

Astratti PerGioco

Newsletter #55 | 27 ottobre 2023 | www.pergioco.net

Shibumi: Spiline/Spline+/Splice

Shibumi (1)



Shibumi è un set di gioco, ideato nel 2011 da Cameron Browne, composto da un tavoliere 4x4 e da 48 biglie di tre colori diversi (bianco, nero, rosso). Esistono molti giochi di allineamento, di connessione, di configurazione, di cattura, ecc., che utilizzano questo set.

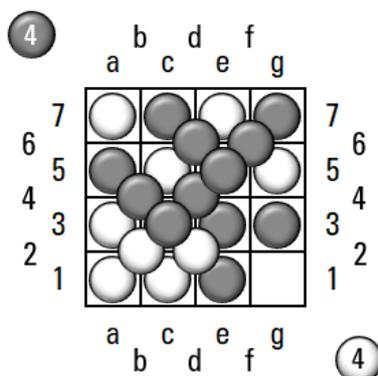
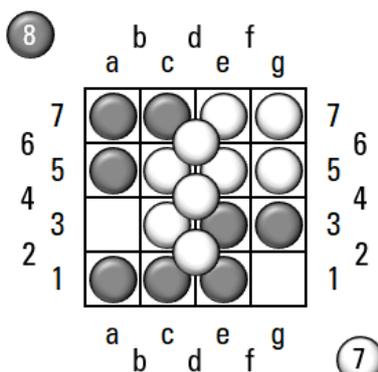
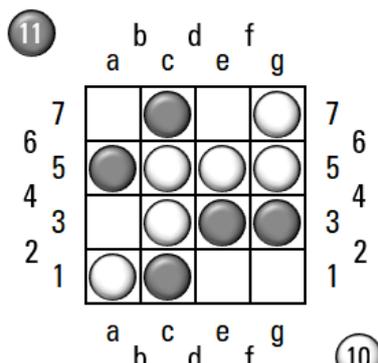
Spline

Spline è un gioco di allineamento ideato da Néstor Romeral Andrés nel 2011. All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Il giocatore di turno deve collocare una nuova biglia del proprio colore in una delle caselle libere del tavoliere oppure in uno spazio sopra quattro biglie (di qualsiasi colore) già presenti sul piano di gioco.

Vince il primo giocatore che realizza un allineamento ortogonale o diagonale di quattro biglie del proprio colore al primo livello del tavoliere (quello base) o di tre biglie del proprio colore al secondo livello del tavoliere o di sole due biglie del

proprio colore al terzo livello del tavoliere.

Nei tre diagrammi seguenti vediamo un allineamento vincente di quattro biglie bianche in a1-c3-e5-g7, di tre biglie bianche in d2-d4-d6 e di due biglie nere in c3-e5.



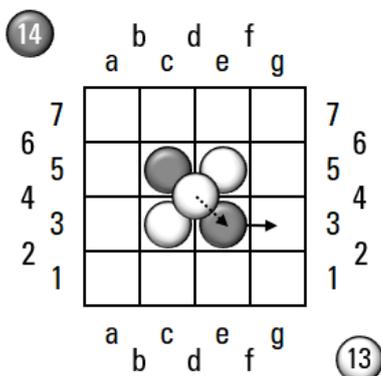
Spline +

Spline+ è un gioco di allineamento ideato da Néstor Romeral Andrés nel 2011. All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Il giocatore di turno deve effettuare una di queste possibili mosse: a) collocare una nuova biglia del proprio colore in una delle caselle libere del tavoliere oppure in uno spazio sopra quattro biglie (di qualsiasi colore) già presenti sul piano di gioco; b) spostare una biglia del proprio colore, già presente sul piano di gioco, in una delle caselle o degli spazi liberi del tavoliere.

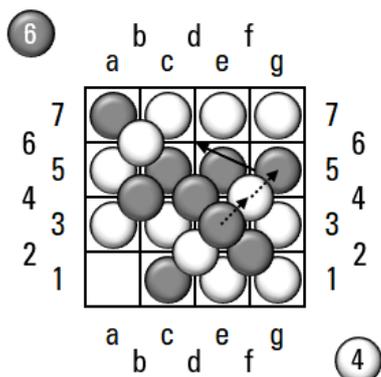
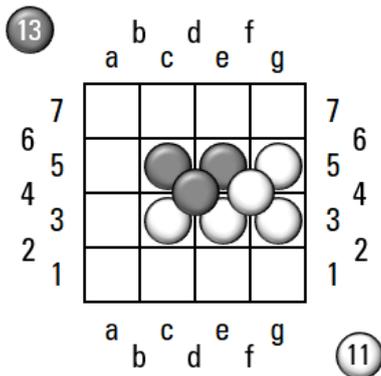
È possibile spostare una biglia che funge da appoggio ad una sola biglia che si trova sul livello immediatamente superiore: questa mossa provoca la discesa di un livello di quest'ultima biglia. Non è consentito concludere la mossa spostandosi nello stesso spazio occupato dalla biglia di cui si è appena provocato la discesa. Non è inoltre ammesso muovere in modo da provocare la discesa di due o più biglie posizionate sullo stesso livello. Vince il primo giocatore che realizza un allineamento ortogonale o diagonale di quattro biglie del proprio colore al primo livello del tavoliere o di tre biglie del proprio colore al secondo livello del tavoliere o di sole due biglie del proprio colore al terzo livello del tavoliere. Se si realizzano nello stesso tempo più allineamenti (a

causa della discesa di una o più biglie), vince il giocatore che ha realizzato l'allineamento più lungo; in caso di ulteriore parità vince il giocatore che ha effettuato la mossa. È anche possibile che la discesa di una o più biglie provochi un allineamento vincente per l'avversario.

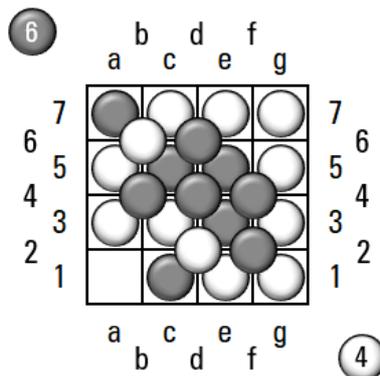
Nell'esempio qui sotto il Nero muove da e3 a g3: per effetto della mossa la biglia in d4 scende in e3. Attenzione: le regole non consentono di muovere la biglia da e3 in d4, al posto della biglia scesa di livello nel corso della mossa stessa.



Nell'esempio seguente le biglie in e3 e in e5 non possono essere mosse, perché farebbero scendere due biglie appartenenti allo stesso livello.



Nell'esempio in basso a sinistra supponiamo che il Nero muova la biglia da g5 a d6 provocando la discesa in g5 della biglia in f4 (dal secondo al primo livello) e poi la discesa in f4 della biglia in e3 (dal terzo al secondo livello). Per effetto della mossa si forma un allineamento di tre biglie nere in b4-d4-f4, ma anche uno di quattro biglie bianche in g1-g3-g5-g7: la partita termina con la vittoria del Bianco.



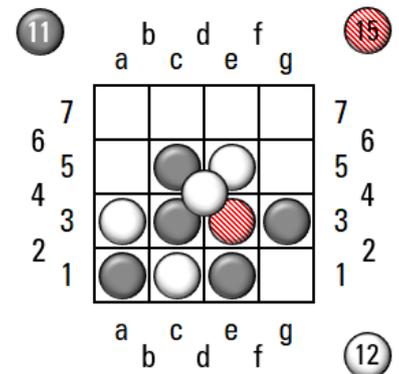
Splice

Splice è un gioco di allineamento ideato da Néstor Romeral Andrés nel 2011. All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Il giocatore di turno deve effettuare una di queste possibili mosse: a) collocare una nuova biglia del proprio colore in una delle caselle libere del tavoliere oppure in uno spazio sopra quattro biglie (di cui almeno una rossa) già presenti sul piano di gioco; b) collocare una biglia rossa in una delle caselle libere del tavoliere oppure in uno spazio sopra quattro biglie (di qualsiasi colore) già presenti sul piano di gioco.

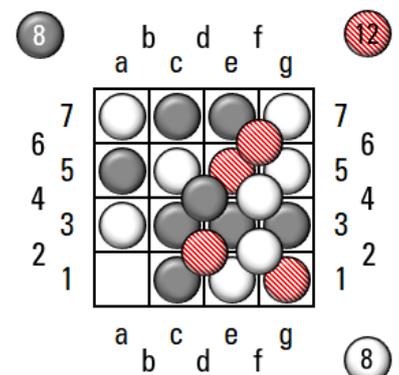
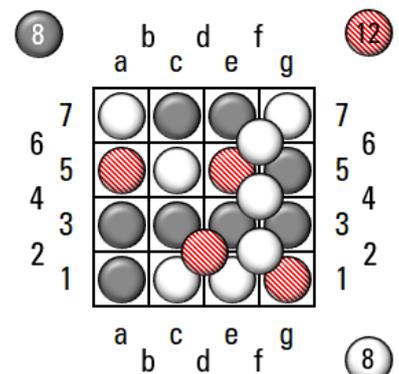
Vince il primo giocatore che realizza un allineamento ortogonale o diagonale di quattro biglie proprie e rosse al primo livello del tavoliere (quello base) o di tre biglie proprie e rosse al secondo livello del tavoliere. Ciascun allineamento deve essere obbligatoriamente composto da almeno una biglia del proprio colore e da almeno una biglia rossa. Se si realizzano contemporaneamente allineamenti vincenti per entrambi i giocatori, vince il giocatore che ha

effettuato la mossa.

Nell'esempio qui sotto il giocatore di turno non può collocare una biglia del proprio colore nello spazio b2, perché non vi è almeno una biglia rossa fra le quattro in a1, a3, c3, c1.



Nell'esempio del diagramma seguente gli allineamenti in a3-c3-e3-g3 e in f6-f4-f2 non sono vincenti, perché non contengono nemmeno una biglia rossa. Nel diagramma in basso il Bianco ha realizzato un allineamento vincente in f6-f4-f2.



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/shibumi.html.

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