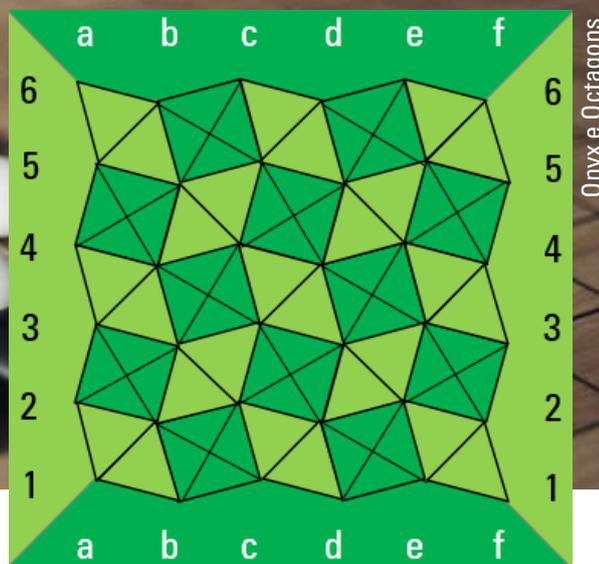
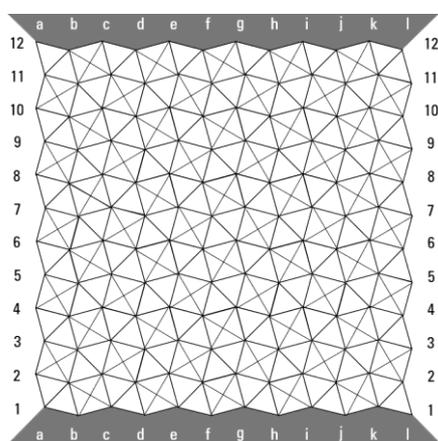


# Astratti PerGioco

Newsletter #58 | 8 dicembre 2023 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

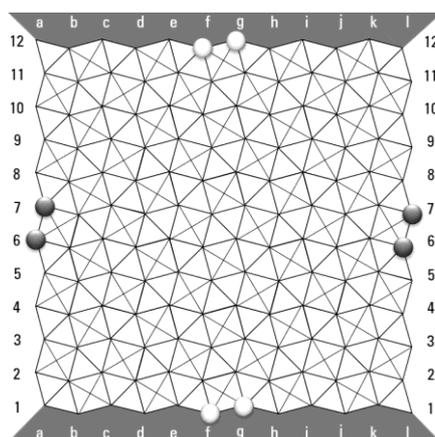


## Onyx e Octagons



Onyx è un gioco ideato da Larry Back nel 1995: si tratta di un gioco di connessione, che si sviluppa su un particolare tavoliere composto da quadrati e triangoli interconnessi. Le pedine vengono giocate sulle intersezioni, come nel gioco del Go. Ciascun lato del tavoliere comprende dodici punti; i punti a destra e a sinistra appartengono ai lati bianchi, mentre quelli in alto ed in basso appartengono ai lati neri; i punti a12, l12, l1 ed a1 appartengono sia ai lati bianchi che a quelli neri. All'inizio del gioco quattro pedine bianche e quattro nere sono già presenti sul tavoliere, come mostrato nella figura centrale in alto. Il Nero gioca per primo e colloca una nuova pedina del proprio colore su una qualsiasi intersezione libera del tavoliere, posta al vertice di una casella quadrata. A questo punto il secondo giocatore può decidere se

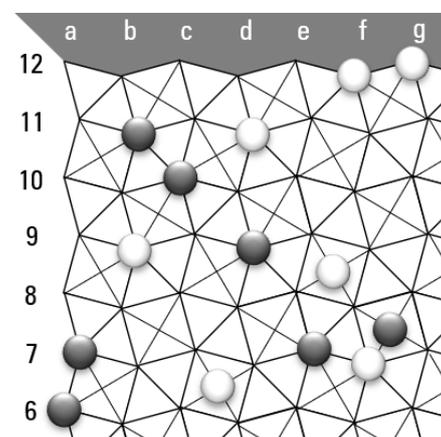
continuare a giocare con le pedine bianche oppure se scambiare i colori: questa regola riduce il vantaggio del giocatore che gioca per primo.



Se il secondo giocatore vuole giocare con il Bianco, procede a collocare una nuova pedina del proprio colore su una qualsiasi intersezione vuota del tavoliere, posta al vertice di una casella quadrata. Altrimenti lascia all'altro giocatore la possibilità di collocare una pedina bianca. Una volta stabilito chi gioca col Nero e col Bianco, il gioco prosegue normalmente a partire dalla seconda mossa.

La mossa consiste nel collocare una nuova pedina del proprio colore su una qualsiasi intersezione libera del tavoliere, posta al vertice di una casella quadrata, oppure su una intersezione al centro di una casella quadrata, se tutti i vertici della stessa casella sono ancora liberi

(non occupati da pedine di qualsiasi colore).

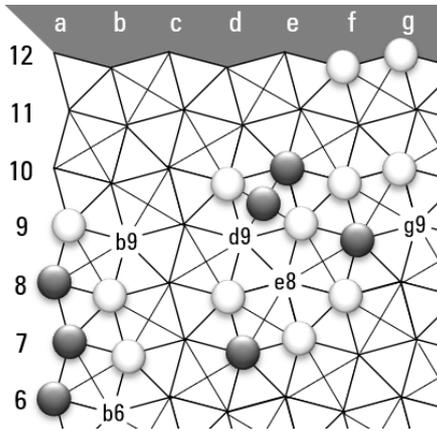


Nella figura qui sopra, che riproduce solo una porzione del tavoliere, il giocatore di turno può giocare una pedina al centro delle caselle quadrate ef-10/11, fg-9/10, bc-7/8; le altre intersezioni al centro di caselle quadrate sono invece inibite.

Una volta collocate, le pedine rimangono al loro posto per tutta la partita, oppure fino alla loro cattura. La mossa di cattura consiste nel collocare una pedina sull'ultimo vertice non occupato di una casella quadrata, a patto che sussistano tutte le seguenti condizioni: a) il vertice opposto è occupato da una pedina del proprio colore; b) i restanti vertici sono occupati da pedine avversarie; c) l'intersezione centrale del quadrato è ancora libera. Quando sussistono queste condizioni, le due pedine avversarie collocate ai vertici della casella, vengono catturate e rimosse

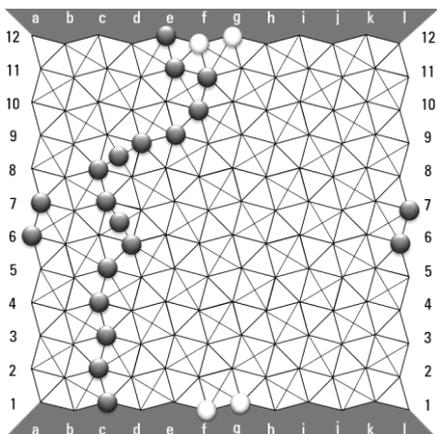
definitivamente dal tavoliere.

È possibile la cattura multipla: ciò avviene quando la mossa di cattura coinvolge contemporaneamente anche una seconda casella quadrata in cui sussistono le stesse condizioni. In questo caso le pedine avversarie catturate sono complessivamente quattro e non due.



Nell'esempio qui sopra sono mostrate alcune situazioni in cui il Nero, che è di turno, può procedere ad una mossa di cattura. Il Nero può muovere in b9 e catturare le pedine a9 e b8; può anche muovere in e8 e catturare le pedine d8, e7, e9, f8 (cattura multipla). Se il Nero muove invece in b6, d9 o g9 non può effettuare alcuna cattura, perché le condizioni sopra descritte non sono soddisfatte.

Se il giocatore di turno ha a disposizione più mosse di cattura, può liberamente scegliere quale effettuare e non è obbligato a catturare il maggior numero di pedine possibile.

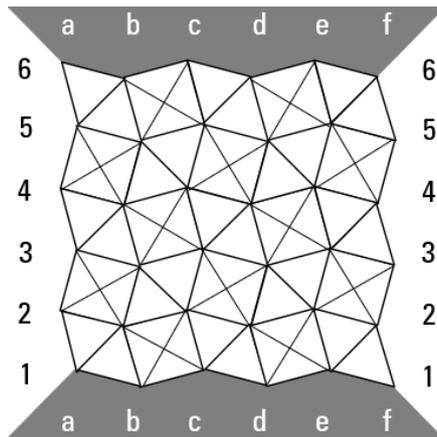


L'obiettivo è connettere i due lati del tavoliere, contrassegnati con il

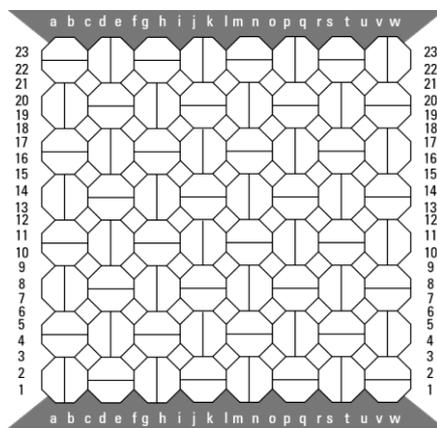
proprio colore, con una catena ininterrotta di proprie pedine collegate lungo le linee del piano di gioco, come nell'esempio in basso a sinistra.

### Varianti

Il gioco può svilupparsi anche su tavolieri di dimensioni minori o maggiori. È anche possibile giocare partendo da un tavoliere vuoto.



### Octagons



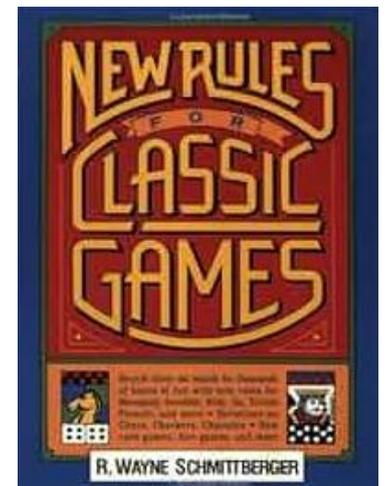
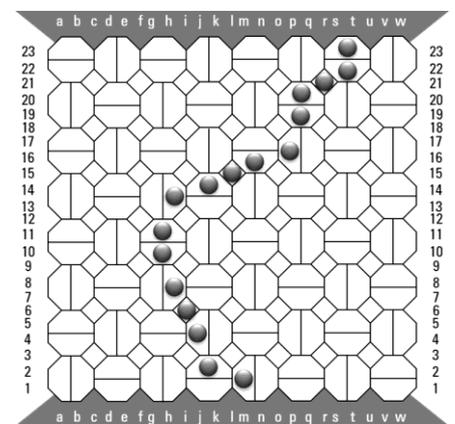
Octagons è un gioco pubblicato nel volume di R. Wayne Schmittberger "New Rules for Classic Games" (1992). Si tratta di un gioco di connessione, che si sviluppa su un tavoliere composto da caselle di forma quadrata o a forma di mezzo ottagono (esagono irregolare).

Anche in questo gioco è consigliabile utilizzare la regola dello scambio colori: dopo la prima mossa del Nero il Bianco ha la facoltà di proseguire normalmente o di scambiare i colori fra i contendenti. Dalla seconda mossa il gioco prosegue normalmente.

In questo gioco le pedine si collocano nelle caselle. La mossa consiste nel collocare una nuova pedina del proprio colore in una qualsiasi casella non quadrata e non occupata sul piano di gioco oppure due nuove pedine del proprio colore in due diverse caselle quadrate e non occupate.

Una volta collocate, le pedine rimangono al loro posto per tutta la partita.

L'obiettivo è connettere due lati del tavoliere con una catena ininterrotta di caselle occupate da proprie pedine: il Bianco deve connettere i lati est ed ovest ed il Nero quelli nord e sud (come nell'esempio qui sotto).



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/onyx.html](http://www.pergioco.net/onyx.html) e [www.pergioco.net/octagons.html](http://www.pergioco.net/octagons.html).

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