

Astratti PerGioco



Veletas

Newsletter #82 | 15 novembre 2024 | www.pergioco.net

Veletas

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
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	

Veletas è un gioco del 2013 di Luis Bolaños Mures e si ispira ad Amazzoni di Walter Zamkaskas (1988). Il gioco si sviluppa su un tavoliere 10x10 inizialmente vuoto. Ogni giocatore ha a disposizione cinquanta pedine del proprio colore (bianco o nero), e vi sono sette pedine rosse (neutre, dette "tiratori") in una riserva comune accessibile ad entrambi i giocatori.

Il Nero inizia posizionando tre tiratori e una pedina nera su quattro caselle vuote. Il secondo giocatore decide chi continuerà con le pedine nere e chi con le bianche. Il Bianco, quindi, colloca i quattro tiratori rimanenti e una pedina bianca su altre cinque caselle vuote. In questo primo turno, nessuno dei due giocatori può collocare tiratori sulle caselle perimetrali del tavoliere; questa restrizione non si applica al resto della partita.

Successivamente i giocatori si alternano, iniziando dal Nero. Il turno di ciascun giocatore è composto da due fasi, una facoltativa e l'altra obbligatoria:

a) Muovere un tiratore (azione facoltativa). Il movimento del tiratore corrisponde a quello della regina nel gioco degli Scacchi: può quindi muovere lungo la colonna, la traversa o la diagonale, che passano per la sua casella di partenza, senza limiti nel numero di caselle che può percorrere. Non può occupare una casella già occupata, né può scavalcare pedine bianche o nere. Può però scavalcare pedine rosse (tiratori);

b) Sparare (azione obbligatoria). Al termine della prima fase il giocatore di turno deve "sparare" dalla casella che ha raggiunto, in qualsiasi direzione, di un qualsiasi numero di caselle, sempre senza scavalcare né occupare caselle occupate da pedine di colore bianco o nero. L'azione consiste nel collocare una pedina del proprio colore nella casella raggiunta dallo "sparo". Se la prima fase (facoltativa) non è stata svolta, lo sparo si effettua da un qualsiasi tiratore (non conquistato) sul tavoliere.

Dopo la seconda fase del turno ciascun tiratore intrappolato (senza possibilità di muoversi), che non sia stato precedentemente conquistato, viene assegnato al giocatore che possiede il più grande gruppo di pedine ortogonalmente connesse,

adiacente in senso ortogonale a quel tiratore. Se non ci sono gruppi ortogonalmente adiacenti o se i gruppi più grandi di ciascun colore sono della stessa dimensione, il tiratore viene conquistato dall'avversario. Generalmente i tiratori conquistati vengono contrassegnati da una pedina del colore corrispondente, posizionata sopra di essi. Questi tiratori non subiscono variazioni per il resto della partita. I tiratori intrappolati possono anche trovarsi sul bordo del tavoliere.

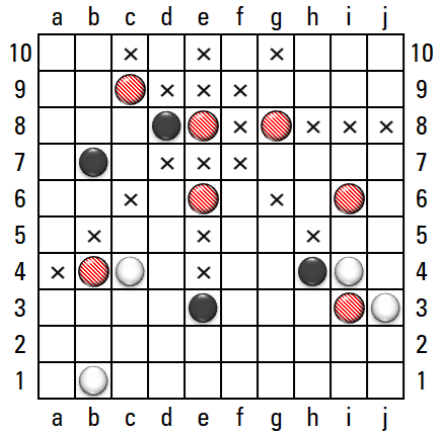
È necessario precisare che i tiratori non ancora conquistati possono muovere o sparare anche sopra tiratori già conquistati. I tiratori già conquistati, invece, non possono muovere né sparare.

La partita termina quando un giocatore conquista almeno quattro tiratori, aggiudicandosi così la vittoria. Non sono previsti pareggi.

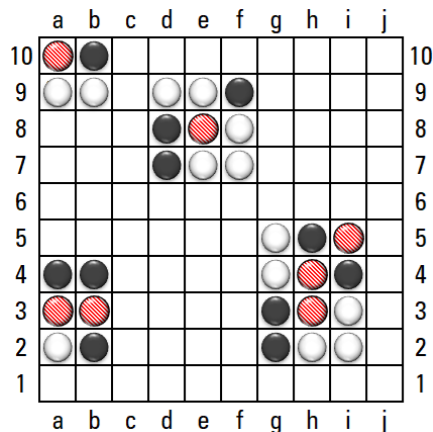
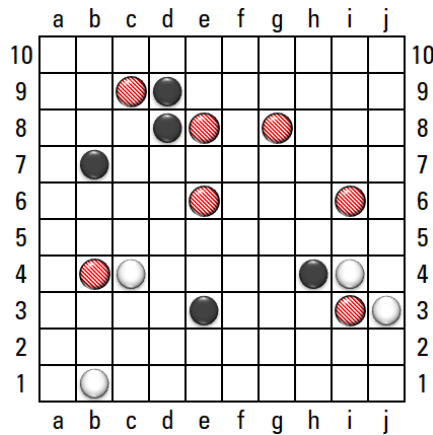
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	
10					⊗						10
9			⊗		⊗					⊗	9
8				⊗	⊗		⊗		⊗		8
7		⊗			⊗			⊗			7
6			⊗		⊗		⊗		⊗		6
5				⊗	⊗	⊗					5
4		⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	⊗	4
3				⊗	⊗				⊗	⊗	3
2			⊗								2
1	⊗								⊗		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	

Nell'esempio qui sopra supponiamo

che il giocatore di turno (il Nero) voglia muovere il tiratore e4. Tutte le caselle raggiungibili sono contrassegnate da una crocetta. Il giocatore muove in e8: nella figura seguente sono contrassegnate con una crocetta tutte le caselle in cui il giocatore può collocare una propria pedina nella seconda fase del proprio turno.

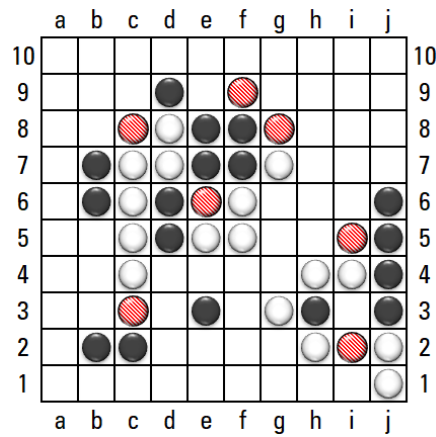


Al termine della mossa e4-e8/d9 la nuova situazione sul tavoliere è quella riprodotta qui sotto.

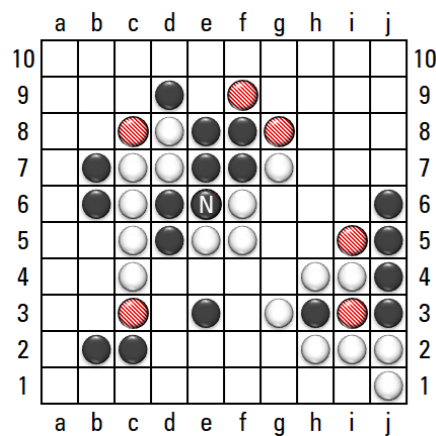


Nell'esempio qui sopra i tiratori a10, e8 ed h3 sono intrappolati; non lo sono invece i tiratori a3 ed h4, che possono muoversi scavalcando i

tiratori adiacenti in b3 ed i5.



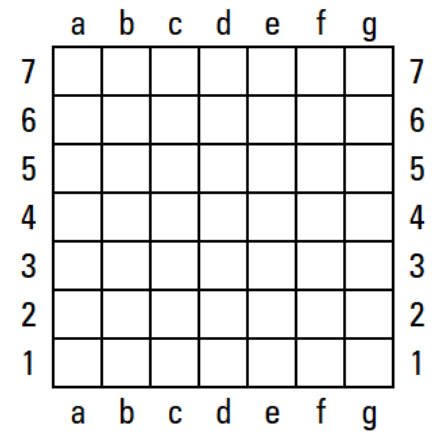
Nell'esempio qui sopra, al termine della mossa del Nero, il tiratore e6 risulta intrappolato. Il tiratore viene assegnato al Nero, perché il gruppo ortogonalmente adiacente più numeroso è il suo (e7-f7-f8-e8). Si noti che gruppo bianco tra d8 e c4 non è rilevante perché non è ortogonalmente adiacente alla casella e6. Si noti anche che la pedina g7 non è ortogonalmente connessa al gruppo e5-f5-f6.



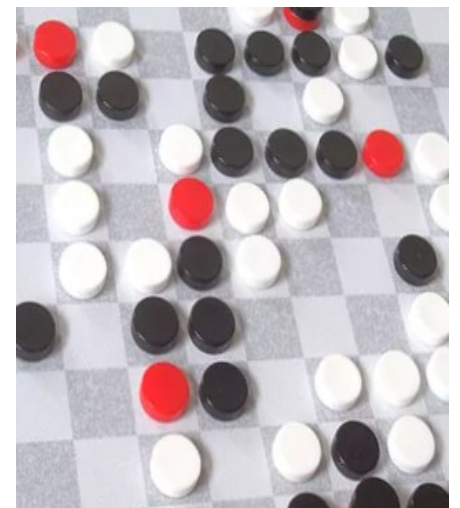
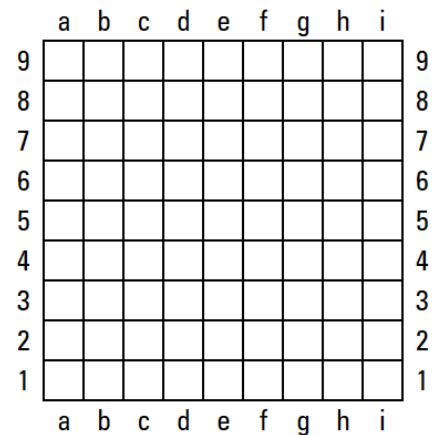
Nell'esempio qui sopra, al termine della mossa del Bianco, il tiratore i3 risulta intrappolato. In questo caso i gruppi adiacenti (h3-h4-h5-h6 e h2-i2-j2-j1) sono equivalenti ed il tiratore viene pertanto assegnato all'avversario (il Nero).

Varianti

Tavoliere 7x7. In questa variante si utilizzano solo tre tiratori: il Nero ne colloca uno al primo turno ed il Bianco colloca gli altri due. Vince il primo giocatore che conquista due tiratori.



Tavoliere 9x9. In questa variante si utilizzano solo cinque tiratori: il Nero ne colloca due al primo turno ed il Bianco colloca gli altri tre. Vince il primo giocatore che ne conquista tre.



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/veletas.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

