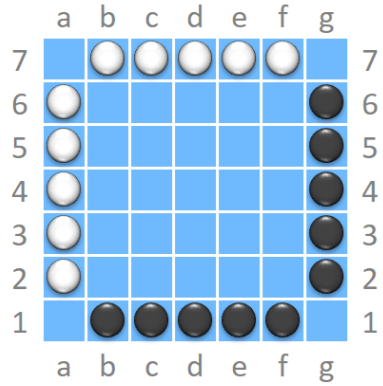
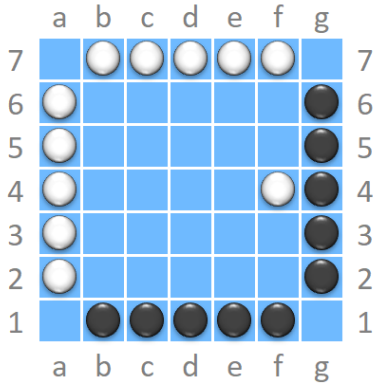
Newsletter #93 | 25 aprile 2025 | www.pergioco.net

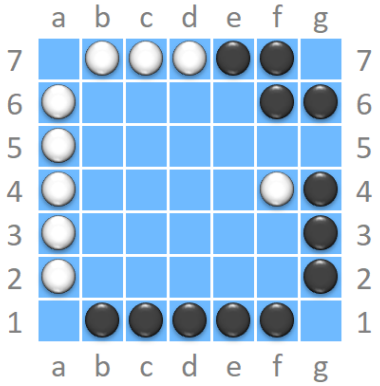
Quad Wrangle



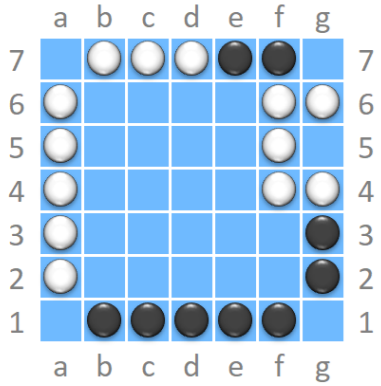
Il gioco, noto anche come Crusade e ideato da Keith Carter nel 2001, si sviluppa su un tavoliere 7x7, sul quale sono già disposte, all'inizio della partita, venti pedine (dieci per ciascun giocatore).
Il giocatore di turno deve compiere una di queste azioni alternative:
a) collocare una nuova pedina del proprio colore in una casella vuota del tavoliere non adiacente, né ortogonalmente né diagonalmente, ad un'altra pedina dello stesso colore;
b) muovere una propria pedina lungo una linea retta, ortogonale o diagonale, di qualsiasi lunghezza (movimento analogo a quello della regina nel gioco degli Scacchi Occidentali);
c) collocare una nuova pedina del proprio colore in una casella vuota adiacente, ortogonalmente o diagonalmente, ad un'altra pedina dello stesso colore.

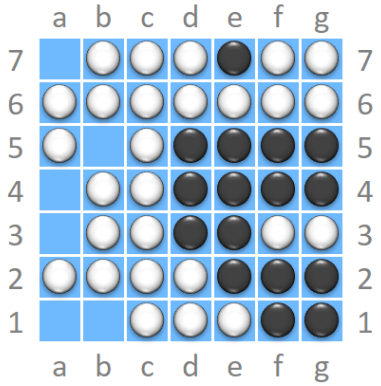
Al termine di una mossa di tipo 'b' o 'c', tutte le pedine avversarie adiacenti ortogonalmente o diagonalmente alla pedina giocata vengono "catturate", ovvero cambiano colore, come nel gioco Ataxx.
L'obiettivo del gioco è avere il maggior numero di pedine del proprio colore al termine delle mosse valide.
Nell'esempio qui sotto, il Bianco, alla sua prima mossa, gioca in f4 (mossa di tipo 'a'). Si noti che, in questo caso, le pedine adiacenti a f4 non vengono catturate.





Il Nero risponde con una mossa di tipo 'b', spostando da g5 a f6 (vedi figura centrale in basso): le pedine avversarie in f7 ed e7, adiacenti a f6, vengono catturate e cambiano colore. Nell'esempio successivo il Bianco gioca in f5 (mossa di tipo 'c') e cattura le pedine avversarie adiacenti in f6, g6 e g4.

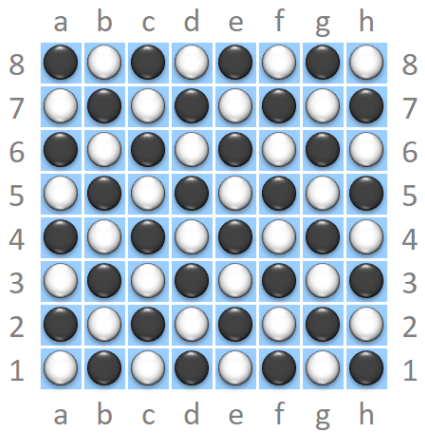




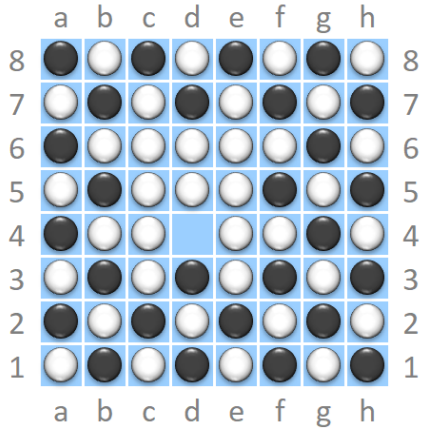
Nella situazione mostrata qui sopra è il turno del Nero. Non può effettuare catture, poiché non ha a disposizione mosse di tipo 'b' o 'c'. Se, ad esempio, gioca in a3, il Bianco può subito catturare in a4, e così via. Il Bianco vince facilmente.

Varianti

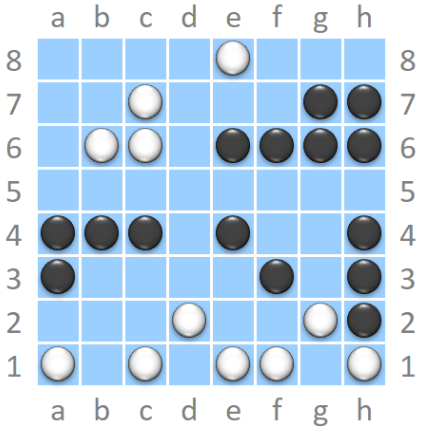
Variante Affollata. In questa variante proposta da João Pedro Neto si utilizza un tavoliere 8×8, con sessantaquattro pedine già disposte sul piano di gioco all'inizio della partita (vd. figura qui sotto).



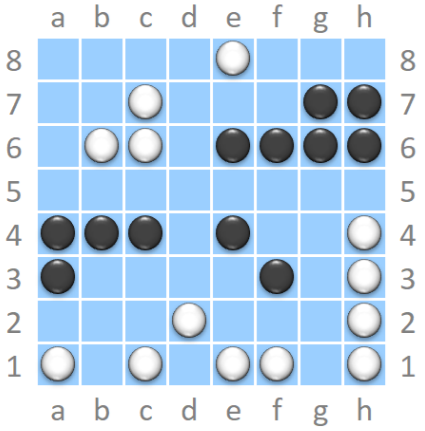
Il giocatore di turno deve muovere una propria pedina in una casella ortogonalmente o diagonalmente adiacente, a condizione che questa sia occupata da una pedina avversaria. La pedina avversaria viene catturata e rimossa dal tavoliere. Inoltre, tutte le pedine adiacenti (ortogonalmente o diagonalmente) alla casella in cui è avvenuta la cattura cambiano colore e diventano del giocatore di turno.
Non è consentito muovere su una casella vuota né catturare una pedina del proprio colore.
La partita termina quando non sono più possibili mosse legali. Vince il giocatore che, in quel momento, ha il maggior numero di pedine del proprio colore visibili sul tavoliere. È possibile che la partita si concluda in parità.

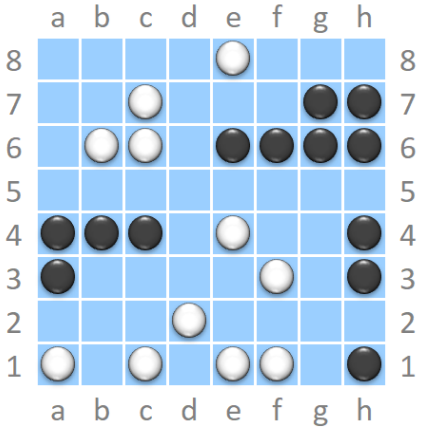


Nell'esempio mostrato nella figura in basso a sinistra vediamo l'esito della prima mossa del Bianco da d4 a e5: la pedina nera in e5 viene catturata e vengono catturate, cambiando colore, anche tutte le pedine nere adiacenti a d5.



Nell'esempio mostrato qui sopra il Bianco, che è di turno, muove da g2 a h3, catturando le pedine in h3, h4 e h2. A questo punto la partita termina, poiché non ci sono più pedine bianche adiacenti a pedine nere. Il Bianco vince con il punteggio di 13 a 12 (vd. figura qui sotto).



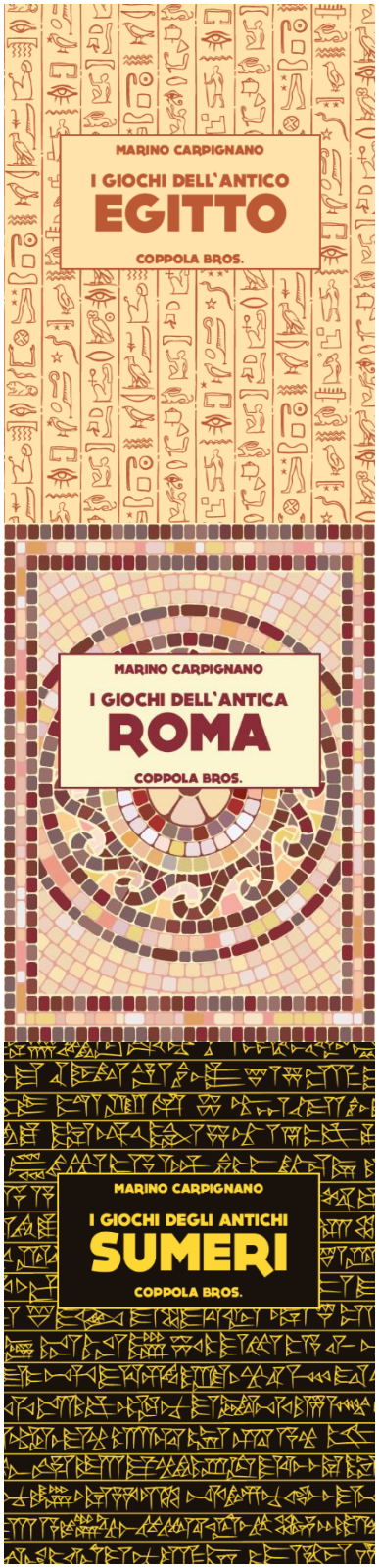


Nella stessa situazione, se invece il Bianco muove da g2 a f3, il Nero può ancora muovere da h2 a h1. In questo caso il Nero vince con il punteggio di 13 a 11 (vd. figura in basso nella colonna centrale).

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/quad-wrangle.html.

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



Pubblicazioni disponibili in libreria e on line:

Marotta & Cafiero

MondadoriStore

Feltrinelli

IBS

Hoepli

Il Libraccio

UniLibro

Amazon

e tanti altri...

Jean-Louis Cazaux
20 gennaio alle ore 10:00 ·

In the category of books presenting games in a broad way, with all details, and a handy format, the recent two volumes "Il manuale dei giochi di tavoliere" by Marino Carpignano are the new reference.
With about 500 games described and illustrated with 1600 diagrams, from Antiquity to nowadays, from all civilisations of the world, they supercede previous références which remain excellent books. In English the wonderful "Board and Table Games from Many Civilizations" by R.C.Bell (1960,69) and "The Oxford History of Board Games" by D. Parlett (1999); in French the precious and formidable "Dictionnaire des Jeux de société ", extracted from a much larger book from J.M. Lhôte (1996) ; in Spanish "El mundo en juegos" by Oriol Comas i Coma (2005).
With Carpignano the new reference is right here and it is written in Italian.
Questa opera è un lavoro fantastico.

> Nella categoria dei libri che presentano giochi in maniera ampia, con tutti i dettagli, e un pratico formato, i recenti due volumi "Il manuale dei giochi di tavoliere" di Marino Carpignano sono il nuovo riferimento.
> Con circa 500 giochi descritti e illustrati con 1600 diagrammi, dall'Antichità ai giorni nostri, da tutte le civiltà del mondo, superano precedenti riférences che restano libri eccellenti. In inglese i meravigliosi "Giochi da tavolo e da tavolo da molte civiltà" di R.C.Bell (1960,69) e "The Oxford History of Board Games" di D. Parlett (1999); in francese il prezioso e formidabile "Dictionnaire des Jeux de société", estratto da un libro molto più grande di J.M. Lhôte (1996) ; in spagnolo "El mundo en juegos" di Oriol Comas i Coma (2005).
> Con Carpignano il nuovo riferimento è proprio qui ed è scritto in italiano.
> Questa opera è un lavoro fantastico.

⚙ · Nascondi l'originale · Valuta questa traduzione

Pubblicazioni disponibili su Amazon.it