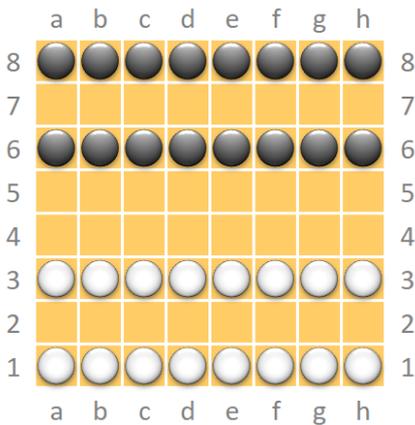


Astratti PerGioco

Newsletter #87 | 31 gennaio 2025 | www.pergioco.net



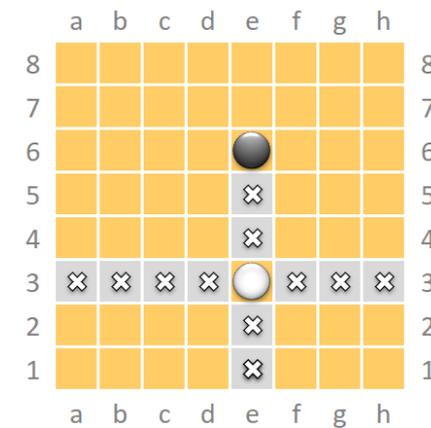
Mak-yek



Il Mak-yek è un gioco di tavoliere originario della Thailandia, con una variante diffusa in Malesia nota come Apit-Sodok. Il gioco risale almeno al X secolo ed è tuttora praticato in Malesia. Si ritiene che i conquistatori malesi del Madagascar lo abbiano introdotto sull'isola, dove, a contatto con l'Alquerque, avrebbe influenzato la nascita del Fanorona.

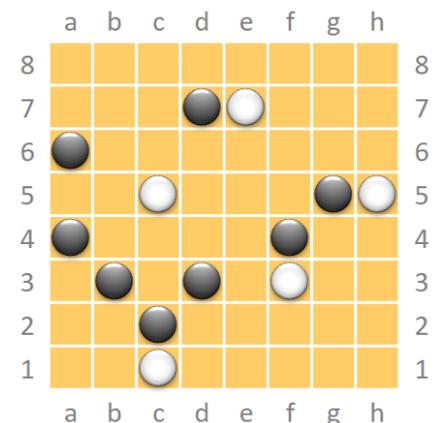
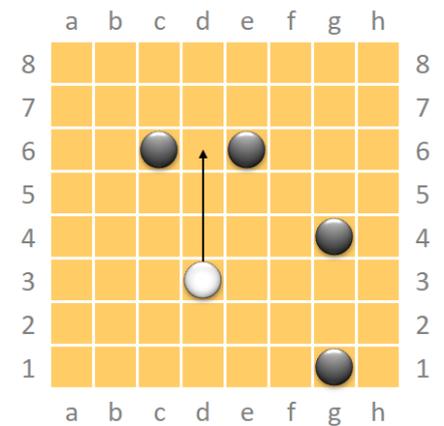
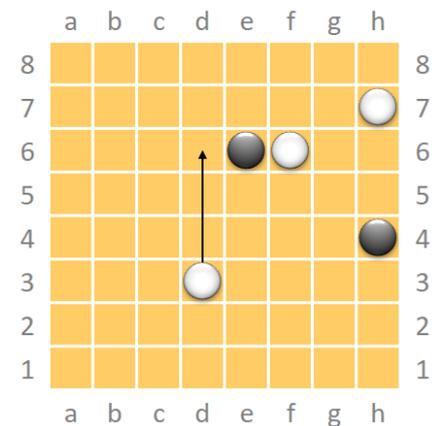
Il gioco si sviluppa su un tavoliere 8x8. Ciascun giocatore dispone di sedici pedine, inizialmente collocate sulla prima e sulla terza riga (vedi figura in alto). Le pedine si muovono come la torre negli Scacchi Occidentali, ovvero in linea retta orizzontale o verticale per un numero qualsiasi di caselle, senza poter saltare altre pedine. Nell'esempio riprodotto nella figura nella colonna centrale la pedina in e3 può muovere in una qualsiasi

delle caselle grigie, contrassegnate da una crocetta.



L'elemento distintivo del Mak-yek è il sistema di cattura, che prevede due modalità: a) Cattura per custodia: una pedina viene catturata se viene imprigionata tra due pedine avversarie su una stessa linea ortogonale di pedine adiacenti, senza caselle vuote intermedie; b) Cattura per intrusione (o accostamento avanzato): una pedina può catturare due pedine avversarie muovendosi fra di esse, formando una linea ortogonale di pedine adiacenti, senza caselle vuote intermedie.

Nell'esempio in alto a destra la pedina in d3 può muovere in d6 e catturare la pedina avversaria in e6. Se muove in h3 non cattura la pedina in h4. Nell'esempio successivo la pedina in d3 può muovere in d6 e catturare le pedine c6 ed e6. Se muove in g3 non cattura invece alcuna pedina.



Nella figura qui sopra vediamo alcuni esempi di cattura.

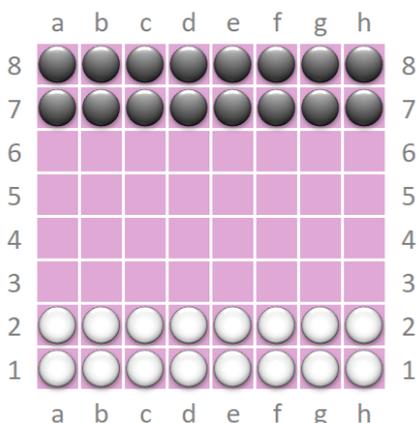
La pedina in c5 può muovere in c7 e catturare per custodia la pedina d7, oppure può muovere in f5 e catturare le pedine g5 e f4 (cattura multipla), oppure può muovere in a5 e catturare le pedine a6 e a4 (cattura per intrusione), oppure può muovere in c3 e catturare per intrusione le pedine b3 e d3 e per custodia la pedina c2.

In questo gioco è possibile catturare per custodia una sola pedina avversaria lungo ciascuna direzione di cattura.

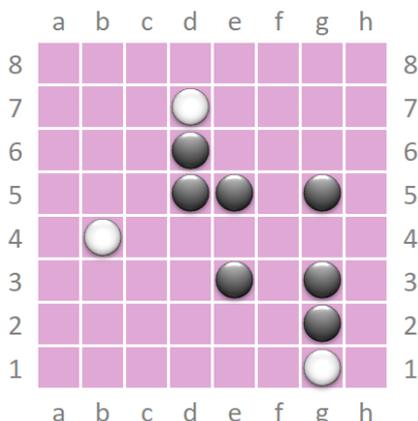
L'obiettivo è catturare tutti i pezzi avversari.

Varianti

Apit-Sodok. In questa variante malese la posizione di partenza è quella mostrata nella figura sottostante.

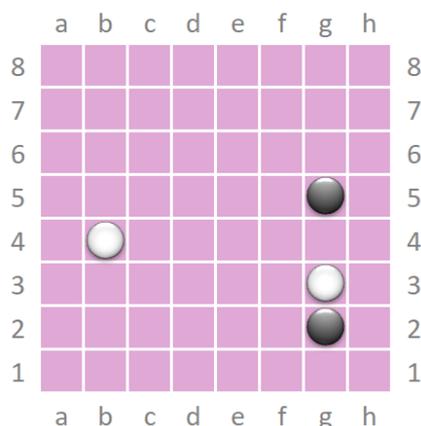


Un'importante differenza rispetto al Mak-yek è la possibilità di catturare per custodia più pedine allineate contemporaneamente, in modo simile a quanto accade nell'Othello. Tuttavia, alcuni autori discordano su specifici casi di cattura.

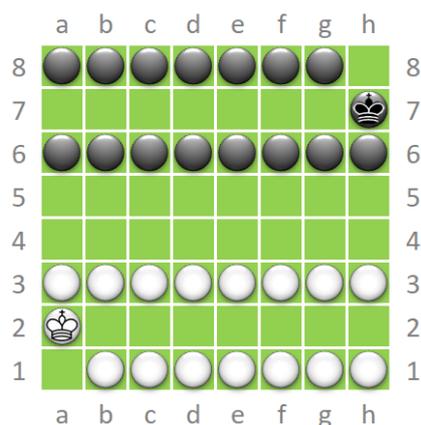


Nell'esempio in basso a sinistra la pedina in b4 può muovere in d4 e catturare per custodia le pedine avversarie d5 e d6. Può anche muovere in e4 e catturare per intrusione le pedine e5 ed e3.

La pedina in b4 può anche muovere in g4 ed attivare allo stesso tempo la cattura per custodia (catturando le pedine avversarie tra g4 e g1) e quella per intrusione (catturando le pedine g5 e g3). Secondo alcuni autori in questo caso il giocatore deve scegliere quale tipo di cattura attivare.



Nell'esempio qui sopra vediamo un'altra situazione controversa. La pedina in b4 può muovere in g4 e catturare per intrusione le pedine g5 e g2. Secondo alcuni autori, invece, questa mossa non comporta alcuna cattura.



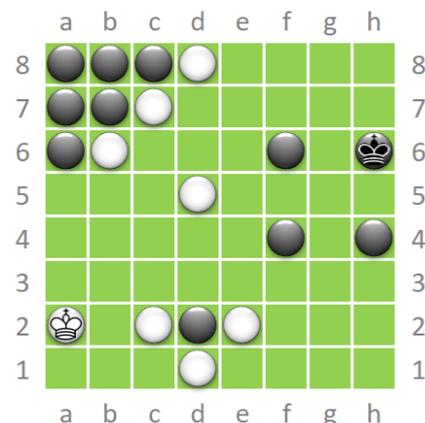
Rek. In questa variante cambogiana ciascun giocatore dispone di sedici pezzi (quindici pedine e un re). Sette pedine sono inizialmente disposte sulla prima traversa e otto sulla terza. Il re è posizionato sulla seconda traversa sulla prima o sull'ultima colonna, in modo da

avere alle spalle una casella vuota. I due re non possono comunque condividere inizialmente la medesima colonna.

Nella figura centrale in basso è riprodotta una delle due possibili posizioni di partenza.

Pedine e re muovono come la torre negli Scacchi Occidentali. In questa variante la cattura è per intrusione e per accerchiamento (non per custodia). La cattura per intrusione, detta Rek, è identica a quella prevista dal Mak-yek; la cattura per accerchiamento prevede invece che il pezzo o il gruppo di pezzi siano completamente circondati dall'avversario, eventualmente con l'ausilio dei bordi del tavoliere, in modo tale che i pezzi catturati non abbiano alcuna mossa legale.

L'obiettivo del gioco è catturare il re avversario.



Nell'esempio qui sopra la pedina in d5 può muovere in d3 e catturare per accerchiamento la pedina in d2, oppure in a5 e catturare tutte le pedine avversarie sul bordo in alto a sinistra. La pedina in d5 può anche muovere in f5 e catturare per intrusione le pedine avversarie f6 e f4, oppure in h5 catturando il re avversario in h6 e la pedina h4.

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/mak-yek.html.

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

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 riferenze 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



Publicazioni
disponibili su Amazon.it

