

Astratti PerGioco

Newsletter #57 | 24 novembre 2023 | www.pergioco.net



Onitama

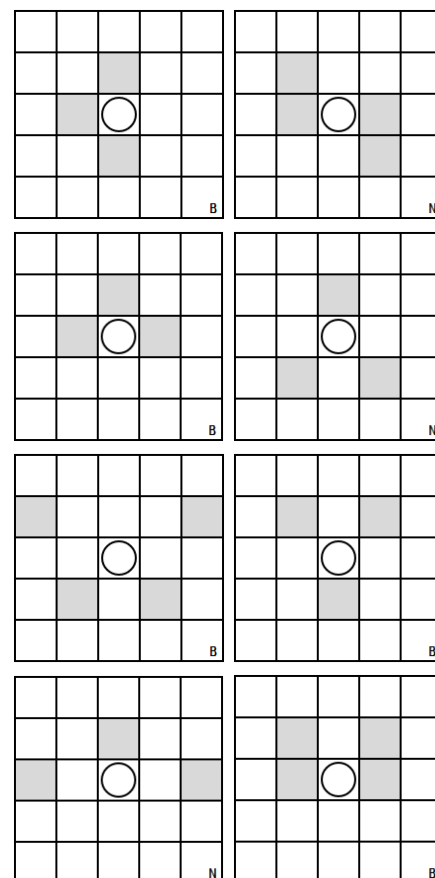
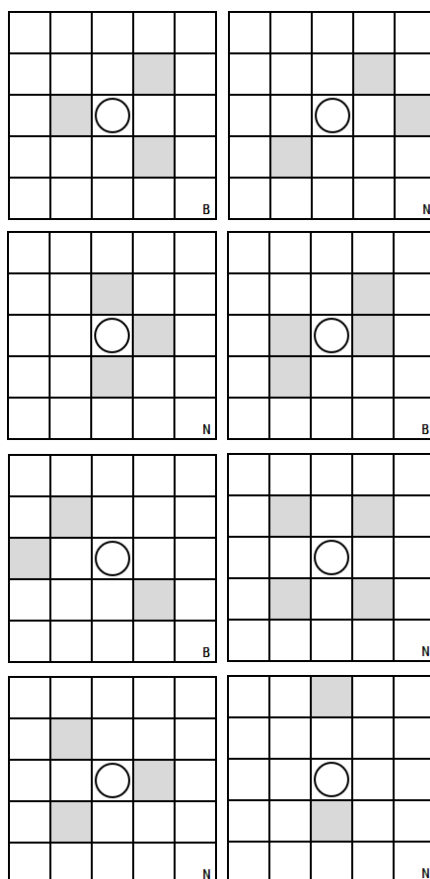
Onitama



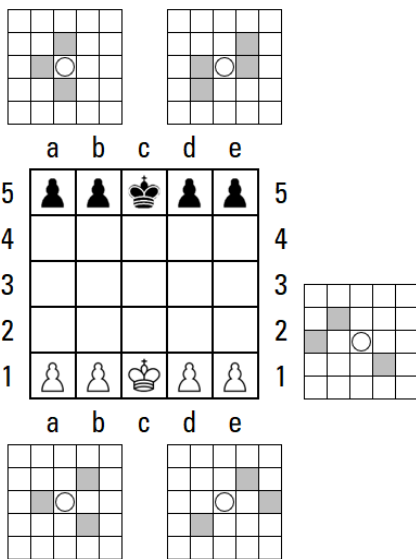
Il gioco, ideato da Shimpei Sato nel 2014, è composto da un tavoliere quadrato (cinque caselle per lato), dieci pezzi (cinque a testa), sedici carte "movimento". Prima di cominciare a giocare si mescola il mazzo di carte movimento, se ne estraggono a sorte quattro e se ne danno due a testa: i giocatori le posizionano vicino al tavoliere, sotto la traversa a loro più vicina ed in modo che siano orientate correttamente (il simbolo con il colore o la lettera deve essere in basso a destra rispetto al giocatore che dispone della carta). Si estrae infine una quinta carta e la si posiziona vicino al piano di gioco: il simbolo in basso a destra indica il giocatore che farà la prima mossa. Il giocatore così determinato prenderà la quinta carta e la posizionerà alla sua destra, vicino al tavoliere. Le carte rimanenti vengono messe da parte e non vengono utilizzate durante la partita.

Le carte movimento indicano le caselle raggiungibili dal pezzo virtualmente posizionato nella

casella centrale della carta stessa, contrassegnata da un cerchio. Ad esempio, la prima delle carte rappresentate qui sotto consente di muovere il proprio pezzo in una delle caselle grigie: di una casella verso sinistra, oppure di una diagonalmente verso destra in avanti, oppure di una diagonalmente verso destra all'indietro. La seconda carta consente invece di muovere di una casella diagonalmente verso sinistra all'indietro, oppure di una casella verso destra in avanti, oppure di due caselle verso destra.

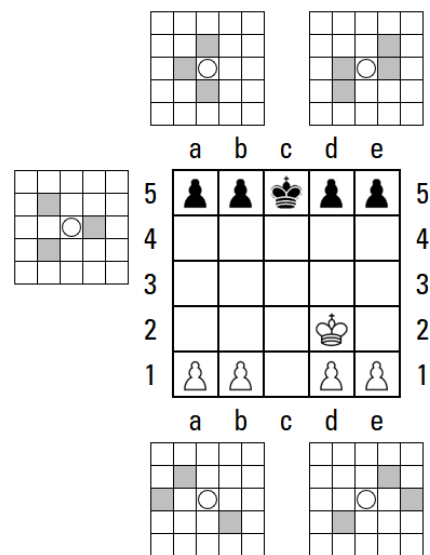


Supponiamo che al Bianco siano state assegnate le prime due carte mostrate nella prima pagina ed al Nero le due carte successive. Supponiamo infine che l'ulteriore carta estratta sia la quinta fra quelle rappresentate: questa carta ha una "B" in basso a destra e viene pertanto assegnata al giocatore Bianco, che la posiziona a destra del tavoliere e si appresta così ad effettuare la prima mossa. La situazione è pertanto quella esemplificata qui sotto.

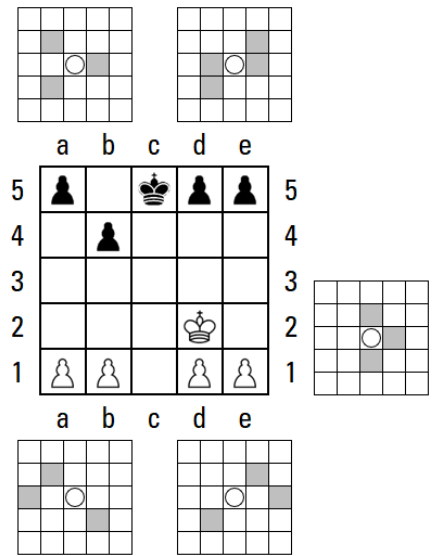


Il giocatore di turno sceglie una delle due carte poste in basso di fronte a sé, effettua con uno dei suoi pezzi una delle mosse possibili illustrate sulla carta, gira di 180° la carta scelta e la consegna al suo avversario (che la posizionerà a sua volta alla sua destra), ed infine rimpiazza la carta scelta con quella che si trova alla destra del tavoliere. Il giocatore di turno può muovere, a scelta, il "maestro" (qui rappresentato da un re) oppure uno dei suoi "discepoli" (qui rappresentati da pedoni). I pezzi si muovono come illustrato dalla carta di volta in volta scelta e possono scavalcare anche pezzi propri o avversari, un po' come fa il cavallo nel gioco degli Scacchi. La casella di arrivo deve essere libera oppure occupata da un pezzo avversario: in quest'ultimo caso il pezzo avversario viene catturato e rimosso definitivamente dal gioco. Non è ammesso muovere su una casella

occupata da un pezzo proprio e non è consentito, per quanto ovvio, muovere al di fuori del tavoliere. Supponiamo che nella situazione iniziale illustrata qui a sinistra il Bianco decida di utilizzare la prima carta alla sua sinistra e di muovere il maestro, utilizzando una delle mosse disponibili. Si noti che l'unica mossa possibile è quella diagonale verso destra e in avanti; le altre mosse non sono consentite perché porterebbero il pezzo su una casella occupata da un pezzo dello stesso colore oppure al di fuori del tavoliere. Al termine della mossa il giocatore gira la carta scelta di 180°, la consegna all'avversario e la rimpiazza con la carta alla sua destra. La situazione al termine della mossa è esemplificata qui sotto.



Supponiamo ora che il Nero muova il discepolo da b5 a b4, utilizzando la carta alla sua destra (a sinistra nella figura). Dopo lo scambio delle carte, la nuova situazione sul tavoliere è mostrata nella figura in alto a destra. Se un giocatore non ha mosse possibili con le carte a disposizione, non può muovere alcun pezzo, ma deve in ogni caso consegnare al suo avversario una delle sue carte, rimpiazzandola con quella alla destra del tavoliere. L'obiettivo del gioco è catturare il maestro avversario oppure occupare con il proprio maestro la casella di partenza del maestro avversario (c5 per il Bianco, c1 per il Nero).



Varianti

Sono state distribuite alcune espansioni per il gioco ufficiale: "Sensei's Path" aggiunge carte movimento aggiuntive, per un totale di trentadue, mentre "Way of the Wind" aggiunge un pezzo neutrale chiamato "spirito del vento", che entrambi i giocatori possono muovere.



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/onitama.html.

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