



Il Fogliaccio degli Astratti

Publicato da Luca Cerrato e-mail ilfogliaccio@tavolando.net sito www.tavolando.net
I regolamenti e gli articoli qui enunciati **NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.



Questione filosofica.

Tornei sì, tornei no ?

Lo scopo del gioco e del giocare dovrebbe essere quello di divertirsi stando in compagnia, ma è anche intrinseco nella natura ludica la competizione.

Che sia da tavola oppure all'aperto l'attività ludica ha sempre una componente agonistica, un obiettivo e, solitamente, il primo a raggiungerlo è il vincitore.

E' questo dualismo tra il divertimento e la competizione che rende il gioco affascinante.

Quando un gruppo di amici si ritrova periodicamente a giocare qualcuno può sentire la necessità di un confronto per stabilire chi è il più bravo in un determinato gioco.

Se il gioco è competizione, il torneo è la competizione della competizione.

Due stili completamente differenti di interpretare l'attività ludica, da una parte la tranquillità dall'altra l'ansia da prestazione.

Questa mia breve riflessione è stata liberamente tratta da una lunga sequenza di e-mail apparse sulla mailing list di GiocaTorino.

Il tutto ebbe inizio dalla domanda sulla differenza tra giocare in torneo oppure in amichevole.

Per il lettore le differenze sono che in una partita tra amici si parla mentre si gioca (spiegazione delle regole e principi di strategia), mentre in torneo si parla dopo la partita (scelte strategiche ed altro).

Il primo parlare è più collaborativo, più rilassato, mentre il secondo dovrebbe essere istruttivo, una condivisione di esperienze sull'approfondimento del gioco.

Lo stress da torneo dovrebbe favorire il miglioramento della tecnica di gioco e lo stato d'arte. Per superare un esame bisogna pur prepararsi e studiare duramente e il torneo è un esame ludico.

Tutto questo è valido in teoria, ma la realtà potrebbe riservare delle sorprese, se per esempio il gioco non è di pura abilità, con una minima presenza della sorte o con più giocatori allora le possibilità di un serio discorso tecnico potrebbero lasciare il posto a recriminazioni ed accuse di lesa maestà (fortuna, favoritismi più o meno voluti ed alleanze tradite).

La semplice partita può anche esser vissuta come momento di sberleffo dell'avversario (in senso positivo) che ha la durata del gioco e pronti a ricominciare al successivo senza che nessuno si senta offeso, della serie quando la sorte mi sorride posso vantarmi di essere il bravo, ma quando questo non avviene non devo risentirmi delle prese in giro dei miei compagni di avventura.

In altre parole, passare qualche ora di divertimento con gli amici.



Il gioco libero permette gli errori, puoi rifare la mossa oppure concedere un vantaggio al novizio di turno, senza che nessuno abbia da ridire.

Inoltre molti regolamenti non si prestano ad essere giocati in torneo ed un loro adattamento, qualche volta, stravolge la natura dello stesso creando un gioco che poco a che fare con l'originale.

Anche dal punto di vista dell'interpretazione del regolamento ci sono notevoli differenze.

Nel giocare in amichevole si possono fare delle varianti in corso d'opera, tanto per provare l'effetto che fa, e tornare sulla retta via se la modifica lavora male.

In torneo oltre al rispetto del regolamento, si cercano di trovare gabelle burocratiche per trarne qualche vantaggio.

Il mio pensiero è che anche giocare in torneo è bello e si hanno stimoli ed emozioni che non si possono provare in amichevole, ma non sempre si è maturi ad accettare la sconfitta.

Il torneo cambia le persone, il divertimento fanciullesco lascia il posto alla tensione e alla rabbia dello sconfitto.

Olimpiadi della mente 2007

L'edizione 2007 delle olimpiadi della mente si terranno, come ogni anno, nel Regno Unito.

Quest'anno chi vuole partecipare si dovrà recare a Potters Bar, una cittadina vicino a Londra dal 18 al 27 di Agosto.

Nel Numero 41.

- Questioni filosofiche.
- Giochi di connessione, Y, Trellis e Gonnect.
- Sistemi di gioco, Esagek.
- Shogi a cura di G. Baggio.
- Scacchi cinesi, aperture di re.
- Scacchi eterodossi, tavolieri esagonali.
- Letteratura ludica, Il maestro di Go.
- Famiglia degli Awele, Pilare.
- Software, Chess V.
- Tavolieri originali.



Giochi di connessione.

La classificazione dei giochi potrebbe sembrare una ossessione del sottoscritto, ma è un comodo sistema per far conoscere giochi di vario genere che hanno dei punti in comune.

Inoltre il suddividere in categorie permette di fare un discorso ragionato sul mondo dei giochi astratti.

Un regolamento può appartenere contemporaneamente a più gruppi, dipende da che punto di vista ludico lo si guarda.

Per esempio il gioco della dama italiana oltre a far parte della famiglia della dama potrebbe essere inserito nei giochi che utilizzano la tecnica del salto per il movimento oppure nei giochi che promuovono un pezzo quando questo arriva in una particolare posizione sul tavoliere.

Questo mese vi presento i giochi di connessione, una categoria non facile da delimitare in confini certi. Una definizione molto generale potrebbe essere la seguente, un gioco è di connessione se una parte del meccanismo ludico utilizza la connessione di pezzi.

I giochi di allineamento hanno come condizione di vittoria la messa in linea di un certo numero di pezzi (Go-Moku, Pente, Mulino ed ecc...).

In Epaminondas od in Abalone, si muovono linee di pezzi per catturare o spostare pezzi avversari.

Anche i giochi da tavola con più giocatori hanno elementi di connessione si pensi per esempio a Ticket to ride, Power Grid oppure Alhambra.

I giochi che potrebbero essere inclusi in questa categoria sono tanti, troppi che ci porterebbero lontani dal nostro obiettivo di analizzare dei giochi di connessione propriamente detti.

Per questo bisogna ricercare una definizione più accurata.

Un ottimo punto di partenza è il lavoro di Cameron Brown, *Connection games* (variations on a Theme), la bibbia per i giochi di connessione.

Per la definizione di giochi di connessione, Cameron, ha utilizzato l'osservazione di Richard Reilly, La connessione può essere il mezzo oppure lo scopo del gioco od entrambi.

Da cui derivano tre categorie:

- Giochi che hanno come obiettivo la connessione, terminano appena si è fatta una connessione, la connessione decide il vincitore.

Un esempio è Lines of Action

- Giochi che utilizzano la connessione, il meccanismo ludico sfrutta l'unione dei pezzi.

Esempio, il Go che usa la connessione dei pezzi per catturare o per difendersi.

- Giochi di pura connessione, sono i *puri* in questa famiglia, sono l'intersezione tra le due categorie di sopra. Sono giochi che hanno sia lo scopo che nel gioco la connessione.

L'esempio più noto è l'Hex.

Prima di addentrarci nella selva dei regolamenti vi presento la breve storia di questa giovane famiglia di giochi.

Storicamente si è datato la nascita dei giochi di connessione nel 1942 con la pubblicazione del Hex da parte di Piet Hein.

Le ultime ricerche hanno spostato indietro la data di una cinquantina di anni, infatti Jim Polczynski ha scoperto che il titolo Lightning fu brevettato da H. Doty il 29 Marzo del 1892.



Il gioco ha ben poco in comune con Hex ed è originale nel suo genere, i giocatori hanno un loro tavoliere, ma possono scegliere su quale tavoliere piazzare le loro tessere.

Una decina di anni prima di Hex un altro gioco di connessione venne pubblicato, Zig Zag (Parker Brothers 1932).

Il gioco non si basa più su delle tessere con disegnati dei tratti di percorsi, ma su l'uso dei singoli pezzi.

Anche questo gioco non ha nulla in comune con Hex, visto l'utilizzo di un dado per decidere la casella di deposito.

Il primo gioco che vi presento è uno dei mostri sacri dei giochi di connessione.

Y fu inventato poco tempo dopo Hex da Claude Shannon nei primi anni cinquanta e reinventato poco tempo dopo da Craig Schensted e Charles Titus.

Y (Claude Shannon - 1950)

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere triangolare con caselle esagonali e pezzi neri e bianchi.

Scopo del gioco, collegare per primo i tre lati del tavoliere con una catena ininterrotta di propri pezzi.

Il gioco, la tavola è inizialmente vuota, i giocatori si alternano al deposito di un pezzo.

I pezzi una volta messi non possono essere più mossi.

In figura la vittoria del nero.

Raccomandazione, come in Hex il primo giocatore può avere un enorme vantaggio se posiziona il suo primo pezzo nelle caselle centrale.

Si suggerisce di utilizzare la regola dello scambio dei colori. Se il secondo giocatore ritiene che la prima mossa lo svantaggia troppo può decidere di cambiare colore.

Per eliminare il vantaggio della prima mossa Larry Back ha ideato un tavoliere che rende poco vantaggioso giocare nel centro.

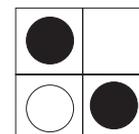
Come si vede dalla figura i percorsi più corti sono ai bordi del tavoliere e la casella centrale a solo 4 lati che la rendono meno interessante.

La variante si chiama Square Hex (Larry Back - 2001), il regolamento è uguale al Hex.

Molti dei giochi di connessione vengono giocati su tavolieri con caselle esagonali e raramente su caselle quadrate. Questo avviene per un motivo molto semplice, utilizzando caselle quadrate ci si può imbattere in dei punti morti, dead lock in Inglese.

Supponiamo di giocare Hex su un tavoliere quadrato e la situazione del tavoliere è rappresentata qui a lato.

Se la casella libera viene occupata da un pezzo bianco quello che accade che nessuno dei giocatori può chiudere la connessione.



Per evitare i punti morti si è fatto ricorso a degli stratagemmi.

Vi presento due regolamenti giocabili su tavolieri quadrati che utilizzano due tecniche differenti per evitare il blocco del gioco.

Trellis (Steven Meyers - 1999)

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 15x15 con caselle chiare che si alternano a quelle scure (casella in alto a sinistra scura) ed un numero sufficiente di pezzi neri e bianchi.

Scopo del gioco, il giocatore nero prova a connettere i due lati orizzontali, quello bianco i due lati verticali, chi per primo connette i due propri lati è il vincitore.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto ed inizia il giocatore nero che deve eseguire tre mosse.

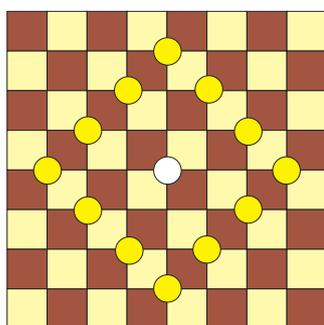
Due con i pezzi neri ed uno con i bianchi, dopo di che il secondo giocatore decide con quale colore giocare.

Il primo giocatore come alternativa può giocare una mossa nera e poi passare due volte.

I pezzi devono essere posizionati sulle intersezioni.

La mossa, durante il suo turno il giocatore può fare una delle seguenti azioni:

A) giocare due propri pezzi, i quali devono essere distanti tra loro tre intersezioni in ortogonale oppure tante caselle come fosse una mossa del cavallo degli scacchi. In figura il pezzo bianco è il primo giocato, il secondo può essere posizionato su uno dei



cerchi gialli.

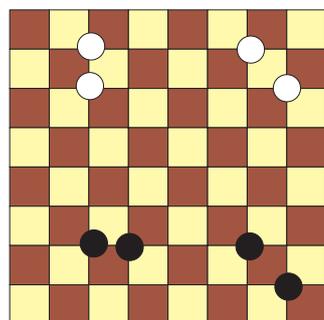
B) giocare un singolo pezzo.

C) passare.

Non è possibile giocare una mossa speculare a quella avversario per più di 10 volte consecutive.

Pezzi connessi, due pezzi dello stesso colore sono connessi se sono ortogonalmente adiacenti oppure se sono diagonalmente adiacenti su una propria casella.

Le caselle dei pezzi neri sono quelle scure, per i bianchi quelle chiare. Nella figura di sopra tutti i pezzi sono connessi.



Gonnect (João Neto - 2000)

Questo gioco è senza dubbio il migliore esempio di gioco di connessione degli ultimi anni.

Si rifà al classico Go, da cui prende molte regole. Forse è più semplice capire lo scopo finale rispetto al millenario gioco.

Si possono applicare molte strategie del Go, ma si possono esplorare anche nuove strade.

Regolamento.

Giocatori, due.

Materiale, una tavola da Go di 13x13 intersezioni e pietre a sufficienza nere e bianche.

Scopo del gioco, il primo giocatore che unisce due bordi opposti del tavoliere è il vincitore.

Il giocatore che non ha mosse legali ha perso la partita.

Inizio gioco, inizialmente la tavola è vuota ed il bianco fa

la prima mossa.

Il gioco, i giocatori a turno piazzano una propria pietra su una intersezione vuota.

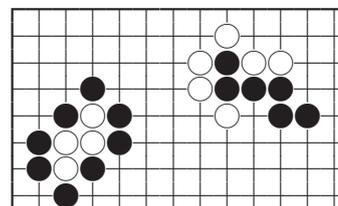
Gradi di libertà, una singola pietra o un gruppo di pietre possono avere un numero di gradi di libertà, in base al numero di intersezioni adiacenti ortogonalmente libere presenti. Nella di figura di sopra il gruppo bianco a sinistra non ha gradi libertà, mentre il gruppo a destra ha ben cinque gradi di libertà.

Cattura pietre, se un gruppo di pietre non ha gradi di libertà viene catturato.

Suicidio, una pietra non può essere giocata in modo tale che un gruppo dello stesso colore non ha più gradi di libertà.

Ko regola, una posizione non può essere immediatamente ripetuta.

Passare, i giocatori non possono passare.



L'invenzione di Gonnect, la breve storia di un gioco.

Gonnect fu inventato il 18 Luglio del 2000 da João Neto, un professore di informatica a Sao Paulo (Brasile) che nel tempo libero sviluppa giochi astratti.

João inventò il gioco mentre stava lavorando su varianti del Go, quando gli passò per la mente di cambiare lo scopo finale del Go.

Inizialmente il gioco soffrì dei famosi punti morti, il problema fu brillantemente risolto, dopo scambi di opinioni con altri giocatori, eliminando la regola del passare il turno.

L'altra modifica apportata fu la riduzione della dimensione della scacchiera per accorciare la durata della partita.

I due autori hanno scelto strade completamente diverse per risolvere il problema dei punti morti.

Trellis sfrutta i colori delle caselle per permettere anche una connessione in diagonale preferenziale per un solo colore.

In Gonnect si sfrutta la cattura di uno o più pezzi per eliminare gli eventuali punto morti, essenziale per questo gioco aver eliminato la possibilità di passare e la perdita della partita nel caso di impossibilità di mosse.

Nei prossimi numeri presenterò altri giochi di connessione che utilizzano sia tessere che tavolieri *non convenzionali*.



Esagek

Nel sistema di gioco *Piecepack* il tavoliere non era sempre necessario e la sua forma e dimensione cambiava di gioco in gioco.

In molti giochi il tavoliere è l'elemento passivo, i pezzi si combattono, corrono, i re perdono regni e regine, le stagioni delle semine si susseguono, ma lui, il tavoliere, è sempre impassibile, incurante di tutto.

Tra i giochi tradizionali un esempio in cui il tavoliere cambia il suo aspetto con l'avanzare della partita è il Gemma, una variante del LoA, in cui le caselle del tavoliere spariscono una volta che i pezzi si sono mossi. Tutt'altra storia nel sistema di questo numero dove il tavoliere è l'attore protagonista.



In *Esagek* le caselle non si trasformano in buchi neri, ma possono ruotare intorno ad un asse.

L'autore di questo tavoliere mobile è *Claudio Gefosa* e l'idea originale risale all'inizio degli anni novanta.

Giovane informatico, pensa un gioco basato sulla rotazione di sette esagoni regolari.

Con il passare degli anni Claudio affina il sistema e le regole del gioco base.

Nel 2006 la prima fase di sviluppo è terminata ed *Esagek* viene presentato per la prima volta al pubblico della Fiera del Gioco Non Tecnologico di Mantova, *Ludicamente-2006*.

Gli apprezzamenti dei visitatori e degli addetti ai lavori, superando le più rosee aspettative, hanno convinto il suo autore ad intraprendere la strada della produzione ricercando i fornitori più adatti e, nel contempo, continuando l'opera di divulgazione.

Dopo essere giunto tra i finalisti del prestigioso "Premio Archimede", *Esagek* viene presentato in anteprima alla fiera di Essen in Germania, dove raccoglie nuovi consensi e riesce a vendere un discreto quantitativo di copie.

Dopo questa positiva esperienza all'estero, *Esagek* si presenta nel contesto del premio "Best of Show" di "Lucca Comics and Games" (la manifestazione più importante d'Italia nel settore ludico) guadagnandosi la nomination come "Miglior Meccanica di Gioco".

Altre partecipazioni alle più importanti manifestazioni ludiche italiane, consentono ad *Esagek* di farsi conoscere ed apprezzare sia dagli appassionati di giochi astratti che dalle persone in cerca di un passatempo che diverta e stimoli la mente.



Esagek è basato su sette esagoni regolari disposti a "fiore", uno centrale e gli altri adiacenti a ciascuno dei suoi sei lati.

Ciascuno dei sette esagoni poggia su di un meccanismo a molla che, con la semplice pressione di un dito,

gli consente di ruotare su se stesso senza modificare la posizione degli altri sei.

Sulle 42 caselle triangolari che compongono il tavoliere sono stati creati quattro versioni di gioco:

- Un solitario, *Agone*.
- Un gioco a due, *Classic*.
- Due giochi da due a sei giocatori, *Invasion* e

Surrounder.

Tutti e quattro giochi sono basati su quattro semplici regole:

Spostamento: una pedina può essere spostata su una casella libera adiacente, attraversando uno dei tre lati del triangolo che delimitano la casella di partenza;

Cattura: una pedina può catturarne un'altra saltandola (sono consentite catture multiple), quando due pedine si trovano su caselle confinanti per il lato (quando, cioè, le due caselle triangolari formano un rombo) una pedina cattura l'altra saltandola e atterrando nella casella libera alle spalle della pedina catturata;

Scambio o inversione, una pedina può scambiare la sua posizione con una pedina avversaria posizionata in una delle tre caselle confinanti per il lato;

Rotazione, uno degli esagoni può essere ruotato di 60 gradi (cioè essere spostato a destra o a sinistra di un lato) solo dai giocatori che hanno almeno una pedina su di esso.

Delle quattro regole solo una coinvolge il movimento delle caselle, personalmente credo che la rotazione della casella dovrebbe essere più sfruttata ed essere la protagonista dei giochi su *Esagek*.

Una prima idea è di far ruotare la singola casella non solo di uno spicchio alla volta.

Il numero di rotazioni potrebbe essere proporzionale al numero di pedine o di colori presenti su un esagono.

Per esempio con tre pedine si gira al massimo di 180 gradi, con sei si ha il massimo della libertà'.

Anche il movimento delle pedine può essere legato alla rotazione della casella esagonale, terminata la rotazione le proprie pedine vengono spostate sulle caselle triangolari adiacenti.

Per esempio se si gira di 60 gradi in senso anti orari o l'esagono in alto a sinistra la pedina rossa al termine si troverà nel esagono in alto a destra.

Se invece prendiamo in considerazione l'esagono in basso a sinistra e si gira in senso orario di 60 gradi la pedina verde si sposterebbe su una casella occupata.

Le conseguenze di questo movimento potrebbero essere le seguenti,

1. La pedina blu viene eliminata dal gioco.

2. La pedina rossa viene impilata sulla pedina blu.

3. Bisogna trovare una casella libera per la pedina verde facendo ruotare l'esagono centrale di tanti gradi fin quando si ha una casella disponibile.

Tutte le idee di sopra sono solo delle macro regole che devono essere inserite in un regolamento completo.

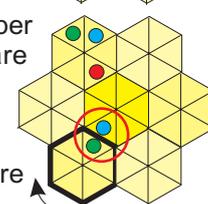
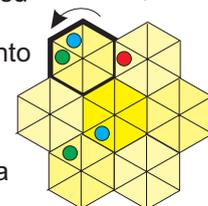
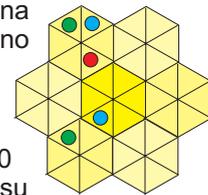
Per finire vorrei dare un suggerimento sia all'autore di *Esagek* che a tutti quelli che hanno nelle loro mani un sistema di gioco aperto.

Ricordatevi che avete creato un potenziale enorme, che può dar vita ad una infinita' di giochi, non limitatevi ad uno solo o pochi di più.

Cercate di coinvolgere più persone nello sviluppo del sistema, un esempio è il sistema *Piecepack* dove sono decine i regolamenti disponibili, con concorsi annuali a tema per autori.

Solo il contatto con altri appassionati ed il pubblico può far crescere il vostro prodotto.

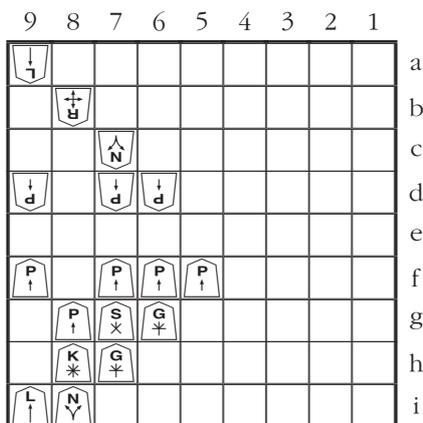
Voi avete dato la *vita* gli altri adatteranno la vostra creatura, modellandola a loro piacere.



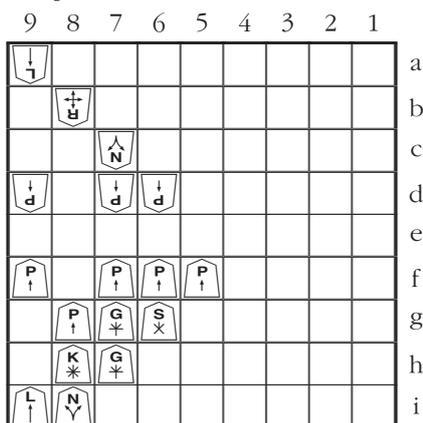
Gakoi (castelli) e formazione

Gakoi (castelli) sono delle formazioni di pezzi che hanno il compito della difesa del Re (*gyoku*). Ne esistono diversi che dipendono dal tipo di apertura adottata e che si evolvono nel corso della partita per fronteggiare la direzione da cui proviene l'attacco. I principi a cui si attengono sono: **robustezza** (non in senso assoluto, per intendersi inespugnabilità della formazione, ma che resistano almeno una mossa in più del *gakoi* avversario), **controllo del territorio limitrofo** (ovvero le case accanto alla zona del *gakoi*) e **flessibilità** (capacità dei pezzi componenti il *gakoi* a cambiare formazione, proteggendosi il più possibile fra di loro).

Il seguente è il tipico castello *kinyagura* (Fortezza Oro), utilizzato spesso nell'apertura Torre Statica contro Torre Statica, nella quale, almeno all'inizio, bisogna contrastare l'attacco frontale.



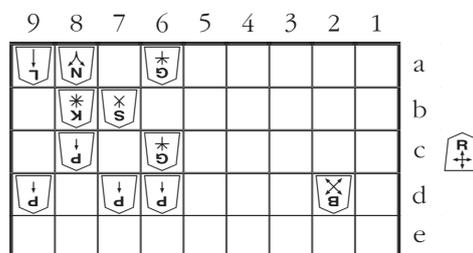
La formazione del nero (*sente*) è molto efficiente, poiché robusta (ci sono 3 generali per la difesa del Re), controlla il territorio limitrofo (le case 5g, 6h, 7i) e flessibile [ogni generale ed il Re possono muoversi. In particolare, se il bianco (*gote*) muove N8e, il nero può giocare sia S6h che S8f].



Questo diagramma mostra una formazione simile, ma la cui disposizione dei generali è cattiva. Data la composizione, sembra altrettanto robusta, ma controlla una casa di meno (5g) e soprattutto meno flessibile. In caso di N8e, l'Oro (*kin*) può andare solo in 8f e nel caso di cambio Oro-Cavallo (*keima*), di solito l'Oro vale di più. Poi, se attaccato, l'Argento (*gin*) può andare solo in 5h, allontanandosi dal Re. Il bianco ha anche la possibilità di evidenziare la cattiva formazione del nero con 1... P6e 2.Px6e Nx6e 2.G6f N5g+ (la casa non coperta), promuovendo il Cavallo ed eventualmente scambiandolo con l'Argento.

Il diagramma seguente mostra un *minogakoi* (castello *mino*) spesso utilizzato dal giocatore che sceglie

un'apertura del gruppo Torre Mobile contro Torre Statica.



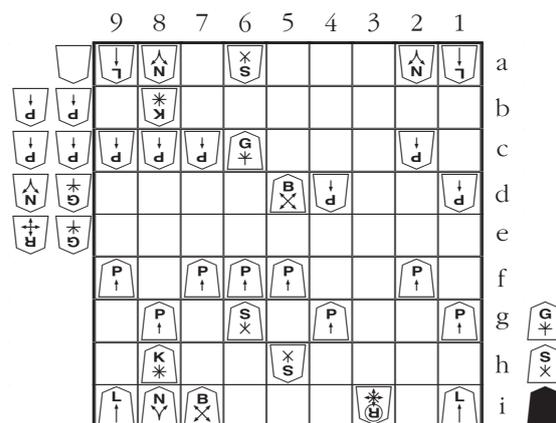
Questo *gakoi* è normalmente scelto perché è forte sul lato, particolarmente contro una Torre (*hisha*) paracadutata. Per esempio R*2a ed il bianco muove semplicemente l'Alfiere (*kaku*).

Pericolo reale se il bianco avesse disposto i generali in modo differente come nel seguente diagramma, perdendo l'Argento o l'Alfiere.

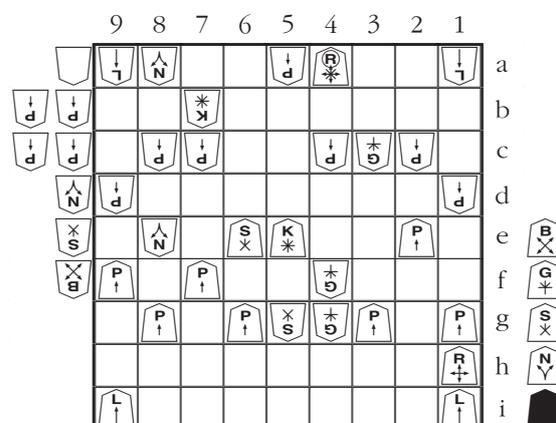


Ecco 2 problemi tratti entrambi da partite: sono più semplici di quello che sembrano, anche il secondo di 7 mosse.

Problema 1: il nero ha uno *tsume* di 5 mosse



Problema 2: il nero ha uno *tsume* di 7 mosse



Soluzioni

Problema 1: 1.S*7a Kx7a 2.G*7b Sx7b 3.Gx7b#

Problema 2: 1.N*6d K8b 2.B*7a K9b 3.S*9c Nx9c 4.G*8b#

Finali di partita

Da questo numero proverò ad avvicinare il lettore al gioco degli scacchi cinesi con qualche consiglio tecnico. Sicuramente non sono la persona più adatta per questo compito, essendo la mia esperienza praticamente pari a zero. Molto volentieri cederei il posto di *maestro* ad altri appassionati del gioco.



Lasciando la porta aperta agli esperti mi inoltrerò nel mondo degli Xiangqi con l'aiuto di alcuni libri. In questo numero mi viene in soccorso il libro, *Basic Xiangqi checkmate methods*.

L'arte di dare scacco matto al re avversario costituisce uno degli aspetti fondamentali nel apprendimento del gioco.

Incominciamo ad analizzare il comportamento del Re nel finale di partita.

E' il pezzo più importante tra i sette sulla scacchiera, decide la vittoria oppure la sconfitta in una partita.

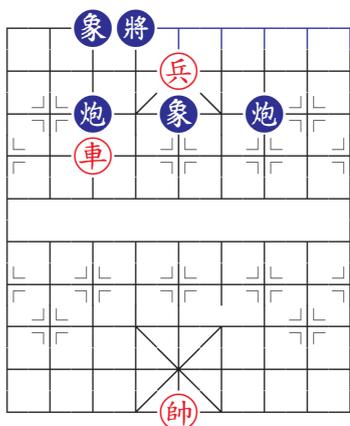
Un pezzo da difendere ad ogni costo e che sembrerebbe avere poca forza.

Questa sua debolezza è solo in apparenza. Nel finale può controllare una intera fila e sostenere i propri pezzi nel attacco al campo avversario. Sebbene confinato nel suo dorato palazzo può decidere la vittoria.

Qualche giocatore potrebbe sotto valutare lo studio del finale partita, così facendo potrebbe non riconoscere una posizione favorevole oppure, preso dalla foga, fare mosse avventate che lo porterebbero alla sconfitta.

I sistemi di matto sono l'anima dello Xiangqi, giocano un ruolo molto importante, non solo nel finale, ma anche nel mediogioco e addirittura nell'intera partita.

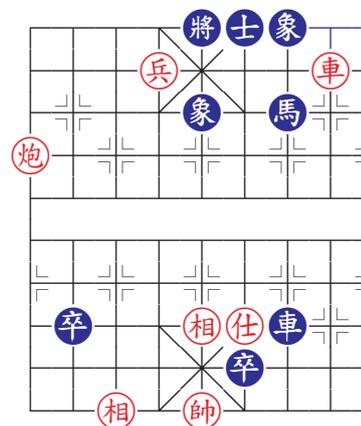
Primo diagramma, abbattere la difesa cannoni.



In figura il rosso a qualche problema a penetrare nella difesa blu chiamata *Cannoni connessi* e può solo contare sulla forza della sua torre.

Comunque con l'assistenza del suo Re può vincere la partita.

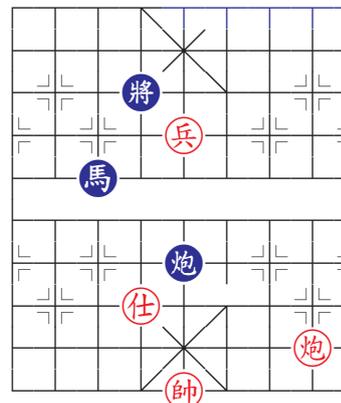
Rosso muove e vince,
R7=6 C3=4 R6=4 C7=6 K5=6! E3+1 R4+1
E1-3 R4+2



Il rosso muove e vince,
K5=6 A6+5 C9+3 A5+4 P6=7 A4-5 P7+1
A5-4 P7=6

E' una buona mossa per il Rosso che prima libera il suo Re da una posizione di scacco e poi aiuta in attacco. Se il Rosso difende passivamente con R2-8, il nero è sicuro di vincere.

Terzo diagramma, bloccare il cavallo.



Come mostrato in figura, potrebbe sembrare che il nero abbia in mano la partita se piazza il suo Cannone ostinatamente di fronte al Re.

In realtà il Rosso può vincere la partita sfruttando la forza del suo re.

Il rosso muove e vince,
C2=6 C5=4 P5+1 K4-1 A6-5 C4=5 K5=6!
H3+5 A5+6 C5=4 C6+2 H5+4 A6-5
k4-1 P5+1



Scacchi Eterodossi

Il tavoliere esagonale

Tutte le varianti che vi ho presentato sul fogliaccio sono giocate su tavolieri quadrati con caselle quadrate, credo che sia giunto il momento di fare un salto nel mondo dei tavolieri esagonali.

Questo tipo di varianti hanno una storia di quasi un secolo e mezzo, la prima fu pubblicata nel 1864 da John Jacques & Son ed era costituita da 125 caselle ed ogni giocatore aveva a sua disposizione un re, 2 cannoni, 4 cavalli e 8 pedoni.

Andando avanti nel tempo arriviamo nel 1939, il geologo sovietico Isaak Grigorevich Shafran sviluppò la sua variante di scacchi esagonali chiamata con il suo nome. Questa variante fu pubblicata nel 1956 e dimostrata alla esposizione mondiale di scacchi del 1960 a Leipzig.

La disposizione iniziale dei pezzi sul tavoliere è la seguente:

Il tavoliere è composto di 91 caselle e le caselle sono di tre colori e per ogni colore c'è un alfiere.



esagonale, altri autori hanno variato il numero di caselle e fatto ricorso a pezzi eterodossi.

Se allarghiamo il nostro orizzonte a varianti che

utilizzano le caselle esagonali allora si entra in un mondo parallelo in cui gli autori hanno dato spazio alla propria fantasia.

Nel prossimo numero entrerà nel dettaglio delle varianti.

Letteratura ludica

Questa volta vi consiglio un romanzo che arriva dal lontano oriente e scritto dal premio nobel Yasunari Kawabata, *Il maestro di Go*.

Nel 1938 il grande maestro del gioco del go Shusai Hon'inbo, ultimo meijingodokoro è prossimo alla morte. E' l'ultimo grande maestro; dopo di lui non ci saranno altri mejin.

I mejin venivano eletti nel loro seno tra le famiglie degli Hon'inbo, Inoue, Yasuhi e Hayashi; dovevano provvedere all'organizzazione del torneo annuale in cui si sfidavano le 4 famiglie ed alla tutela dello shogun; normalmente cessavano con la loro entrata in carica di partecipare ai tornei.

Fa eccezione Shusai, l'ultimo degli Hon'imbo. I tempi della sua fine sono scanditi dalla sfida con il giovane maestro Otake, che segnerà l'ideale passaggio delle consegne ad un nuovo testimone.

Spettatore d'eccezione ed aedo della sfida è Yasunari Kawabata, che segue l'interminabile torneo, durato quasi un anno ed interrotto per oltre tre mesi dall'aggravarsi delle condizioni di Shusai.

Shusai va incontro al suo destino con indicibile dignità. Sconfitto definitivamente il 4 dicembre del 1938, morirà poco più tardi. Nessuno dei protagonisti della sfida, compreso il suo avversario Otake, era preparato all'idea della sua sconfitta. Nessuno riusciva ad accettarla. Tranne lui



Errata corrige.

Tic Tac Chec

Sul numero 37 del fogliaccio avevo descritto la variante degli scacchi Tic Tac Chec, la prima correzione riguarda l'autore che non è D.U. Thibault, ma bensì Don Green.

Inoltre anche il regolamento deve essere rivisto, ho scritto che non si effettuavano catture, invece nel regolamento ufficiale si possono fare, ma il pezzo catturato non esce dal gioco, ma ritorna al suo legittimo proprietario che lo può rigiocare.



Lines of Action
L'eleganza in gioco, numero 6



Famiglia degli Awele.

Pilare (Jorge Gómez Arrausi - 2005)

Questo gioco non è originale della famiglia dei Mancala, ma sfrutta il modo di seminare.

Come nel Mancala il gioco fa uso anche di pezzi condivisi.

Non si gioca sulla tradizionale tavola a file ma su un tavoliere quadrato.

Regolamento

Giocatori, due (rosso e bianco).

Materiale, un tavoliere 6x6, 36 pezzi neri, 10 rossi e 10 bianchi.

Scopo del gioco, impedire una mossa valida all'avversario.

Situazione iniziale, tutte i 36 pezzi neri vengono depositati, i pezzi bianchi vanno ad occupare la riga superiore e parte delle due colonne laterali, mentre i bianchi vanno ad occupare la riga inferiore e parte delle due colonne laterali.

I pezzi bianchi e rossi sono collocati sopra ai pezzi neri.

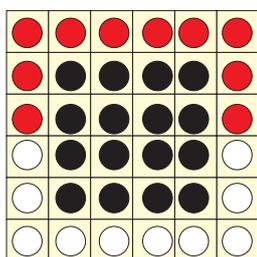
Il gioco, muove per primo il rosso.

La mossa consiste nel prendere tutti i pezzi da una casella, la pila di pezzi in questione deve avere il pezzo in cima dello stesso colore del giocatore.

Si deposita il pezzo alla base su una delle caselle ortogonali adiacenti, nel deposito degli eventuali pezzi successivi si può cambiare direzione, ad angoli retti, ma non si può tornare indietro.

Il turno termina quando si è distribuita tutta la pila scelta.

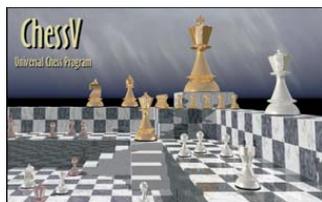
Se una pila è composta da più di cinque pezzi, si può depositare più di un pezzo su una casella.



Software

Chess V

Siete appassionati di varianti sugli scacchi allora vi consiglio un bel programma, scaricabile gratuitamente (è un progetto open source), con cui giocare decine di varianti e divertirsi a crearne delle nuove.



Il programma si chiama Chess V è dotato di interfaccia grafica ed anche di una buona intelligenza artificiale.

Lo potete scaricare dal sito

www.chessv.com

Nel sito l'autore a messo a disposizione anche il codice sorgente, per eventuale personalizzazione del programma.

A mio avviso la caratteristica principale di questo programma è la possibilità di crearsi delle proprie varianti.

Il programma distingue due tipi di regolamenti quelli interni (disponibili immediatamente quando si installa il programma) e regolamenti esterni, le cui regole derivano da quelle interne e chiunque può creare scrivendo poche righe di codice.

Da una parte la semplicità di provare una propria variante facendo poca fatica nel descrivere il suo

regolamento, dal altro lato la limitazione che il nuovo gioco deve essere abbastanza simile all'originale.

Chiunque volesse sviluppare una sua variante in allegato al programma c'è un ottimo manuale che descrive tutti i passi da compiere per crearsi i propri giochi.

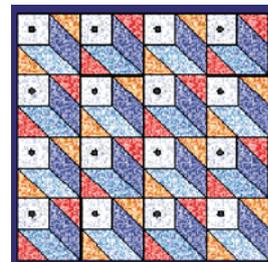
Tavolieri originali

Ai lettori propongo, quasi ogni numero, degli strani disegni che, a mio avviso, potrebbero essere utilizzati come possibili tavolieri per i giochi.

Il tavoliere è una delle basi del gioco astratto, un luogo limitato, un contenitore in cui i pezzi si muovono controllati da regole e dalle dimensioni fisiche della tavola.

Mi rendo conto che non è sempre facile trovare idee originali e questa rubrica vuole essere come un campo, che viene seminato in primavera sperando in un bel raccolto estivo.

Il tavoliere di questo mese ha 16 caselle ed ogni casella è divisa in due parti, un quadrato in alto a destra e quattro strisce colorate, il blu e l'azzurro sono sempre presenti, mentre il rosso e il giallo si alternano.



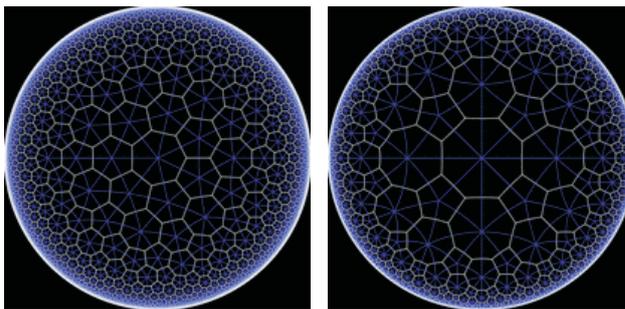
Una possibile idea di gioco potrebbe essere:

Un pezzo (condiviso) si muove sui quadrati delle caselle, per attivare le strisce colorate della corrispondente casella.

Una serie di pezzi colorati (rosso, giallo, azzurro e blu) vengono estratti e messi in fila di fronte ai due giocatori

Il giocatore di turno deve depositare il primo pezzo colorato della fila sulla corrispondente striscia colorata libera, della corrispondente casella attivata, se questo non può avvenire consegna il pezzo all'avversario. Dopo di che il giocatore muove il pezzo condiviso su un altro quadrato, il tipo di movimento potrebbe essere quello del cavallo degli scacchi.

Il gioco termina quando tutte le strisce sono occupate oppure se dopo un certo numero di turni che non si



depositano pezzi colorati.

Vince chi ha più pezzi in mano.

Qui sopra altri strani tavolieri derivanti dall'accostamento di poligoni regolari, ripetuti periodicamente e infine piegati a riccio che danno vita a delle superfici platoniche.

Su questi solidi si potrebbero essere utilizzati dei pezzi che partono dalla periferia e migrano verso il centro.

Errata Corrige

Nel numero 40, nel regolamento *Goquire* il conteggio dei punti quando si uniscono due villaggi è sbagliato:

I punti si calcolano nel seguente modo:

Pietre avversarie meno pietre proprie.