



# Il Fogliaccio degli Astratti

Publicato da Luca Cerrato e-mail [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net) sito [www.tavolando.net](http://www.tavolando.net)  
I regolamenti e gli articoli qui enunciati **NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.



## Tutti i giocatori del gioco

In questa rivista scrivo di giochi, delle loro varianti, della loro storia trascurando l'aspetto più importante dell'attività ludica, l'unico elemento, il carburante che fa muovere pedine e pezzi sul tavoliere, il giocatore.

Finora ho trattato il giocatore con poco rispetto, un numero che serve al gioco e non il viceversa.

Quale relazione c'è tra il gioco e il giocatore, quali comportamenti ha l'uomo o la donna di fronte ad una tavola.

La magia del gioco è il creare per pochi momenti un mondo a parte regolato da proprie leggi ed in questo universo parallelo ognuno di noi recita, forse inconsapevolmente, un ruolo.

Non è difficile notare intorno ad un tavolo vari atteggiamenti, dal concentrato, al chiacchierone di turno, il critico, il sospettoso.

Quello che mi interessa mettere in evidenza è la relazione che viene a crearsi con il regolamento, come l'uomo adatta o interpreta le leggi ludiche.

La *corruzione* del regolamento per un tornaconto personale, una scorciatoia ludica per il traguardo finale.

Corruzione e non variante del regolamento perché nella variante tutti i giocatori si adattano, mentre nella corruzione è il singolo che adatta il gioco alle proprie esigenze, senza che gli altri giocatori abbia dei benefici.

I livelli di alterazione ludica possono essere di varia gravità e possono essere classificati in base alle proposte di K. Salen e E. Zimmerman nel libro *Rules of play (game design fundamentals)*.

La trattazione parte dal giocatore ideale, quello che segue le regole, rispetta la loro autorità e gioca per puro divertimento, forse sono la maggioranza delle persone.

La seconda tipologia è quella del *giocatore agonistico*, che gioca per



primeggiare.

Conosce a mena dito ogni riga del regolamento, questo gli permette di sfruttare qualsiasi occasione favorevole, ma è anche preparato a livello di studio del gioco.

Questo tipo di giocatore rispetta le regole, studia e prova le corrette strategie.

Il terzo personaggio rispetta ancora il regolamento, ma si colloca al limite del legale.

È il classico giocatore che va alla ricerca dei banchi del sistema ludico oppure non rispetta le regole non scritte del regolamento.

Le regole ufficiali di un gioco sono solo una parte, quella

codificata, a cui vanno aggiunte delle regole non scritte che bisognerebbe rispettare. Regole che comprendono la buona educazione e il rispetto del avversario, per esempio non far trascorrere molto tempo per lo studio di una mossa.

Il giocatore *antisportivo* analizza riga per riga il regolamento alla ricerca della falla, da cui prendere vantaggi per vincere.

Non è ancora un baro perché sfrutta le debolezze del sistema, comunque non rispetta la filosofia del gioco.

L'agonista studia rispetta il meccanismo di gioco per migliorare le sue prestazioni, l'antisportivo studia il regolamento per trovarne le debolezze, le scorciatoie per vincere.

Avvicinandosi alle parti più basse del inferno ludico troviamo il *baro*.

Questo giocatore si colloca fuori dal magico mondo ludico, il baro non rispetta le regole.

È colui che ruba i soldi dalla banca quando gioca a Monopoli oppure muove due volte nello stesso turno agli scacchi.

Sia il baro che le altre tre tipologie di giocatori hanno in comune la vittoria, che ognuno delle quattro raggiunge in maniera diversa.

Purtroppo esiste anche un'ultima categoria, la più temuta, l'*antigiocatore*.

È colui che non riconosce l'autorità del gioco in qualsiasi modo, si rifiuta di riconoscere l'insieme delle regole. Non ha nessun interesse nel raggiungere un obiettivo.

Rappresenta il non gioco e ci si domanda perché giochi.

Le cinque tipologie non sono separate, si può cominciare la partita con ottime intenzioni, ma la tentazione fa l'uomo ladro.

## In questo numero:

*Gli anelli astratti.*

*MadamX.*

*Orizzonti perduti.*

*Shogi.*

*Scacchi cinesi.*

*Giocare a Bao in rete.*

*Scacchi esagonali.*

*Bughouse chess.*

*Giochi carta e matita*

[www.tavolando.net](http://www.tavolando.net)

Un mondo di giochi astratti

In questo articolo metterò a confronto due giochi che utilizzano gli anelli per raggiungere la meta finale.

I due hanno ben poco in comune, per non dire nulla. L'unico punto d'unione sono gli anelli.



Il primo gioco è un astratto puro, il suo nome è Yinsh, il secondo è Xe Queo anche lui un gioco astratto, ma non deterministico, infatti l'autore, il mitico Alex Randolph, ha aggiunto una componente di bluff.

In Yinsh, che è uno dei giochi del progetto Gipf curato da Kris Burm, l'anello ha un ruolo attivo nel gioco, viene riempito dal pezzo depositato ed il suo spostamento provoca, qualche volta, dei capovolgimenti di gioco.

In Xe Queo l'anello potrebbe essere sostituito da un qualsiasi altro pezzo, visto che è semplicemente un punto di riferimento verso il quale devono spostarsi i pezzi colorati.

Se si vuole trovare qualcosa d'altro in comune possiamo parlare di pezzi condivisi in entrambi i giochi, in Xe Queo i pezzi sono sempre a disposizione dei giocatori, mentre in Yinsh i pezzi alternativamente cambiano padrone.

Le tecniche per portare fuori l'anello sono diverse, in Yinsh è l'occupazione della tavola, pezzo dopo pezzo, che crea le condizioni necessarie, in Xe Queo è una corsa sfrenata verso l'oggetto tanto desiderato.

Il movimento accentratorio dei pezzi di Xe Queo mi ha ricordato un altro gioco il cui autore, Leo Colovini ( di cui Randolph è stato maestro) utilizza nel gioco Clans.

### Xe Queo

( Alex Randolph, 1998, Venice Connection)



Giocatori, due.

Materiale, tavoliere 7x7, sette pezzi di sette colori, sette anelli e due serie di sette carte colorate dello stesso colore dei pezzi.

Scopo del gioco, conquistare quattro anelli su sette.

Inizio del gioco, i sette pezzi colorati vengono distribuiti casualmente sul tavoliere. I giocatori ricevono una serie di sette carte colorate.

Si deposita un anello su una casella libera non adiacente ad nessun pezzo.

Ogni giocatore si sceglie una carta del colore di un pezzo.

La prima mossa del gioco spetta al giocatore che non ha depositato l'anello, nei turni successivi dal vincitore della manche precedente.

Il gioco, si sposta un pezzo in una delle caselle adiacenti libere oppure saltare un'altro pezzo ( come nella dama cinese).

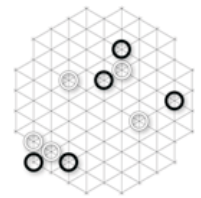
Importante, tutte le mosse devono essere eseguite in direzione del anello, questo significa che dopo la mossa il pezzo deve trovarsi più vicino all'anello, la distanza in diagonale è considerata più lunga di quella in orizzontale o verticale.

Raccolta anelli, un anello si può raccogliere in due modi differenti:

- Si sposta il pezzo del colore della carta scelta sul anello e si mostra la carta scelta, se però l'avversario ha scelto lo stesso colore allora l'anello è suo.
- Si indica il colore del pezzo del avversario dicendo xe queo, se si sbaglia si perde l'anello.

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere di forma esagonale a cui sono stati cancellati gli angoli, 5 anelli bianchi e cinque neri e 51 pezzi con una faccia nera ed una bianca.

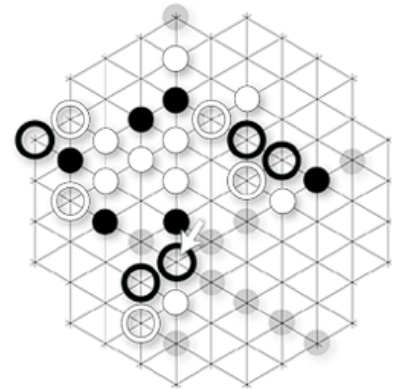


Scopo del gioco, rimuovere 3 dei cinque propri anelli dal tavoliere.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto ed i giocatori hanno i loro cinque anelli da depositare.

Deposito anelli, a turno, iniziando dal bianco, i giocatori depositano un anello su una intersezione libera del tavoliere ( vedi figura in alto).

Deposito pezzi, il giocatore di turno prende un pezzo dalla riserva, sceglie un proprio anello e deposita il pezzo al suo interno con la faccia del proprio colore rivolta verso l'alto.



Movimento anello, una volta depositato il pezzo si deve prendere l'anello scelto e muoverlo in una delle direzioni segnate dalle linee sul tavoliere di quante intersezioni vuote vuole.

Un anello non può saltare altri anelli.

Salto gruppi di pezzi, durante il suo movimento, l'anello può saltare uno o più pezzi contigui, finendo il suo movimento nella prima intersezione libera, vedi figura di sopra.

I pezzi saltati vengono girati, le facce bianche diventano nere, quelle nere diventano bianche.

Cinque in linea, quando si forma una linea di cinque pezzi dello stesso colore, il giocatore di quel colore può ritirare un proprio anello dal tavoliere, a sua scelta.

Anche i pezzi in fila devono essere rimossi e ritornano nella reversa. Se sono più di cinque si devono scegliere cinque pezzi in fila da ritirare.

Cinque in fila avversario, se durante una mossa si forma un cinque in fila avversario allora il nostro sfidante può ritirare un suo anello ( con i relativi pezzi) e poi fare la sua mossa.

Fine gioco, il gioco a termine se si sono ritirati tre anelli oppure finisco i pezzi da depositare.

In quel caso il vincitore è colui che ha ritirato più anelli, in caso di parità la partita è patta.

Considero Yinsh un bellissimo gioco che fa uso di un meraviglioso meccanismo ludico, ma come tutte le cose belle anche questo gioco ha un qualche difetto.

Giocandoci il problema maggiore, se non l'unico, sono i bordi.



Yinsh è lontanamente imparentato con l'Othello, nel quale le zone d'angolo e i lati sono considerate fondamentali per la vittoria.

Tra i due giochi c'è una differenza sostanziale, in Othello il gioco parte dal centro della tavola e si sviluppa verso la periferia mossa dopo mossa, lentamente, in modo tale che i giocatori hanno un controllo dell'espansione, mentre in Yinsh ... (Continua a pagina 3)



## Sistemi di gioco

### MadamX

Siamo giunti alla terza puntata di questo viaggio nel mondo dei sistemi di gioco.

Nei primi due episodi si sono visti due differenti modi per creare un sistema ludico, pezzi di varia forma da una parte e tavoliere mobile dall'altra parte.

Il sistema di questa puntata potrebbe, a prima vista, far parte della categoria sistemi con tavoliere modificabile, del tipo Esagek.



Il sistema si chiama MadamX, un bel gioco prodotto dalla Faro Toys.

Il suo autore, *Maurizio Tarrano*, ha preso ispirazione dalla antica e gloriosa dama a cui a portato una *leggera* modifica alla tavola da gioco.

Sulla classica damiera le pedine *viaggiano* sempre in diagonale sulle solite 32 caselle nere e non hanno mai la possibilità di muoversi di lato oppure in avanti.

Per rimediare a questa *monotonia* qualcuno ha pensato di modificare il regolamento.

In MadamX l'autore ha optato non per un cambio *software*, ma ha creato un nuovo tavoliere in cui è possibile muovere le caselle nere.

Un ottima soluzione alle *noiose* mosse in diagonale della dama.

Il sistema è composto da una base quadrata bianca di 8x8 caselle su cui vengono collocate le caselle nere insieme alle dodici pedine rosse e dodici bianche le quali *infilzate* sulle caselle nere.



Le regole di base sono molto simili alla dama, con la possibilità, dopo aver mosso, di spostare la casella di partenza in un qualsiasi altra casella bianca del tavoliere.

Le pedine si possono anche muovere in verticale e lateralmente, sempre su caselle nere, è proibita la mossa all'indietro.

Il gioco di base è una variante della dama italiana, quindi bisogna ricordare che in questo caso la semplice pedina non può catturare la dama.

Fin a questo punto dell' articolo ho sempre parlato di due soggetti ben distinti la casella nera e la pedina, ma adesso proviamo a vedere le caselle nere come se fossero altri pezzi con cui giocare.

Il gioco originale, la dama, potrebbe essere pensato come un gioco in cui le pedine formino delle torri, ma questo è falso, il mettere due pedine in colonna è solo un modo per distinguere due tipi di pezzi ( la semplice pedina dalla dama).

In MadamX si può invece parlare di gioco a colonna perché si ha l'interazione tra due tipi differenti di pezzi.

Le caselle nere sono dei pezzi condivisi tra i due giocatori e le pedine proprietarie possono stare solamente sulle caselle nere.

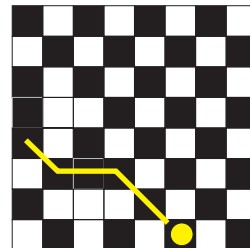
Inoltre questa variante introduce un altro concetto la bimossa, meglio una bimossa non obbligatoria.

I giocatori posso, nel loro turno, fare due mosse, muovere la pedina (obbligatoria) e muovere la casella nera ( opzionale).

Adesso è arrivato il momento di dare un pò di valore aggiunto a questo sistema è pensare in quale modo potrebbero essere adattati alcuni giochi.

Per primo vediamo come si potrebbe adattare il comportamento del Alfiere degli scacchi, movimento che è anche utilizzato dalla dama internazionale.

L'alfiere si muove solo sulle caselle del suo colore in una determinata direzione ( esempio alto-sinistra), la mossa potrebbe essere trasformata in movimento diagonale oppure laterale, con obbligo di non cambiare direzione, vedere esempio a lato.



Sempre restando nel mondo delle varianti della dama si potrebbe pensare di giocare il Bashne ( FdA 1) su questo tavoliere.

Se proprio bisogna fare i pignoli, l'attuale dotazione di materiale potrebbe non soddisfare le esigenze di un appassionato di giochi astratti.

Ci sono sempre e solo 32 caselle su cui giocare e lasciando, temporaneamente, non utilizzate le altre 32 caselle.

Se si avesse a disposizione anche 32 caselle bianche si potrebbero applicare alcuni giochi nei quali le caselle spariscono.

Comunque anche con l'attuale dotazione si possono inventare interessanti varianti, per esempio sfruttare i gruppi di caselle il movimento delle pedine.

(Continua da pagina 2) ....

mentre in Yinsh manca questo tipo di autoregolazione del sistema.

I giocatori possono piazzare ovunque i loro anelli ed inoltre l'anello ha una grande mobilità.

Molte partite di Yinsh vengono giocate in modo molto chiuso, con poca interattività tra i giocatori che passano i turni a crearsi la propria disposizione dei pezzi ai bordi del tavoliere.

Per eliminare questo *baco* ludico la proposta migliore sarebbe quella di eliminare i bordi del tavoliere e trasformarlo da piatto in una forma toroidale.

In parole semplici questo significherebbe, che una intersezione di bordo e collegata a quella posizionata ai suoi antipodi, esempio in una scacchiera la casella B2 e confinante con la casella B8.

Una simile trasformazione aprirebbe il gioco in maniera incredibile, l'unica controindicazione potrebbe essere nei giocatori i quali avrebbero qualche difficoltà ad immaginare il tavoliere.

## Konane



su FdA n°8

## Meta regole.

### Orizzonti perduti.

Le idee per ambientare un gioco possono essere le più diverse, ci si può ispirare a personaggi, luoghi, fatti realmente esistiti oppure prendere spunto dalle leggende.

Nel suo gioco *I ponti di Shangri-la* il Colovini si rifà ad una terra immaginaria descritta dall'autore americano James Hilton nel suo libro *Orizzonte Perduto*.

Hilton narra di un monastero tibetano, nella meravigliosa e stupenda terra di Shangri-La, perduta da qualche nel Tibet, in cui i monaci raccolgono saggi e libri provenienti da tutto il mondo su qualsiasi argomento. I monaci meditano, studiano, vivono felici e longevi senza inseguire un preordinato piano di felicità.

Da questo libro, nel 1937 Frank Capra trasse un celebre film, che giunse in Italia col titolo *Shangri-La*.

Il gioco, *I ponti di Shangri-la* (*The bridge of Shangri-La*, Leo Colovini, 2004), è ambientato in questa magica terra e la nostra avventura ludica inizia dalla sparizione dei saggi abitanti della valle. A questo disastro cercano di rimediare gli abitanti dei villaggi mettendo a disposizione i loro migliori studenti.

L'ambientazione a poco a poco che fare con il gioco che risulta un astratto puro.

La scatola riporta che il numero di giocatori è da tre a quattro, ma con qualche accorgimento lo si può facilmente trasformare in un gioco da due.

Incominciamo ad analizzare il tavoliere, che è composto



da un insieme di 13 caselle (i villaggi) collegate l'una alle altre in modo tale che ogni villaggio escano tre o quattro strade con il relativo ponte, altro elemento del gioco.

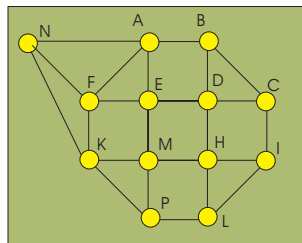
I ponti che collegano sempre due villaggi.

Nella prima delle due figure di sopra il tavoliere originale del gioco, nella seconda una possibile semplificazione dello stesso, in giallo le caselle villaggio e le strade rappresentate dalle linee.

Il giocatore ha a sua disposizione 42 pezzi di un colore divisi in 7 gruppi.

Incominciamo ad occuparci della particolarità delle caselle villaggio che possono contenere un numero di pezzi maggiore di uno ed anche di differenti giocatori, l'unico limite che non si possono avere due simboli uguali di differente colore.

Il gioco inizia con una fase iniziale di deposito di un pezzo per simbolo.



La fase principale del gioco consiste nello scegliere tra tre possibili azioni.

Le prime due possibilità sono un semplice deposito di pezzi mentre la terza è un movimento di pezzi.

Si possono depositare due pezzi per turno, su una casella che non ha ancora quel particolare simbolo (si crea un maestro) oppure deporre un secondo simbolo su una casella in cui è presente un proprio maestro (lo studente) creando una torre di due elementi.



Il movimento è una vera e propria migrazione da una casella ad una contigua ancora collegata.

I pezzi che si muovono sono solo quelli messi in colonna (*il viaggio degli studenti*), il risultato della migrazione può generare nuovi maestri, che al termine del gioco contano per i punti vittoria.

Il risultato della migrazione dipende prima di tutto dalle dimensioni del villaggio di partenza e da quello di arrivo.

Se il villaggio di partenza è più grande si avranno maggiori vantaggi. Gli studenti che hanno il loro simbolo vuoto diventano subito maestri se invece il simbolo è occupato da un proprio colore lo studente rimane studente altrimenti i pezzi avversari ritornano al legittimo proprietario e lo studente diventa maestro.

Può accadere che il villaggio di arrivo sia più piccolo di quello di partenza, in questo caso se c'è la casella vuota lo studente diventa maestro, negli altri casi lo studente esce dal gioco e ritorna al legittimo proprietario.

Interessante la regola del doppio deposito, prima metto la base (il maestro), in un secondo tempo piazza lo studente per poi portare l'attacco.

Il gioco rientra pienamente nel gruppo dei giochi a torri infatti il secondo pezzo è realmente utilizzato durante il gioco diversamente da altri giochi in cui i pezzi impilati vengono usati semplicemente per distinguere differenti pezzi.

Una seconda tecnica utilizzata, durante la migrazione, è il movimento di tutti gli studenti, non si muovono solo i propri pezzi, ma anche quelli avversari.

Con la possibilità che anche gli avversari facciano punti. Per ultimo non dobbiamo scordarci il tavoliere che si modifica ad ogni migrazione fino al completo isolamento dei villaggi.

In conclusione il gioco propone una serie di bei meccanismi ludici che potrebbero essere utilizzati in altri regolamenti.

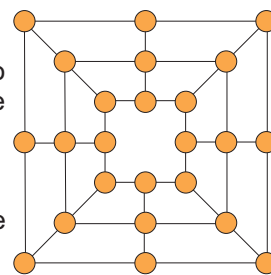
Sarebbe molto interessante vedere il gioco con un tavoliere astratto composto da sole caselle e linee senza la confusione che crea il tavoliere commerciale.

Un possibile tavoliere di facile reperibilità su cui implementare una versione astratta è quello della Tela o Mulino. Le caselle non conterebbero solo un singolo pezzo, ma un massimo sette pezzi differenti.

Sulle linee che congiungono le caselle si metterebbe un pezzo che indica la presenza della connessione, che verrà rimosso quando si effettua un viaggio.

Un problema con un simile tavoliere sono il numero di caselle che è superiore a quello del tavoliere originale, 24 contro le 13.

Per far fronte a tale abbondanza di caselle si potrebbero limitare i numeri di singoli pezzi per casella.







Finali di partita, il consigliere.

Questa è la seconda puntata dei finali negli scacchi cinesi, dopo il Re, andremo ad analizzare l'utilizzo del consigliere o mandarino.

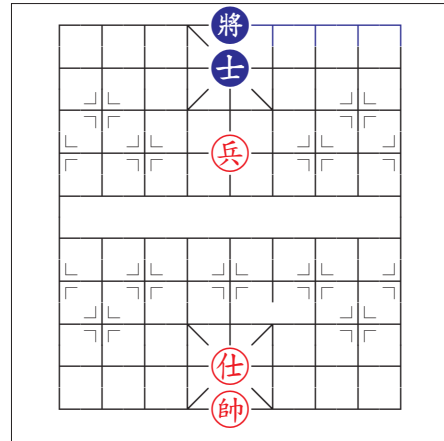
Il pezzo in questione a limitate capacità di movimento all'interno del palazzo reale, con sole cinque caselle su cui muoversi.

Il suo ruolo principale è difendere il Re dagli attacchi e di solito si coordina con l'elefante per una buona difesa contro gli attacchi del cannone o torre avversaria.

In questo gioco ogni battaglia è una delicata relazione tra difesa ed attacco e il consigliere, qualche volta, può, incredibilmente, diventare un pezzo offensivo.



In questa partita il consigliere copre la fila centrale in modo tale che il suo re possa facilmente trasferirsi su fianco del tavoliere.



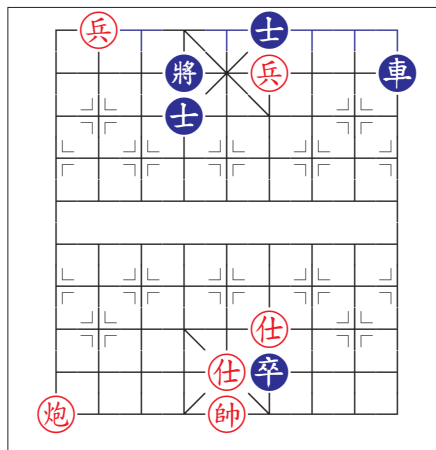
Aiuto al cannone in un attacco a distanza.

Nel diagramma a lato il rosso sembrerebbe in affanno a causa della scarsità di materiale e il suo pedone sembra avere vita breve, minacciato dalla torre.

Il rosso può sfruttare il consigliere per andare a vincere.

Il rosso muove e vince:

- C9=6 A4-5
- A5+6 A5+4
- P4=5 R9=5
- A6-5



Il rosso muove e vince,

- P5+1 A5-6
- P5=6 K5=4
- K5=6! A6+5
- P6+1 K4=5
- K6=5 A5-4
- K5-4 A4+5
- A5-6 A5+6
- K4+1 K5=6
- P6=5

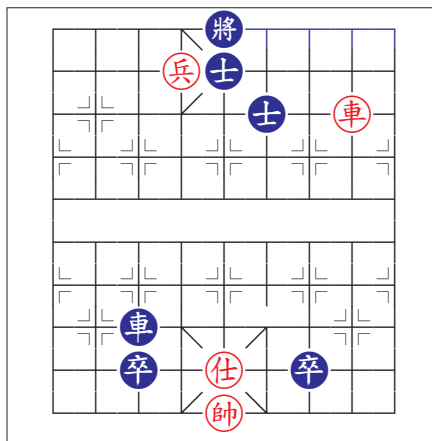
Aiuto nello scacco bloccando la Torre avversaria.

La torre blu minaccia, con un attacco centrale, mortale per il rosso.

Unica salvezza per il rosso muovere il suo consigliere a bloccare la torre.

Il rosso muove e vince:

- A5+6! K5=6
- P6+1! A5-4
- R2=4



**Giocare on line**



Internacia Klubo de Bao-Amantoj  
IKBA

**Nuovo sito per appassionati di Bao.**

[www.swahili.it/bao/](http://www.swahili.it/bao/)

Il sito è in via di sviluppo, ma si possono giocare partite con appassionati di tutto il mondo.

*Non sapete giocare?*

Nessun problema, troverete giocatori pronti ad accompagnarvi in questo meraviglioso gioco africano.

Provate, per rimanere per sempre affascinati da questo antico gioco.

Bellissima è la danza dei semi che vengono seminati mossa dopo mossa.

Per informazioni si può scrivere al Fogliaccio degli Astratti.

[Ifogliaccio@tavolando.net](mailto:Ifogliaccio@tavolando.net)



### Glinski

Il tavoliere esagonale, seconda parte.

Dopo la presentazione di tre varianti di scacchi giocate su tavoliere esagonale vi descrivo le regole della variante Glinski.

Prima di passare alla descrizione dei movimenti dei pezzi una breve nota sulla mossa in diagonale e ortogonale.

Nella figura a lato la casella gialla centrale è quella di partenza, un movimento ortogonale porta il pezzo sulle caselle verdi, un movimento in diagonale porta il pezzo sulle caselle gialle esterne.

I pezzi si muovono nel seguente modo:

Il *Re* muove di una casella su una delle sei caselle ortogonali oppure su una delle sei caselle diagonali.

La *Torre* muove come il pezzo tradizionale, in linea retta di quante caselle vuole partendo da una delle sei caselle ortogonali.

L' *Alfiere* muove come il pezzo tradizionale, in linea retta di quante caselle vuole utilizzando le caselle diagonali.

Il *Regina* muove di come il pezzo tradizionale, è la combinazione di torre e alfiere.

Il *Cavallo* muove di due caselle in ortogonale e una in diagonale in tutte le direzioni.

Il *Pedone* muove in ortogonale come in figura a lato.

In avanti il movimento di spostamento ( pallino nero) ed in diagonale di 60° il movimento di cattura ( pallino blu).

Le altre regole sono:

A) Il pedone può fare la prima mossa di due caselle.

B) La cattura en passant è permessa.

C) Se il pedone catturando arriva su una casella di partenza può ancora fare la mossa di due caselle.

D) Il pedone è promosso quando arriva su una delle caselle del bordo avversario.

E) Non c'è arrocco.

### Bughouse Chess

Di solito si pensa al gioco astratto come un giocare in *solitario* e non un gioco a squadre, questa variante mostra che può esserci anche la possibilità di giocare un doppio ludico.

In Bughouse non sarete più soli, ma avrete un compagno a cui dare la colpa della sconfitta.

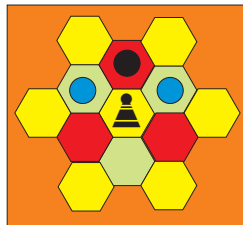
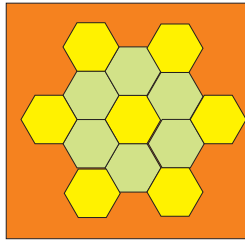
Si pensa che questa variante sia nata intorno agli anni sessanta ed è conosciuta sotto diversi nomi.

Per giocarci basta conoscere le regole degli scacchi e trovare altri due giocatori.

Si utilizzano due scacchiere con due serie di pezzi e due orologi, le regole del gioco sono le seguenti.

#### Regolamento.

Valgono tutte le regole degli scacchi occidentali eccetto per le seguenti regole:



Condizioni di vittoria, si vince quando uno dei seguenti eventi capita:

- Uno dei due componenti della squadra dà scacco matto all'avversario.

- Uno dei due avversari finisce il tempo.

- Uno dei due avversari fa una mossa illegale.

I colori, un componente della squadra gioca con i bianchi, il secondo con i neri.

Cattura pezzo, il pezzo catturato viene passato al compagno, il quale può, nel suo turno, depositarlo su una casella libera della sua scacchiera oppure muovere un pezzo sulla scacchiera.

Il pedone, non può essere depositato nella prima e ottava fila.

Quando viene promosso bisogna indicarne il pezzo e quando viene catturato ritorna un semplice pedone.

Un pedone depositato nella seconda fila può fare il doppio passo.

La torre, se il pezzo viene depositato nella casella di partenza è considerato come non mosso e si può effettuare la mossa di arrocco.

La squadra, i due giocatori possono liberamente comunicare tra loro, ma un giocatore non può muovere fisicamente un pezzo che non è sulla sua scacchiera.

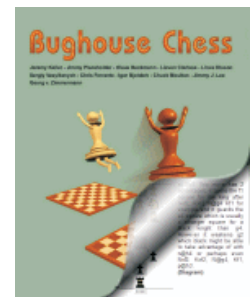
Per adesso è tutto, vi lascio il tempo per un pò di pratica, ritornerò sull'argomento il prossimo numero.

Se volete arricchire la vostra biblioteca ludica vi consiglio il libro.

Bughouse chess,

Georg von Zimmermann

Georg@von-zimmermann.info



## Letteratura Ludica

### Giochi da tavolo

di Giampaolo Dossena

È un libro di qualche anno fa, la mia edizione è del 1984, e forse lo si può trovare solo di seconda mano.

L'autore è un mostro sacro della letteratura ludica italiana ed è stato senza dubbio il mio involontario maestro nel mondo ludico dai lontani anni in cui scriveva su *Tutto Libri* supplemento del *La stampa*.

L'introduzione del libro è dedicata al tavoliere, la base di tutti i giochi da tavola.

Con una breve disquisizione su come si deve dire, giochi di tavoliere o giochi da tavoliere. Il Dossena suggerisce che è meglio giochi di tavoliere, come si direbbe per giochi di carte e non giochi da tavoliere come invece si dice per giochi da villano.

I successivi capitoli sono una dotta introduzione a vari giochi con accenni storici e curiosità.

Si parte dai giochi di percorso, Il gioco di Ur, gioco della palma. Giochi di pura abilità strategica come l'Awele, l'Alquerque, una introduzione al Go.

Non si trascurano i giochi di fortuna come il classico gioco dell'oca, Patolli e il Pachisi.

Fino ad arrivare ai moderni MasterMind, Monopoli e i war games e giochi di ruolo.

Ovviamente non ho elencato tutti i giochi, comunque un buon libro per introdurre il lettore al mondo ludico.

Personalmente è stato un faro del mondo dei giochi per tanti anni.



Dots and Boxes



Il gioco è stato presentato nel numero 15 del Fogliaccio degli Astratti, ma molto volentieri lo riprendo per spenderci qualche parola e presentarvi personali varianti.

In breve il regolamento, si ha bisogno di due giocatori un pezzo di carta quadrettata e due matite.

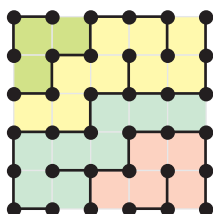
I giocatori a turno, dopo aver delimitato il campo della contesa, unisco con un tratto due intersezioni vicine, quando un giocatore chiude un quadratino guadagna un punto ( lo marca con il suo simbolo) e ha diritto ad un'altra mossa. Il gioco termina quando non ci sono più intersezioni da unire, vince chi ha fatto più punti.

Il gioco è semplice e può essere giocato sia da bambini che da adulti. I primi lo giocano senza pensare alle possibili malizie tattiche, un adulto potrebbe rifletterci e scoprire qualche truccetto.

Una struttura fondamentale sono le catene.

Man mano che il gioco progredisce si vanno a formare delle strutture, ben riconoscibili, in cui i giocatori hanno mosse obbligate con chiusure automatiche dei quadrati.

Nella figura di lato è mostrato un possibile finale di partita con quattro catene.



Un gioco corretto sul queste catene può decidere la partita, la chiave di tutto sono i corretti sacrifici.

Supponiamo che **A** sia il giocatore con la prima mossa, il giocatore **B** può vincere la partita con i seguenti sacrifici.

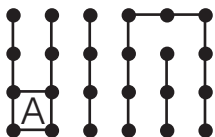
*Notazione, l'intersezione in basso a sinistra è indicata con la coppia 0-0 (orizzontale-verticale).*

**A** muove in (1-4)(1-5), **B** chiude il quadrato con la mossa (1-5)(2-5) e deve scegliere dove mettere la successiva linea. Potrebbe continuare a chiudere i successivi quadrati della catena verde, facendo in questo modo darebbe un notevole vantaggio al giocatore **A**. Infatti, una volta terminata la catena dovrebbe inserire un tratto, per primo in una delle altre catene ed **A** chiuderebbe molti quadrati.

Il sacrificio che deve fare **B** è (2-6)(3-6), con **A** che chiude tutti i quadrati verdi.

Stesso discorso deve essere fatto per la catena rosa.

Adesso un semplice problema, **A** ha appena chiuso il quadrato come devono essere piazzati i successivi tratti perché **A** vinca 9 a 6?



Se siete interessati al gioco vi segnalo un libro dedicato a questo gioco, *The Dots and Boxes game*, sophisticated child's play di Elwyn Berlekamp.

**Dots, Boxes and Points** ( Luca Cerrato - 2007)

Valgono le regole originali di Dots and Boxes, i giocatori dopo aver disegnato il tratto di linea devono assegnare un valore da 0 a 3 ad un quadrato ancora senza valore.

Il primo giocatore assegna un valore, al turno successivo il suo avversario dovrà assegnare un valore che sia più grande o più piccolo di una unità di quello precedente. Si possono avere al massimo tre zeri.

Il giocatore che chiude il quadrato guadagna i punti indicati.

Se si chiude un quadrato a cui non si è assegnato nessun valore non si guadagnano punti.

**Punti e regioni** ( Luca Cerrato - 2007)

Anche in questo gioco valgono tutte le regole del originale.

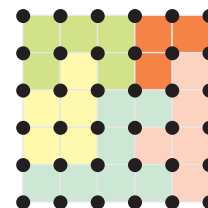
A seconda della grandezza della tavola da gioco si utilizzano un numero variabile di colori per colorare un numero dispari di regioni sul tavoliere.

La singola regione deve essere composta da un numero dispari di quadrati, con un minimo di tre quadrati.

Tutti i quadrati di una singola regione devono essere adiacenti.

Il giocatore guadagna un punto se ha la maggioranza in una determinata regione.

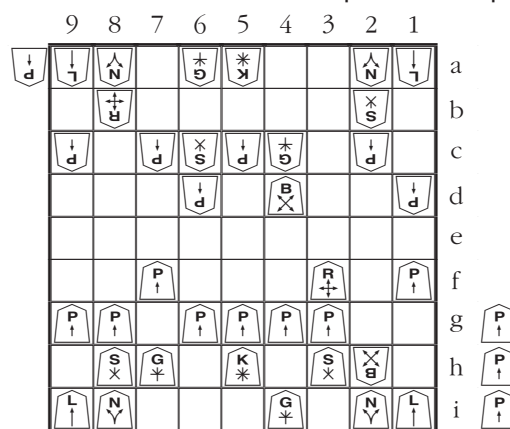
Diversamente dal originale in questa variante si guadagnano punti per regioni e non per quadrati.



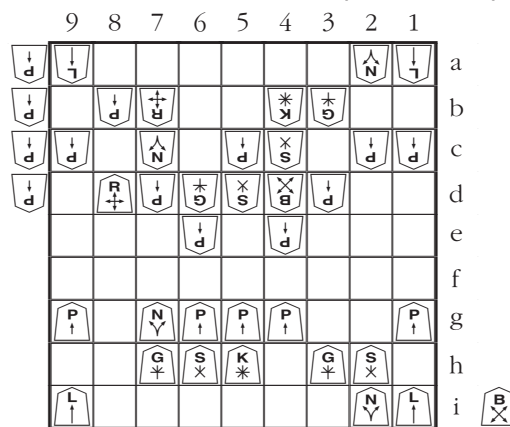
Continua da pagina 5

Ecco due problemi semplici con lo stesso tema, la promozione della Torre e questo è un grosso suggerimento!

Problema mossa chiave n°1: posizione dopo ... **G4c**



Problema mossa chiave n°2: posizione dopo ... **Px8b**



Soluzioni:

Problema n°1: **1.Bx2b+**

Se 1.... Rx2b 2.R3a+ con forchetta a Re e Torre.

Problema n°2: **1.B\*7a**

Pseudosacrificio d'Alfiere: se 1.... Rx7a 2.Rx8b+ con forchetta a Re e Torre. Se 1.... P6f 2.Bx8b+ Px6g+ 3.Sx6g R5b 4.+Bx7c. Se 1.... Bx7g+ 2.Sx7g N\*8c 3.B\*6b. Interessante poteva essere 1.B\*3g, ma il Bianco si difende con G6c 2.N8e S5e.