

Pezzi extra-large

La maggior parte dei giocatori è abituata a giocare con pezzi che si appoggiano su una singola casella, ma può succedere che un pezzo *ingrassi* fino ad occupare le caselle adiacenti.

Questi pezzi li chiamerò macro-pezzi ed hanno una caratteristica, l'ingombro.

Un pezzo che occupa più di una casella può essere utilizzato sul tavoliere in modo differente dai suoi parenti più magri i quali possono muoversi agilmente sul terreno di gioco, un macro-pezzo è come un elefante in una vetreria, dovunque si muova fa danni. Infatti la maggior parte dei giochi da me conosciuti utilizzano questi pezzi in modo statico e se si muovono hanno molte restrizioni.

I pentamini sono l'esempio più noto.

Cinque quadratini che vengono uniti per un lato, tutte le possibili

combinazioni danno vita a dodici pezzi.

Un semplice gioco è quello in cui a turno i giocatori calano un pentamino su un tavoliere 8x8, perde chi non può deporre uno dei pezzi.

Se l'altezza del pezzo è sfruttata nei giochi a pila per decidere il proprietario dello stesso, in questa famiglia l'*ingombro* è utilizzato per riempire la tavola ed impedire mosse nemiche, un esempio è il gioco *Blokus* (quale nome più adatto di questo). In questo gioco l'abilità dei giocatori sta nel piazzare i propri pezzi in modo da togliere spazio all'avversario e nello stesso tempo ricavarsi del territorio dove piazzare i propri pezzi con la dovuta tranquillità. La dimensione dei pezzi varia da un singolo quadrato ad un pezzo composto di sei quadratini.

In altri giochi, la forma del macro pezzo può anche cambiare a seconda delle esigenze del giocatore, la *plasticità* è un'altra caratteristica di questa famiglia. Nel gioco del Gess si utilizza una griglia o maschera per modellare il pezzo da muovere.

A seconda della disposizione dei singoli

pezzi all'interno della maschera viene determinato il movimento del macro pezzo.

Il Gess viene considerato una variante degli scacchi perché inizialmente tutti i singoli pezzi sono posizionati in modo tale che l'applicazione della maschera dia come risultato il movimento dei pezzi degli scacchi. Il cavallo è l'unico pezzo non rappresentato. Esiste una terza possibilità, tutti i macro-pezzi hanno la stessa forma, quello che cambia è il contenuto al suo interno, un esempio è Continuo. Il pezzo è formato da sedici quadratini colorati, sistemati a formare dei percorsi colorati. In questo caso non vengono utilizzate le due precedenti caratteristiche l'ingombro e la plasticità, ma una terza caratteristica l'*aspetto* del macro-pezzo.

E' sfruttando l'aspetto del macro pezzo si vanno a formare percorsi colorati che creano dei bizzarri mosaici sulla tavola.

Questa famiglia di giochi ha ancora tanto da dare al mondo ludico e nuove tecniche di gioco possono essere inventate.

Un'ultima considerazione, proviamo a capovolgere il discorso non più macro-pezzi, ma ben si macro-caselle, cioè un insieme di caselle che vengono poste insieme a formare delle regioni sul tavoliere. Queste caselle ingigantite per differenziarsi dalle normali devono avere delle relazioni con i pezzi, per esempio una macro-casella può contenere un numero limitato di pezzi oppure contenere un solo tipo di pezzi al suo interno.

Per chiudere il cerchio perché non utilizzare macro-pezzi su un tavoliere formato da macro caselle.

Qualcuno a qualche idea in proposito ?
Raccomando nulla di complicato.



Giocare in rete

Kurnik



Nella seconda puntata della serie giocare astratti in rete mi occupo di un sito polacco con un curioso nome Kurnik, che tradotto in italiano significa pollaio.

<http://www.kurnik.org/>

Si gioca in tempo reale e le varie stanze portano il nome dei paesi vicino alla città di Morag, che ha dato i natali a Marek Futrega, autore del sito.

Marek lo sta sviluppando dal 2001 ed è in continua evoluzione ed il 15 giugno spegnerà le sue prime 5 candeline.

In questo sito potrete giocare senza il problema della lingua, infatti quasi tutti i messaggi e comandi sono stati tradotti in italiano.

Per quanto riguarda i giochi è ben fornito si va dai giochi di pura riflessione ai giochi di dadi e carte.

I giochi astratti disponibili sono quelli classici, scacchi, dama (sia su tavoliere 8x8 che dama internazionale) e Othello, includendo anche giochi orientali, il Go, Shogi e scacchi cinesi. Si possono trovare alcuni filetti, cinque in fila, forza quattro e l'imperdibile mulino o tela. Anche il continente nero è rappresentato con il Mancala.

Infine un classico moderno il gioco di connessione per definizione, l'Hex. Tutte le partite giocate negli ultimi sei mesi sono salvate e scaricabili in vari formati.

Per ogni gioco esiste la possibilità di avere una classifica e di partecipare a tornei.

Torino Comics & Games 2006

Per il terzo anno consecutivo ho avuto la possibilità di dimostrare giochi astratti ad un'ampia platea di giocatori questo è stato possibile grazie alla ludoteca TreEmme di Torino.

Un grazie anche tutti quelli che hanno giocato ad astratti in quei due giorni.

Meta regole

Contee e nobili

Prendo spunto dal argomento del mese per introdurre quella che potrebbe essere un'idea di gioco ed invito i lettori a completare il gioco con le loro idee.

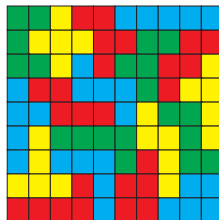
Non vuole essere un concorso ludico, ma semplicemente un tema dove ognuno può sbizzarrirsi a dire la sua.

Si parte da un tavoliere diviso in tanti macro-caselle o contee, le quali sono formate da una o più caselle, per esempio

si possono utilizzare i pentamini o esamini per determinare la forma della macro casella.

Nelle contee del tavoliere saranno depositati i pezzi del gioco in numero pari alle caselle delle macro caselle.

I pezzi rappresentano i personaggi di una



corte reale e delle risorse. I pezzi reali sono comuni ai giocatori e sono in numero pari alle macro caselle, ci può essere un solo nobile per macro casella.

Le risorse sono divise tra i giocatori. I giocatori cercheranno di garantirsi le simpatie dei nobili mettendo a loro disposizione delle risorse.

Il modo con cui queste risorse interagiranno tra loro e con le macro caselle sarete voi a stabilirlo, sul prossimo numero una mia idea.

Gess (Eureka numero 53)

Eureka è la rivista degli Archimedean, società matematica dell' università di Cambridge

Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere quadrato 18x18, una tavola da Go è l'ideale e 43 pietre bianche ed altrettante nere.

La maschera, è un quadrato virtuale di 3x3 caselle che occupa parzialmente o totalmente il tavoliere, deve comprendere almeno una pietra del giocatore di turno e nessuna avversaria.

L'anello è un macro pezzo quadrato 3x3 con tutte le caselle esterne occupate da pietre dello stesso colore e quella centrale vuota, figura 2.



Figura 1

Scopo del gioco, catturare l'anello o gli anelli avversari.

Il gioco, la situazione iniziale è visibile in figura 1.

Il giocatore nero fa la prima mossa, dopo ci

si alterna alla mossa.

Movimento del pezzo, la maschera viene applicata su un gruppo di pietre dello stesso colore ed a seconda della disposizione delle pietre nella griglia si determina il movimento. La presenza di una pietra in una casella di bordo abilita il movimento in quella direzione. La maschera, con tutte le pietre al suo interno, si può muovere da un minimo di 1 casella ad un massimo di tre caselle. Se una pietra occupa la casella centrale allora la maschera si può muovere di quante caselle vuole nella direzione scelta. In figura 2 le possibili direzioni della maschera.

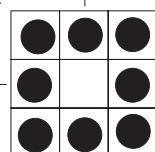
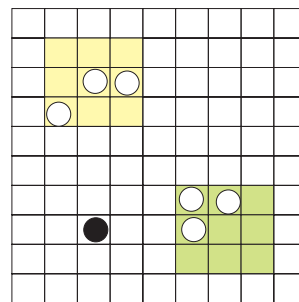


Figura 2

Cattura del pezzo, il movimento della maschera si interrompe appena una delle pietre che lo compongono si sovrappone ad una qualsiasi pietra che incontra sul suo percorso, non dipende il colore.

La pietra in questione viene catturata ed eliminata dal gioco.

Esempio.



In figura le due maschere hanno i seguenti movimenti.

La maschera gialla si può muovere di quante caselle vuole (pezzo centrale) in orizzontale verso destra e in diagonale sinistra verso il basso. La maschera verde si può muovere al massimo di tre caselle in verticale verso l'alto, in orizzontale verso sinistra ed in diagonale in alto verso sinistra. Se la maschera verde si muove di tre caselle in orizzontale verso sinistra la pietra nera viene nera viene catturata.

Blokus (Bernard Tavitian - 2000)

Giocatori, due o quattro.

Materiali, un tavoliere quadrato 20x20 caselle e 21 pezzi per ogni giocatore, colorati in 4 colori (blu, giallo, rosso e verde), in figura 1 i pezzi gialli.

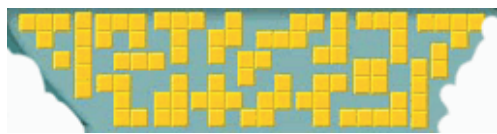


Figura 1

Scopo del gioco, fare più punti possibili.

Il gioco, se si gioca in quattro ogni giocatore avrà un colore, se si gioca in due ogni giocatore avrà due colori e ci si alterna alla mossa.

Al proprio turno il giocatore deve depositare un suo pezzo, con l'obbligo alla prima mossa di coprire con il pezzo uno dei quattro angoli liberi del tavoliere. I quattro angoli devono essere coperti in modo alternato tra i giocatori, un giocatore

non può occupare due angoli consecutivi con propri pezzi.

I pezzi dello stesso colore devono sempre essere tutti in contatto per un angolo.

I pezzi dello stesso colore non possono toccarsi per lato. Pezzi di colore diverso si possono toccare per lato.

In figura 2 è mostrata una parte del tavoliere, l'angolo giallo.

I punti, un punto negativo per ogni quadretto non depositato, 10 punti se si depositano tutti i pezzi e un ulteriore bonus di 25 punti se l'ultimo pezzo inserito è quadrato singolo.

Termine gioco, quando nessuno dei giocatori non ha più nessuna possibilità di inserire un pezzo.

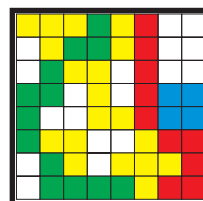


Figura 2

Variante a due giocatori

In due giocatori ognuno utilizza due colori, importante è l'alternanza tra i due giocatori cioè un giocatore non può mai depositare di seguito due sue tessere.

Blokus Duo

Gioco derivato da Blokus destinato a due soli giocatori, si utilizzano sempre 21 pezzi, con il tavoliere ridotto a un 14x14. Il primo pezzo non si piazza più in un angolo, ma vicino al centro del tavoliere.

Blokus Trigon

Altra variante commerciale di Blokus, il tavoliere è a forma esagonale, con i pezzi composti non più da quadratini, ma da triangoli. Si può giocare in due, tre e quattro.

Progetto Abstrakta

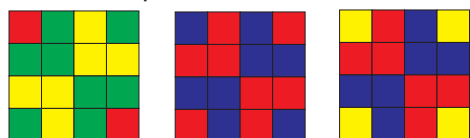
Per la diffusione della cultura ludica
[Http://www.pergiochi.net/Abstrakta.html](http://www.pergiochi.net/Abstrakta.html)

Continuo (Maureen Hiron - 1982)

Il numero massimo di cinque giocatori rende il gioco poco deterministico, ma la versione a soli due giocatori (con qualche piccola variante) è degna di attenzione.

Giocatori, due.

Materiali, 42 tessere quadrate colorate, ognuna divisa in 16 caselle. Tutte le tessere sono diverse una dalle altre, i colori utilizzati sono giallo, verde, blu e rosso. Esempi di tessere:



Scopo del gioco, fare più punti possibili.

Inizio gioco, ogni giocatore riceve 20 tessere a faccia in giù. Una delle due tessere rimaste viene girata, non si guadagna nessun punto in questa fase.

La tessera non utilizzata viene scartata. Ogni giocatore gira quattro delle sue tessere ed ogni volta che deposita una tessera deve girarne un'altra dal suo mazzo, fino ad esaurimento del mazzo. I punti.

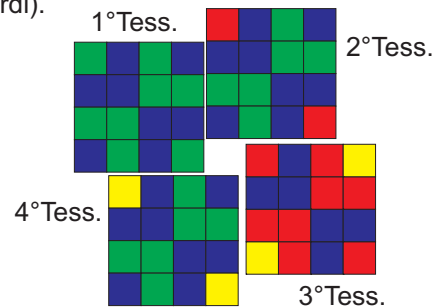
Il gioco, i giocatori si alternano nel depositare una tessera. La tessera da depositare deve toccare almeno una depositata e formare più percorsi colorati possibili.

I punti si guadagnano formando dei percorsi dello stesso colore.

Si guadagna un punto per ogni casella che forma un percorso dello stesso colore. Il percorso deve comprendere almeno una casella della tessera appena depositata.

Esempio, con la prima e seconda tessera depositata si guadagnano 14 punti (6 verdi, 4 blu e ancora 4 blu), con la terza tessera si guadagnano 10 punti (6 blu e 4 rossi), con la quarta tessera si

guadagnano 18 punti (7 blu, 7 blu e 4 verdi).



Un blog sul Awele

Alcuni appassionati del gioco tradizionale africano del Awele hanno creato un Blog dedicato al gioco in cui poter scrivere le proprie esperienze di gioco. Una gran bella novità per la crescita di questo classico gioco.

<http://lesallumesdelawale.blog4ever.com/>