

Astratti PerGioco



Gygès

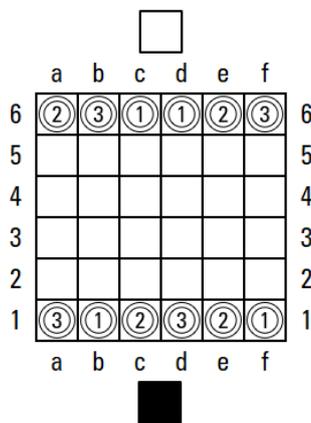
Newsletter #73 | 5 luglio 2024 | www.pergioco.net

Gygès

Gygès è un gioco di Claude Leroy del 1985 e si sviluppa su un tavoliere 6x6 con l'aggiunta di due caselle-obiettivo esterne (bianca per il giocatore Sud, nera per il giocatore Nord). I pezzi sono dodici, tutti dello stesso colore, ma in tre dimensioni diverse: quattro pezzi piccoli (altezza 1), quattro medi (altezza 2), quattro grandi (altezza 3).

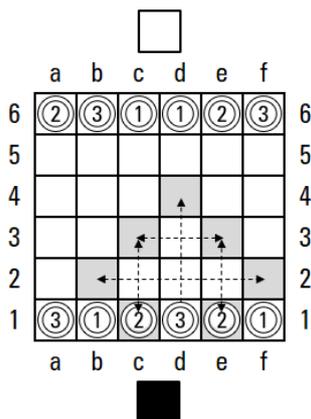
All'inizio della partita il tavoliere è vuoto e ciascun giocatore deve collocare due pezzi per tipo sulla sua prima riga, quella più vicina a sé. Non è obbligatorio che il giocatore Nord posizioni i pezzi in modo speculare rispetto a quelli posizionati dall'avversario.

Nella figura qui sotto vediamo una delle tante possibili disposizioni iniziali.



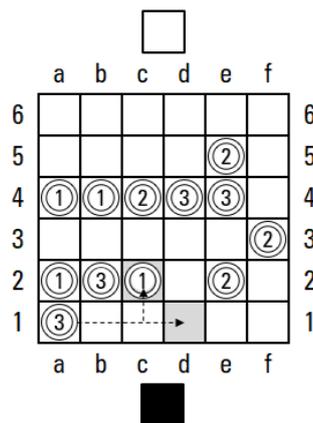
Il giocatore di turno deve muovere uno dei pezzi che occupano la riga non vuota più vicina a sé; nel raro

caso in cui la riga contenga solo pezzi bloccati (senza mosse legali disponibili), è obbligatorio scegliere un pezzo dalla riga successiva. Un pezzo muove ortogonalmente, cambiando anche direzione lungo il percorso, esattamente del numero di passi che corrisponde alla sua altezza: un pezzo di altezza 1 deve muovere di una casella, un pezzo di altezza 2 deve muovere di due caselle, un pezzo di altezza 3 deve muovere di tre caselle. Un pezzo deve attraversare caselle vuote ed arrestarsi in una casella vuota o occupata da un altro pezzo: sostanzialmente un pezzo può giungere in una casella occupata solo se vi arriva alla fine della sua mossa. Un pezzo può cambiare direzione anche più volte lungo il percorso, ma non può attraversare più di una volta la stessa casella. I pezzi non possono muovere in diagonale, né saltare altri pezzi o attraversare caselle occupate. Non è consentito muovere più di un pezzo per turno.



Supponiamo che nell'esempio riprodotto nella figura centrale in basso il giocatore Sud voglia muovere il pezzo di altezza 3 in d1: le mosse che ha a disposizione sono le seguenti (fra parentesi le caselle attraversate): d1-(d2-d3)-d4; d1-(d2-d3)-c3; d1-(d2-d3)-e3; d1-(d2-c2)-c3; d1-(d2-e2)-e3; d1-(d2-c2)-b2; d1-(d2-e2)-f2; d1-(d2-c2)-c1; d1-(d2-e2)-e1.

Si noti che le ultime due mosse si concludono su una casella occupata da un altro pezzo. Non sono consentite mosse che attraversano due volte la stessa casella, quali, ad esempio: d1-d2-c2-d2, d1-d2-d3-d2.



Nell'esempio riprodotto nella figura qui sopra il giocatore Sud, che è di turno, deve muovere il pezzo a1, che è l'unico presente sulla riga non vuota più vicina. Le uniche mosse disponibili sono a3-(b1-c1)-d1 e a3-(b1-c1)-c2. Si noti che il pezzo non può muovere verso l'alto perché la casella a2 è occupata, né può muovere a1-b1-b2-b3 perché non è

consentito attraversare caselle non vuote: solo la casella di arrivo può infatti essere occupata da un pezzo. Quando, al termine di una mossa, un pezzo giunge in una casella occupata, il giocatore di turno deve effettuare una delle seguenti azioni:

- Rimbalko. Il pezzo che ha effettuato la mossa "rimbalza" sul pezzo raggiunto ed effettua una ulteriore mossa sulla base dell'altezza di quest'ultimo pezzo: se il pezzo raggiunto è di altezza 1, 2 o 3, il pezzo che ha mosso deve muovere ancora rispettivamente di una, due o tre caselle. Anche questa mossa di rimbalko segue le stesse regole di movimento descritte in precedenza: le caselle attraversate devono essere libere, il movimento è solo ortogonale, non è consentito saltare o attraversare caselle occupate, ecc. Se la casella raggiunta per effetto di una mossa di rimbalko è una casella vuota, il turno finisce, altrimenti il giocatore deve nuovamente scegliere una nuova mossa di rimbalko o di riposizionamento;
- Riposizionamento. Il pezzo raggiunto (non quello che ha effettuato il movimento) deve essere riposizionato in qualsiasi altra casella libera del tavoliere, ad eccezione di quelle che si trovano dietro la prima linea occupata dell'avversario. Dopo aver effettuato questa mossa il turno finisce.

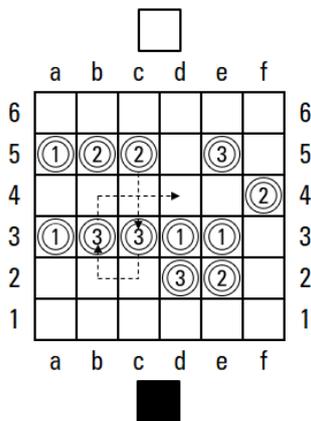
È possibile che si inneschino più mosse di rimbalko, una dopo l'altra, nello stesso turno di gioco. In ogni caso il turno termina non appena viene raggiunta una casella vuota (o la casella-obiettivo) per effetto di una mossa normale, di un rimbalko o di un riposizionamento. Non è mai consentito rinunciare alla mossa, nemmeno parzialmente. È consentito passare solo quando non si hanno mosse legali a disposizione.

Quando un giocatore raggiunge la sua casella-obiettivo per mezzo di una mossa normale o di un rimbalko, viene immediatamente dichiarato

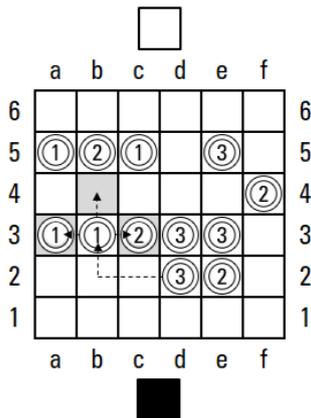
vincitore. Le caselle-obiettivo si trovano alla distanza di un solo passo da una qualsiasi casella dell'ultima traversa. Le caselle-obiettivo non sono transitabili dai giocatori nel corso della partita: il loro raggiungimento, che deve avvenire sempre al termine della mossa, determina in ogni caso la fine del gioco.

Esiste una eccezione al divieto di transito su caselle già percorse: durante una sequenza di mosse di rimbalko è possibile tornare su una casella già attraversata se l'ingresso/uscita ha luogo su un differente percorso.

Nell'esempio qui sotto il pezzo attivo può rimbalkare da b3 a d4 attraversando di nuovo la casella c4 perché il transito avviene da ovest ad est e non, come in precedenza, da nord a sud. Si noti che la mossa di rimbalko b3-b4-c4-c3 non è consentita perché la casella c4 non può essere nuovamente attraversata da nord a sud o viceversa.



Nell'esempio riprodotto nella figura in basso vediamo l'inizio di una sequenza di mosse di rimbalko che porta alla vittoria del giocatore Sud.



Sud gioca d2-(c2-b2)-b3 ed effettua poi la seguente serie di rimbalki che lo portano alla casella-obiettivo: b3-c3, c3-(c4)-c5, c5-b5, c5-(b6)-casella-finale.



Varianti

Variante Semplificata. È possibile giocare senza la regola del riposizionamento dei pezzi. In questo caso non è permesso raggiungere una casella occupata, che non consenta ulteriori possibilità di rimbalko.

Variante Kang. In questa variante del 2018, dello stesso autore, vengono introdotte le seguenti modifiche:

- I pezzi non vengono posizionati sul tavoliere ad inizio partita, ma entrano in gioco dalla prima traversa per effetto di una mossa normale;
- Le caselle-obiettivo non sono presenti, ma lo scopo del gioco è identico: far uscire i pezzi dal tavoliere dalla parte opposta a quella da cui sono entrati;
- Lo scopo del gioco è far uscire per primi tre pezzi dal tavoliere;
- I pezzi usciti dalla parte opposta vengono controllati dall'avversario e possono rientrare in gioco nei turni successivi;
- Lo stesso giocatore non può far uscire pezzi dal tavoliere in due turni consecutivi.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina
www.pergioco.net/gyges.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

