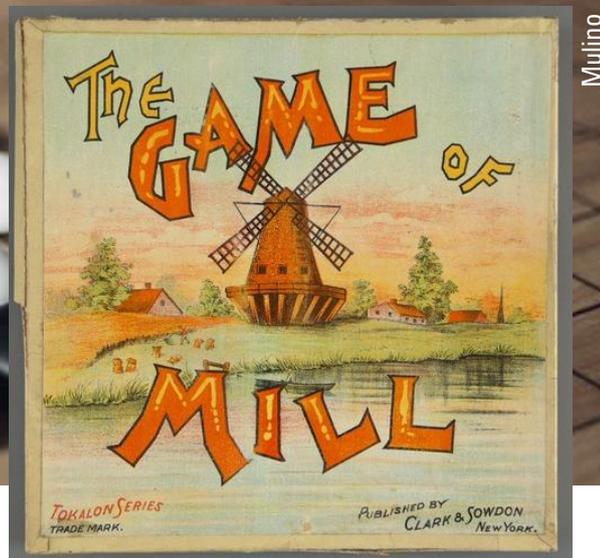


Astratti PerGioco

Newsletter #3 | 1 ottobre 2021 | www.pergioco.net



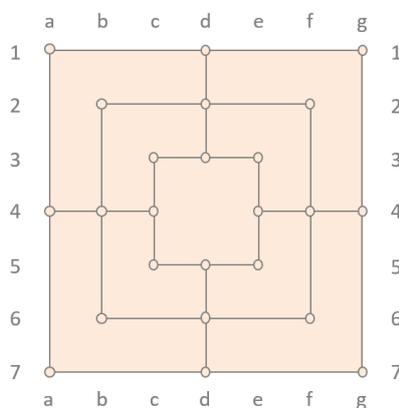
Mulino

Mulino



Il Mulino è uno dei giochi più antichi che si conoscano. Lo schema del suo tavoliere si trova inciso sulle pietre del tetto del tempio egizio di Kurna (XV secolo a.C.) e sulla scalinata del tempio di Mihintale, costruito nell'odierno Sri Lanka fra il 9 e il 21 d.C. Il gioco ha tantissime denominazioni: viene spesso chiamato Filetto, che in realtà è il nome della sua variante più semplice, detta anche Tris o Tic-Tac-Toe. Fra le citazioni più diffuse in Italia citiamo Smerelli, Tela, Merlo, Grissia, Grizia, Tavola Mulino, Mulinello, Tria. Il gioco, noto nei Paesi anglosassoni come Nine Men's Morris, ha numerosissime varianti: una delle più antiche è il Mulino 3x3, simile al Filetto, ma con le pedine mobili; nell'antica Roma si gioca anche il Mulino Circolare, che utilizza un particolare tavoliere a forma di ruota.

Il termine Mulino si usa, oltre che per il gioco, anche per identificare l'obiettivo del gioco stesso e cioè la fila di tre pedine dello stesso colore.

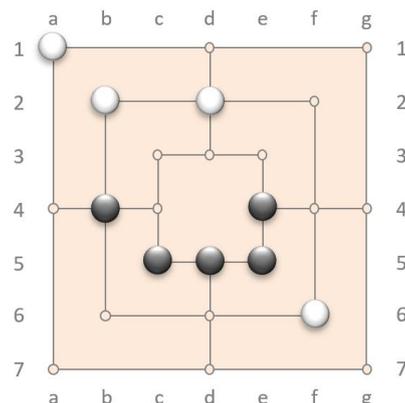


Il gioco è composto da un tavoliere con 24 intersezioni e da 18 pedine (9 bianche e 9 nere).

Lo svolgimento del gioco si struttura in tre fasi: posizionamento, movimento, finale. Nella prima fase ciascun giocatore, a turno, colloca una nuova pedina sul tavoliere, in una intersezione ancora libera. In questa fase non è possibile muovere le pedine già collocate sul tavoliere. Quando un giocatore realizza una fila ininterrotta di tre pedine del proprio colore, poste su una stessa linea continua in orizzontale o in verticale (ma non in diagonale) può catturare una pedina avversaria a scelta, togliendola dal tavoliere. Le pedine catturate non rientrano più in gioco, nemmeno nelle fasi successive.

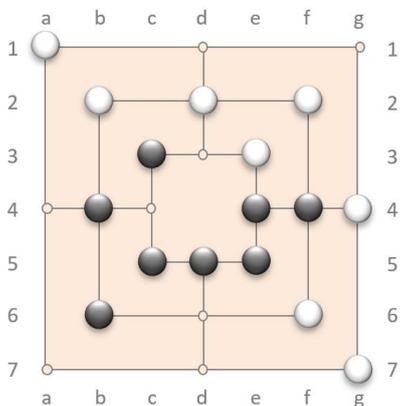
Non è possibile catturare una pedina facente parte di un Mulino. Nello schema seguente, ad esempio, il Bianco può giocare in f2 e realizzare un Mulino (la mossa in c3 non crea invece alcun Mulino); il

Bianco può così togliere dal tavoliere una pedina avversaria. In questo caso può scegliere fra quella in b4 e quella in e4; le pedine in c5, d5 ed e5 formano un Mulino e non possono pertanto essere catturate.



La fase di posizionamento termina una volta collocate tutte le 18 pedine a disposizione dei giocatori.

Conclusa la prima fase, il giocatore di turno deve muovere una propria pedina a scelta. Lo spostamento avviene verso un'altra intersezione, purchè essa sia libera ed adiacente a quella di partenza. Il movimento avviene sempre in orizzontale o in verticale, ma in diagonale. Il movimento è sempre obbligatorio. Se un giocatore non ha alcuna possibilità di muovere, perde la partita. Anche in questa fase il giocatore che realizza un Mulino può catturare una pedina avversaria (che non appartenga ad un altro Mulino), togliendola definitivamente dal tavoliere.



Nel diagramma qui sopra il Bianco può muovere, ad esempio, da a1 in d1, da a1 in a4, da d2 in d1, da d2 in d3, ecc. Il Nero, muovendo da b4 in c4 realizza un Mulino e può quindi catturare una pedina avversaria.

La fase di movimento termina una volta che uno dei giocatori rimanga con sole tre pedine.

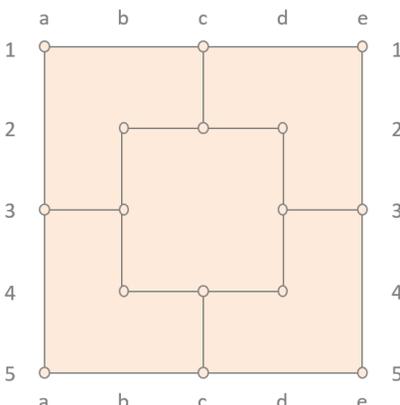
Durante la fase finale il gioco prosegue come nella fase di movimento. L'unica differenza è che quando un giocatore rimane con sole tre pedine può muoverle in una qualsiasi intersezione libera del tavoliere, anche non adiacente a quella di partenza.

L'obiettivo del gioco è ridurre l'avversario alla disponibilità di sole due pedine (impedendogli quindi di realizzare Mulini) oppure di impedirne il movimento.

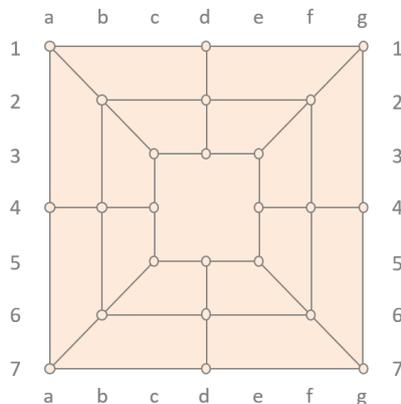
Se nella fase finale entrambi i giocatori rimangono con sole tre pedine, vince il giocatore che per primo realizza un Mulino.

Varianti

Presentiamo alcune delle varianti più diffuse.



Variante 6 pedine. Questa variante, piuttosto diffusa in Italia, in Francia ed in Inghilterra nel Medioevo, ma praticamente scomparsa agli inizi del '600, si gioca su un tavoliere di sole 16 intersezioni poste su due soli quadrati concentrici. Ciascun giocatore dispone di sole 6 pedine.



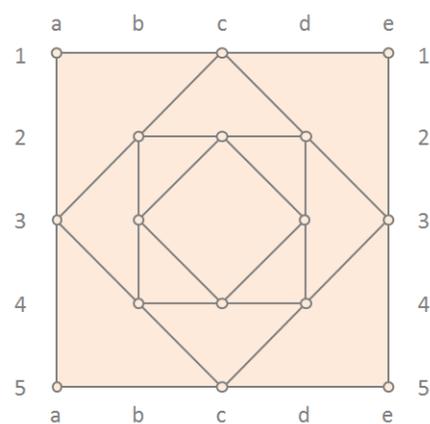
Variante 12 pedine. Questa variante si gioca sul tavoliere classico, ma con l'aggiunta delle diagonali. Ciascun giocatore dispone di ben 12 pedine: ne consegue che, se non vengono realizzati Mulini nella fase di posizionamento, tutte le 24 intersezioni vengono occupate dalle pedine e la partita si conclude con un pareggio.

Variante 11 pedine. Questa variante si gioca sul tavoliere con le diagonali, ma ciascun giocatore dispone di sole 11 pedine: ciò evita che la partita abbia termine prima che inizi la fase di movimento.

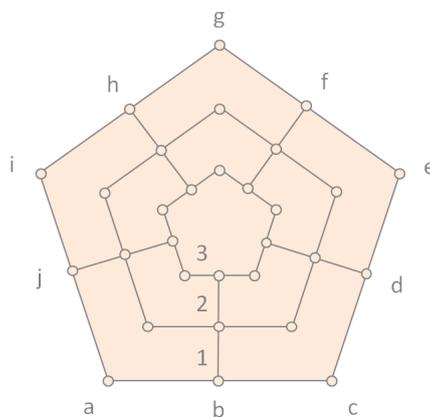
Mulino di Lasker. Questa variante, nota anche come Mulino 10 Pedine e ideata dal campione di scacchi Emanuel Lasker (1868-1941), si gioca sul classico tavoliere a tre quadrati concentrici e 24 intersezioni. Ciascun giocatore dispone di 10 pedine ed il movimento è possibile anche nella prima fase di gioco.

Mulino 4 Quadrati. Questa variante si è diffusa nel XX secolo ed utilizza un insolito tavoliere caratterizzato da quattro quadrati concentrici (vd. diagramma in alto a destra). Ciascun giocatore dispone di 6 pedine.

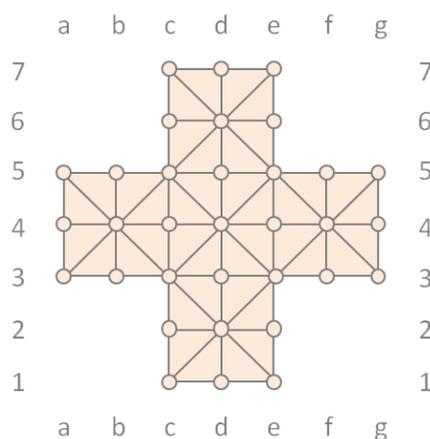
Mulino Pentagonale. Questa variante prevede l'utilizzo di un tavoliere pentagonale con 30 intersezioni e 11 pedine per ciascun



giocatore. Di questa variante esiste anche una versione più complessa, caratterizzata da 5 pentagoni concentrici.



Mulino a Croce. Questa variante prevede l'utilizzo di un tavoliere a forma di croce con 33 intersezioni. Ciascun giocatore dispone di 12 pedine.



Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano
Contatti: pergioco@pergioco.net

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta le pagine
www.pergioco.net/mulino.html,
www.pergioco.net/filetto.html,
www.pergioco.net/mulino-3x3.html.