, formando una colonna, detta "pezzo ombra".

Durante la fase di posizionamento esistono le seguenti limitazioni: la prima pedina del Bianco non può essere collocata nella casella centrale (e5); è vietato collocare una pedina in modo da forzarne la cattura da parte dell'avversario, a meno che il giocatore di turno non abbia già una pedina sotto attacco.



Nell'esempio riprodotto qui sopra vediamo la situazione del tavoliere dopo le seguenti mosse iniziali di posizionamento: 1. d6, d2; 2. c5, e1; 3. i7, i3; 4. g5, h4. Dopo la mossa del Nero in h4 la pedina bianca in g5 è sotto attacco: in questo caso al Bianco è concesso giocare in e3, forzando la cattura da parte dell'avversario. Le mosse successive sono tutte forzate: 5. e3, d2xf4xh6; 6. i7xg5, h4xf6; 7. h6xf4. La situazione dopo queste mosse è

riprodotta qui sotto.



Quando tutte le pedine sono state collocate sul tavoliere, ha inizio la fase di movimento. In questa fase il giocatore di turno deve catturare uno o più pezzi avversari; se non lo può fare, deve muovere una colonna. Il movimento delle colonne avviene spostando l'intera pila di pedine in una casella adiacente, che deve essere libera. Il movimento può avvenire in qualsiasi direzione, anche all'indietro. Non è mai consentito prelevare e muovere solo una parte delle pedine che compongono la colonna.

Lo scopo del gioco è catturare tutti i pezzi dell'avversario. In pratica, la partita termina quando tutte le colonne presenti sul tavoliere appartengono allo stesso giocatore. Una partita viene considerata "patta" in una delle seguenti situazioni: quando un giocatore (che abbia almeno una colonna sul tavoliere) non può più muovere perché i suoi pezzi sono bloccati; quando una stessa posizione sul tavoliere si ripete per tre volte, anche non consecutive, con lo stesso giocatore di turno; quando i due giocatori si accordano in tal senso.

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/emergo.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

