



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.



I giochi astratti

Sono più di quaranta numeri che scrivo di giochi astratti senza aver mai dato una definizione della categoria.

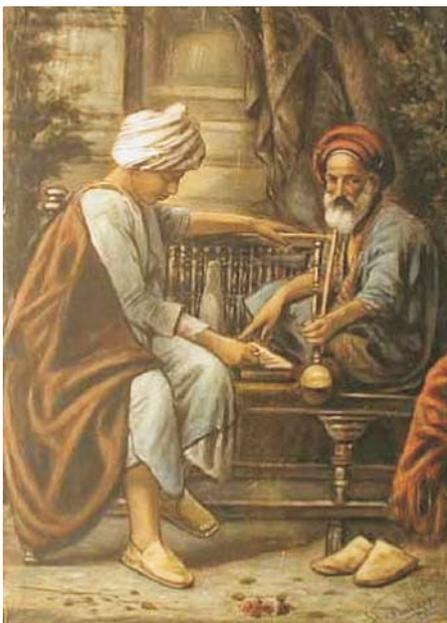
Per questo compito mi viene in soccorso la definizione di J. Mark Thompson in *Defining the Abstract*, apparso su *The game Journal* (www.thegamesjournal.com), tradotto da Maurizio De Leo per il progetto *Abstrakta*, (www.pergiochi.net/Abstrakta.htm) e adattato dal sottoscritto per il Fogliaccio degli Astratti.

I giochi appartengono ad una categoria unica di oggetti. Come per le opere letterarie, la loro logica interna è fermamente connessa alla natura dell'uomo, al tipo di cose che gli esseri umani sono in grado di capire e di fare, al tipo di cose che dà piacere intellettuale agli esseri umani. Come la poesia epica, molti di essi sono molto antichi e hanno raggiunto la perfezione attuale con il contributo di molte menti, attraverso il quale essi esprimono lo spirito di una cultura. E tuttavia, come le composizioni musicali, essi sono ad un livello di astrazione che galleggia al di sopra di qualsiasi realtà fisica. Da una parte un buon gioco può essere esoterico come un teorema di matematica pura, dall'altra esso è tanto umano quanto l'antropologia. Nulla di ciò che facciamo è più umano del pensare, e nessun pensiero è più umano del pensare per puro divertimento.

Esistono molti tipi di giochi, la famiglia di giochi che più mi interessa sono i giochi astratti. La parola "astratti" è usata perché questi giochi sono di solito presentati senza un tema o in essi il tema non è importante per l'esperienza di gioco. I giochi astratti sono dunque i *più puri* tra i giochi. Gli Scacchi, per esempio, sebbene si dica che abbiano il tema di una guerra tra eserciti medievali, sono chiaramente un gioco di strategia astratto. A parte i nomi dei pezzi, non c'è nulla riguardo al gioco che suggerisca una guerra; essi suggeriscono maggiormente degli schemi geometrici.

I giochi astratti di strategia, inoltre, minimizzano l'elemento casuale. E' essenziale per la loro definizione che questi giochi abbiano *informazione perfetta*: ogni giocatore, mentre decide la sua mossa, deve avere conoscenza completa riguardo la posizione attuale sul tavoliere (includo nella "posizione" delle qualità che possono essere fisicamente irrisconoscibili, come la possibilità di arroccare) o, in maniera equivalente, riguardo la posizione iniziale e tutte le mosse fatte fino a

quel punto. Esempi di giochi ad informazione perfetta includono gli Scacchi e il Backgammon; giochi come Stratego, Kriegspiel o il recente Stealth Chess non sono giochi ad informazione completa. Inoltre *non vi deve essere alcun elemento casuale* introdotto da meccanismi come i dadi, le carte o pezzi di domino pescati a caso: il Backgammon non è un gioco di strategia astratto. E i *giocatori devono muovere alternativamente* (anziché simultaneamente come in, ad esempio, RoboRally). Ci sono solitamente solo due giocatori, poiché la competizione tra più di due generalmente conduce ad alleanze temporanee per sconfiggere il giocatore che acquisisce un vantaggio iniziale, e la strategia soccombe alla politica.



Contrariamente ad alcune affermazioni comuni, c'è un *elemento di fortuna* anche nei giochi astratti di strategia. Per esempio, un giocatore potrebbe fare una mossa senza vederne il valore, e più tardi scoprire che ogni altra mossa avrebbe perso la partita. Ma, nonostante queste considerazioni, giocare un gioco di strategia astratto è un esercizio di logica. C'è una profonda relazione tra questi giochi e gli enigmi logici: ogni

posizione del tavoliere presenta al giocatore l'enigma, *Qual è la mossa migliore?*, che in teoria potrebbe essere risolto con la sola logica. Un buon gioco astratto può quindi essere pensato come una "famiglia" di enigmi logici potenzialmente interessanti, e lo svolgimento del gioco consiste nel fatto che ogni giocatore sottoponga tali enigmi all'altro. I buoni giocatori sono quelli che trovano gli enigmi più difficili da presentare ai propri avversari.

In questo numero:

Definizione di giochi astratti.
Carcassone, strategia di Maurizio Martelli.
Scacchi cinesi, il cavallo.
Shogi, letture, di Giuseppe Baggio.
Sistemi di gioco, Orion.
Bao, la KIBA.
Le Dame nel mondo, introduzione.
Meta regole, China.
Giochi di connessione, le tessere.
Chess variant, scacchi e dadi.

Tavolando.net



Il design di un buon gioco astratto deve quindi permettere di scoprire nelle possibili posizioni sul tavoliere una fonte inesauribile di enigmi interessanti. In modo ugualmente importante, questi enigmi devono essere scopribili e, almeno fino ad un certo punto, risolvibili dai giocatori.

Analizzerò quattro qualità che un gioco deve possedere per avere un successo durevole : *profondità*, *chiarezza*, *drammaticità* e *risolutezza*.

● Profondità significa che gli esseri umani sono in grado di giocare a molti diversi livelli di bravura.

Per la maggior parte delle posizioni sul tavoliere, fino agli ultimi stadi del finale, l'enigma di trovare la mossa migliore non dovrebbe essere completamente risolvibile.

La profondità dà un interesse durevole ad un gioco perché il giocatore continua ad imparare come migliorare il suo gioco per un lungo periodo. Se un gioco ha una grande base di giocatori, la sua profondità può in effetti essere misurata registrando i risultati delle partite e determinando quanti "livelli" distinti ci sono : se i giocatori nella categoria 1 perdono tutti regolarmente contro i giocatori nella categoria 2, i quali perdono contro i giocatori nella categoria 3, ecc., fino alla categoria n, allora il valore di n misura la profondità del gioco.

Ma in aggiunta alla profondità un buon gioco deve avere chiarezza.

● Chiarezza significa che una persona comune, senza dedicarsi alla propria carriera, può dare una valutazione riguardo a quale sia la mossa migliore in una determinata situazione. Per esempio, se un giocatore ha una mossa che vince la partita immediatamente, non dovrebbe di solito essere difficile da trovare.

In un gioco a cui manca la chiarezza, il giocatore semplicemente non ha istinto. Anche nel medio-gioco ci dovrebbe essere qualche regola a *spanne* che di solito conduca il giocatore ad una posizione migliore.

Robert Abbot, l'inventore della variante scacchistica Ultima, ha perso interesse nella sua creazione perché la sente "opaca". Sebbene Ultima abbia molti sostenitori, chiunque provi a inventare un gioco nuovo e originale scoprirà che la chiarezza è un problema importante. La difficoltà, con un gioco appena inventato, è capire se il gioco è "ineluttabilmente opaco" o se con sufficiente esperienza le regole di strategia cominceranno a chiarirsi.

● Drammaticità, un buon gioco dovrebbe anche avere drammaticità: dovrebbe essere possibile per un giocatore recuperare da una posizione più debole e vincere comunque la partita. La vittoria non dovrebbe essere ottenibile con un singolo colpo riuscito; la tensione dovrebbe continuare per tutta la durata di una lunga lotta. Altrimenti uno svantaggio iniziale rende non interessante il resto della partita : il giocatore condannato alla sconfitta congettura correttamente che l'enigma che sta cercando di risolvere non ha soluzione e che pensarci è inutile. La drammaticità di un gioco potrebbe essere misurata approssimativamente facendo giocare un forte giocatore contro un giocatore debole e scambiando la loro posizione dopo che il giocatore più forte ha ottenuto un vantaggio. In un gioco "drammatico" il forte giocatore avrebbe ancora una

possibilità di vincere. Ma la difficoltà nel definire "vantaggio" in maniera chiara rende la "drammaticità" più difficile da misurare rispetto alla profondità.

● Risolutezza, in aggiunta alla drammaticità, un gioco deve anche avere risolutezza: dovrebbe poter essere possibile alla fine che uno dei due giocatori ottenga un vantaggio che l'altro giocatore non può recuperare.

L-Game di Edward de Bono è "non decisivo" e una partita tra due giocatori perfetti continuerebbe per sempre. de Bono è contento di questa caratteristica e la fa notare nelle sue istruzioni per il gioco, dimostrando il detto "ad ognuno il suo".



Anche gli Scacchi al livello più alto stanno diventando inclini al pareggio; nelle sfide tra contendenti al titolo mondiale si giocano dozzine di partite e la maggior parte finiscono in pareggi. Immaginate come sarebbe poco soddisfacente se i partecipanti ad una sfida per il titolo mondiale giocassero cinquanta partite e il vincitore

vincesse 3-2 con 45 pareggi; non si potrebbe evitare di chiedersi se l'altro giocatore non avesse potuto vincere, fosse il match durato dieci partite in più.

Elenco queste quattro qualità perché mi sembrano essere una in contrasto con l'altra a coppie:

la profondità con la chiarezza, la drammaticità con la risolutezza. Per esempio, se si conosce un algoritmo usabile che riveli sempre la mossa migliore in ogni situazione del gioco, allora la chiarezza del gioco è perfetta, ma esso ha perso tutta la sua profondità.

Lo stesso è vero se si conosce qualsiasi "strategia vincente" cioè un algoritmo che permetta al primo o al secondo giocatore di vincere sempre. Un tal gioco (come Bridg-It or Nim) è stato "risolto". Similmente, se un gioco produce troppe opportunità di rifarsi per lo sfavorito, ottiene drammaticità ma perde la sua risolutezza, mentre se il giocatore con la posizione più forte può vincere troppo facilmente, il gioco diviene "non drammatico". Solo rari giochi realizzano il perfetto equilibrio e questo rende tali giochi interessanti da contemplare oltre che da giocare.

Leibniz (filosofo, matematico 1646-1716)

Gli esseri umani non sono mai più ingegnosi che nell'invenzione dei giochi.

Il Fogliaccio degli astratti
dedica
uno spazio (anche web) ad
autori di giochi & associazioni ludiche
che vogliono farsi conoscere.

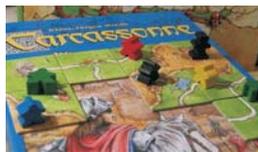
Per maggiori informazioni scrivere a:
info@tavolando.net

Carcassonne Strategia.

prima puntata, a cura di Maurizio Martelli

Il seguente articolo è dedicato al gioco Carcassonne e cercherà di fornire delle linee guida da seguire durante il gioco per evitarvi grossolani errori.

L'articolo è una libera traduzione di Maurizio da "A Brief Carcassonne Strategy Guide", BoardGameGeek..



Carcassonne è un gioco da tavolo a tessere tedesco progettato da Klaus-Jurgen Wrede e pubblicato nel 2000 da Hans im Gluck in tedesco: visto il suo successo (nel 2001 è stato premiato come gioco dell'anno) ormai è stato tradotto in diverse lingue, anche in italiano grazie all'edizione della Venice Connection (che include anche l'espansione "Fiumi").

Ispirato all'omonima città medioevale francese, il gioco consiste nel posizionamento a turno sul tavolo di una tessera pescata dal mazzo coperto, rispettando le corrispondenze di quelle già disposte, con un meccanismo molto simile a quello del domino.

All'inizio del gioco viene posizionata sul tavolo l'apposita tessera iniziale; le altre (71 nella versione base del gioco) sono mischiate e sistemate in pile coperte. Le tessere rappresentano frammenti di paesaggio e possono contenere:

- tratti di strada, inclusi incroci e curve;
- segmenti di città;
- tratti di prato (poderi);
- Monasteri

Dopo aver posizionato la tessera, il giocatore ha la facoltà (non l'obbligo) di piazzarvi subito una pedina detta *seguace*. Il seguace reclama la proprietà di un elemento di terreno (strada, podere, città o monastero) e non può essere piazzato su un elemento già reclamato dal seguace di un avversario. E' possibile che un elemento si trovi prima o poi ad essere conteso da due o più seguaci; questo accade se tali seguaci reclamano elementi incompleti disgiunti (per esempio due tratti di strada incompleti) i quali poi, in seguito al piazzamento di successive tessere, vengono riuniti.

Ogni seguace assume un nome diverso a seconda del tipo di elemento su cui viene piazzato: "ladro" sulla strada, "cavaliere" sulla città, "monaco" sul monastero, "contadino" sul podere.

Quando un elemento di terreno è completato, i seguaci posizionati su quell'elemento totalizzano punti e vengono restituiti ai giocatori. Questo avviene, per esempio, quando le mura di una città vengono a formare una figura chiusa (e quindi non ulteriormente espandibile). Un elemento reclamato da più seguaci porta punti al giocatore che possiede più seguaci su quell'elemento (o a più giocatori nel caso di *ex aequo*). Il punteggio dipende dalle dimensioni dell'elemento completato (le grandi città rendono più di quelle piccole, le strade lunghe più di quelle corte). Al termine della partita verranno attribuiti i punti relativi ai seguaci posizionati sugli elementi rimasti incompleti, nonché conteggiato il valore dei poderi a seconda di quante sono le città complete confinanti.

Il gioco termina con il piazzamento dell'ultima tessera; vince il giocatore che ha totalizzato più punti.

Facile da imparare e da insegnare agli amici, una partita dura dai 30 ai 45 minuti e si svolge con estrema rapidità, senza lasciare tempi morti.

Nel corso degli anni sono state pubblicate diverse espansioni al gioco, più o meno ufficiali che, oltre a fornire il supporto per un sesto giocatore, mettono a disposizione nuove tipologie di tessere e nuovi meccanismi di gioco che ne aumentano la longevità e il fattore rischio.

Carcassonne – Locande e Cattedrali

Prima espansione ufficiale del gioco, uscita nel 2002, fornisce i segnalini necessari per introdurre un sesto giocatore. Oltre ad aggiungere tessere paesaggio che completano la dotazione originale con nuove combinazioni, in questa espansione viene introdotto un

nuovo meccanismo legato all'utilizzo di locande e cattedrali: una città o una strada che contenga una di queste tipologie di tessera produrrà un valore maggiore in caso di completamento, ma non varrà nulla se al termine della partita non risulterà completata.



Carcassonne – Commercianti e Costruttori

Seconda espansione ufficiale del gioco uscita nel 2003, non necessita comunque della prima per poter essere utilizzata.

Aggiunge nuove tessere alla dotazione e un meccanismo di produzione di risorse (merci) che verranno conteggiate al termine della partita e che faranno guadagnare punti extra.

Viene introdotta poi la figura del *costruttore*, che permette di posizionare due tessere durante il proprio turno, e quella del *maiale*, che incrementa il valore di un podere controllato dal proprio contadino.

La fortuna nel gioco e come limitarla

Alcuni affermano che in Carcassonne la componente fortuna sia dominante. Benché sia comprensibile che ciascun giocatore possa valutare diversamente l'incidenza della fortuna, non è tuttavia condivisibile l'affermazione che in Carcassonne la fortuna sia eccessiva. La "troppa" fortuna implica che non sia affatto possibile attuare una qualsiasi strategia né incidere sul risultato finale con le proprie capacità.



Atal proposito l'esperienza di gioco insegna che:

a) l'elemento strategico non manca affatto ed alcune tecniche, particolarmente sottili, si possono imparare facilmente;

b) il buon esito della partita è in genere frutto di una corretta strategia, anche se la buona o la cattiva sorte può sempre incidere, ma ciò non guasta affatto ed anzi contribuisce a rendere ancor più appassionante il gioco.

Gli appassionati hanno introdotto alcune varianti al fine di limitare il più possibile l'incidenza della fortuna nella pesca delle singole tessere, adattando così il gioco alle esigenze di una vera competizione agonistica.



Le due varianti maggiormente utilizzate sono le seguenti:

- *Monastero per tutti*, all'inizio della partita, viene assegnato un monastero a ciascun giocatore, che lo piazza davanti a sé con la faccia visibile. I giocatori possono inserire questo monastero, invece di pescare una tessera, in qualsiasi momento della partita.

- *Pianificazione individuale*, all'inizio della partita, ogni giocatore riceve 3 tessere. Durante il proprio turno di gioco, ognuno gioca una delle tre tessere che ha in mano e ne pesca una nuova per mantenere costante la propria dotazione.

Quando non è più possibile pescare alcuna tessera, i giocatori utilizzano quelle che hanno in mano senza sostituirle.

Punti "subito" o punti "finali"?

La strategia fondamentale in Carcassonne (come in tanti altri giochi) consiste nel dare al proprio gioco il giusto equilibrio. Un giocatore deve cioè decidere se gli convenga far "subito" punti completando città, strade e monasteri, oppure se debba piazzare un congruo numero di contadini nei poderi in previsione dei punti "finali", conteggiati cioè alla fine della partita. È raro che si riesca a vincere mirando soltanto a fare punti "subito" o, al contrario, cercando di impadronirsi dei soli poderi in funzione dei punti "finali". Una strategia equilibrata dovrebbe incentrarsi per circa 2/3 o 3/4 sui punti "subito" e per circa 1/3 o 1/4 sui punti "finali".

Alcuni giocatori sostengono l'esatto contrario, ma la strategia sopra indicata è la sola ad assicurare la maggiore flessibilità dei seguaci: per meglio rendere l'idea, piazzare un contadino in un podere esclude il rientro in riserva di quel seguace per il resto della partita, mentre realizzare punti "subito" su città, strade o monasteri consente di mantenere una congrua riserva di seguaci: più seguaci = più opportunità!

Altri giocatori mietono invece successi con la strategia opposta: in realtà si tratta solo di una questione di stile, cioè di personale valutazione del gioco nel suo progressivo svolgimento, oltre che di personali scelte sui rischi che di volta in volta si intendono correre.

In definitiva, qualsiasi strategia può avere successo, ma ognuna richiede una diversa tecnica: va sottolineato però che impegnare il 100% delle proprie risorse nei punti "subito" porta quasi sempre alla sconfitta, così come impegnarle al 100% nei punti "finali".

Quoridor FdA 25



a tutta velocità

Scacchi cinesi.

Il cavallo

Continuando il nostro studio dei pezzi siamo arrivati al cavallo, un pezzo che si fa apprezzare per la sua agilità.

Nelle fasi iniziali e centro partita la sua mobilità è limitata dal elevato numero di pezzi in gioco (ricordatevi che il suo movimento è simile a quello degli scacchi, la differenza è nella prima parte del movimento, quella orizzontale, dove non può saltare).

Nel finale di partita il suo valore aumenta e viene paragonato al Cannone, per via della suo elevato grado di penetrazione nelle file avversarie e la sua capacità di attacco e ritirata.

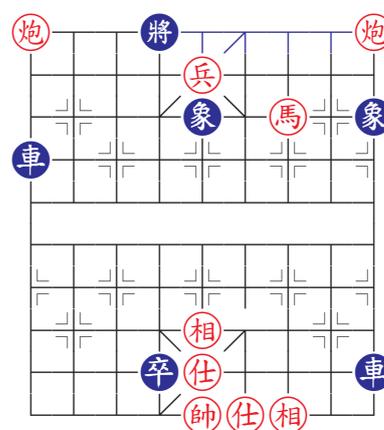
Il cavallo è uno dei tre pezzi forti degli scacchi cinesi e spesso è in grado di sorprendere e sconfiggere l'avversario manovre in concerto con altri pezzi, quindi è molto importante averne un buon controllo.

Cavallo galoppa nel palazzo

Questo è un esempio di gioco del cavallo che sfrutta la forza del cannone nel finale di partita.

Il rosso muove e vince.

- 1) H3+4 E9-7
- 2) H4-6 R9-8
- 3) H6+8 R1-3
- 4) H8-7



Brillante gioco di cavallo

Il cavallo rosso si muove tortuosamente, ritirandosi ed avanzando, mostrando tutta la sua abilità. Il rosso muove e vince anticipando il suo avversario.

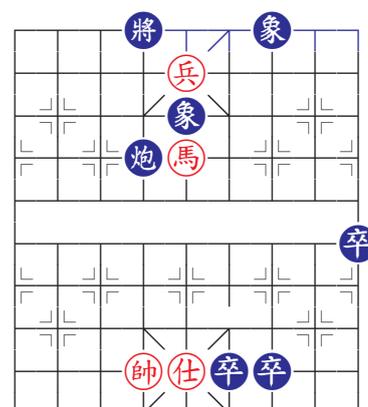
- 1) A5+4(1) P9=8
- 2) H5-4 P8-7
- 3) H4-5 C4+4
- 4) H5-6(2) P7=6
- 5) H6+8 P6=5
- 6) H8+7 P5=4(3)
- 7) H7+8 C4=5
- 8) H8+7

Note:

(1) E' una mossa corretta che il rosso giochi il consigliere, altrimenti, il pedone nero potrebbe catturare il consigliere e liberarsi dal blocco.

(2) Mossa brillante, se il rosso sbaglia giocando H5+6, il nero può giocare C4=5 e catturare il pedone rosso. Dopo di che il rosso avrà compromesso la sua posizione.

(3) Se il nero cambia a C4-4, il rosso può giocare in H5+5 per catturare il pedone e vincere.

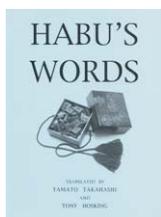
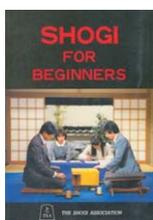


Pubblicazioni

La bibliografia dello Shogi in Giappone è ovviamente sterminata e non ha nulla da invidiare all'altrettanto sterminata bibliografia degli Scacchi Internazionali. 400 anni di storia hanno prodotto libri che spaziano su ogni argomento immaginabile: libri storici, manuali tecnici dedicati ad ogni aspetto del gioco, raccolte di partite e di problemi di ogni forma. Però questa mole di pubblicazioni non ha trovato una altrettanto ampia diffusione al di fuori del Giappone. Le pubblicazioni in Occidente sono veramente poche e non tutte di buona qualità. Spesso sono manuali introduttivi che partono dalle regole e non si spingono molto più in là, ovvero aggiungono qualche esempio con commenti spesso arbitrari.

Detto questo, l'intenzione di questo articolo è segnalare una serie di libri, in lingua inglese, che per qualità ed argomento possono essere il corretto viatico per apprendere ed approfondire gli aspetti dello Shogi. Per ora, manuali in italiano non ce ne sono (perlomeno che abbiano avuto diffusione nazionale), per questo i libri che consiglio sono in lingua inglese, con una facile reperibilità.

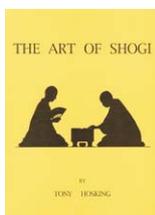
L'aspirante giocatore di Shogi deve assolutamente iniziare il percorso da Shogi for beginners di John Fairbairn, la cui 1ª edizione è del 1984. Questo non ne fa un testo vetusto, perché iniziando dalle regole spiegate in modo esauriente e facilmente comprensibile, ci porta capitolo dopo capitolo, a vedere vari aspetti tecnici del gioco. Il tutto condito da numerosi esempi. Si inizia ovviamente dalla fase d'apertura, e sebbene la teoria delle aperture ha fatto passi da giganti in questi ultimi 25 anni, non è un capitolo inutile, perché il compito che si prefigge l'autore, non è il dissertare sulle varianti, ma sulle idee che reggono l'impianto di gioco scelto. Si passa quindi al mediogioco, suddiviso in 2 capitoli: tattica e strategia. Quindi al finale, anch'esso in 2 capitoli, accesso al Re e chiusura della partita. Poi altri capitoli con partite commentate e non, e numerosi problemi sparsi per il libro, a tema sui capitoli dove sono inseriti. Attualmente il libro non è nel catalogo di nessun editore, ma tuttavia risulta abbastanza facilmente reperibile in Internet nei circuiti di libri usati.



Il secondo libro che consiglio, può essere letto in parallelo con quello di Fairbairn. Si tratta di Habu's word di Yoshiharu Habu (trad. Hosking & Takahashi). Habu è uno dei più forti giocatori di Shogi di tutti i tempi, destinato a conquistare numerosi record nello Shogi. Per questo libro, ha selezionato e commentato

profondamente 12 partite giocate fra non professionisti al di fuori del Giappone, scelte ognuna per evidenziare uno specifico tema. Questo libro è facilmente reperibile.

Il libro successivo può essere considerato il libro teorico per eccellenza non giapponese: The Art of Shogi di Tony Hosking. Hosking, 3dan inglese, in oltre 250 pagine dense di informazioni, descrive in profondità diverse aperture con molte variazioni. Il tutto con molte partite commentate. Lo studio di questo libro porterà a progressi notevoli. La via



giusta per diventare un forte giocatore dan. Si potrebbe iniziare anche direttamente da questo libro, ma se non si è molto motivati può essere difficile affrontarlo. Un passaggio "indolore" può essere leggere prima il libro di Fairbairn, poi questo. Anche questo è facilmente reperibile.

Il 4ª titolo che consiglio, che chiude per ora le pubblicazioni di Hosking, è Classic Shogi. Contiene 80 partite storiche commentate, dal 1607 ai giorni nostri. Un modo per ripercorrere la storia di questo gioco, attraverso i suoi protagonisti e le loro partite più significative.



Per chi sia in confidenza più con il tedesco che con l'inglese, l'Associazione Tedesca di Shogi ha preparato una serie di volumetti, dal regolamento, alla disamina delle varie aperture, con esempi e partite commentate. Sono di facile reperibilità scrivendo direttamente da loro.

Per ulteriori informazioni su queste ed altre pubblicazioni sullo Shogi potete visitare il sito dell' AIS nella sezione INFO SHOGI – Pubblicazioni, dove troverete anche i links per poter contattare gli editori.

Bibliografia

SHOGI FOR BEGINNERS di John Fairbairn
Editore: Ishi Press (1ª ed. 1984) ISBN: 4871872017
Editore: Kiseido (dal 1999) ISBN: 4906574971

HABU'S WORD di Yoshiharu Habu
(trad. Yamato Takahashi & Tony Hosking)
Editore: The Shogi Foundation (2000) ISBN: 0953108929

THE ART OF SHOGI di Tony Hosking
Editore: The Shogi Foundation (1996) ISBN: 0953108902

CLASSIC SHOGI di Tony Hosking
Editore: The Shogi Foundation (2006) ISBN: 0953108937

Poteva mancare un problema per concludere questo articolo? Direi di no e colgo l'occasione per far esordire i diagrammi con gli ideogrammi, che saranno adottati negli articoli futuri, come anche i termini finora sparsi qua e là negli articoli precedenti.

Tsumeshogi n°1: 7 mosse

E' evidente il tema dello scacco di scoperta, ma deve essere eseguito al momento e nel modo giusto!



Soluzione

1.G*1b Lx1b 2.S*1a Kx1a 3.Rx3a+ Bx4d 4.N*2c#

Orion

Dopo alcuni sistemi di gioco moderni andiamo indietro nel tempo di trenta anni, esattamente nel 1971 quando la *Parker Brother*, famosa casa di giochi americana acquistata dalla Hasbro, pubblicò Orion.



Nella scatola insieme a rotori e pezzi di plastica si può trovare un libricino di quasi trenta pagine contenente una ricca serie di giochi per due, quattro giocatori ed alcuni solitari.



Personalmente penso, ripetendo un concetto già espresso, che l'aggiunta di un manuale dia un notevole valore aggiunto alla scatola.

Andiamo a vedere di quali materiali è composto questo sistema. La plancia di gioco è formata da una griglia di 5x5 contenente 25 rotori. Ogni rotore può girare in senso orario o antiorario e può contenere fino ad un massimo di 4 pezzi a forma d'occhio.

I pezzi vengono mossi sul tavoliere girando uno dei rotori, con questo movimento tutti i pezzi di un rotore vengono ruotati in contemporanea. La rotazione di un rotore influenza anche i quattro rotori adiacenti che si vedono sparire o cambiare il pezzo.

Il sistema di gioco prevede cinque regole di base che sono comuni a tutti i giochi:

- **Regola del rotore**, i pezzi possono essere mossi solamente con una rotazione di un rotore.
- **Rotazione e pezzo**, si può ruotare i rotori che hanno almeno in uno dei quattro occhielli un proprio pezzo.
- **Mosse multiple**, durante una rotazione che coinvolge più rotori si deve sempre muovere lo stesso pezzo.
- **Numero di rotazioni**, quando si possono fare più rotazioni il giocatore può scegliere di farne di meno o addirittura nessuna.
- **Avanti-indietro**, non si possono fare mosse che riportano un pezzo alla situazione di partenza.

Incominciamo ad imparare qualche regolamento di gioco, alcuni sono originali, altri derivano da giochi tradizionali.

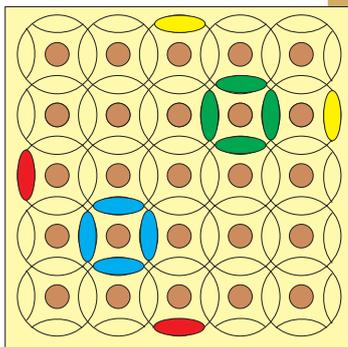
Boots (1971 - Orion)

Giocatori, due.

Materiali, una tavola orion, un giocatore ha quattro pecore (pezzi Blu) e due cani (pezzi Rossi), anche il secondo ha quattro pecore (pezzi verdi) e due cani (pezzi gialli).

Scopo del gioco, essere i primi a portare pecore e cani nella posizione di partenza avversaria.

Inizio gioco, i pezzi sono posizionati come nella figura



di sopra.

Il gioco, il proprio gregge viene guidato dai propri cani. Si possono muovere i rotori che hanno sui loro occhielli almeno un proprio cane. Durante la rotazione, mentre si sposta il cane, si può muovere anche una o più pecore.

Sono permesse sei rotazioni, distribuite tra i due cani, in linea di principio si sta violando la regola *mosse multiple*.

Le sei rotazioni a turno vengono raggiunte gradualmente, al primo turno se ne fanno solo due, al secondo quattro al terzo sei.

In teoria è vietato danneggiare il gregge avversario, ma questa regola è facilmente violabile nella fase centrale della partita.

Il primo gioco è una gara di velocità abbastanza originale con due pedine che conducono il resto del gregge alla posizione finale.

Il secondo gioco che vi vado a presentare è un classico gioco di connessione.

Hydra (Orion - 1971)

Giocatori, due.

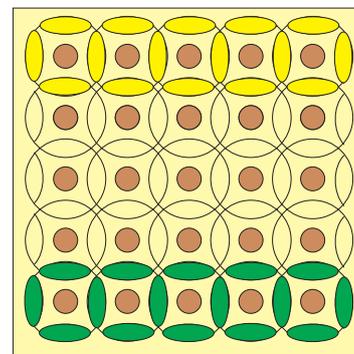
Materiale, una tavola orion, 16 pezzi gialli e 16 verdi.

Scopo del gioco, unire per primo i due lati orizzontali del tavoliere con una fila ininterrotta di propri pezzi.

Inizio gioco, la posizione iniziale è quella mostrata in figura.

Il gioco, i giocatori si alternano alla rotazione.

Nel proprio turno si possono fare tre rotazioni, ricordatevi di rispettare le regole generali.



Bao

Anche questo mese dedico un piccolo spazio ad una associazione in continua crescita la *KIBA*.

E' il ritrovo degli appassionati del gioco del Bao, un progetto tutto italiano, gestito da Nino Vessella che ha scoperto questo meraviglioso gioco direttamente in Tanzania. Per ora le lingue del sito sono tre, quella madre del gioco lo Swahili, l'italiano e l'inglese, non è detto che in futuro ci sia anche l'esperanto.

Il sito è in continuo miglioramento giorno dopo giorno, da qualche settimana ogni giocatore ha la propria pagina personale in cui gestire le partite.

E' stato anche implementato un sistema di classifica basato sul famoso ELO. Per ora i giocatori attivi sono quasi una decina, il più bravo è Fajardo Oscar (Colombia) che ha l'impressionante media di sei vinte su sei partite giocate. Qualcuno lo vuole sfidare? Si può anche giocare con Mashauri Costa natio della patria del Bao.

Veniteci a trovare su,

www.swahili.it/bao/

Introduzione

Molto probabilmente in Italia il gioco da tavolo più diffuso è il gioco della dama, ovviamente dama italiana. A molti questa precisazione può sembrare superflua, ma non è così!



La maggior parte delle persone che conosco sanno che cos'è la dama, qualche volta la confondono con altri giochi, ma in linea di principio è conosciuta da tutti.

Molti ignorano che di dama non c'è ne una sola, forse ingannati dal gioco degli scacchi. Anch'esso viene presentato come unico, altra affermazione non veritiera come si può ben vedere nella rubrica varianti scacchistiche.

Un breve episodio, ultimamente sono riuscito a far giocare a dama on line un mio amico su Kurnik ed è rimasto stupefatto quando una pedina avversaria è tornata indietro ed ha mangiato in un sol boccone una delle sue.

Se vi siete incuriositi nel leggere di una semplice e banale pedina che cattura all'indietro allora non vi resta che continuare a leggere per scoprire quali altre diavolerie accadono su una damiera.

Incominciamo dalle novità meno traumatiche, le dimensioni della damiera possono variare, dalla classica 8x8 si passa ad una 10x10 e volendo esagerare ad una 12x12 (un vero proprio campo di battaglia).

Aumentando le dimensioni anche il numero di pedine incrementa passando dalle classiche 24 alle 40 sulla 10x10 alle 60 sulla 12x12 (quasi triplicate rispetto alla italiana).

Le modifiche più grandi non riguardano i cambi della damiera e le pedine in più, ma le alterazioni apportate al comportamento dei pezzi.

Prima di entrare nei dettagli di ogni singola variante evidenzio i tre maggiori cambi che incontrerete rispetto alla variante italiana.

- La cattura all'indietro di un pezzo, questo è un fatto sconvolgente per un nostro giocatore vedere una pedina che fa su è giù per la damiera.
- Altra certezza che viene meno è quando per la prima volta vedrete la vostra amata dama esser mangiata da una qualsiasi volgare pedina.
- Che dire quando la dama incomincia a muoversi come un alfiere degli scacchi lungo le diagonali della damiera senza alcun limite ed diventare una *catapulta* quando cattura con il salto lungo.

Adesso che vi ho demolito le vostre certezze un breve elenco di alcune varianti classiche;

- Dama Internazionale.
- Dama inglese o americana.
- Dama brasiliana.
- Dama canadese.
- Dama spagnola.
- Dama Frisian o olandese.
- Dama Italiana.
- Dama Pool.

- Dama Russa Poddavki.
- Dama Russa Shashki.
- Dama Sri Lankan.
- Dama Turca.
- Dama Thai.

Dal prossimo numero incomincerò a descrivere le varianti classiche ed altre moderne, ma quali caratteristiche deve avere un gioco per essere considerato una variante della dama?

Ho cercato di delimitare il campo con poche regole, non troppo stringenti per non escludere dal gruppo alcune varianti storicamente considerate tali.

Se per esempio una regola fosse che tutti i pezzi si muovano e catturano in diagonale non rientrerebbero nel gruppo la dama turca e la Frisian.

Un gioco può essere definito una variante se rispetta tutte le seguenti tre condizioni:

Prima condizione, inizialmente tutte le pedine hanno lo stesso movimento, cioè non esistono due tipi di pezzi .

Seconda condizione, la cattura di un pezzo avversario deve avvenire con la cattura al salto.

Terza condizione, la promozione dei pezzi deve avvenire quando un proprio pezzo arriva alla fila più lontana.

Le precedenti condizioni escludono un grande insieme di giochi, tutte le varianti degli scacchi non rispettano la prima condizione, la dama cinese ed Halma non rispettano sia la seconda che la terza condizione. Il gioco del Konane ed altri simili, vedi Frogole, che sfruttano il salto come tecnica di cattura non rispettano la terza condizione, la promozione tanto sospirata.

Le tre condizioni di sopra non sono scolpite nella pietra e se alcuni di voi hanno delle obiezioni, ben vengano.

Vi siete ripresi dalle mie prime rivelazioni sul grande mondo della dama ?

Sinceramente non so in quale modo darvi le ultime notizie, a voi che siete abituati a prendere una pedina e depositarla su un'altra solamente per la promozione a dama.

Scommetto che ben pochi di voi hanno dato uno sguardo alla damiera quando è in corso una partita a Bashne ? Una serie di pedine bianche e nere insieme una sopra l'altra, che cos'è questo caos ludico?

Se fremete dalla voglia di fare una partita a questo gioco andate a rilegervi il regolamento sul numero uno del fogliaccio degli astratti.

Per ultimo vi indico qualche sito di riferimento per la dama,

Federazione italiana della dama

www.fid.it

Federazione europea:

www.edc.org.pl/edc/

Federazione mondiale:

www.fmjd.org/

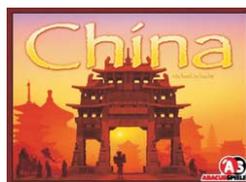
Dove giocare:

www.kurnik.org e www.gamerz.net/pbmserv/



China

Il gioco messo sotto torchio in questo numero è China di *Michael Schacht* pubblicato nel 2005 dalla Abacus, derivato da un'altro suo gioco, Web of power o Kardinal & König.



Sul tavoliere è disegnata una mappa della Cina divisa in nove regioni, in alto compare l'imponente muraglia cinese ridotta ad un semplice segna punti.

La geografia dell'imponente gigante asiatico è notevolmente ridotta sulla mappa, nelle regioni compaiono un numero variabile di città, da 4 a 8, rappresentate da pagode collegate con un sistema di strade. Altro elemento del tavoliere sono i dragoni, uno per regione.

I giocatori hanno a disposizione palazzi che vengono posizionati sulle città e degli emissari che vanno sui draghi. Carte colorate sono utilizzate per scegliere la regione su cui giocare al proprio turno.

Si utilizzano anche delle fortezze che servono per guadagnare più punti alla fine del gioco.

Al suo turno il giocatore dovrà gestire due eventi;

- La scelta della regione dove piazzare palazzi ed emissari.
- Quale pezzo giocare e nel caso di un palazzo dove giocarlo.

Il numero di emissari in una regione è legato al numero di palazzi presenti nella stessa, non possono essere in numero maggiore del numero di palazzi del colore di maggioranza.

Lo scopo del gioco è far più punti possibili.

I punti vengono guadagnati in base al numero di palazzi che si hanno in una regione.

Il giocatore con la maggioranza di pezzi in una regione guadagna un punto per ogni palazzo presente nella regione, indipendentemente dal colore.

Il secondo giocatore guadagna un punto per ogni palazzo del colore del primo giocatore, il terzo arrivato tanti punti quanti palazzi del secondo e così via.

Anche gli emissari portano in dote punti con preziose alleanze tra regioni adiacenti.

Alla fine del gioco una alla volta vengono prese in esame le frontiere tra le regioni, chi ha la maggioranza degli emissari in due regioni confinanti guadagna tanti punti quanti sono gli emissari coinvolti, indipendentemente dal colore.

Un'attenzione particolare deve essere data al piazzamento dei palazzi, posizionando quattro o più palazzi in fila sulla stessa strada si guadagnano tanti punti quanti sono i palazzi in fila.

China è un misto tra il gioco di posizionamento, con ungioco di carte, ed i giochi allignamento.

Un gioco al 90% astratto determinato, peccato per il

gioco di carte, ma un gioco da tavola con più di due giocatori deve avere quella incertezza che vada oltre a possibili alleanze.

Il difetto che posso trovare a questo gioco è il miscuglio di giochi astratti che può *distrarre* i giocatori.

Al suo interno ci sono due giochi di piazzamento, i palazzi e gli emissari ed un gioco allignamento.

Per trasformare il gioco in astratto ho modificato il tavoliere dandogli la simmetria richiesta dai classici, poi i giocatori scendono a due. 40 pezzi edifici e 20 emissari.

In un classico astratto il gioco di carte non sa da fare quindi ho pensato di sostituire le carte con delle pedine colorate per la scelta delle regioni.

Cinasta (Luca Cerrato - 2007)

Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere 10x10 diviso in regioni colorate (azzurro, verde, arancio, giallo), 40 pezzi edifici bianchi e 40 neri, 20 pezzi emissari bianchi e 20 neri, 12 pedine colorate divise in 4 colori, gli stessi del tavoliere.

Accanto al tavoliere una fila di 12 caselle numerate da 1 a 12.

Scopo del gioco, fare più punti del avversario.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, le 12 pedine colorate vengono messe a caso nella fila accanto al

tavoliere. Il giocatore bianco sceglie 4 pedine tra le prime cinque in fila, scarta la quinta posizionandola nella posizione 5, dopo di che muove verso l'alto tutta la pila, il giocatore nero fa la stessa operazione.

Il gioco, eccetto che nel primo turno, il giocatore di turno sceglie tre pedine tra le prime cinque in fila, in modo da averne 4 in mano (tre scelte ed una del turno precedente). Delle quattro pedine colorate due o tre saranno giocate per la scelta della regione. Il colore scelto determina in quale regione piazzare il proprio pezzo.

Si può giocare solo su una regione.

Due pedine dello stesso colore fungono da jolly.

I pezzi palazzi vengono depositati sulle caselle, i pezzi emissari vengono depositati sui bordi delle caselle. Si possono giocare al massimo due pezzi.

Alla fine del turno il giocatore deve muovere verso l'alto la pila di pedine colorate e deporre in coda quelle usate, in modo tale che in mano gli rimanga una sola pedina colorata.

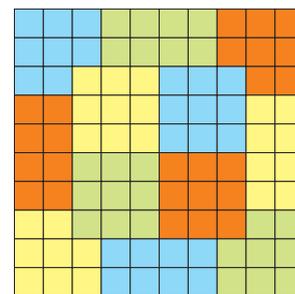
Quanti emissari, i numeri di emissari in una regione deve essere in numero inferiore dei palazzi.

Fine gioco, il gioco finisce quando finiscono i palazzi oppure gli emissari.

Punti palazzi, chi ha la maggioranza di palazzi in una regione prende fa tanti punti quanti palazzi ha nella regione.

Punti emissari, se tra due regioni adiacenti si ha la maggioranza degli emissari si fanno tanti punti quanti sono gli emissari coinvolti.

Punti pedine in riga, se quattro o più pedine dello stesso colore sono in fila sulla stessa riga, colonna o diagonale si guadagnano tanti punti quanto sono i pezzi in linea.



Le tessere

Nelle precedenti due puntate sui giochi di connessione ho scritto dei classici Hex e Y ed altri sviluppati su bizzarri tavolieri.

Questa è la volta di giochi che sfruttano le tessere, che non sono altro che speciali pedine piazzate una accanto all'altra a formare particolari disegni sul tavoliere.

Le tessere possono esser viste come delle pedine a cui si sono aggiunte delle particolari caratteristiche o limitazioni. Le tessere possono essere posizionate solo accanto ad altre tessere che rispettano l'elemento della tessera, per esempio Carcassonne ha ben tre possibili elementi su una tessera.

Il primo gioco che vado a presentarvi è Black Path, un antenato del Trax, apparso sul numero 22 di FdA.

Diversamente dal Trax in questo gioco bisogna tener d'occhio un solo percorso ed inoltre viene giocato su un tavoliere 8x8.

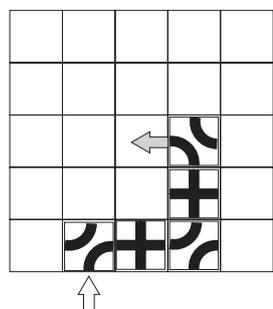
Black Path (Larry Black - 1960)

Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere 8x8 e tre tipi di tessera (le due curvilinee sono solamente ruotate). Il gioco potrebbe essere giocato anche con carta e matita.

Inizio gioco, il tavoliere è inizialmente vuoto, il primo giocatore piazza una delle tre tessere su un bordo del tavoliere e segna il percorso originale che parte dal bordo.

Scopo del gioco, il giocatore che unisce il percorso originale a un bordo del tavoliere perde il gioco.



Il gioco, una volta piazzata la tessera iniziale i giocatori si alternano a piazzare le tessere su caselle vuote esono obbligati ad allungare il percorso originale. Nella figura a lato la tessera successiva deve essere posizionata nella casella della freccia grigia.

Passiamo ad un gioco storico per quanto riguarda la categoria dei giochi di connessioni Lightning fu pubblicato ben 50 anni prima di Hex e un gioco un pò particolare i due giocatori hanno un loro proprio tavoliere, mentre le tessere sono in comune e si possono depositare in entrambi tavolieri.

Lightning (H. Doty - 1892)

Giocatori, due.

Materiale, due tavolieri 8x17, 5 serie di tessere come in



figura, ogni serie è composta da 30 pezzi.

Scopo del gioco, il primo giocatore che unisce i due lati corti del proprio tavoliere con una linea ininterrotta è il

vincitore.

Inizio gioco, i tavolieri sono inizialmente vuoti e le tessere sono piazzate a faccia in giù sul tavolo. La prima tessera deve essere piazzata in una casella del bordo corto.

Il gioco, i giocatori scelgono a turno una tessera e la posizionano nel proprio tavoliere o in quello avversario.

Se il giocatore non può o non vuole piazzare una tessera la posiziona a faccia in su ai bordi del tavoliere, queste tessere potranno essere scelte dai giocatori.

Le tessere dovranno essere sempre piazzate vicino all'ultima tessera depositata, in modo da estendere il percorso attivo.

Se non si può estendere il percorso attivo si deve ricominciare dalla prima giunzione libera.

Il terzo ed ultimo gioco per questo numero utilizza anch'esso una serie di identiche tessere comuni ad entrambi i giocatori con la caratteristica che occupano più di una casella.

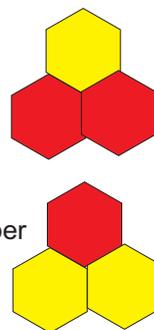
Lo scopo del gioco è molto simile ad Havannah (FdA 18).

Beeline (John Brassell - 1984)

Giocatori, due (giallo e rosso).

Materiale, un tavoliere esagonale con caselle esagonali di 9 caselle di lato, due tipi di tessere (vedi figura di sotto) in numero di 24 per tipo.

Scopo del gioco, vince il giocatore che per primo riesce a creare una delle seguenti formazioni:



- Unire con una linea ininterrotta del proprio colore due bordi opposti del tavoliere.
- Unire tre alternati bordi del tavoliere con un percorso di esagoni del proprio colore.
- Circondare almeno due esagoni avversari.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, inizia il giocatore rosso.

Il gioco, i giocatori si alternano al depositare i pezzi su caselle vuote del tavoliere adiacenti per lato ad una tessera presente sul tavoliere.

Fine partita, se le tessere finiscono prima che uno dei due giocatori abbia vinto allora la partita è patta.

Se con un tessera entrambi i giocatori raggiungono un obiettivo allora il vincitore è colui che ha depresso la tessera.

Gli esagoni ad angolo del tavoliere sono comini a due lati.

Partecipa alla crescita del

Fogliaccio degli astratti

inviando

Idee - Articoli - Giochi

a

lfogliaccio@tavolando.net

Scacchi e dadi

Gli scacchi, gioco deterministico per eccellenza, venivano e vengono oggi giocate anche con i dadi.

Una elemento della fortuna che si va a mischiare con la logica pura. Potrebbe sembrare un azzardo (scusate il bisticcio di parole), ma i risultati ottenuti in qualche caso sono discreti.



La relazione tra i dadi ed il gioco degli scacchi è molto antica, in qualche caso ha portato il gioco ad essere messo fuori legge per i troppi problemi che arrecavano le scommesse.

Scacchi medioevali con i dadi

Sono una delle prime forme di scacchi in cui viene fatto uso del dado per muovere dei pezzi.

Si possono trovare notizie di questo gioco nel manoscritto *Libro de los juegos* di Re Alfonso X di Castiglia del 1283. Al risultato dei dadi corrispondo i seguenti pezzi:

6=re, 5=firzan, 4=torre, 3=cavallo, 2=fil e 1=pedone.

Se il pezzo sorteggiato non può essere mosso o non è più sulla tavola allora si rilancia il dado.

Come avete certamente notato ci sono due pezzi che sono scomparsi nel moderno gioco il *firzan* ed il *fil*.

Il *firzan* (ministro) era posizionato al posto della regina e poteva muoversi in diagonale di 1 casella.

Il *fil* (elefante) era posizionato al posto del alfiere e poteva muoversi di due caselle in diagonale, poteva saltare il possibile pezzo sulla sua strada.

Ai nostri giorni una simile variante era giocata all'interno dell'associazione italiana scacchi eterodossi, la relazione pezzi-dado è la seguente:

6=re, 5=regina, 4=torre, 3=alfiere, 2=cavallo e 1=pedone.

Nuclear Pawns Chess (Erik Wilson)

Dovete procurarvi un dado a 10 facce, il gioco si svolge normalmente, la variante entra in gioco ogni volta che viene mosso un pedone.

Prima della mossa di pedone si lancia il dado se il risultato del lancio è 10 il pedone al posto di muoversi esplose. La conseguenza è che tutti i pezzi adiacenti al pedone vengono eliminati dal gioco.

Skoch (Ulf Göransson, Peter Andersson)

Un gioco particolare dove il risultato del dado non seleziona un pezzo oppure scatena un evento, ma semplicemente indica quante volte muovere un pezzo.

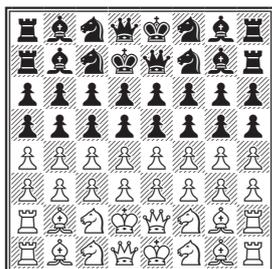
Regolamento

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 8x8, due serie complete di scacchi e due dadi.

Inizio gioco, inizialmente la scacchiera è completamente piena di pezzi, vedi figura a lato.

Il gioco, i giocatori a turno lanciano i dadi, per



Disposizione iniziale

ogni dado si muove un pezzo tante volte quanto è il risultato del lancio. Ogni movimento deve essere una mossa legale degli scacchi. Ogni mossa eccetto l'ultima deve finire su una casella libera, solo l'ultimo movimento può essere utilizzato per effettuare una cattura.

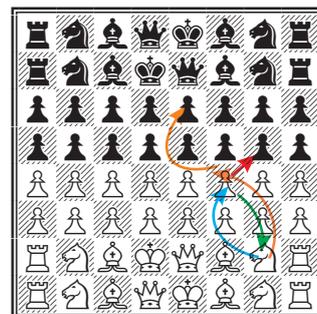
Si devono muovere due diversi pezzi, se non si può muovere si passa il turno.

Sono considerate mosse legali, l'andare avanti indietro con una mossa, oppure suddividere una mossa lunga in più passi.

Speciali mosse come l'arrocco e la presa en passant non sono legali.

Il gioco può iniziare solo con un risultato di un 1, con la cattura di pedone.

Nella figura a lato un esempio di apertura, il risultato dei dadi è 4-1, prima mossa catturare con il pedone bianco, seconda mossa muovere 4 volte il cavallo andando avanti indietro dalla casella libera, con ultima mossa la cattura del pedone nero.



Ritorno dei pezzi, i pezzi catturati vengono posizionati in una fila a lato della scacchiera, una fila bianca ed una nera. Gli ultimi pezzi catturati vengono messi in coda alla fila. Quando si ottiene un doppio (i due dadi con lo stesso numero) si può, al posto di muovere sulla scacchiera, far rientrare in gioco un numero di propri pezzi pari al risultato dei dadi (con un doppio tre si possono far rientrare tre pezzi) partendo dall'inizio della fila. I pezzi devono essere piazzati nelle caselle più arretrate della scacchiera.

Promozione, quando un pezzo arriva sul ultima riga viene promosso ad un pezzo della riserva. Se non ha ancora finito le mosse continua a muovere con il pezzo promosso.

Vittoria, il vincitore è colui che cattura i due re avversari. Per non facilitare la cattura il re deve essere catturato con un due di dado, doppia mossa di un pezzo.

Ludografia.

Partendo da questo numero dedico un piccolo angolo a tutti coloro che hanno partecipato alla costruzione del fogliaccio direttamente o indirettamente.

I giochi astratti, J. Mark Thompson, *The game Journal* (www.thegamesjournal.com), progetto astrakta, Maurizio De Leo. **Carcassonne strategia**, Maurizio Martelli e Board Game Geek. **Scacchi cinesi**, basic xiangqi, checkmate methods. **Sistemi di gioco Orion**, Board Game Geek e Hasbro. **Shogi**, Giuseppe Baggio e AIS. **Meta regole China**, Michael Schacht e Board Game Geek. **Le tessere**, Connection Games di C. Browne. **Scacchi e dadi**, www.chessvariants.com e The classified encyclopedia of chess variant di D.B.Pritchard.

Mi scuso per le eventuali dimenticanze.