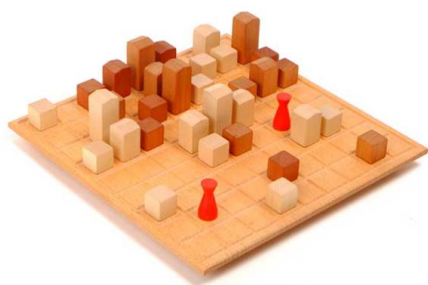


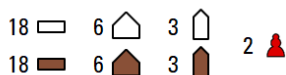
Astratti PerGioco

Newsletter #54 | 13 ottobre 2023 | www.pergioco.net

Urbino

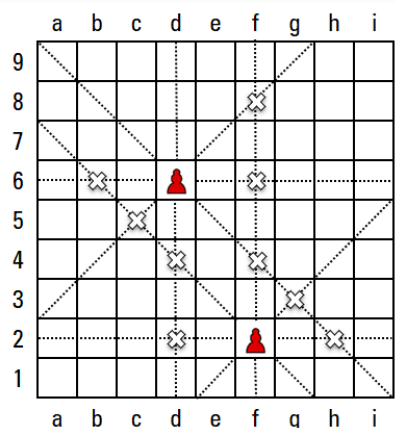


Il gioco viene ideato da Dieter Stein nel 2017 e si sviluppa su un tavoliere 9x9. Ciascun giocatore dispone di 27 pezzi di tre tipologie diverse (18 case, 6 palazzi, 3 torri). Vengono inoltre utilizzati due segnalini rossi (gli architetti).



All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Inizia il giocatore con i pezzi scuri (il Nero), che alla sua prima mossa deve posizionare uno degli architetti in una qualsiasi casella del tavoliere. Poi l'altro giocatore (il Bianco) posiziona il secondo architetto su una qualsiasi casella libera del tavoliere. A questo punto il Nero deve decidere quale giocatore deve costruire il primo edificio. Una volta posizionato il primo edificio, il Bianco deve effettuare la prima mossa e successivamente i giocatori giocano a turno. La casella in cui è possibile

costruire un edificio dipende dalla posizione degli architetti, dalla composizione dei quartieri, dalla tipologia degli edifici adiacenti, come di seguito illustrato.

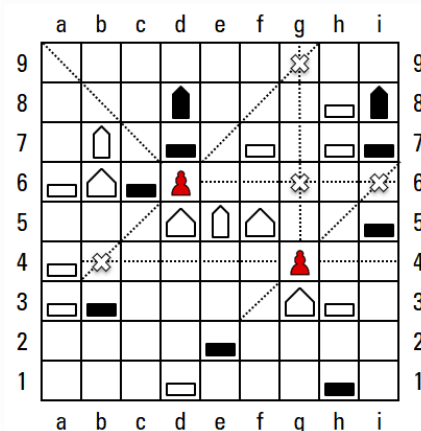


Lo sguardo di ciascuno degli architetti può spingersi, dalla casella in cui si trova, attraverso tutte le caselle libere che incontra lungo le otto direzioni ortogonali e diagonali. Lo sguardo si arresta necessariamente al primo ostacolo incontrato (una casella occupata o il bordo del tavoliere). Un architetto non può pertanto "vedere" il territorio che si trova oltre le caselle occupate.

Nell'esempio qui sopra vediamo che alla loro prima mossa il Nero ed il Bianco hanno posizionato gli architetti nelle caselle f2 e d6. Le caselle sulle quali si spinge il loro sguardo sono quelle attraversate dalle linee tratteggiate ("linee di visione"). I punti di intersezione fra le linee di

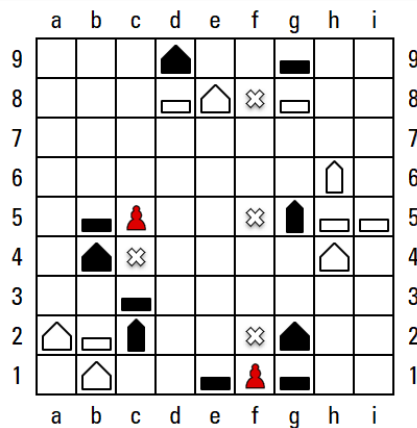
visione degli architetti identificano i "lotti edificabili", cioè le caselle su cui è possibile costruire un edificio. Nell'esempio tali caselle sono contrassegnate da una crocetta. Se gli architetti si trovano sulla stessa linea e senza edifici fra loro, tutte le caselle che li separano sono "lotti edificabili".

All'inizio del gioco il tavoliere è ancora disabitato ed i punti di intersezione fra le linee di visione sono molti. Man mano che il tavoliere si riempie di edifici, tali punti diventano più rari. Nell'esempio qui sotto vediamo una situazione in cui già molti edifici sono stati costruiti e le linee di visione degli architetti si incontrano in soli quattro punti.



Tutti gli edifici ortogonalmente connessi costituiscono un "quartiere". All'interno di un quartiere tutti gli edifici dello stesso colore, ortogonalmente connessi, sono considerati un "blocco". Gli

edifici diagonalmente adiacenti non sono connessi e non possono costituire un blocco. Ogni quartiere può essere costituito da non più di due blocchi: uno per giocatore. Quando si costruisce un edificio si deve pertanto tener conto di queste regole. Non è ad esempio consentito costruire un edificio in modo da unire due quartieri in un unico quartiere con più di due blocchi.



Nell'esempio qui sopra il Bianco, che è di turno, non può costruire in f8, in f5 o in c4. La costruzione di un edificio bianco in queste caselle porterebbe infatti alla creazione di quartieri non validi (costituiti da più di due blocchi). L'unica costruzione valida per il Bianco è quella in f2, che va a creare un quartiere costituito da due blocchi (f2/g1-g2): il quartiere in e1 rimane comunque a sé stante.

Non è consentito costruire un palazzo ortogonalmente adiacente ad un altro palazzo, di qualsiasi colore. Allo stesso modo, non è consentito costruire una torre ortogonalmente adiacente ad un'altra torre, di qualsiasi colore. La costruzione di case non ha invece questo tipo di restrizione.

Dopo la prima mossa del Nero e del Bianco e la costruzione del primo edificio, la mossa del giocatore di turno è sempre costituita dalle seguenti fasi: a) riposizionamento di un architetto. Uno dei due architetti può essere riposizionato in una qualsiasi casella non occupata del tavoliere. Questa fase non è obbligatoria; b) costruzione di un edificio (con le regole e le limitazioni

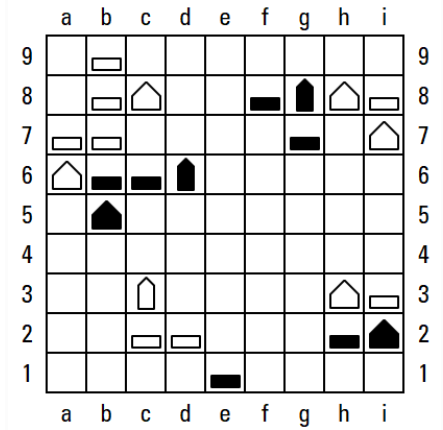
sopra descritte). È consentito riposizionare un architetto (durante la prima fase della mossa) solo se nella seconda fase è poi possibile costruire un edificio; se ciò non fosse possibile sarebbe invece obbligatorio lasciare gli architetti nella loro posizione e saltare il turno. È consentito saltare il turno anche quando non si hanno più a disposizione edifici adatti al posizionamento sul tavoliere. Non è mai consentito saltare il turno volontariamente, se esistono mosse legali a disposizione.

Il gioco termina non appena entrambi i giocatori sono costretti a saltare il turno consecutivamente. Si procede quindi al calcolo del punteggio. Vengono conteggiati solo i quartieri che contengono edifici di entrambi i giocatori; i quartieri monocolori o gli edifici isolati non danno punti. Per i quartieri con due blocchi solo il giocatore che ha contribuito con il più alto valore totale degli edifici ottiene i punti vittoria corrispondenti, mentre i valori dell'altro giocatore non vengono considerati.

I valori degli edifici sono i seguenti: casa → un punto; palazzo → due punti; torre → tre punti. In caso di parità i punti vengono assegnati al giocatore che ha posizionato gli edifici di maggiore valore; per determinarlo, i giocatori confrontano il numero di torri, palazzi e poi case, in quest'ordine. Se questo non risolve la parità, nessuno dei due giocatori ottiene punti vittoria.

Nell'esempio del diagramma in alto a destra: in alto a sinistra c'è un quartiere con due blocchi. Il Bianco conteggia 4 case e 2 palazzi (8 punti) ed il Nero 2 case, 1 palazzo e 1 torre (7 punti). Il Bianco ottiene 8 punti vittoria, il Nero nessuno; in alto a destra il Bianco conteggia 1 casa e 2 palazzi (5 punti) ed il Nero 2 case e 1 torre (5 punti). Il Nero ottiene 5 punti vittoria (ha posizionato la torre) ed il Bianco nessuno; in basso a destra sia il Bianco che il Nero conteggiano 1 casa e 1 palazzo. Nessun giocatore ottiene punti vittoria; i quartieri monocolori in basso a

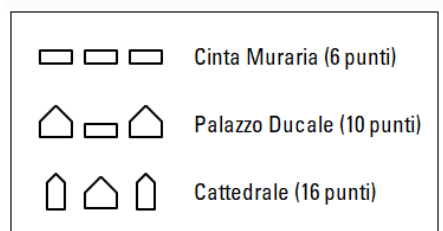
sinistra non vengono considerati.



Quando tutti i quartieri sono stati valutati, il giocatore con il punteggio totale più alto vince la partita. In caso di parità prevalgono gli edifici di maggiore valore che sono stati conteggiati. Una partita può anche finire in parità.

Variante Monumenti

In questa variante i monumenti sono gruppi costituiti da tre edifici standard collegati orizzontalmente o verticalmente su un'unica linea. Tre case formano una cinta muraria (che assegna 6 punti); un palazzo, una casa ed un palazzo formano un palazzo ducale (10 punti); una torre, un palazzo e una torre formano una cattedrale (16 punti). Può essere conteggiato un solo monumento per blocco. In caso di parità prevalgono i monumenti di maggior valore.



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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina www.pergioco.net/urbino.html.

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