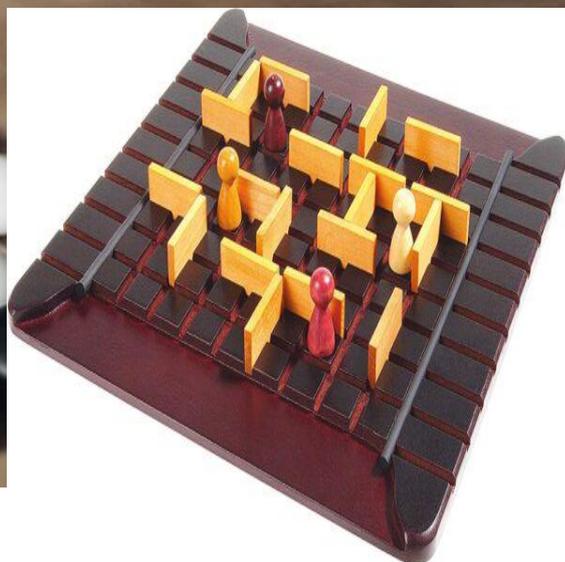


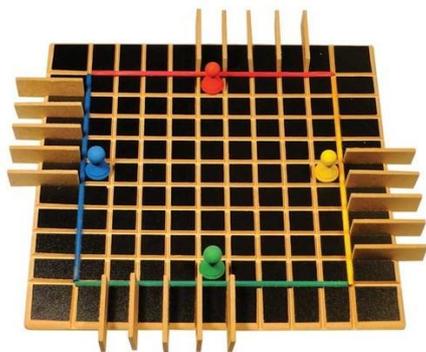
# Astratti PerGioco

Newsletter #50 | 11 agosto 2023 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)



Quoridor

## Quoridor

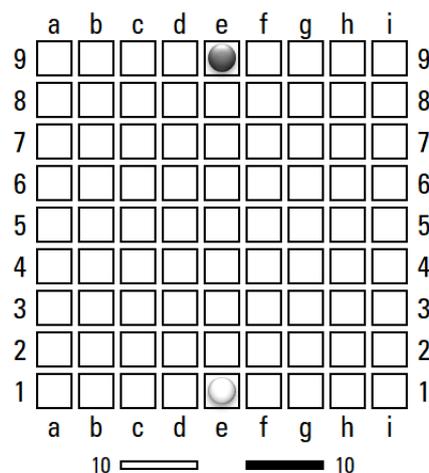


Il gioco, ideato da Mirko Marchesi nel 1997, si ispira al precedente Pinko Pallino, dello stesso autore (1995) ed anche a Blockade di Philip Slater (1975).

Il gioco è composto da un tavoliere formato da 81 caselle quadrate (9 per lato), due pedine (una per giocatore) e da 20 ostacoli (10 per giocatore). Fra le caselle del tavoliere esistono corridoi sui quali collocare gli ostacoli. Gli ostacoli (anche "muri", "barriere" o "recinzioni") hanno più o meno la lunghezza di due caselle e possono essere collocati orizzontalmente o verticalmente.

La posizione iniziale è quella riprodotta nella figura al centro in alto. Inizia il Bianco.

La mossa consiste nel muovere la propria pedina oppure nel collocare sul tavoliere un nuovo ostacolo. Nel caso non abbia più ostacoli a disposizione, il giocatore di turno è obbligato a muovere la propria pedina.

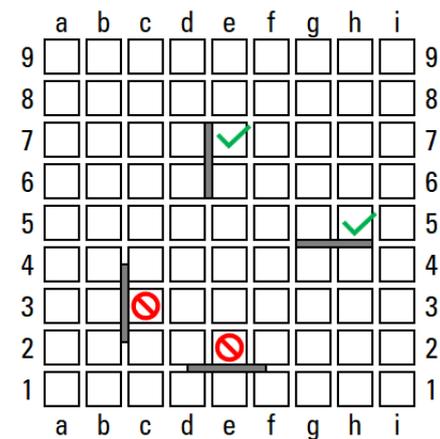
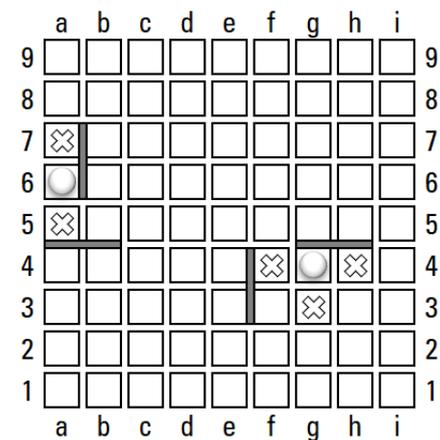
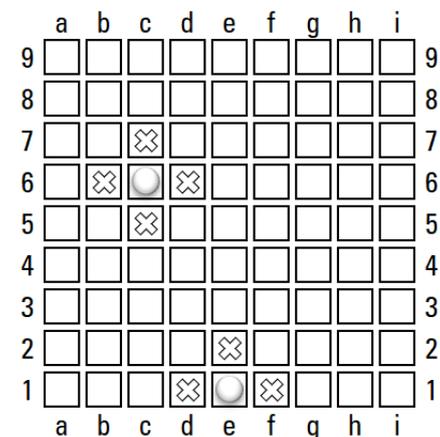


Le pedine possono muoversi ortogonalmente di una casella in qualsiasi direzione. Non è mai consentito il movimento in diagonale, né è consentito oltrepassare gli ostacoli sul tavoliere.

Nelle figure che seguono vediamo alcuni esempi di movimento delle pedine. Nella figura in alto a destra la pedina in c6 può muovere in c7, d6, c5, b6; la pedina in e1 può muovere in d1, e2, f1. Nella figura successiva la pedina in a6 può muovere solo in a7 o in a5, perché non può oltrepassare l'ostacolo verso b6; per lo stesso motivo la pedina in g4 non può muovere in g5, ma solo in h4, g3, f4.

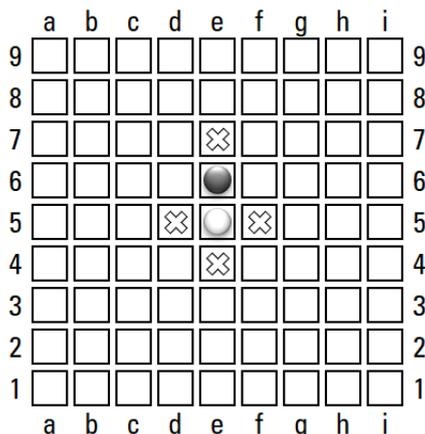
Gli ostacoli vanno collocati in modo da essere adiacenti esattamente a due gruppi di due caselle. Nella figura in basso vediamo in alto e a destra due ostacoli correttamente collocati sul tavoliere; non è invece consentito collocare gli ostacoli

come negli esempi in basso e a sinistra.



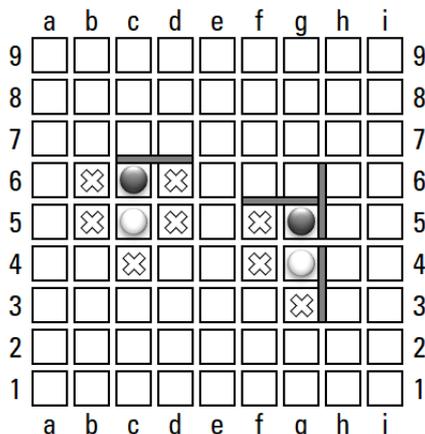
Quando una pedina si trova adiacente alla pedina avversaria, e non vi è alle spalle di quest'ultima un ostacolo (o una casella occupata, nella variante a più giocatori), può saltarla in linea retta e terminare la sua mossa nella casella adiacente a quella avversaria.

Nell'esempio qui sotto la pedina bianca, oltre alle mosse in f5, e4 e d5, può saltare la pedina avversaria ed approdare in e7.



In questo gioco non esiste la cattura e pertanto le pedine "saltate" dall'avversario rimangono al loro posto.

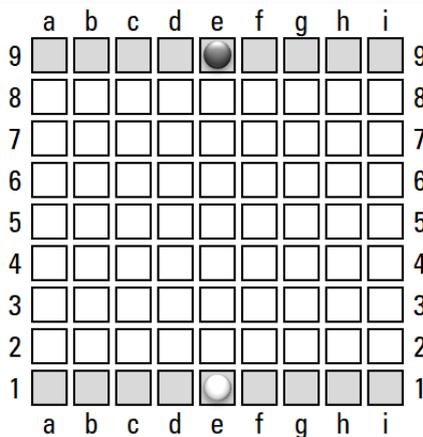
Quando una pedina si trova adiacente alla pedina avversaria, e vi è alle spalle di quest'ultima un ostacolo, può saltarla cambiando direzione di 90° e terminare quindi la sua mossa nella casella adiacente a quella nemica, sempre che tale casella non sia separata da quest'ultima da un ostacolo.



Qui sopra vediamo due esempi. La pedina bianca in c5, oltre alle mosse in d5, c4, b5, può saltare la pedina avversaria che ha dietro di sé un

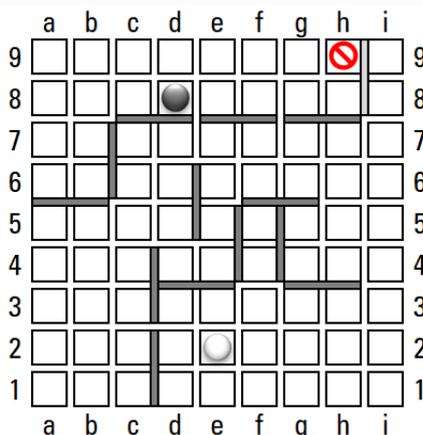
ostacolo, approdando in d6 o in b6. La pedina bianca in g4, invece, oltre alle mosse in g3 e f4, può muovere in f5 (le caselle g6 ed h5 non sono accessibili per la presenza degli ostacoli).

L'obiettivo del gioco è raggiungere per primi una delle caselle che compongono la base avversaria: il Bianco vince raggiungendo una delle caselle della riga 9; il Nero vince raggiungendo una delle caselle della riga 1. Nella figura qui sotto le caselle che costituiscono le basi dei giocatori sono colorate in grigio.



In questo gioco non si può passare: è infatti sempre obbligatorio effettuare una mossa. Non è inoltre consentito bloccare l'avversario: è, cioè, vietato collocare un ostacolo in modo da ostruire completamente il percorso verso la base opposta.

Nell'esempio qui sotto il Bianco non può collocare un ostacolo verticale fra i gruppi di caselle h9-h8 e i9-i8 (nell'angolo superiore a destra): tale ostacolo non lascerebbe infatti al Nero alcun percorso utile in direzione delle caselle obiettivo.



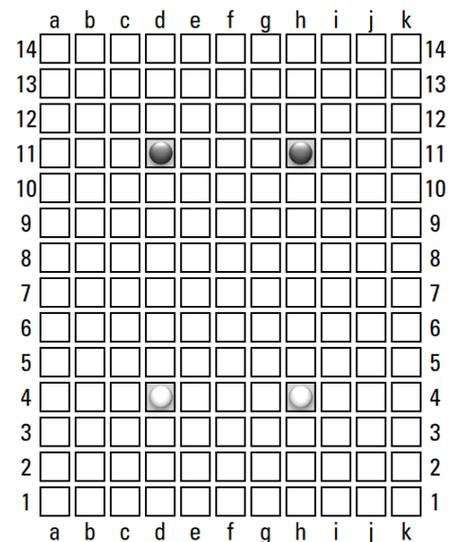
## Varianti

**Variante 4 Giocatori.** In questa variante le pedine, di quattro colori diversi, sono inizialmente collocate nelle caselle e1, a5, e9, 15. Ogni giocatore dispone di soli cinque ostacoli.

**Quoridor Kid.** Questa variante per bambini si gioca su un tavoliere 7x7.

**Pinko Pallino.** In questa variante del 1995 si gioca su un tavoliere 11x11 e con ben ventuno ostacoli a disposizione di ciascun giocatore.

**Blockade.** In questa variante di Philip Slater del 1975 e nota anche come Cul-de-Sac, si utilizzano quattro pedine (due per ciascun giocatore), un tavoliere 11x14, nove ostacoli verdi (da posizionare solo in verticale) e nove blu (da posizionare in orizzontale). La posizione di partenza delle pedine non è sulla prima riga, ma in precise caselle nella parte centrale del tavoliere. Le pedine possono muovere di due caselle ortogonalmente oppure di una casella diagonalmente. L'obiettivo è portare una propria pedina in una delle caselle di partenza dell'avversario.



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

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

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