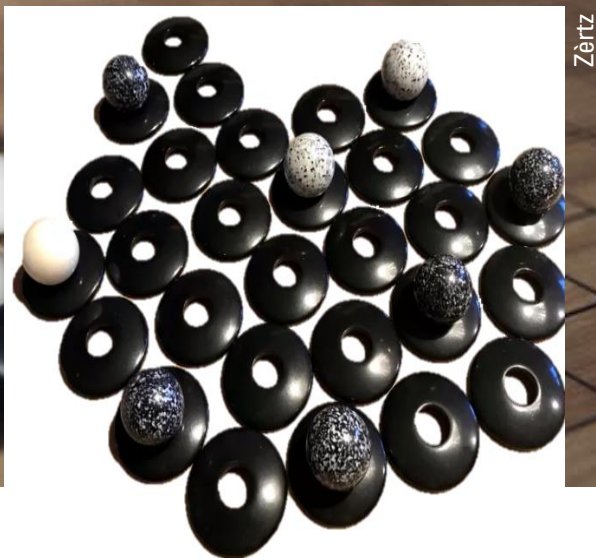


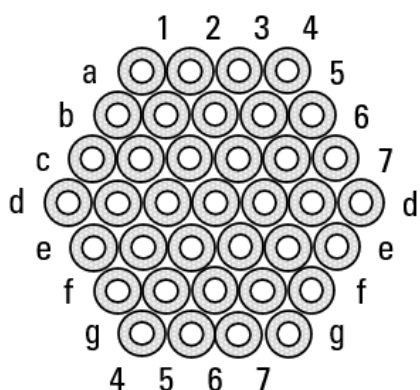
# Astratti PerGioco



Zèrtz

Newsletter #56 | 10 novembre 2023 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

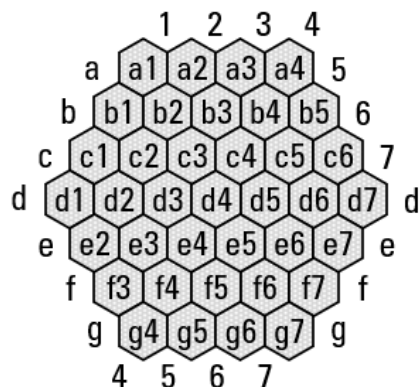
## Zèrtz



Zèrtz viene ideato da Kris Burm nel 1999 e fa parte del Progetto Gipf, un sistema che permette di collegare tra loro molti giochi diversi: Gipf (1997), Zèrtz, Dvonn (2001), Yinsh (2003), Pünct (2005), Tzaar (2007), Lyngk (2017); inizialmente fa parte del progetto anche Tamsk (1998), poi sostituito.

Il gioco è composto da 21 biglie (o pedine) colorate (9 nere, 7 grigie e 5 bianche) e da 37 anelli di colore scuro, che servono per "costruire" il tavoliere e costituiscono le "caselle" su cui collocare le pedine. Una delle particolarità di Zèrtz è che ad ogni mossa è possibile togliere dal piano di gioco uno degli anelli, riducendo via via le dimensioni del tavoliere. Si può giocare anche su un tavoliere costituito da caselle esagonali (quattro per ciascuno dei sei lati). Si gioca in due. La posizione iniziale è quella riprodotta nella figura al centro (tavoliere vuoto). Inizia

indifferentemente uno dei giocatori. Le pedine non catturate e non ancora entrate in gioco appartengono alla cosiddetta "riserva". Le pedine della riserva possono essere utilizzate da entrambi i giocatori.

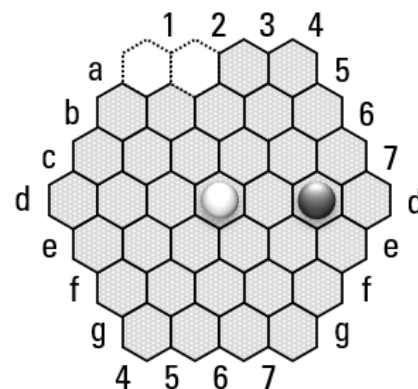


Il gioco si svolge esclusivamente sulle caselle che non siano state precedentemente "rimosse" dal tavoliere. Non è possibile "passare".

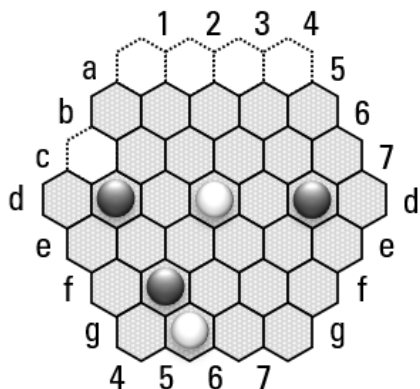
La mossa può essere una delle seguenti: a) cattura di una o più pedine; b) posizionamento di una pedina e rimozione di una casella (o anello).

La mossa di posizionamento e rimozione è possibile solo quando non esiste la possibilità di effettuare una cattura e consiste nel prelevare una pedina dalla riserva (di qualsiasi colore), collocarla in una qualsiasi casella vuota del tavoliere e rimuovere una qualsiasi casella vuota dal piano di gioco. La mossa di posizionamento prevede sempre anche la rimozione di una casella dal tavoliere: non è, cioè, possibile

rinunciare alla fase di rimozione. È possibile rimuovere soltanto caselle che abbiano almeno due lati adiacenti liberi, cioè non confinanti con altre caselle ancora in gioco: queste caselle si trovano sempre sul bordo del tavoliere. Se si gioca con il tavoliere formato da anelli è possibile rimuovere soltanto gli anelli che consentono di "non disturbare" la posizione degli altri anelli.



Nell'esempio qui sopra vediamo che il primo giocatore ha deciso di prelevare dalla riserva una pedina bianca, collocandola in d4, e di rimuovere la casella a1. Il secondo giocatore ha invece prelevato dalla riserva una pedina nera e l'ha collocata in d6, rimuovendo infine la casella a2. La partita dell'esempio prosegue con le seguenti mosse: 2. Nd2, a3 (la pedina nera in d2, con rimozione della casella a3), Nf4, a4; 3. Bg5, c1. Ora due pedine si trovano in caselle adiacenti (f4 e g5) e quindi il giocatore di turno sarà obbligato ad effettuare una cattura.



Una pedina (di qualsiasi colore) cattura una qualsiasi pedina (di qualsiasi colore) presente sul tavoliere quando quest'ultima si trova in una casella immediatamente adiacente ed ha una casella vuota alle sue spalle (come nel gioco della Dama). Non hanno alcuna importanza né il colore della pedina prescelta per la cattura, né il colore delle pedine da catturare, né il giocatore che le abbia collocate. In un'unica mossa si possono catturare anche due o più pedine, purché tutte abbiano una casella vuota alle spalle. Durante la cattura è possibile cambiare direzione o muovere all'indietro o transitare sulle stesse caselle anche più di una volta. La cattura è sempre obbligatoria e non può mai essere parziale.

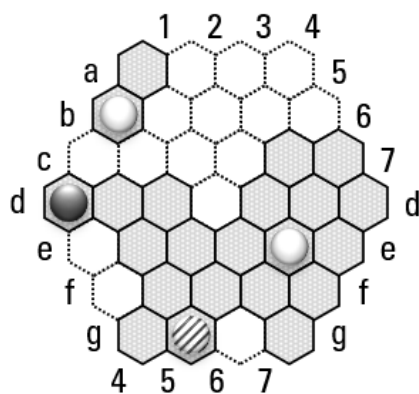
Nella figura in alto il giocatore di turno deve procedere alla cattura della pedina nera in f4. La pedina in d2 non può essere catturata, perché si trova sul bordo del tavoliere e non ha quindi una casella alle sue spalle (la casella c1 è stata precedentemente rimossa).

Se dopo aver effettuato un salto è possibile effettuare un altro con la stessa pedina, è obbligatorio eseguirlo. In sostanza, una pedina termina la sua corsa solo quando ha esaurito tutte le sue possibilità di cattura. Quando è possibile effettuare più catture differenti (con diverse pedine) non è obbligatorio catturare il maggior numero di pedine, ma è possibile scegliere quale cattura effettuare.

La mossa di cattura ha sempre la precedenza sulla mossa di posizionamento: solo se il giocatore

di turno non può catturare nemmeno una pedina, può collocarne una nuova sul tavoliere. Le pedine catturate vengono rimosse dal tavoliere e trattenute dal giocatore.

Se dopo aver eliminato una casella dal tavoliere, una o più caselle non vuote rimangono isolate rispetto al gruppo principale, queste vengono immediatamente rimosse e le pedine che si trovano su di esse vengono catturate dal giocatore che ha effettuato la mossa. Se invece il gruppo isolato contiene una o più caselle libere, non viene rimosso dal tavoliere e le pedine non vengono catturate. Il gruppo isolato potrà essere rimosso in seguito, quando un giocatore collocherà una pedina sull'ultima casella libera del gruppo isolato oppure quando un giocatore ne rimuoverà l'ultima casella libera; in entrambi i casi le caselle vengono rimosse dal tavoliere e le pedine vengono catturate dal giocatore che ha effettuato la mossa. La cattura per isolamento può avvenire solo come risultato di una mossa di posizionamento/rimozione e non costituisce di per sé una mossa.



Nella situazione riprodotta qui sopra osserviamo che nella parte alta del tavoliere si trova un gruppo isolato, che non è stato rimosso/catturato in precedenza, in quanto non tutte le sue caselle sono occupate da pedine. Non c'è alcuna possibilità di effettuare una cattura, e pertanto il giocatore di turno deve collocare una nuova pedina sul tavoliere e rimuovere una casella. La mossa più brillante in questa situazione sembra quella di collocare una pedina in a1 rimuovendo poi la casella d2. In

questo modo vengono catturate ben tre pedine: rimuovendo la casella d2 si forma infatti un gruppo isolato (senza caselle libere) in d1; la pedina in d1 viene pertanto catturata e la casella rimossa; giocando la pedina in a1 il giocatore occupa l'ultima casella libera del gruppo isolato, con il risultato di catturare entrambe le pedine (b1 e a1) e di rimuoverne le caselle.

L'obiettivo del gioco è catturare per primi due pedine di ciascun colore (due bianche, due grigie e due nere), oppure tre pedine bianche, oppure quattro pedine grigie, oppure cinque pedine nere. Il primo giocatore che raggiunge uno di questi quattro obiettivi è dichiarato vincitore.

Vi sono alcuni casi particolari. Può accadere, ad esempio, che le pedine della riserva finiscano prima che uno dei giocatori riesca a vincere. In questo caso il giocatore di turno deve utilizzare (per la mossa di posizionamento e rimozione) una qualsiasi pedina fra quelle che aveva precedentemente catturato. Il gioco continua in questo modo finché uno dei giocatori non riesca a vincere. Nel caso (piuttosto raro) in cui tutte le caselle del tavoliere siano occupate prima che uno dei giocatori abbia raggiunto l'obiettivo, viene dichiarato vincitore il giocatore che ha collocato la pedina nell'ultima casella libera: in pratica in questa situazione l'intero tavoliere attivo viene considerato come un gruppo isolato.

Esistono alcune varianti del gioco, che prevedono l'utilizzo di tavolieri con un maggior numero di caselle e di un numero maggiore di pedine. Alcune di queste varianti sono utilizzate nei tornei.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina [www.pergioco.net/zert.html](http://www.pergioco.net/zert.html).

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