

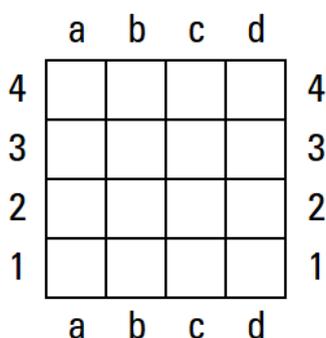
# Astratti PerGioco



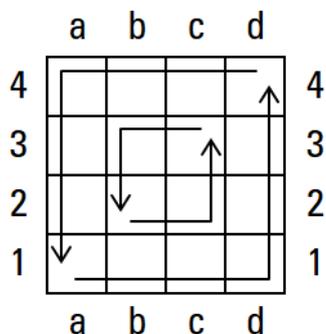
Orbito e Moulin Rouge

Newsletter #60 | 5 gennaio 2024 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

## Orbito e Moulin Rouge



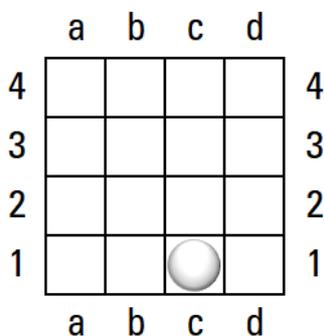
Orbito è un gioco di allineamento distribuito nel 2022 con un particolare meccanismo, che consente di far orbitare attorno all'intersezione centrale tutte le pedine che si trovano sul tavoliere. All'inizio della partita il tavoliere è vuoto e ciascun giocatore dispone di otto pedine (o biglie). Inizia indifferentemente uno di essi.



La mossa consiste nelle seguenti tre fasi: a) muovere una delle pedine avversarie, che già si trovano sul tavoliere, in una casella libera ortogonalmente adiacente; b)

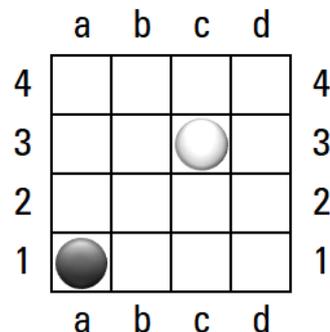
collocare una delle pedine del proprio colore in una qualsiasi casella libera del tavoliere; c) far orbitare tutte le pedine presenti sul tavoliere attorno all'intersezione centrale in senso antiorario. Per effetto di questa fase tutte le pedine vengono spostate di una casella lungo l'anello in cui si trovano (interno od esterno), come illustrato nella figura in basso a sinistra.

La fase a) è sempre facoltativa, mentre le altre due fasi sono obbligatorie e non possono mai essere omesse. Durante il primo turno di gioco la fase a) non può essere eseguita, in quanto sul tavoliere non ci sono ancora pedine da muovere. La fase a) non è possibile nemmeno quando tutte le caselle ortogonalmente adiacenti alle pedine avversarie risultano occupate.

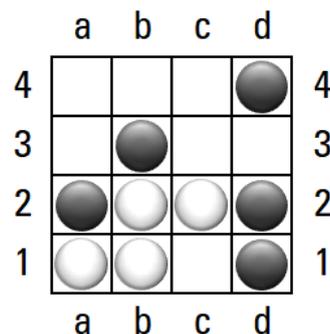


Supponiamo che inizi a giocare il Bianco e che al suo primo turno (fase b) collochi una pedina nella casella b1; al termine della fase c) la pedina verrà spostata in c1, come illustrato nella figura qui sopra.

Continuando nell'esempio supponiamo che il Nero muova c1-c2 (fase a) e giochi poi una pedina in a2 (fase b); al termine della fase c) la nuova situazione sul tavoliere è quella riprodotta nella figura seguente: le pedina in c2 viene spostata in c3 e la pedina in a2 viene spostata in a1.



Vediamo ora una situazione in una fase avanzata della partita. Supponiamo che nell'esempio riprodotto nella figura seguente il Bianco, che è di turno, muova la pedina nera dalla casella d4 alla casella d3 e che collochi poi una sua pedina proprio in d4.



Al termine della fase b) la nuova

situazione è quella illustrata qui sotto.

	a	b	c	d	
4				●	4
3		●		●	3
2	●	●	●	●	2
1	●	●		●	1
	a	b	c	d	

Al termine della fase c) tutte le pedine si spostano di una casella in senso orario lungo il loro anello e la nuova situazione sul tavoliere è quella mostrata nel diagramma seguente. Lungo la colonna "c" si forma un allineamento di quattro pedine dello stesso colore ed il Bianco vince dunque la partita!

	a	b	c	d	
4			●	●	4
3			●	●	3
2		●	●	●	2
1	●	●	●		1
	a	b	c	d	

L'obiettivo del gioco è infatti quello di realizzare, al termine della fase c) della mossa di qualsiasi giocatore, un allineamento di quattro pedine del proprio colore ortogonalmente o diagonalmente. Non sono validi gli allineamenti realizzati al termine delle fasi a) e b). È possibile che al termine della fase c) un giocatore crei un allineamento di pedine del colore avversario e lo faccia vincere. Se entrambi i giocatori realizzano contemporaneamente un allineamento vincente, la partita termina con un pareggio. Se entrambi i giocatori hanno terminato le pedine a disposizione e nessuno di loro ha ottenuto l'obiettivo, si procede ad eseguire la fase c) per cinque volte consecutive: il primo giocatore che ottiene un allineamento vince la partita. Se anche dopo questo passaggio nessuno ottiene la vittoria, la partita finisce con un pareggio.

## Moulin Rouge

Questo gioco, noto anche come Third Man, viene ideato nel 1968 da Eugen Oker e da T. Siebenstadt. Si tratta di una variante del classico gioco del Mulino e si sviluppa su un tavoliere costituito da tre anelli girevoli contenenti otto caselle ciascuno. Al gioco possono partecipare da due a quattro giocatori.



All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Inizia indifferentemente uno dei giocatori. Lo svolgimento del gioco si struttura in tre fasi: posizionamento, movimento, finale. Durante la prima fase ciascun giocatore, a turno, colloca una nuova pedina sul tavoliere, in una intersezione ancora libera, oppure muove uno dei tre anelli, di una posizione, in una direzione qualsiasi. È vietato muovere un anello sul quale non vi siano proprie pedine; è inoltre vietato muovere in direzione opposta lo stesso anello mosso dal giocatore immediatamente precedente. In questa fase non è possibile muovere le pedine già collocate sul tavoliere. Quando un giocatore realizza un mulino, e cioè una fila ininterrotta di tre pedine del proprio colore, poste su una stessa linea continua, può catturare una pedina a scelta da ciascun avversario, togliendola dal tavoliere. Il mulino deve essere costituito da tre pedine poste ciascuna su un anello diverso del tavoliere. Le pedine catturate non rientrano più in gioco, nemmeno nelle fasi successive. Non è possibile catturare una pedina facente parte di un mulino. Se il giocatore realizza nella stessa

mossa due o tre mulini, ha diritto a catturare rispettivamente due o tre pedine a scelta da ciascun avversario. È possibile che, muovendo un anello, un giocatore realizzi uno o più mulini con pedine avversarie: questi mulini non producono catture.

La fase di posizionamento termina una volta che un giocatore ha collocato tutte e dieci le pedine a disposizione.

Durante la fase di movimento il giocatore di turno può muovere una propria pedina verso un'altra intersezione adiacente e libera. Il movimento può avvenire sullo stesso anello o verso un anello adiacente. Come nella fase di posizionamento, il giocatore può muovere un anello con le stesse regole previste per la fase precedente. Anche in questa fase, quando un giocatore realizza uno o più mulini cattura una o più pedine avversarie, con le stesse regole previste per la prima fase.

La fase di movimento termina una volta che uno dei giocatori rimane con solo tre pedine.

Durante la fase finale il gioco prosegue con le stesse regole previste per le precedenti fasi. L'unica differenza è che, quando un giocatore rimane con sole tre pedine può muovere le proprie pedine in una qualsiasi intersezione libera del tavoliere, anche non adiacente rispetto a quella di partenza.

L'obiettivo del gioco è ridurre l'avversario alla disponibilità di sole due pedine (impedendogli quindi di realizzare mulini).

Nel gioco a quattro il giocatore con meno di tre pedine viene eliminato, ma le sue pedine rimangono sul tavoliere.

Testi e diagrammi  
a cura di Marino Carpignano ©.  
Contatti: [info@pergioco.net](mailto:info@pergioco.net).

Per approfondire la conoscenza dei giochi e delle loro varianti consulta le pagine [www.pergioco.net/orbito.html](http://www.pergioco.net/orbito.html) e [www.pergioco.net/moulin-rouge.html](http://www.pergioco.net/moulin-rouge.html).

Il copyright e tutti i diritti relativi ai giochi (marchio, tavoliere, regole) appartengono ai loro autori ed editori.