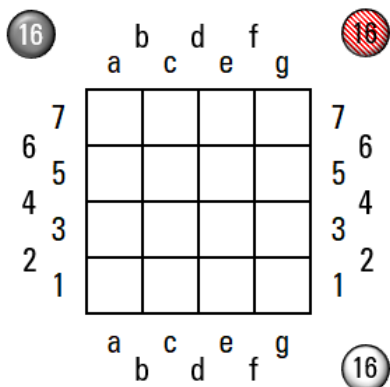


# Astratti PerGioco

Newsletter #63 | 16 febbraio 2024 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

Shibumi: Spree/Spava/Splade

## Shibumi (2)



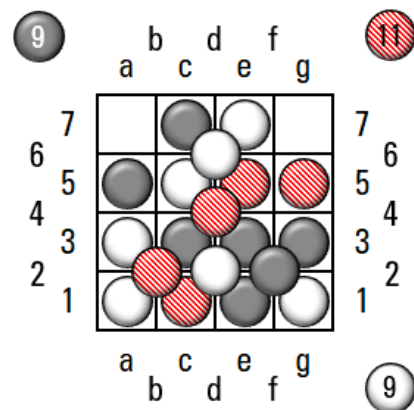
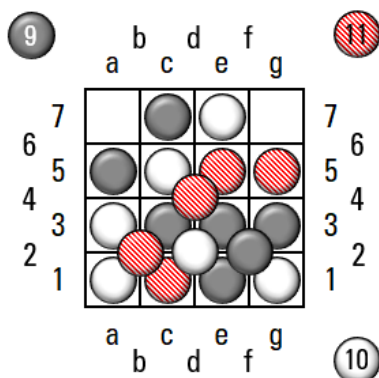
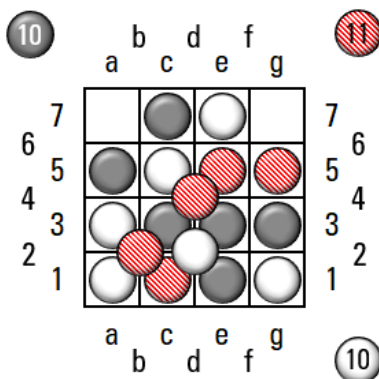
Shibumi è un set di gioco, ideato nel 2011 da Cameron Browne, composto da un tavoliere 4x4 e da 48 biglie di tre colori diversi (bianco, nero, rosso). Esistono molti giochi di allineamento, di connessione, di configurazione, di cattura, ecc., che utilizzano questo set.

### Spree

Spree è un gioco di allineamento ideato da Avri Klemer nel 2011: si tratta di una variante con biglie di tre colori del gioco Spline, di Néstor Romeral Andrés. All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Inizia il Bianco. Il giocatore di turno deve consegnare una biglia di qualsiasi colore (bianca, nera o rossa) al suo avversario, il quale dovrà poi collocarla in una delle caselle libere del tavoliere oppure in uno spazio sopra quattro biglie (di qualsiasi colore) già presenti sul piano di gioco. Non è possibile consegnare

all'avversario una biglia del colore appena collocato nel turno precedente.

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 o di sole due biglie proprie e rosse al terzo livello del tavoliere. Ciascun allineamento deve essere obbligatoriamente composto da almeno una biglia del proprio colore, mentre le biglie rosse possono anche essere completamente assenti.

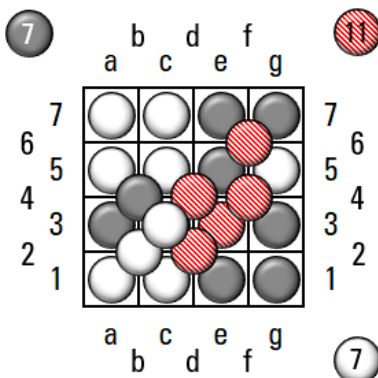
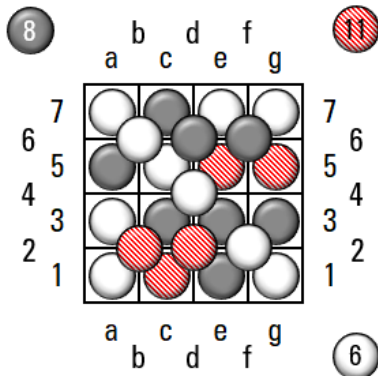
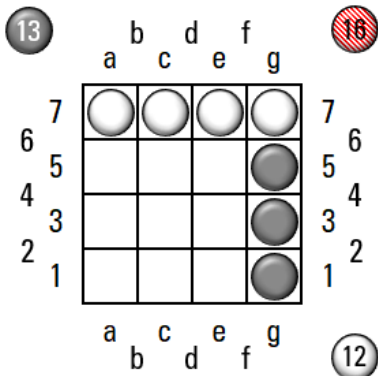


Nell'esempio riprodotto nella prima figura il Bianco può vincere giocando una biglia bianca o rossa in d6 o in f2. Il Nero, che è di turno con una biglia nera da giocare, non può impedire la vittoria dell'avversario: gioca infatti in f2 (vd. figura seguente) e poi il Bianco vince giocando in d6 (vd. figura qui sopra).

### Spava

Spava è un gioco di allineamento ideato da Cameron Browne nel 2012: si tratta di una delle tante varianti del gioco Spline di Néstor Romeral Andrés (2011), ma le sue regole ricordano anche Yavalath di Cameron Browne (2007). All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Inizia il Bianco. Il giocatore di turno deve collocare una biglia del proprio colore o 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 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. Quando un giocatore realizza un allineamento di tre biglie del proprio colore al primo livello del tavoliere o di due biglie del proprio colore al secondo livello del tavoliere, viene immediatamente dichiarato perdente.



Nell'esempio riprodotto nella prima figura in alto l'allineamento di biglie bianche è vincente, mentre quello di biglie nere è perdente. Nell'esempio successivo l'allineamento bianco in b6-d4-f2 è vincente, mentre quello nero in d6-f6 è perdente. Nell'ultimo

diagramma il Nero non può giocare in d6 perché formerebbe un allineamento perdente in b4-d6.



### Splade

Splade è un gioco di allineamento ideato da Néstor Romeral Andrés nel 2011: si tratta di una variante per tre giocatori del gioco Spline, dello stesso autore, forse in qualche modo ispirata al gioco Veleno di Alex Randolph.

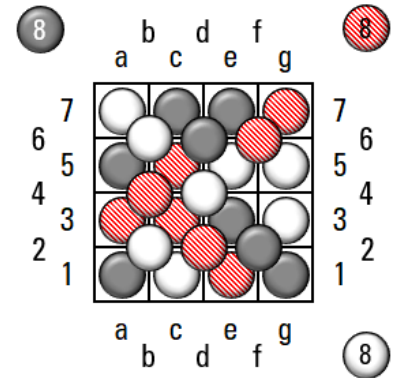
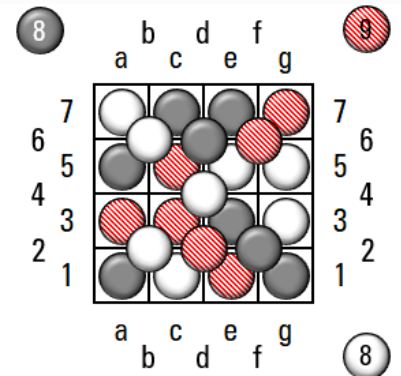
Si gioca in tre. All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Inizia il Bianco, seguono il Nero ed il Rosso.

La mossa consiste nel 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.

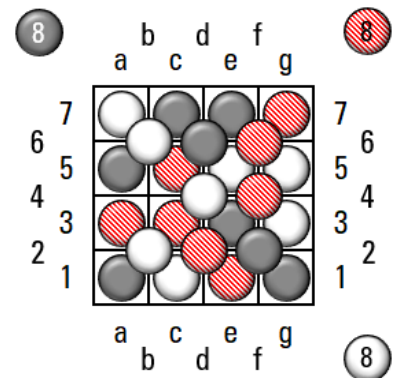
Le biglie non possono muovere né catturare. Il gioco termina non appena un giocatore realizza un allineamento ortogonale o diagonale di quattro biglie di esattamente due colori al primo livello del tavoliere (quello base) o di tre biglie di esattamente due colori al secondo livello del tavoliere. Ciascun allineamento deve essere obbligatoriamente composto da biglie di esattamente due colori ed è dichiarato vincitore il giocatore che possiede il colore che segue immediatamente l'altro giocatore nell'ordine di gioco (Bianco-Nero-Rosso). Se, ad esempio, l'allineamento è composto da biglie bianche e nere, vince il Nero; se è composto da biglie nere e rosse, vince il Rosso; se infine è composto da biglie rosse e bianche, vince il Bianco. È pertanto possibile che la realizzazione di un allineamento da parte di un giocatore, comporti la vittoria di un altro giocatore.

Nell'esempio in alto a destra il

Rosso, che è di turno, può realizzare un allineamento di tre biglie giocando in b4 oppure in f4. Se gioca in b4, realizza un allineamento in b6-b4-b2 di due biglie bianche ed una rossa: in questo caso vince il Bianco (vd. diagramma successivo).



Se gioca in f4, realizza un allineamento in f6-f4-f2 di due biglie rosse ed una nera: in questo caso vince il Rosso (vd. diagramma qui sotto).



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](http://www.pergioco.net/shibumi.html).

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