Il fogliaccio degli astratti

Numero 72 - Anno 18

Febbraio 2021

Rivista ludica, giochi astratti

Speciale Abstract Games, la rivista

Giochi astratti, la definizione

Abstract Games League

Scacchi & francobolli

Katra malgascio

e tanto altro ancora . . .

Mai giocare al gatto e topo se sei un topo.

(Don Addis)

In questo numero

Idee in libertà.
Sulla definizione di giochi astratti.
Analisi del gioco, ludosofia.
Abstract Games, la rivista.
Design competition, 8x8.
Design competition, forze differenti.
Design competition, mosse in simultanea.
Design competition, pezzi condivisi.
La breve storia e le regole degli scacchi attraverso i francobolli.
Katra, le leggende.
Wolfgang Kramer, 2005.
Bao, 7 mosse e partita chiusa.
Novità astratta, Ares vs Athena.
Puzzle, Dameo.
Abstract Games League.
La parola ai lettori.
Tavolando, un progetto ludico.

Per ricevere tutte le novità della rivista direttamente sulla vostra e-mail

scrivete a *ilfogliaccio@tavolando.net*

Idee in libertà

a cura di Luca Cerrato

Nel mio parlare (o sparlare) sui massimi sistemi ludici c'è un cruccio che mi gira per la testa in questi ultimi mesi: quanti giochi da tavola ci sono in giro per il mondo?

Fino ad una trentina di anni fa il loro numero era già enorme (qualche millennio sulle spalle si deve pure sentire), ma negli ultimi lustri (e non sono io ad affermarlo) c'è stata una proliferazione di titoli. Anche se non sono un amante delle novità e non anelo a giocare l'ultimo gioco pubblicato (infatti sul fogliaccio raramente vengono presentate delle novità), ma piuttosto cerco di *assaporare* il meccanismo ludico che c'è dietro ad un gioco (astratto o no che sia), mi rendo conto che la velocità di nuove pubblicazioni è in continua crescita.

In modo proporzionale sono anche i giochi che cadono quasi subito nell'oblio e le loro scatole non saranno mai più aperte.

Infatti da una parte non tutte queste uscite sono dei capolavori, dall'altra il loro numero potrebbe distrarci dalle *cose belle* e nel cercare di stare al passo si rischia di perdere creazioni interessanti per via della ricerca della *novità assoluta* che potrebbe farci scartare un buon prodotto che *mischia* in modi intelligenti concetti già visti.

Dall'altro, per stare al passo con i numeri, bisognerebbe essere dei *professionisti del giocare*, anche solamente nel giocare sui siti specializzati come *Board Game Arena*, *Yucata*, *Little Golem*, ... dove chiunque trova a sua disposizione centinaia di giochi.

Anche limitandoci a leggere i regolamenti, per avere un'idea del tipo di gioco, il numero di ore da dedicare sarebbe enorme. Personalmente leggendo solamente il regolamento non riesco ad immaginarmi lo scorrere di una partita e quindi non sento il *gusto* di un determinato gioco, è come vedere una bottiglia chiusa di vino, ma se non la apri e versi il suo contenuto in un bicchiere non assaporerai mai il suo sapore e gusto.

Durante la scrittura di un'articolo per il fogliaccio, quando sono alla ricerca di giochi, mi sembra di essere un novello navigante che approda su nuove isole e deve imparare le usanze e tradizioni del luogo, perché ogni gioco è una scoperta.

I *professionisti* ludologi del giocar dovrebbero fare un lavoro di ricerca, comparazione tra i vari giochi per orientare il giocatore comune in questo universo ludico in continua crescita. Creare delle mappe ludiche per evitare all'incauto viaggiatore di smarrirsi in mazzi di carte e pedine colorate.

Altro scopo del ludologo dovrebbe essere quello di non far dimenticare alle future generazioni i *giochi di una volta*, di non far perdere la memoria del passato (e non penso ai divertimenti dei faraoni, ma ai giochi di dieci, vent'anni fa) perché se il numero di pubblicazioni è in continua crescita anno dopo anno si corre il rischio o quasi la certezza che un gioco sia giocato una sola volta per poi essere messo nell'armadio e dimenticato per sempre.

Adesso la seconda domanda: questa velocità di consumo e/o creazione farà bene al mondo ludico?

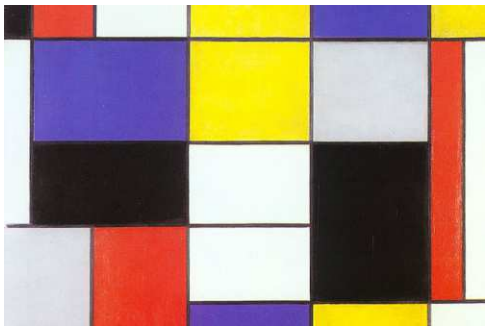
Personalmente non la vedo cosi nera, quello in cui spero invece è una selezione naturale dove i titoli più interessanti prevalgano sulle brutte copie e sui giochi pubblicati solamente per fare soldi.

Un autore alle prime ha il solito problema di emergere, un esempio di questo l'ho avuto quest'anno durante il festival del gioco di Cannes dove ho frequentato anche un pò il 'festival off'. Uno spazio serale dedicato agli autori dei giochi, tenutosi in un enorme salone del palazzo del cinema della città francese, dove erano stipati centinaia di aspiranti autori.

Entrando in quello spazio strapieno di tavolieri, dadi e pedine mi è sorta quasi immediatamente una riflessione, ma tutti questi autori pronti a spiegarti come funziona la loro creatura, che cosa si aspettano da questo evento con centinaia di altri *avversari*?

La speranza di essere notati da qualche talent scount? Oppure seguire la propria passione?

Termino questa sproloquio con una domanda aperta agli autori di giochi: quando create qual'è la vostra reale aspirazione oltre, ovviamente, a creare un bel gioco?



Sulla definizione di giochi astratti

a cura di Cesco Reale[a]

[a]Festival Italiano di Giochi Matematici, Museo Svizzero del Gioco, Progetto Abstrakta

Ad Abstrakta 2020 (simposio italiano astrattisti) è riemersa la questione della definizione di astratti: vari oratori ne hanno parlato e c'è stato un intervento di Spartaco Albertarelli sul tema, poi proseguito sulla sua pagina Librofacce (anche detto Feisbuc) con Andrea Angiolino.

La domanda che interessa ai partecipanti del gruppo Giochi Astratti su Librofacce, nonché ai lettori del Fogliaccio degli Astratti, è: cosa ci accomuna?

Figura 1: Abstrakta 2020: Simposio italiano astrattisti.

Quello che ci accomuna non è l'interesse per la mancanza di ambientazione. Santorini è ambientato ma rientra appieno tra i nostri interessi. La roulette non è ambientata ma non rientra nei nostri interessi. Quello che ci accomuna è un interesse per i giochi di strategia pura. Cerchiamo di definire meglio il concetto.

Cominciamo dalla definizione matematica. In matematica si parla di giochi combinatori.

Definizione di Alberto Bertoni

(*Univ. Milano*)[1]

Un gioco combinatorio è un gioco che soddisfa le seguenti condizioni:

1. Ci sono due giocatori (1 e 2);
2. C'è un insieme (che considereremo finito) di possibili posizioni del gioco che chiameremo *stati*;
3. Le regole del gioco specificano, per ogni stato e ogni giocatore, quali possibili stati futuri possono essere raggiunti; la mossa di un giocatore consiste nello scegliere uno degli stati futuri legali. Se le regole non dipendono dal giocatore, il gioco è detto imparziale, altrimenti è detto partigiano;
4. I due giocatori alternano le loro mosse;
5. Il gioco termina quando non ci sono più mosse possibili.

Di questi punti a noi interessano solo il punto 3 e il punto 4.

Il punto 1 non ci interessa perché ci occupiamo anche di giochi con un numero di giocatori diverso dal punto 2.

Il 2 non ci interessa perché ci interessano anche giochi non finiti, come gli scacchi imprenditoriali di Berlekamp o il tris frattale[2].

Figura 2: Tris frattale.

Riguardo il punto 4, bisogna fare una precisazione: sicuramente ci sono giochi in cui l'alternanza delle mosse non è rispettata (Arimaa, scacchi progressivi,

[1]http://bertoni.di.unimi.it/Giochi_combinatori_e_complessita.pdf
[2]http://www.rimosco.it/tris_frattale/

ecc.), ma il punto 4 va interpretato piuttosto nel senso che "I due giocatori non muovono mai simultaneamente"; in questo senso il punto 4 rientra nei nostri interessi.

Figura 3: Arimaa.

Il 5 non ci interessa in quanto molti giochi terminano quando vi sono ancora mosse possibili: ad es. il go con regole giapponesi termina quando ci sono ancora damé (punti neutri) che vengono giocati dopo la fine, nei mancala spesso il gioco termina appena un giocatore ha oltre la metà dei semi, pur essendoci ancora mosse da giocare, ecc.

Vediamo un'altra definizione matematica.

Definizione di Aaron Siegel

(*Univ. California, Berkeley*)

Uno dei libri piú recenti sul tema è *Teoria dei giochi combinatori* del 2013, ad opera di *Aaron Siegel*.

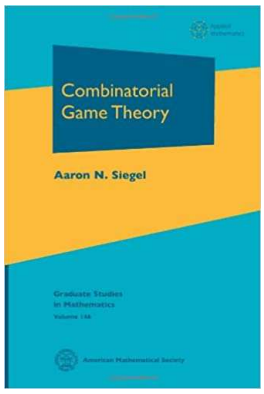


Figura 4: "Teoria dei giochi combinatori".

La sua definizione è la seguente: *i giochi combinatori sono giochi a due giocatori senza informazioni nascoste e senza elementi di casualità.*

Siegel analizza poi 4 categorie:

1. Imparziale o partigiano;
2. Senza cicli o con cicli;
3. Finito o transfinito;
4. A vincere o a perdere (misère).

Direi che a noi interessano tutte queste categorie, e in piú anche i giochi con un numero di giocatori diverso da due. Bisogna precisare che il punto 4 si riferisce ai giochi combinatori classici (come il Nim) in cui chi non puó muovere perde; qui si estende questo concetto in modo che in un "gioco a perdere" le condizioni di vittoria siano l'inverso del gioco classico, indipendentemente se si possa ancora muovere oppure no.

Figura 5: Backgammon.

La nostra definizione

Qui riporto la definizione che ho sintetizzato da commenti durati varie settimane nel gruppo Giochi Astratti su Librofacce nel 2018-9 e che abbiamo adottato per il torneo a squadre di astratti "NonSoloNumeri"[3]

Figura 6: Torneo NonSoloNumeri.

Per giochi astratti intendiamo piú precisamente giochi di strategia astratta, anche detti *giochi di strategia pura.*

I giochi astratti sono giochi senza informazioni nascoste e senza elementi di casualità. In matematica, tali giochi si chiamano *giochi combinatori*, ma tale nome si riferisce solo a giochi per due giocatori.

Esponiamo ora alcune precisazioni.

Informazione perfetta e completa. Non entro nei meandri di informazione perfetta e informazione completa, perché in letteratura non si trova un consenso su queste definizioni, anzi si trovano spesso usi incongruenti e la questione a mio avviso non è chiara.

In ogni caso la nostra definizione di astratti implica:

1. Assenza di simultaneità delle mosse;

[3] http://cescoreale.com/it/project/nonsolonumeri-torneo-a-squadre-di-giochi-astratti/

2. Assenza di elementi (in particolare gli obiettivi) conosciuti a solo una parte dei giocatori;

3. Calcolabilità della mossa migliore (o dell'insieme di mosse migliori a pari merito), data una certa profondità di analisi e rispetto a una fissata funzione di valutazione.

Finitezza. Alcuni giochi combinatori sono *finiti* (cioè prima o poi finiscono). Altri sono *non-finiti*: con cicli oppure *transfiniti*. I giochi con cicli sono giochi con un numero di stati finito, ma albero delle possibili partite infinito. I giochi transfiniti sono giochi con un numero di stati infinito.

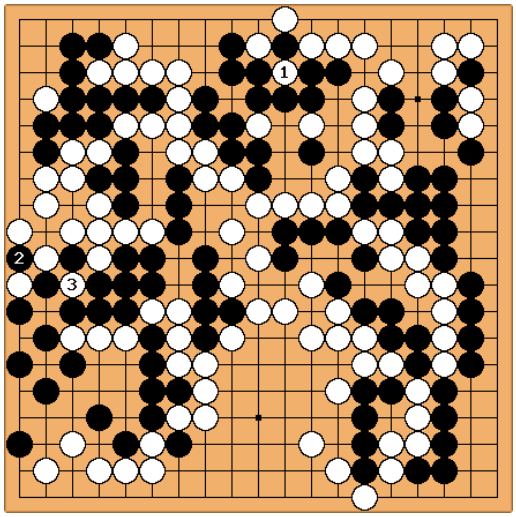


Figura 7: super ko.

Nel primo caso possono esserci dei casi di ripetizioni cicliche non ben gestiti dalle regole (il superko nel go, ad esempio; ma anche l'awele ha dei casi dubbi scoperti recentemente[4]). Nel secondo caso abbiamo esempi come gli scacchi imprenditoriali di Berlekamp o il tris frattale che è costruito apposta come transfinito, per rappresentare la ricorsività dei frattali[5].

Per *calcolabilità* (vedi informazione perfetta e completa) intendiamo che da qualunque posizione di gioco è possibile calcolare tutte le partite possibili per un numero di mosse grande a piacere e determinare la mossa migliore (o l'insieme di mosse migliori a pari merito).

In giochi finiti e senza cicli (detti "giochi brevi") è possibile analizzare tutto l'albero e trovare la partita perfetta. Anche in giochi finiti con cicli si può trovare la partita perfetta, per quanto essa possa finire in un ciclo.

In giochi transfiniti si puó solo fissare un numero N di livelli di analisi e ottenere delle valutazioni sulle mosse possibili, ma tali valutazioni possono essere migliorate aumentando N e potrebbe non esistere un'analisi definitiva.

[4] analisi di Xavier Blanvillain
[5] http://www.rimosco.it/tris_frattale/

Figura 8: Dama cinese.

Numero di giocatori. Alcuni giochi astratti sono a piú di 2 giocatori (ad esempio Dama Cinese si puó giocare a 3, 4, 5 o 6 giocatori, tutti contro tutti). Tali giochi non rientrano nell'interesse matematico in quanto, anche senza considerare possibili alleanze, può capitare l'"effetto incoronatore" (noto in inglese come "kingmaker effect"), per cui chi non può piú vincere deve scegliere se fare una mossa A o una mossa B (equivalenti per lui) e a quel punto con A vince un giocatore, ma con B vince un altro giocatore; quindi l'analisi del grafo delle partite in alcuni punti si blocca.

Solo in giochi a due si vede davvero il migliore.

Per questa ragione, le definizioni matematiche di giochi combinatori includono che il gioco dev'essere per due giocatori.

Nella nostra definizione non avrebbe senso escludere giochi a piú di due giocatori. Per quanto riguarda giochi a un giocatore (tipo il Solitaire), direi che rientrano anch'essi nel nostro campo di interesse (in misura chiaramente minore) e quindi non avrebbe senso escluderli dalla nostra definizione.

Scalarità. Bisogna anche considerare che la definizione va intesa in maniera non dicotomica ma scalare, quindi l'aggettivo "astratto" va inteso come aggettivo graduabile, cioè che puo avere gradi di intensità e comparazione, (come "bello" che puó diventare "molto bello", "piú bello", ecc), differentemente da aggettivi non graduabili (come "spagnolo", "postale", "triangolare", ecc.)

Figura 9: Stratego.

Si potrebbero definire varie categorie, in base alle quali definire (in maniera qualitativa) un grado di strategia di un gioco tra 0 e 100%. Poi si potrebbero attribuire dei coefficienti di importanza a ogni categoria per fare una media pesata di questi valori e si potrebbe definire cosí un grado di strategia del gioco.

Ecco una proposta di categorie:

1. *Alea*: quanto incidono elementi casuali (a scacchi è nulla, a backgammon incide poco, mentre la roulette è 100% di fortuna);
2. *Informazione completa*: se esistono e quanto incidono eventuali informazioni nascoste (a scacchi non ce ne sono, in Stratego sono importanti);

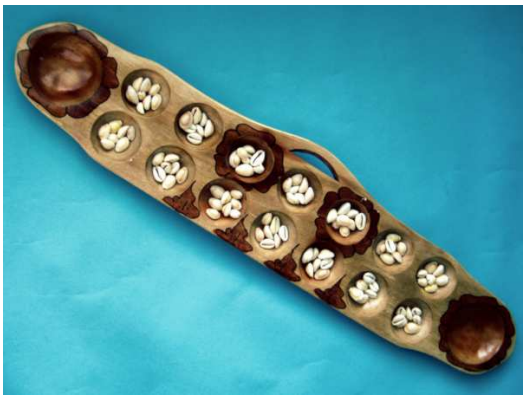


Figura 10: Sungka.

3. *Simultaneità delle mosse*: a scacchi non c'è, a morra, Diplomacy o Assembly Line è essenziale; esistono anche varianti di giochi astratti con mosse simultanee, (come Scacchi Simultanei, Forza 4 Simultaneo, il mancala moderno 55Stones), e i mancala tradizionali con mosse simultanee Agsinnoninka, Sungka, Baré (negli ultimi due solo la prima mossa è simultanea); alcuni di questi giochi pur non essendo astratti puri hanno un grado di strategia molto elevato;
4. *Possibili alleanze*: nei giochi competitivi a 2 giocatori non ce ne sono, a dama cinese possono essercene, a Diplomacy sono essenziali;

Figura 11: Bao, considerato tra i più complessi mancala a semina multipla.

5. *Calcolabilità umana*: nei mancala a semina multipla è più difficile calcolare un numero elevato di mosse in anticipo, a go è più facile, si potrebbero inventare dei giochi che siano 100% astratti secondo le categorie precedenti, ma talmente complessi che già la mossa in corso sia umanamente incalcolabile, e questo li renderebbe molto poco interessanti, perché l'analisi che si può effettuare è trascurabile rispetto alla complessità del gioco.

Se qualcuno avesse proposte per altre categorie significative, è invitato/a a farle e potremo discuterne.

Qui sotto presento un esempio di stima del grado di astrattezza di alcuni giochi, cioè di quanto il gioco si avvicini alla strategia pura.

Essendo difficile trovare un'oggettività in questo ambito, tale tabella vuole solo essere uno spunto di riflessione.

Figura 12: diplomacy.

	categoria	alea	calcolabilità umana	alleanze	informazioni nascoste	simultaneità delle mosse		strategia
	peso	6	5	4	3	2		
punteggio								
2		assente	altissima	assenti	assenti	assente		
1		poco influente	alta	poco influenti	poco influenti	poco influente		
0		media	media	medie	medie	media		
-1		influente	bassa	influenti	influenti	influente		
-2		dominante	bassissima	dominanti	dominanti	dominante		
scacchi		2	2	2	2	2		40
go		2	2	2	2	2		40
awele		2	2	2	2	2		40
nim		2	2	2	2	2		40
dama cinese a 2		2	2	2	2	2		40
tris frattale		2	1	2	2	2		35
bao		2	1	2	2	2		35
scacchi simultanei		2	2	2	2	-1		34
backgammon ai 21 punti		1	2	2	2	2		34
dama cinese a 3		2	1	1	2	2		31
dama cinese a 6		2	0	1	2	2		26
stratego		2	1	2	-1	2		26
bridge		1	1	2	1	2		26
poker texas h.		1	1	1	0	2		19
eleusis		1	1	1	-1	2		16
diplomacy		2	1	-2	2	-1		13
monopoly		0	0	1	0	2		8
fantacalcio		-1	0	1	1	1		3
licantropi		1	1	-2	-1	1		2
roulette		-2	-2	2	2	2		-4

Analisi linguistica. La poca o nulla ambientazione è una caratteristica frequente dei giochi di strategia pura, pur essendone una caratteristica non significativa per la loro definizione.

Come dire: essere italiani madrelingua è una caratteristica frequente degli italiani, pur essendo ininfluente nella definizione amministrativa di nazionalità italiana: ci sono italiani che non sono locutori nativi dell'italiano, e ci sono non italiani che lo sono.

Quindi la parola "astratto" non è necessariamente l'aggettivo piú adatto per i giochi di strategia pura, ma richiama l'astrazione matematica, richiama una loro caratteristica frequente (l'assenza di ambientazione) e soprattuto è di fatto quello piú usato in quest'ambito. Come spesso accade nelle lingue, una parola assume un significato diverso da quello originale, non c'è nulla di strano. La dama cinese non è una dama e non è cinese, eppure si chiama cosí.

Figura 13: licantropi, Lupus in Tabula.

In conclusione, questa vuole essere un'analisi descrittiva, non prescrittiva. Sono d'accordo anch'io che sarebbe meglio avere due parole diverse per due cose diverse, ci mancherebbe, sono esperantista ! In Esperanto, per esempio, "punto geometrico" si dice punkto, "punto nei giochi" si dice poento e "punto di cucitura" si dice punto.

Nella mia conferenza "Rapporti tra lingue e matematica"[6] parlo proprio di queste cose, tra l'altro.

[6] https://www.youtube.com/watch?v=qL8URZKJK4c&list=PLzUsP_uF2QwaCC3sQ-U24MI7P0yG3dQkz&index=7

Ora, la lingua richiede un aggettivo che sia di una sola parola, sia per velocità d'uso, sia per poter creare altre parole: astratto -> astrattista, astrattismo, ecc.

Allora, se vogliamo coniare un nuovo termine, potremmo provare l'uso di "giochi abstratti", oppure Andrea Angiolino ha proposto abstrategici ;-)

Ma comunque sarebbe difficile poi farlo entrare nell'uso. Voi cosa proponete?

Nel frattempo, accontentiamoci di definire i termini in uso e di utilizzarli correttamente.

Ringrazio Maurizio De Leo, Riccardo Moschetti e Maurizio Parton per la rilettura e i preziosi suggerimenti

Figura 14: poker.

Bibliografia:

1. Albert, M.H. and Nowakowski, R.J.,Games of No Chance 3(Berkeley, CA), Math. Sci.Res. Inst. Publ., 56, Cambridge Univ. Press, Cambridge, (2009).
2. Albert, M.H., Nowakowski, R.J. and Wolfe, D.,Lessons in Play: An Introduction to Combinatorial Game Theory, A. K. Peters, (2007).
3. Berlekamp, E.R., Conway, J.H. and Guy, R.K.,Winning Ways for your Mathematical Plays, Volume 1 (of 4), A. K. Peters, (2001).
4. Berlekamp, E.R. and Low, R. Entrepreneurial Chess. https://math.berkeley.edu/ berlek/pubs/EchessFinal.pdf
5. Bertoni, A. Giochi combinatori e complessità http://bertoni.di.unimi.it/Giochi_ combinatori_e_complessita.pdf
6. Conway, J.H.,On Numbers and Games, Academic Press, London, (1976).
7. Fraenkel, A.S., Combinatorial games: selected biography with a succinct gourmet introduction, Games of No Chance(Berkeley, CA, 1994), Math. Sci. Res. Inst. Publ., 29,Cambridge Univ. Press, Cambridge, 1996.
8. Guy, R.K. and Nowakowski, R.J.,More Games of No Chance(Berkeley, CA2000),Math. Sci. Res. Inst. Publ., 42, Cambridge Univ. Press, Cambridge, (2002).
9. Nowakowski, R.J.,Games of No Chance 4(Berkeley, CA), Math. Sci. Res. Inst. Publ.,63, Cambridge Univ. Press, Cambridge, (2015).
10. Nowakowski, R.J.,Games of No Chance(Berkeley, CA,1994), Math. Sci. Res. Inst.Publ., 29, Cambridge Univ. Press, Cambridge, (1996).
11. Siegel, A.N.,Combinatorial Game Theory, Graduate Studies in Mathematics, 146.American Mathematical Society, Providence, RI. 523pp. (2013), ISBN: 978-0-8218- 5190-6

Figura 15: Monopoli.

Figura 16: roulette.

Analisi del gioco - Tra ludologia e ludosofia.

a cura di Andrea Romeo

Abbiamo visto negli articoli passati, che il gioco è sempre più spesso al centro di studi importanti nelle accademie di tutto il mondo. Con il seguente articolo cercherò di tracciare una definizione di gioco fenomenologica, sperando che tale definizione sia quella definitiva la quale, in seguito, useremo per l'analisi dei ludi, in primis del gioco da tavolo. Inizierò tale analisi proprio da una breve disamina delle due principali scuole di pensiero esistenti, che definisco come *ludologica* e *ludosofica*.

Infatti, tra gli studiosi del gioco, abbiamo fondamentalmente due approcci: uno che studia il gioco in sé sperando di stabilirne una definizione teorica completa; l'altro invece che cerca di definire il ruolo del gioco nel più ampio spettro dell'esistenza umana.

Direi, per dirla in modo semplice, che il primo approccio, chiamato *ludologico*, si focalizza sul sistema di gioco, di quello che in inglese viene chiamato '*game*'; il secondo approccio invece, che potremmo definire *ludosofico*, cerca di esplorare l'azione del giocare, l'*homo ludens*, o meglio quel che in inglese si definisce il '*play*'.

L'uno tenta di isolare il gioco ed estrapolarne gli elementi costitutivi sui generis; l'altro modello di analisi invece afferma innanzitutto che il gioco è perfettamente studiabile con gli strumenti di analisi già noti (per esempio, un gioco può essere studiato come testo da un punto di vista semiotico, oppure come fenomeno rituale da un punto di vista antropologico o sociologico).

I primi, infine, ci forniscono una definizione del gioco isolato dal mondo, tuttavia entrando spesso in paradossi in quanto molti degli elementi costitutivi dei giochi li ritroviamo anche in altre forme di rappresentazione umane; i secondi, invece, ce lo mostrano di volta in volta ibridato col fluire delle vicende umane che prendono in esame, senza mai definirlo in modo perentorio, in quanto il giocare è un elemento vitale che talvolta si manifesta in modo esplicito, ma spesso invece, nella nostra specie, è presente in modo subdolo, quasi furtivo, surrettizio, clandestino, e i cui elementi, di conseguenza, possono essere fluidi, mutevoli, cangianti, dandone quindi definizioni precostituite spesso incomplete, o che tengano conto di una soggettività analitica, o meglio che ne evidenziano solo i tratti teorici utili ai fini delle loro analisi. Appartengono al primo gruppo studiosi classici come Huizinga e Caillois, o meglio coloro che si interessano allo studio del gioco in sé, ma anche i più recenti *ludologi*, i quali sostengono che il gioco è 'circoscritto', un sistema chiuso e perfettamente isolabile i cui elementi caratteristici sono 'obiettivi', 'risultati mutevoli e quantificabili' (mediante l'inter-azione), e dove alcuni considerano la narrazione *esterna* al sistema ludico (come in Jesper Juul), altri *interna* (una forma di *enunciazione ludica* mediante l'interazione con il sistema simbolico dell'interfaccia? come in Gonzalo Frasca); appartengono al secondo gruppo studiosi classici come Goffman, Berne, Fink o Turner, i quali al contrario ravvedendo il gioco umano intrecciato con le attività quotidiane degli uomini, non può mai essere circoscritto, improduttivo né necessariamente divertente.

Huizinga

Abbiamo infine messo in luce come spesso questi studiosi (con specifica enfasi agli stessi Huizinga e Caillois), nelle loro elucubrazioni orientate allo studio del gioco, si perdono spesso e volentieri in evi-

denti contraddizioni e paradossi: ora si vede il gioco ovunque e tutto sembra gioco (la filosofia, la lotta, l'economia etc), adesso invece lo stesso elemento, prima accostato palesemente al gioco, ha riacquisito uno status più per così dire 'reale', mantenendo forse i suoi elementi ludici (a cui magari si ispira) ma mutando in non-gioco. Viceversa i secondi, ravvisando il gioco in ogni dove ma separandolo dalle altre umane attività, entrano in un altro paradosso perché se da un lato evitano di definirlo - esso non è definibile in virtù del suo essere onnipresente e mutabile -, come possono ordunque riconoscerlo[7]?

Personalmente penso che il nodo gordiano della situazione si trovi in un punto ben preciso del discorso: esso ha a che fare con l'*intenzionalità*.

Direi che è tutto su questo punto che si gioca - consciamente o inconsciamente - il grande rompicapo dei nostri studiosi. Infatti osserviamo in tutti questi approcci, una continua tendenza a traboccare da un lato o dall'altro della linea di confine, al punto che i primi sistematicamente sono costretti ad allargare i loro confini definitori verso aree non socialmente considerate ludiche; i secondi, invece, si trovano nell'imbarazzante situazione per cui ravvedono questa dimensione ludica molto spiccata nella nostra specie, comprendendo dunque che di fatti vi è un qualcosa che ha delle caratteristiche proprie, una pulsione vitale sui generis, altra rispetto alle altre sfere di azione umane, ma con cui in qualche modo queste si mischiano.

Il punto è che se è vero che la guerra porta con sè tutti gli elementi di un gioco (strategie, tattiche, travestimenti, coordinazione ritmica e tutti elementi che troviamo per esempio nei giochi da tavolo o negli sport), questa non può essere considerata gioco poiché l'intenzione di chi fa la guerra è di natura diversa rispetto a quella di chi la gioca; ma viceversa, se una azione porta con sè tutti gli elementi di un gioco, perché non può essere definita come tale?

È vero che la simulazione non è il reale, ma è altresì vero che l'interazione dell'umano con il reale porta elementi della simulazione grazie all'uso del linguaggio e di simboli, quindi della maschera, insomma rappresentazioni di ogni sorta; ed è vero, viceversa, che la simulazione (il cui etimo rimanda a un 'fare per finta', a una 'rappresentazione', quindi strettamente legata al concetto di gioco) è necessariamente una rappresentazione del reale portando con sé elementi di essa.

Insomma, vi è una terre du melieu in cui reale e virtuale si incontrano e interagiscono, ove ora l'uomo si muove prevalentemente verso il versante del reale, ora verso quello della sua rappresentazione, ma mai abbandonando del tutto l'uno o l'altro, tranne che in casi estremi e rari (per esempio nel caso di un pericolo gravissimo imminente) che difficilmente possono essere inseriti nella sfera della vita ordinaria.

Per far luce su questo discorso - ostico, ne sono cosciente - porto un esempio pratico. In Inghilterra, dove vivo, lavoro come insegnante di italiano. Se qualcuno dei potenziali lettori di questo articolo ha mai vissuto nel Regno Unito e conosce - per esperienza personale o per sentito dire - il sistema di insegnamento inglese, saprà che agli insegnanti succede di tanto in tanto che qualcuno dalla direzione della scuola, periodicamente, gli affianchi un suo collaboratore con il compito di valutare la performance del docente rispetto al suo metodo di insegnamento, il rapporto con gli studenti, il materiale usato (se idoneo o no) etc.

Ricordo che quando iniziai a fare questo lavoro, a seguito della mia prima valutazione, a cui seguì poi un incontro con il mio esaminatore, io definii gli strumenti da me usati durante le mie lezioni con gli studenti come " giochi". In effetti i dispositivi che io uso ai fini dell'insegnamento sono veri e propri giochi (giochi di memoria, giochi di carte, il gioco dell'impiccato, ho usato persino la tombola). Ebbene mi fu chiesto esplicitamente, dal mio esaminatore, di non chiamare più questi strumenti "giochi" ma bensì "attività".

Il lettore avrà già capito dove il discorso vuole andare a parare: il gioco della tombola, usato nell'apprendimento, non può essere chiamato *game*, in un altro contesto invece sí.

Il punto è: se io voglio studiare il gioco in sé, i suoi elementi formali, se voglio insomma definirlo mediante un approccio ludologico, come posso non scindere la sua natura formale dall'intenzione di chi la usa?

In classe io uso la tombola per l'apprendimento: questa cambia d'abito in questo caso?

E come posso definire qualcosa - qualunque cosa essa sia - se devo di volta in volta anche associarla, per definirla, alla psicologia di chi la usa?

[7] In realtà questi autori, pur non palesando una definizione di gioco diciamo 'esplicità, ne danno per scontati alcuni tratti costitutivi. Per esempio Goffman, rifacendosi palesemente alla definizione data dai teorici del gioco in ambito economico la quale, diciamolo pure, è di fatto una definizione limitata, utilizza il gioco in termini di interazione strategica all'interno di mondi di rappresentazione, ponendo l'accento sull'aspetto razionale umano; Turner invece, in linea con i principi teorici dell'antropologia del suo tempo, lo vede più come un mondo di rappresentazione alternativa della realtà, ove il tempo 'normal e viene momentaneamente fermato per dare vita a mondi possibili, al tempo mitologico, mediante cui nuove realtà prendono vita, siano queste realtà reali (come nel caso dei giochi rituali legati ai cambiamenti simbolici degli individui), rappresentazioni mitologiche o potenziali mondi possibili (come nelle teorie filosofico-scientifiche e nell'arte). In entrambi i casi il gioco ha una funzione fondamentale nell'esistenza dell'uomo, e nelle interazioni sociali quotidiane, e nelle rappresentazioni straordinarie della cultura e persino nello sviluppo di mondi potenziali come nell'arte e nella filosofia o nella scienza. Di certo vi è una sovrapposizione tra 'gioco' e 'libertà'.

Per esempio, se la bottiglia di vetro può essere usata anche come arma, significa che non posso chiamarla bottiglia quando qualcuno la utilizzi con intenti criminali?

In poche parole, se io scelgo di staccare l'oggetto di studio dall'intenzione soggettiva di chi lo usa, in tal caso possiamo dire che, per esempio, la guerra è un gioco, in quanto porta con sé tutti gli elementi formali del gioco (obiettivi, maschere, punteggio quantificabile, etc). Viceversa, se poniamo anche l'intenzione degli attanti, in tal caso la guerra non è più considerata un gioco, perché in ballo è la vita, e la morte non è vista come gioco (almeno nelle culture contemporanee).

Insomma, per farla breve, la domanda è: l'intenzione, lo scopo per cui un oggetto è pensato o usato, modifica, influenza la struttura di un oggetto, o l'oggetto rimane il medesimo a prescindere dall'intenzione?

La domanda non è per nulla oziosa né banale, anzi, forse in essa si condensano tutte le questioni della filosofia Occidentale, da Talete ai nostri giorni. Infatti, se l'oggetto rimane il medesimo nonostante l'intenzione, ecco che tutta la vita dell'uomo appare come un *ludus*, ossia come una rappresentazione inter-attiva, perché non avrà importanza che io usi la roulette per passatempo, per puntare tutti i miei averi o per schiacciare delle noci, in quanto essa rimane ciò che di fatto è: un gioco. Per lo stesso motivo, visto che la *rappresentazione interattiva* rientra nella definizione di gioco, ordunque perché mai il linguaggio, e quindi la vita intera, non sarebbero da considerarsi un grande gioco?

Se invece l'intenzione modifica la struttura dell'oggetto, allora ciò che è gioco è definibile soltanto in relazione al contesto il quale, si badi bene, è sempre mutevole, per cui se è vero che posso definire 'gioco' solo ciò che viene fatto per 'divertimento' (secondo le regole sociali attuali), allo stesso modo non posso definire la Tombola come gioco, ma la sua definizione dipenderà dall'uso che se ne fa e dal contesto, in modo euristico: insomma allora è gioco ciò che socialmente viene considerato tale, ovvero ciò che il contratto sociale, nello spazio-tempo, lo definisce.

È pur vero che io posso usare un oggetto in modi che l'oggetto stesso non prevederebbe secondo la natura per cui socialmente esso è pensato: per esempio posso usare la roulette per uccidere un cane, oppure posso appenderla al muro e trasformarla in un'opera d'arte: come definiamo queste nuove funzioni della roulette?

Dovremmo inventare neologismi per ogni uso che se ne fa (cosa che ricorda un po' la pipa di Magritte)?

Inoltre, paradossalmente, se un gioco è ciò che diverte (secondo la definizione corrente), ritorniamo nella condizione in cui tutto può essere oggetto di gioco semplicemente quando inserito in un contesto ludico (di nuovo, cosa che rende il gioco molto affine al linguaggio, ove gli oggetti, come le parole assumono significati diversi in base ai contesti), e quindi tutto è potenzialmente un gioco: se un film, una rappresentazione teatrale o un portachiavi mi divertono, essi sono da considerarsi giochi quando usati per tali fini. Insomma, dove sta la risposta?

La struttura oscillante

Una fenomenologia del gioco e del giocare

Un gioco è innanzitutto inter-*azione*, ovvero una azione reciproca tra uno e/o più soggetto/i attraverso e/o con uno o più oggetti: tale interazione è un *giocare*.

Giocare è sempre un giocare *attraverso* qualcosa (per esempio *attraverso* un gioco da tavolo o un palcoscenico) e/o *con qualcosa* (per esempio con un giocattolo o con un sasso), dove questo qualcosa funge da qualcos'altro (e questo avviene anche negli animali in cui il gioco è presente).

Che il nostro *interagire* avvenga mediante un sistema di regole, per esempio un gioco di ruolo, o che sia un giocherellare con le parole per inventare filastrocche o con il portachiavi tra le dita, abbiamo sempre a che fare con una forma di ludicizzazione degli oggetti che diventano, per così dire, *oggetto di gioco*.

Diventando *oggetto di gioco*, diventano *altro da sè*. Anche nel semplice trastullarsi, nel rotolare per terra senza mete e senza obiettivi apparenti, o nel dondolarsi sull'altalena, abbiamo una ludicizzazione del mondo circostante e persino di noi stessi che diveniamo come i tramiti mediante cui interagiamo ludicamente *con* il mondo.

Quando due bambini si solleticano vicendevolmente, stanno trasformando i loro corpi in veri e propri 'giochi' attraverso cui esperiscono il mondo in modo leggero e divertente. Insomma, qualunque forma di interazione ludica prevede uno sdoppiamento, una forma, per quanto primordiale, di *rappresentazione* d'altro rispetto all'oggetto originale, per cui possiamo affermare che la *rappresentazione* è un elemento formale di tutti i giochi.

Nell'interazione ludica, nel giocare, è sempre inerente la rappresentazione ma anche un elemento di *creatività senza cui la rappresentazione non potrebbe darsi* nella misura in cui l'agente giocante deve costruire sempre una realtà altra, ora improvvisandola, ora studiandola ad hoc, affichè il suo corpo e /o l'ambiente circostante possano essere tramutati in

'giochi'; all'interno del gioco regolamentato essa invece è essenziale nella ricerca delle vie migliori per la messa a punto della propria *performance* grazie a una digitalizzazione della realtà (non a caso è il video-gioco il linguaggio proprio dei computer!).

Certamente molti giochi si servono di *rappresentazioni* simboliche del reale, ma questo non significa che la rappresentazione coincida con il gioco: abbiamo visto che in natura non tutte le rappresentazioni sono necessariamente gioco, in quanto molti animali si servono per esempio di forme di rappresentazione del mondo per difendersi da attacchi di animali predatori, e non credo che un insetto impegnato nell'atto di mostrare le sue ali a forma di cobra a un predatore stia, in quel momento, pure giocando (questo non fa del gioco un elemento secondario, semplicemente esso non si manifesta in date situazioni - per esempio di fronte alla morte. E tuttavia questo succede agli umani, che con l'uso della maschera o dell'ironia riescono anche a beffarsi della morte!). Possiamo quindi affermare che è il gioco a servirsi della *rappresentazione*.

In tantissimi giochi la *rappresentazione* è vitale.

Quando si gioca a *Pandemic*, i giocatori sono di fatto invitati a vestire i panni di ricercatori alle prese con delle rappresentazioni di virus.

La maschera è centrale in questi tipi di giochi, grazie alla quale noi interagiamo con il mondo attraverso un codice che ci trasporta in mondi diversi rispetto a quello della nostra quotidianità. Osserviamo dunque che sostenere che tutta la rappresentazione è gioco è errato, ma piuttosto il gioco si serve, si ibrida necessariamente con forme di rappresentazione.

Infine si osserva un altro elemento a mio giudizio imprescindibile, molto connesso con la rappresentazione e con l'aspetto creativo, che è la *simulazione*.

La differenza sostanziale tra rappresentazione e simulazione, seppure sembrino molto simili a prima vista, è che la prima può riguardare solo l'aspetto superficiale di un oggetto e può seguire regole soggettive, mentre la seconda cerca di dare di un oggetto i suoi elementi strutturali, e tende verso l'obiettività: entrambe queste due forme rappresentative sono molto usate nei giochi.

Qualunque forma di gioco, siano sport, rappresentazioni teatrali o ludiche nelle forme più diverse, o il semplice trastullarsi, ha insite forme di simulazione di qualcosa, sia questo qualcosa un mondo reale o un mondo inventato e fittizio con regole sue.

Anche nei giochi più semplici stiamo di fatto ricreando una dimensione per cui simuliamo stati del corpo ben precisi in condizioni specifiche: nel gioco dell'altalena, per quanto a prima vista banale, è in realtà insita una vera e propria simulazione del corpo in orbita, e non mi stupirebbe che sia stato questo gioco primitivo a stimolare nell'uomo l'idea di poter volare.

Infine è possibile la creatività soltanto all'interno di un contesto prima di tutto simulativo: non è possibile, infatti, rappresentare l'altro se non si ha prima ben in mente quali aspetti in questo altro vadano cambiati, circoscritti, ri-costruiti rispetto alla sua natura reale.

È evidentissimo ai miei occhi che rappresentare e simulare il mondo richiedono e innescono un processo ermeneutico in cui soggetto e mondo si scrutano a vicenda, da cui deriva che rappresentazione e simulazione possono essere presenti soltanto in un contesto *divergente*, o meglio che *diverge rispetto al reale*.

Il *divertimento* è un elemento insito in tutti i giochi nella misura in cui è necessario muoversi altrove per osservare l'altro da sè.

Divertimento non è insomma indice di trastullo - non necessariamente, almeno - ma bensì è condizione necessaria dell'esplorazione dell'altro, in quanto è il divergere dello sguardo, dalla realtà abituale, che ci trasporta nel fantastico mondo dei ludi (siano tali *ludi* rappresentazioni teatrali, quadri, sport, giochi di tavoliere o quant'altro).

Infatti rappresentazione e simulazione prevedono sempre anche una comprensione dell'oggetto *rappresentato*, che è un *prendere insieme*, per cui nella rappresentazione è necessaria la comprensione innanzitutto di noi stessi e quindi dell'oggetto dell'*interatio*, secondo le nostre esigenze. Per questa ragione, vi è sempre una connessione imprescindibile tra giocare e oggetto del gioco, ma anche una *forma interazionale*, un *regolamento* che stabilisca delle *regole di interazione*, e quindi qualcosa che vada oltre l'*interazione* stessa, una azione reciproca tra soggetto e oggetto e dunque un *conflitto*, ovvero un *urtare contro* qualcosa che è altro da noi. Infatti, a differenza delle ali della farfalla, che sono innate nell'insetto, nell'animale giocante, è il soggetto a dovere intervenire su se stesso e/o sull'ambiente per attivare lo stato metamorfico.

E questo processo prevede sempre una forma di interazione tra soggetto che esprime una volontà di interazione e l'ambiente, una interazione che comporta necessariamente, come aveva ben visto Huizinga, l'*agon*, il conflitto, il quale può essere simulato all'interno della rappresentazione ludica (come nel gioco da tavolo) o essere proiettato all'esterno della cornice (come nel teatro, ove il pubblico valuta la performance). L'*agon* gioca un ruolo centrale poichè è proprio il conflitto - come dicevano i filosofi antichi - a metterci nella posizione di conoscere l'oggetto con cui interagiamo. Noi riconosciamo un oggetto ponen-

dolo in contrasto a noi stessi (*polemos*, padre di tutte le cose!).

Molto legato all'elemento conflittuale appaiono quindi altri due elementi: l'*esplorazione* - e quindi l'educazione - grazie alla quale noi esploriamo realtà altre e senza cui non potremmo trasformare il mondo in gioco; e gli *obiettivi*.

Il piacere dell'esplorazione è evidente nella nostra specie: si pensi a questa caratteristica tutta nostra di non voler conoscere il finale di una storia - quello che oggi chiamiamo con il termine anglosassone 'spoilerare' -, ma al contrario scegliamo di 'scoprirla' seguendo pian piano tutto il percorso a ritroso.

L'*esplorazione* del mondo è profondamente correlato alla nostra abilità di adattarci al mondo nelle forme più diverse da cui gli *obiettivi* dell'interazione i quali possono essere 'esterni' rispetto al sistema gioco (per esempio il trastullarsi per lo scarico di tensioni oppure la simulazione per scopi di socializzazione o educativi) o 'interni' (per esempio per il piacere di evadere dal mondo reale), solitamente armonizzati nel sistema di regole che prevede la valutazione della performance (come negli sport, nei giochi a punti da tavolo, o nei quiz etc).

Sono così presenti interazione, rappresentazione, simulazione, creatività e infine divertimento nel gioco al punto che in queste prese singolarmente in contesti considerati come non-giochi, quando esperite al di fuori dal contesto ludico quindi, noi osserviamo parvenze di giochi.

Da un lato è ovvio infatti che se nel gioco è sempre presente l'interazione non significa che tutte le forme di interazioni siano anche giochi (uccidere qualcuno non è di certo una interazione ludica, non almeno nella nostra cultura attuale); lo stesso dicasi per la creatività la quale non coincide necessariamente con il gioco: le api o i castori che costruiscono i loro nidi non stanno di certo giocando.

Non tutte le simulazioni hanno necessariamente preposti ludici: alcuni animali, per esempio, simulano le voci di altri animali come strumenti usati per la sopravvivenza. Tuttavia nell'essere umano - che non è un'ape o un castoro - accade qualcosa di straordinario.

Nonostante questi elementi appena messi in luce non siano necessariamente giochi, avendo il gioco umano questi elementi imprescindibili, talvolta ci accade di osservare in tali mondi parvenze di giochi, cosicché l'artista al lavoro sembra stia in effetti giocando con i suoi incastri di colori, nelle forme più svariate, quasi questi fossero in fondo *ludemi* (non a caso in alcune lingue l'artista viene definito *spielman*); o osserviamo nelle umane rappresentazioni affinità col gioco, tant'è che in alcune lingue le rappresentazioni vengono definite proprio con la parola 'gioco'; ed ecco quindi che ogni umana rappresentazione, *imago mundi*, condita di ironia, di simboli fantastici e ornamenti di ogni tipo, portano un non so che di ludico. In altri termini, noi vediamo del reale nel gioco, e il gioco nel reale.

Questo riconoscimento del ludico nel reale, e viceversa del reale nel ludico, accade perché ciò che distingue l'umano dagli altri animali è il fatto di non avere una natura rigida, ma mutabile e flessibile. Questo mutare e questa sua flessibilità sono messe in pratica proprio grazie all'apprendimento del mondo circostante il quale viene di volta in volta modellato dall'uomo secondo le sue esigenze, modellandosi a sua volta. È chiaro come in un essere di siffatta natura, perennemente in uno stato di apprendimento e mutamento, tutti questi elementi - *interazione, rappresentazione, simulazione, esplorazione* - sono pressoché vitali per la sua sopravvivenza.

Quindi se come abbiamo visto anche negli altri animali questi elementi sono vitali, quindi non-gioco (si pensi all'esplorazione dei felini alla ricerca di cibo), viceversa nell'uomo è proprio il gioco a rendere questi elementi vitali, nella misura in cui grazie al gioco noi manteniamo e sviluppiamo rappresentazioni del mondo sempre più variegate e complesse, adattandoci continuamente all'ambiente.

L'esplorazione e la manipolazione del mondo, nella nostra specie, giocano un ruolo così importante per cui risulta essenziale un mantenimento dell'elemento *ludens* nella nostra esistenza che ci mantenga in un continuo stadio neotecnico attraverso cui noi abbiamo una predisposizione a un continuo apprendimento del mondo circostante, e quindi a un continuo mutarci.

Insomma, il gioco è fondamentale nella nostra specie, per questo è pane quotidiano del nostro cervello e l'uomo tende a trasformare tutto in gioco, e di certo esso rimane presente specialmente nelle sfe-

re qui elencate: nell'atto creativo umano, chi non riconosce un elemento ludico?

Conclusioni

E quindi, cos'è un gioco?

Un gioco è un sistema in cui avviene il giocare, ovvero una interazione tra uomo ambiente mediante delle rappresentazioni e/o con elementi simulativi attraverso cui noi acquisiamo informazioni circa il mondo circostante, modellandolo e/o modellandoci.

Per questo motivo esso è a tutti gli effetti un medium che ha affinità con il linguaggio e che non può mai definirsi circoscritto o superfluo. Un mondo di gioco socializzato costruisce un sistema di segni che ha un suo senso e una sua coerenza, una simulazione del linguaggio umano vero e proprio attraverso cui, per così dire, si comprime il mondo circostante (Goffman parla di frame) e si interviene direttamente nelle aree in cui si desideri intervenire per l'acquisizione e lo scambio di informazioni (per esempio un gruppo di persone usa il bridge per conoscersi). La differenza tra gioco e rappresentazione è che la seconda maschera, mentre il gioco smaschera.

E l'intenzione, muta la struttura?

Sarei tentato di dire che è vero sia che la struttura dell'oggetto muta il significato dell'oggetto, quanto che il significato ne muta la struttura. Il gioco umano si posiziona proprio in questa oscillazione: un mondo può assumere diverse forme, e diverse forme possono essere condensate in un mondo. In fondo non è questo fluire oscillante metafora della vita dell'uomo, e del gioco umano?

Il Fogliaccio degli astratti viene editato con il programma di scrittura

LaTeX

Per le migliori parole i migliori caratteri.

www.guitex.org

Abstract Games

a cura di Luca Cerrato

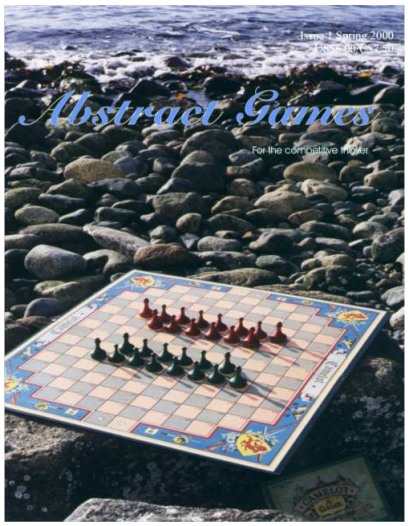
Il soggetto ludico di questo numero è la rivista **Abstract Games**, che già dal nome potete facilmente immaginare gli argomenti trattati.

Affermare che questa rivista, in lingua inglese, è diventata negli anni un punto di riferimento della comunità *astratta* di tutto il mondo è dir poco.

Per il sottoscritto che, negli anni '80, si era 'perso' la mitica rivista italiana *Per Gioco* e quella in lingua inglese *Games & Puzzle* la pubblicazione di **Abstract Games** è stata una bella pietra miliare ludica, dove ho scoperto nuovi giochi ed approfondito la mia conoscenza astratta. Per la prima volta veniva pubblicata una rivista dedicata solamente ai giochi astratti.

A dire le verità in quegli anni c'era anche la rivista italiana **Eteroscacco** della *Associazione Italiana Scacchi Eterodossi*, la mitica *AISE* che tanto fece per la diffusione degli scacchi Eterodossi nel mondo insieme alla sua gemella americana *NOST* e la sua rivista *Nostalgia*.

E' ben vero che Eteroscacco era orientata allo studio delle varianti scacchistiche, ma nei suoi ultimi numeri si era aperta anche ad altri giochi astratti.



Comunque sia *Abstract Game* era una gran bella novità. Il primo numero uscì nella primavera del 2000 e distribuito gratuitamente, ovviamente la copia cartacea, le versioni elettroniche erano ancora da divenire.

Sulla copertina del primo numero compare un tavoliere di *Camelot*[8] 'appoggiato' sul pietrisco in riva a un lago.

Apro una piccola parentesi sulle copertine dei numeri di *Abstract Games* che sono un'elemento distintivo e molto originale della rivista, infatti su ogni copertina appare sempre un bel tavoliere di un gioco immerso in un ambiente naturalistico, che può essere un lago, su un prato fiorito, vicino ad un fiore oppure legato all'*ambientazione* del gioco, per esempio, il gioco Cathedral sullo sfondo di una chiesa gotica.

Ritornando al primo numero, in terza pagina il curatore della rivista, *Kerry Handscomb*, scrive che la rivista è per le persone a cui piacciono i giochi astratti e che gli scacchi, la dama, il go hanno i loro libri, riviste e forum dedicati e per questo motivo le pagine della rivista tratteranno i giochi dimenticati oppure poco conosciuti. Fu quest'ultima affermazione che mi convinse ad abbonarmi.

Il primo numero era formato da 20 pagine e gli argomenti trattati furono:

- Il programma *Zillion of Games*;
- La presentazione di *Trax* e *Gipf*;
- La recensione del libro di David Parlett, *The Oxford History of Board Games*;
- Il *Bashne*, una variante della dama russa a colonna;
- *Lines of Action*;
- Varianti scacchistiche, *Kyoto Shogi*;
- Il gioco degli anni '70, *Mentalis*.

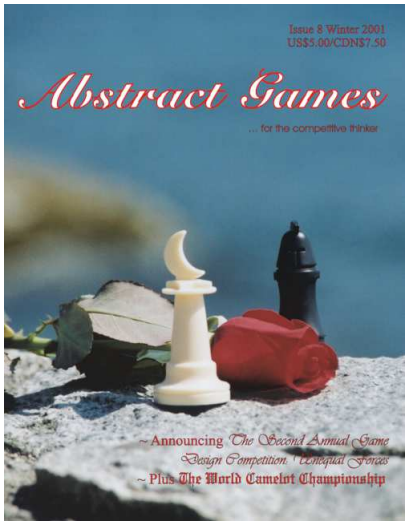
Le pubblicazione della rivista canadese, pubblicata a Vancouver, la possiamo dividere in due precisi momenti temporali; il primo va dalla primavera del 2000 fino al numero 16 dell'inverno 2003 con le classiche pubblicazioni cartacce, poi un lungo silenzio

[8] Se volete approfondire la vostra conoscenza di Camelot vi consiglio anche di leggere l'articolo sul numero 54 da Il Fogliaccio degli Astratti scritto da Roberto Saranga

con la ripresa nell'autunno del 2019 con l'uscita del numero 17 sia in formato cartaceo che elettronico.

Vi consiglio di dare un'occhiata al sito *www.abstractgames.org* dove si possono scaricare gratuitamente i numeri arretrati e ordinare le versioni cartacee.

Visto che sono disponibili le versioni elettroniche non mi dilungherò sui contenuti dei vari numeri, lasciando al lettore il piacere della scoperta, ma mi concentrerò sulla parte dedicata agli autori di giochi in modo da scoprire oppure riscoprire, interessanti giochi astratti.



Infatti sul numero 4 venne lanciato il bando del primo concorso per autori di giochi, il tema era creare giochi per due giocatori su un tavoliere 8x8 utilizzando materiali facilmente recuperabili in casa. Seguiranno altri tre concorsi di giochi astratti.

In questo numero de Il Fogliaccio degli Astratti presenterò alcuni dei giochi, selezionati a mio gusto, che hanno partecipato alle quattro gare creative.

Adesso, con mio grande piacere, vi presento uno scritto di *Kerry Handcomb* sulla storia della sua rivista[9].

Perhaps the first question should be, "Why the "abstract" in *Abstract Games*?"

Mathematics provides a good analogy. We may have two apples, but what about the number 2 as an abstract mathematical object?

In my view, an abstract game, similarly, is the underlying structure of a game, how it works. An abstract game is minimal, in the sense that nothing more can be pared away, it's the essence of a game.

Games that have themes attached to them are not abstract, because themes can change and themes can be removed. The theme of a game is incidental to the game, not essential.

Of course, the theme may add something that makes the game more enjoyable or it may be distracting and irrelevant. Either way, the theme of the game is not the topic for abstract games.

[9] A seguire la versione tradotta.

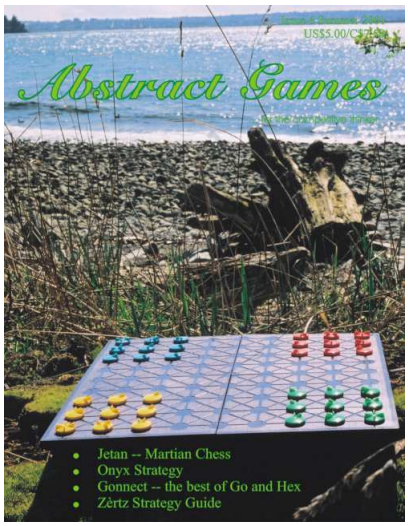
Narratives of games, in the sense of David Ploogs "Stories and Themes in Boardgames" in AG18 (http://www.abstractgames.org/narratives.html) are not themes, but human experience played out through games: "The King is hunted and trapped."

While narratives can make games exciting and worth playing, they are not essential to the game itself, the abstract game, as it were.

Games with chance can be abstract. The mechanism of randomly drawing a card or throwing a die is an abstract mechanism devoid of theme in the same way that connecting opposite sides of the board, say, is a mechanism devoid of theme. Sometimes, I think, people confuse the terms "combinatorial game" and "abstract game" the former refers to games without chance.

And so, I mean "abstract games" to be analogous to pure, or abstract, mathematics: the abstract essence of a game is the mechanism by which it works. Even the most thematic Euro games are structured with mechanisms that are essentially abstract. This is my perspective on games, and I think I've been clear about this recently and even in the archive issues of *Abstract Games* from 1999-2003.

The abstract games are pure, eternal, minimal. And I think this is beautiful. Also, as we come to understand abstract games, we come to play them better. A focus on the abstract structure of a game is the only way to get better at playing the game. Theme is useless in this regard. I suppose narrative can provide the emotive content behind the striving to win games, what Shogi players call, "fighting spirit," but emotional investment in a game does not replace cold analysis if the goal is to win.



My view of abstract games is reinforced by my work in mathematics education. One of the conclusions of my doctoral thesis was that there was value in teaching mathematics abstractly. If the mathematics comes embedded in extraneous non-mathematical material, a "theme," as it were, students have additional work to do first to take the abstract mathematics out of the "theme." A "theme,"

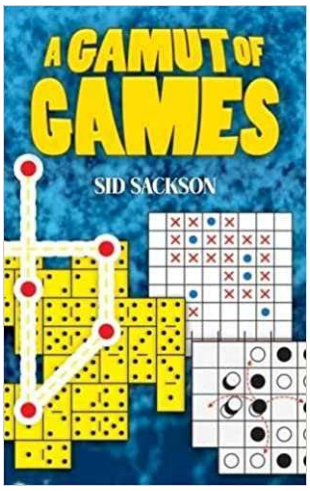
or context, can make the mathematics more approachable for students, but in the end they must get to grips with the abstract mathematical content.

Let me now give a little bit of personal background and explain the origin of *Abstract Games*.

I was born in Reigate, south-east England. My father taught me Chess and Cribbage as soon as I was old enough. Later in my teens we played Scrabble. My dad was a very strong Scrabble player, and would win easily every time. Maybe this early "trauma" is why you'll never see a word game in *Abstract Games*. More likely, language, with its fuzziness of meaning, never struck me as suitable for the abstract-game perspective.

I grew up influenced by a number of writings. The first was *The Hamlyn Illustrated Book of Card Games* by George F. Hervey, which I received as a Christmas gift when I was 12. Hervey opened my eyes and kicked off my lifelong love of games.

It was followed by Andrew Pennycook's *Indoor Games Book: Card and Table Games for All the Family*.

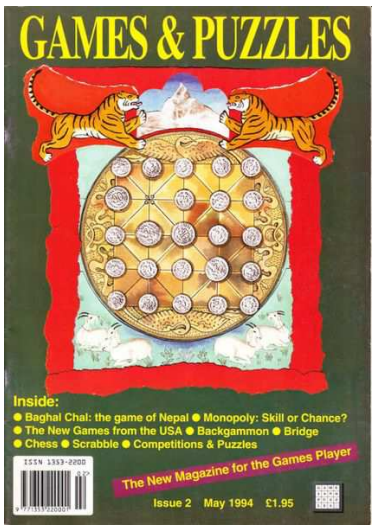


Then, Sid Sackson's *A Gamut of Games*, was a revelation. At the time, I didn't have the resources or the forethought to realize that I could get my own copy of the book, and instead I copied out the rules of many of the games in longhand. Mate, Slam, Lines of Action, Focus, and many others have stayed with me since that time.

Other books I read in my teens include:

- Harry Golembek's *The Game of Chess*
- Bruce Becker's *Backgammon for Blood*
- Hubert Phillips' *Pan Book of Card Games*
- David Parlett's *The Penguin Book of Patience*
- Robert Abbott's *Abbott's New Card Games*
- Trevor Leggett's *Shogi: Japan's Game of Strategy*
- Goro Sakata and Waturu Ikawa's *Five-in-a-Row (Renju): For Beginners to Advanced Players*

. . . and several of The Ishi Press's Go series.



I loved *Games & Puzzles*, which I discovered completely by accident while browsing magazines.

Here at last were people who thought the same way about games as I did. *Games & Puzzles* graciously publish my game Blobs in their Reader's Games section. I think I was 15 at the time.

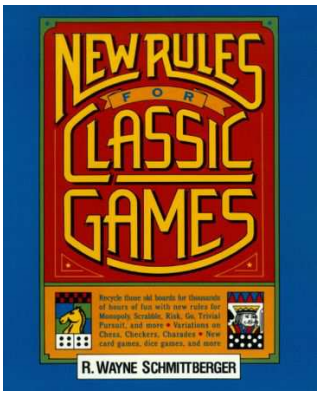
Perhaps an unconscious desire to recreate *Games & Puzzles* led to the eventual launch of *Abstract Games*.

As the years passed, I played many games of all types, abstract games as well as board and table wargames, roll playing games,and early Euro games like Civilization and Brittania. The highlights include Mah Jong, Skat, Piquet, Bezique, Ninety-nine, Wari, Epaminondas, Diplomacy, Kingmaker, Mentalis, Shogi, Go, and many others. I thought Dungeons and Dragons was a work of genius. I tried many of the games in R. C. Bell's *Board and Table Games from Many Civilizations*. I loved card solitaires, particularly Calculation and Spider.

In my early twenties, I thought I should choose one game to focus on, and I was torn between Shogi and Go. Ever since I learned Go, I thought it was the perfect game. It was utterly logical and simple and pure. However, Shogi was exciting because of the drop rule and the the way that Shogi games speed up towards the end, becoming a race to mate. I ended up choosing Shogi, because I found the narrative of Shogi more compelling at the time.

Several years later, in 1985, I moved to Tokyo to study Shogi. I was the second person ever to get a visa to live in Japan to study Shogi. The first was a Turkish player who had arrived a few years before me. We never met. My game improved, and I stayed for nearly four years. I am very thankful to my sponsors and Shogi teachers, Ryukichi Kodama and Dr. Yoshihisa Suzuki for their great kindness. I appeared on Japanese television to play against a retired professional, who beat me easily with a four-piece handicap. I was given a beautiful Poppy Shogi (i.e., Micro Shogi) set. In the end, however, other aspects of Japanese culture and the vibrant Tokyo

expatriot community distracted me from getting as good at Shogi as I probably could have although I was certainly no highly gifted player!



When I came to Vancouver, Canada in 1993, I still played a bit of Shogi, but no other games, except for the perennial Spider and Calculation solitaires. Completely by accident I discovered a remaindered copy of R. Wayne Schmittberger's *New Rules for Classic Games*. Schmittberger's book utterly revived my eclectic fascination with all kinds of games, especially the abstract games. I count *New Rules for Classic Games* as behind only *A Gamut of Games* and *Games & Puzzles* among game literature that influenced me. At the back of *New Rules for Classic Games* were the contact details for the *kNights of the Square Table* (NOST), a correspondence game society.

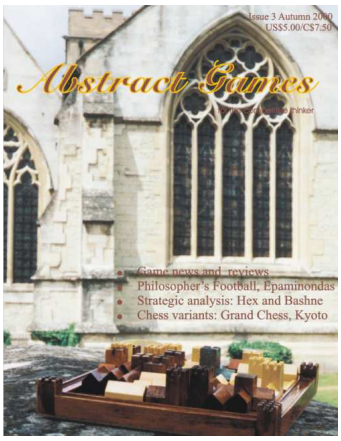
Subsequently, I got involved with NOST. My serious investigation of Lines of Action stems from this time, although I had known of it since *A Gamut of Games* . I played so much Lines of Action for a few years, and did so much analysis, that eventually I burned out and couldn't play this game for many years. I also played some of the large Shogi variants by correspondence (yes, really!), including Chu Shogi, Tenjiku Shogi, and Dai Dai Shogi. I learned Delta and Amazons through NOST. I wrote about Poppy Shogi in the NOST magazine bringing it to non-Japanese players for the first time.

In Vancouver, I met Connie, who I love even more than the games. Connie was astonished that I was playing literally hundreds of games online and by correspondence, but she was very understanding. On a perfect summer's day in 1998, we gathered our family and friends together to witness our marriage vows on a small yacht in the sunlit harbour. A year later, *Abstract Games* was published. The subsequent flowering of the magazine was due in large part to Connie's support and artistic input.

As interest in the magazine grew, the number of subscribers, advertisers, and contributors increased. *Abstract Games* was unique, and in its special niche, it thrived. The game design competitions we introduced became very popular, and we are still thinking about reintroducing them for the new series.

Through *Abstract Games* I had the opportunity to meet or correspond with some of the heroes of my youth from *Games & Puzzles*. Connie and I spent a wonderful evening with the great David Pritchard and his wife at their home in Godalming, and David showed me the game Lost Cities, which had only just been published. Meeting with David, and interacting with other iconic figures from my youth David Parlett, Robert Abbott, and Eric Solomon, among others was precious; it was nostalgic and magical. It was like a soccer fan getting the chance to kick a ball around with Maradona.

By 2003, I had multiple commitments professionally and academically. In the middle of preparing the old AG17, I hit a wall (metaphorically) and couldn't continue. *Abstract Games* lapsed until 2019. I still played games quite a lot on and off, mostly through Little Golem. Nevertheless, I came to realize that *Abstract Games* was one of the most original and interesting ventures I had been involved with. At the back of my mind the idea always niggled that one day I would pick it up again. Eventually, a cancer diagnosis convinced me life was fleeting, and there was no time like the present to pursue the relaunch of *Abstract Games*. My cancer was successful, and subsequently, *Abstract Games* was revived.



The new *Abstract Games* is a smaller fish now in a much bigger pond. The Euro games dominate the board and card game market even more so than the early 2000's. In addition, a great many more online resources for games exist now than back then. However, *Abstract Games* has a particular perspective: abstract games are beautiful and intricate mechanisms, and we can focus on the abstract mechanism alone, rather than the theme or narrative.

Abstract Games couldn't exist without its many contributors and friends. It was very touching when a number of people who were involved in the first series started helping out again with material and other valuable supports for the second series. And many new people have stepped up to help as well. One of my great joys is the opportunity to connect regularly with all these wonderful people. My heartfelt thanks to all of them!

Kerry Handscomb

Abstract Games magazine

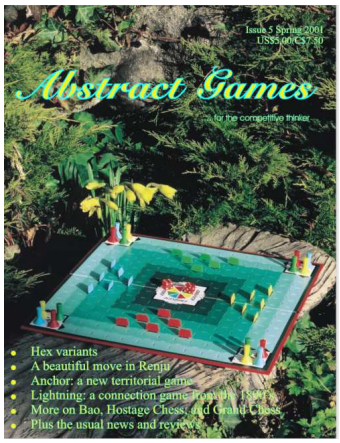
Traduzione in italiano

Forse la prima domanda dovrebbe essere: Perché "astratti" in *Abstract Games*?

La matematica fornisce una buona analogia. Potremmo avere due mele, ma che dire del numero 2 come oggetto matematico astratto?

A mio avviso, un gioco astratto, allo stesso modo, è la struttura sottostante di un gioco, come esso funziona. Un gioco astratto è minimale, nel senso che non si può tagliare più niente, è l'essenza di un gioco.

I giochi a cui sono associati temi non sono astratti, perché i temi possono cambiare e i temi possono essere rimossi. Il tema di un gioco è secondario al gioco, non essenziale.



Naturalmente, il tema potrebbe aggiungere qualcosa che renda il gioco più divertente, oppure potrebbe essere una distrazione e irrilevante. In ogni caso, il tema del gioco non è l'argomento dei giochi astratti.

Le narrazioni di giochi, nel senso di David Ploog "Stories and Themes in Boardgames" in AG18 (http://www.abstractgames.org/narratives.html) non sono temi, ma l'esperienza umana giocata attraverso i giochi: "Il re è braccato e intrappolato".

Sebbene le narrazioni possano rendere i giochi eccitanti e che vale la pena giocare, esse non sono essenziali per il gioco stesso, il gioco astratto.

I giochi con il caso possono essere astratti. Il meccanismo di estrarre una carta a caso o di lanciare un dado è un meccanismo astratto privo di tema allo stesso modo in cui collegare i lati opposti del tabellone, diciamo, è un meccanismo privo di tema. A volte, penso, le persone confondono i termini "gioco combinatorio" e "gioco astratto": il primo si riferisce a giochi senza il caso.

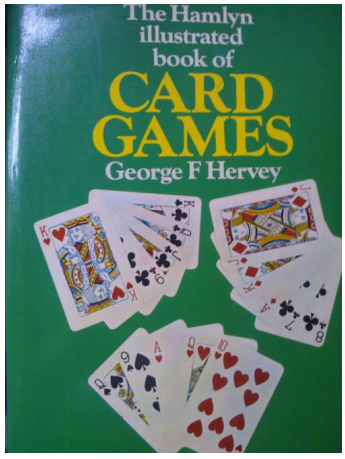
E quindi, intendo "giochi astratti" essere analoghi alla matematica pura, o astratta: l'essenza astratta di un gioco è il meccanismo con cui funziona. Anche i giochi europei più tematici sono strutturati con meccanismi essenzialmente astratti. Questa è la mia prospettiva sui giochi, e io penso di essere stato chiaro su questo di recente e anche nei numeri di archivio di *Abstract Games* dal 1999 al 2003.

I giochi astratti sono puri, eterni, minimi. E penso che questo sia bellissimo. Inoltre, quando arriviamo a capire i giochi astratti, arriviamo a giocarli meglio. Concentrarsi sulla struttura astratta di un gioco è l'unico modo per migliorare nel gioco. Il tema è inutile a questo proposito. Suppongo che la narrativa possa fornire il contenuto emotivo dietro la lotta per vincere le partite, ciò che i giocatori di Shogi chiamano, " spirito combattivo ", ma il coinvolgimento emotivo in un gioco non sostituisce l'analisi a freddo se l'obiettivo è vincere.

La mia visione dei giochi astratti è rafforzata dal mio lavoro nell'insegnare la matematica. Una delle conclusioni della mia tesi di dottorato era che c'era un valore nell'insegnamento della matematica in astratto. Se la matematica viene incorporata in una materia estranea non matematica, un "tema", per così dire, gli studenti hanno del lavoro aggiuntivo da fare prima per estrarre la matematica astratta dal "tema". Un "tema", o contesto, possono rendere la matematica più accessibile per gli studenti, ma alla fine devono fare i conti con il contenuto matematico astratto.

Consentitemi ora di fornire un pò di background personale e di spiegare l'origine di *Abstract Games*.

Sono nato a Reigate, nel sud-est dell'Inghilterra. Mio padre mi ha insegnato scacchi e cribbage non appena io era abbastanza cresciuto. Più tardi nella mia adolescenza abbiamo giocato a Scrabble. Mio padre era un giocatore di Scrabble molto forte, e vinceva facilmente ogni volta. Forse questo primo " trauma" è il motivo per cui non si vedrà mai un gioco di parole *Abstract Game* sulla rivista. Più probabilmente, il linguaggio, con la sua ambiguità di significati, non l'ho mai ritenuto adatto nella prospettiva del gioco astratto.



Sono cresciuto influenzato da numerosi scritti. Il primo era *The Hamlyn Illustrated Book of Card Games* di George F. Hervey, che ho ricevuto come regalo di Natale quando avevo 12 anni. Hervey ha aperto i miei occhi e ha dato il via al mio amore per i giochi da una vita.

È stato seguito da *Indoor Games Book: Card and Table Games for All the Family.*

Poi, *A Gamut of Games* di Sid Sackson è stata una rivelazione. A quel tempo, non avevo le risorse o la consapevolezza che avrei potuto ottenere la mia copia del libro e invece ho copiato a mano le regole

di molti giochi. Mate, Slam, Lines of Action, Focus e molti altri sono rimasti con me da quel momento.

Altri libri che ho letto da ragazzo includono:

- *The Game of Chess* di Harry Golembek;
- *Backgammon for Blood* di Bruce Becker;
- *Pan Book of Card Games* di Hubert Phillips;
- *The Penguin Book of Patience* di David Parlett;
- *Abbott's New Card Games* di Robert Abbott;
- *Shogi: Japan's Game of Strategy* di Trevor Legget;
- *Five-in-a-Row (Renju): For Beginners to Advanced Players* di Goro Sakata e Waturu Ikawa.

. . . e molti della serie The Ishi Press's Go

Ho adorato *Giochi & Puzzle*, che ho scoperto per caso mentre sfogliavo delle riviste.

Finalmente c'erano persone che pensavano ai giochi come me. *Games & Puzzle* pubblicò gentilmente il mio gioco Blobs nella sezione Giochi del lettore. Penso che all'epoca avessi 15 anni.

Forse un inconscio desiderio di ricreare *Giochi & Puzzle* ha portato al lancio finale di *Abstract Games*.

Con il passare degli anni, ho giocato a molti giochi di tutti i tipi, giochi astratti ma anche da tavolo e wargame, giochi di dadi e primi giochi europei come Civilization e Brittania. Tra questi voglio ricordare Mah Jong, Skat, Piquet, Bezique, Novantanove, Wari, Epaminondas, Diplomacy, Kingmaker, Mentalis, Shogi, Go e molti altri. Pensavo che Dungeons and Dragons fosse un'opera geniale. Io ho provato molti dei giochi in *Board and Table Games from Many Civilizations* di R. C. Bell, mi sono piaciuti i solitari di carte, in particolare Calculation e Spider.

Quando avevo vent'anni, pensavo di dover scegliere un gioco su cui concentrarmi, ed ero diviso tra Shogi e Go. Da quando ho imparato a giocare a Go, ho pensato che fosse il gioco perfetto. Era assolutamente logico e semplice e puro. Tuttavia, lo Shogi era eccitante a causa della regola del paracadutare i pezzi e del modo in cui le partite di Shogi accelerano verso la fine, diventando una gara di matti al re. Ho finito per scegliere lo Shogi, perché all'epoca trovavo la narrazione dello Shogi più avvincente.

Diversi anni dopo, nel 1985, mi sono trasferito a Tokyo per studiare Shogi. Sono stato la seconda persona in assoluto a ottenere un visto per vivere in Giappone per studiare Shogi. Il primo era un giocatore turco arrivato pochi anni prima di me. Non ci siamo mai incontrati. Il mio gioco è migliorato e sono rimasto per quasi quattro anni. Sono molto grato ai miei sponsor e insegnanti di Shogi, Ryukichi Kodama e il Dr. Yoshihisa Suzuki per la loro grande gentilezza.

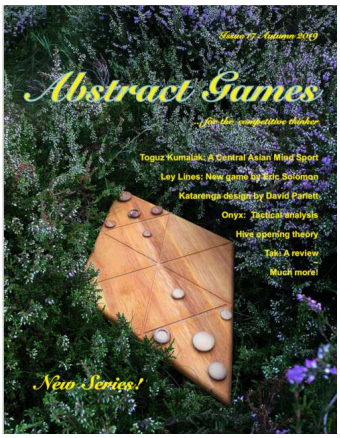
Sono apparso alla televisione giapponese per giocare contro un professionista in pensione, che mi ha battuto facilmente con un handicap di quattro pezzi. Mi è stato regalato un bellissimo set Poppy Shogi (cioè Micro Shogi). Alla fine, tuttavia, altri aspetti della cultura giapponese e della vivace comunità di espatriati di Tokyo mi ha distratto dal diventare bravo nello Shogi come probabilmente avrei potuto, anche se di certo non ero un giocatore di grande talento!

Quando sono arrivato a Vancouver, in Canada, nel 1993, giocavo ancora un pò di Shogi, ma nessun altro gioco, fatta eccezione per i solitari perenni Spider e Calculation. Per caso ho scoperto una copia rimanente di *New Rules for Classic Games* di R. Wayne Schmittberger. Il libro di Schmittberger ha ravvivato il mio fascino eclettico per tutti i tipi di giochi, in particolare i giochi astratti. Considero *New Rules for Classic Games* solo dietro a *A Gamut of Games* e *Games & Puzzles* nella letteratura sui giochi che mi ha influenzato. In fondo a *New Rules for Classic Games* c'erano i dettagli per contattare la *kNights of the Square Table* (NOST), una associazione di giochi per corrispondenza.

Successivamente, sono stato coinvolto con il NOST. Da questo deriva la mia seria indagine su Lines of Action, anche se lo conoscevo da *A Gamut of Games*. Ho giocato così tanto a Lines of Action e ho fatto così tante analisi, che alla fine mi sono esaurito e non ho potuto giocare a questo gioco per molti anni. Ho anche giocato per corrispondenza alcune delle grandi varianti di Shogi (sì, davvero!), compresi Chu Shogi, Tenjiku Shogi e Dai Dai Shogi. Ho imparato a conoscere Delta e il gioco delle Amazzoni sul NOST. Ho scritto di Poppy Shogi sulla rivista NOST facendo-

lo conoscere a giocatori non giapponesi per la prima volta.

A Vancouver ho incontrato Connie, che amo ancora di più dei giochi. Connie era stupita che io stavo giocando letteralmente a centinaia di giochi online e per corrispondenza, ma era molto comprensiva. In una perfetta giornata estiva del 1998, abbiamo riunito la nostra famiglia e i nostri amici per assistere ai nostri voti di matrimonio su un piccolo yacht nel porto soleggiato. Un anno dopo, *Abstract Games* è stato pubblicato. Il successivo successo della rivista fu in gran parte dovuto al supporto e il contributo artistico di Connie.



Con l'aumento dell'interesse per la rivista, il numero di abbonati, inserzionisti e collaboratori è aumentato. *Abstract Games* era unico e, nella sua nicchia speciale, prosperava. Le competizioni sul design del gioco che abbiamo introdotto sono diventate molto popolari e stiamo ancora pensando di reintrodurle per la nuova serie.

Attraverso *Abstract Games* ho avuto l'opportunità di incontrare o corrispondere con alcuni degli eroi della mia giovinezza da *Games & Puzzles*. Connie e io abbiamo trascorso una serata meravigliosa con il grande David Pritchard e sua moglie a casa loro a Godalming, e David mi mostrò il gioco Lost City, che era appena stato pubblicato. L'incontro con David e l'interagire con altre mitiche figure della mia giovinezza come David Parlett, Robert Abbott ed Eric Solomon, tra gli altri, fu prezioso; era nostalgico e magico. Era come se un tifoso di calcio avesse la possibilità di calciare un pallone in giro con Maradona.

Nel 2003, avevo molti impegni professionali e accademici. Nel mezzo della preparazione del vecchio AG17, ho sbattuto contro un muro (metaforicamente) e non ho potuto continuare. *Abstract Games* rimase fermo fino al 2019. Giocavo ancora parecchio sia dal vivo che in rete, principalmente attraverso Little Golem. Tuttavia, mi resi conto che *Abstract Games* era una delle iniziative più originali e interessanti in cui ero stato coinvolto. In fondo alla mia mente era presente l'idea che un giorno l'avrei ripubblicarla di nuovo. Infine, la diagnosi di cancro mi ha convinto che la vita era fugace e non c'era tempo, come adesso, per perseguire il rilancio di *Abstract Games*. Il mio cancro fu sconfitto e successivamente, *Abstract Games* è stato ripreso.

Il nuovo *Abstract Games* è adesso un pesce più piccolo in uno stagno molto più grande. Gli Euro giochi dominano il mercato dei giochi da tavolo e di carte ancora di più rispetto ai primi anni 2000. Inoltre, adesso esistono molte più risorse online per i giochi rispetto ad allora. Tuttavia, *Abstract Games* ha una prospettiva particolare: i giochi astratti sono meccanismi belli e intricati, e possiamo concentrarci solo sul meccanismo astratto, piuttosto che sul tema o sulla narrazione.

Abstract Games non potrebbe esistere senza i suoi numerosi collaboratori e amici. È stato molto toccante quando un certo numero di persone coinvolte nella prima serie ha iniziato ad aiutare di nuovo con materiale e altri preziosi supporti per la seconda serie. E molte nuove persone si sono fatte avanti anche per aiutare. Una delle mie grandi gioie è l'opportunità di connettermi regolarmente con tutte queste persone meravigliose. Grazie di cuore a tutti loro!

Kerry Handscomb

Abstract Games magazine

Chi sarà il miglior giocatore astratto 2021 ?

Design competition, 8x8

a cura di Luca Cerrato

Il classico tavoliere della dama e degli scacchi è il soggetto del primo concorso della rivista Abstract Games. I giochi da creare sul tavoliere di otto caselle di lato devono utilizzare come pezzi dei materiali facilmente reperibili in casa.

I giochi devono essere progettati per due giocatori e le carte da gioco sono bandite.

Gli autori non si sono risparmiati a trovare le più ingegnose tecniche di progettazione, dai giochi che possono richiamare i classici astratti come *Breakthrough* e *Magneton* a quelli con soluzioni più originali. Un interessante meccanismo di 'caduta torri' è presente in *Tumbling down*. Mentre *Freeze* utilizza un tavoliere toroidale e un interessante di riutilizzo dei pezzi catturati.

I giochi pubblicati su *Abstract Game*, che hanno partecipato al concorso, sono:

- **Cross** , numero 6, di *Justin Love*, i pezzi iniziano sulle caselle, ma poi si spostano sugli incroci;
- **Tumbling down**, numero 6, di *Michael Shuck*, gioco con colonne di pezzi, si vince catturando il re avversario, che non è altro che la torre più alta;
- **Breakthrough**, numero 7, di *Dan Troyka*, **vincitore del concorso**. Vince chi per primo porta una sua pedina in meta.
- **Magneton**, numero 7, di *Luca Cerrato*, piazzato al secondo posto, i pezzi si muovono sul tavoliere attraendosi e respingendosi, come le calamite, in base al loro colore, scopo del gioco creare un filetto;
- **Freeze**, numero 7, di *Greg Van Patten*, in questo gioco se non si può muovere si perde;
- **Three crowns**, numero 8, di *Larry Back*, un particolare gioco di filetto;
- **Robo battle pigs**, numero 8, di *Randy Cox*, due maialini che si rincorrono sul tavoliere cercando di infliggere più danni possibili all'avversario;
- **Mozaic**, numero 8, di *Martin Samuel*, i giocatori devono collezionare un set di pezzi;
- **Square board connect**, numero 8, di *Roger Cooper*, gioco di connessione che ricorda l'Hex;
- **Royal carpet**, numero 9, di *Jhon Leslie*.

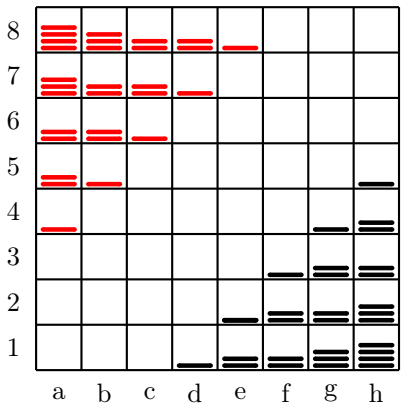
Tumbling down (*Michael Shuck - 2000*)

Giocatori, due (bianco e nero)

Materiali, un tavoliere quadrato 8x8, 29 pezzi bianchi e 29 neri.

Scopo gioco, catturare il re avversario.

Inizio gioco, i pezzi sono posizionati sul tavoliere, formando delle torri, come in figura. La prima mossa spetta al nero.



Il re, è la colonna di pezzi più alta del proprio schieramento.

Il gioco, nel turno di gioco si può *muovere* un proprio pezzo oppure far *cadere* un'intera colonna.

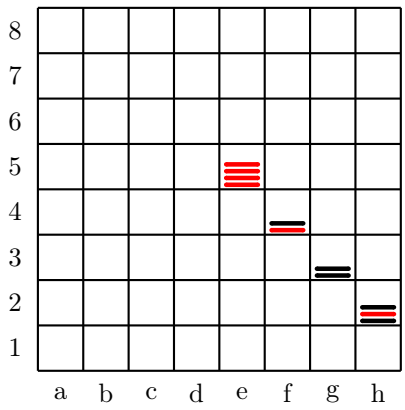
Movimento pezzo, un singolo pezzo si può muovere di una casella, ortogonalmente oppure diagonalmente, su una casella vuota oppure in cima ad una pila.

Movimento tumbling, il giocatore fa *cadere* una pila che ha in cima un proprio pezzo.

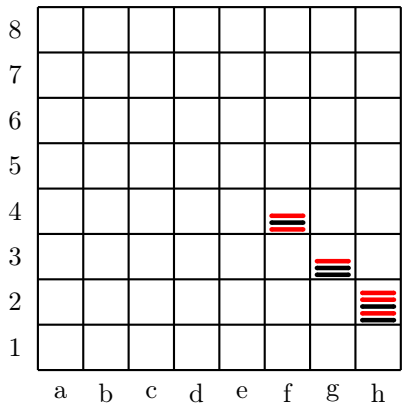
Il movimento inizia muovendo tutta la colonna di una casella ortogonalmente oppure diagonalmente in ogni direzione. Si depone il pezzo alla base della pila in movimento, sulla prima casella incontrata.

La casella può essere vuota oppure occupata da una colonna (in questo caso viene messa in cima).

Si continua la distruzione dei pezzi fino a quando la pila è esaurita. Nel caso si arrivi in una casella di bordo e non si può continuare il movimento allora il rimanente della colonna viene depositato sull'ultima casella disponibile.



Prima della mossa



Dopo la mossa in diagonale.

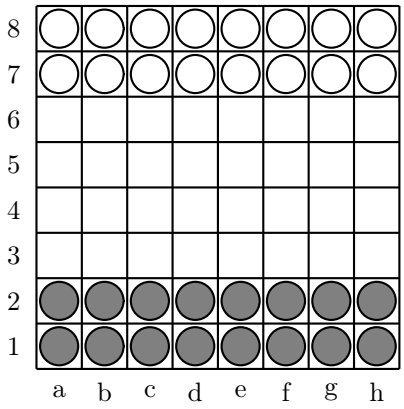
Breakthrought (*Dan Troyka - 2000*)

Giocatori, due (bianco e nero)

Materiale di gioco, un tavoliere quadrato 8x8 e 16 pezzi a testa.

Scopo del gioco, portare un proprio pezzo sulla riga più distante.

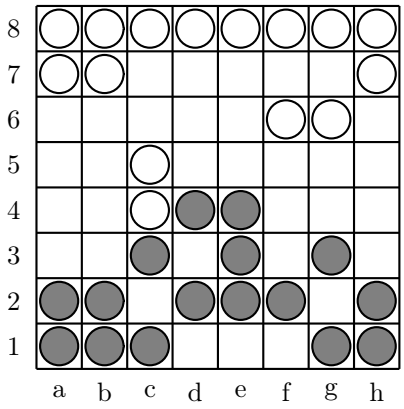
Inizio gioco, in figura la disposizione iniziale dei pezzi, la prima mossa spetta al bianco.



Il gioco, al proprio turno si deve muovere un proprio pezzo e non è possibile saltare il turno.

Movimento pezzo, un pezzo si può muovere di una casella in verticale e diagonale in avanti su una casella vuota.

Cattura pezzo, se nel movimento in diagonale la casella d'arrivo è occupata da un pezzo avversario, questo viene catturato.



Nel diagramma di sopra se fosse il turno del nero allora c'è la cattura d4:c5, mentre nel caso del turno bianco allora abbiamo la cattura c5:d4 e a sua volta il nero potrebbe catturare con e3:d4.

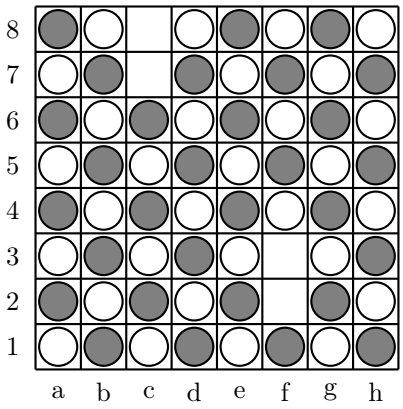
Freeze (*Greg Van Patten - 2000*)

Giocatori, due (bianco e nero)

Materiali, un tavoliere quadrato 8x8 toroidale e 30 pezzi a testa.

Scopo del gioco, il giocatore che non può muovere ha perso la partita.

Inizio gioco, in figura la disposizione iniziale dei pezzi, la prima mossa spetta al nero.



Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa, non è obbligatorio muovere al proprio turno, anche se è conveniente farlo.

Al proprio turno il giocatore muove un suo pezzo che dovrà saltarne uno o più avversari. Il tipo di salto è quello corto utilizzato nel gioco della dama italiana. I salti possono avvenire ortogonalmente e diagonalmente. Il pezzo saltato viene subito rimosso.

I re, al termine dei salti il giocatore di turno deve riposizionare i pezzi catturati sul tavoliere. Ogni pezzo catturato viene piazzato in cima ad un pezzo avversario a formare una colonna di due pezzi chiamata re. Il re non può essere mosso, ma può essere catturato. Le due pedine del re catturato vanno a coprire due pedine avversarie.

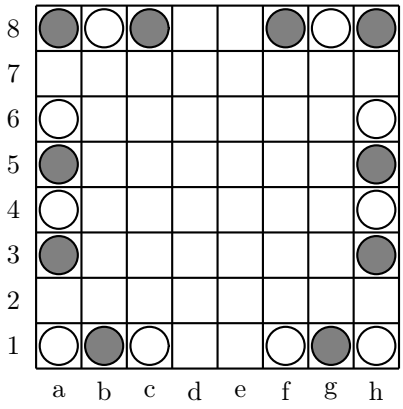
Three crows (*Larry Back - 2000*)

Giocatori, due (bianco e nero)

Materiali, un tavoliere quadrato 8x8 e 10 pezzi a testa (durante la partita si dovrà distinguere pezzi con o senza corona).

Scopo del gioco, catturare tre pezzi oppure creare una *troika* di pezzi coronati.

Inizio gioco, in figura la disposizione iniziale dei pezzi, la prima mossa spetta al bianco.



Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa, non è permesso passare. Un turno di gioco consiste nel muovere un pezzo oppure effettuare un salto.

Seconda mossa bianca, il bianco alla seconda mossa è obbligato a muovere lo stesso pezzo che ha mosso alla prima mossa.

Muovere un pezzo, un pezzo che sia o no con la corona si può muovere di una casella in ogni direzione su una casella vuota.

Troika, è un filetto di tre o più pezzi senza corona e dello stesso colore posizionati in ortogonale oppure in diagonale.

Pezzo con corona, quando un pezzo senza corona diviene parte di una troika allora al termine della mossa questo pezzo *guadagna* la corona e la troika viene meno.

Importante, al termine di una mossa sul tavoliere non ci può essere una troika.

Doppio salto, un pezzo con corona oppure senza può fare un doppio salto su due pezzi avversari con le seguenti restrizioni.

- I pezzi con corona possono saltare solo pezzi avversari senza corona;
- I pezzi senza corona possono saltare solo pezzi avversari con corona;
- Il salto può avvenire ortogonalmente oppure in diagonale, il salto è di tipo corto come nel gioco della dama italiana.
- Se il secondo salto non si può fare allora non si effettua neanche il primo.

Cattura pezzi senza corona, quando due pezzi senza corona vengono saltati allora il secondo pezzo senza corona è catturato e rimosso dalla tavola.

Cattura pezzi con corona, quando due pezzi con corona vengono saltati allora il secondo pezzo con corona viene degradato a pezzo senza corona. Se nel togliere la corona si viene a formare una troika allora il pezzo in questione viene catturato e rimosso dal gioco.

Design competition, forze differenti.

a cura di Luca Cerrato

Dopo i giochi da creare su un tavoliere 8x8 il successivo concorso prevedeva l'ideazione di giochi che avessero una differente forza in termini di pezzi e/o di obbiettivo.

Se il primo concorso era abbastanza abbordabile da tutti perchè è nel *DNA* di ogni autore il concetto di tavoliere quadrato e relativi giochi, in fondo quasi tutti noi siamo nati, ludicamente parlando, con una damiera o una scacchiera, la seconda prova d'autore non era per nulla banale per via dell'assimetria.

A livello storico non esistono molti giochi che abbiano uno schieramento asimmetrico, i primi che mi vengono in mente appartengono alla famiglia dei giochi di *Volpi ed Oche*, poi alcuni scacchi eterodossi che prevedono uno schieramento asimmetrico, tra questi si può ricordare *Shuuro* che utilizza un sistema di acquisizione pezzi per creare il proprio esercito, e per terminare la famiglia dei giochi nordici del *Tafl*.

I materiali che si potevano utilizzare dovevano essere facilmente reperibili in casa.

I giochi pervenuti utilizzano differenti meccaniche ludiche; *Unlur* che ormai si potrebbe considerare un classico dei giochi di connessione vista la sua eleganza, *Defiance and domain* un gioco che ha una doppia asimmetria sia dal punto di vista dei pezzi e dell'obbiettivo.

Tra i giochi proposti è presente anche un mancala il *Hackaback*.

Il *Takat* un gioco di colonne dove il movimento viene gestito con delle carte.

I giochi sono stati pubblicati in diversi numeri di AG sono:

- **Defiance and domain**, numero 10, di *Arin Sandhop*, un giocatore gioca con il commando imperiale l'altro manovra i ribelli. Oltre alla diversità dei pezzi anche gli obbiettivi sono differenti, le forze dell'impero devono catturare il ribelle mentre il ribelle deve occupare le posizioni chiave dell'impero;

- **Por'rika** numero 10, di *Terry Albert*, un giocatore deve portare due suoi pezzi in una determinata zona del tavoliere l'altro deve bloccare l'avanzata di uno dei pezzi avversari;

- **Takat**, numero 10, di *William Wragg*, su un piccolo tavoliere esagonale i giocatori si sfidano in un gioco di colonne;

- **Unlur**, numero 11, di *Jorge Gomes Arrausi*, un particolare gioco di connessione;

- **Reviser**, numero 11, di *Jochen Drechsler*, un giocatore ha il ruolo di piazzare i pezzi e l'altro di saltarli, lo scopo, al termine della partita avere la maggioranza di pezzi sul tavoliere;

- **Hackaback**, numero 11, di *Andrew Perkis*, un mancala moderno con un solo granaio dove accumulare i semi;

- **Praetorian**, numero 12, di *Kirk Uhlmann*, gioco astratto ad informazione non completa.

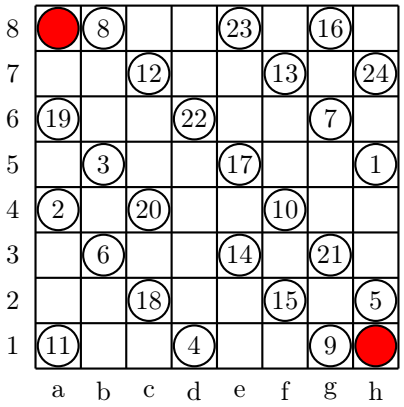
Praetorian (*Kirk Uhlmann - 2002*)

Giocatori, due (bianco e nero).

Materiali, un tavoliere quadrato 8x8, due pezzi rossi che rappresentano i *pretoriani* e 24 pezzi bianchi numerati da 1 a 24 che rappresentano i *civili* e l'*assassino*.

Scopo del gioco, i **pretoriani** vincono se individuano l'assassino. L'**assassino** vince se cattura le due vittime civili inizialmente indicate.

Inizio gioco, i due pezzi rossi vengono posizionati in due angoli opposti, il giocatore pretoriano deposita casualmente i 24 pezzi bianchi numerati, che devono essere posizionati in modo tale che su ogni riga ci siano tre pezzi e che non ci siano due pezzi bianchi adiacenti in verticale e in orizzontale.



Il giocatore che *interpreta* l'assassino indica, segretamente, il numero del pezzo bianco che sarà l'assassino e due altri pezzi numerati che saranno le vittime.

L'assassino fa la prima mossa.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa.

Movimento assassino, nel proprio turno l'assassino muove un pezzo numerato di una casella ortogonalmente oppure diagonalmente, la casella d'arrivo deve essere vuota.

Movimento pretoriano, può muovere un qualsiasi pezzo civile oppure un pretoriano. I pezzi pretoriani si possono muovere di un qualsiasi numero di caselle ortogonalmente oppure diagonalmente (come la regina degli scacchi).

Importante, non si può muovere un pezzo civile appena mosso nella mossa successiva.

Eliminare un pezzo civile, quando il pezzo dell'assassino è adiacente, ortogonalmente oppure diagonalmente, ad una delle due vittime allora il giocatore cattura la sua vittima. L'assassino non deve rivelare il suo pezzo.

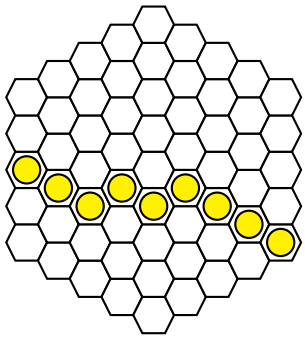
Eliminare l'assassino, il giocatore pretoriano al posto di muovere uno dei suoi due pezzi, sceglie di non muovere, ma indica uno dei pezzi adiacenti a uno dei due pretoriani e domanda se è il pezzo dell'assassino.

Unlur (*Jorge Gomes Arrausi - 2002*)

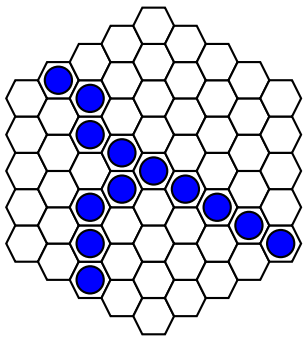
Giocatori, due (bianco e nero).

Materiali, un tavoliere esagonale di quattro caselle di lato, pezzi gialli e blu in numero sufficienti.

Scopo del gioco, il giocatore blu vince se collega tutti i tre lati non adiacenti con un'unica percorso di pezzi blu. Il giallo vince se riesce a collegare due lati opposti del tavoliere con un'unico percorso di pezzi gialli, diagramma di sotto.



Nel diagramma seguente il blu ha vinto.



Inizio gioco, inizialmente il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al blu.

Il gioco, i giocatori si alternano a depositare un proprio pezzo su una casella vuota.

Hackaback (*Andrew Perkis - 2002*)

Giocatori, due (blu e rosso).

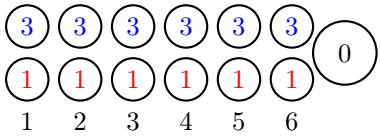
Materiali, una mancaliera formata da due righe di sei buche ciascuna e un solo granaio, 18 semi blu e 6 semi rossi.

Scopo del gioco, vince chi per primo porta tutti i suoi semi nel granaio.

Inizio gioco, la mancaliera viene posizionata in modo tale che il granaio rimanga alla destra dei due giocatori.

Il giocatore blu piazza nella riga in alto 3 semi neri in ciascuna buca.

Il giocatore rosso sceglie come distribuire i suoi semi nelle sei buche della riga in basso.



Il gioco, i giocatori si alternano alla semina, il giocatore rosso semina in senso orario, il giocatore blu semina in senso antiorario. Si è obbligati a muovere.

Semina, il giocatore di turno sceglie una delle dodici buche del tavoliere, dove ci sia almeno un proprio seme, e, girando nel proprio senso di semina, depone un seme in ogni buca iniziando dalla buca successiva a quella di presa. Se tra i semi presi ci sono anche quelli avversari il giocatore decide quale tipo di seme mettere nella buca.

Defiance and domain

(*Arin Sandhop - 2002*)

Giocatori, due (rosso e nero).

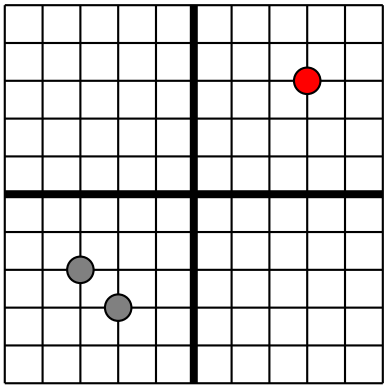
Materiali, un tavoliere 11x11 diviso in quattro sezioni, chiamati *settori*. Due pezzi chiamati *comandi imperiali* (pezzi neri) ed un pezzo chiamato *comando ribelle* (pezzo rosso) ed almeno quaranta *pezzi forza* per giocatore, ognuno di questi pezzi ha una freccia che indica una direzione.

Scopo del gioco, il *comando imperiale* deve catturare il comando ribelle.

Il *comando ribelle* vince se controlla il *punto chiave* nei quattro settori.

Il *punto chiave* è una delle quattro intersezioni centrali di ogni settore. Il ribelle controlla un punto chiave se i pezzi forza dei ribelli occupano le quattro caselle intorno al punto chiave.

Inizio gioco, la posizione di partenza è rappresentata del diagramma di sotto. I ribelli fanno la prima mossa.



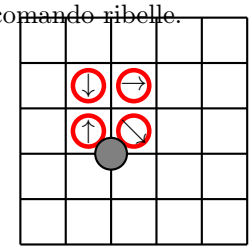
Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Ogni mossa è composta da due parti; piazzare o ri-orientare un pezzo forza, *mossa obbligatoria*, muovere un comando, *mossa opzionale*.

Piazzare o ri-orientare un pezzo forza, il giocatore di turno piazza il suo pezzo forza su una qualsiasi casella vuota, eccetto che sulla *zona morta*. Il pezzo può essere orientato ortogonalmente (verso i bordi della tavola) oppure diagonalmente.

Invece di posizionare un pezzo si può ri-orientarne uno già piazzato.

Movimento comando imperiale, si muove di un'intersezione ortogonalmente, non può muoversi in diagonale. I due comandi imperiali non possono stare sulla stessa intersezione, ma un comando imperiale può muoversi su un'intersezione occupata dal comando ribelle e vincere la partita.

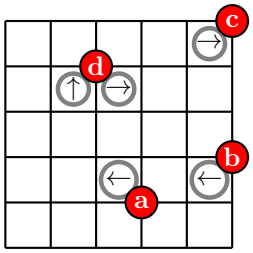
Non può muoversi su un punto controllato dai ribelli (vedere il diagramma di sotto) a meno di catturare il comando ribelle.



Movimento comando ribelle, si muove di una intersezione ortogonalmente oppure in diagonale. Non si può muovere su un punto occupato da un comando imperiale.

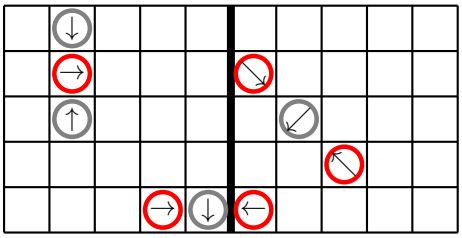
I ribelli non possono muoversi da un punto ad un altro ortogonalmente transitando tra due caselle controllate dai pezzi della forza imperiali.

Non possono neanche muoversi ortogonalmente tra un pezzo di forza imperiale e il bordo della tavoliere. Si può muovere diagonalmente sopra un proprio pezzo forza, ma non sopra un pezzo forza imperiale.



Cattura pezzo forza, se due pezzi forza intrappolano un pezzo forza avversario ortogonalmente (tipo cattura in Othello) orientati verso il pezzo avversario questo viene catturato e rimosso

Comunque se il comando attaccato sta occupando un punto chiave del dominio allora la cattura può avvenire anche in diagonale.



Importante, la cattura può avvenire tra domini differenti.

La cattura in diagonale può essere retroattiva, cioè quando un comando è mosso in un dominio qualsiasi cattura in diagonale è subito effettuata.

Zona della morte, dopo la cattura e fino a quando i due pezzi forza rimangono orientati verso la casella di cattura allora questa è la zona della morte. Un pezzo forza avversario non può essere piazzato nella zona della morte.

Una zona della morte può essere creata anche senza la cattura.

Design competition, mossa simultanea

a cura di Luca Cerrato

Nel 2002 vide la luce il terzo bando per la competizione di giochi astratti, il tema era i giochi con *mossa in simultanea*. Un argomento molto stimolante, ma poco affrontato negli astratti. Se nei primi due concorsi gli autori di giochi hanno affrontato un tema più o meno tradizionale e comune anche alla stragrande maggioranza dei giochi da tavolo presenti sul mercato, si gioca uno per volta, indipendentemente dalla simmetria delle forze. Questa volta il meccanismo della *mossa in contemporanea* è abbastanza marginale ai giochi astratti.

Anche se la simultaneità è presente nella vita di tutti i giorni, sarebbe impensabile sincronizzare le azioni di miliardi di persone, la sua trasposizione nel mondo dei giochi è abbastanza rara. Il muovere nello stesso tempo da delle sensazioni molto diverse dal classico *movimento alternato* oltre ad avere una visione parziale della situazione del gioco bisogna anche *entrare* nella mente dell'avversario quindi sorgono mille domande e riflessioni. La simultaneità introduce un'incertezza, un'aleatorietà che allontana questi giochi dalla classica determinazione dei giochi astratti.

I giochi sono stati pubblicati in diversi numeri di AG:

- **King of pearls**, numero 14, di *Heinrich Glumpler*, tramite un'asta si determina chi sarà il primo a muovere, originale il sistema di posizionamento dei pezzi e la lettura dei punti;
- **Lanza**, numero 14, di *Michail Antonow*, gioco che utilizza un mazzo di carte per identificare i pezzi sul tavoliere ed un altro mazzo di carte per decidere la direzione di movimento;
- **Nibelungenlied**, numero 14, di *Richard Vickery*, presentato sul numero 10 de Il fogliaccio degli astratti;
- **Frames**, numero 14, di *Marcos Donnantuoni*, presentato sul numero 71 de Il fogliaccio degli Astratti nella rubrica giochi di carta e matita;
- **Assembly line**, numero 15, di *Stephen Glenn*, simula una catena di montaggio astratta;
- **Missile match**, numero 15, di *Scott Balaban*, si *sparano* missili per formare un filetto di quattro pezzi del proprio colore.

King of pearls (*Heinrich Glumpler - 2003*)

Giocatori, due (bianco e nero).

Materiali, un tavoliere quadrato 8x8, un numero sufficiente di pezzi neri e bianchi per terminare la partita per esempio i pezzi dell'Othello andrebbero bene.

Nota, il regolamento originale prevede la rotazione di 45° gradi della tavola, qui di seguito, per esigenze grafiche, la tavola non è stata ruotata.

Scopo del gioco, fare più punti dell'avversario creando delle torri di pezzi del proprio colore.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto e si effettua un'asta per determinare chi farà la prima mossa.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Un turno di gioco è composto da due azioni:

- L'*asta*;
- Il *posizionamento dei pezzi*.

L'asta, i giocatori in segreto scelgono un numero tra uno e quattro, che rappresenta il numero di pezzi da posizionare nel turno, che viene scritto su un foglio.

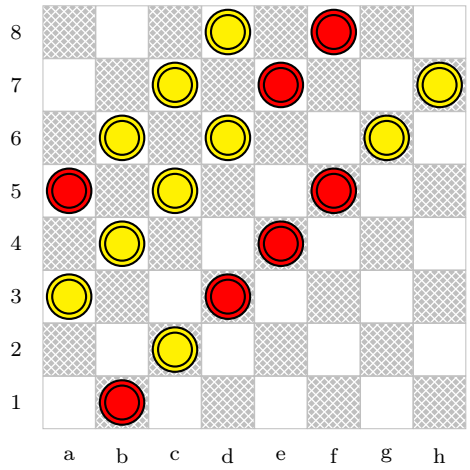
I due numeri vengono rivelati in contemporanea.

Risultato dell'asta, il giocatore che ha scritto il numero più basso sarà il primo a depositare il numero di pezzi scritto in precedenza. In caso di parità sarà il giocatore che ha giocato per secondo nel precedente turno. Nel caso che la parità capiti nel primo turno allora sarà il nero a piazzare per primo.

Posizionamento, la tavola deve essere riempita diagonale per diagonale, prima di iniziarne una nuova diagonale bisogna che quella precedente sia stata completata.

Il primo giocatore a muovere sceglie una diagonale, e piazza un numero di pezzi pari a quello indicato nella scelta, iniziando da una casella di bordo. La diagonale di gioco si chiama *linea corrente*.

Finchè la *linea corrente* non è piena si è obbligati a posizionare i pezzi su di essa, altrimenti si può scegliere una qualsiasi altra casella di bordo ed iniziare una nuova linea corrente.



Nel diagramma di sopra:

1. rosso 2 (f8-e7) - giallo 4 (d6, c5, b4, a3)

Il rosso apre la prima linea in f8-e7, il giallo prosegue in d6, c5, b4, a3.

2. rosso 1 (a5) - giallo 4, (b6, c7, d8, h7)

Il giallo apre una nuova linea in h7

3. giallo 1 (g6) - rosso 3 (f5, e4, d3)

4. giallo 1 (c2) - rosso 1 (b1)

Fine partita, quando tutti i pezzi sono stati piazzati la partita ha termine.

Punteggio, i punti si guadagnano in base al numero di torri create. Una torre è una linea (verticale per il giocatore rosso e orizzontale per il giocatore giallo) non interrotta di uno o più pezzi dello stesso colore.

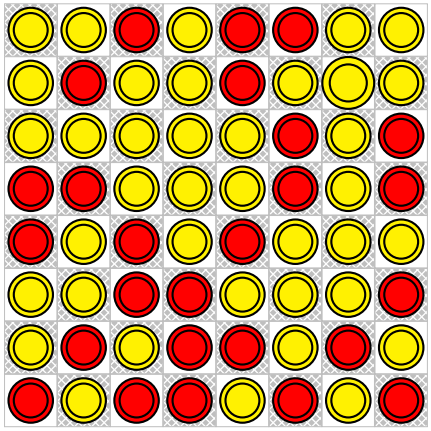
Il numero di pezzi di una torre è pari alla sua altezza e può variare da 1 a 8 pezzi.

Al termine del gioco i giocatori ritirano le proprie torri e il punteggio è dato dalla combinazione di torri create come da tabella, dove il numero indica la sua altezza.

T1 + T2 + T3 + T4 = 16 punti
T1 + T2 + T3 = 9 punti
T1 + T2 = 4 punti
T1 = 1 punto

Ogni torre alta 5, 6, 7, 8 pezzi non fa guadagnare punti.

Un giocatore *perde un punto* per ogni torre non utilizzata nel conteggio punti di sopra.



Giallo

Rosso

Il rosso ha; dodici torri alte un pezzo, cinque torri alte due pezzi, una torre alta 3 pezzi.

Il punteggio totale è:
1 x (T1 + T2 + T3) = 9 punti
4 x (T1 + T2) = 16 punti
7 x T1 = 7
Totale rosso 32 punti.

Il giallo ha; dodici torri alte un pezzo, tre torri alte due pezzi, quattro torri alte tre pezzi, una torre alta quattro pezzi e una torre alta cinque pezzi.

Il punteggio totale è:
1 x (T1 + T2 + T3 + T4) = 16 punti
2 x (T1 + T2 + T3) = 18 punti
9 x T1 = 9 punti
1 x T5 = -5
1 x T3 = -3
Totale giallo 35 punti.

Assembly Line (*Stephen Glenn - 2003*)

Giocatori, due (bianco e nero).

Materiali, nove pedine/caselle di linea di produzione per giocatore (nero e bianco), sei pezzi di produzione ognuno in tre colori (blue, rosso, verde).

Scopo del gioco, fare più punti dell'avversario.

Inizio gioco, viene formata una *linea di assemblaggio* posizionando le pedine assemblaggio dei giocatori in modo casuale, da ora in poi si parlerà di *caselle della linea di produzione*. I 18 *pezzi di produzione* vengono messi in un sacchetto per poi essere estratti durante la partita.

Fine gioco, il gioco termina quando esce dalla linea d'assemblaggio l'ultimo pezzo di produzione.

Movimento, il turno di gioco inizia con i giocatori, che simultaneamente, rivelano da uno a tre dita della mano.

Se i due numeri sono differenti allora avviene un avanzamento sulla linea d'assemblaggio pari alla somma dei due numeri. Se invece i numeri sono uguali allora avviene il conteggio dei punti.

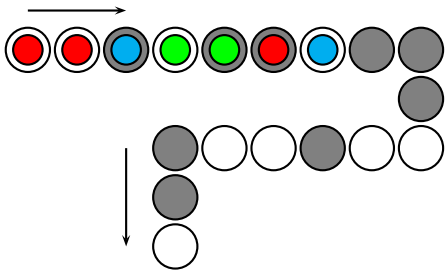
Avanzamento linea d'assemblaggio, se sono presenti dei pezzi produzione sulla linea di assemblaggio allora questi vanno avanzati di un numero di pezzi assemblaggio pari alla somma dei due numeri estratti.

Quando i pezzi produzione attraversano l'ultima casella della linea produzione allora escono dal gioco e non possono essere più utilizzati.

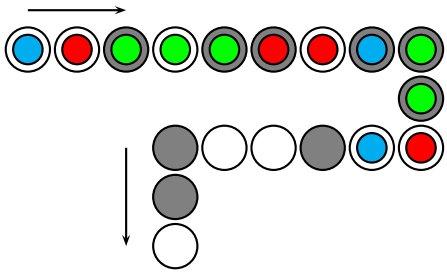
Il numero di pezzi estratti è pari al numero di spazi avanzati, fin quando ci saranno pezzi da estrarre. I pezzi vanno posizionati sulla linea di produzione seguendo l'ordine di estrazione.

Quando nel sacchetto non ci sono più pezzi produzione allora si avanzano quelli sulla linea di produzione verso l'uscita della linea.

Per esempio con la seguente situazione iniziale.



Al turno successivo un giocatore rivela due dita l'altro tre allora i gettoni sulla linea di produzione avanzano di cinque posizioni e vengono estratti cinque gettoni, nel ordine; verde, verde, verde, rosso, blu.



Conteggio punti, se entrambi i giocatori hanno puntato lo stesso numero allora si contano i punti. Ogni colore ha un valore diverso:

- Rosso, 3 punti;
- Blu, 2 punti;
- Verde, 1 punto;

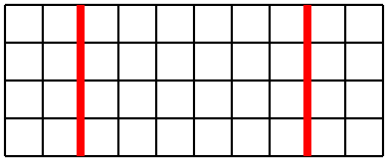
Ogni giocatore guadagna punti in base ai pezzi assemblaggio che ha sulle proprie caselle della linea di produzione.

Non si può effettuare il conteggio dei punti se è già stato effettuato nel turno precedente, in questo caso si estraggono i numeri fin quando non ci saranno due differenti e il conseguente movimenti dei pezzi sulla linea di produzione.

Missile Match (*Scott Balaban - 2003*)

Giocatori, due (bianco e nero).

Materiali, un tavoliere 4x10, le prime e ultime due colonne sono i *silos dei missili*, mentre le sei colonne centrali sono il campo di gioco, una serie di tessere del domino doppio 6, 15 pezzi neri e 15 bianchi.



Scopo del gioco, creare un filetto di quattro pezzi del proprio colore sul campo di gioco.

Inizio gioco, tutte le tessere vengono messe a faccia in giù e vicine al tavoliere formando il campo dei missili. Ogni giocatore estrae 4 tessere dal deposito dei missili e le tiene in segreto. Le tessere saranno usate per gestire i pezzi sul tavoliere.

Il gioco, ad inizio di ogni turno i giocatori prendono quattro tessere ciascuno, le quali vengono posizionate coperte, a scelta dei giocatori, sulle quattro righe più vicine. I numeri e gli spazi sono utilizzati per muovere i pezzi e risolvere conflitti.

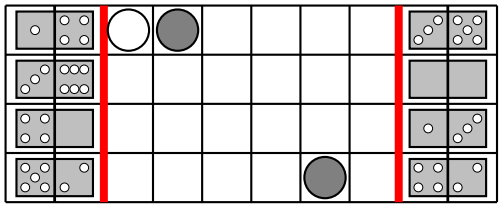
- Il numero della tessera più vicino dal giocatore indica di quanto si deve muovere il pezzo sulla riga nella direzione del lato avversario;
- Il secondo numero della tessera serve per risolvere i conflitti.

Movimento pezzi e occupazione caselle, i giocatori girano le tessere nello stesso momento. Si utilizzano i pezzi per segnare le caselle d'arrivo. Se due pezzi si contendono la stessa casella il missile più potente vince la sfida e occupa la casella. Se hanno la stessa potenza nessuno occupa la casella.

Se una tessera ha uno spazio bianco si utilizza il numero per *viaggiare* e se la casella d'arrivo è occupata allora il pezzo avversario viene rimosso.

Se un giocatore ha una tessera doppio allora può scegliere una qualsiasi casella di quella riga e occuparla.

Una volta che tutte e quattro tessere sono state girate inizia la battaglia. Se nessuno forma un quattro in linea allora vengono prese altre quattro tessere a testa.



Fine partita, se dopo aver usato i propri quattro missili si è formato un quattro in linea la partita è terminata, altrimenti si estraggono altre quattro tessere a testa e si continua a giocare.

Design competition, pezzo condivisi.

a cura di Luca Cerrato

Siamo arrivati alla conclusione del nostro viaggio ludico attraverso i concorsi della rivista *Abstract Game*. L'ultimo tema affrontato, prima dello lunga pausa, è quello dei *pezzi condivisi*. In questa categoria di giochi i giocatori hanno in comune i pezzi quindi non c'è distinzione tra nero e bianco o alto e basso e cosi via.

Questo tipo di meccanismo è utilizzato sia in giochi tradizionali, vedi la grande famiglia dei Mancala, che nei giochi moderni.

Personalmente credo che il progettare un gioco con pezzi condivisi sia naturale e meno complesso che creare giochi asimmetrici.

Zertz è un ottimo esempio di condivisione ludica, una manciata di biglie colorate da posizionare sul tavoliere, una cattura stile dama, da al gioco un gusto classico. Altro gioco che si ispira ai grandi classici astratti è il *gioco del semaforo* dove con un'ingegnoso sistema di piazzamento biglie si cercata di fare un filotto di pezzi di un colore. Per terminare questa brevissima carrellata non si può non citare *Quartò* con la sua grande varietà di pezzi.

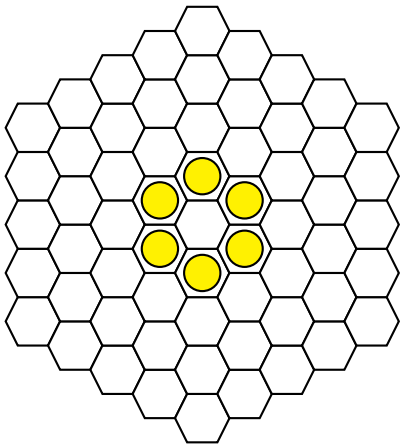
Qui di seguito vi presento il gioco che Kerry Handscomb candidò per la vittoria finale, **SanQi**, anche se all'epoca la giuria nominò il gioco **Golem** di *J. D. Jacobson* vincitore del concorso. Il gioco in questione è molto più simile ad un classico gioco da tavolo che un'astratto vero e proprio.

SanQi (*L. Lynn Smith - 2003*)

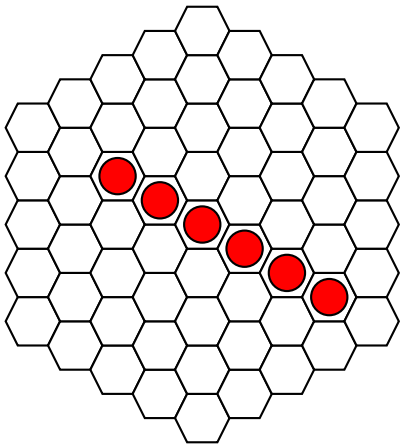
Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere esagonale con caselle esagonali con un numero di caselle di lato che può variare da 5/6 caselle per le prime partite a 10 caselle per le normali partite. Un numero sufficiente di pezzi nei colori gialli, rosso e blu per terminare la partita.

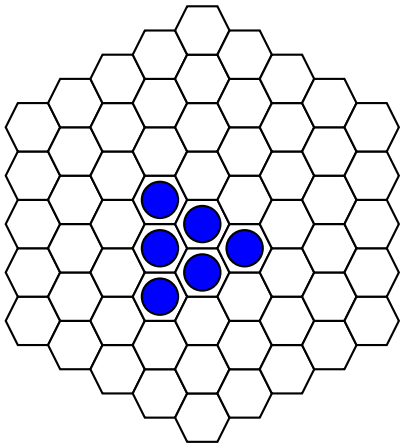
Scopo del gioco, i due giocatori hanno differenti obbiettivi. Il primo giocatore deve creare un cerchio di 6 pezzi di un colore.



Il secondo giocatore dovrà invece creare una linea di 6 pezzi di un colore.



E' presente anche uno scopo comune, creare un triangolo di sei pezzi dello stesso colore.



Inizio gioco, inizialmente il tavoliere è vuoto.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa che è obbligatoria, non si può passare.

Nel proprio turno si può:

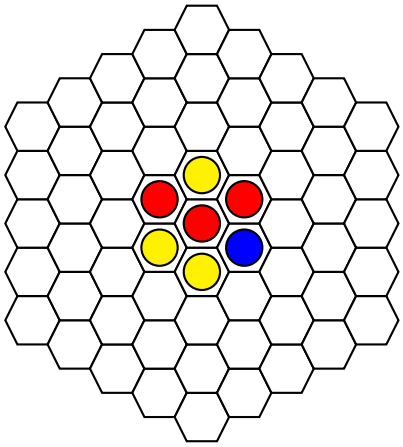
- Piazzare un pezzo;
- Rimpiazzare un pezzo.

Piazzare un pezzo, il giocatore di turno piazza uno dei tre tipi di pezzi su una casella vuota.

Rimpiazzo di un pezzo, il giocatore di turno può rimpiazzare un qualsiasi tipo di pezzo già presente sul tavoliere con un'altro rispettando la seguente restrizione:

Il numero di pezzi adiacenti del colore del pezzo rimpiazzante deve essere maggiore di almeno due pezzi rispetto al pezzo da rimpiazzare.

Inoltre il pezzo appena piazzato non può essere rimpiazzato.



Nel diagramma di sopra il pezzo blu e il pezzo giallo in alto possono essere sostituiti con un pezzo rosso perchè entrambi sono in minoranza rispetto ai rossi. I due pezzi gialli in basso non possono essere sostituiti perchè il rosso non ha la maggioranza.

Board Game Geek

https://boardgamegeek.com

Il principale sito ludico di riferimento per

Il fogliaccio degli astratti.

La breve storia e le regole degli scacchi attraverso i francobolli[a]

a cura di Roberto Cassano

[a]Da Scacchitalia n.9/2009

Dalle origini all'arrivo in Europa

L'origine di questo celebre gioco è stata nel mondo argomento di molte leggende che ne hanno tramandato l'ingegnosità ad un passato mitico e straordinario rendendone, ancora più ardua, l'esatta inquadratura storica (Fig. 1).

1 - Nicaragua: "Origine del gioco degli scacchi".

Alcuni "giochi da tavoliere" lasciano supporre una somiglianza con gli scacchi: il SENET (Fig. 2 & figura 3).

2 - Egitto: Tavoliere del Senet.
3- (foto in alto): affresco della tomba di Nefertari con la regina mentre gioca a Senet.

Un antichissimo gioco egiziano dal tavoliere rettangolare di 3 x 10 caselle trovato nel 1905 dall'eminente egittologo piemontese Ernesto Schiaparelli (1856-1928) a Deir el Medina nella tomba dell'architetto Kha ed esposto permanentemente al Museo Egizio di Torino, illustrato anche dagli affreschi parietali raffiguranti la Regina Nefertiti, moglie del Faraone Ramsete II; la PETTEIA e la KUBEIA (uno dei due giochi è sicuramente quello della partita tra Achille e suo cugino Ajace durante una pausa dell'assedio alla città di Troia ritratti sull'anfora di Exekias conservata nel museo etrusco gregoriano del Vaticano e risalente alla pittura vascolare della Grecia del VI secolo a. C. - Fig. 4);

4 - Grecia: francobollo per le Olimpiadi di scacchi di Salonicco.

Lo ZATRIKION (l'antico nome greco usato per indicare gli scacchi giocato su una tavola rotonda nella Bisanzio, capitale dell'Impero d'Oriente, nel X secolo d. C.); ed infine il LUDUS LATRUNCULORUM (il "gioco dei soldati" dell'antica Roma).

Alcuni, sempre ripercorrendo la via della leggenda, li fanno risalire a Palamede ritenuto anche l'inventore dei giochi della dama (Fig. 5) e dei dadi (Fig. 6) che, secondo un'ipotesi accettata dal Davidson (A short history of chess, New York, 1949), ne sarebbero stati i lontani progenitori.

5- Unione Sovietica: La dama

6 - Mali: 15o° anniversario di Lewis Carrol con in basso a sinistra i dadi

Tuttavia, dalle importanti tracce trovate in alcuni paesi asiatici, gli scacchi, verosimilmente ideati in India, sono passati in Persia nel VI secolo d. C. al tempo del Re Cosroe I (531-578 d. C.) secondo la narrazione cantata dal poeta persiano Firdusi (940-1020 d. C.) nel testo manoscritto SHAH NAMEH ("Il libro dei Re" - Fig. 7) dove si parla dell'esistenza in India di un gioco chiamato "CATRANG", cambiato in "SHATRANJI" per motivi puramente fonetici dagli Arabi quando nel 641 d. C., invadendo l'attuale Iran (Fig. 8), appresero il gioco che svilupparono nella teoria del gioco e successivamente, con le grandi invasioni dell'VIII-IX secolo, lo diffusero attraverso il Mediterraneo sia in Spagna che in Italia.

7 - Nicaragua: "Il libro dei Re"

8 - Iran: francobollo emesso per le Olimpiadi di Monaco 1972

I primi libri: Alfonso X e Jacopo da Cessole

In Europa, come espressione della cultura islamica, gli scacchi trovarono subito una grande fioritura ed un notevole sviluppo sia nei territori italiani e spagnoli.

Il più antico documento italiano sugli scacchi è una lettera, dove la parola "scachus" viene adoperata ben 7 volte, datata ottobre 1061 scritta dal Cardinale di Ostia Pier Damiani al Papa Alessandro II per accusare un vescovo fiorentino e deplorare la sua passione per il gioco degli scacchi (fig. 9).

9 - Italia: San Pier Damiani

Al XIII secolo risale il famoso trattato "Juegos diversos de Axedrez, dados y tablas", un codice pergamenaceo di 98 carte splendidamente illustrato da ben 150 miniature (fig. 10), che vide la luce per merito di Alfonso X detto il Saggio, Re di Spagna e di Castiglia (fig. 11) che, nel 1283, durante il suo regno, ne ordinò la compilazione.

10 - Yemen: Miniatura dal codice di Alfonso X

11 - Spagna: Alfonso X il Saggio, Re di Spagna e Castiglia

Nell'ultimo quarto del XIII secolo il frate domenicano Jacopo da Cessole predicava a voce una serie di ammaestramenti morali tratti dagli scacchi poi da lui stesso raccolti nel "De Ludo Scachorum".

Le prime opere a stampa e il libro di Lucena

Già verso il 1400 (Fig. 12) il gioco cominciò a subire importanti modifiche e quando l'evoluzione si avviava ad essere completa apparve nel 1474 la prima opera a stampa: "Game and Playe of the Chesse" dell'inglese William Caxton (Fig. 13).

12 - Repubblica di Gibuti: Scacchi a Firenze nel 1493

13 - Regno Unito: William Caxton, 1476

In Spagna il "protolibro" fu scritto nel 1495 da Francesch Vicent ma andò perduto; è assai probabile che molti dei "jochs de partitis" del Vicent siano stati poi inclusi nei "150 partiti" del libro di Lucena del 1497 contenente pregevoli miniature dorate.

In tutto il mondo ne esistono 10 copie ed un esemplare mutilo (di una parte della copertina ma non del testo) si trova nella Biblioteca Comunale di Siena; una di queste, venduta ad un'asta parigina del 6 giugno 1991, è stata acquistata per la cifra record di 295.000 franchi francesi ovvero, compresi i diritti d'asta, circa 70.000.000 (settanta milioni!) delle vecchie lire italiane.

Nel Medioevo il gioco degli scacchi considerato essenziale per la formazione morale e culturale dei cavalieri fu inserito tra le materie e le discipline cavalleresche favorendone lo sviluppo (Fig. 14).

14 - Unione Sovietica, 1977

Damiano e Ruy Lopez

In Portogallo, Damiano de Gois, scrisse, in lingua italiana e spagnola, il "Libro da imparare a giocare a scacchi, et de le partite" che apparve in prima edizione a Roma nel 1512.

Molto importante fu il "Libro del la invencion liberal y arte del juego de Axedrez muy util e provechosa" del vescovo Ruy Lopez de Segura, stampato ad Alcala (Spagna) nel 1561 durante il regno di Filippo II (Fig. 15), che fece per lungo tempo testo e divenne nota in Italia grazie alla traduzione del Tarsia (Venezia, 1584).

15 - Spagna: Filippo II

Ruy Lopez, da forte ed abile giocatore qual'era, ideò un'apertura che ancora oggi porta il suo nome (Fig. 16): sulla porzione di scacchiera è raffigurata la posizione dopo le mosse 1. e4, e5; 2.Cf3, Cc6; 3.Ab5 (la Difesa Spagnola o Ruy Lopez) e, particolare curioso l'1 del valore facciale del francobollo è proprio su quella casella chiara quasi a voler dare un suggerimento per la terza mossa del nero (a7-a6)!

16 - Cuba: Ruy Lopez de Segura

Nel 1564, il polacco Ian Kochanowski (1530-1584) scrisse il bellissimo ed educativo poema "Gli Scacchi" ricordato con dei francobolli quattro secoli dopo (Fig. 17 e 18).

17 - Polonia: Ian Kochanowski

18 - Polonia: frontespizio del poema “Gli scacchi” di Ian Kochanowski

Gli scacchi in Italia

Nell’Italia del XIV secolo gli scacchi raggiunsero il massimo splendore presso le classi più potenti (Fig. 19, 20, 21) e, come le arti e le scienze, si giovarono di un illuminato mecenatismo.

19 - Paraguay: Alberto di Baviera e Anna d’Austria impegnati in una partita a scacchi

20 - Nicaragua: “Partita a scacchi tra cardinali” di Victor Marais - Milton

21 - Nicaragua: “La partita di scacchi” di J. E. Hummel

Mentre nel secolo successivo in tutta Europa si affermò la passione e la mania per il gioco: dadi, birilli, biliardo, dama, gioco dell’oca, il lotto e, soprattutto, le carte e gli scacchi (Fig. 22) che permettevano di giocare delle somme in denaro: uno degli svaghi preferiti dalla borghesia ma anche delle classi meno nobili (Fig. 23).

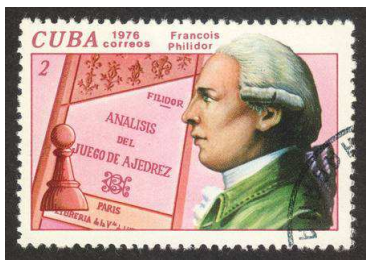
22 - Repubblica del Mali: francobollo per il 150° anniversario della morte di Lewis Carrol

23 - Suriname: Partita a scacchi

Philidor e i francesi

I migliori scacchisti francesi erano soliti ritrovarsi al Café de la Régence di Parigi che, grazie alla presenza nel corso degli anni di Voltaire, Rousseau, Diderot e Robespierre divenne ben presto un vero e proprio centro culturale dove, oltre a bere e fumare, si discuteva d’arte, letteratura, filosofia e, ovviamente, anche di politica.

Il 1700 segnò un momento molto importante nell’evoluzione degli scacchi per merito del musicista-giocatore Francois Andrè Danican Philidor (1726-1795) che fissò tutte le regole, rapidamente divenute internazionali del moderno gioco, nel libro “Analise de Jeu des Echecs” del 1749: un’opera contenente uno studio approfondito sul finale che stabilì dei principi di carattere generale validi ancora oggi (Fig. 24).



24 - Cuba: Francois Philidor

La morte di Philidor avvenuta nel 1795 segnò il moltiplicarsi della scienza scacchistica e gli studi di Sarrat e Lewis prepararono il terreno per la fioritura di altri grandi giocatori.

La scuola romantica dell’ottocento

Nel 1836 in Francia apparve “Le Palamede”, la prima rivista scacchistica in assoluto e su questa scia in Inghilterra George Walker fondò il “Philido rian” (1838) che visse un solo anno, seguite dal “The Palamede” e dalla famosissima “The Chess Player’s Cronicle”, la rivista di Howard Staunton (1810-1874) (Fig.

25) che fu tra gli organizzatori del "1° Torneo Internazionale" della storia scacchistica vinto dal professore di matematica Adolph Anderssen (1818-1879) (Fig. 26) che fu anche il vincitore della partita "Immortale".

25 - Ciad: Howard Staunton

26 - Cambogia: Adolph Anderssen

Anche per gli scacchi, in questo periodo romantico, i modelli da imitare furono le partite in cui la combinazione brillante, basata su sacrifici inattesi ed arditi, occupava un posto di primaria importanza; fra i cosiddetti giocatori 'romantici', esperti di 'sacrifici e gambetti' possiamo ricordare il russo Michail Cigorin (1850-1908), (Fig. 27) l'americano Paul Morphy (1837-1884) (Fig. 28) ed il cecoslovacco Wilhelm Steinitz (1836-1900) (Fig. 29) considerato il "Primo Campione del Mondo" dal 1860 al 1890.

27 - Unione Sovietica: Michail Cigorin

28 - Ciad: Paul Morphy

29 - Mongolia: Wilhelm Steinitz. Sul francobollo appare la posizione finale della Steinitz - Badeleben

La nascita della F.I.D.E.

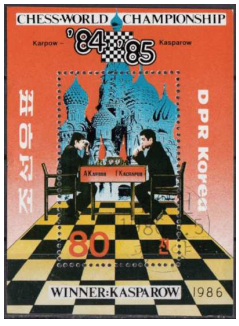
A Parigi, il 20 luglio 1924, fu fondata la F.I.D.E., "Federation International Des Echecs" (Fig. 30, 33); l'atto costitutivo venne firmato da 14 Paesi compresa l'Italia; attualmente vi aderiscono 163 nazioni ed il suo presidente è Kirsan Ilyumzhinov, che è anche il presidente della Calmucchia, una piccola repubblica della Federazione Russa.

30 - Isole Vergini Britanniche: francobollo per il sessantesimo anniversario della fondazione della F.I.D.E.

31 - S. Tomé e Principe: francobollo per il mondiale Karpov-Kortchnoi del 1981

Il motto della F.I.D.E. (Fédération Internationale des Échecs) è GENS UNA SUMUS, ovvero, "siamo una sola famiglia".

Spetta alla F.I.D.E. l'organizzazione del Campionato del Mondo individuale (Fig. 31, 32), delle Olimpiadi scacchistiche nonché l'assegnazione dei titoli di Maestro F.I.D.E. (MF), di Maestro Internazionale (IM) e di Grande Maestro (GM) sia maschile che femminile (Fig. 34).



32 - Corea: il match Karpov- Kasparov del 1986

33 - Laos: francobollo per il sessantesimo anniversario della fondazione della FIDE

Fra i compiti principali della F.I.D.E. c'è la stesura delle regole del gioco, il cui testo definitivo dopo una prima redazione fatta a Venezia nel 1929 fu approvato durante i Congressi di Helsinki del 1952 e di Sciaffusa del 1953. Soltanto dopo quasi 1500 anni di vita il gioco degli scacchi ebbe un regolamento uniforme!

34 - Repubblica Islamica delle Comore: "I grandi maestri degli scacchi".

Le regole del gioco

La scacchiera

È una tavola quadrata di lato 8 x 8 composta da 64 caselle quadrate bianche e nere alternate (o di un colore chiaro ed uno scuro) e va posizionata tra i 2 giocatori in modo che la casa d'angolo alla destra in basso di ciascun giocatore sia bianca (chiara) (Fig. 38).

38 - Paesi Bassi: scacchiera

All'inizio uno dei due giocatori dispone dei 16 pezzi (Fig. 39) di colore bianco (chiaro) e l'altro dei 16 pezzi di colore nero (scuro). Più dettagliatamente ciascun colore comprende un Re, una Regina, due Torri, due Alfieri, due Cavalli e otto pedoni.

Il Re (Fig. 36)

36 - Unione Sovietica: il Re degli scacchi

È il pezzo più importante della scacchiera il cui movimento è dato dallo spostamento su una qualsiasi casa adiacente a quella di partenza per cui si può muovere in qualsiasi direzione, ma di un solo passo alla volta (Fig. 35) tranne quando si muove di due per fare l'arrocco, l'unica mossa dove si muovono contemporaneamente due pezzi dello stesso colore. È da effettuare insieme ad una delle proprie torri ed è eseguibile una sola volta nel corso della partita, con il principale obiettivo di portare il proprio Re in una posizione più sicura dietro i propri pedoni (Fig. 37).

35 - Nicaragua: il movimento del Re

37 - Repubblica Centro Africana: Bobby Fischer

L'arrocco, inventato nel nostro paese nel 1500, veniva eseguito in Italia in modo "libero" almeno fino alla fine del secolo XIX; poi anche noi ci adeguammo alle regole internazionali.

La Regina (Fig. 41)

41 - Unione Sovietica: la Regina degli scacchi

È il pezzo più potente della scacchiera può muoversi a piacere come la Torre (movimento orizzontale o verticale) oppure come l'Alfiere (movimento in diagonale) (Fig. 40).

40 - Nicaragua: il movimento della Regina

Le Torri (Fig. 43)

43 - Yugoslavia: la Torre

Il movimento della Torre è parallelo ai bordi della scacchiera, lungo la colonna o la traversa che passa per la sua casa di partenza per cui la torre può muovere soltanto in verticale oppure in orizzontale (Fig. 42).

42 - Nicaragua: il movimento della Torre

Gli Alfieri (Fig. 44)

44 - Yugoslavia: l'Alfiere degli scacchi

Il movimento dell'alfiere segue la direzione delle diagonali che si incrociano nella sua casa di partenza, per cui l'alfiere può muovere soltanto in diagonale (Fig. 45); un alfiere è per il campo chiaro (che controlla soltanto le 32 caselle bianche) e l'altro alfiere è per il campo scuro (che controlla soltanto le 32 caselle nere).

45 - Nicaragua: il movimento dell'Alfiere

I Cavalli (Fig. 47)

47 - Yugoslavia: Cavallo

Il movimento del Cavallo si effettua spostando il pezzo ad "L" dove ogni mossa lo porterà su una casella di colore opposto a quello di partenza (Fig. 46); è l'unico pezzo che ha la possibilità di 'saltare' sopra tutti gli altri pezzi.

46 - Nicaragua: il movimento del Cavallo

I pedoni (Fig. 48)

48 - Yugoslavia: pedone

Il Pedone si può muovere in verticale, occupando la casa immediatamente superiore nella colonna dove si trova e, di norma, fa un passo alla volta (Fig. 49) ma quando muove dalla casa iniziale può anche essere spinto di due caselle, come nell'Apertura di Re: 1.e2-e4 (Fig. 50).

49 - Nicaragua: il movimento del pedone

50 - Paesi Bassi: e2 e4

Diversamente dagli altri pezzi non può mai tornare indietro ed è l'unico che cattura in modo differente dal suo naturale movimento, facendolo in diagonale e sempre di un solo passo; inoltre può anche effettuare la "presa al varco", catturando solo in particolari situazioni un pedone del colore contrario e, infine, quando raggiunge l'ultima traversa (ottava per il bianco o la prima per il nero), può essere 'promosso' ad uno qualsiasi degli altri pezzi del proprio colore escluso, ovviamente, il Re (Fig. 51).

© Can Stock Photo

51 - Francia: la promozione del pedone

La partita

La partita a tavolino si svolge tra due giocatori seduti uno di fronte all'altro. Inizia sempre il giocatore che ha i pezzi bianchi (Fig. 52) ed il gioco avviene mediante lo spostamento dei pezzi e dei pedoni sulla scacchiera a mosse sempre alternate (una al bianco ed una il nero) (Fig. 53) mentre a Marostica, in provincia di Vicenza, per ricordare una leggenda italiana, sulla scacchiera della Piazza del Castello da Basso si muovono i personaggi viventi in costume medievale (Fig. 54)!

52 - Suriname: Serie di francobolli emessa in occasione del campionato del mondo tra Kasparov e Karpov svoltosi a Mosca nel 1984

53 - Barbados: partita a scacchi

54 - Italia: la partita di scacchi viventi di Marostica

Lo scopo del gioco è quello di cercare di vincere la partita con lo scacco matto come nella partita tra Sundin ed Andersson giocata nel 1964 in un torneo dell'International Correspondence Chess Federation (I.C.C.F.) valido per il Campionato del Mondo. Nel francobollo svedese (Fig. 55) è riprodotta la posizione finale in un quarto di scacchiera; rispetto agli altri quattro francobolli della stessa serie (backgammon, solitario, dama cinese e domino) (Fig. 56) quello scacchistico ha un formato ed un valore facciale decisamente più grande, come si conviene agli Scacchi, considerati il "Re dei Giochi".

55 - Svezia: scacco matto

56 - Svezia: backgammon, solitario, dama cinese e domino

La vittoria può anche aversi per abbandono dell'avversario il quale, trovandosi in una posizione perdente, piega il proprio Re sulla scacchiera in segno di resa (Fig. 57).

57 - Cambogia: Campioni di scacchi: José Raul Capablanca

Ma la partita può terminare anche in pareggio con la patta per accordo tra i due giocatori oppure per lo stallo. Nel primo caso, quando sulla scacchiera si presenta un'esiguità di pezzi rimasti in gioco (Fig. 58 e 59) oppure quando entrambi i giocatori, valutando obiettivamente le loro possibilità, ritengono la posizione pari; nel secondo caso, invece, quando si verifica una particolare "posizione di blocco" dove uno dei due giocatori, dovendo muovere e non trovandosi sotto scacco, è impossibilitato ad effettuare la sua mossa legale.

58 - Suriname: posizione di patta

59 - Brasile: posizione di patta

60 - Moldavia: francobollo emesso in occasione delle Olimpiadi degli scacchi di Torino del 2006

L'orologio con doppio quadrante (Fig. 60) è l'elemento indispensabile per il controllo del tempo; in un periodo di tempo stabilito prima (ad esempio 90 minuti + 30 secondi di regalo per ciascuna mossa giocata) ciascun giocatore deve terminare la partita.

Sul formulario consegnato dall'arbitro del torneo, devono essere trascritte per quanto più possibile in modo chiaro e leggibile tutte le mosse giocate nella partita.

Klubo Internacia de Bao Amantoj
K I B A

KIBA per imparare e giocare a Bao:

www.kibao.org

Katra, leggende

a cura di Alberto Bertaggia

Nelle due precedenti puntate abbiamo visto la storia e il regolamento dei Katra del Madagascar. In questa terza e ultima parte (per motivi di lunghezza divisa in due numeri successivi) vedremo le leggende che sono legate a questo gioco.

Nella Grande Isola Rossa il folclore abbonda, con una ricca tradizione letteraria orale dove poesie epiche, racconti storici, racconti mitologici e leggende sono stati tramandati di generazione in generazione con il passaparola, trasmessi attraverso la narrazione (*angano*[10] , "storia"), in particolare l'epica di Andriambahoaka[11], e il ciclo di Ibonia . La sua oratoria è una delle principali tradizioni artistiche dell'isola, espressa nelle forme di conservazione dell'*Hainteny* (poesia), del *kabary* (discorso pubblico) e dell'*ohabolana* (pro-verbi).

In tutti questi racconti si trovano miti sull'origine degli esseri umani e della morte, leggende su giganti che hanno lasciato orme nelle pietre che possono essere viste ancora oggi, e storie popolari di eroi deformi e poco promettenti che hanno compiuto atti eroici e sono riusciti dove altri hanno fallito. C'è una coppia di imbroglioni che cooperano l'un l'altro nel truffare tutti gli altri, ci sono innumerevoli proverbi, oltre seimila. Ci sono indovinelli, che forniscono un modello dialogico per generi più grandi come la poesia e l'oratoria. Ci sono alcune delle più belle poesie popolari al mondo, ci sono canti e formule verbali. Danza, teatro, musica, architettura popolare e la famosa scultura tombale. C'è la divinazione e la religione popolare. Il Madagascar è un paese ricco di tradizioni. Tutte queste cose sono indissolubilmente legate da una fitta ragnatela di collegamenti, un filo invisibile che le lega una all'altra e che influenzano la vita dei malgasci.

I miti del Madagascar provengono da *Zanahary* (Dio). Quando Zanahary creò le persone dalla polvere, creò anche le storie che avrebbero aiutato la gente a capire la vita. Un tipo di storia, gli *Angano*, che egli ha creato è stato il racconto della vita quotidiana, la vita sociale del popolo. Questi racconti sono stati raccontati dagli anziani, e in seguito raccontati dagli studiosi e dai linguisti. Lo scopo di questi racconti è quello di educare il popolo: mostrare loro come rispettare la struttura sociale, mostrare alle donne come comportarsi nella vita della famiglia, descrivere chi è responsabile del lavoro domestico e dire alle donne come devono obbedire. Queste storie sono raccontate in modo che le persone sappiano come i bambini debbano parlare ai loro anziani, o come i bambini debbano parlare prima delle donne, o quando le donne possono parlare. C'è un detto in Madagascar, *ny zaza am-behi-vavy*, "i bambini e le donne", che mostra l'importanza dell'ordine sociale. Ma questo ordine sociale non è così rigido in Madagascar come potrebbe essere in Occidente. Per esempio, il re, Andrianampoinimerina, è stato messo sul trono dalla nonna. In Occidente, il re viene scelto dal successivo erede maschile al trono, a meno che il re non lasci un figlio, allora il trono va alla Regina. Ma fino al XIX secolo, il re è stato scelto dalla nonna, che era l'ordine sociale per quel periodo e raccontata nelle storie sul re.

Ci sono anche altre storie, come le origini di alcuni fatti. I racconti conosciuti come Arira, sugli animali, ricordano, per esempio, perché i cani inseguono i gatti. Le storie raccontano come i cani ricordano ciò che i gatti hanno fatto per tradirli, e ancora oggi li inseguono con rabbia. Ci sono i *Tantara*, leggende su

[10] Tra i malgasci, anche se i racconti (angano, tapasiry ...) sono riconosciuti come menzogne, sono, in generale, un pretesto per imparare lezioni di vita. Mentre alcuni racconti fanno largo uso del meraviglioso e del magico, altri sono al limite del reale, tanto che i Merina (una popolazione originaria della regione di Tananarive) preferiscono classificarli tra i *lovan-tsofina tantara*, "storie ereditate dalle orecchie", o semplicemente tantara, "storie"", come a dire che contengono un elemento di verità guidata dagli eventi. I narratori concludono sempre le loro storie con formule stereotipate; sul lato occidentale dell'isola, dicono: "*Tsy zaho ro mavandy, fa ñ'olobe taloha*" (Non sono io che mento, ma la gente del passato); nella regione di Tananarive, la capitale, concludono così: "*Angano, angano; arira, arira: izaho mpitantara, ianareo mpitsetsitra*" (È un racconto, solo un racconto; è una sciocchezza, solo una sciocchezza: io racconto, tu ascolti).

[11] Andriambahomanana, è un essere di cui si racconta nella mitologia dei popoli del Madagascar.

creature intelligenti, come "*Ikely Mahitisy*", il ragazzino che è un imbroglione. Lui è molto intelligente, e se qualcuno fa qualcosa per lui, trova un modo per ricompensarli. È invisibile alla gente, ma sa che è lì per ricordargli come comportarsi. Può manipolarli, e riesce sempre a scappare con i suoi trucchi. Alcune storie raccontano le origini dei nomi delle tribù o dei villaggi. Per esempio, *Masikoro* è un nome dato alla gente dell'interno meridionale che sono agricoltori. Le loro storie sono sugli spiriti dei campi di grano e le risaie. Ma le storie dei loro vicini, i *Vezo*, che vivono sulla costa sud-occidentale, sono sul mare, perché i Vezo sono pescatori marittimi. Queste storie raccontano le origini del perché le persone pescano o piantano le colture dei campi. Molte storie sono per mostrare come le persone devono rispettare ciò che chiamano *Fihavanana*, relazioni di sangue o amicizie strette, amici che sono come la famiglia e raccontano i nostri ruoli nella società. A volte l'oratore alle circoncisioni e alle esumazioni dirà storie anche sulla Fihavanana. Molti dicono che le storie sono un ostacolo alla politica della modernizzazione, e forse è vero che la modernizzazione può significare eliminare i miti e le storie della tradizione orale. Ma è la tradizione orale che contribuisce a rendere l'armonia della vita.

Come abbiamo detto tutto nel Madagascar è collegato e quindi anche i giochi di questo paese sono collegati con gli usi e i costumi dei suoi abitanti. Così ci sono leggende in cui i protagonisti giocano a Fanorona o a Katra o usano questi giochi per battere gli avversari con l'astuzia. Molto più spesso per il Fanorona, considerato il gioco nazionale, ma alcune ne esistono anche per il Katra. Oppure, a volte, i due giochi si confondono e sono interscambiabili a seconda della ver-sione della leggenda e di chi la racconta. Così ì giochi entrano nelle favole e nelle leggende, nella creazione dell'uomo, nelle sue sfide con esseri superiori, come un'arma per abbattere il nemico con l'astuzia. I giochi fanno parte delle cerimonie più importanti o addirittura, per il Fanorona, come mezzo per prevedere il destino di un uomo o del Madagascar intero. I giochi sono parte della vita e si mescolano con questa e con le tradizioni, con il quotidiano, in quella fitta ragnatela di interconnessioni in cui tutto è legato e connesso, dall'origine dell'uomo ai giorni di oggi.

Adesso ne vediamo alcune, quelle che sono riusci-to a scovare.

L'ascesa del cielo

(Leggenda Bara 1913-15)

"In principio il cielo e la terra erano una cosa sola. Andriananahary (il Dio creatore) viveva con l'uomo e gli altri animali.

A quel tempo, tutti potevano conversare familiarmente con Andriananahary sulle condizioni della loro vita, e potevano chiedergli di apportare i miglioramenti necessari.

Ma un giorno Andriananahary [...] disse agli animali riuniti: "Volete che rimanga tra di voi, o preferite essere liberi di fare ciò che volete senza di me vicino?" Tutti gli dissero che poteva andarsene; erano capaci di superare le difficoltà senza di lui, se avessero avuto tutto il necessario per vivere.

Andriananahary accettò quello che volevano e separò il cielo dalla terra. Immediatamente il cielo si alzò, portando con sé Andriananahary.

Quando raggiunse una certa altezza, Andriananahary disse agli animali rimasti sulla terra di raggrupparsi in un'immensa pianura. Essi obbedirono. Quindi ordinò loro di scavare molte buche a distanza uguale l'una dall'altra, in due linee parallele. In ciascuna delle buche della prima fila, disse loro di mettere diversi cibi: foraggio, semi, carne, pesce, frutta, foglie, tuberi, tutto il necessario per vivere. Nelle buche della seconda fila gli fece mettere tutto il necessario per coprirsi e dei vestiti: pelli in una, piume in un'altra, lana nella terza, lamba nella quarta, e così via. Quindi ordinò ad ogni animale di scegliere il proprio cibo e i vestiti da indossare. Gli animali si schierarono: il bue scelse il foraggio e la pelle, l'uccello i semi e le piume, la pecora l'erba e la lana, la tartaruga il cactus, ognuno secondo il proprio gusto e le proprie esigenze.

Quando fu il turno dell'uomo, era rimasto solo grano e pesce. Si accontentò di accettare ciò che gli era toccato come cibo, ma chiese immediatamente la lamba come vestiario. Dio gli concesse questo favore.

Quando ciascuno degli animali fu in possesso di ciò che doveva avere per la vita e per il riparo, Andriananahary parlò loro: "Ora che avete ottenuto tutto ciò che volevate, vi lascerò e andrò via per sempre. Non mi vedrete più e non potrete parlarmi di cose di cui avete bisogno o chiedermi di cambiare il vostro tipo di vita. Una volta che ognuno di voi ha scelto, non posso cambiare nulla."

"Ecco cosa ho deciso per voi: Rimarrete sempre come siete oggi. I vostri discendenti vi assomiglieranno. Avranno cibo e vestiti proprio come i vostri. Quanto all'uomo, essendo il più intelligente e forte degli altri animali, sarà il vostro padrone, e potrà parlare. Tutti gli animali saranno sotto di lui, e lui potrà farne uso a suo piacimento. Gli do anche il diritto di uccidere chiunque cerchi di disobbedire a lui. Inoltre, per distinguerlo, non indosserà i vestiti come gli altri animali. Userà la sua abilità per realizzare abiti variegati in diversi colori e per migliorare la sua dieta. Ho parlato".

Con quelle parole il cielo si alzò molto in alto nell'aria e Andriananahary scomparve dalla loro vista. Ognuno andò per la sua strada per cercare di guadagnarsi da vivere secondo i suoi desideri e la sua natura.

Da allora, Andriananahary non ha mai più prestato alcuna attenzione a ciò che gli uomini o gli animali hanno detto o fatto, e nessuno lo ha più visto.

Gli animali non dovrebbero lamentarsi delle dure condizioni di vita, poiché hanno scelto liberamente il loro tipo di vita. Anche l'uomo non ha nulla da dire

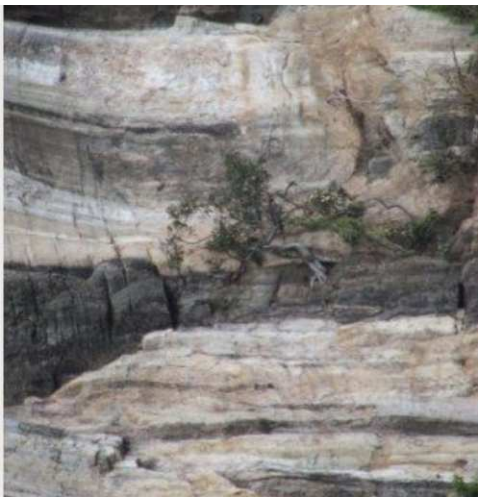
su questo, avendo ricevuto il titolo di re degli animali e il dono della parola[12] *".*

Lee Haring nel suo libro riporta che "*in questo racconto possiamo quasi dire che Dio stia giocando con gli esseri umani, sistemando le buche, dalle quali scegliere il cibo e il vestiario, come quelle di un gigantesco tavolo da gioco; gli alimenti e i vestiti sono disposti come i semi usati nel gioco del katra, che gli animali e gli uomini scelgono per muoversi nella vita come nel gioco*"[13] .

Sempre Lee Haring in un altro testo[14] riporta che questa leggenda, nello specifico un Tantara, che significa storie vere, antiche o preistoriche, "*dopo che il creatore dà alle sue creature tutto ciò di cui hanno bisogno, segna a terra il primo gioco di katra*", identificando la leggenda come quella della nascita del gioco.

Rabeniomby e Ravolahanta

Un'altra leggenda riguarda il lago Tritriva, un lago sacro, che si trova sulla cima dell'omonimo monte a circa 18 km da Antsirabe, nella regione di Vakinankaratra. Il lago Tritriva è un grande lago di origine vulcanica, la cui forma ricorda la forma del Madagascar. È molto profondo (circa 160 m), il che gli conferisce un colore scuro che ha alimentato molte storie le quali ricordano che protegge misteri sul suo fondo. È attraversato da correnti molto forti e il suo livello varia a seconda delle stagioni, aumenta in estate e diminuisce nella stagione delle piogge, a causa probabilmente delle sue origini carsiche e per il collegamento sotterraneo con il vicino lago Andraikiba, anche lui oggetto di leggende famose.



Le pareti delle sue rive sono molto ripide, quasi verticali, e le acque verdi ispirano, nel mezzo di un silenzio di morte, una sensazione al tempo stesso grandiosa e cupa, probabilmente alimentata anche dal fatto che non vi sono pesci. Questo lago sembra essere addormentato tale è la sua tranquillità, ma secondo la leggenda, una coppia di amanti, Rabeniomby e Ravolahanta, si è suicidata alla fine di una partita di Katra . Hanno deciso di annegare in questo lago, mano nella mano, per stare insieme per sempre perché i loro genitori non hanno accettato la loro unione a causa delle loro differenze di classe sociale, giurando che nemmeno la morte li avrebbe separati, "*Faty no isarahana*".

La leggenda racconta anche che dopo un anno, nel punto da cui si sono gettati i due amanti, sono cresciuti due alberi intrecciati, con foglie simili a capelli, che spuntavano dalla roccia. Si chiama "*hazo malahelo*", l'albero triste, che però è stato sradicato da un tifone nel 2005. Si dice che siano i due innamorati che sono annegati abbracciati e che la corteccia, semplicemente pizzicata dall'unghia, lascia sgorgare il sangue, come simbolo del loro amore sacrificato. Allo stesso modo, se dei sassi vengono gettati nel lago, dove sono caduti, si odono dei colpi o i suoni del tuono, come un'eco.

Da quel giorno, continua la leggenda, ogni volta che nel villaggio della sfortunata fidanzata stava morendo una ragazza, metà delle acque del lago Tritriva si tingevano di rosso (altre fonti riportano verde scuro). Ogni volta che nel villaggio del fidanzato disperato un giovane uomo moriva, tutte le acque del lago si coloravano di rosso. La leggenda poi è stata ampliata e si dice che ogni volta che in Madagascar succede una cosa importante, come la morte del re, il lago cambia colore. Per questo motivo il lago è chiamato "lago sacro e misterioso", ed è *fady* (tabù) nuotarvi dentro se si è mangiato carne di maiale (*henakisoa*, anche se qui è il contorno principa-le del riso), perché questo animale è considerato impuro. Uno dei guardiani racconta che un cinese ha cercato di sfidare questo mito e ha nuotato su questo lago, ma non è più stato trovato. Si racconta anche che è sconsigliabile, alle coppie non sposate, di recarsi in questo posto così bello, "altrimenti dopo non si sposano più".

È un lago sacro perché è il lago del re Andriamparazato che visse lì prima dell'esplosione del vulcano.

Ecco il racconto.

Questa leggenda racconta la storia di Rabeniomby e Ravolahanta, che, come Romeo e Giulietta, vivevano un grande amore impossibile e sono morti.

All'epoca del regno di Andrianampoinimerina, le famiglie di Ravolahanta e Rabeniomby vivevano nel piccolo villaggio di Tritriva. La prima era una famiglia nobile e possedeva molta terra e ricchezza. Il secondo, invece, era di una famiglia di contadini poveri e possedeva solo un magro branco di zebù che il loro amato figlio Rabenomby accompagnava quotidianamente al pascolo.

Un giorno, all'età di diciotto anni, i due giovani si innamorarono l'un l'altro. Il loro amore era così grande che avevano in programma di sposarsi! Quando Rabeniomby andò a chiedere la mano di Ravolahanta, ottenne però solamente un rifiuto. Incapaci di continuare il loro amore nella vita, i due amanti non

[12] Camille Le Barbier, Contes et legendes, pagg. 129-31
[13] Lee Haring, Stars and keys, pag.27
[14] Lee Haring, *Indian Ocean Folktales: Madagascar, Comoros, Mauritius, Reunion, Seychelle, pag. 13*

trovarono altra via d'uscita che la morte e decisero di affogare insieme nel profondo lago di Tritriva.

Hanno scelto il bordo più scosceso del lago che so-migliava ad un'alta scogliera di roccia per saltare e, per farlo, hanno usato la lunga Lamba bianca di Ravolahanta per legarsi a vicenda nelle profondità dell'eternità. Non abbiamo mai più visto i loro corpi.

Ma pochi mesi dopo, gli abitanti del villaggio videro due arbusti crescere nel lato sterile della stessa scogliera da cui erano saltati. Con loro stupore, i due tronchi erano piegati uno sull'altro e i loro rami stranamente somigliavano alle braccia di due amanti che si intrecciavano l'un l'altro in un abbraccio senza fine.

Così è nata questa famosa leggenda, la leggenda degli amanti. Adesso lo sai.

Quando due esseri si amano molto, nulla può separarli, nemmeno la morte.

Gli abitanti del villaggio continuano a raccontare, ancora oggi, che la linfa rossa simile a sangue scorre dai piccoli rami del doppio arbusto non appena se ne rompe uno. Chiunque non crede che possa succedere potrebbe conoscere il destino della morte.

Figura 1 - *Il Lago Tritriva*

Secondo una versione leggermente diversa della leggenda, i due innamorati non erano di caste diverse, ma appartenenti a due famiglie divise da odi violenti, che non avevano acconsentito all'unione dei due ragazzi.

Né le preghiere, né le lacrime, né le suppliche di questi bambini infelici avevano intenerito i genitori inflessibili. La leggenda prosegue dicendo che le due famiglie non si calmarono nemmeno dopo questa tragica fine, ma al contrario, ogni parte accusava il figlio dell'altro di aver portato il proprio a morte. Accuse reciproche che si insinuavano, tanto che fu necessario portare il caso davanti alla gerarchia giudiziaria - vicini, *fokonolona*[15] , notabili, rappresentante del re - prima di finire di fronte al grande sovrano, Andrianampoinimerina.

Il Re, triste per la vicenda, in un Kabary, riunì i suoi sudditi per consigliare i genitori di non ostacolare l'amore dei loro figli. "Vi condanno, se lo fate, perché rischiate di provocare il loro suicidio". Per il grande monarca, in tutti i modi, i genitori sono perdenti nella storia: "Non vedono più i loro figli, soffrono per averli persi, per averli fatti soffrire, peggio ancora per averli spinti al suicidio". Ovviamente, questo consiglio fu accompagnato da un decreto per impedire malintesi: "*i nobili sposano i nobili come loro, gli Hova prendono le persone libere come loro come mogli, i Mainty si uniscono solo con le donne della loro casta*".

Andare contro questa legge causa la decadenza e, certamente, la riduzione in schiavitù.

Questa leggenda è stata raccontata anche da Robert Boudry[16] nel 1937[17] : "gli amanti di Tritriva, che si sono gettati nelle acque del lago per disperazione d'amore perché i loro genitori si opponevano alla loro unione, tornano a vagare sui bordi come fanno le anime dei morti. Ecco perché i gladioli sono rossi; è perché sono stati tinti dal sangue di questi amanti".

Sul lato ovest della riva del lago, sopra la parete rocciosa, ci sono scolpite delle buche per il gioco del "Katro o Fanga", da cui il nome Ambatofanga. A questo gioco è legata una versione diversa della leggenda secondo la quale, sempre durante il periodo reale, Volahanta e Rabeniomby erano innamorati ma Rabeniomby era in realtà un servo della famiglia di Volahanta, e per questo motivo la famiglia della ragazza disapprovava il loro amore. Un giorno, andarono a giocare a katro su una delle rive più alte del lago quando improvvisamente giunsero le guardie del padre di Volahanta che volevano prenderli, così decisero di saltare nel lago insieme. Annegarono e il loro corpo scomparve.

Altre versioni della leggenda raccontano che i due amanti giocavano a Fanorona e non a Katro.

Figura 2 - *Buche per il Katro scolpite nella roccia del lago Tritriva*

[15] Vedi nota 14 a pag. 126

[16] Robert Boudry, uno scrittore e poeta francese, fu governatore dell'amministrazione coloniale francese in Madagascar nel 1946 e fu generalmente simpatizzante delle aspirazioni malgasce per una maggiore autonomia politica.

[17] Robert Boudry, Tritrive - Imprimerie de l'Imérina, 1937

Wolfgang Kramer

a cura di Luca Cerrato

Dopo un'interruzione sul numero 71 si riprende la presentazione dei giochi W. *Kramer*, in questo numero saranno presentati i giochi relativi all'anno 2005.

Iniziamo con un'espansione di **6 Nimmt!** in cui vengono aggiunte sette carte numerate zero al gioco originale. Una curiosità: inizialmente il colore del retro delle carte non era lo stesso del mazzo originale, dopo qualche mese la *Amigo* riuscì a porre rimedio all'errore originale.

Questa espansione deve essere giocata con il mazzo dell'edizione anniversario del 2005.

Una critica al gioco originale era che i giocatori collezionavano solamente punti negativi, con questa variante Kramer è riuscito a porre rimedio.

Lo scopo di questa variante è collezionare quante più carte possibili. Ogni carta fa guadagnare punti positivi quante sono le teste mostrate. Il giocatore con più teste di toro sarà il vincitore.

Valgono tutte le regole del gioco originale eccetto per quello scritto qui di seguito.

Dopo aver mescolato il mazzo originale composto da 104 carte vengono girate le prime quattro carte a formare le quattro righe, poi sono aggiunte al mazzo le sette carte zero, si mescola il mazzo e si distribuiscono 15 carte a giocatore.

Durante la partita il giocatore, a differenza delle regole originali, può sceglie una oppure due carte che poi saranno rivelate in contemporanea.

Dopo di che, come nel gioco originale, si incomincia a piazzare le carte nelle quattro righe, partendo dalla carta più bassa.

Come scritto in precedenza in questo gioco bisogna avere più teste di toro possibili e questo avviene quando è aggiunta la sesta carta ad una riga, si prenderanno le cinque carte in gioco e la sesta carta inizierà una nuova riga.

Se una delle carta scelte ha un valore più basso di quelle sulle quattro righe, deve essere piazzata sulla

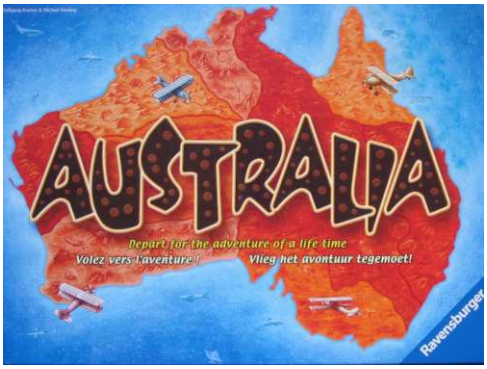
riga con la carta di valore più alta. Tale riga non viene presa a meno che la carta piazzata non sia la sesta.

Le carte prese vanno a formare il mazzo delle prese.

La carta zero può essere giocata solo con una seconda carta, quest'ultima deve essere piazzata al termine di una riga senza considerare il suo valore. La carta zero non verrà posizionata nella riga, ma sarà aggiunta al mazzo delle prese. Se più giocatori giocano una carta zero allora le carte nelle righe vengono giocate seguendo l'ordine abituale.

Quando un giocatore rimane senza carta esce dalla partita. Il gioco ha termine quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro carte in mano. Una volta che l'ultimo giocatore ha giocato la sua ultima carta si vanno a contare i punti.

Australia, in collaborazione con *M. Kiesling*, è ambientato nel quinto continente all'inizio degli anni '20 nel pieno dello sviluppo industriale e con un governo locale attento a preservare le bellezze naturali del territorio.



Ogni giocatore è a capo di un gruppo di rangers che sono stati incaricati dal governo di sviluppare progetti industriali e nello stesso tempo proteggere la natura.

Il tavoliere è la mappa dell'Australia divisa in sei territori, Western Australia, Northern Territory, Queensland, New South Wales, Victoria e South Australia, non è stata inclusa la Tasmania. Ogni territorio è a sua volta diviso in regioni, per un totale di 24 regioni di terra e di mare. Sui confini di ogni regione sono presenti delle caselle dove si posizioneranno i propri ranger per guadagnare punti partita.

Sulla cornice del tabellone è presente il tracciato dei punti, mentre a destra sono presenti i percorsi dei ranger e del mulino che vengono utilizzati per la versione avanzata del gioco.

Tra la componentistica c'è un mazzo di 42 carte colorate nei colori delle sei regioni. Vengono formati quattro mazzi di carte con lo stesso retro. Da ogni mazzo vengono prese nove carte e piazzate a faccia in su vicino al tabellone. Il retro delle carte indica il numero massimo di rangers che possono essere posizionati in una località, la parte frontale indica la regione (il colore) e quanti soldi riceve il giocatore quando gioca la carta selezionata.

Ogni giocatore inizialmente sceglie due carte.

In ogni regione vengono piazzate delle tessere industrializzazione a faccia in giù e una tessera conservazione.

Inizialmente i giocatori ricevono un certo numero di rangers, del colore prescelto, in base al numero di giocatori, e un aeroplano.

Nella versione base il giocatore di turno deve eseguire tre azioni o la stessa ripetuta due volte.

Le azioni sono le seguenti:

- *Volare*, si muove l'aereo da una regione all'altra, ci possono essere più aerei nella stessa regione (inizialmente si sceglie dove posizionare l'aereo). Se nella regione d'arrivo c'è una tessera industrializzazione nascosta viene girata;
- *Giocare una carta*, una carta può essere giocata se il suo colore è uguale al colore della regione dove è presente il proprio aeroplano. La carta indica il numero massimo di rangers che possono essere depositati in una località (in una località ci possono essere solo rangers di un colore) e il numero di monete che si possono prendere;
- *Riprendersi dei rangers*, si possono prendere indietro un massimo di quattro rangers da una località, sempre in una regione dove è presente il proprio aereo.

I dollari australiani possono essere utilizzati durante il gioco per:

- *Cambiare il colore della carta*, costa tre dollari;
- *Muovere dei rangers*, muovere un proprio ranger da una località all'altra, costa quattro dollari;
- *Punti vittoria*, al termine del gioco vale un punto vittoria.

Per vincere bisogna completare dei progetti.

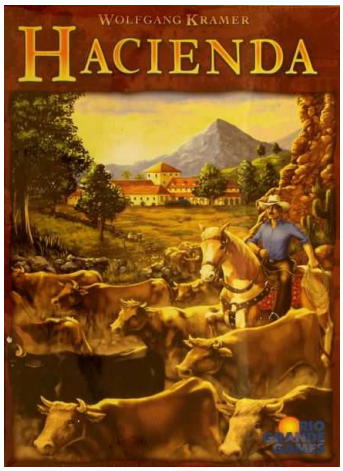
Progetti di conservazione, se tutte le località di una regione sono occupate da uno o più rangers allora il progetto di conservazione è completato. Il giocatore che occupa l'ultima località libera riceve tre punti. Ogni giocatore che ha rangers coinvolti nel progetto guadagna un punto per ogni rangers presente in quella regione. I ranger sulle aree blu guadagnano il doppio.

Per ricordarsi che quel progetto è concluso si rimuove la tessera progetto e viene valutato.

Progetti industriali, se in una regione sono presenti esattamente un numero di rangers indicati sulla tessera industrializzazione il progetto è completato e viene valutato. Il giocatore che inizia la valutazione guadagna tre punti e un punto per ogni suo rangers coinvolto nel progetto. Gli altri giocatori un punto per ogni ranger. I ranger sulle aree blu guadagnano il doppio.

Il gioca ha termine quando tutti i quattro mazzi di carte sono esauriti. Vince chi fa più punti.

Hazienda, i giocatori (da due a cinque giocatori) sono dei proprietari terrieri che devono accudire animali, costruire fattorie, coltivare la terra e vendere i raccolti.



Lo scopo del gioco è fare più punti possibili.

Il tavoliere è una mappa rettangolare con caselle esagonali, ogni esagono rappresenta un tipo di *terreno* (pampas, terra, foresta e specchi d'acqua) oppure un *mercato*. Lungo il bordo della mappa c'è il tracciato dei punti.

Nel gioco sono presenti; 80 *carte terreno*, 72 *carte animali*, una serie di tessere terreno e acqua.

Nella fase di preparazione vengono distribuite 8 carte terreno e 4 carte animale a testa. Ogni giocatore riceve anche un pezzo *negozio*, 30 animali e 20 pesos.

Durante il proprio turno bisogna eseguire tre azioni nell'ordine che si vuole:

- *Comprare un oggetto* che può essere; una carta terreno, una carta animale, un negozio oppure una tessera acqua. Non c'è nessun limite all'acquisto di carte, mentre si può comprare solo un negozio e una tessera acqua per turno.

- *Giocare una carta* (terreno o animale). Quando si gioca una *carta terreno* bisogna piazzare una tessera del proprio colore su un esagono vuoto del tavoliere di quel tipo di terreno.

Durante il gioco è importante creare delle catene di terreno cioè tessere di terreno dello stesso colore. Se una catena è lunga almeno tre spazi permette di guadagnare punti vittoria durante la partita.

Quando una carta animale è giocata il giocatore prende una tessera animale corrispondente del suo colore e la piazza sul tavoliere su una casella vuota del tipo pampas che deve essere adiacente ad una propria tessera terreno oppure un proprio animale. Una *mandria* è formata da una o più tessere dello stesso tipo di animale. Se una mandria si connette ad un mercato si guadagnano dei pesos.

- *Giocare un gettone raccolto*, questa azione permette di far guadagnare dei pesos. Il giocatore di turno prende un gettone raccolto e lo piazza su una catena di terreni ancora priva di tessere raccolto, il numero di pesos guadagnati è pari al numero di tessere per 3.

Durante una partita ci sono due momenti di conteggio punti.

Si guadagnano punti per:

- I *mercati*, ogni mercato che è connesso alle proprie mandrie fa guadagnare dei punti in base ad una tabella, si parte da un minimo di un punto fino ad arrivare ad un massimo di 66 punti se si sono collegati undici mercati.

- *Catene di terreni*, tutte le catene che contengono almeno tre tessere fanno guadagnare punti pari al doppio del numero di tessere che formano la catena.

- *Punti per i negozi*, tutte le catene di terreni oppure di animali che hanno un negozio guadagnano punti in base al numero di tessere di cui sono composte.

- *Punti tessere acqua*, un punto per ogni tessera animale che è adiacente ad una tessera acqua.

- *Monete a fine partita*, per ogni dieci pesos che si hanno in mano al termine della partita si guadagna un punto.

7 mosse e partita chiusa

a cura di Andrea Emiliozzi

In questo articolo *Andrea Emiliozzi*, uno dei più bravi giocatori di Bao italiani, ha preso in analisi delle particolari composizioni che avvengono sulla tavola di Bao. L'articolo è utile sia per i neofiti (che impareranno comunque i movimenti basilari del Bao) che per gli esperti, che potranno fare importanti considerazioni sulle prime mosse di una partita.

Introduzione

Una partita si definisce breve se termina durante la prima fase di gioco (fase Kunamua), ovvero prima che tutti e 22 i semi dei granai dei rispettivi giocatori vengano messi in gioco.

In questo articolo di approfondimento verrà trattata nel dettaglio una tipologia di partite brevi (33 in totale) accomunata da una stessa dinamica di gioco, il cui esito in termini di vittoria risulta diverso e dettato da schemi e regole ben precisi.

Scopo

Mi sono interessato a questa particolare casistica di partite perché racchiudeva un numero finito e limitato di partite, tale da poter essere analizzato nel dettaglio per poi trarre degli schemi comuni su cui fare riferimento per vincere o meno una partita alla settima mossa di gioco.

Il mio interesse è stato solamente quello di evidenziare le partite che consentivano di vincere alla settima mossa e poi capito ciò trovare un modo per distinguerle da quelle risultate "non vincenti" alla settima mossa.

Ho scelto questa particolare sequenza di mosse perché mi sono accorto di vincere diverse partite in questo modo (mi ha aiutato molto esprimere un gioco tipicamente difensivo durante la primissima fase di gioco).

Sono poi solito archiviare le partite che si concludono in fase Kunamua e rivedendo quelle da me vinte alla settima mossa mi sono accorto che quasi tutte avevano una stessa combinazione di mosse da me trattata nel presente articolo.

Ho voluto quindi approfondirle tutte e cercare schemi comuni di vittoria sia in quello dove inizia Z (il giocatore con una sequenza di mosse fisse) che in quelle dove Z muove per secondo. Ero sicuro di trovare degli schemi comuni e ho preferito il pari/dispari per il primo gruppo (il più chiaro e facile da individuare) e buca vuota/buca con semi per il secondo gruppo (anche qui il più chiaro).

La sequenza di mosse

La sequenza di *mosse fisse*, che chiameremo Z, è la seguente:

A7>*
A6>*
A8<*
A7<*
A6>*
A5>
A8<+

Il giocatore Sud o Nord che eseguirà la sequenza di mosse fisse Z sarà, per motivi di praticità, a sua volta denominato Z.

Sono state prese in considerazione 33 partite che sono state divise in due gruppi:

- Il primo racchiude le partite in cui è Sud ad eseguire la sequenza di mosse Z (10 in totale);
- Il secondo racchiude le partite in cui è Nord ad eseguire la sequenza di mosse Z (23 in totale).

In tutte le partite analizzate l'avversario del giocatore Z deve rispettare i seguenti punti:

1. Esegue *solo Kutakata* senza mai attaccare Z direttamente *per le prime tre mosse* quando Sud esegue la sequenza Z o *per le prime quattro mosse* quando Nord esegue la sequenza Z;

2. Alla *quarta mossa* quando Sud esegue la sequenza Z o *alla quinta mossa* quando Nord esegue la sequenza Z gioca sempre *a5<*.

Come risultato di ciò avremo un gruppo di partite che si chiuderanno alla settima mossa di Z (A8<+#) e un altro gruppo che invece non terminerà alla settima mossa (A8<+).

Le 33 partite analizzate non sono altro che le combinazioni possibili di partite che rispettano i punti 1) e 2) appena descritti.

Dopo di che saranno individuate, per ognuno dei due gruppi, quelle partite che consentiranno alla settima mossa di vincere la partita.

Le partite vincenti dei due gruppi saranno decodificate, ovvero saranno individuati schemi di vittoria simili che 1) accomunino entrambi i due gruppi di partite e 2) siano di facile riconoscimento ad una rapida occhiata del tavoliere.

Sud esegue la sequenza Z

In questo capitolo sono analizzate le 10 partite giocate da Sud.

Per iniziare prendiamo in considerazione la seguente partita che termina con la vittoria di Sud.

1) A7>* a6>*;
2) A6>* a8<*;
3) A8<* a6>*;
4) A7<* a5<;
5) A6>* a1<;
6) A5> a2<;
7) A8<+#

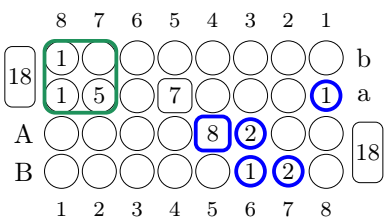
Le prime tre mosse di entrambi i giocatori iniziano con una semina senza raccolto (Kutakata).

Inizia la partita Sud (giocatore Z) con A7>* a seminare verso l'esterno, Nord replica con a6>*.

Sud con A6>* continua a seminare verso destra, Nord con a8<* semina invece internamente ed inizia ad accumulare semi in a7.

La terza mossa vede Sud seminare internamente con A8<*, Nord con a6>* incrementa ancora i semi di a7 che ora diventano cinque.

Finalmente alla quarta mossa Sud fa un attacco diretto a Nord e con A7<* posiziona un seme davanti alla Nyumba avversaria. Nord con a5< cattura il seme di Sud e lo posiziona in a1.

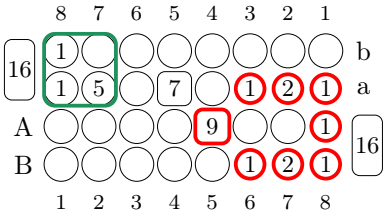


Partita 1, dopo 4) . . . a5<

Nel diagramma di sopra si nota la disposizione delle buche B6, B7, A5, A6 e a1 evidenziate in blu.

Alla quinta mossa Sud attacca il seme singolo di Nord con A6>*, Nord è costretto a catturarlo con a1< e posiziona così tre semi singoli nelle buche a2, a3 e a4.

Sud gioca A5> per difendere la casa e soprattutto crearsi un Rimbalzo dopo la successiva mossa di Nord. Quest'ultimo con a2< è costretto a catturare l'unico seme di A7 che pone nella Kichwa a1.

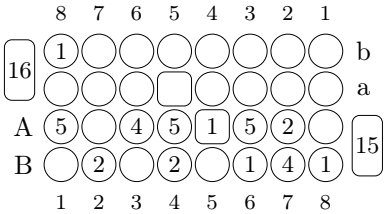


Partita 1, dopo 6) . . . a2<

Nel diagramma di sopra si può ora invece notare come la disposizione delle buche evidenziate dapprima in blu si sia trasformata. In rosso è evidenziata la nuova disposizione che è facilmente memorizzabile vista la particolare forma geometrica che viene a comporsi e la quantità dei semi speculare fra il lato destro della fila esterna di Sud e il lato sinistro della fila interna di Nord.

La particolarità sta inoltre nel fatto che la quantità dei semi contenuta in A5 (9) equivale alla somma dei semi delle altre buche evidenziate [B6 (1) + B7 (2) + B8 (1) + A8 (1) + a1 (1) + a2 (2) + a3 (1) = 9].

Per ultimo Sud con A8<+# svuota la Nyumba, cattura la casa avversaria e vince la partita catturando tutti i semi presenti sulla fila interna di Nord.



Partita 1, dopo 7) A8<+#

Analisi prima partita

La scelta di giocare a5< alla quarta mossa risulta essere un errore grave o comunque una mossa azzardata in quanto con un po' di calcolo è possibile intuire che lo sfidante con A6>* sarà poi in grado nelle mosse successive di svuotare non solo la propria Nyumba ma anche quella avversaria. È comunque ipotizzabile che la scelta di perdere la casa a vantaggio di Z possa essere voluta e possa rientrare in una presunta strategia futura (le partite in questione sono ovviamente quelle dove Z non chiude la partita alla settima mossa). Ho usato di proposito il termine ipotizzabile perché ciò richiederebbe una capacità di calcolo non indifferente e sembra quindi più plausibile che il giocatore muovendo a5< commetta un errore grave (se non altro per aver dato a Z modo di svuotare entrambe le due case e l'opportunità di vincere la partita già alla settima mossa).

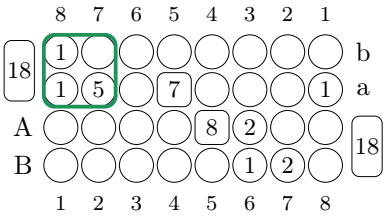
Primo gruppo di partite.

Sud muove e vince alla settima mossa.
Adesso le partite che Sud vince alla settima mossa.

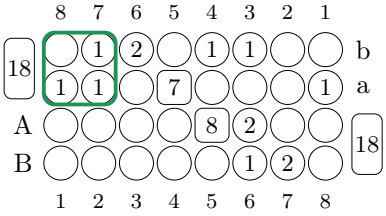
Mossa	Sud(Z)	Nord			
-		Num. partita			
-	-	1	2	3	4
1	A7>*	a6>*	a7>*	a7>*	a6>*
2	A6>*	a8<*	a8>*	a6>*	a7>*
3	A8<*	a6>*	a6>*	a8>*	a8>*
4	A7<*	a5<	a5<	a5<	a5<
5	A6>*	a1<	a1<	a1<	a1<
6	A5>	a2<	a2<	a2<	a2<
7	A8<+#				

La situazione dei semi dopo la quarta mossa,
4) . . . a5< :

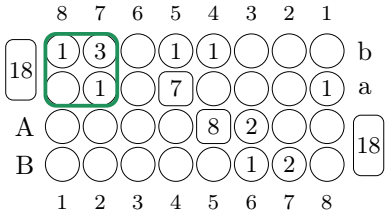
Partita 1



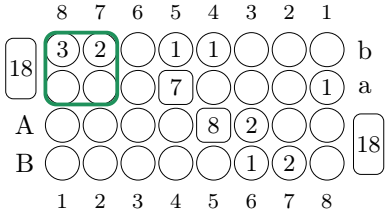
Partita 2



Partita 3



Partita 4

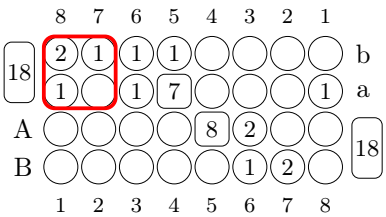


Sud muove, ma non vince alla settima mossa.

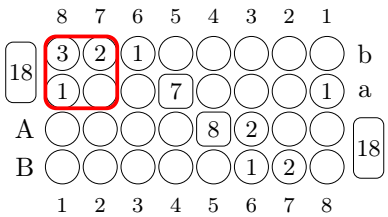
Mossa	Sud(Z)	Nord					
-		Num. partita					
-	-	5	6	7	8	9	10
1	A7>*	a6>*	a6>*	a7>*	a7>*	a7>*	a6>*
2	A6>*	a8<*	a8>*	a6>*	a6>*	a6>*	a7>*
3	A8<*	a7>*	a7>*	a7>*	a7<*	a8<*	a8<*
4	A7<*	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<
5	A6>*	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<
6	A5>	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<
7	A8<+	. . .	. . .	. . .	. . .	. . .	. . .

La situazione dei semi dopo la quarta mossa,
4) . . . a5<:

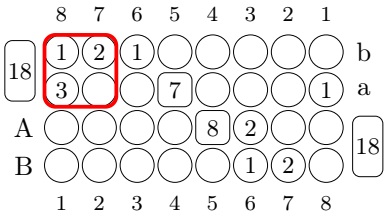
Partita 5



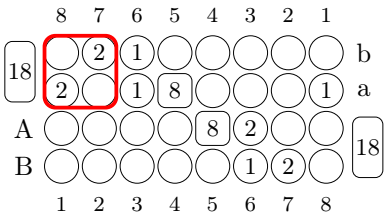
Partita 6



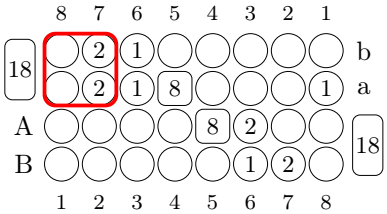
Partita 7



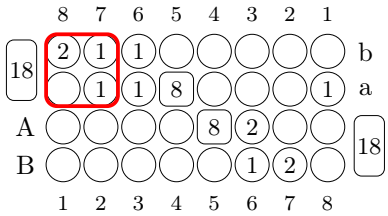
Partita 8



Partita 9



Partita 10



Considerazioni primo gruppo di partite

- Da quanto appena visto si evince che 4/10 partite = 40% (partite da 1 a 4) consentono a Sud di vincere la partita alla settima mossa, mentre 6/10 = 60% (partite da 5 a 10) non consentono a quest'ultimo di assicurarsi la vittoria alla settima mossa e danno modo all'avversario di restare in partita.
- Ai diagrammi della Situazione dopo 4) . . . a5< delle 10 partite esaminate sono stati aggiunti dei quadrati verdi o rossi racchiudenti le buche a8, a7, b7 e b8. È stato scelto il colore **verde** se la somma dei semi delle quattro buche interne al quadrato dava un **numero dispari**; il colore **rosso** se invece la somma dei semi delle quattro buche interne al quadrato dava un **numero pari**.
- Sud(Z) riesce a vincere alla settima mossa se la somma dei semi interna al quadrato evidenziato dà un numero dispari.

Nord esegue la sequenza Z

In questo capitolo sono analizzate le 23 partite giocate da Nord.

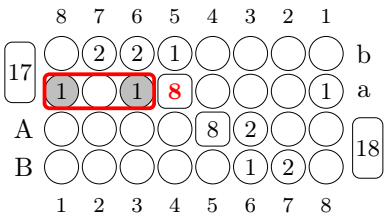
Attenzione, per motivi di comparazione con i diagrammi di sopra, nei diagrammi successivi **il giocatore Nord sarà posizionato nella parte bassa del tavoliere** e utilizzerà la notazione maiuscola.

Nord vince alla settima mossa

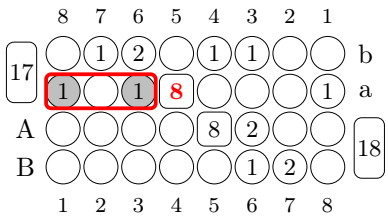
Mossa	Sud										Nord(Z)
	Num. partita										-
-	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	-
1	a6>*	a7>*	a7>*	a6>*	a6>*	a7>*	a6>*	a6>*	a7>*	a6>*	A7>*
2	a7>*	a8>*	a6>*	a8<*	a8<*	a8>*	a7>*	a8<*	a6>*	a8>*	A6>*
3	a8<*	a6>*	a8<*	a7>*	a6>*	a6>*	a8<*	a7>*	a7>*	a7>*	A8<*
4	a7>*	a7<*	a7>*	a6>*	a8>*	a8>*	a7<*	a8>*	a8>*	a8>*	A7<*
5	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	A6>*
6	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	A5>
7	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	A8<+#

La situazione dei semi dopo la quinta mossa, 5) a5< . . . :

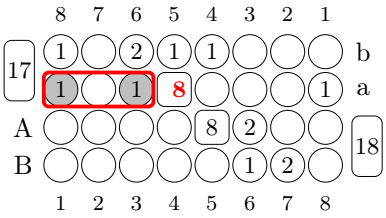
Partita 11



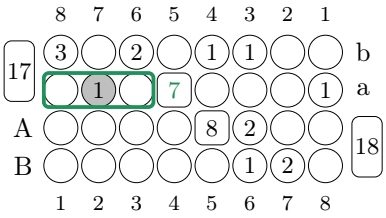
Partita 12



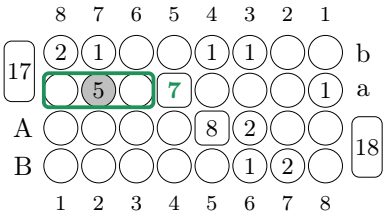
Partita 13



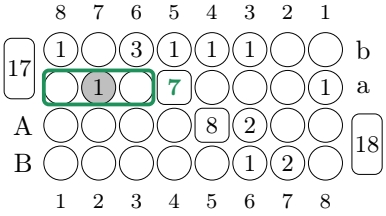
Partita 14



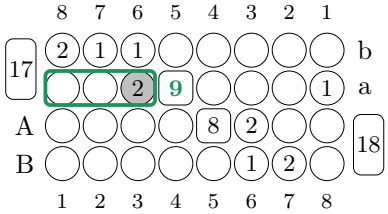
Partita 15



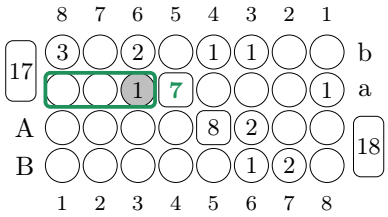
Partita 16



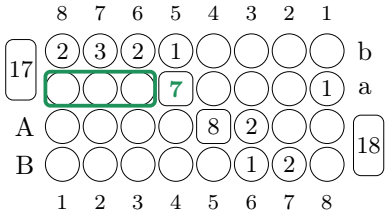
Partita 17



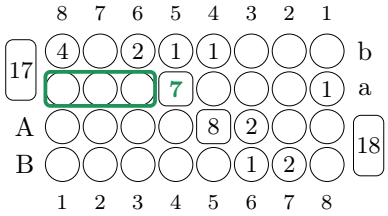
Partita 18



Partita 19



Partita 20

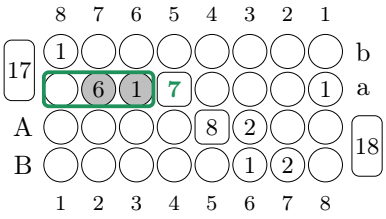


Z non vince alla settima mossa

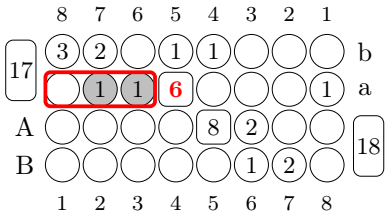
M.	Sud													Nord(Z)
	Num. partita													-
-	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	-
1	a6>*	a6>*	a7>*	a7>*	a6>*	a7>*	a6>*	a7>*	a7>*	a6>*	a7>*	a7>*	a7>*	A7>*
2	a8<*	a7>*	a8>*	a6>*	a8>*	a8>*	a8<*	a6>*	a6>*	a7>*	a6>*	a6>*	a6>*	A6>*
3	a6>*	a8>*	a6>*	a7<*	a7>*	a6>*	a6>*	a8>*	a8<*	a8<*	a7<*	a8>*	a7<*	A8<*
4	a8<*	a5>*	a8<*	a8<*	a8<*	a7>*	a7>*	a7>*	a6>*	a6>*	a8>*	a7<*	a6>*	A7<*
5	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	a5<	A6>*
6	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	a1<	A5>
7	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	a2<	A8<+

Situazione tavoliere dopo la quinta mossa,
5) a5< . . . :

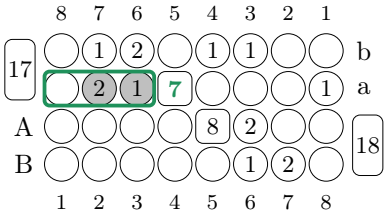
Partita 21



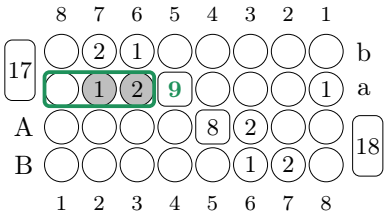
Partita 22



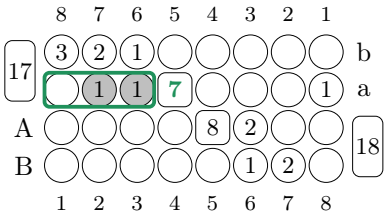
Partita 23



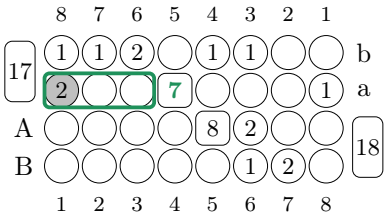
Partita 24



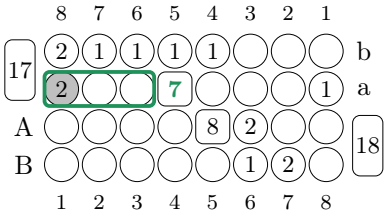
Partita 25



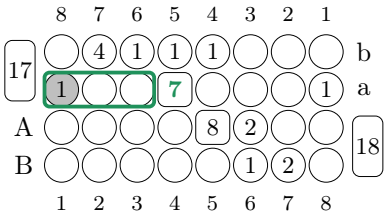
Partita 26



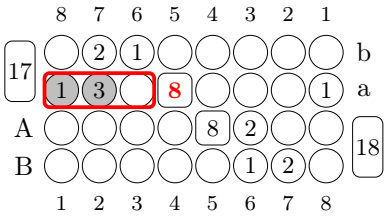
Partita 27



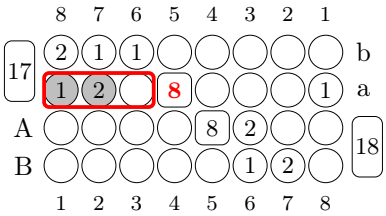
Partita 28



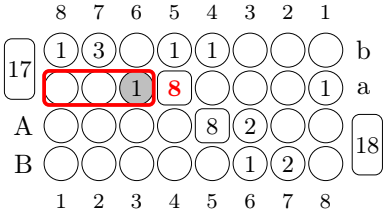
Partita 29



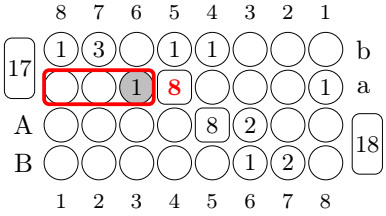
Partita 30



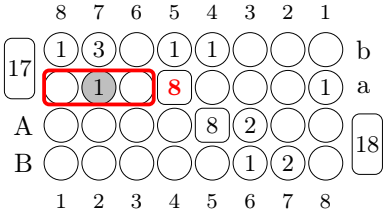
Partita 31



Partita 32



Partita 33



Considerazioni secondo gruppo di partite

- Da quanto appena visto si evince che 10/23 partite = 43,48% (partite da 11 a 20) consentono a Z di vincere la partita alla settima mossa, mentre 13/23 = 56,52% (partite da 21 a 33) non consentono a quest'ultimo di assicurarsi la vittoria alla settima mossa e danno modo all'avversario di restare in partita.

- Ai diagrammi della situazione dopo 5) a5< ... delle 23 partite esaminate sono stati aggiunti dei rettangoli verdi e rossi racchiudenti le tre buche a8, a7 e a6.

  Il colore **verde** è stato utilizzato quando la Nyumba avversaria conteneva una quantità di **semi dispari**; quello **rosso** quando quest'ultima conteneva una quantità di **semi pari**.

  Sono state inoltre colorate in grigio solo le buche con semi interne ai rettangoli evidenziati.

- A seconda della quantità di semi dispari o pari presenti nella Nyumba avversaria dopo la semina a5<, Nord(Z) riesce a vincere alla settima mossa quando:

1. a8 (0 semi) a7 (0 semi) a6 (0 semi) a5 (semi dispari);
2. a8 (0 semi) a7 (0 semi) a6 (N semi) a5 (semi dispari);
3. a8 (0 semi) a7 (N semi) a6 (0 semi) a5 (semi dispari);
4. a8 (N semi) a7 (0 semi) a6 (N semi) a5 (semi pari).

Disposizione da sinistra a destra dei semi delle tre buche a8, a7 e a6 dopo 5) a5< ...(0 = nessun seme, N = buca con un numero imprecisato di semi)	Quantità di semi dispari (D) o pari (P) della Nyumba avversaria dopo 5) a5< ...
0 0 0	**D**
0 0 **N**	**D**
0 **N** 0	**D**
N 0 **N**	**P**

Novità astratta.

a cura di Luca Cerrato

La novità astratta di questo numero è *Ares vs Athena* un gioco italiano, presentato sulla rivista ludica *Io gioco*, una delle poche riviste ludiche italiane che si possono trovare in edicola.

Il gioco è molto interessante, ovviamente la prima cosa che si nota sono i due tavolieri quadrati di cinque caselle di lato. Molti giochi utilizzano più tavolieri per esempio *Shobu* presentato proprio sul numero 71 de Il fogliaccio degli astratti, ma possiamo ricordarci degli *scacchi Alice* con due scacchiere dove il pezzo mosso viene paracadutato sull'altra scacchiera, *Talat* con i suoi tre tavolieri, uno per giocatore.

Questo gioco è particolare perché su un tavoliere chiamato *campo di battaglia* avviene lo scontro vero è proprio tra i due contendenti, ma il secondo, il *regno dell'Ade*, determina come devono muoversi i pezzi dei due schieramenti.

Ares vs Athena

(*Enrico Gandolfo - 2020*)

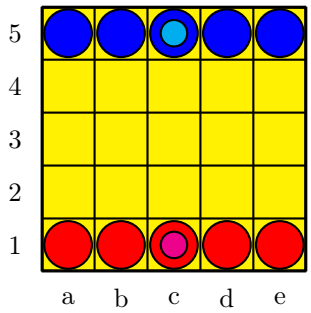
Giocatori, due (rosso e blu).

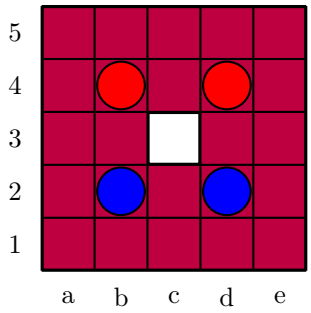
Materiali, due tavolieri quadrati di 5x5 caselle, uno a sfondo giallo che rappresenta il campo di battaglia e l'altro a sfondo viola che rappresenta il regno dell'Ade. 12 pezzi rossi (gli spartani), 12 pezzi blu (gli Ateniesi), due divinità, Ares per gli spartani e Athena per gli Ateniesi.

Scopo del gioco, il giocatore vince se soddisfa una delle seguenti condizioni:

- Catturare la divinità avversaria nel campo di battaglia;
- Catturare tutti i pezzi avversari dal campo di battaglia;
- Bloccare i pezzi avversari nel campo di battaglia;
- Bloccare i pezzi avversari nel regno dell'Ade e l'avversario non ha nessun pezzo da depositare.

Inizio gioco, i pezzi sono distribuiti nel seguente modo sui due tavolieri, gli spartani fanno la prima mossa.





Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa, al proprio turno il giocatore è obbligato a fare una bi-mossa, nel seguente ordine

- Muovere un suo pezzo sul campo di battaglia:
- Muovere un suo pezzo nel regno dell'Ade.

Mossa campo battaglia, il movimento di un proprio pezzo o divinità sul campo di battaglia dipende dalla posizione dei propri pezzo nel regno dell'Ade. Il centro del tavoliere del regno dell'Ade rappresenta il pezzo da muovere nel campo di battaglia, i propri pezzi nel regno dell'Ade sono le possibili mosse dal pezzo selezionato nel campo di battaglia.

Per esempio inizialmente entrambi i giocatori potranno muovere in avanti-diagonale di una casella.

Il pezzo in movimento salta tutte le caselle che attraversa per arrivare a destinazione.

Cattura sul campo battaglia, un pezzo che arriva su una casella occupata da un pezzo avversario cattura quest'ultimo. Un pezzo non può catturare la divinità avversaria.

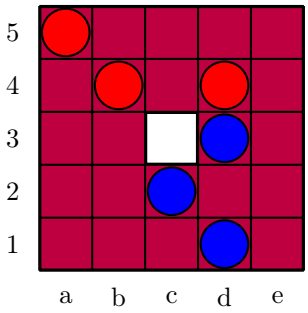
La divinità può catturare sia pezzi cha la divinità avversaria.

Il pezzo catturato viene dato al suo proprietario che al suo turno lo potrà posizionare nel regno dell'Ade.

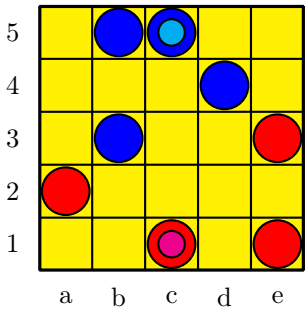
Mossa nel regno dell'Ade, in questa fase il giocatore può muovere un suo pezzo già presente nel regno dell'Ade oppure piazzare un pezzo in precedenza catturato.

- Un pezzo può essere mosso in verticale oppure in orizzontale di una casella, la casella d'arrivo deve essere vuota.
- Un pezzo può essere depositato su una qualsiasi casella libera. I pezzi possono essere mossi o piazzati anche nel centro del tavoliere anche se questo non darà nessun beneficio nella prima fase del turno.

Un esempio con i pezzi nel regno dell'Ade cosi distribuiti:



La situazione sul campo di battaglia è la seguente:



Alcune mosse possibili degli spartani; il pezzo in e3 può catturare in c5 Athena, il pezzo in a2 cattura in b3, e3-d4.

Gli Ateniesi possono catturare con il pezzo in b3 Ares in c1.

Abstract Games League

Puzzle, Dameo

a cura di Luca Cerrato

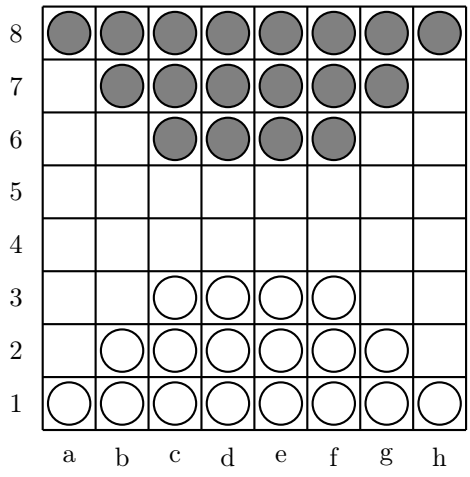
Un piccolo spazio dedicato ai problemi astratti, tutto quello che troverete qui non è assolutamente farina del mio sacco, ma piuttosto sono idee che ho preso in prestito da altri appassionati che sono in grado, più del sottoscritto, di formulare dei problemi ludici.

Come nel precedente numero i problemi sono presi dal libro **Deep Abstracts, volume I: capture Games**.

In questo numero andiamo a scoprire il gioco **Dameo** creato da *Christian Freeling* conosciuto nel mondo astratto anche per altri interessanti giochi, uno per tutti Havannah gioco di connessione che è stato candidato per premio gioco dell'anno in Germania nel 1982.

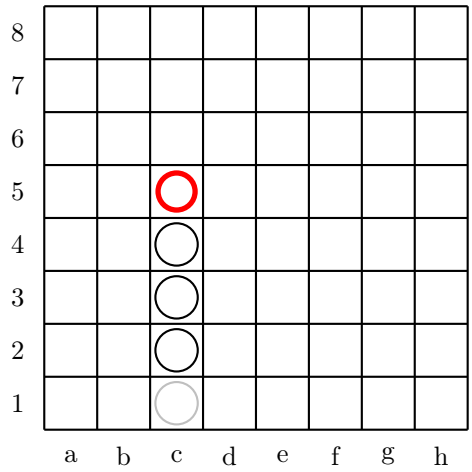
Prima di passare ai problemi uno sguardo veloce al regolamento di Dameo.

Viene giocato su una classica damiera 8x8 utilizzando 18 pedine a testa, la posizione iniziale, piramidale, delle pedine è mostrata nel diagramma di sotto.



Lo scopo del gioco è catturare o bloccare i pezzi avversari.

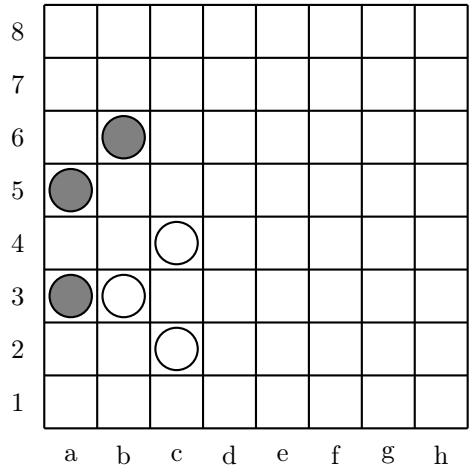
La singola pedina si può muovere di una casella in avanti in diagonale oppure in verticale su una casella vuota. Oltre alla singola pedina si può muovere un'intera linea di pezzi, in pratica si prende una pedina della linea e la si porta in testa alla linea. Per esempio, nel diagramma sotto, la pedina in c1 è stato mossa in c5



Le pedine catturano con il salto corto, ma a differenza del gioco della dama che avviene diagonalmente in Dameo si cattura in ortogonale, in caso di catture multiple i pezzi catturati rimangono sul tavolo fino a cattura terminata. Le catture sono obbligatorie.

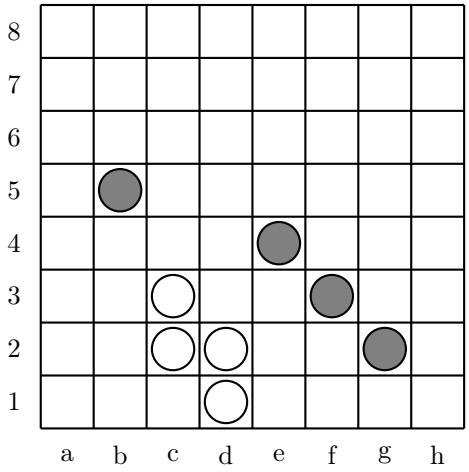
Quando una pedina raggiunge la prima riga avversaria viene promossa a re e potrà muoversi come una torre degli scacchi e catturare con il salto lungo.

Problema 1, il bianco muove.

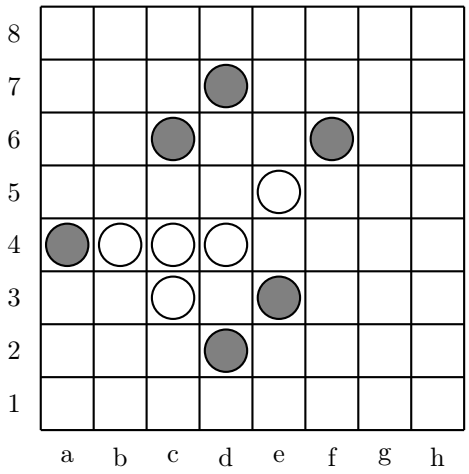


Problema 2, il bianco muove.

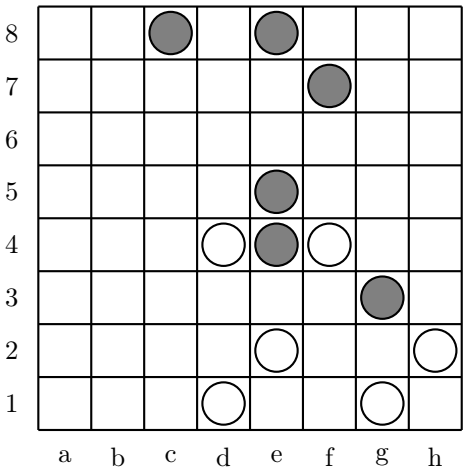
Il nero ha appena giocato d5-g2.



Problema 3, il bianco muove e vince.



Problema 4, il bianco muove e vince.



Soluzioni:

Problema 1:
1. c2-a4(a) a3:c3:c5
2. a4:a6:c6:c4

Se a:
1. b3-a4? a5-b4!

Problema 2:
1. c3-b4! b5:b3
2. c2-c3. b3:d3
3. d2:d4:f4:f2:h2

Problema 3:
1. e5-e6! f6:d6
2. d4-d5. d6:d4
3. c4:e4:e2:c2. a4:c4
4. c3:c5:c7:e7

Abstract Games League

a cura di Luca Cerrato

La terza edizione della **Abstract Games League** è terminata e voglio ringraziare tutti i giocatori che hanno partecipato alla edizione AGL 2020 e che si sono sfidati nei tanti giochi di questa edizione.

Lo scopo primario della Abstract Games League è riunire in un luogo virtuale gli amanti di questa categoria di giochi da tavolo e in un futuro ritrovarci tutti insieme in un luogo fisico.

Il secondo scopo della AGL, non meno trascurabile è selezionare il **miglior giocatore astratto dell'anno**.

Per il 2020 il **miglior giocatore astratto** è:

SOLFAREMI

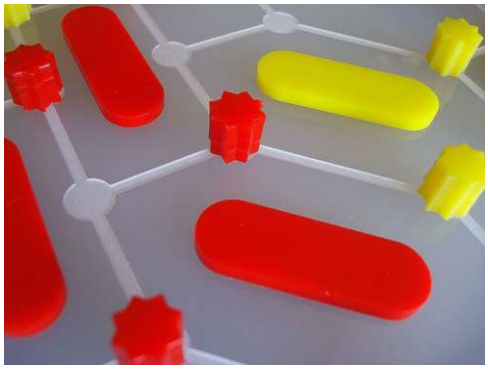
Complimenti al vincitore *SOLFAREMI* con i suoi 13031 punti (inoltre è un bellissimo numero palindromo).

Secondo *Maurizio De Leo* con 10233 punti.

Terzo posto a *Growing* con 4519 punti.

I vincitori dei singoli tornei di quest'anno:

- Il **gioco delle amazoni** (Little Golem):
  1° Maurizio_De_Leo
  2° *Clark94*
  3° *ypercube*;
- **Bao** torneo invernale (KIBA):
  1° **single**
  2° *Andrea*
  3° *Ndipo* e *Kobe*
- **Bao** torneo estivo (KIBA):
- **Blooms** (Board Game Arena):
  1° **ManaT**,
  2° *megamau*,
  3° *SOLFAREMI*;
- **Catchup** (Little Golem):
  1° **Maurizio_De_Leo**
  2° *gamesorry*
  3° *ypercube*
- **Circle of life** (Board Game Arena):
  1° **komacchin**
  2° *James81*
  3° *nael555*



- **Conhex** (Little Golem):
  1° **Maurizio_De_Leo**
  2° *SOLFAREMI*
  3° *ypercube*
- **Connect 6** (Little Golem):
  1° **SOLFAREMI**

2° *Maurizio_De_Leo*
3° *mzmzmz*

- **Dvonn** (Little Golem):
  1° **SOLFAREMI**
  2° *tangram*
  3° *Maurizio_De_Leo*

- **Gyges** (Board Game Arena):
  1° **SOLFAREMI**
  2° *Growing*
  3° *joshkoller*

- **Hex** (Board Game Arena):
  1° **brzytwa**
  2° *nytope*
  3° *Desperis*

- **Hive** (Board Game Arena):
  1° **max_shark**
  2° *Iongler*,
  3° *apolloq*

- **Kalah** (Board Game Arena):
  1° **SOLFAREMI**
  2° *megamau*
  3° *LuckyLuke*

- **Kingdomino** (Board Game Arena):
  1° **msuspartan29**
  2° *kingadomino*
  3° *nevermind666*

- **LITS** (Board Game Arena):
  1° **andycupid**
  2° *DeimosDown*
  3° *James81*

- **Lines of Action** (Board Game Arena):
  1° **pergioco**
  2° *José Luis Segura*
  3° *ostadar*

- **Lingk** (Little Golem):
  1° **SOLFAREMI**
  2° *Maurizio_De_Leo*
  3° *mzmzmz*

- *Neutreeko* (Board Game Arena):
  1° **SOLFAREMI**
  2° *janus*
  3° *Morgue*

- **Othello** (Board Game Arena):
  1° **SOLFAREMI**
  2° *Paolosco*
  3° *GfB*

- **Polyomino** (Little Golem):
  1° **Maurizio_De_Leo**
  2° *andycupid*
  3° *Norman5*

- **Pylos** (Board Game Arena):
  1° **stst**
  2° *RezaM*
  3° *James81*

- **Quoridor** (Board Game Arena):
  1° **SOLFAREMI**
  2° *RezaM*
  3° *jedibr*

- **Battle of Sheep** (Board Game Arena):
  1° **eljo**
  2° *Grand Capucin*
  3° *Imilcone*

- **Twixt** (Little Golem)
  1° **Maciej_Celuch**
  2° *David_J_Bush*
  3° *SOLFAREMI*

- **Tzaar** (Little Golem):
  1° **Gola_II**
  2° *klaashaas*
  3° *SOLFAREMI*

Comunque voglio fare un grande ringraziamento a tuti i partecipanti.

L'edizione **Abstract Games League 2021** prevede un incremento dei tornei per un totale di 32. I siti su cui giocare la AGL rimangono gli stessi dell'anno precedente; *Board Game Arena*, *Little Golem* e *KIBA*.

A livello di giochi ci sono alcune novità interessanti, per esempio:

- *Santorini* gioco di *Gordon Hamilton* nella versione con carte limitate alle divinità semplici;

- *Dameo*, di cui trovate una breve introduzione in questo numero nella rubrica dei puzzle;

- *Slither*, un particolare gioco di connessione che vi sarà presto presentato sul prossimo numero;

- Poi ho lasciato spazio per le eventuali novità che arriveranno durante il prossimo anno.

Per terminare vi presento la partita di **Lines of Action** del torneo AGL 2020 tra *Pergioco* e *José Luis Segura* rispettivamente, al termine del torneo, primo e secondo giocatore.

La prima mossa spetta, con il rosso, José Luis Segura apre con e8-g6. La risposta del giallo a2-c4, è atipica, va ad occupare il centro del tavoliere (Diag 1).

1. e8-g6 a2-c4

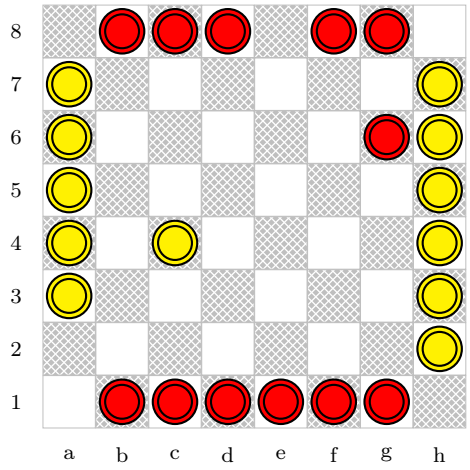


Diagramma 1

Il rosso risponde catturando il pezzo in c4 (diag 2).

2. f1:c4 a7-c7

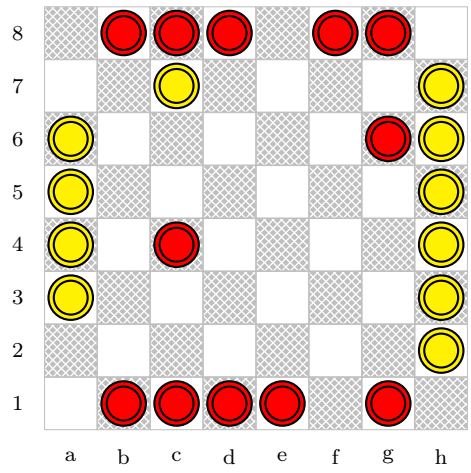


Diagramma 2

3. g1-g4 h6-f4

Al termine della quarta mossa (diag 3) il giallo ha un buon controllo della parte centrale del tavoliere anche se ha qualche pezzo bloccato nella posizione iniziale.

4. g8-g5 a6:c4

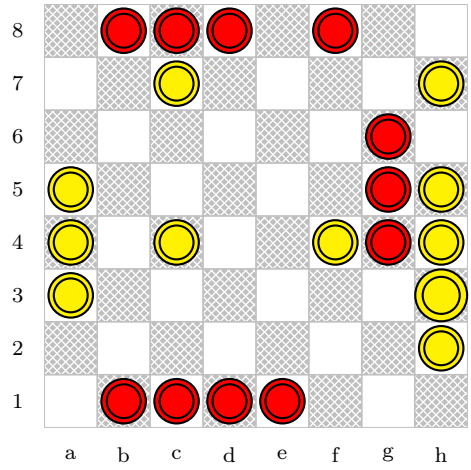


Diagramma 3

5. b1-e4 c7-c3

Al termine della sesta mossa (Diag. 4) il rosso si sta consolidando in alto a destra e blocca i pezzi gialli sul lato destro alto del tavoliere.

6. c1:f4 h3-e3

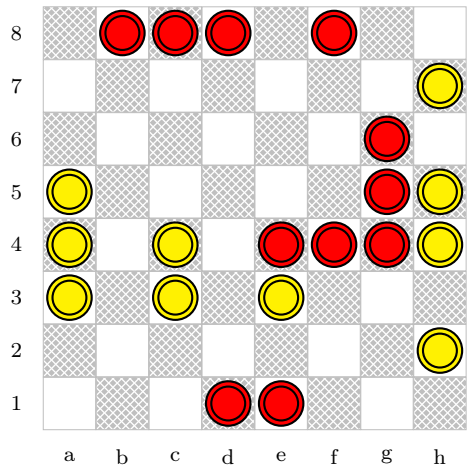


Diagramma 4

7. f8-g7 a5-d2

8. g7-h6 a3-d3

La situazione al termine della nona mossa (diag. 5) rende chiara la posizione dei due schieramenti e come si svolgeranno le prossime battaglie per il controllo del gioco, il giallo si sta piazzando nella parte centrale bassa del tavoliere, il rosso nella parte centrale destra alta.

9. d8-d4 h4-f2

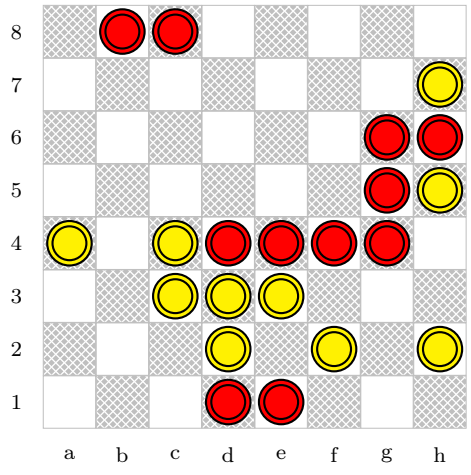


Diagramma 5

Il giallo ha la possibilità di *spaccare* il gruppo rosso e non se la lascia scappare con f2:f4 (diag 6).

10. b8-e5 f2:f4

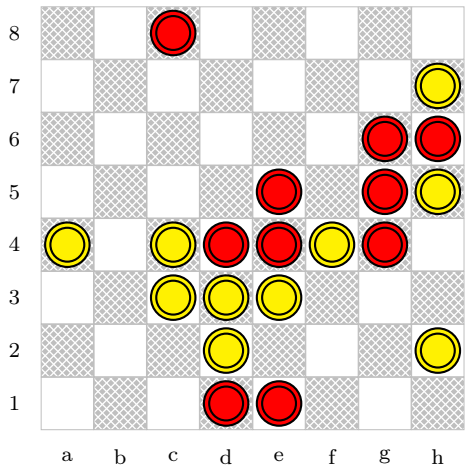


Diagramma 6

11. e1-f2 c3-f3

Il rosso con la mossa c8-c6 prova a pianificare la cattura in f3 in modo da unire la parte bassa del tavoliere, ma il giallo non ci sta e cattura (diag 7).

12. c8-c6 a4:c6

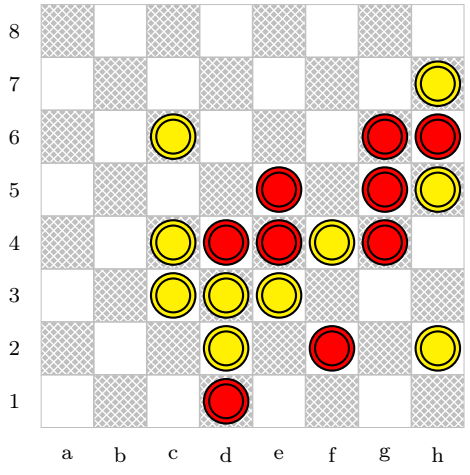


Diagramma 7

13. f2-g3 f3-f5

Alla mossa 14 (diag. 8) il giallo ha separato in due lo schieramento avversario, una sua debolezza potrebbe essere che si è sviluppato molto in lunghezza, inoltre il pezzo isolato in h5 potrebbe un problema.

14. d1-c1 c6-f6

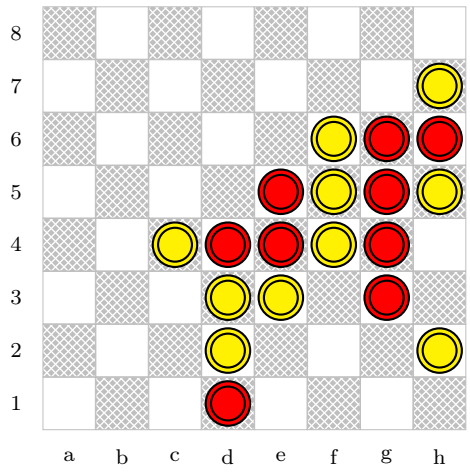


Diagramma 8

Il pezzo giallo in h5 adesso è solidamente isolato diag 9 .

15.g3-h4 h2:e5

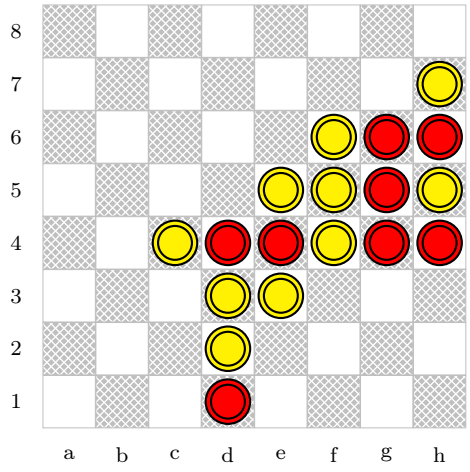


Diagramma 9

16. c1-b2 c4-e2
17. b2-a3 d2-c3
18. a3-a4 h7-g7
19. d4-b6 e2-c4
20. a4-a5 c4-c6

Battaglia al centro del tavoliere, diag 10.

21. a5:c3 g7:c3

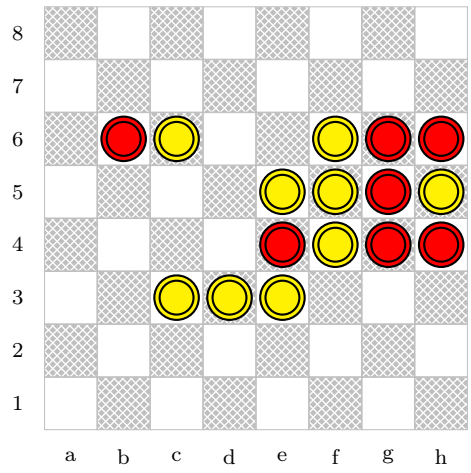


Diagramma 10

22. e4-g2 c3-f3

Il rosso apre le porte per la vittoria gialla *liberando* il pezzo in h5 diag. 11

23. g5-g1 f6-d4

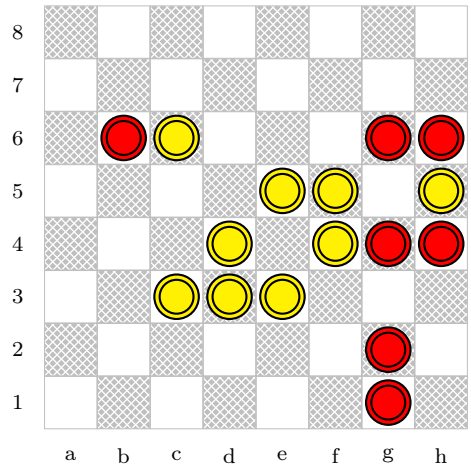


Diagramma 11

24. b6-c7 c6-f6

Vittoria del giallo, diag 12

25. g1-g5 d3:g6

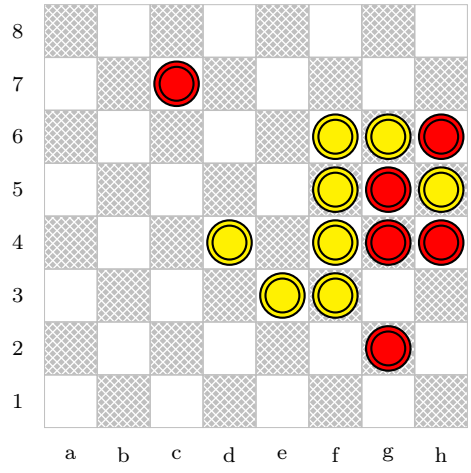


Diagramma 12

La parola ai lettori

Da questo numero parte un nuovo esperimento, ogni lettore potrà avere a disposizione una pagina de Il fogliaccio degli astratti dove presentare un argomento a suo piacere che riguarda i giochi astratti quindi un regolamento, la descrizione di una famiglia di giochi, scrivere di tattica e strategia, ...

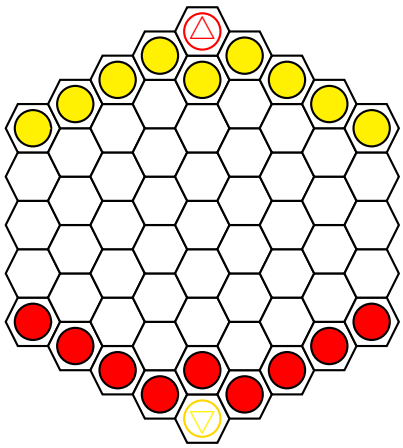
Il piacere di inaugurare questo spazio tocca a **Robero Saranga**, grande appassionato di giochi astratti milanese, vi consiglio anche di leggere il suo pezzo sul *Camelot* (FdA 54), che presenta Aboyne.

Aboyne è un gioco progettato da *Paul Sijben*, ideato del 1995.

Il tavoliere è costituito da un esagono di 5 caselle di lato.

Due caselle poste a due angoli opposti fra loro sono gli obiettivi dei giocatori.

Ogni giocatore ha a disposizione nove pedine che vengono poste all'inizio della partita come in figura.



Lo *scopo del gioco* consiste nel riuscire a posizionare una propria pedina nella casa-obiettivo posta sul lato opposto del proprio schieramento oppure nell'imporre lo stallo al proprio avversario.

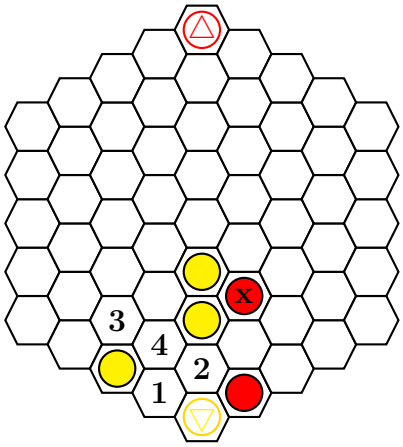
I giocatori muovono a turno una delle loro pedine non bloccate posizionandola in una casella adiacente non occupata, oppure saltando una o più pedine del proprio colore poste sulla stessa linea, posizionandosi nella casella immediatamente successiva.

Se alla fine del salto è presente una pedina avversaria, questa viene *eliminata* dal gioco.

Una pedina è considerata *bloccata* quando è adiacente ad una pedina avversaria.

Non è permesso ai giocatori spostare una propria pedina nella casa-obiettivo dell'avversario.

Finale di partita[18]:



E' il turno del giallo, la pedina rossa marcata blocca le due pedine gialle adiacenti.

Se il giallo muove in 1, il rosso risponde muovendo la pedina non segnata in 2 bloccando il giallo e vincendo, di fatto i due giocatori sono bloccati, ma è il turno del rosso che ha bloccato tutte le pedine gialle.

Il giallo dovrebbe giocare in 3 e poi in 4 in modo da catturare la pedina rossa segnata, guadagnandosi una posizione vincente infatti la pedina rossa da sola non avrà abbastanza mobilità per contro attaccare.

[18] Dal sito *The World of Abstract Games* www.di.fc.ul.pt/~jpn/gv/

Tavolando

un progetto ludico

In questo numero de *Il fogliaccio degli astratti* è presente la quarta puntata del progetto ludico **Tavolando** che ha lo scopo di raccogliere in un unico volume la storia millenaria dei giochi astratti.

Avvertenze alla prima versione

Un'importante avvertenza: l'attuale versione del progetto/libro **non è nella sua forma definitiva**, contiene delle **imprecisioni**, **inessatezze** e mancanze che saranno corrette versione dopo versione, per questo motivo **NON consiglio di stampare su carta i capitoli qui presenti**.

Questa versione, pubblicata sul numero 72 de *Il fogliaccio degli astratti*, raggruppa i seguenti blocchi di giochi del progetto:

- Giochi di Mancala;
- Giochi di Tafl;
- Giochi di ultima mossa.

I giochi di sopra appartengono ai giochi della mezza età.

Struttura del libro

Per ogni gioco viene scritto il regolamento in modo da poterlo giocare, in molti casi saranno presenti uno o più esempi di partite, la storia, la strategia, varie informazioni e curiosità.
Il primo lavoro è stato il raggruppare la storia del gioco in quattro grandi epoche.

- *Giochi Antichi*, dalla comparsa dell'uomo fino ad arrivare intorno all'anno 1 d.C.
- *Giochi di mezza età*, dai primi secoli dopo Cristo alla rivoluzione francese.
- *Giochi moderni*, inizio XIX secolo fino al 1980.
- *Giochi contemporanei*, degli anni '80 fino ai giorni nostri.

All'interno di ogni epoca i giochi sono stati divisi in diverse sotto categorie delle quali riassumo le caratteristiche principali.

Mancala

I mancala come tutti gli altri giochi sono in continua evoluzione e diffusione quindi, mi ripeto, la datazione di questa categoria è sempre difficoltosa. Ho inserito i giochi qui presenti seguendo un semplice ragionamento; essendo la famiglia nativa dell'Africa, le diverse varianti hanno impiegato alcuni secoli per svilupparsi e diffondersi nel continente madre dopo di che, tramite rotte commerciali hanno seguito diversi percorsi per raggiungere remoti luoghi in Asia, Europa e poi nelle Americhe. Un viaggio lungo e tortuoso che ha richiesto diversi secoli.

Tchuca ruma

Per la descrizione di questo gioco bisogna ringraziare *Alberto Bertaggia*.

Lo Tchuca ruma è un gioco astratto della famiglia dei mancala, l'origine di questo gioco e dove effettivamente è ancora giocato è oggetto di controversia scientifica (Campbell e Chavey, 1995).

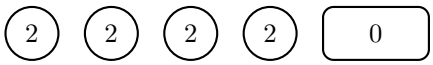
Alcuni autori riportano l'India, altri le Filippine, le Maldive e anche la Russia. Probabilmente, il gioco è stato inventato indipendentemente in più luoghi, perché le sue regole sono solo una piccola variazione delle regole di molti giochi di mancala per due giocatori.

Il nome suggerisce un'origine indonesiana o malese, infatti *Rumah* in queste lingue significa *casa*.

L'etimologia della parola *chuka* in malese (*cuka* in indonesiano), è derivata dal sanscrito *chukra* (aceto di frutta fatto dal tamarindo - Behrend), e probabilmente non ha nulla a che fare con giochi di mancala, a meno che i semi di tamarindo siano stati utilizzati come pedine per il gioco, come sono comunemente usati nei giochi in India.

La quasi totalità dei mancala sono giochi per due persone, il Tchuca Ruma invece è un solitario. Il tavoliere è una fila di buche composta da quattro buche e un granaio rappresentato da una buca più grande che viene chiamata *Ruma*. Lo scopo del gioco è depositate tutti i semi nella Ruma tramite delle semine.

I semi inizialmente vengono posizionati come in figura.



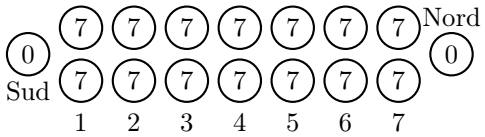
La semina è quella classica si prendono in mano tutti i semi e girando in senso antiorario si mette un seme in ogni buca iniziando da quella successiva a quella di partenza, se si arriva alla ruma con ancora dei semi, si ricomincia dalla prima buca, se ultimo seme cade in una buca contenete altri semi allora si prendono in mano e si continua a seminare.

Se l'ultimo seme cade in una buca vuota allora la partita ha termine e il giocatore ha perso.

Congklak

Torniamo al classico gioco a due giocatori, il *Congklak* è originario della Thailandia. La mancaliera è composta sempre da due file ma il numero di buche può variare da un minimo di cinque buche fino ad un massimo di nove. Il numero di semi è più alto dell'Awele ed è proporzionale al numero di buche, per esempio nella versione a cinque buche ci saranno cinque semi in ogni buca, nella versione a sei buche sei semi per ogni buca e cosi via. In tutte le versioni ogni giocatore avrà la propria fila di buche.

Qui di seguito sarà descritta la versione a sette buche, la distribuzione iniziale dei semi è la seguente:

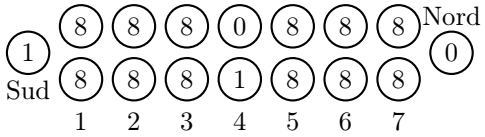


La distribuzione dei semi avviene in modo ciclico, mentre la cattura è particolare. Adesso, prima di descrivervi lo scopo del gioco, mi soffermo a parlarvi dei due granai che hanno un ruolo attivo nel gioco non un semplice deposito di semi. I due giocatori hanno il proprio granaio alla loro sinistra.

Nel proprio turno di gioco si prendono in mano tutti i semi di una propria buca e, girando in senso antiorario, partendo dalla buca successiva, si mette un seme per buca, quando finiscono le proprie buche si passa a quelle avversarie (la prima alla nostra destra), non si mette nessun seme nel granaio avversario, se dopo aver seminato in tutte le buche avversarie si raggiunge il proprio granaio bisogna depositare un seme.

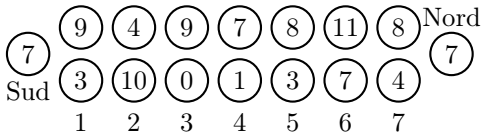
Inoltre, quando l'ultimo seme cade nel proprio granaio allora il giocatore guadagna un'ulteriore mossa, scegliendo una sua buca non vuota da cui muovere.

Se invece l'ultimo seme cade in una buca non vuota allora bisogna prende tutti i semi e continuare a seminare. Per esempio partendo dalla situazione iniziale il sud muove dalla buca 4: il risultato finale è il seguente:

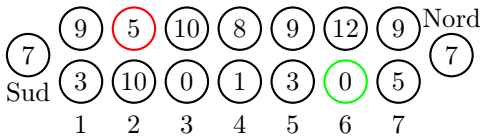


Quando l'ultimo seme cade in una buca propria vuota e si è fatto almeno un giro della mancaliera (cioè si è seminato nelle buche avversarie e si è ritornati nelle proprie buche) allora il seme viene preso e messo nel granaio insieme ai semi presenti nella buca avversaria opposta.

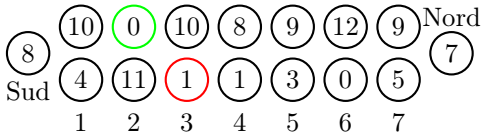
Per esempio la situazione di partenza è la seguente:



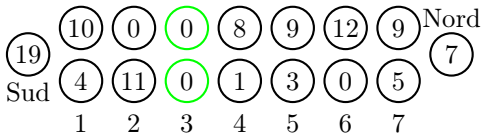
Sud semina dalla buca 6, la prima semina che termina in nord 2.



Sud prende i cinque semi dalla buca nord 2, la semina finisce in sud 3.



Sud effettua la cattura e mette il suo seme e i dieci semi nella buca avversaria nel proprio granaio.



Se capitano situazioni di fine semina differenti da quelle descritte sopra si termina il proprio turno.

Durante la partita i giocatori si alternano alla semina fin quando uno dei due rimane senza semi nel proprio campo. In questo caso si passa ad una fase di conteggio punti che si ripeterà più volte durante una partita finché uno dei due giocatori rimane con meno di 21 semi.

In questa fase ogni giocatore prende tutti i semi dal proprio granaio e gli eventuali semi rimasti nelle proprie buche, e li ridistribuisce sul tavoliere, sette per buca, cominciando dalle buche più vicine al proprio granaio. I semi in eccesso dopo il deposito vanno collocati nel proprio granaio, dall'altra parte un giocatore non riuscirà a riempire tutte le buche, quando si rimane con meno di sette semi per buca questi vengono distribuiti in modo uniforme tra le buche.

Le buche rimaste vuote vengono chiamate *ngacang* e sono protette.

L'avversario dovrà saltarle durante la propria semina.

L'avversario non potrà prelevarne i semi, nemmeno se conclude una semina in una buca antistante vuota.

Il proprietario delle buche non potrà prelevarne i semi, né per iniziare una semina né per proseguire una semina.

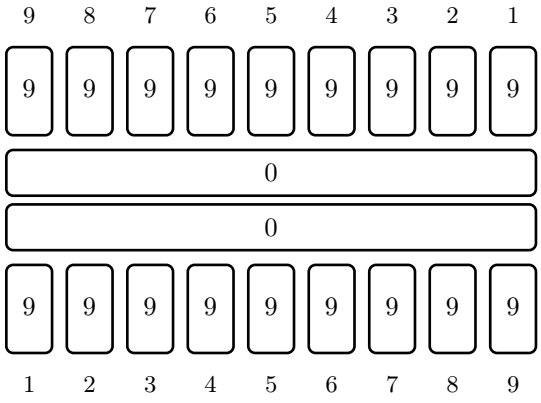
La seconda fase di gioco può essere ripetuta; termina, come la prima, quando un giocatore resta senza semi; la si riprende nello stesso modo, e il giocatore che ha finito i pezzi sarà ancora secondo di turno.

Quando ad inizio di una fase un giocatore non riesce a riempire le sue prime tre buche con sette semi ciascuna (in pratica ha meno di 21 semi) ha perso la partita. La durata di una partita può essere notevole quindi è possibile abbreviarla decidendo di interromperla e dare la vittoria a chi ha più semi.

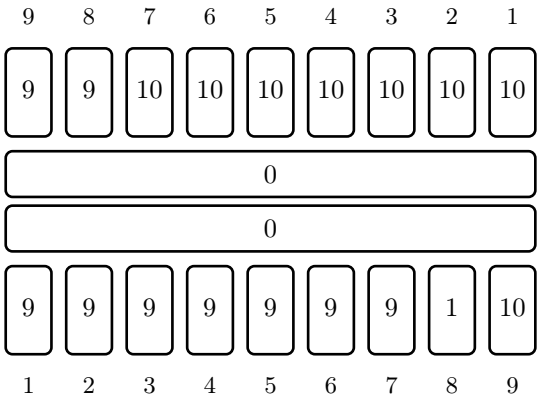
Togyzkumalak

Adesso ci muoviamo verso l'interno dell'Asia per arrivare nella repubblica del Kazakhstan dove ritroviamo una serie di mancala vecchie di secoli che hanno molte parti in comune tra esse. Per avere la possibilità di creare un torneo nazionale si è pensato nel 1948 di creare un regolamento comune tra le varie varianti del gioco presente nelle differenti regioni del paese. Seguendo la rigida regola temporale il gioco del *togyzkumalak* dovrebbe essere inserito tra i giochi moderni, ma visto che tutte le varianti da cui sono state prese le regole sono tradizionali e vecchie di qualche secolo il gioco è stato considerato come tradizionale.

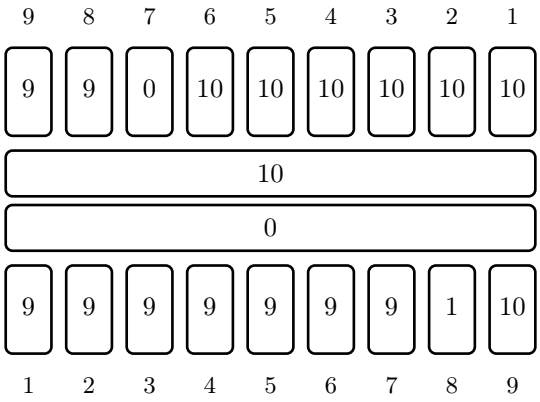
Per giocarlo bisogna procurarci una mancaliera composta da due righe e nove buche e due bei grossi granai dove mettere i numerosi semi catturati. Infatti in gioco ci sono ben 162 semi che inizialmente sono distribuiti 9 per ogni buca.



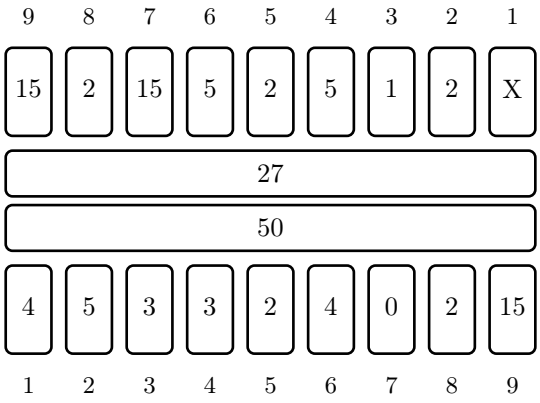
Il *togyzkumalak* è un mancala a giro semplice, il giocatore di turno prende in mano tutti i semi e girando in senso antiorario, ne lascia uno nella buca di partenza e poi distribuisce uno per buca iniziando dalla buca successiva. Nel caso ci fosse un solo seme questo viene messo nella buca successiva. La prima mossa spetta al Sud. Nel diagramma seguente si parte dalla situazione iniziale



La cattura avviene sempre nel campo avversario, semplicemente si contano quanti semi ci sono nella buca dove è caduto l'ultimo seme: se sono in numero pari vengono catturati altrimenti non succede nulla. Riprendendo il diagramma il giocatore cattura 10 semi dalla buca 7.



Per finire esiste la regola del *tuzdyk*. Se l'ultima pallina di una mossa cade in una buca dell'avversario contenente due palline il giocatore prende le tre palline e dichiara di aver ottenuto un **tuzdyk**, il quale sarà marcato con una pallina bianca, nei diagrammi si utilizzerà una X.



Tutte le palline che cadranno nel **tuzdyk** andranno nel **kazan** del suo proprietario.

Ciascun giocatore può dichiarare un solo **tuzdyk**. Non è possibile cambiare o dichiarare più di un **tuzdyk**.

Ovviamente, non è necessario dichiarare un **tuzdyk** se c'è un'alternativa migliore!

Non è possibile creare un tuzdyk nella buca 9.

Se un giocatore dichiara un tuzdyk il secondo giocatore **non** può dichiarare un tuzdyk nella buca con lo *stesso numero*.

Il Tafl

Il Tafl che proviene originalmente dalla Scandinavia, ha poi viaggiato tra i regni nordici dando vita a una vera e propria saga ludica nordica.

Giocato nei primi secoli dopo Cristo, intorno al 400d.C., fu *esportato* in Islanda, Britannia e Irlanda per poi arrivare in Galles. L'arrivo degli scacchi nei paesi nordici, verso XI secolo, ha decretato il suo lento, ma inesorabile declino.

Le varie forme di Tafl hanno in comune l'asimmetricità delle armate e degli obbiettivi.

Le dimensioni dei tavolieri possono cambiare da variante a variante, sempre quadrate, con un numero dispari di caselle che varia da 7 fino a 19 caselle di lato.

Come in altri giochi tradizionali, dove era naturale tramandarsi le regole del gioco per via orale, il bambino imparava il gioco dalla sua famiglia e poi, a sua volta, lo trasmetteva ai suoi figli, ad un certo punto questo passaggio culturale tra generazioni è venuto meno con conseguenza che le regole del gioco non sono arrivate a noi in modo completo. A tale mancanza hanno messo una pezza gli studiosi che, basandosi su informazioni parziali prese da scritti e libri antichi, hanno dedotto le informazioni mancanti.

Nel caso del Tafl un punto ancora aperto è la regola della vittoria del bianco. Gli studiosi inglesi *H.J.R. Murray* e *Linné* hanno stabilito che al re bianco basti arrivare su una casella di bordo, ma questo sbilancia il gioco in favore del bianco. Per bilanciare il gioco si è pensato, anche osservando le tavole antiche, che lo scopo del giocatore bianco fosse uno dei quattro angoli della tavola.

Nei regolamenti esposti qui sotto ho preferito adottare la regola che bilancia il gioco e dia la vittoria al bianco se il re raggiunge uno dei quattro angoli. Questo in contrapposizione a quello che si trova nei classici libri sui giochi dove il bianco vince se raggiunge una delle caselle di bordo.

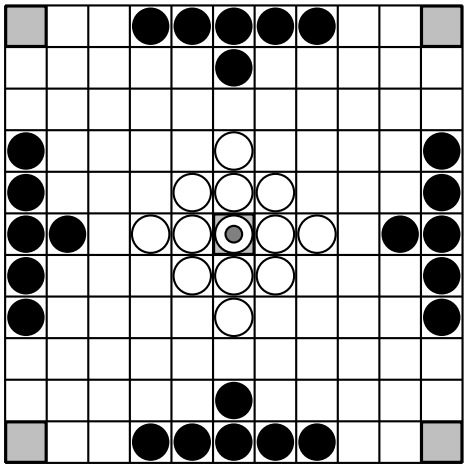
Hnefatafl

Abbiamo appena detto delle asimmetrie, prima di iniziare i due giocatori dovranno scegliere chi sarà il *difensore* e chi l'*attaccante*.

I materiali di gioco sono un tavoliere 11x11 caselle, undici pezzi bianchi ed un re per il difensore, mentre l'attaccante giocherà con ventiquattro pezzi neri. La casella centrale del tavoliere è chiamata *trono del re*.

Il giocatore bianco (difensore) dovrà portare il proprio re in una delle quattro caselle ad angolo, il giocatore nero (attaccante) catturare il re bianco.

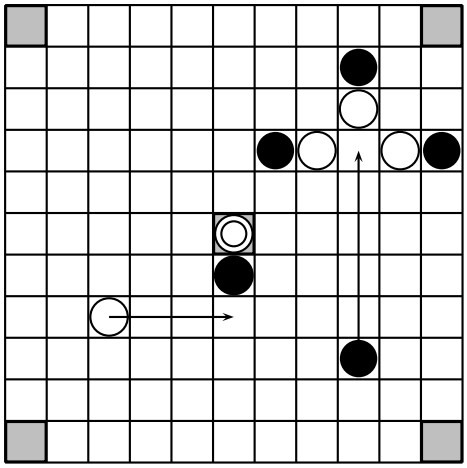
Ad inizio partita la disposizione dei pezzi è la seguente:



I pezzi, compreso il Re bianco, si possono muovere di quante caselle vogliono in orizzontale e verticale, ma non possono saltare pezzi propri o avversari.

Per catturare un pezzo avversario bisogna intrappolarlo tra due pezzi propri, come in figura. Un pezzo che si posiziona tra due pezzi avversari non viene catturato. Il pezzo catturato esce dal gioco. Si possono effettuare catture multiple.

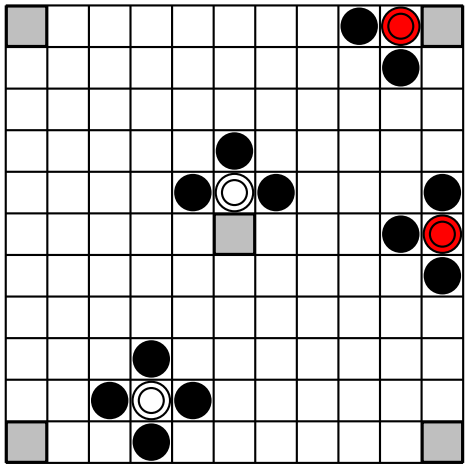
Il Re può prendere parte alla cattura.



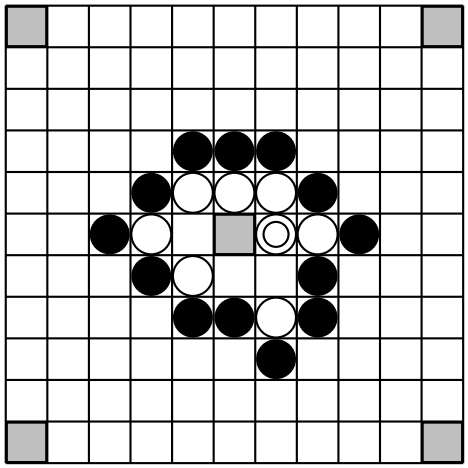
Nel diagramma in alto il pezzo bianco con l'aiuto del re cattura il pezzo nero, mentre il pezzo nero muovendosi verso l'alto effettua una cattura multipla di tre pezzi bianchi.

Il re viene catturato se intrappolato da quattro pezzi avversari. Un caso speciale è quando il Re è adiacente ortogonalmente al trono (casella centrale) ed è circondato da tre pezzi avversari, in questo caso viene catturato.

Nei casi in cui il re è appoggiato al bordo del tavoliere e circondato da due oppure tre avversari (vedi figura) non viene catturato.



Se il giocatore nero riesce a circondare tutti i pezzi bianchi, compreso il re, vince: in figura un esempio.



La ripetizione di mosse è proibita, se la posizione viene ripetuta tre volte, il giocatore che è minacciato deve fare un'altra mossa e rompere la posizione.

Un pezzo può essere catturato se viene intrappolato tra un avversario e una casella ad angolo, vedi esempio.

Per finire, se il bianco non può muovere la partita è patta.

Tablut

Era il 20 Luglio del 1732 quando durante il suo viaggio in Lapponia il botanico svedese *Linnaeus*, padre della moderna tassonomia, annotò sul suo taccuino di viaggio i dettagli di un gioco lappone, il Tablut. Le regole sono uguali al *Hnefatafl*: quello che cambia è la dimensione del tavoliere un 9x9 e il numero di pezzi, 16 neri e 8 bianchi più il re.

Tawl-bwrdd

Il gioco era praticato dai celti nel Galles

Valgono le regole del *Hnefatafl*, il tavoliere un 11x11.

Alea Evagelii

Della famiglia degli Tafl questa è la versione più grande e con più pezzi. Il tavoliere è un quadrato 19x19 sul quale vengono piazzati 24 pezzi bianchi più il re e 48 attaccanti.

Ard Ri

Date le dimensioni ridotte del tavoliere, 7x7, rispetto ai giochi di sopra cambia qualche regola, se non detto valgono le regole dei giochi di sopra.

Il bianco fa la prima mossa, i pezzi si muovo di una casella alla volta in ortogonale, il re partecipa alle catture.

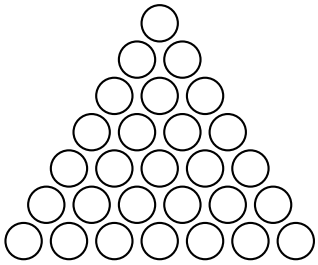
Ultima mossa

In questa particolare classe sono riuniti i giochi il cui scopo finale è fare l'ultima mossa valida oppure il suo contrario.

Nim

Il più classico esempio di questa classe è il Nim. Le sue origini non sono ben certe, ma arrivò in Europa, forse dalla Cina, verso il XVI secolo.

Il gioco consiste nel prendere dei fiammiferi o qualsiasi altro piccolo oggetto, possono andar bene anche dei bottoni. Quale sia il tipo di pezzo scelto vengono posizionati in modo che formino un triangolo con la base di sette fiammiferi.



Al proprio turno un giocatore sceglie una riga dalla quale può rimuovere quanti fiammiferi vuole anche tutti.

Perde chi prende l'ultimo fiammifero.

Konane

Il gioco era molto popolare in tutte le classi sociali presenti sulle isole *Hawaii*, spesso uomini e donne lo giocavano insieme diversamente da altri giochi riservati a singole classi o un solo sesso.

La prima descrizione fu data dal capitano *James Cook* nel 1778.

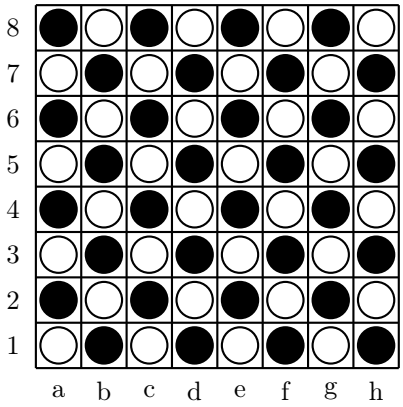
Come molte altre tradizioni locali anche questo gioco incominciò un lento declino all'arrivo degli occidentali, nel 1924 solo una signora novantenne hawajjana era a conoscenza del gioco. Oggigiorno è ritornato in auge ed è giocato, soprattutto, tra studenti ed è studiato nelle università a livello di teoria dei giochi.

Esisteva un gioco simile chiamato *Pahiuhiu*, anche se si avvicinava più a un *Fox and Geese*. Un gioco Javanese/Malesiano, il *Tjuki*, dovrebbe essere simile al Konane, ma giocato con 60 pezzi a testa su un tavoliere di 120 caselle, un gioco moderno che si avvicina è il *Leap Frog* in cui la cattura in diagonale è permessa diversamente dal Konane.

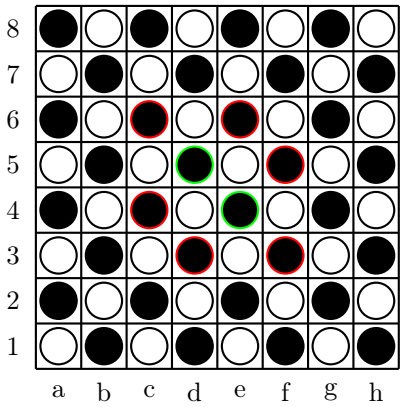
Per giocare bisogna procurarsi un tavoliere 18x18 con caselle quadrate, anche se la dimensione può variare, dipende solo da quanto si vuol far durare la partita, importante che il numero di caselle sia pari (qui sotto è riprodotto un tavoliere 8x8).

Vince chi sarà l'ultimo a muovere un pezzo. I pezzi vengono posizionati tutti sul tavoliere come in figura.

Il numero di pezzi dipende dalla dimensione della tavola ed è pari, per giocatore, al numero di caselle diviso due. Per un tavoliere 8x8 si hanno 32 pezzi neri e 32 bianchi, come nel diagramma seguente.



La procedura per iniziare il gioco è la seguente; il nero rimuove un suo pezzo da una delle quattro caselle centrali (pedine con bordo verde) oppure da quelle confinanti (pedine con bordo rosso).



Il bianco prende un suo pezzo adiacente al pezzo avversario appena rimosso. Se il nero ha preso da una casella adiacente al centro il bianco è obbligato a prendere nel centro.

In alternativa il nero può prendere un suo pezzo ad angolo, il bianco prenderà un suo pezzo adiacente al nero.

Il gioco è basato sulla cattura dei pezzi. Per catturare si salta su un pezzo avversario (*holo* o *konene*) e lo si toglie dal gioco.

Il pezzo catturante deve essere adiacente al pezzo da catturare e deve finire il salto nella casella libera dietro al catturato.

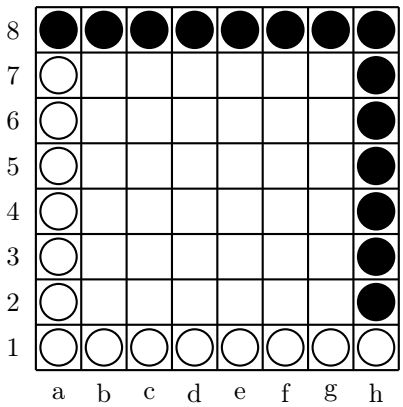
La cattura è permessa solo in direzione orizzontale e verticale, non si può catturare in diagonale.

Si possono fare catture multiple (*Kaholo*), ma non si può cambiare direzione durante una serie di catture, se si sta catturando in orizzontale non posso cambiare direzione (nello stesso turno) e catturare in verticale.

Il termine *Ku'i* si usa quando si cattura un pezzo avversario appena mosso lungo la stessa riga o colonna, ma in direzione opposta.

Ming Mang

Il gioco è originario del Tibet.



Si utilizza un tavoliere quadrato 17x17 con caselle quadrate, anche se è possibile giocarlo su un tavoliere 8x8 e 32 pezzi a testa come nel diagramma.

Lo scopo del gioco è impedire una mossa valida all'avversario.

I pezzi si muovono in ortogonale (mai in diagonale) di quante caselle vogliono, non possono saltare altri pezzi (classica mossa della torre degli scacchi).

Si utilizza la cattura del prigioniero, uno o più pezzi vengono catturati se sono chiusi lateralmente tra due pezzi avversari (cattura per custodia), il posto dei pezzi catturati viene preso da quelli del catturante.

Il fogliaccio degli astratti è in continua crescita, per migliorarlo ancora di più la redazione ha bisogno di nuove forze, se vuoi far parte di questo grande progetto contattate la redazione, stiamo cercando volontari.

- Autori ludici per gli articoli.
- Esperti per approfondire determinati argomenti ludici.
- Per informare la redazione delle ultime novità, giochi interessanti, argomenti da approfondire....
- Per revisionare le bozze degli articoli.
- Esperti in Latex per migliorare l'impaginazione della rivista.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato.*

Revisore della rivista, *Alberto Bertaggia.*

Elenco degli autori, in ordine sparso, che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti.*

Autore	Numero	Autore	Numero
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65, 67, 71	S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61, 67	G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, dal 65 al 72	G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 67, 68, 71
J. Morales	48	M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 61, 63	N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 61
L. Borgesa	52	R. Saranga	54, 72
R. Cassano	54, 55, 72	J. Musse Jama	54
M. Foschi	55	G. Galimberti	55, 56, 58, 59, 61
P. Canettieri	56, 57, 58, 59, 61, 62, 66	F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56	G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61, 63	M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58	L. Caviola	57, 58, 61, 63, 64, 70
G. Mascherpa	58	A. Penna	58, 65
M.A. Donadoni	59	C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63, 67	E. Perres	61
G. Pili	61	A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61	L. Poiana	61
A. Angiolino	63	M. Zannin	63
D. Ferri	64	A. Menoncin	64
A. di Mattei	64	P. Gorini	65
A. Romeo	65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	F. Macaluso	67, 69
A. Chia	69	M. Boschiero	69
F. Salerno	70	F. Reale	72
K. Handcomb	72	A. Emiliozzi	72

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito *http://www.tavolando.net*

Per contattare la redazione scrivete a:

ilfogliaccio@tavolando.net

I copyright di immagini, nomi, loghi, regolamenti e marchi utilizzati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi proprietari ed il loro uso non intende infrangere alcun diritto dei detentori.

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**
stanno prendendo forma.
Il prossimo numero sarà dedicato ai siti dove si possono giocare i giochi astratti.
Quali sono i vostri siti preferiti di gioco?
Scrivete le vostre idee a *ilfogliaccio@tavolando.net*
QUANDARY
o variants
Pagoda, a classic
~ New Grand Chess column
~ Emergo, Nine Men's Morris,
Mancala, 3D Chess, and more!
Janggi, the Chess of Korea
Game Design Competition: Simultaneous M
~ Strategic Mancala from
~ A Beautiful Move in Pent
for the competitive
Checkers variants
A new perspective on Octagons
Competition winner: Breakthrough
Latrunculi – Ancient Roman Game
Game and book reviews
Connection games: Tw