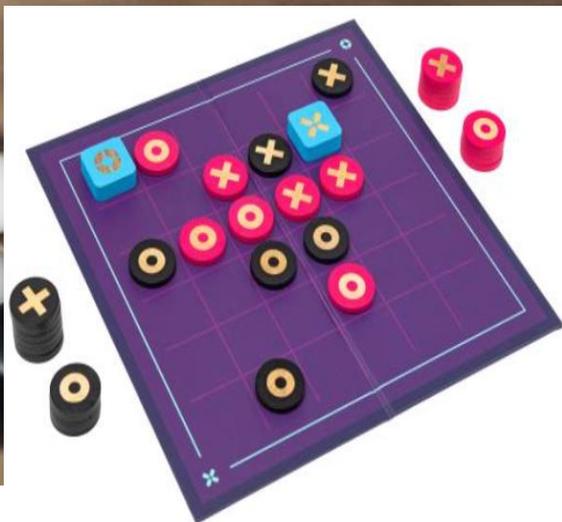
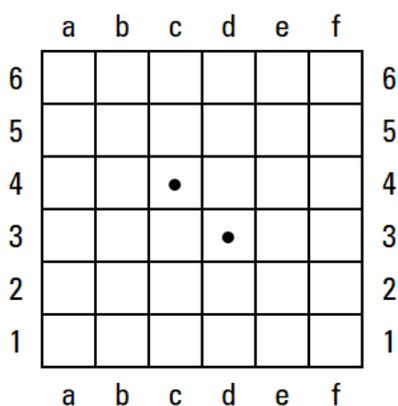


# Astratti PerGioco



Newsletter #65 | 15 marzo 2024 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

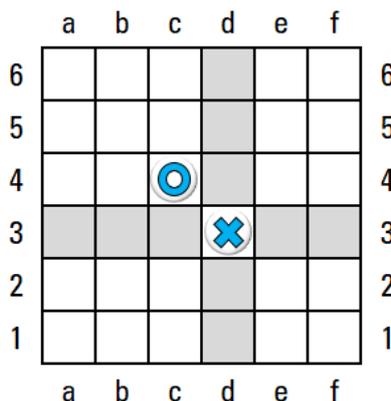
## Oxono e Oxxo



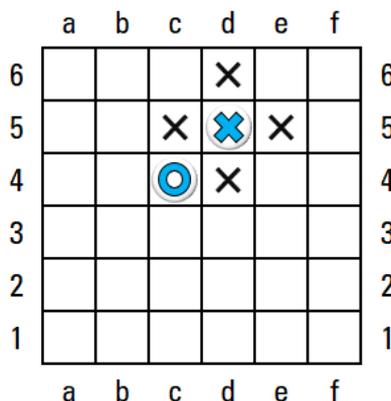
Oxono è un gioco ideato da Jérémý Partinico nel 2024 ed è composto da un tavoliere 6x6, da sedici pedine bianche (otto con il simbolo "X" e otto con il simbolo "O"), da sedici pedine nere (otto con il simbolo "X" e otto con il simbolo "O"), e da due pedine neutre, dette "totem" (una con il simbolo "X" ed una con il simbolo "O").

All'inizio della partita si collocano a caso i totem nelle due caselle c4 e d3. Il giocatore di turno, a partire dal Bianco, deve effettuare le seguenti azioni: a) muovere uno dei totem di un numero qualsiasi di caselle, lungo una direzione orizzontale o verticale, senza saltare, transitare o arrestarsi su caselle occupate (da pedine di qualsiasi tipo o da totem); b) collocare in una delle caselle libere ortogonalmente adiacenti al totem appena giocato una delle proprie pedine con lo stesso simbolo del totem stesso.

Quando un totem è circondato ortogonalmente da altri pezzi, potrà comunque muovere, con le modalità che descriveremo successivamente.

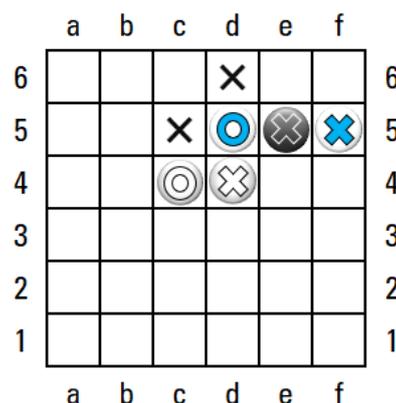
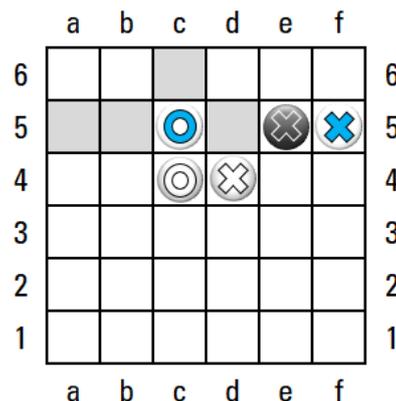


Nell'esempio qui sopra il Bianco può muovere il totem "X" in una delle caselle grigie. Se lo muove in d5, potrà poi collocare una delle proprie pedine "X" in d6, c5, d4 o e5 (vd. figura in basso).



Nell'esempio del diagramma seguente sono evidenziate in grigio le caselle raggiungibili dal totem

"O". Nel diagramma successivo sono contrassegnate con una crocetta le caselle in cui il Nero potrà giocare una sua pedina "O" dopo c5-d5.



Il totem ortogonalmente circondato da altre pedine (bianche, nere o neutre) può saltare orizzontalmente o verticalmente una pedina o una serie di pedine ed arrestarsi nella prima casella libera dopo le pedine appena saltate.

Nell'esempio mostrato nel diagramma qui sotto il totem "O" in

e4, ortogonalmente circondato da quattro pedine, può saltare in una delle caselle grigie (b4, e6, e2) ed il successivo posizionamento di una pedina "0" da parte del giocatore di turno potrà essere effettuato su una delle caselle contrassegnate da una crocetta (b3, a4, b5 o d6, f6, o f2, e1, d2).

	a	b	c	d	e	f	
6				X		X	6
5		X	X		X	X	5
4	X		X	X	0	0	4
3		X			0	0	3
2				X		X	2
1					X		1
	a	b	c	d	e	f	

Quando un totem circondato salta in un'altra casella ortogonalmente circondata, il successivo posizionamento della pedina con lo stesso simbolo può essere effettuato su una qualsiasi casella libera del tavoliere.

Quando un totem è circondato, ma tutte le caselle sulla stessa riga e sulla stessa colonna sono occupate, allora lo spostamento della pedina neutra può avvenire in una qualsiasi casella libera del tavoliere. Se anche tale casella è ortogonalmente circondata, il successivo posizionamento della pedina con lo stesso simbolo può essere effettuato su una qualsiasi casella libera del tavoliere.

In questo gioco non è possibile "passare" o rinunciare anche solo parzialmente alla mossa. È pertanto consentito muovere un totem solo se si dispone ancora di almeno una pedina con lo stesso simbolo.

La partita termina non appena un giocatore riesce a realizzare, con la pedina giocata, un allineamento ininterrotto orizzontale o verticale di quattro pedine dello stesso colore o di quattro pedine con lo stesso simbolo. Le pedine neutre non possono far parte di allineamenti vincenti. Se entrambi i giocatori hanno giocato tutte le loro pedine

senza riuscire a realizzare un allineamento vincente, allora la partita termina in parità.



### Oxoxo

		form		
	a	b	c	d
4		0	X	
3				
2				
1		0	X	
	a	b	c	d
		color		

Oxoxo, noto anche come "Forma e Colore", è un gioco ideato da Francesco Rotta nel 1999 e si sviluppa su un tavoliere 4x4 con otto pedine a disposizione di ciascun giocatore. Il giocatore che ha davanti a sé la scritta "form" gioca con le pedine quadrate e vince allineando ortogonalmente o diagonalmente quattro simboli della stessa forma, a prescindere dal loro colore e dalla forma delle pedine. Il giocatore che ha davanti a sé la scritta "color" gioca con le pedine tonde e vince allineando ortogonalmente o diagonalmente quattro simboli dello stesso colore, a prescindere dalla loro forma e dalla forma delle pedine.

Le pedine quadrate hanno un cerchio chiaro da un verso ed una croce scura dall'altro; le pedine tonde hanno un cerchio scuro da un verso ed una croce chiara dall'altro. Inizia a giocare il giocatore con le pedine quadrate. All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Il giocatore di turno può effettuare una

delle seguenti mosse alternative:

- collocare una nuova pedina su una casella vuota del tavoliere;
- girare (o ribaltare) una propria pedina già presente sul tavoliere.

Quando un giocatore ha collocato tutte le sue pedine sul tavoliere può soltanto effettuare mosse di tipo b). Vince il primo giocatore che ottiene il suo obiettivo. Il giocatore che realizza contemporaneamente anche l'obiettivo dell'avversario perde la partita.

		form		
	a	b	c	d
4				
3	0	X	0	0
2				
1	0	0	0	0
	a	b	c	d
		color		

Qui sopra sono raffigurati due allineamenti vincenti. Il primo (in a3-b3-c3-d3) è vincente per il giocatore "color" (quattro simboli chiari); il secondo (in a1-b1-c1-d1) è vincente per il giocatore "form" (quattro cerchi).



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

Per approfondire la conoscenza dei giochi consulta le pagine [www.pergioco.net/oxoxo.html](http://www.pergioco.net/oxoxo.html) e [www.pergioco.net/oxxo.html](http://www.pergioco.net/oxxo.html).

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