

Astratti PerGioco

Newsletter #46 | 16 giugno 2023 | www.pergioco.net

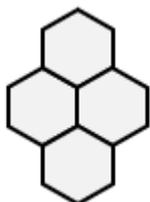
Battle Sheep

Battle Sheep



Il gioco viene ideato da Francesco Rotta nel 2010 e distribuito con il nome di "Splits". Solo successivamente viene ambientato e commercializzato con il nome di Battle Sheep.

Ciascun giocatore dispone di sedici pedine e di quattro piattaforme. Ciascuna piattaforma è composta da quattro caselle esagonali, come nella figura qui sotto.

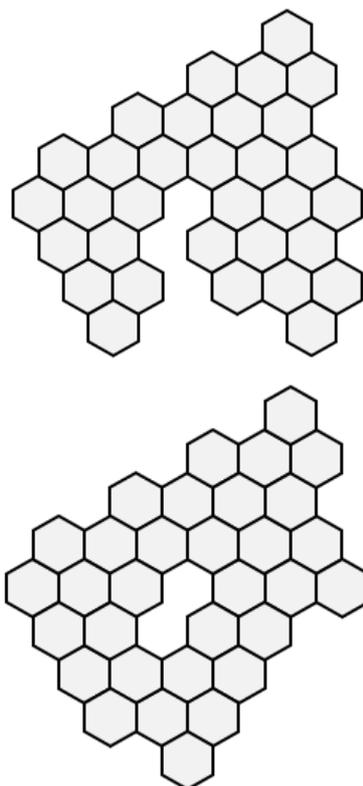


Il gioco si sviluppa su un tavoliere virtuale, formato da un numero imprecisato di caselle esagonali. Le piattaforme vengono collocate su un piano completamente vuoto, in modo da formare un "tavoliere" man mano che il gioco procede.

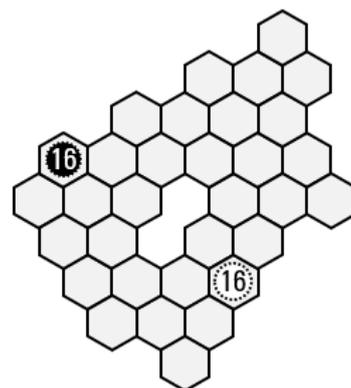
Nella prima fase i due giocatori, a

turno, collocano le piattaforme, in modo da formare il piano di gioco. Ciascuna piattaforma deve essere collocata in modo da essere adiacente ad almeno un'altra piattaforma precedentemente collocata da un qualsiasi giocatore. Al termine della fase di costruzione del piano di gioco le piattaforme devono formare un unico gruppo connesso. È possibile che il tavoliere presenti al suo interno degli spazi vuoti, e quindi inaccessibili, ma non è consentito che sia spezzato in due o più parti.

Nei diagrammi seguenti vediamo due delle possibili configurazioni del tavoliere al termine della prima fase.



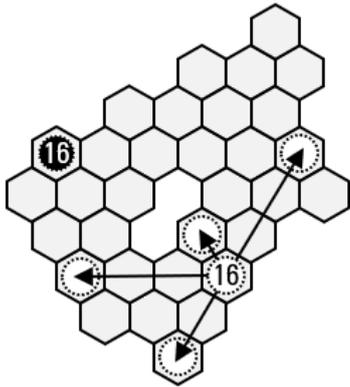
A questo punto i giocatori formano una pila con le loro sedici pedine e la collocano a turno in una qualsiasi casella sul bordo esterno del tavoliere, come nell'esempio riprodotto nel diagramma seguente.



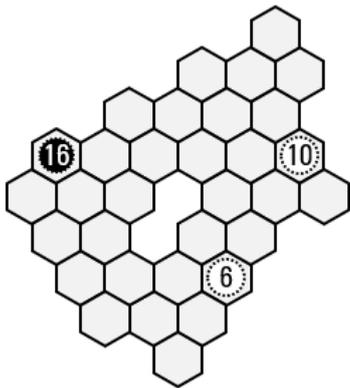
Inizia a muovere il giocatore che ha collocato per primo la propria pila di pedine. La mossa consiste nel prelevare da una pila del proprio colore un certo numero di pedine spostandole nell'ultima casella libera disponibile in una delle direzioni disponibili. La mossa consiste sostanzialmente nel dividere una propria pila di pedine in due pile separate (nella pila di partenza deve sempre rimanere almeno una pedina). Le pedine prelevate devono muovere in linea retta in una delle direzioni possibili, e devono arrestarsi, formando una nuova pila, nell'ultima casella libera che incontrano prima di un ostacolo (un'altra pedina o pila di qualsiasi colore, il bordo del tavoliere, una casella inaccessibile all'interno del tavoliere).

Nell'esempio che segue, il Bianco

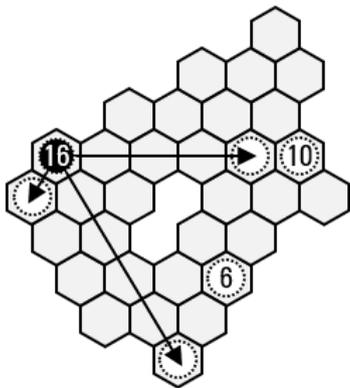
deve prelevare alcune pedine dall'unica pila che ha sul tavoliere e deve spostarle in una delle quattro caselle indicate.



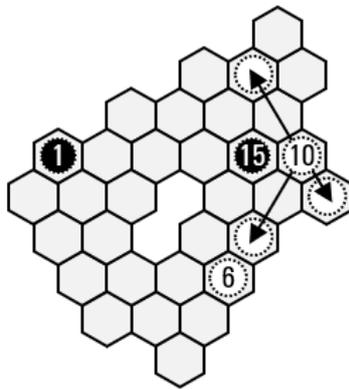
Si noti che le caselle inaccessibili al centro del tavoliere formano un ostacolo non transitabile. Supponiamo che il Bianco decida di prelevare dieci pedine, spostandole in direzione nord-est. La nuova situazione sul tavoliere è quella riprodotta nel diagramma qui sotto.



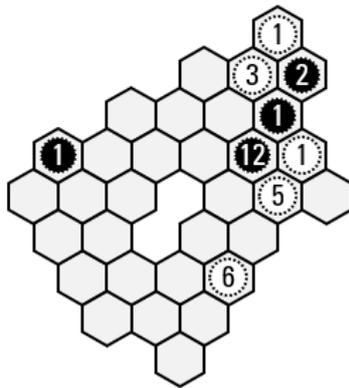
Proseguendo nell'esempio, il Nero ha ora solo tre mosse disponibili, riprodotte nel diagramma seguente.



Supponiamo che il Nero prelevi quindici pedine dalla sua pila e le sposti in direzione est, creando un ostacolo per la pedina bianca sul bordo orientale del tavoliere. Nel diagramma seguente vediamo le possibili mosse del Bianco per la pila composta da dieci pedine.

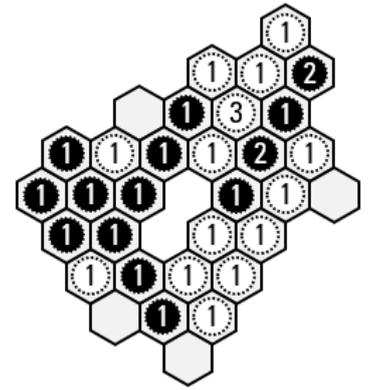


Il gioco prosegue in questo modo finché esistono mosse disponibili. Si noti che una pila composta da una sola pedina non può muovere in alcun modo e che una pila completamente circondata da altre pedine o da ostacoli non ha mosse legali. Nel diagramma seguente il Nero può muovere solo la pila composta da dodici pedine perché la pila da due pedine è bloccata e le pile composte da una sola pedina non possono muovere.



Il giocatore che ha mosse disponibili è obbligato a muovere; il giocatore che non ha mosse disponibili deve invece passare il turno all'avversario. Quando non vi sono più mosse legali per entrambi i giocatori, si procede al calcolo del punteggio: vince il giocatore che ha occupato il maggior numero di caselle sul tavoliere. In caso di parità, vince il giocatore con il gruppo di proprie pile o pedine più grande. Per gruppo si intende un insieme connesso di pezzi dello stesso colore. Nell'esempio riprodotto in alto a destra ciascun giocatore ha occupato quattordici caselle. In questo caso si controllano i gruppi connessi più grandi: il gruppo più

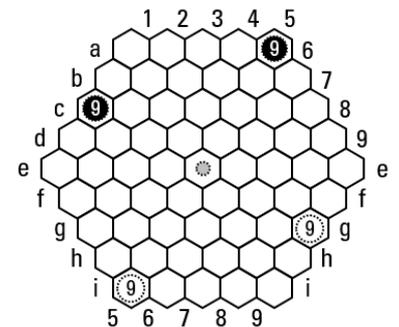
grande è quello del Nero, composto da dieci caselle. Il Nero vince la partita.



Varianti

Variante per 3 o 4 giocatori. In queste varianti non cambia il numero di piattaforme a disposizione di ciascun giocatore. Ne deriva che il gioco si sviluppa su un tavoliere di maggiori dimensioni.

Variante Sheeps & Plops. La variante, ideata da Marino Carpignano nel 2023, si sviluppa sul tavoliere riprodotto qui sotto (la casella centrale non è accessibile né transitabile).



Il giocatore di turno deve scegliere tra: a) separare una pila e "lanciare" dalla nuova casella raggiunta un "plop", con le stesse modalità del movimento delle pile; b) muovere una intera pila e lasciare un "plop" nella casella abbandonata. I plop sono inaccessibili e intransitabili. Vince il giocatore che realizza il gruppo connesso più grande; in caso di parità vince il giocatore che ha occupato più caselle.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina www.pergioco.net/battle-sheep.html.