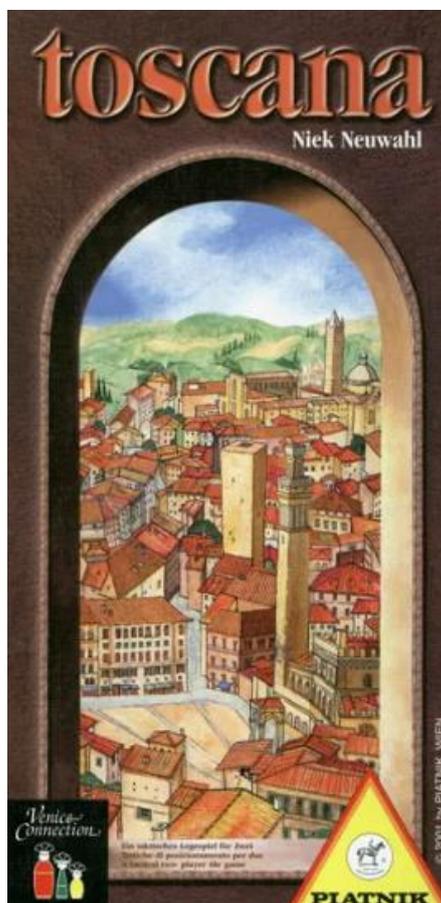


Astratti PerGioco

Newsletter #67 | 12 aprile 2024 | www.pergioco.net

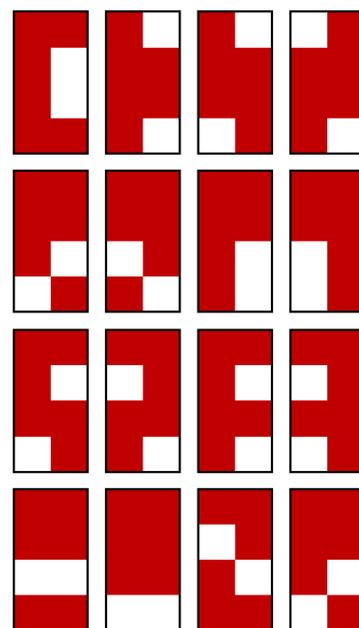
Toscana

Toscana

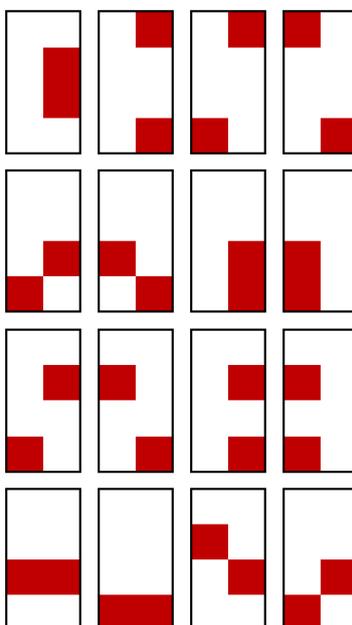


	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	
17																		17
16																		16
15																		15
14																		14
13																		13
12																		12
11																		11
10																		10
9																		9
8																		8
7																		7
6																		6
5																		5
4																		4
3																		3
2																		2
1																		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	

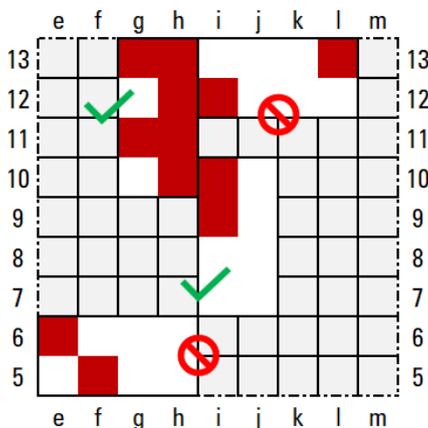
Il gioco, ideato da Nicolaas (Niek) Neuwahl nel 2001, si sviluppa su un tavoliere di dimensioni 17x17, sul quale vengono collocate tessere di dimensioni 2x4. Ciascun giocatore dispone di 16 tessere: il Bianco gioca con le tessere (prevalentemente) chiare; il Nero gioca invece con le tessere (prevalentemente) scure (o rosse). Ogni tessera comprende sei caselle di un colore (chiaro o scuro) e due caselle del colore opposto (scuro o chiaro). Le tessere a disposizione del Bianco e del Nero sono illustrate nelle figure che seguono. Ad inizio partita i giocatori mescolano le tessere del proprio colore e le impilano scoperte, in modo che anche l'avversario possa vedere la tessera che dovrà essere giocata nel corso del turno successivo.



Il giocatore di turno deve collocare sul tavoliere la tessera in cima alla sua pila. La prima tessera deve coprire la casella centrale (i9); ogni tessera seguente deve avere almeno una casella ortogonalmente adiacente ad un'altra tessera già presente sul tavoliere. Ogni tessera giocata (successivamente alla prima) deve essere collocata in modo che almeno una casella del colore del giocatore di turno sia ortogonalmente adiacente ad una

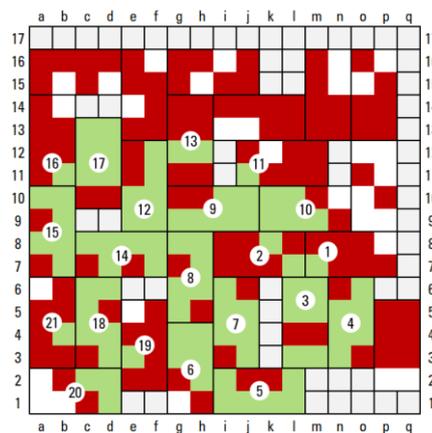
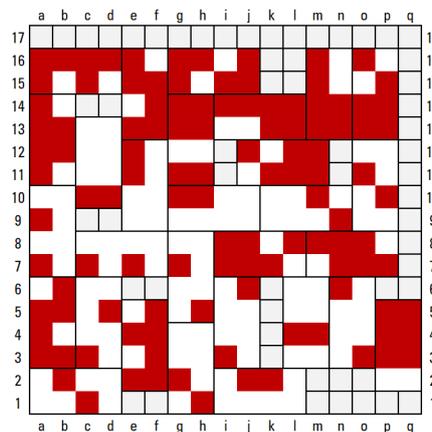


casella dello stesso colore in una tessera già presente sul tavoliere. Nel diagramma seguente, che riproduce solo una porzione di tavoliere, vediamo alcuni esempi.

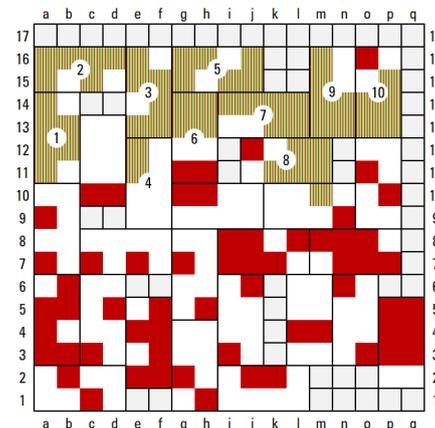


Il primo giocatore (Bianco) ha collocato correttamente la prima tessera in i10-j7: la tessera copre infatti la casella centrale (i9). Anche il secondo giocatore (Nero) ha collocato correttamente la sua tessera in g13-h10: la casella h10 (scura) è adiacente alla casella i10 (dello stesso colore) appartenente ad una tessera già presente sul tavoliere. Ora tocca al Bianco e nello stesso diagramma vediamo due posizionamenti non consentiti dalle regole: la tessera i13-l12 non può essere giocata, perché nessuna casella chiara è adiacente ad una casella dello stesso colore in una tessera già presente sul tavoliere; la tessera e6-h5 non può essere giocata perché nessuna casella che la compone è ortogonalmente adiacente ad un'altra tessera già presente sul tavoliere. Per una sola volta durante la partita ciascun giocatore può esercitare il diritto di veto: chi non vuole che l'avversario giochi la sua tessera in cima alla pila, può proibirgli di utilizzarla giocando il gettone "veto", di cui dispone, prima che l'avversario collochi la tessera stessa. L'avversario prende quindi la tessera in cima alla sua pila, la sistema in fondo alla stessa, ed infine gioca subito la tessera seguente. Se un giocatore non ha mosse legali a disposizione, deve perdere il turno

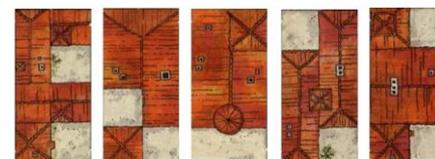
e "passare". Quando non vi sono più mosse legali per entrambi i giocatori, la partita ha termine e si procede al conteggio dei punti. L'obiettivo del gioco è avere il maggior numero di proprie tessere connesse l'una all'altra mediante caselle ortogonalmente adiacenti del proprio colore. Ciascun giocatore ottiene un punto per ogni tessera connessa della sua zona connessa più grande (quella con il maggior numero di tessere). Vengono contate anche le tessere giocate dall'avversario, se contribuiscono alla connessione di caselle del proprio colore. Ciascuna tessera viene contata una sola volta anche se presenta due parti distinte entrambe connesse. Nel diagramma seguente vediamo un esempio di conteggio di fine partita. Per prima cosa provvediamo a individuare le caselle chiare connesse nella parte inferiore del tavoliere, che sembra essere la più grande. Nel gioco da tavolo mettiamo un gettone su ogni tessera, nel nostro esempio, invece, coloriamo in verde le caselle chiare connesse.



Si noti che le tessere 2 e 3, pur presentando parti connesse distinte, vengono contate una volta sola. Si noti anche che le tessere 1 e 10, pur essendo valide, non consentono di collegare la tessera o12-p9, che non viene pertanto contata. Provvediamo ora a individuare la zona connessa più grande per il giocatore con le tessere scure (vd. diagramma seguente).



Il giocatore con le tessere chiare vince la partita per 21 tessere a 10. Si noti che si contano le tessere e non le singole caselle connesse. Ciascun giocatore avrà generalmente più zone connesse, ma ai fini del conteggio dei punti conta solo quella più grande (con il maggior numero di tessere). È preferibile giocare un numero pari di partite, alternando il colore delle tessere. Se i giocatori vincono lo stesso numero di partite, si considera vincitore colui il quale avrà ottenuto il maggior punteggio complessivo.



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

Per approfondire la conoscenza del gioco consulta la pagina www.pergioco.net/toscana.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

