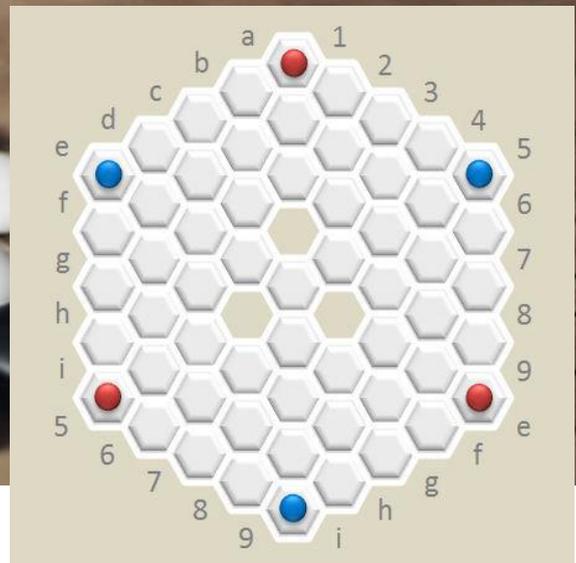


Astratti PerGioco

Newsletter #5 | 29 ottobre 2021 | www.pergioco.net

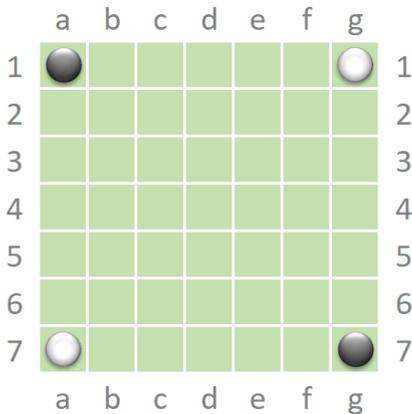


Ataxx/Hexxagon/Penntagon

Ataxx ed Hexxagon

Ataxx ed Hexxagon sono due giochi che riprendono dall'Othello le pedine bicolori (generalmente bianche da un lato e nere dall'altro) e l'esito della cattura.

Ataxx



Ataxx nasce nel 1990 come gioco per computer: si tratta dell'evoluzione di un precedente gioco, chiamato Assimilation (o Infection), ideato dagli stessi autori Dave Crummack e Craig Galley.

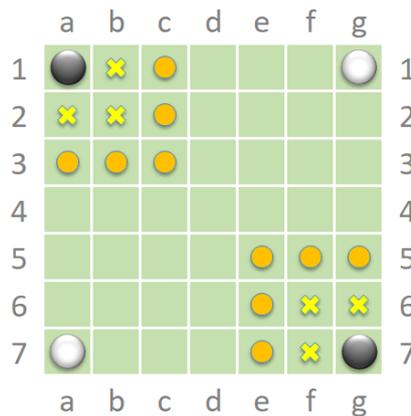
Si gioca su un tavoliere quadrato di sette caselle per lato e la posizione iniziale prevede che quattro pedine (come nell'Othello) siano già presenti all'inizio del gioco.

La mossa può essere di due tipi:

a) Il giocatore di turno colloca sul tavoliere una nuova pedina (girata dalla parte del proprio colore) in una casella ortogonalmente o

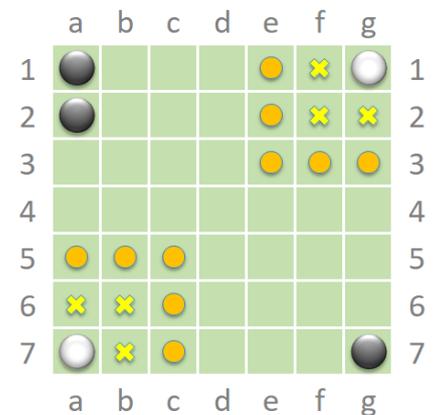
diagonalmente adiacente ad un'altra in cui vi sia già una propria pedina;

b) Il giocatore di turno non colloca una nuova pedina, ma ne sposta una propria "saltando" una casella adiacente (anche se occupata da una qualsiasi pedina), semprechè la casella di arrivo sia libera. In sostanza la pedina viene prelevata dalla propria posizione originaria per muoverla di due caselle; la casella di arrivo non deve essere adiacente alla casella di partenza.

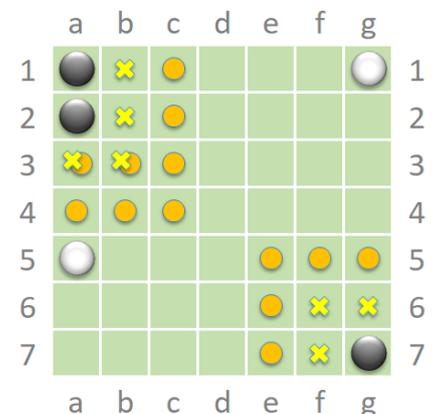


Inizia il Nero. Nel diagramma qui sopra sono indicate le possibili scelte del Nero per la mossa di apertura (con una crocetta gialla quelle di tipo "a" e con un pallino arancione quelle di tipo "b").

Supponiamo che il Nero giochi una nuova pedina in a2 (mossa di tipo "a"). La nuova posizione sul tavoliere è riprodotta nel diagramma seguente.

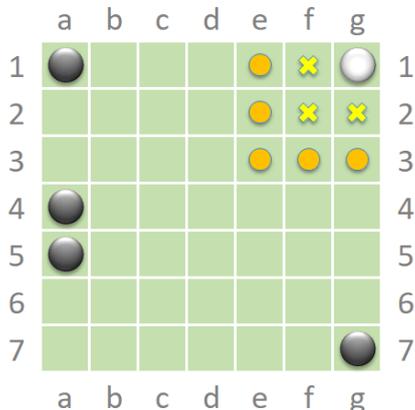


Se al termine della mossa vi sono pedine avversarie adiacenti alla casella di arrivo, sia per la mossa di tipo "a" che di tipo "b", queste vengono catturate. Le pedine catturate non vengono rimosse dal tavoliere, ma devono essere semplicemente "girate", passando quindi allo schieramento avversario, come nell'Othello.



Nel diagramma qui sopra viene riprodotta la situazione sul tavoliere dopo che il Bianco, alla sua prima mossa, è saltato da a7 ad a5. Il Nero

può ora catturare quella stessa pedina saltando da a2 in a4 oppure da a2 in b4. Nel diagramma seguente vediamo l'esito della mossa a2-a4.



Diversamente dall'Othello, la mossa non prevede necessariamente una cattura. Non è comunque ammesso rinunciare a "girare" le pedine catturate.

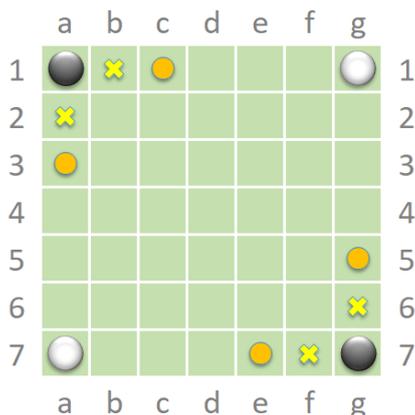
La partita prosegue finché non vengono riempite tutte le caselle del tavoliere o finché uno dei giocatori non sia impossibilitato a muovere. Il giocatore che non può muovere deve passare il turno.

Vince il giocatore che al termine della partita ha più pedine del proprio colore. Il punteggio è dato dalla differenza di pedine: il giocatore che vince, ad esempio, per 26 a 23, segna tre punti.

Varianti di Ataxx

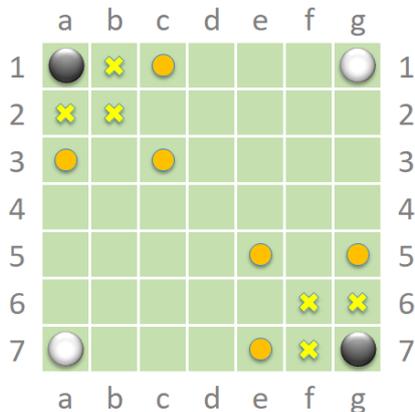
Variante a perdere. In questa variante vince il giocatore che al termine della partita ha meno pedine del proprio colore.

Variante Thomas. In questa variante il posizionamento di una nuova

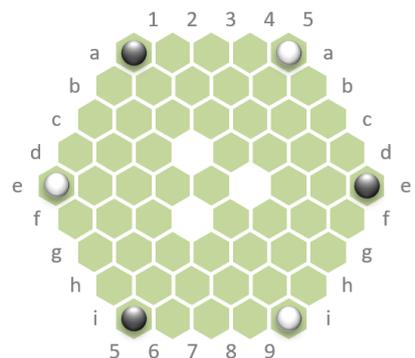


pedina, il salto e la cattura avvengono soltanto in senso ortogonale (vd. diagramma in basso a sinistra).

Variante Assimilation. In questa variante la mossa di tipo "b" prevede soltanto salti ortogonali o diagonali e sono pertanto esclusi i salti ad "L" (vd. diagramma seguente).



Hexagon



Hexagon viene ideato nel 1992 come videogioco da Jason Blochowiak ed Abraham Edlin.

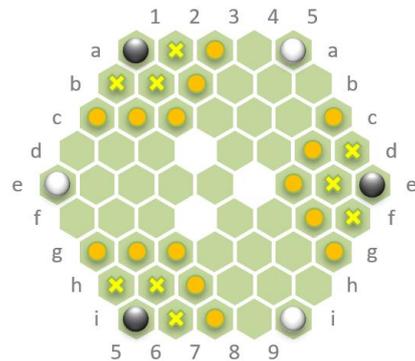
Le regole sono identiche a quelle di Ataxx: cambia solo il tavoliere, che in Hexagon è esagonale.

La disposizione iniziale delle pedine è quella riprodotta nel diagramma qui sopra; da notare che vi sono tre *blocchi* (caselle inaccessibili) nella parte centrale del tavoliere.

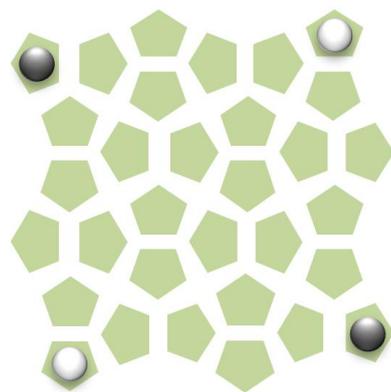
Nel successivo diagramma (in alto a destra) sono indicate le possibili scelte del Nero per la mossa di apertura.

Il gioco ha numerose varianti, soprattutto in relazione alle dimensioni del tavoliere. Esiste anche una variante "senza blocchi", in cui tutte le caselle del tavoliere

sono accessibili. Anche Hexagon può essere giocato "a perdere".



Penntagon



Penntagon esce nel 2016 per essere distribuito come applicazione per dispositivi mobili; si tratta di una evoluzione di Ataxx, tanto è vero che viene chiamato anche Ataxx Pentagonale.

Le regole sono le stesse di Ataxx e di Hexagon; cambia solo il tavoliere, caratterizzato da caselle pentagonali.

Il gioco ha numerose varianti: esistono infatti versioni che utilizzano tavolieri di dimensioni maggiori rispetto a quelle originali; in qualche caso il tavoliere comprende caselle non accessibili, i cosiddetti "blocchi", variamente posizionate.

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

Per approfondire la conoscenza dei giochi e delle varianti consulta le pagine
www.pergioco.net/ataxx.html,
www.pergioco.net/hexagon.html,
www.pergioco.net/penntagon.html.