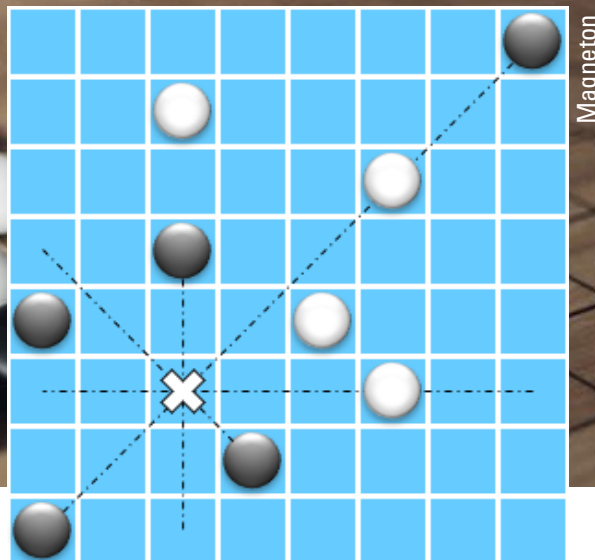


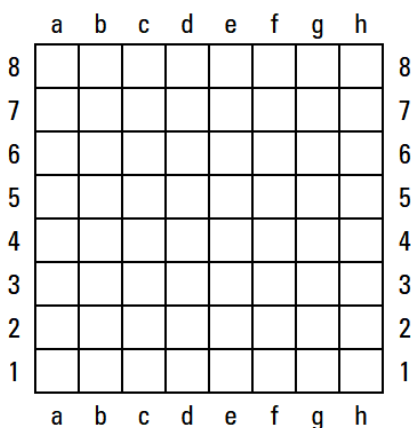
# Astratti PerGioco

Newsletter #47 | 30 giugno 2023 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)



Magnetone

## Magnetone

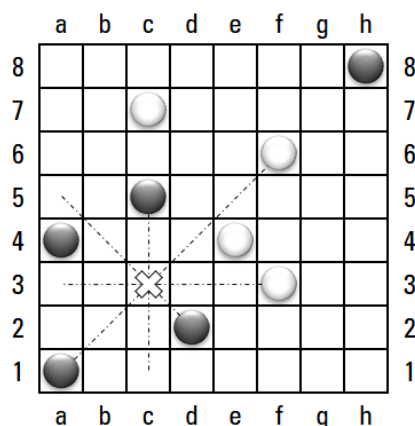


Il gioco viene ideato da Luca Cerrato nel 2001 e si sviluppa su un tavoliere 8x8, inizialmente vuoto, con dodici pedine a disposizione di ciascun giocatore.

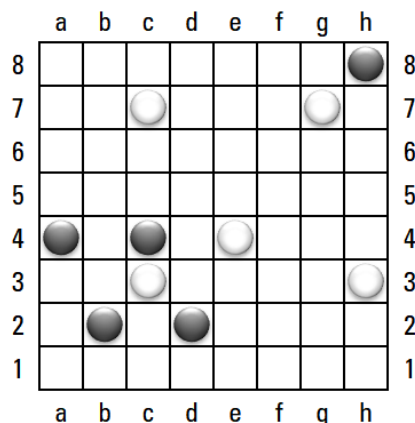
Il gioco si svolge in due fasi: posizionamento e movimento. Alla loro prima mossa, il Bianco ed il Nero collocano una pedina in una qualsiasi casella vuota del tavoliere. Dalla seconda mossa in poi, il giocatore di turno colloca una pedina del proprio colore in una casella vuota del tavoliere ed applica quindi l'effetto magnetico. L'effetto consiste nell'attrarre verso la pedina appena giocata la prima pedina avversaria che si incontra nelle otto direzioni possibili (ortogonali e diagonali) e nel respingere verso i bordi del tavoliere la prima pedina dello stesso colore che si incontra nelle stesse otto direzioni. Le pedine attratte o respinte terminano a loro corsa

nell'ultima casella vuota del percorso.

Supponiamo che nella situazione del diagramma seguente il Bianco, che è di turno, giochi nella casella c3. Le pedine bianche in f6 ed f3 vengono respinte verso il bordo del tavoliere; le pedine nere in c5 ed a1 vengono invece attratte dalla pedina appena giocata.



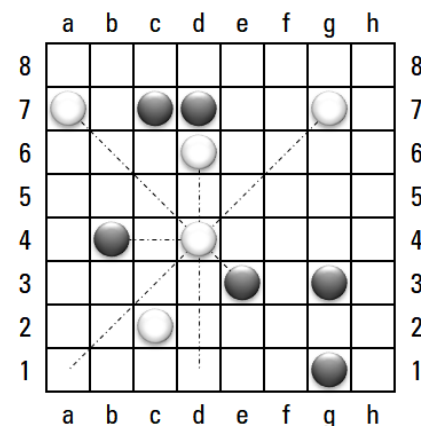
Al termine della mossa in c3 la nuova situazione sul tavoliere è quella mostrata nel diagramma qui sotto.



Una volta collocate sul tavoliere tutte le pedine a disposizione dei giocatori, ha inizio la fase di movimento.

In questa fase il giocatore di turno muove una delle proprie pedine lungo una delle otto direzioni disponibili fino all'ultima casella vuota che incontra nel suo percorso; sono ammesse però soltanto le mosse che rispettano l'effetto magnetico, come di seguito illustrato.

Nell'esempio nel diagramma seguente il Bianco decide di muovere la pedina in d4.



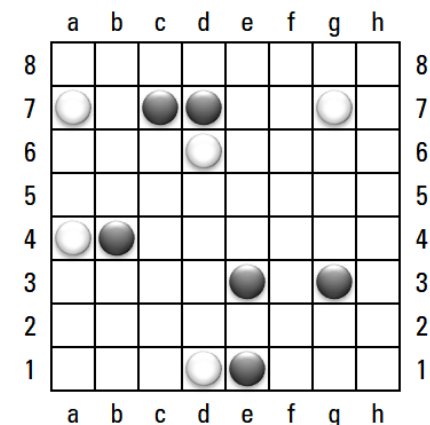
Lungo la diagonale a1-h8 vi è una sola pedina nelle due direzioni possibili: essendo la pedina in g7 di colore bianco, la pedina in d4 verrà respinta in a1. Anche lungo la colonna "d" vi è un pezzo solo lungo una delle due direzioni: la pedina bianca d6 respinge la pedina in d4 fino alla casella d1. Lungo la riga 4 vi è una sola pedina: la pedina nera in

b4 attrae la pedina in d4 nella casella c4. Lungo la diagonale a7-g1 vi sono invece due pezzi di colore diverso (bianco in a7 e nero in e3): in questo caso la pedina viene respinta dalla pedina in a7 ed attratta da quella in e3; non essendoci però caselle libere in direzione di e3, la pedina in d4 non può muoversi lungo quella diagonale.

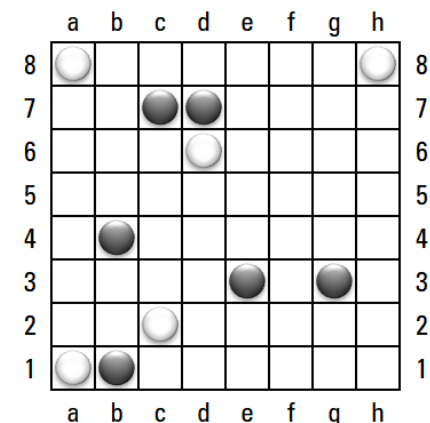
Per quanto detto, nella situazione in figura XX la pedina in d4 ha solo tre mosse disponibili: d1, a1, c4. Anche in questa fase, al termine della mossa viene applicato l'effetto magnetico, come descritto per la fase di posizionamento.

Nei diagrammi che seguono vediamo la nuova situazione sul tavoliere al termine delle possibili opzioni d4-d1, d4-a1 oppure d4-c4 e del successivo effetto magnetico.

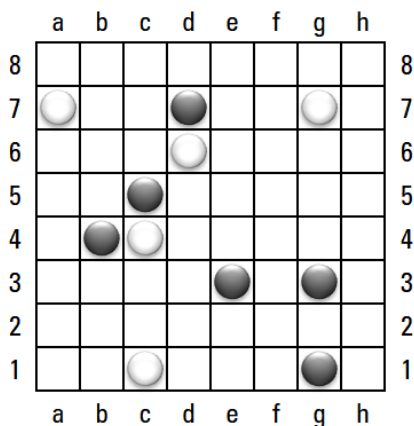
Nella prima figura vediamo l'esito della mossa d4-d1. La pedina in c2 viene respinta in a4; la pedina in g1 viene attratta in e1.



Nella figura in basso vediamo l'esito della mossa d4-a1. Le pedine in a7 e in g7 vengono respinte rispettivamente in a8 ed h8; la pedina in g1 viene attratta in b1.

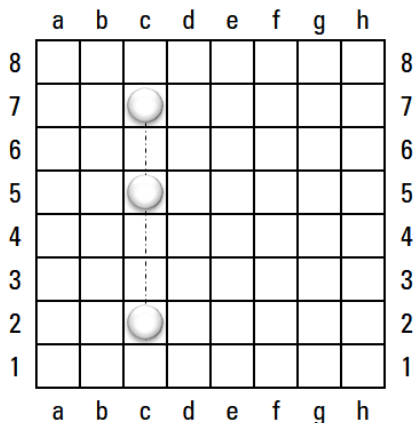


Nella figura seguente vediamo infine l'esito della mossa d4-c4. La pedina in c2 viene respinta in c1; la pedina in c7 viene attratta in c5.



È necessario precisare che, se due pedine dello stesso colore della pedina da muovere si incontrano per prime nella stessa riga, colonna o diagonale, allora quella pedina non può muovere.

Nell'esempio qui sotto due pedine bianche si incontrano per prime nella stessa colonna in cui si trova la pedina in c5. In questo caso la pedina in c5 non può muovere in verticale, perché viene respinta da entrambe le direzioni.

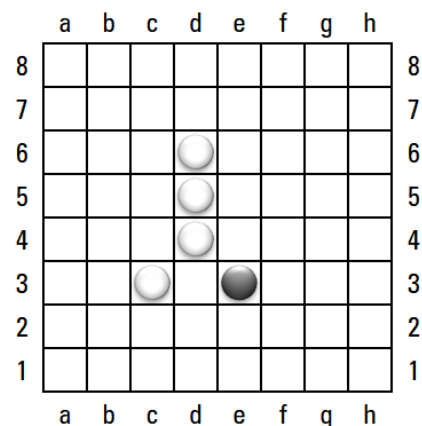


Vince il primo giocatore che riesce ad allineare ortogonalmente o diagonalmente quattro pedine del proprio colore in quattro caselle consecutive posizionando però l'ultima pedina grazie all'effetto magnetico sopra descritto.

Nell'esempio raffigurato nel diagramma in alto a destra siamo ancora nella fase di posizionamento. Il Bianco vince la partita collocando una pedina in b3: la pedina in c3

viene respinta in d3 ed il Bianco ottiene un allineamento vincente in d6-d5-d4-d3. Collocando invece una pedina direttamente in d3 il Bianco non otterrebbe un allineamento valido per la vittoria della partita.

Se nello stesso esempio ci trovassimo invece nella fase di movimento, la mossa c3-d3 non otterrebbe, per lo stesso motivo, un allineamento vincente.



## Varianti

**Variante Weak Force.** In questa variante il percorso delle pedine attratte o respinte si limita ad una sola casella per volta.

**Boop.** In questo gioco del 2022, ideato da Scott Brady, ciascun giocatore dispone di otto pezzi, da collocare a turno sul tavoliere 6x6, inizialmente vuoto. I pezzi adiacenti a quello appena giocato vengono "respinti" ed allontanati di una casella, se hanno una casella libera alle loro spalle; i pezzi sul bordo vengono espulsi dal tavoliere e restituiti al loro proprietario. Quando tre pezzi formano un allineamento ortogonale o diagonale, vengono rimossi dal tavoliere e sostituiti da "pezzi promossi". I pezzi non promossi non possono respingere pezzi promossi. Quando un giocatore forma un allineamento di tre pezzi promossi, vince la partita.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina  
[www.pergioco.net/magneton.html](http://www.pergioco.net/magneton.html).