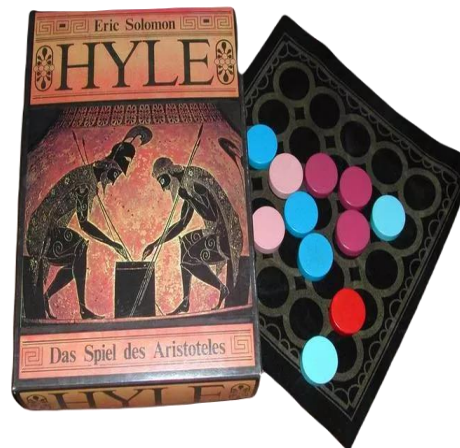


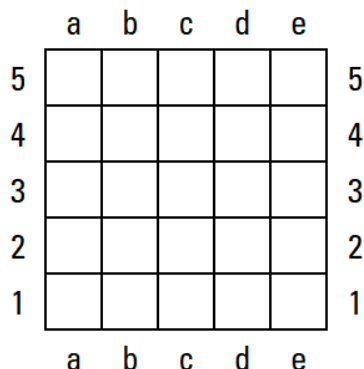
Astratti PerGioco



Hyle, Ordine e Chaos, Entropy

Newsletter #61 | 19 gennaio 2024 | www.pergioco.net

Hyle & Friends



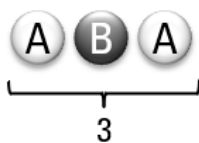
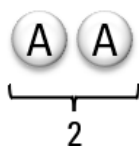
Il gioco, ideato da Eric Solomon nel 1977, e noto anche come Entropy, si sviluppa su un tavoliere 5x5, inizialmente vuoto.

Il primo giocatore (detto "caos") pesca a caso una pedina, da un sacchetto che ne contiene venticinque di cinque colori diversi, e la colloca in una casella vuota del tavoliere. Il secondo giocatore (detto "ordine") muove una delle pedine presenti sul tavoliere (non necessariamente quella appena giocata dall'avversario) di un qualsiasi numero di caselle in linea retta, orizzontalmente o verticalmente, senza scavalcare altre pedine; in sostanza le pedine muovono come le torri nel gioco degli Scacchi. Il gioco prosegue finché il tavoliere non è completamente riempito.

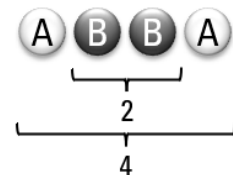
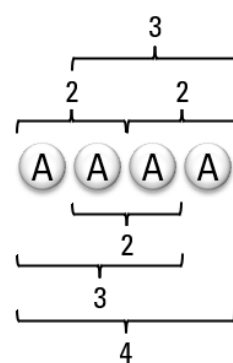
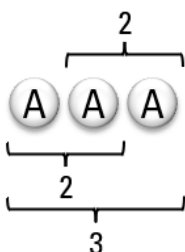
A questo punto si procede al calcolo del punteggio. Il giocatore "ordine" totalizza un punto per ogni pedina (di

qualsiasi colore) appartenente ad una sequenza colorata palindroma disposta orizzontalmente o verticalmente sul tavoliere; non hanno valore le sequenze diagonali. Ciascuna pedina può appartenere a più sequenze diverse e può quindi essere contata più volte.

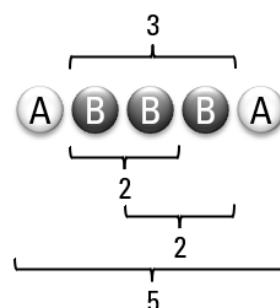
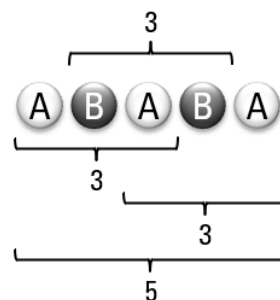
Le sequenze più semplici sono quelle riprodotte nelle figure qui sotto: la prima consente di ottenere due punti e la seconda tre.

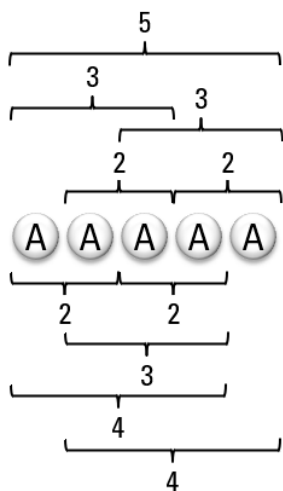


Nelle figure seguenti sono riprodotte altre sequenze esemplificative. La fila riprodotta qui sotto realizza tre sequenze palindrome diverse e totalizza complessivamente 7 punti, quelle successive rispettivamente 16 e 6 punti.



Le file di cinque pedine nelle figure riprodotte qui sotto totalizzano rispettivamente 14, 12 e 30 punti.





I punteggi ottenibili con le varie sequenze sono qui riepilogati:

- AA → 2;
- AAA → 7;
- AAAA → 16;
- AAAAA → 30;
- AABAA → 12;
- ABA → 3;
- ABABA → 14;
- ABBA → 6;
- ABBBA → 12;
- ABCBA → 8.

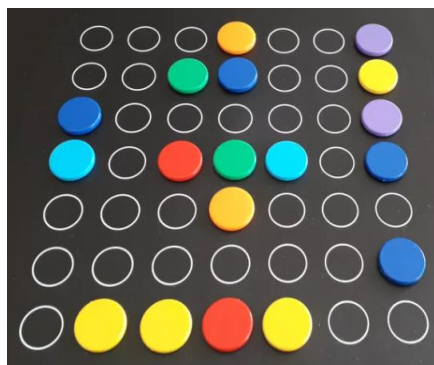
Al termine della prima partita i giocatori si scambiano i ruoli e ne giocano un'altra, in modo che ciascuno di essi possa realizzare dei punti nel ruolo di "ordine". Vince il giocatore che ottiene il punteggio più alto.

Varianti

Hyle 7. Questa variante del 1979 si sviluppa su un tavoliere 7x7, con quarantanove pedine di sette colori diversi. I punteggi ottenibili con le ulteriori possibili sequenze palindrome sono i seguenti:

- AAAAAA → 50;
- AAAAAAA → 77;
- AAABAAA → 29;
- AABABAA → 25;
- AABBAA → 16;
- AABBBAA → 23;
- AABCBA → 19;
- ABAAABA → 25;
- ABAABA → 18;
- ABABABA → 27;
- ABACABA → 21;
- ABBABBA → 27;
- ABBBBA → 22;
- ABBBBBBA → 37;

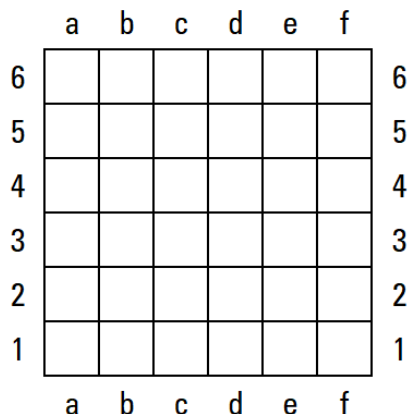
- ABBCBBA → 19;
- ABCACBA → 15;
- ABCBCBA → 21;
- ABCCBA → 12;
- ABCCCBA → 19;
- ABDCBA → 15.



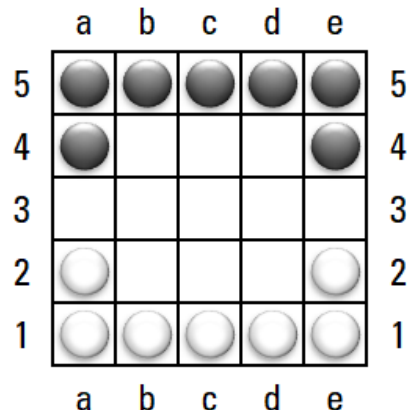
Variante Deterministica. In questa variante proposta da Luca Cerrato nel 2004 il giocatore "caos" sceglie a piacere il pezzo da collocare da una riserva di cinque pedine precedentemente scelte dal giocatore "ordine"; al termine della sua mossa quest'ultimo giocatore deposita nella riserva una nuova pedina a sua scelta.

Altri Giochi

Ordine e Caos. In questo gioco ideato da Stephen Sniderman nel 1981 il giocatore di turno colloca una nuova pedina sul tavoliere 6x6, di un colore a sua scelta (bianco o nero). Uno dei giocatori ha come obiettivo l'ordine e deve pertanto realizzare una fila ininterrotta ortogonale o diagonale di esattamente cinque pedine di qualsiasi colore; l'altro giocatore ha come obiettivo il caos e deve pertanto evitare che l'avversario raggiunga il suo scopo.



Entropy di Carreno. Nonostante l'omonimia, questo gioco del 1994 di Augustine R. Carreno non ha nulla a che vedere con Hyle. Entropy si gioca su un tavoliere 5x5 e ciascun giocatore ha a disposizione sette pedine disposte all'inizio del gioco come in figura.



Il giocatore di turno deve muovere una propria pedina, ortogonalmente o diagonalmente adiacente ad un'altra pedina dello stesso colore, di un qualsiasi numero di caselle su una linea retta in qualsiasi direzione, senza saltare altre pedine o cambiare direzione. Se una pedina, all'inizio di un turno, non è adiacente ad alcuna altra pedina (di qualsiasi colore) è "sotto scacco"; il giocatore a cui appartiene la pedina sotto scacco ha l'obbligo di eliminare immediatamente tale situazione e se non è in grado di farlo, deve passare. È ammessa una mossa che metta "sotto scacco" una propria pedina: la situazione di scacco dovrà essere rimossa nel turno successivo. Vince il giocatore che per primo riesce a disperdere le proprie pedine in modo che ciascuna non sia adiacente ad alcuna pedina dello stesso colore.

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

Per approfondire la conoscenza dei giochi e delle loro varianti consulta le pagine
www.pergioco.net/hyle.html,
www.pergioco.net/ordine-e-caos.html,
www.pergioco.net/entropy.html.

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