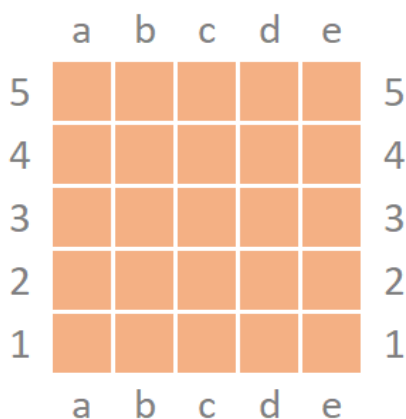


# Astratti PerGioco

Newsletter #88 | 14 febbraio 2025 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)



## Teeko



Il gioco fu ideato da John Scarne nel 1937 con il nome di Teko. Nel 1952 venne pubblicata una nuova edizione con il nome Teeko. Sembra che il nome derivi dalla combinazione di lettere prese da altri giochi: la T da Tic-tac-toe, le E da Chess e Checkers, la K da Checkers e la O da Bingo.

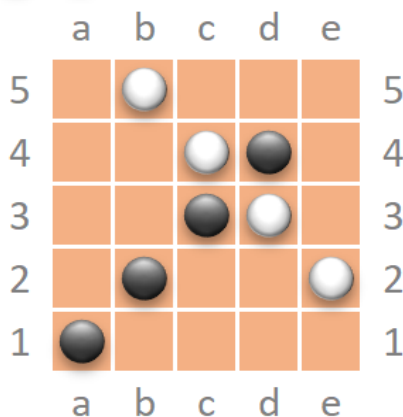
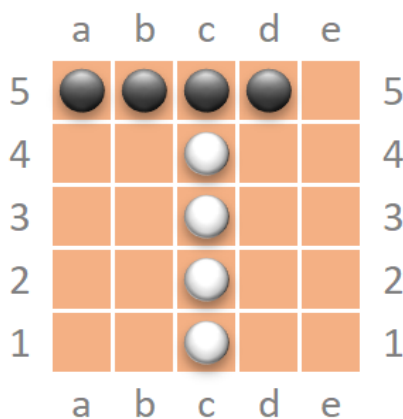
Si tratta di un gioco di allineamento e di configurazione: ciò significa che per vincere è possibile realizzare allineamenti o particolari configurazioni di pedine del proprio colore.

Il gioco è composto da un tavoliere di venticinque caselle quadrate (cinque per lato) e da otto pedine (quattro bianche e quattro nere).

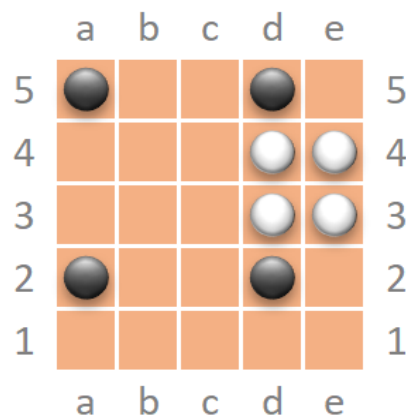
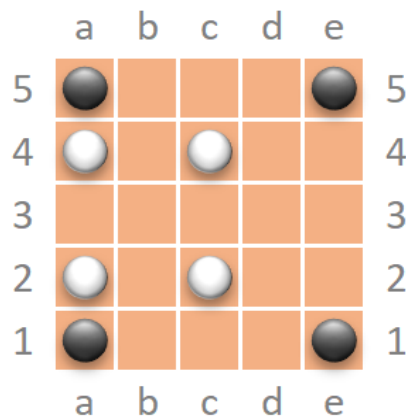
La posizione iniziale è quella riprodotta in alto (tavoliere vuoto). Inizia il Nero. Durante la fase di posizionamento ciascun giocatore, a turno, colloca una nuova pedina del

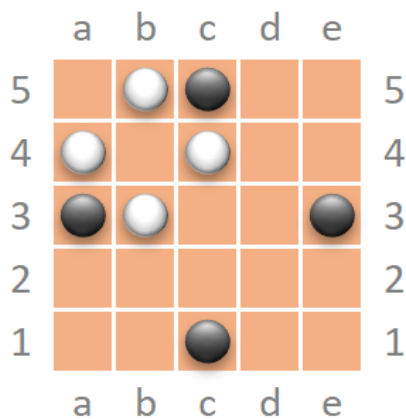
proprio colore in una casella libera del tavoliere. In questa fase non è possibile muovere le pedine. Vince la partita il giocatore che in questa fase riesce a formare per primo con le proprie pedine una delle configurazioni vincenti: una fila ininterrotta di quattro pedine in orizzontale, verticale o diagonale, un quadrato 5x5, 4x4, 3x3 o 2x2.

Nelle figure che seguono sono riprodotti alcuni esempi di allineamenti vincenti: a5-b5-c5-d5 e c4-c3-c2-c1 nella prima, a1-b2-c3-d4 e b5-c4-d3-e2 nella seconda.

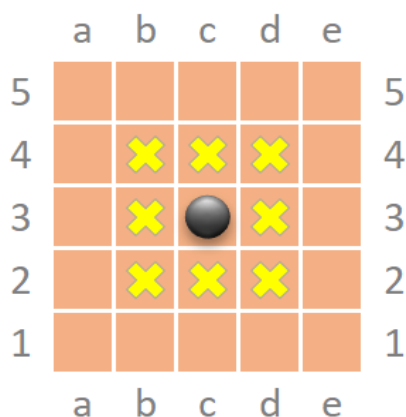


Nelle figure successive sono raffigurate alcune ulteriori configurazioni vincenti: a5-e5-e1-a1 e a4-c4-c2-a2 nella prima, a5-d5-d2-a2 e d4-e4-e3-d3 nella seconda, a4-b5-c4-b3 e a3-c5-e3-c1 nella terza.

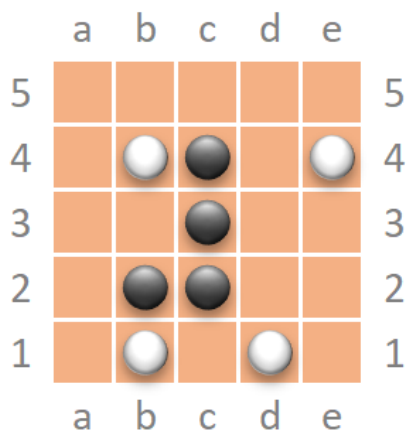




Se nessun giocatore è riuscito a vincere la partita durante la prima fase, ha inizio la fase di movimento. In questa fase il giocatore di turno deve muovere una propria pedina in una casella ortogonalmente o diagonalmente adiacente. Nell'esempio qui sotto il Nero può muovere la propria pedina c3 in una delle caselle contrassegnate da una crocetta.

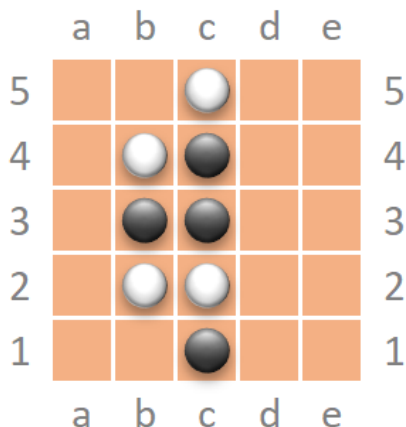


Anche in questa fase vince la partita il giocatore che riesce a formare per primo uno degli allineamenti o una delle configurazioni vincenti.



Nell'esempio qui sopra il Nero, che è di turno, può vincere la partita

muovendo da c4 a b3 oppure da b2 a c1.



Nell'esempio qui sopra il Bianco, che è di turno, può muovere c5-d4 e minacciare la vittoria con la successiva mossa c2-d2. Non può muovere subito c2-d2 perché il Nero vincerebbe con b3-c2. La partita termina in parità se, nella seconda fase, dopo venticinque mosse del Bianco e del Nero nessuno è riuscito ad ottenere una configurazione vincente. In questo gioco non esiste la cattura.

### Le principali varianti

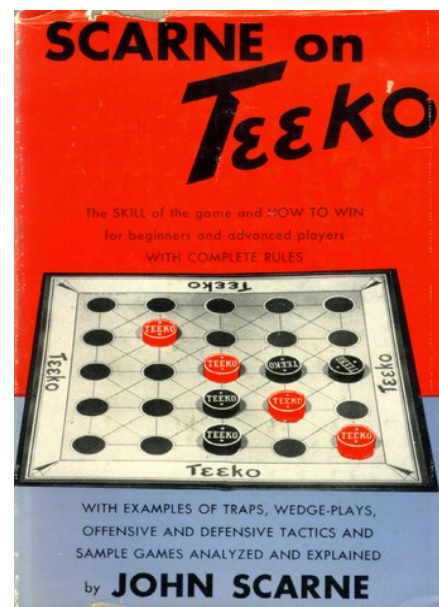
**Variante Junior.** In questa variante nella fase di movimento sono valide soltanto le mosse ortogonali.

**Variante Avanzata.** In questa variante non è ammesso realizzare una configurazione vincente durante la fase di posizionamento.

**Variante Rombo.** In questa variante si può vincere formando un quadrato con le proprie pedine nelle caselle a3, c5, e3, c1, ma non con rombi più piccoli.

**Variante senza Rombi.** In questa variante non è possibile vincere realizzando rombi di alcun tipo, inclusi quelli mostrati nella figura in alto a sinistra in questa pagina.

**Variante Torneo.** In questa variante si giocano più partite e vince il giocatore che per primo ottiene venti punti. Il punteggio delle configurazioni vincenti è il seguente: quadrato 4x4: un punto; quadrato 3x3: due punti; quadrato 2x2: tre punti; quattro in fila: quattro punti; quadrato 5x5: cinque punti.



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

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

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





Jean-Louis Cazaux  
20 gennaio alle ore 10:00 · 🌐

In the category of books presenting games in a broad way, with all details, and a handy format, the recent two volumes "Il manuale dei giochi di tavoliere" by [Marino Carpiignano](#) are the new reference.

With about 500 games described and illustrated with 1600 diagrams, from Antiquity to nowadays, from all civilisations of the world, they supercede previous references which remain excellent books. In English the wonderful "Board and Table Games from Many Civilizations" by R.C.Bell (1960,69) and "The Oxford History of Board Games" by D. Parlett (1999); in French the precious and formidable "Dictionnaire des Jeux de société", extracted from a much larger book from J.M. Lhôte (1996); in Spanish "El mundo en juegos" by Oriol Comas i Coma (2005).

With Carpiignano the new reference is right here and it is written in Italian.

Questa opera è un lavoro fantastico.

Nella categoria dei libri che presentano giochi in maniera ampia, con tutti i dettagli, e un pratico formato, i recenti due volumi "Il manuale dei giochi di tavoliere" di [Marino Carpiignano](#) sono il nuovo riferimento.

Con circa 500 giochi descritti e illustrati con 1600 diagrammi, dall'Antichità ai giorni nostri, da tutte le civiltà del mondo, superano precedenti riferimenti che restano libri eccellenti. In inglese i meravigliosi "Giochi da tavolo e da tavolo da molte civiltà" di R.C.Bell (1960,69) e "The Oxford History of Board Games" di D. Parlett (1999); in francese il prezioso e formidabile "Dictionnaire des Jeux de société", estratto da un libro molto più grande di J.M. Lhôte (1996); in spagnolo "El mundo en juegos" di Oriol Comas i Coma (2005).

Con Carpiignano il nuovo riferimento è proprio qui ed è scritto in italiano.

Questa opera è un lavoro fantastico.

🌐 Nascondi l'originale · Valuta questa traduzione



Pubblicazioni  
disponibili su Amazon.it

