

# Astratti PerGioco



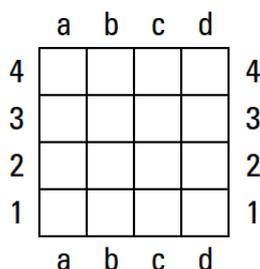
Newsletter #71 | 7 giugno 2024 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

## Corinto



casella vuota del tavoliere. Una volta esauriti i pezzi della riserva, questa azione non è più disponibile;

- b) muovere un pezzo o una pila di pezzi su un pezzo o una pila ortogonalmente adiacente, rispettando le seguenti regole di costruzione: una colonna può essere spostata solo su una base; un capitello può essere spostato solo su una colonna o su una pila composta da una base e da una colonna; una pila formata da una colonna e un capitello può essere spostata solo su una base; una base (o una pila comprendente una base) non può mai essere spostata; una pila non può mai essere separata; i movimenti diagonali non sono consentiti; non è consentito spostare il pezzo o la pila collocati o movimentati da un avversario nel turno immediatamente precedente, né muovere sul pezzo o sulla pila collocati o movimentati dall'avversario nel turno immediatamente precedente.



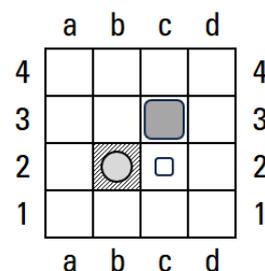
Corinto (anche Corintho) viene ideato da Paolo Scattini nel 2005 e si sviluppa su un tavoliere 4x4.

Nel gioco a due ciascun giocatore dispone di dodici pezzi: quattro "basi", quattro "colonne" (pezzi centrali) e quattro "capitelli" (pezzi superiori). Nel gioco a tre/quattro giocatori si distribuiscono a ciascun giocatore due pezzi per tipologia; nel solo gioco a tre i pezzi extra (non distribuiti) fanno parte di una riserva comune a cui ciascun giocatore può attingere, una volta terminati i pezzi iniziali. Tutti i pezzi sono dello stesso colore: una volta collocati sul tavoliere, possono essere mossi da qualsiasi giocatore.

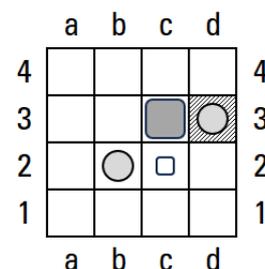
Inizialmente il tavoliere è vuoto. Inizia indifferentemente uno dei giocatori. Il giocatore di turno può effettuare una delle seguenti azioni alternative:

- a) collocare un nuovo pezzo, di qualsiasi tipologia, su una

Nell'esempio qui sotto, che riproduce la fase iniziale di una partita di esempio, il primo giocatore ha collocato una base in c3, il secondo un capitello in c2, il primo una colonna in b2.

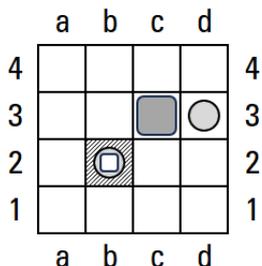


Il secondo giocatore non può muovere il capitello c2 in b2, perché quest'ultima casella è stata appena movimentata dal suo avversario; non può neanche muovere il capitello in c3 perché la mossa non è consentita dalle regole di costruzione. L'unica mossa a disposizione è pertanto quella di collocare un nuovo pezzo su una casella vuota del tavoliere. Supponiamo che il giocatore decida di collocare una colonna in d3, come mostrato nel diagramma seguente.

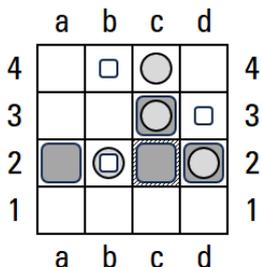


Ora il giocatore di turno non può movimentare la casella d3, né

muovere la colonna b2 sulla base in c3, perché il movimento diagonale non è consentito; può invece muovere il capitello c2 sulla colonna in b2. La situazione dopo questa mossa è riprodotta nel diagramma qui sotto.



Nella situazione riprodotta nel diagramma seguente è stata appena collocata una base in c2. Ora il giocatore di turno può effettuare una di queste mosse: collocare un nuovo pezzo sul tavoliere; muovere la pila b2 sulla base a2; muovere il capitello d3 sulla pila in c3 o su quella in d2; muovere il capitello b4 sulla colonna in c4. Si noti che non è consentito muovere la pila b2 sulla base in c2, perché su quella casella ha appena giocato l'avversario nel turno precedente.

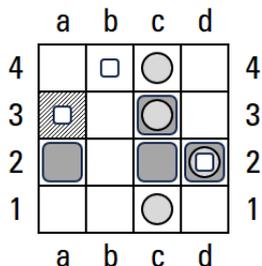


Il gioco prosegue finché uno dei giocatori non riesce a realizzare un allineamento ortogonale o diagonale, valido e stabile, di (almeno) tre pezzi della stessa tipologia. Un allineamento è valido quando coinvolge almeno tre pezzi identici, che si trovano in cima alle pile: i pezzi sottostanti non vengono infatti considerati. Un allineamento è stabile quando nel turno immediatamente successivo l'avversario non riesce ad effettuare una delle seguenti azioni:

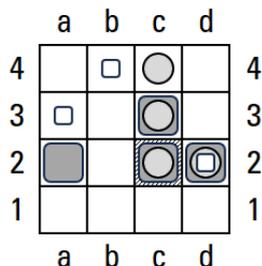
- a) modificare una pila appartenente all'allineamento, in modo che non vi siano più

almeno tre pezzi della stessa tipologia correttamente allineati; b) estendere la fila realizzando a sua volta un allineamento valido e stabile di quattro pezzi della stessa tipologia. In questo caso il giocatore che realizza l'allineamento di quattro pezzi vince la partita solo se l'avversario al turno successivo non riesce a modificare la situazione sul tavoliere evitando un allineamento di tre o quattro pezzi.

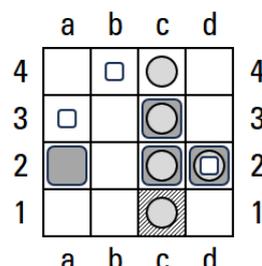
Un allineamento è considerato valido anche quando l'avversario al turno successivo riesce a formare un allineamento di quattro pezzi in un'altra direzione senza però annullare quello appena realizzato. Quando un allineamento viene annullato con successo al turno successivo, il gioco prosegue normalmente finché non venga realizzato un nuovo allineamento valido e stabile: il giocatore che riesce a realizzarlo viene dichiarato vincitore. Se all'inizio del turno un giocatore non dispone di mosse valide (per esaurimento dei pezzi nella riserva o perché non vi sono altre mosse legali), la partita termina invece con un pareggio.



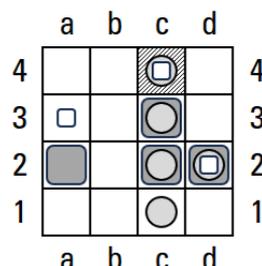
Nell'esempio qui sopra (ultima mossa in a3) il giocatore di turno può muovere la colonna da c1 a c2 e realizzare un allineamento valido di tre pezzi centrali (colonne) in c2-c3-c4, come mostrato qui sotto.



Ciononostante, l'allineamento non è stabile, perché l'avversario può annullarlo muovendo il capitello da b4 a c4 oppure collocando una nuova colonna in c1 e realizzando così un allineamento di quattro pezzi della stessa tipologia.



Supponiamo che il giocatore scelga questa seconda ipotesi. L'allineamento sembra essere vincente, perché il suo avversario non può annullarlo muovendo il capitello da b4 in c4 (rimarrebbe comunque una fila di tre pezzi in c1-c2-c3).



Si noti anche che l'allineamento vincente non può essere annullato muovendo il capitello da d2 in c2, perché non è consentito separare una pila.

È talvolta possibile vincere una partita realizzando due allineamenti validi e stabili in due direzioni diverse: in questo caso l'avversario non può infatti annullarli entrambi alla mossa successiva.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco consulta la pagina [www.perggioco.net/corinto.html](http://www.perggioco.net/corinto.html).

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

Pubblicazioni  
disponibili su  
Amazon.it

