

Astratti PerGioco



Cathedral

Newsletter #33 | 16 dicembre 2022 | www.pergioco.net

Cathedral



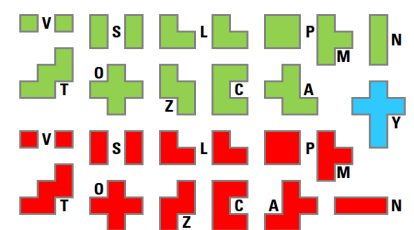
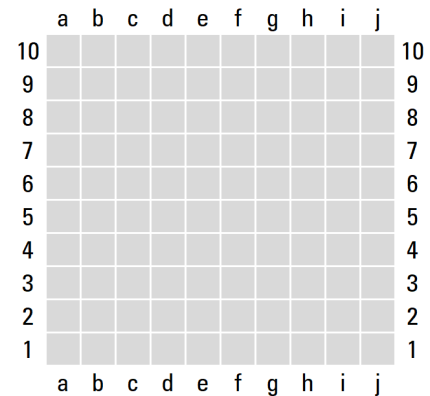
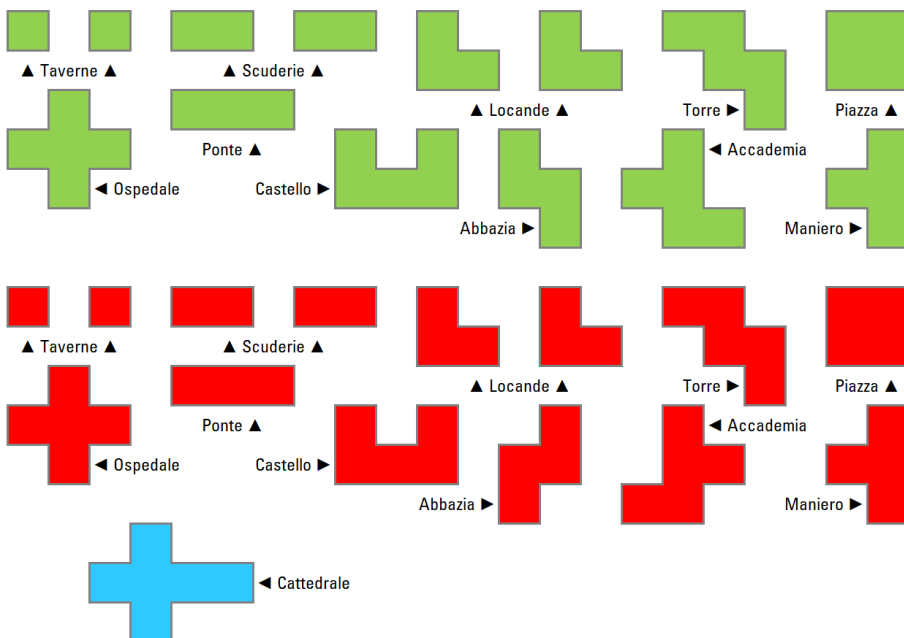
In questo gioco di Robert Peter Moore del 1978 il tavoliere è composto da 100 caselle quadrate, sul quale devono essere collocati a turno i pezzi a disposizione dei giocatori (14 pezzi chiari, 14 pezzi scuri ed un pezzo neutro). Il tavoliere ed i pezzi sono riprodotti nelle figure in basso. Negli esempi i pezzi chiari sono di colore verde e quelli scuri di

colore rosso.

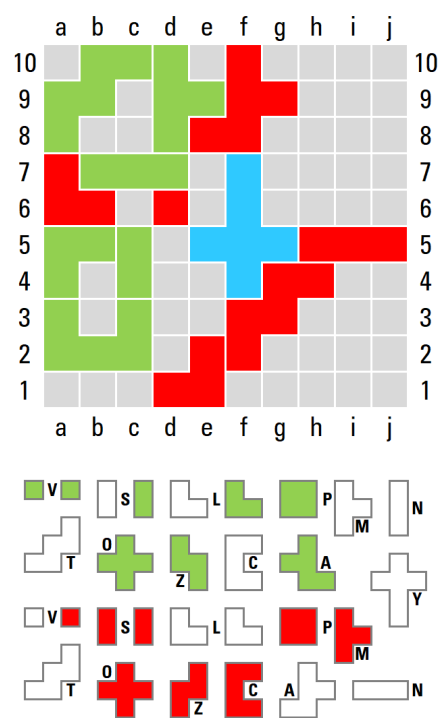
Si noti che i pezzi denominati "Abbazia" ed "Accademia" sono diversamente orientati per i due giocatori; tutti gli altri pezzi sono invece identici. I pezzi rappresentano gli edifici di una città medievale ed essendo sviluppati anche in altezza, non possono essere girati sull'altro verso. I pezzi sono sostanzialmente dei polimini, formati da quadrati della stessa dimensione delle caselle del tavoliere.

All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. La mossa consiste nel collocare uno dei propri pezzi in un'area vuota del tavoliere, in modo che coincida perfettamente con il contorno delle caselle. Inizia il

giocatore con i pezzi chiari; alla sua prima mossa il secondo giocatore (quello con i pezzi scuri) deve collocare un proprio pezzo ed obbligatoriamente anche il pezzo neutro (la cattedrale, abbreviazione "Y"). Successivamente il gioco prosegue normalmente. Se un giocatore non può collocare un proprio pezzo, perché la situazione sul tavoliere non glielo consente, deve obbligatoriamente "passare"; il suo avversario potrà proseguire a collocare i propri pezzi finché ne avrà a disposizione o finché anch'egli non si trovi nell'impossibilità di farlo. Il gioco si conclude quando non è più possibile, per entrambi i giocatori, collocare i propri pezzi sul tavoliere.



Non è possibile occupare caselle già occupate dall'avversario o dal pezzo neutro. Non è inoltre possibile occupare caselle che si trovino in un territorio controllato dall'avversario. Per controllare un territorio è necessario racchiuderlo completamente con i propri pezzi, oppure tra i propri pezzi ed il bordo del tavoliere. I propri pezzi devono essere ortogonalmente adiacenti fra loro: ogni pezzo deve, cioè, avere almeno una casella orizzontalmente o verticalmente adiacente ad una casella di un altro pezzo dello stesso colore. Non è possibile utilizzare le caselle del pezzo neutro (Cattedrale) per controllare un territorio. Il territorio controllato deve essere libero o contenere al massimo un pezzo avversario oppure un pezzo avversario e la Cattedrale.

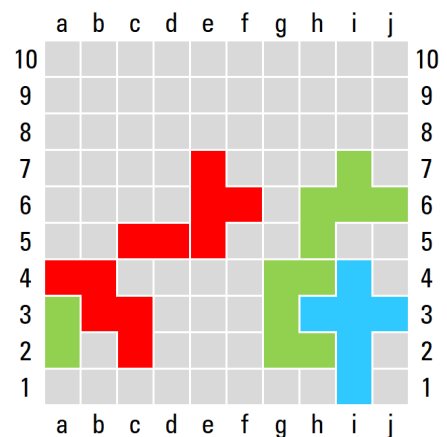


Nel diagramma qui sopra vediamo alcuni esempi di controllo del territorio. Il Rosso controlla il territorio in basso a destra: in quest'area l'avversario non potrà più collocarvi propri pezzi. Allo stesso modo il Verde controlla l'area b3-b4 e la casella a10. L'area b8-c8-c9 non è controllata dal Verde, perché le caselle a8 e b7 non sono adiacenti fra loro; il Verde potrebbe controllare l'area c8-c9 collocando una Taverna nella casella b8. L'area

in alto a destra non è controllata dal Rosso, perché è vietato utilizzare la Cattedrale per racchiudere un territorio; il Rosso potrebbe controllare quest'area collocando, ad esempio, il Castello nelle caselle g8-h8-g7-g6-h6.

Durante la prima mossa del giocatore con i pezzi scuri e la seconda mossa del giocatore con i pezzi chiari è vietato collocare un proprio pezzo in modo da controllare già un territorio. Successivamente la partita prosegue normalmente.

Se si racchiude un territorio sul quale sorge un solo edificio avversario o solo la Cattedrale, si procede alla cattura del pezzo che si trova nell'area controllata. Il pezzo catturato viene immediatamente rimosso dal tavoliere e restituito all'avversario, il quale potrà rigiocarlo nei turni successivi. La Cattedrale catturata, invece, non potrà più essere giocata nel resto della partita.



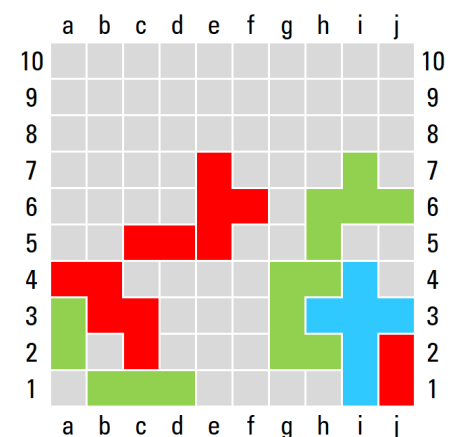
Nel diagramma qui sopra il Rosso può controllare l'area in basso a sinistra giocando, ad esempio, un pezzo "Locanda" in d2-e2-e1: in tal modo cattura la Scuderia avversaria a2-a3. Il Verde può catturare la Cattedrale giocando, ad esempio, una Taverna in g1.

Se ci si dimentica di catturare un pezzo e quindi di rimuoverlo immediatamente dal tavoliere, il territorio non viene considerato "controllato" e quindi l'avversario potrà collocarvi i suoi pezzi nei turni successivi.

Se si racchiude un territorio contenente due o più pezzi avversari

oppure uno o più pezzi avversari e la Cattedrale, non si controlla l'area ed i pezzi non vengono catturati.

Nel diagramma seguente il Rosso, muovendo in d2-e2-e1, non controlla il territorio in basso a sinistra e non cattura pertanto alcun pezzo: nell'area in questione si trovano infatti due pezzi avversari. Per lo stesso motivo il Verde, giocando in g1, non può controllare il territorio in basso a destra: nell'area si trovano infatti un pezzo avversario e la Cattedrale.



L'obiettivo del gioco è collocare sul tavoliere quanti più pezzi possibile. Quando un giocatore non riesce a collocare alcun pezzo, è costretto a "passare"; l'avversario prosegue allora da solo, cercando di collocare quanti più pezzi gli sarà possibile. Quando nessuno dei due giocatori riesce a collocare propri pezzi sul tavoliere, la partita ha termine e si deve procedere al conteggio dei punti. Si sommano i quadrati ("monomini") che compongono i pezzi residui, che non è stato possibile collocare. Vince il giocatore che totalizza il punteggio più basso. In sostanza, vince il giocatore che occupa con i propri pezzi il maggior numero di caselle sul tavoliere.

Testi e diagrammi a cura di Marino Carpignano. Contatti: pergioco@pergioco.net. Per approfondire la conoscenza del gioco consulta la pagina www.pergioco.net/cathedral.html. Il copyright e tutti i diritti relativi ai giochi (marchio, tavoliere, regole) appartengono ai loro autori ed editori.