

In questo numero:

**Il gioco del Nim. - Scacchi Alice - Le Torri Astratte
Le varianti del Nim, Nim con dadi, Fuego, Sudokunim**

Il gioco del Nim

In questo numero l'articolo centrale è dedicato ad un semplice ed elegante gioco di origini cinesi, importato in Europa verso il cinquecento. Il suo nome originale dovrebbe essere "Fan-Tan", mentre il nome occidentale è Nim, il quale molto probabilmente deriva dal tedesco Nimm, cioè prendere i gettoni sul tavolo.

Attrò le sue prime attenzioni nel 1901, anno in cui il matematico Charles Leonard Bouton, docente di matematica alla Harvard University, pubblicò un'analisi matematica del gioco. La strategia vincente è basata sul calcolo combinatorio, lascio il compito ai lettori di cercarla su qualche libro dedicato ai giochi di logica oppure su uno dei tanti siti su internet dedicati a questo gioco. In seconda pagina troverete alcune varianti nate dal regolamento originale: Bulo, Crossmen, Lasker Nim, Plainim, Nimble, Staircase Nim, una variante con i dadi, Fuego e infine una variante imparentata con il Sudoku.

Il gioco è stato anche il "protagonista" nel film "L'anno scorso a Marienbad" (Alain Resnais), Leone d'Oro a Venezia nel 1961.

In cui un'isolito Giorgi Albertazzi, ospite e straniero nel palazzo-labirinto, durante il corteggiamento di una bella signora (Delphine Seyrig), viene sfidato dall'Antagonista (Sacha Pitoeff), Colui

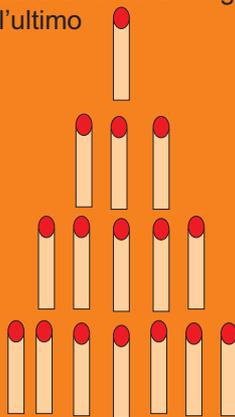
che è forse marito o amante di una Lei, ad un gioco che ricorda il Nim (giocato sia con fiammiferi che con carte). Una caratteristica di questo gioco è il tavoliere inizialmente pieno che si svuota turno dopo turno.

La maggior parte dei giochi iniziano con il tavoliere parzialmente pieno o alle volte completamente vuoto, con il numero di pezzi che può variare durante la partita. Altri giochi che iniziano con un rapporto numero pezzi su numero caselle pari a 1 possono essere la grande famiglia dei giochi africani degli Awele oppure Pasang Emas (gioco tradizionale del Brueni).

Le regole del gioco del Nim.

I due giocatori si trovano di fronte una serie di fiammiferi disposti come in figura, sono possibili più righe.

I giocatori a turno possono prelevare una parte o tutti i fiammiferi su una riga. Perde chi prende l'ultimo fiammifero.



Le Torri astratte

In diversi numeri del Fogliaccio ho scritto di giochi in cui i pezzi vanno a formare delle torri, vedi per esempio Bashne di origine russa oppure il più moderno Focus di Sid Sackson. Non tutti in tutti i giochi le pile sono utilizzate veramente, nel caso della dama, la torre serve solo per distinguere due tipi di pezzi..

Nei prossimi numeri, vedremo una migliore classificazione di questa categoria.

Per adesso tutti gli interessati possono iscriversi ad una nuova mail-list, true-stacking-games@yahoogroups.com

Alcuni nomi di giochi a torre, Bashni (---, pre-1875), Lasca (Emanuel Lasker, 1911), Pasta (Alvin Paster, 1956), Focus (Sid Sackson, 1963) Stapeldammen (? , dopo 1960s), Netak (Ralf Gering, 1973), Tricolor (Valentin Siena, 1973), Quantum (Philip Slater, 1975), Tower of Power (Michael Baldwin, 1976), Emerso (Christian Freeling, anni '80) Ombagi (Reinhold Wittig, 1981), Colonne de Trois (? , 1986), Chain Reaction (Sid Sackson, 1993), Pogo (Laurent Escoffier, 1993), Avalam Bitaka (Philippe Deweys, 1995), Accasta (Dieter Stein, 1998), Hong Kong (Reiner Knizia, 1998) Tumbling Down (Michael Shuck, 2000), Dvonn (Kris Burm, 2001), Abstract Puluc (Joao Pedro, 2002), Ice Towers (Abdrew Looney, 2002), Hex-It (Vincent Everaert, 2003), Accasta Pari (Dieter Stein, 2004), Abande (Dieter Stein, 2005), Byte (Mark Steere, 2005), Rondell (Ralf Gering, 2005).

Scacchi Alice (V. R. Parton 1953)

Questa variante di scacchi è ispirata all'eroina del famoso romanzo di Lewis Carroll "Attraverso lo specchio".

E' una variante che necessita di qualche materiale in più rispetto agli scacchi tradizionali. I giocatori devono procurarsi ben due scacchiere, ma il numero di pezzi rimane il medesimo del classico. La situazione iniziale prevede una scacchiera con i pezzi posizionati nel modo classico, mentre la seconda scacchiera è vuota, in attesa che si riversino i pezzi provenienti dalla prima.

Il sistema di gioco è semplice, ma geniale allo stesso tempo, il pezzo mosso esegue il suo classico movimento, con la casella di arrivo situata nell'altra scacchiera.

La mossa è proibita se la casella di arrivo è occupata nella scacchiera di arrivo.

Lo scacco non può essere parato da un pezzo che si trovi sulla stessa scacchiera del Re.

Un pezzo non può essere difeso da un pezzo che si trovi sulla stessa scacchiera, infatti il pezzo che effettua la cattura finisce sull'altra scacchiera. La cattura è possibile solo sulla scacchiera di partenza, prima del trasferimento.

Il Re può subire scacco e scacco matto solo da pezzi che si trovino sulla stessa scacchiera. Tuttavia, una mossa di Re, compreso l'arrocco, dev'essere legale su entrambe le scacchiere.

Tornei di questa singolare variante si sono tenuti per anni nell'associazione italiana di scacchi eterodossi, AISE. Infine due partite tratta da un torneo AISE Castelli-Jelliss (GP95) 1-0

[*Commenti di A. Castelli*]

1.e4/B d6/B

2.Ac4/BD:d2/B

3.Ab5/A#

Un matto tipico degli scacchi Alice.

Veronesi - Vecchi (GP93) 1 - 0

[*Commenti di F. Forzoni*]

1.d2d4/B, Cb8c6/B

2.e2e4/B, a7a5/B

Le spinte dei pedoni a e h sono un semplice modo di sviluppare le Torri. Un altro veloce sistema di sviluppo è quello di muoverle al posto del Cavallo vicino.

3.Af1c4/B, d7d6/B ??

4.Ac4b5/A #

Un tipico matto-alice: il Re non ha case di fuga ed Alfiere, Donna e Pedone non parano lo scacco perché si spostano sull'altra scacchiera.

La bibliografia più esauriente sugli scacchi Alice la potrete trovare sull'articolo di A. Castelli pubblicato su ETEROSCACCO n.59 a pag.1. Altri articoli su ES62 pag.13, ES79/80 pag.16 e ES83 p.14.



Le varianti del Nim

Lo scopo finale delle seguenti varianti può essere prendere l'ultima moneta (fiammifero) oppure farla prendere all'avversario.

Bulo

Si dispongono in quadrato 25 monete, a turno i giocatori prendono quante monete desiderano in una fila o in una riga, a condizione che tutte le monete prese siano contigue, in altre parole non ci possono essere degli spazi vuoti tra una moneta e l'altra.

La stessa variante con 16 monete viene chiamata Nimbi.

Crosscram

Le monete vengono sistemate in un quadrato 5x5, un giocatore prende le monete solo dalle righe, l'altro solo dalle colonne. Le monete prese devono essere sempre contigue.

Lasker Nim

Il nome di questa variante ricorda il famoso scacchista Lasker, il quale fu l'autore di una variante della dama chiamata Lasca, in cui le pedine possono esser messe in colonna. In questa variante le monete vengono messe in colonne, si formano 5 colonne di 5 monete (sia il numero di monete che le colonne possono variare).

Al suo turno il giocatore può prendere delle monete da una colonna oppure dividere una colonna in due più piccole.

Plainim

Si gioca su una scacchiera 7x7 su cui sono posizionate delle monete.

I giocatori, possono fare le seguenti mosse:

- i) aggiungere/rimuovere monete su una sola riga;
- ii) si possono aggiungere monete solo alla destra di una moneta già rimossa nella stessa mossa.

Nimble

Si ha un tavoliere composto da una fila con un numero variabile di caselle. Sulle caselle vengono posizionate delle monete. I giocatori prendono una ed una sola moneta che viene posta su un'altra casella che precede quella di partenza. La direzione di gioco è da destra verso sinistra. Vince il giocatore che porta l'ultima moneta.

Che assomigli molto al Nim classico?

Staircase Nim (Nim a scala)

Le monete vengono disposte sui gradini di una scala, il numero di gradini è libero. Ci possono essere più di una moneta su un singolo gradino.

La mossa consiste nel muovere un certo numero di monete da un gradino al gradino immediatamente sottostante. Le monete che arrivano a terra sono immediatamente eliminate.

Nim con dadi (Luca Cerrato)

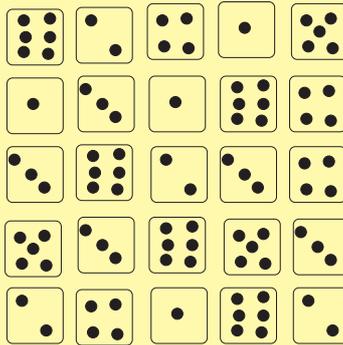
Si utilizzano 25 dadi a 6 facce (nulla vieta di usare dadi con un numero di facce superiori o diversi tipi di dadi) posizionati in un quadrato 5x5.

Il singolo dado prima di essere posizionato nella griglia deve esser lanciato.

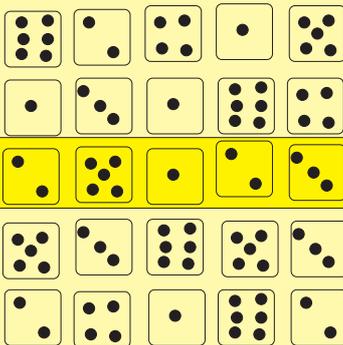
I giocatori scelgono in una riga o colonna dei dadi (tutti o una parte), dopo di che il valore mostrato sulla faccia superiore viene decrementato di una unità.

Quando il dado scelto mostra 1 ed è ulteriormente decrementato viene eliminato. Il giocatore che elimina l'ultimo dado è il vincitore.

Esempio di mossa:

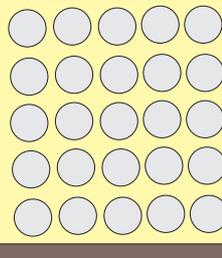


Vengono girati i dadi della terza riga:



Fuego (Zingrillo Costanzo)

Questo gioco ideato da Costanzo utilizza una scacchiera 5x5, orientata come in Forza 4 con il lato inferiore in basso, su ogni casella una pezza del Othello con la faccia bianca visibile:



A turno ogni giocatore può:

- 1) girare la pedina bianca posta più in basso in una colonna oppure
 - 2) eliminare una pedina nera e tutte le pedine nere sovrastanti
- Perde il giocatore che elimina l'ultima pedina.

Sudokunim (Luca Cerrato)

Anche il Fogliaccio pubblica qualcosa sul Sudoku, ovviamente lo fa alla sua maniera introducendo una variante in stile Nim.

Per questa variante serve un bel tavoliere di Sudoku le sue 91 tessere numerate da 1 a 9.

Distribuite le tessere in modo casuale sulla tavoliere, non ha importanza se ci sono dei doppietti su una riga e colonna o quadrato 3x3.

Una volta riempito il tavoliere i giocatori si alternano a eliminare una o più tessere alla volta. Le tessere doppie sono quelle tessere con un numero che è presente su una riga, colonna o quadrato 3x3 più di una volta.

Si possono eliminare solo le tessere doppie. Si può scegliere il numero di tessere doppie da rimuovere in una riga o colonna o quadrato 3x3.

Il gioco viene vinto da colui che toglie l'ultima tessera in modo che sulla griglia rimane un *sudoku-nim*, cioè su ogni riga o colonna o quadrato 3x3 non ci sono tessere doppie. Esempio:

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 3 | 7 | | 4 | 1 | 2 | | 8 |
| 7 | | | | | | 3 | 6 | 2 |
| 1 | | | | 8 | | | 2 | |
| 4 | 1 | | | | 7 | | | |
| | | | 3 | 6 | | | | 8 |
| 1 | | | | | | | | |
| 1 | | 4 | | | 1 | | | 7 |
| 8 | 5 | | | 7 | 5 | 4 | 5 | |
| | | | | | | | | |

Nella prima colonna si possono eliminare un massimo di due tessere 1, mentre nel quadrato in alto a destra si possono eliminare un massimo di due tessere 2 ed infine nella penultima colonna in basso si possono eliminare un massimo di 2 tessere 5. Infine un esempio di *sudoku-nim*.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 3 | 7 | | 4 | 1 | 2 | | 8 |
| 7 | | | | | | 3 | 6 | |
| 1 | | | | 8 | | | | |
| 4 | 1 | | | | 7 | | | |
| | | | 3 | 6 | | | | 8 |
| | | | | | | | | |
| | | 4 | | | 1 | | | 7 |
| 8 | | | 5 | 7 | | 4 | | |
| | | 1 | | | | | | 9 |

**Vuoi partecipare alla creazione del Fogliaccio ?
Puoi farlo, basta una e-mail**

**Per contattare
Il Fogliaccio degli Astratti
scrivere a Luca Cerrato
e-mail lucacerrato@inwind.it**