

La semina e il raccolto

Nei giochi di *scacchiera* come gli Scacchi e la Dama il tavoliere è un sanguinoso campo di battaglia. I giocatori sono dei generali che muovono le truppe a difesa del Re e senza pietà trucidano animali, soldati e nobili. Questa *violenza ludica* non è presente in altri giochi e se anche avvengono delle catture queste non hanno nulla di violento. Esistono molti giochi dove non avvengono catture, ricordiamoci del bellissimo Hex oppure la maggioranza dei giochi di allineamento, ma di questa categoria ludica torneremo a parlarne sul prossimo numero del Fogliaccio.

Nel gruppo dei giochi non violenti rientra a pieno titolo il gioco nazionale africano, il Mancala.



Si tratta di una grande famiglia di giochi, nata e diffusasi dal continente nero nel resto del mondo. Nei numeri 4, 14 e 18 del Fogliaccio ho trattato alcuni di questi giochi. Sono giochi che fanno parte della cultura tradizionale, alcune tavole da gioco sono delle vere opere artigianali.

Per giocare basterebbero delle buche scavate nel terreno e delle palline di vario materiale (dallo sterco, ai semi di *Caesalpinia*), il mio consiglio è di procurarvi una bella e più comoda tavola in legno, come in foto.



I due giocatori utilizzano gli stessi semi che sono seminati nei campi di gioco dove avvengono le catture, ma nulla a che vedere con la *violenza* degli scacchi o Dama. Gli sfidanti recitano la parte di contadini che devono sfruttare al massimo la loro semina, nel gioco si alternano stagioni di abbondanza a carestie improvvise.

I tavolieri, possono essere di varia forma e sono suddivisi in file di buche, il numero di file e buche varia da gioco a gioco.



Le tavole più diffuse hanno due file da sei buche l'una. In India le tavole contano sette buche, ma non mancano casi di file con 20 buche per veri esperti, mentre i bambini

giocano su campi di tre o quattro buche. Meno comuni delle prime sono le tavole con 4 file di buche, qui si possono anche trovare regolamenti più complessi come il Bao.



Infine molto rare sono le tavole con tre file. Oltre alle buche sulle file possono esistere altri due buche, più grandi delle prime, chiamate granai o più semplicemente riserve. L'utilizzo di queste buche può essere di semplice deposito dei semi catturati oppure far parte del gioco attivo.

Nella maggior parte delle volte le buche inizialmente vengono riempite con un numero fisso di semi.

La mossa caratteristica di questi giochi è la semina nella quale i semi vengono distribuiti nelle buche successive a quella di partenza. La tecnica di base consiste nel prendere in mano tutti i semi di una propria buca e distribuirli, uno per buca in senso antiorario, nelle buche successive. Le principali diversità sono quante volte il giocatore può ripetere la semina nello stesso turno. In alcuni giochi (esempio l'*Awele*) la semina finisce quando tutti i semi sono stati depositati, in altre varianti quando l'ultimo seme termina in una buca non vuota si prendono tutti i semi della buca e si riprende a seminare.

Nella maggioranza delle varianti si semina sempre nella stessa direzione, in alcuni giochi come il Bao la direzione può cambiare anche nella stessa semina.

A seconda del numero di file del tavoliere la semina può finire nel campo avversario, questo è vero per le varianti su due file, mentre quando si gioca su tavoliere da quattro file si semina sempre nelle proprie due file.

Scopo della semina è fare un ottimo raccolto. I frutti del duro lavoro vengono raccolti in svariati modi.

La principale differenza è tra i tavolieri a due file dove i semi catturati vengono rimossi dal gioco e i tavolieri a 4 file dove i semi vengono rimessi in gioco nel campo di chi cattura. Nei giochi a due file ci sono due principali tipi di cattura.

La prima, utilizzata per esempio nel Wari, è la

cattura a conta, dove si contano i semi presenti nell'ultima buca seminata, se sono un certo numero (in genere 2, 3 o 4) compreso quello seminato vengono catturati.

Il secondo tipo di cattura è la *cattura per vicinanza*, se l'ultimo seme cade in una propria buca vuota allora tutti i semi nella buca avversaria di fronte vengono catturati. Esiste un terzo modo di catturare, *cattura al salto* (nulla a che vedere con la dama), utilizzata nelle varianti indiane, se la buca che segue l'ultima seminata è vuota ed a sua volta seguita da una buca con semi allora questi vengono catturati.

Nei giochi a 4 file di solito si esegue la cattura di vicinanza.

In alcune varianti si possono effettuare delle catture multiple, molto comuni nel caso di cattura a conta, si cattura nella prima buca poi si controlla nelle buche precedenti e se le condizioni di cattura sono soddisfatte si prelevano i semi.

Un tipo di cattura veramente unico è usato quando un giocatore riesce, tramite una combinazione di semi, a crearsi una buca chiamata *gravidata*, vedi il gioco Layli Goobalay.

I granai qualche volta rientrano nel gioco attivo e non sono solo dei semplici contenitori. Quando la semina passa da una di queste due speciali buche il seme depositato viene immediatamente catturato.

Abbiamo visto come si semina e si cattura, ma quando ha termine una partita?

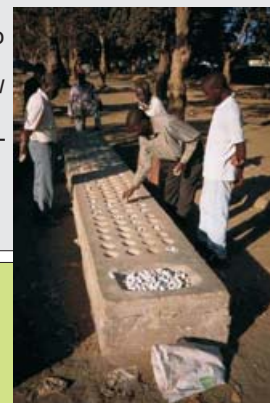
Si può scegliere di fare una partita singola oppure partite su più round.

La conclusione di una singola partita può avvenire quando un giocatore ha catturato la maggioranza dei semi oppure quando l'avversario non ha più mosse valide.

Anche se questi giochi hanno centinaia di anni sulle spalle la loro evoluzione non è per nulla terminata, anche nei nostri giorni vengono create nuove varianti e inventati nuovi meccanismi di gioco.

In seconda pagina sono elencati due di queste varianti moderne del Mancala, di cui una utilizza una tavola con una sola fila di buche. Su internet è possibile trovare

siti su questa famiglia di giochi, un sito interessante è: <http://www.manqala.org/> che raccoglie sia regolamenti tradizionali che moderni e articoli da leggere.



Viaggi nel passato, con i giochi sono possibili.

In seconda pagina potete trovare, come in tutti i numeri del Fogliaccio, una serie di regolamenti dedicati all'argomento del numero.

Per l'occasione ho selezionato tre diverse tipologie di regolamenti della famiglia dei Mancala. Il primo si chiama *Diffusion* (l'autore è Mark Steree, già presente sul numero 30

con il gioco *Byte*) è una variante moderna, in cui si può muovere da qualsiasi buca.

Il secondo gioco sarà un classico a quattro file, non si possono dimenticare le origini di questa famiglia.

L'ultimo è una variante moderna con due caratteristiche che voglio evidenziare. La prima si nota subito, è un Mancala ad una singola fila, la seconda è un Mancala che funziona all'inverso, un viaggio nelle mosse precedenti del gioco. Ottimo esercizio per la nostra memoria.

Il prossimo numero del Fogliaccio sarà dedicato ai giochi di allineamento. Nuove idee per mettere in linea dei pezzi.

Si vedranno pezzi di tutte le forme e colori, ma in alcuni casi dovrete anche avere una buona dose di memoria per vincere.

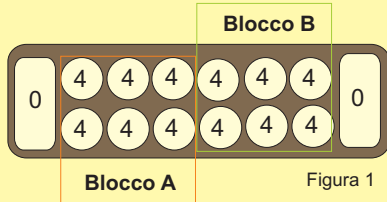


Diffusion (Mark Steere - Gennaio 2006)

Giocatori, due.

Materiale, una tavola di Mancala con due file da sei buche l'una e due riserve ai due lati della tavola, più 48 semi.

I blocchi, la tavola è divisa in due blocchi da sei buche l'uno come in figura 1. Nella stessa figura è rappresentata la situazione iniziale, i numeri indicano il numero di semi.



Scopo del gioco, il vincitore è colui che svuota per primo il suo blocco.

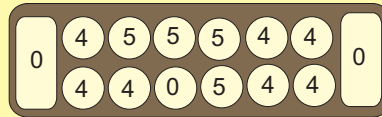
Il gioco, ogni giocatore ha un suo blocco, i giocatori si alternano alla mossa. La mossa consiste di prelevare tutti i semi da una delle 12 buche (che non sia vuota) e distribuirli uno

per buca, nelle buche adiacenti a quella svuotata, girando in senso antiorario. I giocatori non possono passare nel loro turno.

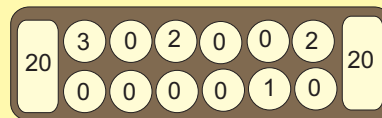
Esempio di mossa: situazione iniziale,



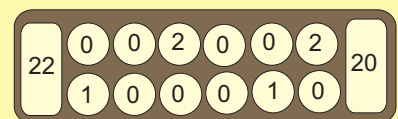
Si preleva dalla terza buca della fila in basso, situazione finale,



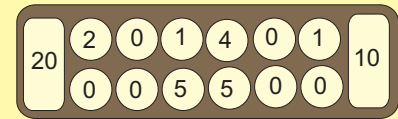
Distribuzione dalle buche ad angolo, nel caso si voglia muovere da una delle quattro buche ad angolo allora si tratta la riserva interessata come se fosse di due semplici buche, esempio:



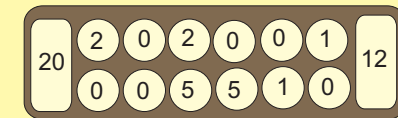
Muovendo dalla prima buca in alto,



Regola del sesto seme, in una buca non ci possono essere più di sei semi, se questo avviene allora il sesto seme deve essere depositato in una delle due riserve, per poi continuare a seminare gli eventuali semi rimanenti. Esempio:



Muovendo dalla quarta buca della fila in alto,



Reaping Mancala

In tutte le varianti della famiglia del Mancala la semina segue la stessa meta-regola, tutti i semi vengono presi in mano e seminati uno per buca. Qualcuno ha pensato perché non fare l'inverso, prendiamo un seme da ciascuna buca e i semi raccolti li deponiamo nella prima buca vuota che si incontra nel verso di raccolta. Esempio,



Si muove dalla buca con semi alla destra, con il seguente risultato,



I tre semi raccolti vengono depositati nella prima buca vuota. L'idea di questa tecnica di movimento è del geniale Martin Gardner, famoso per la sua

rubrica di enigmi e giochi matematici sul mensile Scientific American, nel solitario bulgaro.

Si ha un numero di pile di carte con un numero variabile di carte per ogni pila. Si prende una carta per pila e si va a creare una nuova pila. Si potrà notare che dopo una serie di mosse si ritorna alla situazione iniziale (quasi sempre).

Questo movimento, applicato al Mancala, ha il sapore di un viaggio ludico nel tempo, si parte da una posizione sulla tavola e si va a cercare qual'era la situazione alla mossa precedente. Questo può essere un buon esercizio di analisi della partita, sono in questo stato, ma quali sono le mosse che mi hanno portato in questa situazione?



Nel 1996 lo statunitense Jeff Erickson applicò questa tecnica al suo gioco Reaping, un Mancala su una sola fila.

Regolamento di Reaping

Giocatori, due, giocatore sinistro e destro.

Materiale, è composto da una sola fila di 15 buche, in figura la disposizione iniziale dei semi.

Scopo del gioco, l'ultimo giocatore che fa una mossa legale è il vincitore.

Il gioco, inizia il giocatore sinistro. I giocatori a turno prelevano un seme da ogni buca fin quando non arrivano ad una vuota, nella quale depositano i semi raccolti.

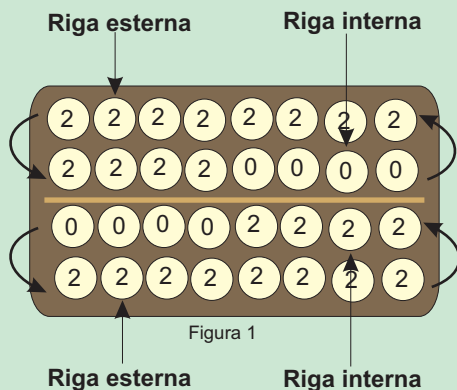
Il giocatore di sinistra muove da sinistra a destra, mentre il Destro muove da destra a sinistra.

Non è possibile passare.

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

Awele a 4 file

In quest'ultima parte del Fogliaccio viene presentato Hus un mancala a quattro file. Nel numero 14 ho spiegato come giocare a Bao, altro gioco su 4 file con regole abbastanza complicate. Il regolamento di Hus a regole molto più semplici ed accessibili a tutti voi. In generale nelle varianti su quattro file i giocatori muovono i semi nelle due file più vicine a loro.



In figura vengono indicati la riga interna ed esterna per i due giocatori e il giro di semina sulla tavola, ci si muove in senso antiorario.

Hus (Namibia)

Giocatori, due.

Materiale, in figura 1 viene mostrato il tavoliere e la configurazione iniziale dei semi. Per questo gioco servono 48 semi.

Scopo del gioco, vince il giocatore che impedisce mosse valide all'avversario.

Movimento dei semi, il giocatore di turno sceglie una buca che contenga almeno due semi (non si può muovere dove c'è solo un seme) e li semina, partendo dalla buca successiva, in senso antiorario, uno per buca. Si semina sempre nelle proprie due buche. A seconda della situazione semi della buca dove cade l'ultimo seme, possiamo avere:
Buca vuota, il turno è finito, muove l'avversario.
Buca esterna con semi, si prelevano tutti i semi e si continua a seminare iniziando dalla buca successiva.
Buca interna con semi, se la buca avversaria di fronte è vuota si continua seminare, altrimenti si catturano i semi.

Cattura dei semi, si catturano tutti i semi dalla buca avversaria di fronte alla buca dove è terminata la semina (ricordarsi che quest'ultima deve avere almeno due semi) e se anche la buca avversaria dietro a quella interna a dei semi, questi vengono catturati. I semi catturati non vengono ritirati dal gioco, ma sono seminati nel campo del giocatore

catturante a partire dalla buca successiva a quella che è terminata la semina. Importante i semi nella buca dove è terminata la semina non vengono toccati. Esempio,



Muovendo dalla buca marcata con due semi, si catturano 4 semi nella buca interna e 1 seme nella buca esterna e si riseminano.



Il gioco termina quando uno dei giocatori ha solo buche vuote oppure con un solo seme, cioè non ha più mosse.

Avete idee
giochi, enigmi ludici
 scrivete al Fogliaccio