

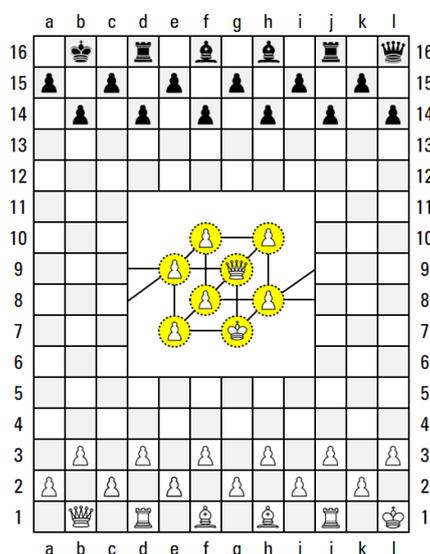
# Astratti PerGioco

Newsletter #59 | 22 dicembre 2023 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)



Assedio di Parigi

## L'Assedio di Parigi



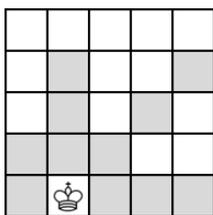
L'Assedio di Parigi è un gioco ottocentesco ispirato all'assedio della capitale francese da parte delle forze prussiane fra il 19 settembre 1870 ed il 28 gennaio 1871. Il gioco si sviluppa su un particolare tavoliere 12x16, che comprende una zona centrale, detta "fortezza", caratterizzata da otto caselle collegate da segmenti. Il tavoliere è a scacchi e quindi le caselle sono alternativamente di colore chiaro e scuro.

Il Bianco ed il Nero (gli attaccanti) dispongono di diciotto pezzi ciascuno, inizialmente posizionati come illustrato nella figura in alto: un generale, un colonnello, due capitani, due luogotenenti, dodici soldati. Il Giallo (difensore) dispone invece di otto pezzi, inizialmente

disposti a piacere nelle caselle centrali del tavoliere: un generale, un colonnello, sei soldati. Si noti che inizialmente gli attaccanti bianchi sono posizionati sulle caselle chiare, mentre quelli neri sulle caselle scure. In queste pagine i pezzi gialli sono raffigurati all'interno di cerchi col bordo tratteggiato.

Si gioca in tre: un giocatore muove i pezzi gialli e gli altri i bianchi e i neri. L'ordine di gioco è il seguente: Giallo, Bianco, Giallo, Nero, Giallo, Bianco, e così via... All'interno della fortezza i pezzi si muovono di un passo per volta verso una intersezione libera e collegata da un segmento alla casella di partenza. L'ingresso nella fortezza e l'uscita dalla stessa possono avvenire solo attraversando i segmenti collegati alle caselle c8, c9, j8, j9. I pezzi bianchi e neri si muovono (al di fuori della fortezza) come di seguito illustrato:

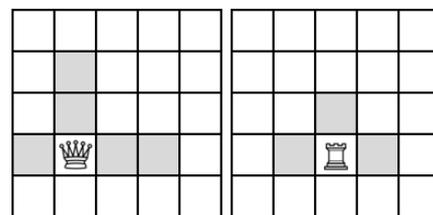
 **Generale:** muove in linea retta, senza mutare direzione, di una, due o tre caselle per volta in qualsiasi direzione;



 **Colonnello:** muove in linea retta, senza mutare direzione, di una o due caselle per volta e solo

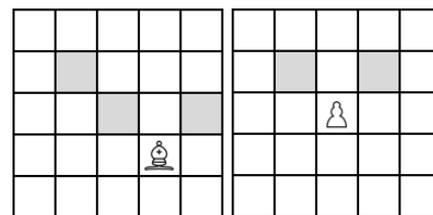
ortogonalmente;

 **Capitano:** muove di una casella per volta, solo ortogonalmente;



 **Luogotenente:** muove di una o due caselle per volta, solo diagonalmente;

 **Soldato:** muove di una casella per volta, solo diagonalmente.



I pezzi bianchi e neri (al di fuori della fortezza): a) non possono retrocedere; b) devono muoversi attraversando e raggiungendo caselle vuote; c) non possono effettuare catture.

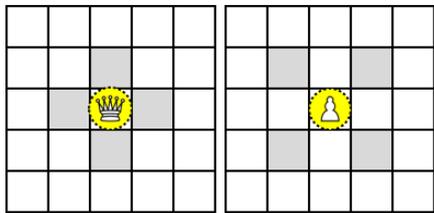
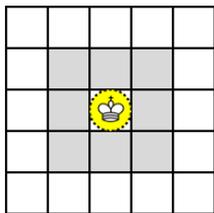
I pezzi gialli si muovono (al di fuori della fortezza) come di seguito illustrato:

 **Generale:** muove di una casella per volta in qualsiasi direzione;

 **Colonnello:** muove di una casella per volta, solo ortogonalmente;

 **Soldato:** muove di una casella

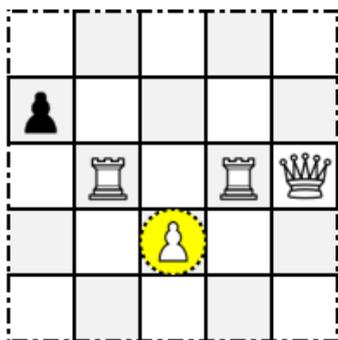
per volta, solo diagonalmente.



I pezzi gialli (al di fuori della fortezza): a) possono anche retrocedere; b) devono muoversi attraversando caselle vuote; c) possono raggiungere una casella vuota oppure una casella occupata da un pezzo avversario non protetto ed in tal caso possono quindi effettuare una cattura.

La cattura avviene per scontro diretto, come negli Scacchi: il pezzo (giallo), che raggiunge una casella occupata da un pezzo avversario non protetto, ne prende il posto e lo rimuove definitivamente dal tavoliere.

Possono essere catturati solo i pezzi non protetti, e cioè quelli che non hanno un qualsiasi pezzo (bianco o nero) alle loro spalle, nella casella adiacente e nella stessa direzione del movimento di cattura.



Nell'esempio qui sopra il Giallo non può catturare il capitano sulla sinistra perché è protetto alle sue spalle da un pezzo nero, e nella stessa direzione del movimento di cattura; nello stesso esempio il Giallo può invece catturare il capitano sulla destra, perché alle

sue spalle c'è una casella vuota.

La cattura è sempre facoltativa, a meno che non venga esplicitamente richiesta dal giocatore Bianco o dal giocatore Nero.

I pezzi bianchi o neri che sono riusciti ad entrare nella fortezza sono ormai invulnerabili: non possono, cioè, essere catturati dall'avversario.

Non è consentito che vi siano più di tre soldati gialli, fuoriusciti dalla fortezza, su caselle dello stesso colore: non è, cioè, ammesso che vi siano, ad esempio, più di tre soldati gialli sulle caselle chiare.

Quando Bianco e Nero bloccano tutti i pezzi gialli fuoriusciti dalla fortezza, il Giallo è obbligato a far uscire dalla fortezza almeno un altro pezzo.

L'obiettivo del Giallo è quello di catturare tutti e ventiquattro i soldati avversari e, oltre a questi, anche sei tra i dodici ufficiali (generali, colonnelli, capitani o luogotenenti), indipendentemente dal loro colore o grado, a condizione però che non vi siano pezzi bianchi o neri nella fortezza. Se il Giallo riesce, infatti, a raggiungere l'obiettivo, ma all'interno della fortezza si trova anche uno solo dei pezzi avversari, la partita termina in parità.

L'obiettivo del Bianco e del Nero è invece quello di bloccare i pezzi gialli, impedendone il movimento, o, in alternativa, di portare all'interno della fortezza due soldati e un qualsiasi ufficiale, di qualsiasi colore. Quando il Giallo non ha mosse legali oppure quando nella fortezza ci sono, ad esempio, due soldati bianchi e un luogotenente nero, la vittoria viene attribuita ai giocatori Bianco e Nero.

### Varianti e regole opzionali

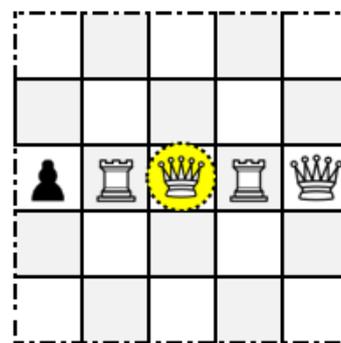
**Variante Condizioni di Vittoria.** Per alcuni autori il Bianco ed il Nero vincono portando nella fortezza non due, ma tre soldati e un qualsiasi ufficiale.

**Variante per 2 Giocatori.** Nel gioco a due uno dei giocatori controlla i pezzi gialli e l'altro sia i pezzi bianchi

sia quelli neri. L'ordine di gioco rimane comunque lo stesso: Giallo, Bianco, Giallo, Nero.

**Movimento all'Indietro.** Alcuni autori sono incerti sul movimento dei pezzi bianchi e neri; altri affermano che tali pezzi possono anche retrocedere nel gioco a tre, ed altri anche nel gioco a due.

**Protezione dei Pezzi.** Non è sempre chiaro se la protezione di un pezzo sotto attacco da parte del Giallo debba avvenire da un qualsiasi pezzo posto alle spalle del pezzo attaccato ed in linea col movimento di cattura: alcuni autori ritengono che la protezione possa avvenire solo se il difensore, grazie alle sue particolari caratteristiche di movimento, possa effettivamente controllare la casella sulla quale è posizionato il pezzo sotto attacco. Per esempio, se l'attacco fosse ortogonale, il pezzo difensore dovrebbe essere un generale, un colonnello o un capitano, che possono muovere ortogonalmente: non un luogotenente o un soldato, che muovono solo diagonalmente.



Utilizzando questa variante il Giallo potrebbe catturare nell'esempio qui sopra il capitano sulla sinistra (non difeso dal soldato nero), ma non quello sulla destra (difeso dal colonnello bianco).

Testi e diagrammi  
a cura di Marino Carpignano ©.  
Contatti: [info@pergioco.net](mailto:info@pergioco.net).

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina  
[www.pergioco.net/assedio-di-parigi.html](http://www.pergioco.net/assedio-di-parigi.html).

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