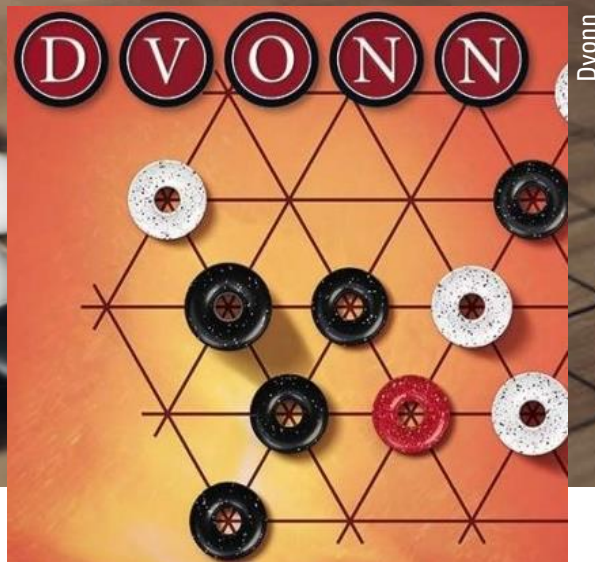
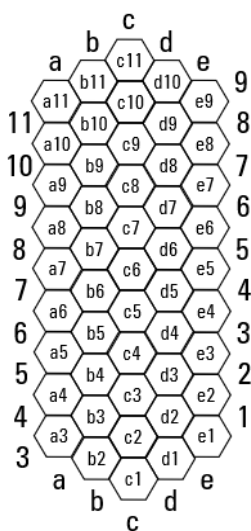


Astratti PerGioco

Newsletter #48 | 14 luglio 2023 | www.pergioco.net



Dvonn

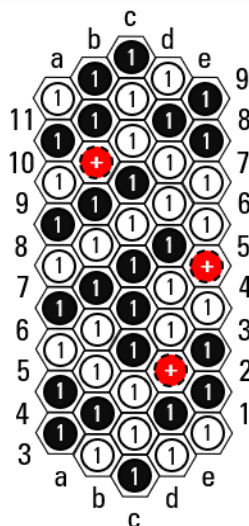


Dvonn viene ideato da Kris Burm nel 2001 e fa parte del Progetto Gipf, un sistema che permette di collegare tra loro molti giochi diversi: Gipf (1997), Zèrtz (1999), Dvonn, Yinsh (2003), Pünct (2005), Tzaar (2007), Lyngk (2017); inizialmente fa parte del progetto anche Tamsk (1998), poi sostituito.

Il gioco è composto da un tavoliere formato da 49 caselle esagonali e da 49 pedine (23 bianche, 23 nere, 3 rosse). Le pedine rosse sono dette "dvonn".

La posizione iniziale è quella riprodotta nella figura in alto (tavoliere vuoto). Inizia il Bianco. Il gioco si svolge in due fasi: posizionamento e movimento. Durante le prime mosse della fase di posizionamento vengono collocate le pedine "dvonn" in tre diverse

caselle libere del tavoliere: il Bianco colloca la prima pedina rossa, poi il Nero colloca la seconda pedina rossa ed infine il Bianco colloca l'ultima pedina rossa. Successivamente i giocatori, a turno e a partire dal Nero, collocano una pedina del loro colore in una qualsiasi casella libera del tavoliere. Quando tutte le pedine sono state collocate, inizia la fase di movimento.



Qui sopra vediamo un esempio di come si può presentare il tavoliere al termine della fase di posizionamento. In questa pagina ciascuna pila è rappresentata dalla sola pedina in cima alla stessa, e da un numero che indica da quante pedine è formata. Le pile contenenti un pezzo dvonn sono contrassegnate dal numero di colore rosso e dal segno "+".

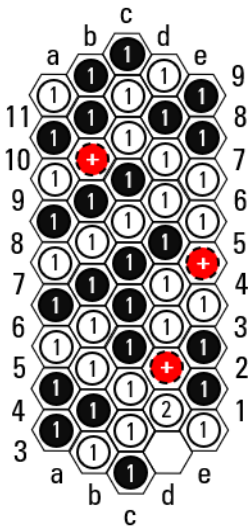
Anche nella fase di movimento il

primo a giocare è il Bianco. La mossa consiste nel muovere una pedina del proprio colore o una pila di pedine che abbia in cima una pedina del proprio colore. Le pedine o le pile possono muoversi in una qualsiasi direzione, solo in linea retta e senza cambi di direzione, di un numero di caselle uguale al numero di pedine (di qualsiasi colore) di cui è composta la pila. Una singola pedina può muoversi di una sola casella in qualsiasi direzione. Le caselle attraversate possono essere occupate o vuote, ma la casella di arrivo deve essere occupata da una pedina o da una pila di qualsiasi colore: non è mai consentito muovere in una casella vuota. Quando si muovono le pile, non è consentito dividerle: l'intera pila deve essere prelevata e depositata nella casella di arrivo; la casella di partenza deve pertanto rimanere vuota.

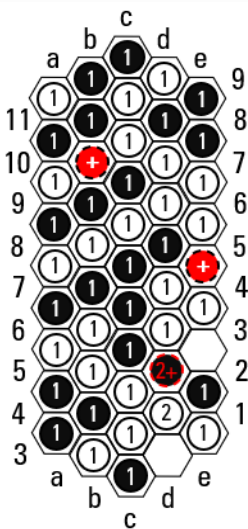
Non è inoltre consentito muovere pedine o pile di pedine che siano circondate da sei caselle occupate. All'inizio della partita è quindi possibile muovere soltanto pedine che si trovano sul bordo del tavoliere; le pedine non posizionate sul bordo rimangono bloccate finché non abbiano almeno una casella libera adiacente.

Una pedina rossa (dvonn) non può essere spostata, ma pedine o pile possono muoversi sopra di essa. Quando una pedina rossa fa parte di una pila, è consentito muovere la

pila stessa, con le stesse regole sopra descritte.



Nell'esempio qui sopra il Bianco ha prelevato la sua pedina in d1 e l'ha depositata nella casella d2: ora la casella d1 è vuota e la casella d2 contiene una pila di due pedine, controllata dal Bianco. La pila in d2 non è più circondata da sole caselle occupate (la casella d1 ora è libera) e potrà pertanto muovere in un turno successivo: le possibili opzioni sono d2-d4, d2-b4 e d2-b2.



Nell'esempio qui sopra il Nero ha appena mosso da e3 a d3: la pila che si è formata in d3, contenente una pedina rossa, potrà muovere in un turno successivo in d5, b5 oppure b3. Al termine di ciascuna mossa vengono rimosse tutte le pedine o le pile che non sono in contatto con almeno una pedina rossa o una pila contenente una pedina rossa.

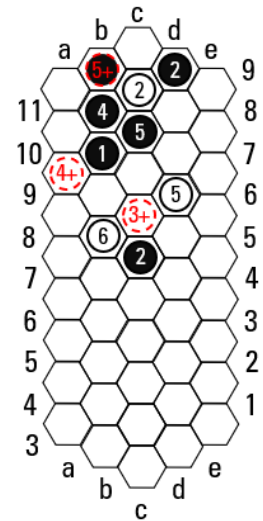
Essere in contatto con una pedina rossa significa che esiste un collegamento diretto o attraverso una catena di altri pezzi ad almeno una delle pedine d'vonn. I pezzi isolati, o i gruppi di pezzi isolati, non più in contatto con una pedina d'vonn al termine di una mossa (effettuata da un qualsiasi giocatore), vengono immediatamente rimossi dal gioco, senza essere restituiti al loro proprietario. Per effetto di questa regola, tutti i pezzi d'vonn rimangono in gioco fino al termine della partita.



Nell'esempio qui sopra è il turno del Bianco, che decide di muovere b5-b6, formando in b6 una pila di quattro pedine. Per effetto di questa mossa si forma un gruppo isolato nella parte bassa del tavolo. Questo gruppo rimane in gioco, perché è connesso alla pedina rossa contenuta nella pila in d3. Se successivamente il Nero dovesse muovere da d3 a d6 il gruppo isolato in basso non sarebbe più connesso ad una pedina rossa e tutte le pedine che lo compongono verrebbero completamente rimosse dal tavolo.

Nell'esempio in alto a destra vediamo un'altra situazione di gioco. Il Bianco sembra essere in vantaggio, perché la somma delle pedine che formano le sue pile è 20 (2+4+6+3+5), contro le 19 del Nero (5+4+1+5+2+2). Ma tocca al Bianco, che ha una sola mossa legale disponibile: c7-c10. L'esito di questa mossa è il seguente: in c10 si forma

una pila bianca di cinque pedine, ma le pile in b7, c6 e d7, non più connesse ad una pedina "d'vonn", vengono rimosse dal tavolo. Il Bianco non ha più mosse disponibili e quindi il Nero potrà muovere b9-a9 e poi d10-b10, vincendo 21 a 5.



In questo gioco è sempre obbligatorio muovere, se ci sono mosse disponibili; il giocatore che non ha mosse legali deve invece passare. Il gioco prosegue finché sono disponibili mosse legali per almeno uno dei giocatori. Quando i giocatori devono entrambi passare, la partita ha termine e si procede al conteggio dei punti. Per determinare il vincitore, ogni giocatore mette tutte le sue pedine e le pile che controlla una sopra l'altra, in modo da formare un'unica pila; il giocatore con la pila più alta vince la partita, indipendentemente dal colore dei pezzi che compongono la sua pila. Se i giocatori terminano la partita con pile della stessa altezza, la partita termina in parità.

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

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

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