Il fogliaccio degli astratti

Numero 74 - Anno 19

Agosto 2022

Rivista ludica, giochi astratti

Cinema e giochi

Best abstract games 2020

BGA astratta

FOH

AIAI.

Progetto tavolando

Gli uomini sono nati per giocare. Nient'altro.
Tutti i bambini sanno che il gioco è più nobile del lavoro.

(Cormac Mccarthy)

In questo numero

Idee in libertà.
Cinema e giochi.
I migliori astratti 2020, concorso.
Il gioco Tak.
BGA astratta.
Il sito FOH.
Il programma AIAI.
Il gioco Never Alone.
Progetto Tavolando.

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

In questo numero farò una breve riflessione sul gioco da un particolare punto di vista, perché il gioco da tavolo per essere accettato fuori dai *circoli ludici* deve passare come un *mezzo* (educativo, sociale,...) usato per ottenere altro e non trattarlo come una materia a parte, questo sarebbe utile anche alla sua evoluzione.

Prima di tutto, come molti sapranno la materia che si occupa dei giochi è la ludologia.

La parola ludologia deriva dal latino *ludus*, gioco, e dal greco *logos*, studio. Questa disciplina si interessa agli sviluppi storici e sociali riguardanti il gioco, il contesto culturale e l'importanza didattica. Prende in considerazione gli aspetti che riguardano anche la creazione di nuovi giochi (il cosiddetto *game design*).

Nella definizione di ludologia possiamo evidenziare diversi meta componenti che mescolati insieme vanno a formare la materia del gioco. Ho cercato di individuare queste *conoscenze* che opportunamente miscelate formano il campo ludico, è un elenco personale e sicuramente non completo.

- La *storia dei giochi*, partendo da qualche millennio fa fino a quella contemporanea, la loro evoluzione nel tempo, la migrazione dei giochi tra i popoli della terra.
- Lo *studio dei regolamenti*, le interazioni tra i vari elementi che compongono un gioco.
- Il *sociale*, l'effetto del gioco nella società umana.
- La *didattica*, utilizzare il gioco per insegnare.
- La *semiotica*, dal termine greco *semeion*, che significa segno, tratta le relazioni logiche tra gli elementi del gioco. Come vengono percepiti i simboli e l'ambientazioni dai giocatori.
- L'*estetica*, dal greco sensazione, percezione, capacità di sentire, la dottrina del bello. In altre parole è l'esperienza che capita quando si è difronte al bello.
- La *psicologia*, come i giocatori interpretano e si adattano al gioco e come interagiscono tra loro.
- La *semantica*, dal greco sêma, "segno", è quella parte della linguistica che studia il significato delle parole (semantica lessicale), degli insiemi delle singole lettere (negli e degli alfabeti antichi) e delle frasi (semantica frasale) e dei testi.

Alcuni punti come l'aspetto psicologico, sociale e didattico sono stati ampiamente trattanti e approfonditi negli anni e vengono *utilizzati* per inserire il gioco come elemento degno di essere considerato materia *non solo fanciullesca*, mentre altri legati più intimamente al gioco stesso; le regole, la storia del gioco, i personaggi sono ancora considerati marginali, ma bisognerebbe approfondirli anche con delle azioni divulgative.

Per semplificare prenderò ad esempio un possibile corso sui giochi da tavolo in cui si hanno a disposizione cento ore di lezione. Il corso dovrebbe avere ore teoriche e altrettanto tempo dovrebbe essere dedicato alla pratica, il giocare.

La prima parte dovrà essere dedicata alla storia del gioco da tavolo, trenta ore. Dai primissimi giochi che hanno un origine che si perde nella notte dei tempi fino ad arrivare al ventesimo secolo con i primi autori di giochi.

Dopo aver giocato con la storia ci si avvicinerà alla progettazione del gioco (game design) con approfondimenti sulle meccaniche di gioco (gli oggetti ludici, meccaniche, simbologia), trenta ore potrebbero essere sufficienti.

Le ultime quaranta ore saranno dedicate alle tematiche ludiche e coinvolgendo anche il lavoro degli autori che hanno cercato di raffigurare la realtà tramite il mezzo ludico.

Il gioco oltre lo specchio. Il cinema sub specie ludi.

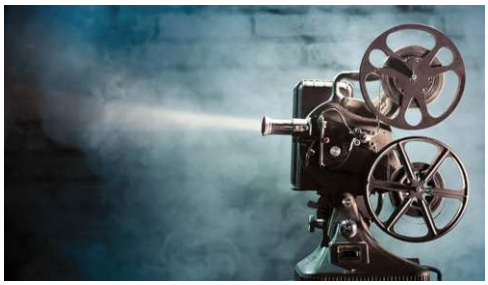
a cura di Andrea Romeo

"All work and no play makes Jack a dull boy".
The Shining

Introduzione

Eleonora Giorgi amava raccontare un aneddoto su Marcello Mastroianni secondo cui, durante le riprese del film *Oltre la porta* (L. Cavani, 1982), in un momento in cui l'attrice era molto provata, a Marrakech Mastroianni, per incoraggiarla, le disse: "*senti un pò ragazzina, ma tu lo sai che siamo pagati per giocare?*"[1]

Mastroianni, il quale oltre a essere considerato un grande attore, era anche riconosciuto come un fine pensatore e uomo di cultura, ha spesso esternato questa sua inclinazione a considerare il suo lavoro come un gioco. In una intervista a *Repubblica* insieme a un altro grande del cinema italiano, Vittorio Gassman, nel 1996, questa sua idea di accostare il suo lavoro al gioco viene fuori a chiare lettere[2] : "Il nostro, di attori, è soprattutto un gioco. Vede del resto come si dice in altre lingue: in francese si dice: 'jouer' , in inglese 'play', gioco, giocare. Questo è il teatro, che sia commedia o sia tragedia o sia cinema, sempre gioco". L'attore conclude l'intervista affermando che anche la vita, per certi aspetti, è teatro, e quindi gioco. E anche Gassman, nella stessa intervista, mette in luce la sovrapposizione tra gioco, tragedia e comicità[3].



In queste parole di Mastroianni e Gassman si realizza chiaramente come per questi protagonisti del cinema italiano vi sia una somiglianza tra recitazione e vita reale, quindi tra gioco e vita reale. E questo gioco non è necessariamente inteso come frivolo e divertente, ma include anche l'aspetto tragico. L'idea della trasposizione della recitazione nella vita intera è stata anche presa in considerazione da un altro grandissimo personaggio del cinema, Marlon Brando, il quale, in una famosa intervista in un programma televisivo americano, alla domanda sul ruolo della recitazione nella vita, risponde: "Credo che recitare sia un meccanismo di sopravvivenza, e un unguento sociale, un lubrificante. E noi recitiamo per salvarci la vita, lo facciamo tutti i giorni. Le persone mentono continuamente, non dicendo le cose che pensano o dicendo le cose che non pensano"[4].

Brando propone l'esempio di un uomo che lavora per un'agenzia pubblicitaria, e sebbene trovi banali le idee del suo capo, finge quotidianamente di apprezzarle pur di avanzare di carriera, assecondando il suo superiore. Quest'uomo tutti i giorni reciterà una parte proprio come se fosse un attore. Questo esempio di Marlon Brando è più che calzante e spiega perfettamente l'idea di gioco come elemento centrale dell'essere umano qui inteso: non è che la vita sia un gioco, ma l'essere umano si serve di giochi, tende a ridurre a gioco la realtà per meglio comprenderla, addomesticarla, dominarla. Insomma, la *reductio ad ludum* è una necessità della nostra specie. In definitiva, la vita vera, fatta di tragedia e frivolezza come elementi necessari della vicenda umana, si intrecciano indissolubilmente: sarà un caso, del resto, che tragedia e commedia hanno una radice etimologica simile ($\omega\delta\eta$ - oide) che le connette al canto e alla festa?

L'immagine della vita umana come grande teatro non è nuova. Già nell'antica Grecia questo senso di "conoscere il proprio ruolo" (e i propri limiti, dunque, per non peccare di hýbris) nella commedia sociale era molto preso in considerazione. Conoscere i propri limiti significa anche recitare il proprio

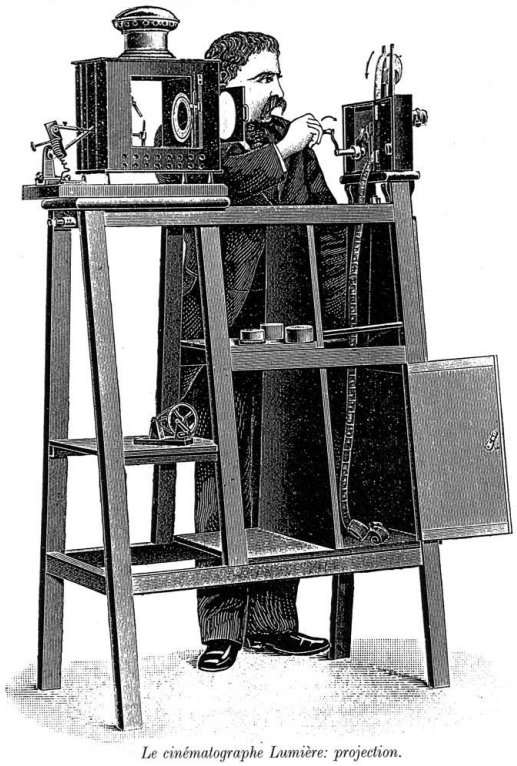
[1] Eleonora Giorgi: i miei ricordi di Marcello Mastroianni - prima parte - YouTube
[2] MASTROIANNI E GASSMAN LA GRANDE VECCHIAIA - la Repubblica.it
[3] Che io sappia, l'uomo è l'unico essere a me noto che offre doni ad alcuni propri simili (chiamati in gergo 'attori') per farlo ridere o piangere di proposito mediante rappresentazioni. Che chiude altri esseri in gabbia - nei circhi - per farli vederli giocare. Solo questi esempi dovrebbero bastare per dimostrare quanto il gioco sia importante nell'essere umano.
[4] Marlon Brando - Intervista sulla recitazione sub Ita - YouTube

ruolo nel grande gioco della vita dove oltrepassare il *limen* implica un disastro cosmico, la messa in moto di eventi che finiranno necessariamente per innescare la tragedia. E le tragedie greche erano tutte costruite proprio attorno a questo concetto di "superamento" del confine. Inoltre, a ben vedere, sembra proprio che la narrazione umana, in tutte le sue forme, si basi su accostamenti di opposti, del giusto miscuglio di elementi contrari, in cui la storia rappresentata prende vita e si evolve proprio dal cambiamento attanziale del protagonista (o dei protagonisti) stimolato partendo da se stesso o da qualche evento/personaggio esterno. Metamorfosi che irrimediabilmente accende una miccia da cui derivano reazioni a catena.

Partendo dal presupposto che la rappresentazione è di fatto un sotto-genere del gioco umano (nella lingua latina *ludus* indica sia il *gioco* che la *rappresentazione*, così come in tante altre lingue antiche e contemporanee), in questo articolo analizziamo come il cinema abbia rappresentato il gioco, in una sorta di Matrioska all'incontrario, in cui l'elemento più generale (il gioco) sia inserito entro quello più piccolo (la rappresentazione), cercando di far luce su alcuni meccanismi attraverso cui la rappresentazione si serve del gioco per alimentare se stessa. Poiché il cinematografo si ispira sia al teatro che alla letteratura, non mancheranno riferimenti anche a queste forme di rappresentazione. A dirla tutta, le seguenti riflessioni saranno focalizzate sul cinema, ma sono ben consapevole del fenomeno della convergenza mediatica per cui i simboli umani "saltellano" (come i *meme* di Dawkinsiana invenzione) da un contenitore all'altro, cambiando d'abito ma non mutando il contenuto: qualunque sia il portale d'accesso all'umana narrazione (teatro, cinema, letteratura, musica, gioco etc) siamo sempre dinanzi a forme umane di riproduzione del mondo. Ho preso il cinema come strumento d'analisi perché esso fagocita tutte le forme di rappresentazione ad esso precedenti, cosa che avviene più difficilmente nel senso opposto (avete mai visto un testo letterario ispirato a un film?[5]).

Preludio

Il cinema degli esordi, o meglio il *cinematografo*, si presenta come piccoli skatch muti e in bianco e nero più mirati a mostrare la potenza del nuovo mezzo di comunicazione che a voler raccontare storie complesse. Non a caso questo medium, all'inizio, veniva più visto come un fenomeno da baraccone dove folle di persone erano attratte dallo schermo e dalle sue ombre più che dai suoi contenuti. Forse per questa ragione il cinema ha sempre sofferto una sorta di subordinazione intellettuale rispetto all'ormai acclamato testo letterario di abramitica memoria, e solo con fatica ha negli ultimi decenni assunto una sua dignità intellettuale e artistica.



Le cinématographe Lumière: projection.

Possiamo ben dire dunque, anche tramite questa sua iniziale natura "illusionista" (e si badi che *inludere* significa proprio 'introdurre qualcuno in un ludus, in un gioco') fatta di giochi di ombre in movimento, che il cinema nasce immediatamente come un'attrazione ludica (e chissà che anche il testo scritto non sia nato in questo modo!). I primi strumenti tecnologici erano per lo più accostabili al giocattolo, ovverosia a quegli aggeggi come le lanterne magiche, e persino alle ombre cinesi: il *Praxinoscopio* (1877) di Charles-Emyle Reynaud e il *Kinetoscopio* di Thomas Edison (1891) sono tra i più noti, che daranno vita anche a quelle opere che vengono considerate progenitrici dei cartoni animati e dei film di animazione. Le prime storie 'complesse' del cinema degli esordi altro non erano che brevi rappresentazioni teatrali registrate, spesso con la telecamera fissa attraverso riprese in piano sequenza (senza stacchi e quindi senza montaggio), come lo stesso film dei Lumière *L'uscita dalle officine* (1895) considerato generalmente anche il primo film della storia del cinema. In questa fase "teatrale" il cinema continua ad attingere dallo

[5] È pertinente affermare che vi è una certa sintonia tra la storia del videogioco e quella del cinema, i quali raccolgono idee anche dalla letteratura. Viceversa la letteratura non trasporta mai opere cinematografiche o ludiche in forma di romanzo. Osserviamo inoltre una parabola simile per il videogioco e per il gioco cartaceo negli ultimi decenni. Non è un caso, a mio giudizio, che le opere letterarie e cinematografiche riportate nel video-gioco o nel gioco da tavolo spesso siano garanzia di un certo successo, mentre viceversa le opere ludiche trasportate sul grande schermo (mai sul romanzo) risultano flop come *Street Fighter II - La leggenda di Chun Lee* (Andrzey Bartkowiak - 2009) o *Mario Bros* (Ricky Morton e Annabel Jankel - 1993). Quando hanno un discreto successo, come nel film *Street Fighter 2* scritto e diretto da Steven E. de Souza (1994), o come per i primi *Tomb Raider* diretti da Simon West (2001) questo avviene di solito grazie a un uso spinto della pubblicità e di attori molto popolari come Jean-Claude Van Damme o Angelina Jolie. Comunque sia si osserva come il cinema inglobi facilmente la letteratura e non viceversa, e il gioco, nelle sue forme di videogioco o nel gioco da tavolo, inglobi tutto.

spettacolo circense e dalla pantomima, anche attraverso l'uso dello *slapstick* e altre forme di comicità in cui il corpo acquisisce un ruolo centrale per stimolare il *divertimento* (tecniche che accompagneranno la storia del cinema fino a oggi, da Chaplin alle scazzottate di Bud Spencer e Terence Hill, etc). Sarà solo con l'introduzione del *montaggio*, innovazione inglese (*Scuola di Brighton*) tra il 1896 e gli inizi del'900, che il cinema comincia ad appropriarsi di un proprio linguaggio unico che va oltre il contenuto del *profilmico*, ma che diventa peculiare del cinema stesso (*filmico*), sfruttando idee oltre che dall'arte circense e teatrale anche dalla letteratura. Infine, con lo sviluppo della pellicola a colore (che si ha fin dalla fine dell'800, ma inizialmente con tecniche artigiane e costose), di cui famosa è la technicolor inventata nel 1916 e mediante la quale venne girato *Il Mago di Oz* (V. Fleming, 1939) interamente a colori, e la sua diffusione nei primi anni degli anni '50, il nuovo mezzo di comunicazione si appropria di un altro linguaggio che non solo gli conferisce un senso di iper-realtà, ma che gli permetterà di giocare anche con elementi cromatici nel processo di significazione proprio come avviene nella pittura: l'uso di colori specifici, infatti, può assumere in alcuni film un significato ben preciso.

Possiamo affermare dunque che questo nuovo medium nasce immediatamente in forma ludica, proprio come giocattolo e gioco. L'evoluzione tecnica ha man mano consentito ad esso di evolvere sempre più dando vita a quella che viene definita come *convergenza*, incorporando nuove forme di comunicazione, come il testo (in forma di *didascalie*) offrendo all'immagine un senso più profondo grazie all'introduzione dei dialoghi, poi il *sonoro* il quale ha assunto, pian piano, un ruolo centrale nel conferire significazione al cinema, in quanto le musiche diventano segni veri e propri che caratterizzano un genere piuttosto che un altro, o solo alcune ambientazioni specifiche. In questa evoluzione il gioco scompare? Ebbene no.

In primis perché la rappresentazione è già un sottogenere del gioco: ne è prova quello strano fenomeno ipnotico per cui gli uomini riescono a immedesimarsi in un film pur riconoscendo, nel protagonista, un attore visto in altre pellicole con addosso altri panni ora comici, ora seri, palesando una dinamica del *facciamo finta che* tipica dei giochi dei bambini, perfettamente accettata. Ma anche per il fatto che qualunque forma narrativa, nella sua composizione e nel suo esprimersi, prevede necessariamente elementi ludici. Inoltre l'immagine, rappresentando il mondo, ingloba in sé anche le forme ludiche proprie dell'interazione umana. In definitiva è congenito nella comunicazione non solo un elemento ludico che spinge all'innovazione tecnica e alla continua creazione di nuovi simboli e narrazioni mediante accostamenti inediti di segni e simboli (mitopoiesi), ma anche in essa vi è un perpetuo richiamo al gioco che viene adesso assorbito e trasformato in icona, come un gioco di specchi che si riflettono costantemente. Insomma, abbandonata la sua fase esplicitamente ludica, con l'evoluzione della tecnica e quindi del proprio linguaggio, il richiamo al gioco assume adesso un ruolo simbolico ed esso viene assimilato all'interno del racconto cinematografico che lo rigetta in forma di *immagine* divenendo icona e simbolo che si interseca con l'intreccio narrativo costruito. In altre parole, essendo il gioco inseparabile dalla vita umana, esso è inestirpabile dalla rappresentazione di essa: il gioco della rappresentazione risucchia gli altri *ludi* e li iconizza. Il film *The Taste of Tea* di Katzushito Ishii (2004), per esempio, racconta le vicende di una famiglia giapponese che vive le sue giornate in un piccolo centro del Giappone, alle prese con i propri problemi quotidiani ed esistenziali, certo, ma vive anche con partite al *Weiqi*, disegnando manga, facendo acrobazie, raccontando storie, cantando canzoni etc: tutti questi elementi ludici sono trascinati nella pellicola insieme alla raffigurazione della quotidianità.

Il gioco è quindi necessariamente presente nel racconto umano in quanto insito nelle nostre interazioni sociali e con il mondo, quindi esso risulta pressoché onnipresente nella mitologia, nella letteratura, nella poesia, nell'epica, nel teatro: tutte fonti da cui il cinema, superata la sua fase 'puberale', inizia ad alimentarsi.

Così, non appena la tecnica permette di raccontare storie complesse, i primi cineasti cominciano immediatamente a dipingere su pellicola le grandi opere letterarie. Poiché è impossibile citare tutti i testi letterari e cinematografici in cui è presente l'elemento ludico (inteso proprio come gioco, come 'game') in modo esplicito o metaforico, faremo riferimento solo ad alcune delle opere che ritengo più emblematiche. Senza mai perdere di vista l'idea che già nella scrittura di un'opera e nella rappresentazione ci troviamo al cospetto di *ludi*, possiamo individuare film che usano giochi in modo netto e perfettamente manifesto in diverse categorie:

1. *opere che rappresentano il gioco esplicitamente.* Sono opere che sono proprio basate su ludi forti come sport, giochi da tavolo come gli scacchi, musical, etc come per esempio *Jumanji* (J. Hensleigh, 1995), film interamente basato su un gioco da tavolo;

2. *opere che usano il gioco come metafora della storia narrata* (per esempio Il Settimo Sigillo di I. Bergman, 1957);

3. *opere in cui il gioco è usato come simbolo per conferire maggior rilevanza ad alcuni elementi della 'meccanica narrativa'*, come nel film

Kamchatka (M. Piñeyro, 2002) in cui il padre del protagonista usa il Risiko! per spiegare il concetto di resistenza al figlio;

4. *opere in cui il riferimento palese al gioco è assente* (o comunque debole), in quanto è l'opera stessa il gioco, come nei gialli o nei thriller[6]. Va da sé che spesso le opere possiedono più di questi elementi, per cui non seguiremo la lista elencata in modo lineare.

Atto I - Il limen narrativo è il gioco.

"Qualcosa di male, mi permetta, si nasconde in coloro che evitano il vino,
il gioco, la compagnia di leggiadre fanciulle, le conversazioni conviviali.
Questa gente o è gravemente malata oppure segretamente odia il prossimo."
Il Maestro e Margherita

Già nei testi letterari antichi è sempre presente una componente ludica: metamorfosi, banchetti, agonismo, canti, balli, intrecci amorosi e oggetti magici vari di proppiana memoria, come strumenti musicali, labirinti, tappeti volanti, dipinti, stivali magici e quant'altro, sono la norma. Ne troviamo tracce nelle prime forme nei miti antichi in cui le divinità si dividono la Terra a dadi, o nelle cosmogonie nate dalla danza o dal canto di un qualche Dio gioioso. Ma anche la letteratura pagana è ricca di espedienti ludici. L'Odissea è impregnata di gioco non solo perché mischia storia e miti varcando il confine del reale grazie all'uso di personaggi mitologici, ma anche per il carattere del protagonista Odisseo che con i suoi trucchetti e inganni si prende beffa degli Dei.

Come il *Satyricon* di Petronio Arbitro (I Secolo d.C.), per esempio, in cui si ritrovano sempre tracce di *ludi*: in questo testo, che racconta le vicende di Encolpio che, a causa di un battibecco con la divinità fallica Priapo, si troverà al centro di una serie di divertenti insuccessi erotici (e si badi che il verbo ludere include anche i 'giochi d'amore', l'eros), è presente anche un cenno al *labirinto*, che vedremo essere uno dei simboli del gioco nel cinema. I *ludi* latini e medievali sono ricchi di intrecci narrativi divertenti, che richiamano un pò la *commedia dell'arte* italiana[7].

Comunque sia, spostando la nostra attenzione sulla letteratura più recente ed entrando nel vivo del discorso, è del 1902 il primo film muto che tenta di rappresentare *I viaggi di Gulliver* di Georges Méliès, un pioniere del cinema: nel romanzo satirico la componente ludica è evidentissima non solo attraverso l'uso dell'*ironia*, del sarcasmo e della parodia propri del romanzo di Jonathan Swift (tesi a ridicolizzare la società), ma ci sono vere e proprie allusioni al gioco specialmente nella scena in cui il protagonista, a *Laputa*, incontra gli stravaganti scienziati della città volante alle prese con marchingegni capaci, mediante dei dadi, di prevedere il futuro. E di appena un anno dopo l'arrivo sullo schermo di un altro romanzo satirico, il *Don Chisciotte* della Mancia, con il film *Don Quixot* (L. Nonquet, 1903). La *satira* e la *parodia* sono il momento in cui, per così dire, vengono rimescolate le carte e gli elementi dai mondi più svariati si ritrovano a convivere nello stesso mondo, tramutando qualunque storia a proprio piacimento secondo i propri fini, o caricando solo certi elementi per dare più risalto a ciò che si vuole esaltare. Come nel Don Chisciotte dove immaginari personaggi che popolano il mondo mitico degli antichi cavalieri irrompono nel mondo reale del protagonista e del suo fidato scudiero. Si pensi anche a *Shrek* (A. Adamson e V. Jenson, 2001) che mette insieme i personaggi di tutte le fiabe più famose in un'unica fiaba, oppure ai film parodici di Mel Brooks, come *Robin Hood - Un uomo in calzamaglia* (1993) in cui uomini del medioevo indossano le sneakers. L'ironia è certamente una forma di *reductio ad ludum* del mondo per alleggerirne la lettura.

Nel cinema ne troviamo esempi in film come *La Vita è bella* (R. Benigni, 1997) in cui il protagonista inventa un gioco per nascondere al figlio la barbaria nazista (avvolgendo il bambino nel *ludus*, inludendolo); nella stupenda opera di Akira Kurosawa *Rapsodia in Agosto* (1991) in cui la donna protagonista trasforma in fiaba gli eventi tragici vissuti durante la Seconda Guerra Mondiale; come ne *Il Labirinto del Fauno* (G. del Toro, 2006) dove la protagonista inventa un mondo parallelo di creature mitologiche per sfuggire dalla propria realtà; oppure nel meraviglioso *Tideland - Il Mondo Capovolto* (T. Gilliam, 2005) dove una bambina usa la propria fantasia per sfuggire da una vita disastrosa trasformando tutto in gioco. L'uso della satira, antica come il mondo, permette di comunicare meta-messaggi attraverso la stesura di storie assurde o mediante l'accostamento di personaggi improbabili. Essa è un elemento che troviamo spessissimo nella letteratura prima, nel teatro e in ambito cinematografico poi: attraverso i mondi parodici, in cui personaggi di mondi diversi ven-

[6] So che avrebbe avuto più senso partire dalla letteratura, ma ho deciso di andare a ritroso, analizzando prima il cinema, perché essendo esso nato da poco, offre spunti di riflessione molto interessanti anche per via del fenomeno di trasposizione mediante cui il cinema assorbe altri media, fenomeno che in precedenti articoli definisco come 'gioco esterno' rispetto alla narrazione lineare.

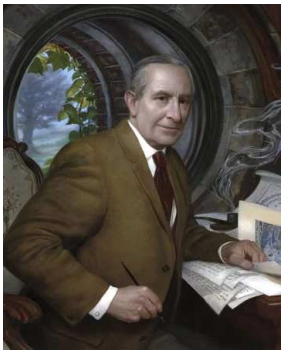
[7] Ed è curioso constatare come la prima Tragedia, si dice, sia stata rappresentata proprio durante una Olimpiade!

gono accostati, vengono veicolati meta-messaggi che superano i significati normalmente trasportati dagli elementi selezionati per la nuova rappresentazione.

Quella di passare un confine che porta in un mondo altro utilizzato come specchio distorsivo, o come lente attraverso cui osservare il mondo reale, è una tecnica narrativa che ha fatto scuola fin da quando esiste l'uomo, talvolta assumendo forme estreme. Ed è proprio questo passaggio di confine dal mondo materiale a quello simbolico e mitologico che già ingloba in sé un movimento ludico, una trasfigurazione del reale verso la dimensione della *narratio* fatta di maschere multiformi: il racconto è già *illusione*, nella misura in cui antropomorfizzando il mondo, lo si veste di maschere umane, trasformando persino enti reali (come una balena, chiamata *Moby Dick*) in personaggi fantastici. Ma la letteratura si configura non solo come il passaggio dal reale al simbolico, ma riesce persino a creare personaggi e luoghi totalmente inventati dalla mente umana. Passando persino per il Sommo Poeta, il transito verso mondi altri ha dato inizio a tutta una serie di lavori in cui l'eroe viene catapultato in un mondo parallelo ove vigono regole alternative (situazione che per comodità definiamo con la parola giapponese isekai). È del 1903 la prima trasposizione muta di *Alice nel Paese delle Meraviglie* diretto da Cecil Hepworth e Percy Stow, a cui ne seguirà una lista interminabile nel 1910, nel 1915 etc[8]. Nel film, come nel racconto letterario, la presenza del gioco è inequivocabile, non solo già nell'intreccio narrativo dal sapore satirico e ironico che ha decisamente elementi ludici mediante personaggi incredibili e multiformi, ma anche grazie all'uso di simboli propri del mondo ludico per eccellenza: quello dei giochi da tavolo. Si pensi alla figura della Regina di Cuori e delle sue carte soldato, del gioco del *Cricket* e degli *Scacchi* (nel sequel Alice oltre lo specchio). Appare superfluo sottolineare l'importanza del romanzo prima, e del film poi, negli sviluppi letterari e cinematografici successivi. Sono infiniti infatti i film che hanno un qualche richiamo al celebre romanzo di Carroll, come per esempio il film *Labyrinth* (1986) di Jim Henson con David Bowie il quale usa invece il *labirinto* come elemento ludico dell'opera[9]; come ne *Le Cronache di Narnia*, dell'omonimo C. S. Carroll in cui passando il confine di un armadio si entra in un reame in cui i leoni parlano (trasportato sul grande schermo da A. Anderson, 2005).

Un cenno merita il genere *fantasy*, nato dalla mente e dalla penna di J. R. R. Tolkien, in quanto in questo non si ha più un passaggio verso un'altra dimensione di un essere umano 'normale', ma il mondo creato acquisisce un proprio status ontologico: un vero e proprio universo parallelo nato *ex nihilo* dallo scrittore che si pone quasi come un Dio.

Tolkien ha riprodotto non solo un intero universo con una geografia e popoli propri, ma persino con la sua cosmogonia, i suoi alfabeti e i suoi canti: forse non è un caso che il suo mondo si presti non solo al cinema (già dagli anni '70 con i film di animazione di Bakshi, prima ancora di Peter Jackson) ma anche al mondo del videogioco e del gioco da tavolo.



In alcune opere letterarie e cinematografiche, il ruolo del mondo oltre il confine assume un significato opposto, in quanto viene dipinto non con l'intenzione di mettere in luce le contraddizioni del mondo reale ma, viceversa, per dare valore al mondo vero e mettere in mostra l'artificiosità di un mondo perfetto 'iperuranico'. Un esempio di quest'ultimo tipo è in *Coraline e la Porta Magica: i bottoni dell'oscurità* di Henry Selck (2009), tratto dal romanzo di Neil Gaiman (2002), in cui la protagonista preferisce un mondo incantato a quello reale, universo in cui i suoi genitori sono sempre sorridenti e premurosi, fino però a diventare macabri e inquietanti. Il genere *horror*, da questo punto di vista, è certamente l'esempio che si pone sull'altro piatto della bilancia, svelando il passaggio verso il confine che divide non più mondo reale e mondo fantastico, ma un mondo materiale con il più tenebroso mondo della morte[10], talvolta per tramite di un medium che con uno strumento magico come tarocchi o tavolieri apre portali magici verso la dimensione dei morti. In questo genere sono gli ectoplasmi dell'aldilà invece a varcare la soglia verso il nostro mondo, come ne *Il Maestro e Margherita* di Mikhail Bulgakov (1967), portato sul grande

[8] Il cinema ha conservato questa sua usanza di rappresentare continuamente opere letterarie in modo sempre nuovo, avvicinandosi al teatro in questo modo. La stessa opera cinematografica può essere riproposta in forma di remake o parodie, talvolta cambiandone anche elementi importanti e ribaltando il significato dell'opera originale. Queste tecniche sono meno diffuse in letteratura, seppure qualcosa di simile esista anche qui. Si pensi alle Metamorfosi di Ovidio, o all'Eneide di Virgilio. Abbiamo visto in precedenti articoli come questo raccogliere simboli dai testi per riportali in altri contesti sia un vero e proprio gioco umano in cui la narrazione, solo apparentemente lineare, viene continuamente ripresa e 'giocata', riassemblata nuovamente in nuove opere, con nuove vesti e significati.

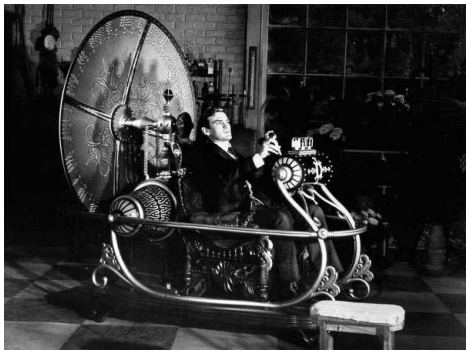
[9] Per quanto nel mito abbia riferimenti alle macabre vicende di Minosse e del suo Minotauro, nella realtà il labirinto è semplicemente un gioco usato in una infinità di opere, come in The Shining (S. Kubrick, 1980), in cui esso si trasforma in una trappola mortale. Il labirinto rappresenta il mondo delle possibilità umane, quindi l'esplorazione della vita in quanto non tutte le vie portano verso il successo, ma talora bisogna anche tornare indietro, sui propri passi, per poter procedere. Esso può sussurrare un senso di smarrimento allo spettatore il quale può percepire come imprevedibile la trama del racconto.

[10] Interessante qui osservare come la morte, che esiste veramente fino a prova contraria, venga semplicemente tramutata in altro da sé, come avviene nelle religioni in cui vengono dipinte vite ultraterrene.

schermo da Aleksandar Petrovic (1972) in cui non assistiamo solo a un *isekai* rovesciato in cui il diavolo entra nel mondo reale (e viceversa), ma anche a tutta la ludicità del personaggio capace di giochi illusionistici meravigliosi. È diffusissimo l'uso del gioco sia in forma esplicita o come metafora in questo genere, come nell'icona del clown di *IT* (L. Cohen, 1991) basato sull'omonimo romanzo di Stephen King, senza dimenticare le giocose sevizie del sempre sorridente Freddy Krueger in *Nightmare - Dal profondo della notte* (W. Craven - 1984) alle sue giovani vittime. Anzi, sembra che i fantasmi abbiano sempre questa indole furbetta, sempre in vena di scherzi e con un carattere ilare e sorridente quando si manifestano con i loro macabri volti, ricordano un pò la figura del trickster citato anche da Huizinga nel suo *Homo Ludens*. La narrazione qui segue spesso una struttura simile, in cui si vede un gruppo di persone felici, magari impegnate in divertimenti come il campeggio o al mare, attaccate improvvisamente dal mostro di turno che prepotentemente irrompe nella dimensione bucolica (e ludica) iniziale: *lo squalo assassino* (Lo squalo - S. Spielberg 1975), Jason Voorhees (Venerdì 13 - S. S. Cunningham 1980) etc.

Anche il mondo della morte non è esente dall'uso dell'*ironia*, della *satira* e della *parodia* che capovolgono ancora una volta la struttura narrativa: si pensi a tutta la saga de *La famiglia Addams*, ai *Ghostbusters* (D. Aykroyd - 1984) o al nostrano *Fracchia contro Dracula* (N. Parenti, 1985). Scongiurare la morte con l'ironia, avvolgendola in un manto ludico, è, in effetti, pratica tipica di molte culture che "festeggiano" il defunto con l'utilizzo di canti, danze, banchetti, feste: questo non significa che la morte sia un gioco, ma semplicemente che l'essere umano utilizzi il gioco per attenuarne gli effetti nefasti sui vivi.

Nell'antica Roma era persino usanza indossare delle maschere che ritraevano il morto e lo vedevano sfilare insieme ai suoi avi, tutti personificati da persone dalla statura simile che indossavano maschere ricavate dai calchi dei defunti prima di essere seppelliti, trasformando il funerale in una sorte di teatro carnevalesco.



Va aggiunto che non necessariamente il passaggio verso un aldilà ectoplasmico prevede un mondo ultraterreno, ma esso può avvenire all'interno del mondo reale nei modi più svariati. Comuni sono per esempio i viaggi nel tempo. Tema già sviluppato alla fine del XIX secolo da H.G. Wells nel romanzo *La Macchina del Tempo*, certamente capostipite di una serie illimitata di opere simili, letterarie e cinematografiche, come *L'uomo che visse nel futuro* (G. Pal, 1960), i viaggi nel tempo hanno avuto grande fortuna nel cinema. Perfino nelle sue versioni parodiche come nel famoso film con Benigni e Troisi *Non ci resta che piangere* (1984) in cui perdipiù vengono raffigurate un gioco della palla primitivo e una partita a Scopa con Leonardo da Vinci. Infine tali passaggi possono avvenire in modo solamente mentale o psichico, in quelle opere in cui un autore mischia pensieri, ricordi, sogni e realtà, o stati della mente "psichedelici" indotti dalla droga per esempio, come nel film *Trainspotting* (D. Boyle, 1996), o là dove vengono rappresentati altri media all'interno del racconto, come realtà virtuali, dipinti, libri o nel metacinema (effetto matrioska). In alcune opere vengono sviluppati veri e propri universi alternativi, dove per esempio i nazisti vincono la guerra (*La svastica sul sole*, Philip K. Dick, 1963, portato sul piccolo schermo in forma di serie televisiva da Frank Spotnitz, 2015-2019); dove Gesù scende dalla croce e inizia una vita umana (*L'ultima tentazione* di Cristo - M. Scorsese, 1988); etc : ricordano l'inizio di ogni gioco per bambini: *facciamo che?*

Interludio - Creature fantastiche : ludor e ioculator

Esiste dunque un mondo oltre il confine del reale popolato da creature immaginarie e meravigliose a cui ci si accede attraverso i simboli. Evidenziamo, ancora una volta, che già il fatto stesso di entrare nel reame della narrazione implica *ipso facto* l'ingresso nel *mythos*, a prescindere se l'essere rappresentato sia reale (un animale in carne ed ossa) o mitopoietico (un rosafante). Vediamo più da vicino alcune di queste creature.

Già nel 1911 appare *Pinocchio* di Collodi in un altro film muto di Giulio Antamaro : superfluo evidenziare come la figura del protagonista della favola di Collodi, un burattino, abbia chiari riferimenti al mondo del gioco. Anche qui osserviamo temi che sono presenti in tante opere narrative letterarie e cinematografiche, come il voler essere altro rispetto a ciò che si è (quindi la metamorfosi, il diventare altro da sé) tipico di film, come *Big!* di Penny Marshall (1988) con Tom Hanks, in cui un ragazzino sogna di diventare adulto (e lo diventa davvero) e dove è interessante, tra l'altro, il tema del conflitto tra sfera puerile e sfera adulta. Il burattino richiama tutto il mondo del teatro di figura o del teatro degli oggetti, da cui derivano una infinità di opere narrative che vanno dalla fiaba de *Lo Schiaccianoci*, fino ai più attuali film di animazione analogici e digitali 3D con protagonisti animali parlanti, oggetti animati di ogni tipo, persino giocattoli (come in *Toy Story* - J. Lasseter 2005), anche in versioni sinistre (come ne *La bambola assassina* - T. Holland, 1988). L'utilizzo di esseri meravigliosi è vivissimo già nei miti in cui prendono vita animali, giganti e altri esseri parlanti di ogni sorta, e quindi nelle fiabe (si pensi a Esopo), nella letteratura in senso lato e poi nel cinema: chi dimenticherà

mai il *FortunaDrago Falkor* de *La storia infinita* di F. Petersen (1985) basato sull'omonimo romanzo di Michael Ende (1979); o gli *Ent* (alberi parlanti) del già citato Tolkien; o il mitico extraterrestre *E.T.* di Spielberg (1982)?

In *Peter Pan* di J.M. Berrie si osserva il tema opposto rispetto a quello visto in Pinocchio, in quanto qui il protagonista, al contrario, non vuole crescere, in cui siamo testimoni della neutralizzazione del divenire, quindi della neutralizzazione della metamorfosi (insita nel nostro mondo): il restare in uno stato di "continuo presente". Ma è strabiliante notare come l'atto del fermare il divenire implichi necessariamente una sfigurazione del mondo reale da cui, quindi, il mondo de *L'Isola* che non c'è si popola di esseri fantastici come fate, pirati e quant'altro. Peter Pan appare sullo schermo, per la prima volta, nel 1924, con un film muto diretto da Herbert Brenon e, restando sul nostro tema, l'icona del bambino volante richiama la fanciullezza infinita, decisamente centrale nell'essere umano in quanto noi riconosciamo una persona realizzata, felice, proprio quando esprime elementi fanciulleschi, giocosi, simpatici e quindi ludici. Del resto è nell'età puerile che l'essere umano, prima di essere educato, ovvero tirato fuori dalla rozza natura animale, esprime il proprio vero sé, in quel periodo totalmente immerso nella sfera del gioco. In questo contesto, non potremmo non citare *Quarto Potere* di Orson Welles (1941), in cui il simbolo del gioco (un giocattolo, in questo caso, una slitta), gioca un ruolo centrale nella psicologia del protagonista, connettendo il fanciullo con l'uomo anziano in una dimensione 'atemporale'.

Che siano esseri mitopoietici o basati sul mondo reale, i personaggi dei racconti possono assumere i due diversi ruoli attanziali tipici del linguaggio ludico : *ludus e iocus*. Al regno del ludus appartengono quelle maschere fedeli al loro ruolo e in sintonia con le regole del mondo in cui vivono, che chiamiamo *lusor*: insomma, il tipico eroe senza paura che cerca di difendere il suo mondo. Appartengono al mondo dello iocus invece quei personaggi che 'giocano' con le regole del mondo, magari cambiandole e persino capovolgendole a proprio piacimento, di solito antieroi come streghe, maghi cattivi etc: i *ioculator*. Ma anche in personaggi, non necessariamente mitopoietici, possiamo trovare tali profili attanziali, come ne *I vitelloni* di Fellini (1953) in cui i protagonisti vivono una vita serena immersa nei giochi giovanili; in opere in cui centrali sono personaggi come ladri o truffatori mattatori, come in *Tototruffa* (C. Mastrocinque, 1962) e nello stesso *Il Mattatore* (D. Risi, 1960); come nel film *Amici miei - Atto II* (M. Monicelli, 1982) in cui il contrasto tra queste figure attanziali viene raffigurato in modo eccellente attraverso la relazione tra uno degli instancabili joker del quartetto di amici scalmanati, Perozzi (lo *ioculator*), e il figlio Luciano il quale incarna perfettamente la figura del *lusor* non incline allo scherzo, antitesi del padre burlone. Insomma, il contrasto tra *ioculator* e *lusor* sta alla base delle commedie e dei film comici in generale, tipo quelli di Toto? (in cui comune anche l'uso del calembour, o giochi di parole, guarda caso anche inseriti nei dizionari di giochi) o di Pierino (maestro della barzelletta), dove viene usata l'ironia e la satira, in cui prevale la figura dell'uomo ligio (per esempio un poliziotto) in contrasto con uno fuori dalle regole (per esempio un ladro).

Atto II - Il gioco nella narrazione.

"Questa è la mia mano, posso muoverla, e in essa pulsa il mio sangue.
Il sole compie ancora il suo alto arco nel cielo.
E io . . . Io, Antonius Block, gioco a scacchi con la Morte".
Il Settimo Sigillo

La prima traduzione cinematografica de *Il fu Mattia Pascal* di Pirandello risale al 1926, del regista francese Marcel L'Herbier, storia in cui la vicenda del protagonista muta definitivamente, passando un *isekai*, grazie a una vincita milionaria al Casinò, tema che abbiamo visto spesso al cinema, come nell'esilarante film *Ho vinto la lotteria di capodanno* con Paolo Villaggio (N. Parenti, 1989) o *Al Bar dello sport* con Lino Banfi e Jerry Calà (F. Massaro, 1983). In questi racconti il gioco è in grado di mutare totalmente la vita dei protagonisti, facendogli effettivamente passare un limen. Bisognerà aspettare soltanto il 1949 per vedere *Il Giocatore* di Dostoevskij sul grande schermo, di Robert Siodmak, che pone al centro della storia proprio il giocatore d'azzardo del celebre scrittore russo, ossia opere in cui la maschera del protagonista è interamente ludicizzata.

I giochi di carte, e quindi il gioco d'azzardo, sono certamente una tipologia di gioco molto diffusa nel cinema, dove l'uso della figura del giocatore come eroe si impone in diverse opere come *Il Giocatore* con Matt Damon (J. Dahl, 1998), omonimo film dell'opera di Dostoevskij. Il gioco qui ha la funzione di rendere palesi i ruoli dell'eroe e dell'antieroe, di smascherare il carattere dei personaggi o per metterne in risalto le loro qualità, come nelle partite al *Quidditch* di Harry Potter che mostrano i ligi alle regole e coloro che invece barano (i cattivi); sempre nella saga dei maghetti inglesi, la partita a scacchi contro la scacchiera gigante permette di rivelare il talento di Ron Weasley per la logica, fino a quel momento nascosta; o come nella pellicola *Rain Man - L'uomo della pioggia* di Barry Lavinson (1988), ove viene riprodotto proprio il gioco d'azzardo (la Roulette qui) per elogiare le doti matematiche di Raymond Babbitt. Come in *Zatoichi* (T. Kitano, 2003) in cui l'invincibile ronin è anche un campione nel gioco d'azzardo. E come dimenticare gli *Spaghetti Western* in cui il poker, per esempio, è utilizzato per sottolineare la destrezza degli eroi rispetto ai cattivi. Viceversa, in alcune opere, il gioco viene impiegato come strumento per svelare il carattere dissoluto di alcuni personaggi, come in *Gatto Nero, Gatto Bianco* di Emir Kustorica (1998) dove il padre di Zare, Matko, a causa della sua ludopatia,

esibisce la sua indole di uomo debole. Infine, talvolta, alcune opere possono completamente rompere gli schemi, come nella magnifica opera cinematografica con Alberto Sordi e Silvana Mangano, *Lo Scopone Scientifico* (L. Comencini, 1972), in cui il gioco d'azzardo simboleggia anche il potere dell'aristocrazia sul proletariato.

Nel 1919 vediamo la traslazione del già citato *Il Giro del mondo in 80 giorni* di Richard Oswald, storia che inizia proprio con una *scommessa* e che ruota tutta attorno a questa gara vera e propria. Anche questa opera stimolerà tutta una serie di film simili incentrati sulla scommessa, come ne *La corsa più pazza* del mondo (C. Bail 1976); come *The Game* (B. Rebane, 1984) film horror in cui a un gruppo di anziani viene dato un milione di dollari se riesce a passare una notte in un maniero infestato; come nel recente *Il Testamento della nonna* (J. Colinas, 2020) che rappresenta una gara tra dei nipoti per accaparrarsi il testamento della parente; etc. Queste forme di narrativa avranno un impatto molto importante sul cinema d'azione: film alla *Indiana Jones* (G. Lucas, 1981), *I Pirati dei Caraibi* (G. Verbinski, 2003) o alla *Jurassic Park* (S. Spielberg, 1993, basato sull'omonimo romanzo di M. Crichton), hanno certamente preso spunto dai Parchi a Temi, ma anche dai romanzi d'avventura Ottocenteschi alla Emilio Salgari o alla Jules Verne (si pensi al romanzo *Il Mondo Perduto* di Verne).

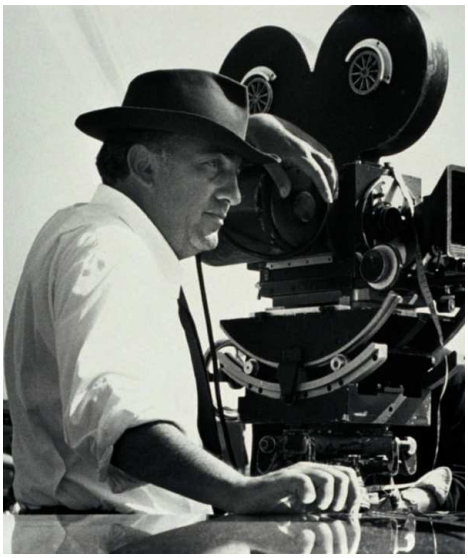
La ludicizzazione della pellicola qui avviene attraverso il ritmo, la tensione creata attraverso il montaggio, restituendo allo spettatore un senso di vertigine simile a quello dei Luna Park. Ma anche mediante l'uso sapiente del sonoro il quale, fin dalla sua introduzione, ha sempre avuto un ruolo determinante nella stesura dei film sino a creare un vero e proprio linguaggio proprio fatto di note e ritmo, capace di caratterizzare il tipo di narrazione, sia essa noir, horror e quant'altro.

Restando in tema di musica, pellicole in cui palese è l'elemento ludico sono i musical che mescolando narrazione, canto e danza, imprimono al racconto una spinta ludica dirompente. Le opere che fanno della musica il proprio punto forte sono innumerevoli, come nel famoso film *Disney Fantasia* (J. Grant e D. Huemer, 1940) o nel mitico *Mary Poppins* (R. Stevenson, 1984). In taluni film la musica gioca un ruolo fondamentale, divenendo essa simbolo ludico a sua volta, nell'attribuire all'opera un senso specifico: per esempio musiche da circo o da Luna Park, come nelle pellicole di Fellini o di Kusturica, che richiamano l'universo leggiadro dei *ludi circenses*.

Le opere viste finora hanno solo alcuni elementi ludici espliciti e forti, mentre esistono pellicole totalmente incentrate sul gioco. Abbiamo già accennato allo strano accostamento che spesso si fa tra cinema e arte illusionistica per esempio: non è un caso che la figura dell'illusionista sarà presente in molte opere cinematografiche, fin dagli esordi e in film recenti, come *L'Illusionista* (N. Burger, 2006) o nell'omonimo film di animazione di S. Chomet (2010), in cui il riferimento al gioco (in-ludere) è evidente. Il 1957 segna un anno di svolta della storia del cinema sub specie ludi, con l'uscita de *Il Settimo Sigillo* di Ingmar Bergman, una vera e propria perla della "cinematografia ludologica". In quest'opera, che mette in scena un cavaliere che gioca a Scacchi con la Morte, il gioco assume un ruolo simbolico poderoso, quasi totalizzante, nella narrazione, al punto che alcune icone della pellicola sono diventate simboli del cinema mondiale. In esso occupa una posizione centrale la scacchiera, che diviene sia elemento cardine che accompagna tutta la storia, ma anche simbolo e allegoria della vita e, quindi, della morte.

L'uso di giochi, come nocciolo di tutta l'opera, si sono sempre più diffusi con il tempo, anche attraverso quelle serie di animazione giapponesi chiamate *spokon*, interamente incentrate su uno specifico gioco o su uno sport. L'obiettivo dell'uso del gioco nella narrazione è quello di semplificare il *plot*, intrecciando le interazioni umane con una narrativa di più semplice lettura facilitata dal gioco stesso, il quale attribuisce un ordine al quadro narrativo grazie alle sue regole culturalmente note o di facile comprensione. In quei ludi in cui il gioco è manifesto, ma che comunque viene utilizzato per rendere la fruizione di semplice lettura, di fatto la narrazione si riduce a un gioco, per esempio in una gara, per rendere la trama "ridotta all'osso" e leggibile senza sforzi: come nei cartoni animati della Hanna e Barbera in stile *Willy e il Coyote* o *Tom e Jerry*, che sembrano effettivamente richiamare il gioco dell'acchiapparella a cui viene incollata una storia. Queste forme narrative sono non a caso già presenti nei cartoni animati per ragazzi degli anni '80 in *anime* come *Holly e Benji* - Due Fuoriclasse basato sul manga di Y'i-

chi Takahashi (1983-1986), o come in *Mila e Shiro due cuori nella pallavolo* di Makimura Jun e Koizumi Shizuo (1984-1985) e altre animazioni ambientate ora nel golf, ora nelle gare automobilistiche, ora nei giochi di carte in stile Magic etc. Ancora oggi questo stile è molto diffuso negli *anime*, come in *Hiraku no Go* (1999-2003), cartone giapponese tutto incentrato proprio sul gioco del Weiqi. Ma abbiamo visto utilizzare queste tecniche di narrazione anche in opere non necessariamente pensate per i piccoli, almeno fin dagli albori del cinema, anche in film creati proprio per adulti: si pensi a tutte quelle pellicole che usano le arti marziali o il pugilato, come nei film di Bruce Lee o nella saga di Rocky Balboa. O come nei film Trash italiani degli anni '70 e '80 dove titoli come *L'allenatore nel pallone* (S. Martino, 1984), *Il tifoso, l'arbitro e il calciatore* (P.F. Pingitore, 1982), *Paulo Roberto Cotechino, centravanti di sfondamento* (N. Cicero, 1983) etc. mischiavano sport ed erotismo. O in opere decisamente più complesse come nella recente serie *The Queen Gambet* (S. Frank, 2020) tutto basato, di nuovo, sul gioco degli Scacchi. Merita una citazione il film *L'uomo dei sogni* con Kevin Costner (1989, P. A. Robinson) per il fatto di unire il tema dello sport con la tecnica dell'*isekai* in quanto sono presenti i fantasmi di giocatori di baseball famosi.



Inoltre, nonostante l'uso del gioco abbia spesso anche il ruolo di semplificare la lettura del testo (si pensi al *Cluedo* per bambini, in cui invece dell'arma c'è il giocattolo) oggi l'impiego di esso come focus centrale della storia è sempre più popolare in film e serie televisive dai tratti anche macabri e decisamente non adatti a un pubblico giovane. Se *Il Gladiatore* (R. Scott, 2000) ha la scusante di rifarsi a periodi storici distanti, sono caratterizzati da aspetti estremamente violenti film come *Battle Royale* di Kinji Fukasaku (1990); o *Hunger Games* (2012) diretto da Gary Ross e basato su un romanzo di Suzanne Collins (2008); o la serie *Hit Squid Game* (2021) scritto e diretto da Hwang Dong-hyuk. Anche in questi lavori 'survive' il ludus ha il ruolo di facilitare la lettura delle umane interazioni, in questo caso per portare con più possanza allo spettatore dinamiche sociali legate alla sfera più estrema, e per certi versi brutale, dell'uomo che ritorna a uno stato di sopravvivenza di hobbesiana vestigia e quindi di *natura*.

L'uso del gioco come simbolo è dunque molto diffuso. Come visto, nei film di Fellini è spesso rappresentato il circo, per esempio, e questi sono accompagnati da musiche a loro volta circensi, a voler simboleggiare il confine tra fantasia e realtà. In molti film in cui la trama mette in mostra la guerra, oppure intrecci politici con tanto di tradimenti e doppi giochi, vengono usati giochi, come per esempio gli scacchi o il kriegspiel, come strumenti per "lubrificare" il racconto esplicitando la trama stessa e, a volte, simboleggiano persino tutta l'opera. Nel già citato *Kamchatka* di Marcelo Piñeyro, il padre Ricardo, scappato dalla dittatura e nascosta la famiglia in un rifugio segreto, insegna al figlio Matias il concetto di resilienza attraverso il *Risiko!*, combattendo fino all'ultima armata per difendere il territorio della Kamchatka pur avendo ormai perso la partita contro il figlio: il regista comprime il senso del messaggio usando una sola scena. Nel recente *Wife of a Spy* (Kiyoshi Kurosawa, 2020) una scacchiera viene posta a simbolo dei rapporti dello spionaggio internazionale. Nelle recenti serie televisive come *La casa di carta* (A. Pina, 2017) ci sono continui riferimenti al gioco degli scacchi quando il *Professore* muove le proprie mosse contro i suoi avversari nel corso della rapina; viceversa, ne *Il Trono di Spade*, (D. Benioff e D.B. Weiss, 2011), basato sui romanzi di George R. R. Martin, il cui titolo originale è *Game of Thrones*, i richiami al gioco sono infiniti non soltanto attraverso l'uso del kriegspiel nelle scene in cui viene pianificata la guerra, ma anche nelle frasi di alcuni protagonisti della serie, come Tyrion Lannister, che non perdono mai occasione di esternare aforismi ludici. Nella trilogia de *Il Padrino di Scorsese* (1972; 1974; 1990) è famosa l'icona della mano di un burattinaio che tiene i fili tra le dita, allegoria di tutto il racconto. Ma c'è di più. L'intreccio di queste nuove forme narrative in stile *Game of Thrones* o *La casa di carta*, in cui la struttura non è mai solida e scontata in quanto tutti i protagonisti possono uscire di scena inaspettatamente, dá l'idea di essere una vera e propria registrazione di partite a un board game: sembra che lo scrittore abbia giocato un gioco a sua volta e la vita o la morte di ciascun personaggio siano legate a un tiro di dado lanciato dai loro demiurghi. Insomma, in queste opere non solo il riferimento al gioco è palese, ma anche la struttura narrativa richiama la meccanica di un gioco, con le sue mosse e contromosse da cui dipende il destino degli eroi. Questi sembrano più pedine "sacrificabili" di una scacchiera e non più eroi che marciano lungo l'asse di un racconto lineare, prevedibile fin da subito, sempre vittoriosi e quasi sempre esenti dall'epilogo funesto della Certa.

La letteratura, e quindi il cinema, ha sempre usato questa tecnica con cui trasforma la trama in un vero e proprio *game*. È il caso delle storie poliziesche, i cosiddetti *gialli*, o dei *thriller* per esempio, di

cui maestro, nel cinema, è stato certamente Alfred Hitchcock. In questi racconti il lettore, o lo spettatore, viene interpellato e coinvolto nella narrazione. Per così dire, gli vengono forniti degli indizi mediante cui attivamente cercare di risolvere l'enigma - già di edipico tempo - messo in scena. Appena diffusosi il sonoro tra i film di maggior successo ci sono proprio quelli di *Sherlock Holmes* (S. Lanfield, 1939) tratti dai romanzi di Arthur Conan Doyle, ed è curioso constatare come l'unico gioco da tavolo trasformato in film della storia del cinema sia proprio *Clue* (J. Lynn, 1985), ossia la trasposizione sul grande schermo del *Cluedo*. In questo senso forse il film in cui la ludicità si manifesta in modo esemplare è *I Goonies* (R. Donner, 1985) in cui abbiamo una vera e propria caccia al tesoro, film che ha fatto scuola a molte opere successive, come il recente *Finding 'Ohana* (J. Wend, 2021). Nei thriller quest'utilizzo di enigmi, indovinelli, etc. è spinto fino all'estremo, specialmente quando siamo di fronte a personaggi squilibrati i quali, a differenza dei gialli, godono nel prendersi gioco degli investigatori, lasciando di proposito tracce per comunicare qualcosa o persino per farsi scovare. Queste figure, inoltre, ci connettono direttamente al mondo dei super-eroi, in cui la maschera della nemesi è sempre caricata in modo spropositato fino a farne nemici-macchiette degli eroi protagonisti. Con questi personaggi siamo sovente dinanzi all'incarnazione del *ludus* e del *jocus*: l'apollineo *Batman* (*ludor*) incarna l'uomo saggio, responsabile, che sta alle regole (*ludus*), mentre il dionisiaco *Joker* (*ioculator*) l'uomo frivolo e burlone (*jocus*)[11] : entrambi, tuttavia, sono mascherati in modo carnevalesco.

Ma questo uso sfacciato della trama 'ludica' non è solo di queste opere palesemente stimolanti, ma anche di film che nulla hanno a che vedere con delitti e assassini e tesori nascosti, come ne *Il favoloso mondo di Amelie*, (J. P. Jeunet, 2001) in cui la protagonista 'gioca' con le persone del suo mondo in modo gioioso, adesso facendo loro ritrovare la fanciullezza perduta attraverso i loro giocattoli di bambini, ora spingendoli al viaggio mediante le statue dei nani da giardino o invitandoli a prendere parte alla sua caccia al tesoro. L'interpellazione può avvenire anche con tecniche proprie del linguaggio cinematografico, come quando la trama viene riprodotta in forma non lineare, chiedendo allo spettatore dunque di ricostruire il 'puzzle' della storia, come in molti film di Tarantino; o, più semplicemente, quando gli attori guardano direttamente la telecamera dando l'impressione che stiano comunicando con lo spettatore. Come in *Funny Games* (M. Haneke, 1997), thriller psicologico in cui i violenti protagonisti giocano con le proprie vittime invitando lo spettatore a prendere parte al loro macabro rituale: quando osservano la telecamera, l'ospite dall'altra parte dello schermo realizza effettivamente di essere anche lui, in un certo senso, soggetto attivo dell'inquietante spettacolo.

Postludio - Fusione tra gioco e narrazione. Fantascienza e cyberpunk.

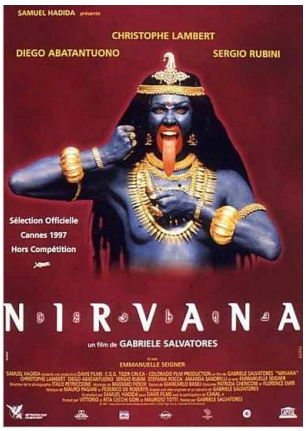
Il genere fantascienza, assieme al fantasy, propone già di per sé una narrazione ludica, nella misura in cui l'invenzione di mondi potenziali futuristici - assemblando elementi del mondo reale con elementi fantastici - altro non è che l'emblema della ludicità. Non a caso fin da subito il cinema traspone i libri di fantascienza (del buon vecchio Verne) sulla pellicola. Sono del 1902 e del 1904, rispettivamente, due dei più grandi capolavori del cinema sempre di Georges Méliès: *Viaggio nella luna* e *Viaggio attraverso l'impossibile*. La lista di film con alieni e mondi spaziali è sterminata, passando da *The Day the Earth Stood Still* (di Edmund H. North nel 1951, con un remake di Scott Derrickson nel 2008 - basato sul romanzo di David Scarpa), *La guerra dei mondi* (B. Haskin, 1954, basato sul romanzo di H.G. Wells - citiamo en passant la parodia radiofonica di Orson Welles per pubblicizzarla) ai vari *Star Trek* (G. Roddenberry, 1964), *Star Wars* (G. Luckas, 1977), *Independence Day* (R. Emmerich, 1996) etc. Vi è un'affinità tra fantascienza e fantasy, poiché entrambi sono il mondo del possibile, in cui la fantasia può sviluppare potenzialmente qualunque cosa, e persino usare il mondo inventato come maschera del reale (ossia descrivere il mondo reale mascherato da mondi inventati), come nel caso di *1984* di George Orwell e lo stesso Tolkien, si dice, abbia in realtà mascherato una rappresentazione della situazione politica dell'Europa del suo tempo oltre il velo delle *Terre di Mezzo*. Tra gli anni '70 e gli anni '80 abbiamo assistito, insieme alla diffusione dell'informatica e quindi dei videogiochi, a tutta una serie di romanzi e film definiti con gli epiteti di *cyberpunk*, dove il gioco è spesso usato come metafora, altre invece in cui è palesemente esplicitato: in ogni caso è evidente un gemellaggio ancora più vigoroso tra gioco e letteratura. Già nelle prime opere di fantascienza il riferimento al ludico è palese per la presenza di esseri fantastici (alieni, etc) e mondi immaginari, ma anche in quanto vengono dipinti popoli futuristici con giocattoli e giochi strabilianti tecnologicamente avanzati (si pensi allo skateboard volante di *Ritorno al Futuro 2*).

Nelle opere della letteratura distopica, sottogenere del genere fantascientifico, il gioco viene persino assunto a simbolo del dispotismo che controlla il genere

[11] Si noti come l'inglese abbia mantenuto il corretto significato del verbo latino *iocare*, in quanto *to joke* (della stessa radice etimologica) significa solo *scherzare*.

umano, come ne *Il Mondo Nuovo* di Aldous Huxley (1932 - portato sul grande schermo da B. Brinckerhoff nel 1980) dove gli uomini vengono mantenuti in un continuo stato di divertimento e giovinezza artificiale grazie all'uso del soma; nel romanzo *1984* di George Orwell (1949 - trasportato sul grande schermo da M. Anderson nel 1956 e da M. Radford nel 1984), dai tratti decisamente più cupi e claustrofobici rispetto a quello del suo maestro Huxley, l'immagine della scacchiera torna sovente nel racconto che si conclude proprio con la rappresentazione di essa, elevata dunque ad allegoria del mondo rappresentato in cui, per quanto si possa lottare, si sarà sempre imprigionati nei limiti dei meccanismi della scacchiera[12]. In *Blade Runner* (R. Scott, 1982) è presente il *genetic designer* J.F. Sebastian che, guarda caso, è anche creatore di giocattoli, ovvero il gioco si pone ancora una volta come simbolo dell'universo narrativo raffigurato. Infine ne *Il Tagliaerbe* (B. Leonard, 1992) la realtà virtuale e il videogioco trasformano un uomo disagiato in un vero e proprio genio, ponendo il gioco come simbolo dell'evoluzione tecnologica capace di potenziare l'uomo e richiamando inoltre il significato latino del *ludus* come scuola e del *ludus magnum*, ossia la palestra.

Ma nella letteratura *cyberpunk* questa fusione appare sempre più consistente, essendo essa proprio espressa nella narrazione, già a partire dal padre di questo genere, *Neuromancer* (W. Gibson, 1984 - adattato per il cinema da T. Miller nel 2021) in cui la *Matrice* è l'evoluzione di vecchi videogiochi. In questi testi letterari, e quindi nei film, siamo testimoni di una e vera e propria fusione tra racconto e gioco, in cui l'universo parallelo digitale viene spesso a coincidere con un mondo fantastico oltre lo schermo abitato da creature fantasmagoriche e fiabesche, avatar di uomini reali che 'vestono' maschere altre per recitare vite parallele oltre lo schermo. L'impianto narrativo *cyberpunk*, quindi, fin dal principio, unisce componenti del mondo del videogioco con quelli della finzione cinematografica, come in *Tron* (S. Lisberger - 1982), o nel film *Wargames* di John Badham (1983). Ma mentre in questi capolavori antesignani è ancora presente un distacco netto tra vita reale e vita rappresentata, con gli anni abbiamo visto una sempre maggiore fusione tra gioco e narrazione fino al punto in cui la sovrapposizione è stata pressoché totale, come in *The Truman Show* (1998, P. Weir) in cui il protagonista vive in un mondo interamente artificiale, una ribalta fittizia in cui il comandante di una barca non sa neppure come accendere i motori essendo un mero attore, ed essendo l'imbarcazione mera scenografia; come in *The Game* (D. Fincher, 1997) dove il protagonista viene 'incastrato' all'interno di un grande gioco dai riscontri angoscianti; come in *Existenz* (D. Cronenberg, 1999) ove i protagonisti si muovono in mondi simulati, veri videogiochi sempre diversi in cui il confine tra reale e virtuale appare traballante; come ne *Il tredicesimo piano* (1999, J. Rusnak) in cui uno scienziato inventa una realtà virtuale che permette di viaggiare in mondi alternativi in cui gli individui non sono coscienti di esserne mere comparse; o come in *The Matrix* (Wachowski brothers, 1999) dove il confine tra vita simulata e realtà svanisce definitivamente. In *The Matrix - Resurrection* (L. Wachowski, 2021) infine è palesemente manifesto il rapporto tra la matrice e il video-gioco e viene toccato persino il tema del *game design*, oggi sempre più frequente attraverso l'evoluzione e la diffusione dei videogiochi, come ad esempio nel film *Ready Player 1* (S. Spielberg - 2018) in cui l'inventore del mondo virtuale, l'*Oasis*, è creata interamente dalla *Gregarious Game*. Dall'altro lato, in linea con lo spirito ludico umano mediante cui gli schemi vengono ribaltati (o carnevalizzati), *Nirvana* di Gabriele Salvatores (1997) capovolge ogni paradigma e sviluppa, anticipando i tempi in un certo senso, un personaggio di un videogioco che prende coscienza di se stesso. Cito infine *Sword Art Online*, tratto dalle *light novel* di Reki Kawahara, anime in cui i protagonisti entrano in un mondo virtuale controllando il proprio personaggio con la forza del pensiero.



È interessante concludere osservando come il genere *cyberpunk* ci traghetti verso la fusione tra cinema e gioco, ossia verso il video-gioco, certamente la forma d'arte che caratterizza questa epoca storica e a cui probabilmente dedicheremo un prossimo articolo. È divertente infine notare, in questo contesto, come già agli esordi i primi cineasti immaginavano un giorno in cui questo mezzo di comunicazione avrebbe raggiunto un'evoluzione tecnologica tale capace di permettere allo spettatore l'interazione con i personaggi del film (e molti sono gli esperimenti nella storia del cinema in questo senso): in altri termini, quelli che noi oggi definiamo come video-giochi, altro non sarebbero che il corollario dell'evoluzione del cinema, profetizzato fin dagli albori[13] .

[12] Lo stesso Orwell, in un celebre passo di *La strada* di Wigan Pier (1937), criticando sarcasticamente gli intellettuali socialisti, afferma che il mondo che costoro hanno in mente è quello di una scacchiera.

[13] È buffo che il cinema nasca come giocattolo e immagini la sua evoluzione definitiva in quello che noi oggi definiamo come videogioco.

I migliori giochi combinatori 2020.

a cura di Luca Cerrato

Ogni anno su *Board Game Geek* si selezionano i migliori giochi astratti dell'anno precedente, *Best combinatorial 2 play game*.

Come si può intuire dal titolo del concorso i giochi da presentare devono essere per due giocatori, non avere informazioni nascoste, non avere azioni in simultanea e soprattutto essere pubblicati per la prima volta nell'anno precedente (non valgono le ristampe).

Per l'anno 2020, dopo un'iniziale selezione, sono stati scelti i seguenti giochi per partecipare alla fase finale:

- Bide;
- Furl;
- Gekitai;
- KuniUmi;
- Mattock;
- Mitsudomoe;
- Raft & Scupper;
- Slyde;
- Trike;
- Tumbleweed.

Il vincitore del 2020 è risultato **Tumbleweed**, mentre tre giochi si sono piazzati al secondo posto, *Furl*, *Mattock* e *Trike*.

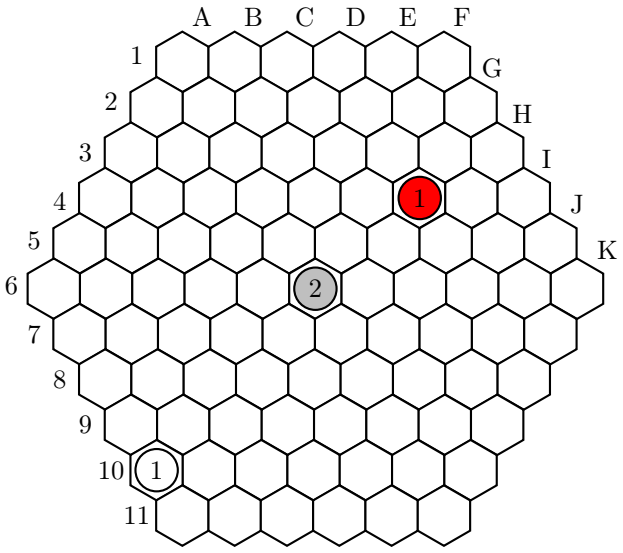
Tumbleweed è un gioco di posizionamento con un'interazione a distanza tra i pezzi che, molto alla lontana, ricorda Lines of Action, nel senso che pezzi distanti rinforzano i posizionamento dei pezzi amici.

Tumbleweed (*Mike Zapawa* - 2020)

Giocatori, due (rosso e bianco).

Materiali, un tavoliere esagonale con otto caselle esagonali per lato (le dimensioni possono variare da un minimo di 6 ad un massimo di 12 caselle per lato), pezzi rossi e bianchi in numero sufficienti per terminare la partita. Per praticità si possono utilizzare dei dadi a sei facce per simulare l'altezza di pila. Due pedine neutre di color grigio.

Inizio gioco, il primo giocatore piazza i due pezzi grigi nel centro del tavoliere (nei diagrammi di sotto si utilizzerà un tavoliere di 6 caselle di lato) poi depone in ordine un pezzo rosso e uno bianco su due caselle vuote. Il secondo giocatore sceglie se giocare con il rosso oppure il bianco.



Scopo del gioco, controllare la maggior parte delle caselle.

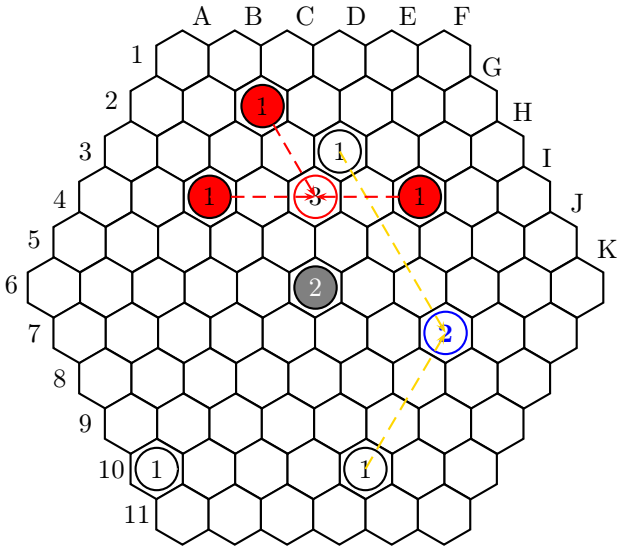
Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa piazzando pezzi/pile del proprio colore. L'altezza della singola pila è determinata dalla *linea di vista*.

Il pezzo o la pila di pezzi vede nelle sei direzioni dell'esagono fino al più vicino pezzo/pila. Il numero

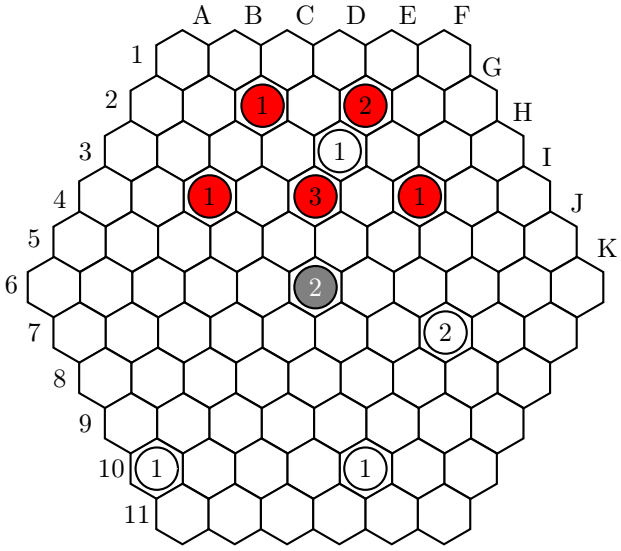
di pezzi che compone una pila è dato dal numero di pezzi amici che si possono vedere in quel turno.

Non si può piazzare un proprio pezzo/pila fuori da una linea d'azione.

Per esempio nel diagramma di sotto il bianco può deporre una pila alta due pezzi in I7 che si trova sulla linea di vista di due pezzi bianchi (E3 e I10), mentre il rosso può depositare una pila alta 3 pezzi in E4.

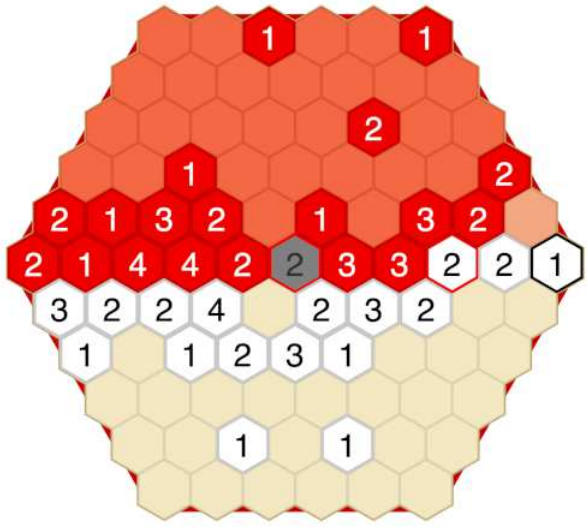


La cattura, si può catturare la pila avversaria per sostituzione, purché la pila risultante sia più grande. Il pezzo bianco in E3 è sotto cattura perché è attaccato da due pile rosse, E4 e E2. In caso di cattura si formerà una pila rossa alta due pezzi.



Rinforzo, allo stesso modo del piazzamento si può rinforzare una propria pila, anche per evitare la cattura, aumentando la sua altezza.

Fine partita, quando i giocatori si rendono conto che le sorti della partita sono decise, passando entrambi, pongono fine alla partita. Nel diagramma di sotto una partita terminata il rosso a 47 punti e il bianco 43 con una casella non controllata.



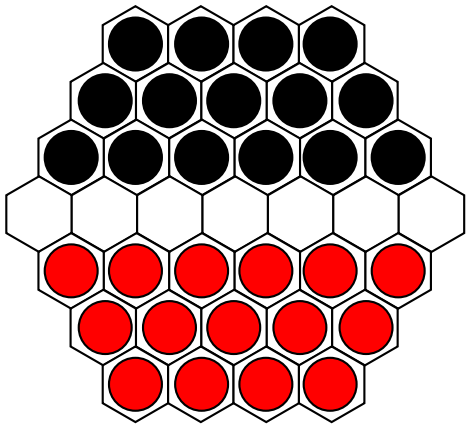
Furl (*Stephen Tavener* - 2020)

Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere esagonale di 4 esagoni per lato, 15 pezzi neri e 15 bianchi.

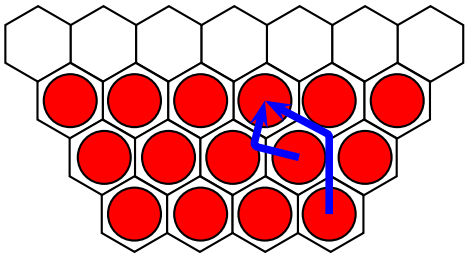
Scopo del gioco, essere il primo giocatore a portare un proprio pezzo sulla riga più distante. Se non si hanno mosse legali si perde la partita.

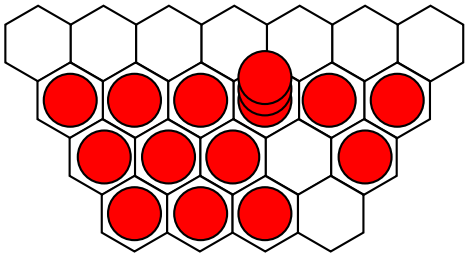
Inizio partita, i pezzi vengono piazzati sul tavoliere come da figura.



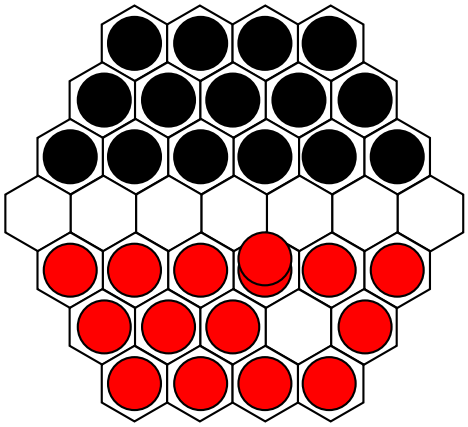
Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa eseguendo una delle due seguenti azioni: *arrotolare* oppure *srotolare*.

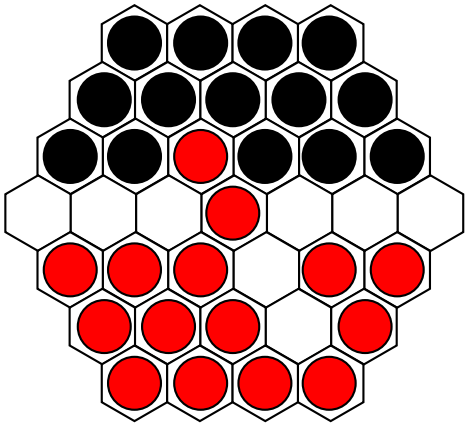
Arrotolare, scegliere due o più pezzi su una linea non interrotta e impilarli uno sopra l'altro al termine delle linea;





Srotolare, scegliere una pila di pezzi e distribuire un disco dopo l'altro in linea retta. Le caselle intermedie devono essere libere, ma la finale può essere occupata da un pezzo o pila avversaria, in questo caso avviene la cattura dei pezzi.

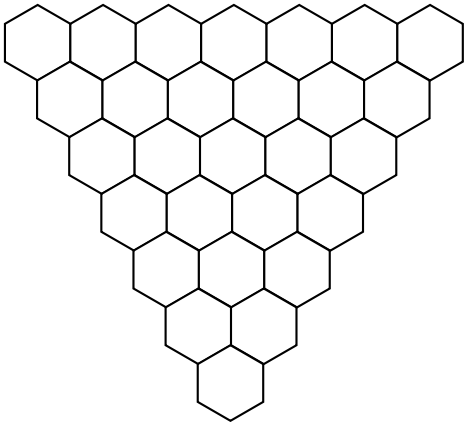




Trike (*Alek Erickson* - Aprile 2020)

Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere di forma triangolare con sette caselle esagonali di lato, un pezzo rosso neutrale e pezzi neri e bianchi in numero sufficiente da terminare la partita.



Scopo del gioco, fare più punti dell'avversario.

Inizio gioco, il primo giocatore posiziona un pezzo bianco su una qualsiasi casella con sopra il pezzo neutrale. A questo punto il secondo giocatore può scegliere con quale colore giocare. Se scegliere il bianco sarà il suo avversario, con il nero, a fare la mossa successiva.

Il gioco, i giocatori si alternano al gioco effettuando due azioni in quest'ordine:

- *Muovere il pezzo neutrale*, il pezzo si può muovere in qualsiasi direzione e di un qualsiasi numero di caselle, ma non può muovere oppure saltare su una casella occupata.
- *Piazzare un proprio pezzo* sulla casella d'arrivo del pezzo neutrale.

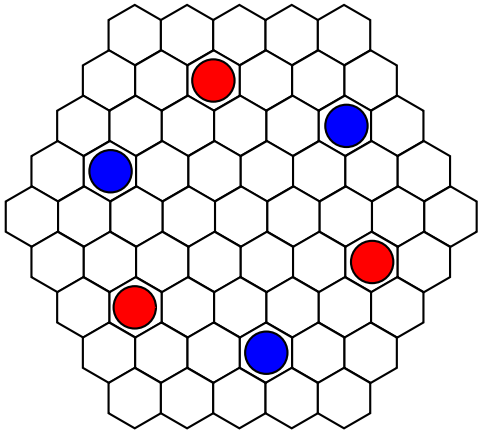
Fine gioco, quando il pezzo neutrale non si può più muovere la partita ha termine. Ogni pezzo del proprio colore adiacente oppure sulla casella del pezzo neutro vale un punto.

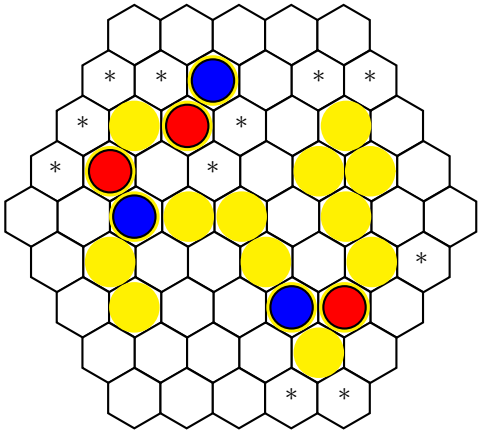
Mattock (*Drew Edwards* - 2020)

Giocatori, due.

Materiali, a seconda della durata della partita si può usare un tavoliere con sette esagoni di lato oppure uno più piccolo di cinque esagoni di lato. Sei minatori rossi e altrettanti blu. Un numero sufficienti di tessere gialle, che rappresentano i tratti di tunnel, per terminare la partita.

Inizio partita, i minatori vengono piazzati come in figura.





Scopo del gioco, il giocatore che nella prima azione non riesce a piazzare una tessera perde la partita.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Al proprio turno il giocatore deve fare tre azioni nel seguente ordine:

- *Estrazione*, piazzare una tessera gialla su una casella libera adiacente ad un proprio minatore, oppure connessa ad un'altra tessera gialla che è connessa ad un proprio minatore.

  Per prevenire dei crolli nelle miniere, la tessera non deve toccare:

  - Più di altre tre tessere;
  - Una tessera che tocca già altre 3 tessere.

  Se non si riesce a depositare una tessera miniera allora si perde la partita.

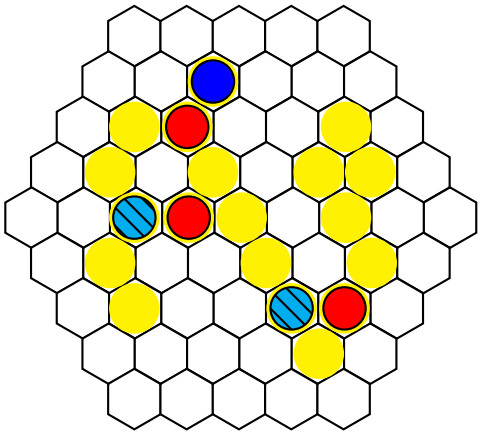
Nel diagramma seguente gli asterischi indicano dove può essere depositata una tessera miniera per il giocatore rosso.

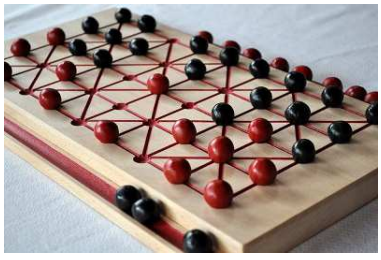
- *Muovere*, si può scegliere di muovere un qualsiasi proprio minatore su una tessera connessa. I minatori avversari bloccano il percorso.
- *Rimuovere*, tutti i minatori avversari che sono entrambi:

  1. Non connessi ad un minatore avversario;
  2. Connessi a due o più minatori dello stesso colore

  L'avversario prenderà i minatori rimossi e piazzerà sul tavoliere uno per turno.

  Per esempio partendo dal diagramma di sopra il rosso muove dalla sesta fila alla quarta fila in tal modo i due pezzi blu segnati in azzurrino a striscie nere vengono catturati.





Fanorona

il gioco nazionale del Madagascar

leggi il numero 66.

Tak

a cura di Luca Cerrato

In questi ultimi mesi la serie televisiva *La regina degli scacchi* ha fatto riscoprire a molte persone il gioco degli Scacchi, senz'alcun dubbio l'influenza del mezzo cinematografico ha un ruolo molto importante nella diffusione del gioco e se mettiamo anche in conto una bella sceneggiatura allora il successo della scoperta o riscoperta del gioco è quasi scontato.

Il mondo dell'intrattenimento molte volte si è ispirato ad un gioco per creare una storia fantastica che ha ammaliato milioni di spettatori. Ovviamente tra i soggetti più sfruttati, oltre agli scacchi, ci sono i giochi da casinò come il Poker, il Black Jack e altri ancora, ma non dobbiamo dimenticare *A Beatiful mind* dove viene giocato il gioco del *Go*.

L'operazione inversa, cioè i film e libri che sono stati uno stimolo per la creazione di un gioco è molto più rara. Il leggendario telefilm Stark Trek ha ispirato gli scacchi tridimensionali e gli scacchi Klingon.

Un' altra serie, *Battlestar Galactica*, ha creato tutto un suo filone ludico di giochi cooperativi. Anche i super eroi della *Marvel* sono stati fonte d'ispirazione per diversi giochi. In questa casistica non prendo in considerazione quei giochi, già famosi, che hanno cambiato la loro ambientazione in base ad un determinato film o telefilm.

Il punto in comune che hanno i titoli di sopra è che sono tutti quanti molto conosciuti dal pubblico quindi la loro notorietà è stata una forte pubblicità per i titoli.

Invece il gioco che vi presento in questo articolo, **Tak**, è stato ispirato al libro *La paura del saggio* di Patrick Rothfuss autore famoso ad una piccola cerchia di lettori del genere fantasy.

Tak è un interessate gioco di connessione dove i pezzi dei due contendenti vanno a formare delle torri con lo scopo finale unire due lati opposti del tavoliere.

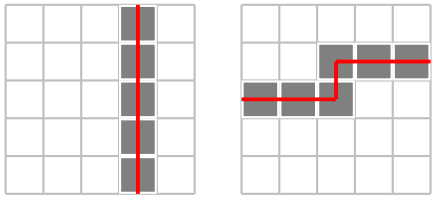
Tak (*James Ernest, Patrick Rothfuss - 2017*)

Giocatori, due (bianchi e neri).

Materiali, la dimensione del tavoliere può variare da un 3x3 ad un massimo 8x8, escluso il 7x7. A seconda della dimensione varia il numero di pezzi quadrati e *chiavi di volta*, vedere la tabella qui sotto. Un pezzo quadrato può essere posizionato *piatto* oppure *alzato*.

Dimensione tavola	**3x3**	**4x4**	**5x5**	**6x6**	**8x8**
Pezzi	10	15	21	30	50
Chiave di volta	0	0	1	1	2

Scopo del gioco, unire con i propri pezzi due lati opposti del tavoliere, nei diagrammi di sotto due esempi di vittoria.



I pezzi alzati non possono fare parte della connessione, mentre una *chiave di volta* può essere parte del percorso. Non valgono i collegamenti in diagonale.

Se entrambi i giocatori non hanno più pezzi oppure il 'tavoliere è pieno' allora la partita ha termine.

Se nessuno dei due giocatori ha un percorso che unisce due lati allora il giocatore con più *pietre piatte* vince. Contano solo i pezzi piatti in cima alle torri.

Se c'è ancora un pareggio allora la partita è patta.

Doppio percorso, se un giocatore crea un percorso vincente per entrambi i giocatori nella stessa mossa allora il giocatore di turno è il vincitore.

Inizio gioco, al primo turno della partita i giocatori piazzano uno dei pezzi avversari su una qualsiasi casella vuota e il pezzo deve essere piazzato piatto.

Termine gioco, oltre alle condizioni di vittoria il gioco termina quando si piazza l'ultimo pezzo oppure non ci sono più caselle vuote.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa piazzando un proprio pezzo su una casella vuota oppure muovono una propria pila di pezzi (con in cima un pezzo del colore del giocatore di turno).

Piazzare un pezzo, si può piazzare un *pezzo piatto*, *pezzo alzato* oppure una *chiave di volta* su qualsiasi casella vuota del tavoliere.

Movimento pezzo, si può muovere un proprio pezzo oppure una pila che si controlla. Il singolo pezzo e la chiave di volta si muovono in ortogonale di una casella e possono salire su una pila.

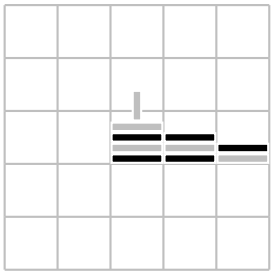
Le pile non hanno limiti al numero di pezzi che possono essere impilati. Le chiavi di volta e i pezzi alzati bloccano il movimento delle pile.

Su una chiave di volta oppure pezzo alzato non si può aggiungere nessun altro pezzo.

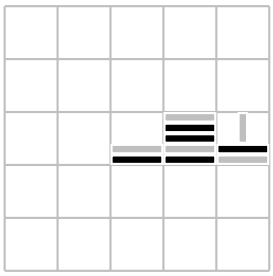
Movimento pila, il numero di pezzi che si possono muovere da una pila dipende dalla dimensione del tavoliere, nel caso di un tavoliere 5x5 si possono prendere al massimo 5 pezzi partendo dall'alto.

Il giocatore prende un certo numero di pezzi e muovendosi in linea retta deposita *almeno* un pezzo (partendo dal basso) su ogni casella attraversata. I pezzi andranno a coprire ogni pezzo/pila pre-esistente.

Nel diagramma di sotto il movimento di una pila.



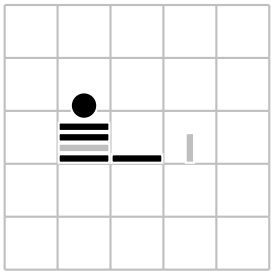
Il giocatore seleziona la torre centrale con il pezzo bianco alzato prendendo il pezzo alzato e i due pezzi sotto ad esso, muovendo verso destra rilascia sulla prima pila che incontra i due pezzi piatti e sull'ultima torre il pezzo alzato.

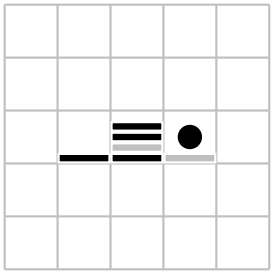


Appiattire un pezzo alzato, quando la chiave di volta viene mossa su una casella dove è presente un pezzo alzato questo viene appiattito.

La chiave di volta può far parte di una pila per muoversi di più caselle, ma l'abbattimento deve essere fatto solo da una chiave di volta.

Nell'esempio successivo la chiave di volta è rappresentata da un cerchio.





BGA astratta

a cura di Luca Cerrato

Board Game Arena è uno dei più interessanti siti dove giocare giochi da tavolo. Tra le decine di titoli ci sono anche molti giochi astratti, ricordiamone alcuni: Lines of action, Hive, Insert, Santorini, Othello, Battaglia di LITS, Mijnlieff, Bao la Kiswahili, Isaac, ...

Qui di seguito vi presento quattro giochi poco conosciuti, ma che trovo interessanti; *Bug, Linkage, Silo e Icebreker*.

Bug simula, per quanto si può in un gioco astratto, la lotta tra insetti di due specie. I propri insetti crescono turno dopo turno fin quando lo spazio si restringe, se due insetti della stessa forma vengono in contatto allora avviene una cattura e si libera un pò di spazio.

Bug (*Nick Bentley, 2017*)

Giocatori, due (bianchi e neri).

Materiali, un tavoliere esagonale con caselle esagonali di cinque caselle di lato per le prime partite dopo di che si possono aumentare le dimensioni, un numero di pezzi bianchi e neri in numero sufficiente per completare la partita.

Scopo del gioco, non riuscire a posizionare un proprio pezzo.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto ad inizio partita.

L'insetto, un insetto è composto da uno o più pezzi dello stesso colore uniti per un lato.

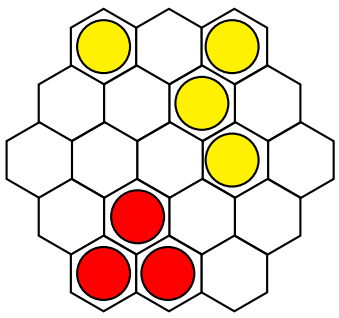
Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Durante il proprio turno si possono fare le seguenti azioni:

- *Crescere*;
- *Mangiare*;
- *Ulteriore crescita*.

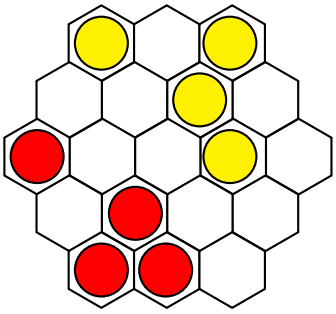
Crescere, piazzare un pezzo su una qualsiasi casella vuota che inizi un nuovo insetto oppure far crescere un insetto già presente.

Non si possono unire gli insetti e non si può far crescere un insetto in modo che sia più grande del più grande insetto sulla tavola (non importa il colore).

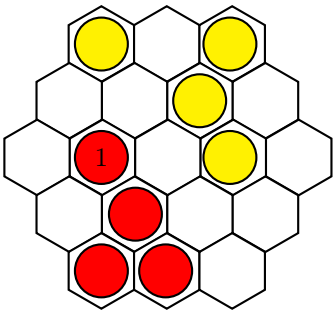
Il diagramma di sotto è la situazione di partenza.



Il rosso posiziona un nuovo insetto.

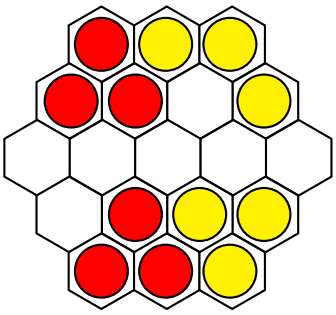


Nel diagramma di sotto la posizione del pezzo rosso 1 non è corretta perché l'insetto rosso diventerebbe più grande insetto sul tavoliere.

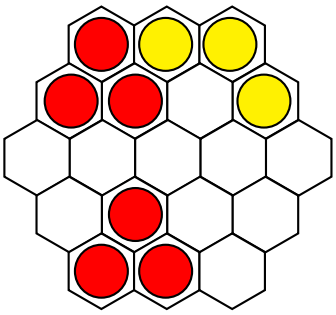


Mangiare, tutti gli insetti, del giocatore di turno, che sono adiacenti a quelli avversari che hanno la stessa forma (indipendentemente dall'orientamento) devono essere catturati. Se due vostri insetti hanno la possibilità di mangiare un insetto avversario si può scegliere quello che cattura.

Nel diagramma di sotto il rosso ha posizionato in basso e si prepara alla cattura.

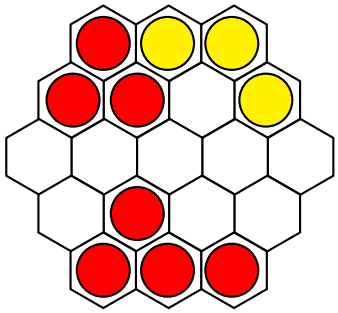


Il rosso ha catturato.

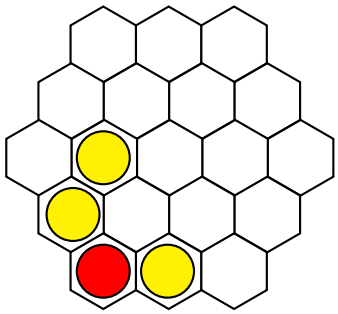


Ulteriore crescita, incrementare la dimensione, di un pezzo, dell'insetto che ha mangiato di un pezzo. Il pezzo deve essere posizionato in una casella vuota, adiacente all'insetto interessato.

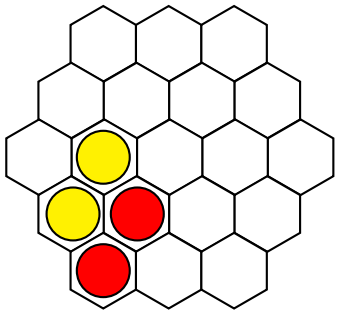
Continuando con l'esempio di sopra viene aggiunto un pezzo



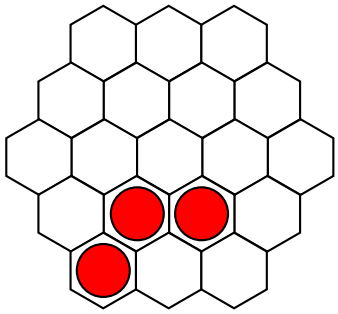
Si possono fare catture multiple come in figura, il rosso ha posizionato il suo insetto.



Il rosso cattura e incrementa.



Il rosso cattura ancora e incrementa.



Linkage è un gioco di piazzamento con un'obbiettivo asimmetrico ed opposto. Uno deve cercare di formare meno gruppi colorati, l'altro di crearne il maggior numero.

Linkage (*Ethan Larson - 2009*)

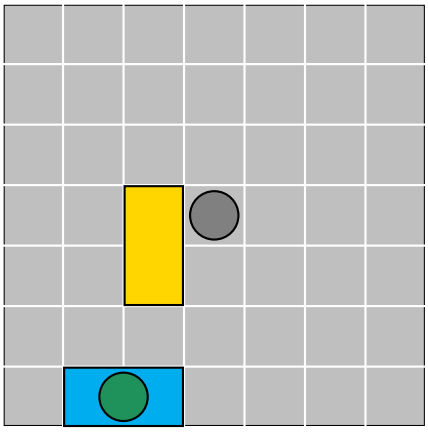
Giocatori, due.

Materiali, un tavoliere quadrato 7x7, 24 pezzi rettangolari (lunghi due caselle), sei per ogni colore (bianco, blu, rosso, giallo), un disco grigio e uno verde.

Scopo del gioco, i due giocatori hanno scopi differenti: uno è chiamato *maggiore* l'altro è il *minore*. Il maggiore vince se a fine partita ci sono dodici o più gruppi colorati, mentre il minore vince se ci sono meno di dodici gruppi colorati.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, eccetto la casella centrale dove viene posizionato il disco grigio, al giocatore maggiore spetta la prima mossa.

Il gioco, i giocatori si alternano a giocare, nel proprio turno dovranno piazzare un pezzo rettangolare colorato.



Piazzare pezzo colorato, il giocatore sceglie il pezzo da piazzare tra quelli non ancora piazzati. Sul pezzo appena piazzato viene posto il disco verde.

Il piazzamento deve rispettare le seguenti regole:

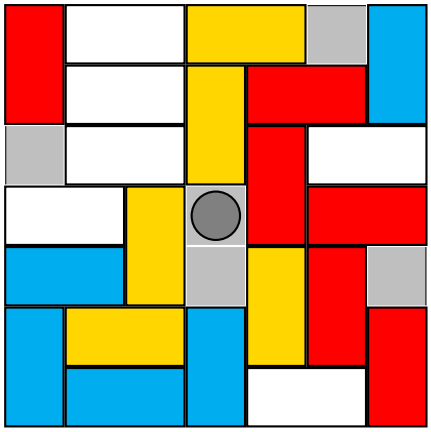
- il pezzo non deve sovrapporsi ad altri già presenti sul tavoliere oppure coprire il disco grigio;
- il pezzo deve essere piazzato in modo tale che non tocchi i bordi del pezzo piazzato nella mossa precedente (marchiato con il disco verde).

Se un giocatore non può piazzare un pezzo allora rimuove solamente il dischetto verde.

Fine gioco, quando nessuno dei due giocatori può piazzare un pezzo la partita ha termine.

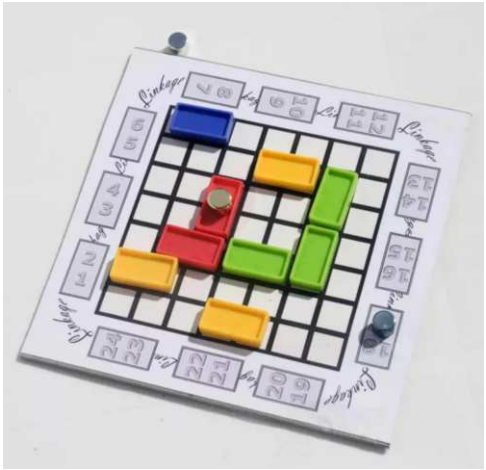
Gruppi colorati, una volta terminata la partita si contano il numero di gruppi colorati. Un gruppo è formato da pezzi dello stesso colore che sono connessi in verticale oppure in orizzontale.

Nel diagramma di sotto ci sono 2 gruppi rossi, 3 gruppi bianchi, 3 gruppi gialli, 2 gruppi azzurri, per un totale di 10 gruppi.



Variante

Per mitigare il vantaggio della prima mossa un giocatore inizia piazzando il disco nero su una qualsiasi casella vuota del tavoliere dopo di che l'altro giocatore sceglie se giocare con il maggiore di 12 oppure con il minore di 12 poi la partita prosegue come descritto sopra.



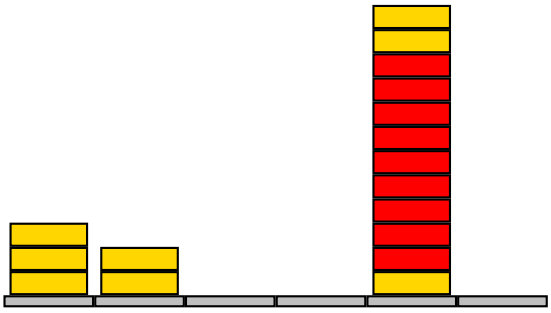
Devo dire la verità *Silo* è un gioco che mi ha subito interessato: i giocatori devono riunire in una singola torre tutti i loro pezzi muovendosi in un unica direzione e sfruttando lo spostamento avversario per tornare indietro.

Silo *(Mark Steer - Settembre 2021)*

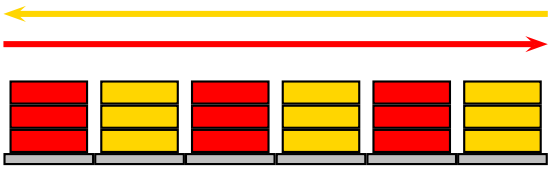
Giocatori, due (rossi, gialli).

Materiale, tavoliere una linea lunga sei caselle e nove pezzi a testa.

Scopo del gioco, impilare i propri pezzi in modo d'averli tutti uno sopra l'altro. Nel diagramma di sotto il rosso ha vinto.

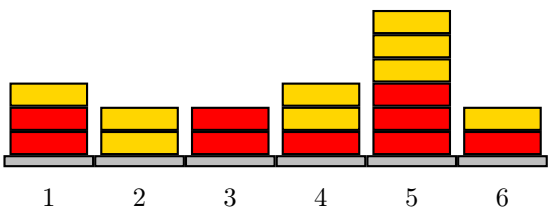


Inizio gioco, i pezzi sono posizionati sul tavoliere a colori alternati in pile da tre pezzi l'una, vedi figura.

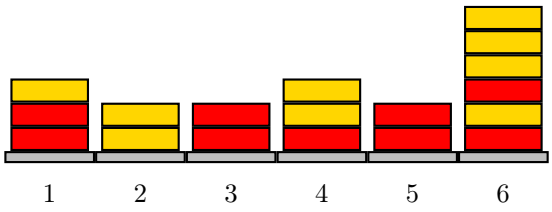


Gioco, i giocatori a turno muovono un proprio pezzo, di una casella verso destra, nei diagrammi i gialli si muovono verso sinistra e i rossi verso destra. I pezzi mossi vanno ad occupare una casella vuota oppure in cima ad una pila. Si possono muovere:

- un singolo pezzo;
- un pezzo in cima ad una pila;
- il primo proprio pezzo che si incontra partendo dall'alto in una torre avversaria (torre che ha in cima un pezzo dell'avversario). Si muovono tutti i pezzi sopra al proprio pezzo.



Nel diagramma di sopra è il turno del giocatore rosso che muove da 5 a 6, nel diagramma di sotto la posizione dopo la mossa.



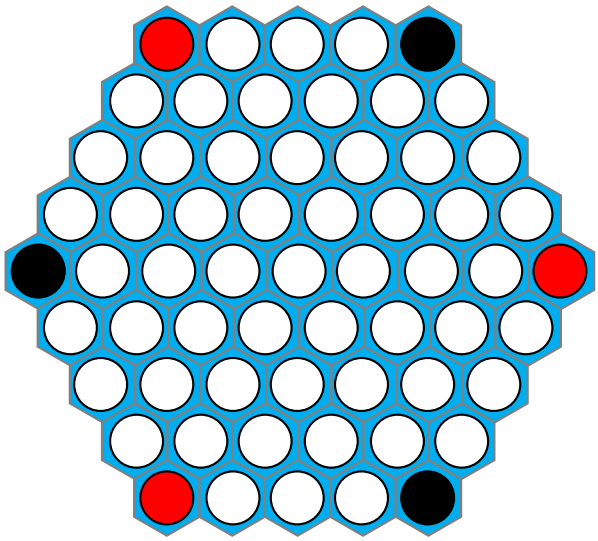
Icebreaker *(Mark Steer - 2021)*

Giocatori, due (nero, rosso).

Materiale, un tavoliere esagonale di cinque caselle di lato (vanno bene anche tavolieri di dimensioni superiori), tre pezzi rossi e tre neri, un numero sufficiente di pezzi bianchi a riempire il tavoliere.

Scopo del gioco, catturare la maggioranza di pezzi bianchi.

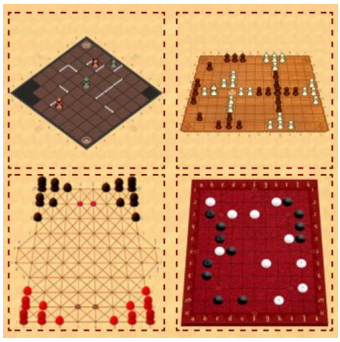
Inizio gioco, inizialmente tutti i pezzi sono posizionati sul tavoliere come in figura. La prima mossa spetta al rosso.



Il gioco, i giocatori si alternano a muovere un suo pezzo.

Movimento pezzo, il pezzo si muove di una casella in una delle sei direzioni possibili per catturare un pezzo bianco. Se il pezzo non ha pezzi bianchi adiacenti allora deve muoversi verso il pezzo bianco più vicino.

Fine partita, quando un giocatore ha catturato la maggioranza dei pezzi bianchi.



FOH

a cura di Luca Cerrato

FOH (http://foh.epizy.com) è un piccolo sito dove si possono giocare giochi astratti originali e varianti, ma chi meglio del suo creatore, *GiocatGeneric*, può descriverci il sito?

Prima di tutto FOH sta per *Fair Opponent's Home*.

Il sito FOH è nato come risposta ad una serie di necessità sorte una in conseguenza dell'altra.

Dopo aver giocato centinaia di partite ad alcuni astratti che inizialmente mi erano sembrati perfetti, ho iniziato a pensare che qualche difettuccio in realtà lo avevano. E quindi perché non introdurre modifiche delle regole per migliorare il gioco?

Il passo successivo è stato quello di costruirsi materialmente i tavolieri e le pedine per poter provare le nuove varianti. Ma questo ha comportato nuove limitazioni: doversi portare dietro il peso e l'ingombro del materiale nelle occasioni in cui sapevo di incontrare qualcuno disposto a giocare, e comunque l'impossibilità di provare le nuove regole da parte di chi avesse voluto farlo in autonomia, semplicemente perché privo di tavoliere e pezzi (e soprattutto del tempo e della voglia di costruirseli da sè).

Per superare questi limiti l'idea migliore mi è subito parsa quella di mettere le varianti a disposizione di tutti su smartphone, visto che esistono numerosi siti per giocare astratti online. Ma in molti di essi solo l'amministratore può implementare nuovi giochi; in altri più aperti verso il "fai da te" come *Board Game Arena* rimane comunque il problema che oltre al tempo necessario per sviluppare il proprio gioco, uno deve prima apprendere come funziona l'ambiente di sviluppo, il linguaggio, la struttura del "framework" a livello tecnico eccetera, senza contare il rischio che dopo aver faticato per arrivare ad avere il gioco online, il sito ospitante può chiudere o semplicemente decidere di rimuoverlo, in ogni momento.

Alla fine, soppesati i pro e i contro, ho deciso per la creazione di un sito personale basato su tecnologia Microsoft: licenza non proprio economica rispetto a Linux, ma almeno avevo già le competenze richieste. La parte di interfaccia utente sul browser è realizzata in Javascript, e lì invece ho dovuto studiare, partendo da zero. Ma il risultato è stato soddisfacente, FOH è leggero, con pochi fronzoli a livello grafico ma con tutte le funzionalità base che un sito del genere deve avere, e soprattutto utilizzabile non solo da PC ma anche da smartphone (l'unica vera restrizione è dovuta all'utilizzo di connessioni tramite Web Sockets che spesso vengono bloccate in reti pubbliche aperte, tuttavia si può sempre ripiegare sulla connessione tramite il proprio operatore).

Aggiungo qualche parola sui giochi disponibili sul sito: quasi tutti sono varianti di astratti che hanno avuto un buon successo commerciale, rielaborate da me. Tre giochi non presentano modifiche rispetto agli originali; li ho implementati su FOH perché non esistono altri siti dove è possibile giocarli online, almeno per quanto io sappia.

In linea generale, mi sembra una pessima idea mettere online sul proprio sito giochi che sono già giocabili altrove, perché uno dei maggiori problemi del settore è quello della scarsità dei giocatori in confronto al numero dei giochi esistenti e quindi si dovrebbe evitare di dirottare i pochi giocatori disposti a giocare con regolarità un certo astratto inducendoli a "spalmarsi" su molteplici siti che offrono l'identico gioco, altrimenti si rende ancora più difficile trovare un avversario.

Nella pagina iniziale del sito si hanno quattro scelte:

1. **Play**, per andare alla pagina dei giochi, dove è possibile leggere i regolamenti di ogni gioco;
2. **Ranking & Board**, qui si entra nel dettaglio dei vari giochi, la classifica, statistiche (percentuali di vittorie/pareggi/sconfitte);
3. **Analisi dei giochi**, in cui si può configurare la situazione iniziale della partita e si possono lanciare partite sia in tempo reale e che per corrispondenza;
4. **Archivi**, dove si possono trovare le partite giocate;

5. **Sezione dedicata ai tornei**, in tempo reale e per corrispondenza. I tornei possono essere a girone singolo e multiplo (nei quali i giocatori *promossi* in un girone passano al successivo; per ogni girone l'amministratore potrà specificare il gioco ed il formato). I formati supportati sono a singola e doppia eliminazione (a tabellone fisso, tipo tornei di tennis), knock-out (eliminazione dopo N sconfitte, abbinamenti basati su classifica), girone all'italiana (solo andata o andata+ritorno), sistema svizzero, sistema Amalfi, sistema McMahon, sistema Monrad.

A seguire la lista dei giochi:

- **Tablut Twin**, variante del gioco tradizionale Tablut;
- **Quoridor Bridge**, variante del gioco Quoridor di Mirko Marchesi;
- **Esantorini**, variante del gioco Santorini di Gordon Hamilton;
- **Geistergarten**, variante cooperativa di un gioco tedesco degli anni '70 (autore e nome originale sconosciuti);
- **Paint** di *GiocatGeneric*;
- **Daikuni**, variante del gioco KuniUmi di *Ignazio Panades*;
- **Tumbleking,** variante del gioco Tumbleweed di Michal Zapala;
- **Batoo**, fedele riproposizione dell'omonimo gioco online coreano (autore sconosciuto, si trattava di un prodotto commerciale di una software-house basato sul gioco tradizionale Go);
- **ShinShan**, fedele riproposizione del gioco Shing Shang (anche noto come Dragon Gate) di *Henri Sala*;
- **RaiNet**, fedele riproposizione del gioco omonimo presente all'interno del videogame "Steins Gate" (autore sconosciuto; una casa editrice ha poi messo in vendita un gioco tavola in versione "fisica" ma solo in lingua giapponese);
- **Pit**, di *GiocatGeneric*.

Paint (GiocatGeneric)

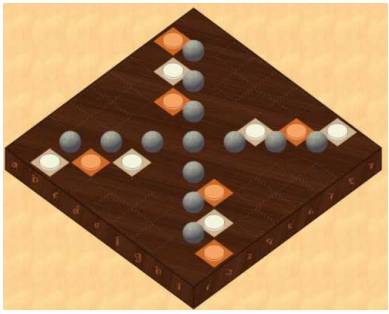
Giocatori, due (bianchi e neri).

Materiali, un tavoliere quadrato 9x9, sei dischi bianchi e sei neri, tredici sfere neutre, un numero sufficienti di tessere chiare e scure.

Scopo del gioco, il giocatore che al termine del proprio turno ha più tessere dell'avversario prende la conduzione della partita. Il giocatore che riuscirà a mantenere la conduzione per 50 turni consecutivi vincerà la partita.

La partita finisce in parità se nessuno dei due giocatori prende la conduzione per 20 turni consecutivi.

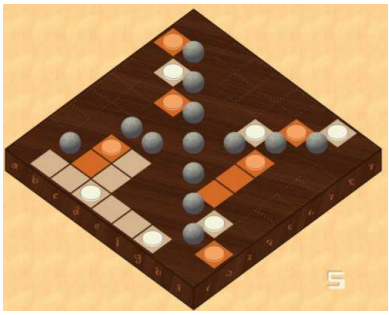
Inizio gioco, la situazione iniziale è la seguente:



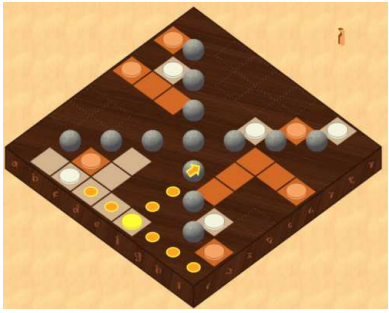
Il bianco fa la prima mossa poi i giocatori si alternano alla mossa.

Il gioco, il giocatore di turno deve muovere uno dei suoi dischi, se non ci sono mosse legali la partita è persa, non è permesso passare.

Rango di un'area, il rango di un'area colorata è il numero di pedine presenti nelle proprie caselle. Al termine di ogni turno di gioco, ciascuna pedina assume il rango dell'area in cui si trova. Nell'esempio di sotto, nell'area chiara a sinistra le due pedine bianchi hanno rango 2.



Muovere un disco, il disco può essere mosso in linea retta ortogonalmente di quante caselle si vuole. Il disco può attraversare caselle vuote oppure aree del suo colore e aree avversarie di rango inferiore al suo. Nel diagramma di sotto le possibili mosse della pedina bianca selezionata.



La pedina può, al termine del suo spostamento, andare ad occupare una casella in cui si trova una sfera, a condizione che subito dietro alla sfera, adiacente nella stessa direzione, ci sia una casella libera in cui la pedina può spingerla. Nel diagramma di sopra la pedina bianca può spingere la sfera.

Le case attraversate / raggiunte dalla pedina vengono colorate con il suo colore, mentre assumono colore neutro quando vengono occupate da una sfera. Se una mossa divide una o più aree colorate in parti distinte, le aree colorate che si ritrovano a non contenere più alcuna pedina diventano neutre.

Daikuni (Ignazio Panades)

Giocatori, due (bianchi e neri).

Materiali, un tavoliere 8x8, 32 tessere colorate nei due colori. Ogni giocatore controlla tre pezzi del proprio colore; un re, una regina, un fante.

Scopo del gioco, il giocatore perde se non può fare mosse legali all'inizio del proprio turno oppure se al termine del proprio turno il re è in scacco. Il re è in scacco quando è ortogonalmente adiacente a una tessera avversaria (persino se non c'è un pezzo su di essa) oppure quando ha una vista diretta sul fante avversario.

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

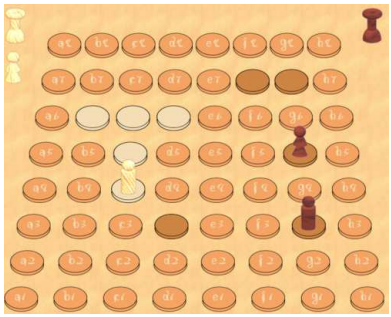
Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Nel proprio turno si deve muovere un proprio pezzo.

Entrata in gioco dei pezzi, il giocatore pone sul tavolo la pedina che vuole far entrare in gioco, fuori dalla scacchiera ma accanto ad una casa perimetrale, poi le fa eseguire una mossa, ovviamente saltando la fase di trasferimento facoltativo (non applicabile in questa circostanza). La direzione della traslazione obbligatoria è determinata univocamente dalla posizione della pedina entrante ed è quella perpendicolare al bordo della scacchiera nel punto di ingresso.

Spostamento dei pezzi, scelta la pedina da muovere, lo spostamento avviene in due fasi:

- *Prima fase*, facoltativa, consiste nel muovere un pezzo su di un'altra tessera appartenente alla catena sottostante. Durante il movimento il giocatore può spostare il suo pezzo di una tessera ortogonalmente, purché sia occupata da una tessera dello stesso colore. Questa azione può essere ripetuta un numero indefinito di volte fino a raggiungere la posizione voluta sulla catena.

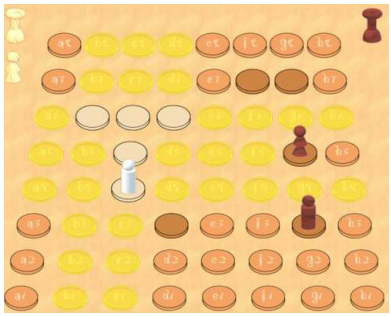
  Nel diagramma di sotto il fante bianco può muoversi su una delle quattro tessere bianche.



- *La seconda fase*, obbligatoria, consiste in un movimento ortogonale lungo una riga o colonna.

  Sia che il pezzo sia stato trasferito nella prima fase oppure no, deve essere mosso partendo dalla posizione in cui si trova, il giocatore deve traslarla in verticale o in orizzontale, di quante case desidera fino a farla arrivare in una casella libera del tavoliere. Fatto ciò, per concludere il turno il giocatore deve piazzare una tessera del suo colore sotto la pedina mossa, nella casa di arrivo.

  Nel diagramma di sotto sono evidenziate tutte le caselle che può raggiungere il fante.



Lo spostamento dei pezzi è soggetto ad alcuni vincoli:

- Mentre si sta compiendo il movimento obbligatorio, il pezzo può transitare su caselle libere e scavalcare pezzi del proprio colore ma non può oltrepassare pezzi e tessere avversarie.

- Se un giocatore intende muovere il proprio fante, quando all'inizio del turno esso ha visuale diretta sulla donna dell'avversario lungo una riga od una colonna, può farlo purché dalla sua casa finale di arrivo il fante continui ad avere visuale diretta su quella donna lungo una riga od una colonna (visuale diretta fra due pedine significa che sulla linea che virtualmente le collega devono esserci solo case libere o, al più, dei segnaposto ma non altre pedine).

- Alla fine del turno di gioco tra le due donne non può mai esserci visuale diretta.

Pit (*GiocatGeneric, 2021*)

Giocatori, da due a quattro giocatori.

Materiale, un tavoliere come in figura, per ogni colore ci sono sei torri e un pedone, un numero sufficienti di barriere per terminare la partita.

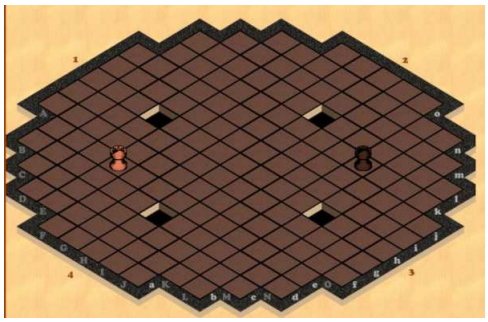
Scopo del gioco, all'inizio del gioco i due pedoni avversari sono connessi, ovvero esiste almeno un percorso che conduce dall'uno all'altro senza attraversare né barriere né buche; la partita si conclude quando la connessione dei due pedoni non sussiste più e questo avviene in due circostanze:

- Un giocatore non ha più il proprio pedone sul tavoliere perché è stato rimpiazzato o è entrato in una buca;
- Un giocatore ha effettuato una mossa che disconnette i pedoni, perché la barriera piazzata ostruisce tutti i percorsi che li collegavano.

Il giocatore rimasto senza pedone oppure responsabile della disconnessione perde la partita.

Con 3 o 4 giocatori chi rimane senza pedone o causa la disconnessione di uno o più pedoni dagli altri è escluso dal gioco e le sue pedine vengono tolte dal tavoliere. Nel caso di disconnessione anche la barriera che l'ha causata viene rimossa.

Inizio del gioco, il giocatore Bianco muove per primo; successivamente i turni di Bianco e Nero si alternano ed un giocatore non può mai saltare il suo. Con la sua prima mossa ciascun giocatore deve obbligatoriamente collocare il proprio pedone in una casella vuota del tavoliere non adiacente alla torre avversaria. Inizialmente una torre per giocatore è posizionata sul tavoliere come in figura.



Il gioco, il giocatore di turno deve effettuare la sua mossa scegliendo una tra le seguenti possibilità:

- spostare una sua pedina (torre o pedone) già sul tavoliere;
- prendere una torre dalla sua riserva e porla sul tavoliere;
- rimpiazzare una pedina dell'avversario.

Spostamento della pedina, una pedina può essere spostata in linea retta lungo una delle quattro direzioni ortogonali, a condizione che la casella di arrivo e tutte le eventuali celle attraversate siano vuote; traslando, la pedina non può oltrepassare barriere nè buche.

La *torre* può essere spostata di quante caselle si desidera mentre il *pedone* solo di una casella.

Dopo aver spostato la pedina il giocatore deve obbligatoriamente piazzare una *barriera* attorno ad essa. La barriera va sistemata in modo da separare la casella di arrivo da una qualsiasi delle caselle ortogonalmente adiacenti; non è permesso piazzare la barriera a lato di una buca nè collocarla in una posizione già occupata da un'altra barriera.

La pedina può terminare il suo spostamento in una buca: in questo caso viene tolta dal tavoliere e la sua definitiva eliminazione dal gioco conclude subito il turno.

Giocare una torre dalla riserva, il giocatore di turno la cui riserva contenga almeno una torre può prenderla e porla sul tavoliere in una qualunque cella vuota, a condizione che in quella posizione sia "visibile" da almeno una torre dello stesso colore già in gioco. Per definizione due torri si "vedono" quando appartengono ad una stessa fila orizzontale o verticale di caselle e tra loro sulla fila non ci sono nè buche nè barriere interposte.

Dopo aver sistemato sul tavoliere la torre, attorno ad essa il giocatore deve piazzare una barriera con le modalità precedentemente descritte.

Rimpiazzo di una pedina avversaria, se non c'è una barriera interposta, il giocatore può spostare la sua pedina in una casella ortogonalmente adiacente occupata da una pedina di colore opposto, che viene tolta dal tavoliere e inserita nella riserva dell'avversario. Effettuato il rimpiazzo il giocatore deve collocare una barriera a fianco della cella in cui esso è avvenuto.

Eliminazione delle torri isolate, immediatamente dopo il piazzamento di una barriera, se alcune torri non sono più in grado di raggiungere una buca vanno rimosse dal tavoliere per essere eliminate definitivamente dal gioco, di qualunque colore siano: le torri da eliminare sono quelle isolate da tutte le buche perché circondate da un recinto di barriere senza soluzione di continuità (in altri termini, una torre rimane in gioco fintanto che esista una successione di celle ortogonalmente adiacenti e senza barriere interposte che la connette ad una qualunque buca, non importa quanto lungo o tortuoso sia il percorso).

Mosse con priorità, il giocatore di turno è obbligato ad eseguire una determinata mossa se essa ha la precedenza sulle altre mosse possibili. Le mosse di *rimpiazzo* hanno la massima priorità: quando il giocatore può effettuare un rimpiazzo, è obbligato a farlo. Se le mosse di rimpiazzo a disposizione fossero più di una, il giocatore ha facoltà di scegliere quale effettuare. Subito dopo in ordine di priorità vengono gli spostamenti con arrivo in una buca: quando non ci sono rimpiazzi possibili ed il giocatore ha una sua pedina ortogonalmente adiacente ad una buca, è obbligato a far entrare quella pedina nella buca. Se più pedine si trovassero in questa condizione, il giocatore è libero di scegliere quale far entrare in buca.

AiAi

a cura di Luca Cerrato

In questo numero ho presentato due siti di gioco, BGA e FOH, ma c'è un'altra possibilità di provare nuovi e sconosciuti giochi astratti grazie a delle applicazioni sviluppate dagli appassionati.

In questi ultimi anni un programma che seguo con molto interesse è senz'alcun dubbio *AiAi* creato da *Stephen Tavener* dove potete fare una bella immersione in moltissimi giochi astratti alcuni dei quali poco conosciuti. Il programma è scaricabile gratuitamente dal sito: *http://mrraow.com*

Adesso un pò di storia di questa applicazione. L'idea nasce nel 2012 quando l'autore studiava intelligenza artificiale all'*Imperial College* insieme a Cameron Browne (vedi numero 70 de il *Fogliaccio degli astratti*) dove fu ideato e sviluppato il linguaggio *Modular Game Language* per descrivere un qualsiasi gioco.

AiAi è un programma in grado di gestire differenti regolamenti, non è un software specializzato su un singolo gioco, ma un sistema generico di gioco. Inoltre chi ha un pò di esperienza informatica, voglia e tempo di imparare può sviluppare il codice per un proprio gioco.

Il programma è dotato di un'intelligenza artificiale ed è in continuo sviluppo anche se non tutti i giochi hanno un'intelligenza artificiale ben sviluppata, ma questo non toglie nulla all'andare alla scoperta di nuovi giochi perché, anche se l'avversario non è impegnativo, si ha comunque un'idea della tipologia di gioco.

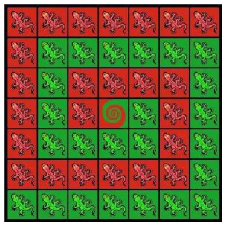
L'algoritmo utilizzato per l'intelligenza artificiale è basato su AlphaBeta e UCT (*Upper Confidence Trees*).

Come scritto in precedenza l'intelligenza artificiale fa parte della branchia del *General Game Playing* (GGP) cioè non specializzata in un singolo gioco.

Stephen Tavener non è solo il programmatore di AiAi, ma anche un esperto creatore di giochi astratti. Alcuni suoi titoli sono; *Crosshairs, Mutton, Web of Flies, CHEaoSS, Sleepers, Four, and Knight Line.*

Comunque, quello che sta più a cuore a questa rivista sono i giochi astratti, quindi tra le decine di giochi presenti (noti e meno) mi sono preso la libertà di selezionarne tre.

Chameleons(*Chris Huntoon, 2021*)

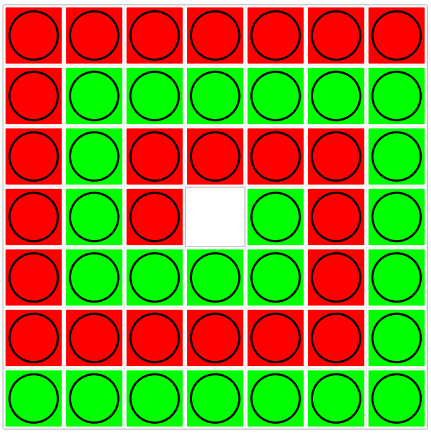


Giocatori, due (verde, rosso).

Materiale, un tavoliere quadrato 7x7 con le caselle colorate come in figura, 48 pezzi bicolori (possono cambiare le dimensioni del tavoliere e il numero di pezzi).

Scopo del gioco, catturare tutti i pezzi avversari.

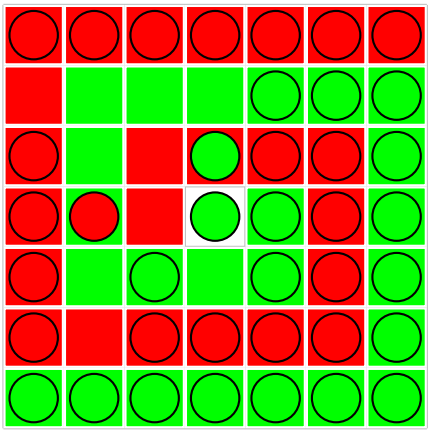
Inizio gioco, i pezzi sono posizionati come in figura, la casella centrale è vuota e neutrale.



Il gioco, la prima mossa spetta al giocatore verde, poi ci si alterna alla mossa. Nel proprio turno si possono fare due azioni:

1. Muoversi ortogonalmente in una casella vuota;
2. Cattura, *mossa obbligatoria*, utilizzando la classica cattura al salto del gioco della dama, diagonale e ortogonalmente.

Cambio colore, se un giocatore termina il suo turno con un suo camaleonte su una casella del colore avversario allora ha tempo fino all'inizio del suo proprio turno successivo per muoverlo su una casella del proprio colore. Se questo non avviene allora il pezzo cambia colore. Nel diagramma di sotto è il turno del giocatore verde che se non muove il suo camaleonte sulla casella rossa questo cambierà colore.



Se il giocatore muove il pezzo che giace su una casella avversaria su un'altra casella avversaria allora cambia il colore quando si sposta su quella casella.

Se il giocatore inizia un turno con un pezzo che giace su una casella avversaria e usa un altro camaleonte per effettuare una serie di salti, il pezzo non mosso cambierà colore dopo il primo salto dell'altro pezzo.

La casella centrale è considerata del colore opposto al camaleonte che la occupa.

Close Doesn't Count(*Andrew Juell, 2020*)

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere quadrato di 6x6 caselle (anche se è possibile utilizzare dimensioni diverse), un numero di pezzi sufficienti a finire la partita numerati da 1 a 6 e un certo numero di pezzi con una x.

Scopo del gioco, fare più punti dell'avversario.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto.

Il gioco, i giocatori si alternano posizionando un pezzo numerato, oppure un pezzo marcato con una *X*.

La regola principale è che un numero può essere posizionato una sola volta in una stessa regione. Per questa variante le regioni sono le righe e le colonne del tavoliere.

Fine della partita, quando il tavoliere è pieno.

I punti, per ogni pezzo numerato che ha un numero di pezzi numerati, non ha importanza il colore (non si contano i pezzi x), su una riga o colonna pari al numero indicato su di esso si guadagna un numero di punti pari alla somma dei numeri presenti sui pezzi, esempio il pezzo blu sulla casella evidenziata in rosso in verticale fa guadagnare 26 punti.

g	7	X	4	5	2	X	6
f	5	1	3	2	4	6	7
e	3	4	X	X	5	2	1
d	X	7	7	X	6	4	2
c	6	2	5	X	3	1	X
b	4	3	7	X	1	5	X
a	1	5	X	6	X	7	4
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**

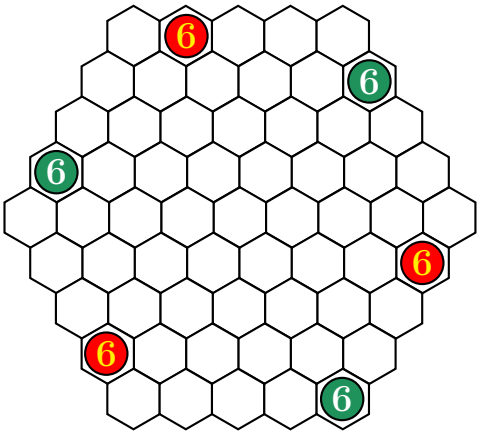
Glaisher(*Ken Shoda, 2015*)

Giocatori, due.

Materiale, una tavola esagonale di cinque esagoni per lato, 75 pezzi bi colore.

Scopo del gioco, unire due lati opposti del tavoliere con una catena continua di propri pezzi.

Inizio gioco, i pezzi vengono disposti in tre pile per colore alte 6 pezzi e posizionate ai bordi come in figura.



Il gioco, i giocatori si alternano al turno eseguendo due azioni nel seguente ordine:

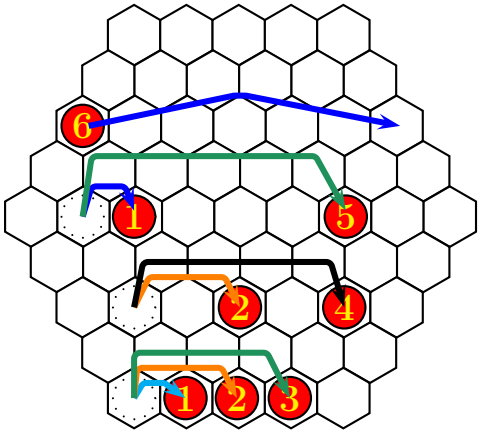
- Separare e muovere una pila;
- Piazzare un nuovo pezzo.

Passare non è permesso, se non si può fare la prima azione allora non si potrà eseguire neanche la seconda.

Separare e muovere una pila, selezionare una propria pila e poi separarla in due o più parti di differente altezza chiamate *sotto pile*, non si possono avere sotto pile della stessa altezza.

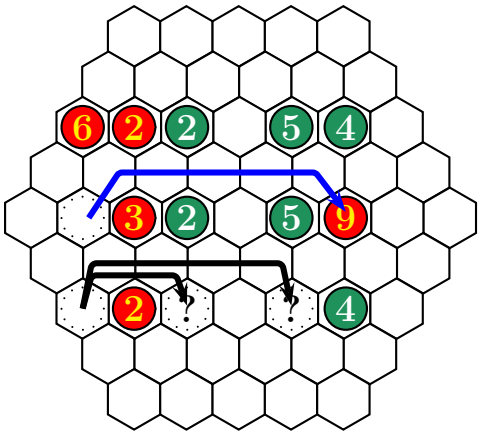
Tutte le sotto pile si devono muovere nella stessa direzione in linea retta. Ogni nuova pila si dovrà muovere di un numero di caselle pari alla sua altezza, si possono saltare pile del proprio colore.

Nel seguente diagramma tutte le pile iniziali hanna altezza 6 pezzi, partendo dalla riga più alta si muove la torre intera di sei caselle. Nella successiva riga si divide la torre in una alta un pezzo ed una alta cinque pezzi, nella terza una torre alta due ed una alta quattro, per finire si creano tre pile.



Se la casella d'arrivo di una pila è occupata da una pila avversaria più alta allora non è possibile effettuare la mossa con quella pila.

Se la pila è di altezza uguale o minore allora si gira la pila avversaria, che avrà un'altezza pari alla pila girata più la pila mossa. Non ci sono limiti all'altezza di una pila. Nel diagramma di sotto la riga più in alto è la situazione di partenza, nella riga successiva il rosso crea una pila alta un pezzo ed una alta cinque pezzi che cattura la pila verde alta quattro pezzi. Nell'ultima riga la mossa non è valida perché va bene muovere la torre alta due, ma la torre rossa alta quattro pezzi non può catturare la torre verde alta cinque pezzi.



Piazzare un nuovo pezzo, si prende un pezzo dalla propria riserva e lo si piazza su una casella vuota del tavoliere.

Versione avanzata, il tavoliere è inizialmente vuoto, i giocatori posizionano a turno le sei pile alte sei pezzi. Una volta piazzate il gioco procede come nella versione originale.

Bibliografia: An interview with Stephen Tavener by David Ploog (Abstract Magazinen°xx)

Never alone

a cura di Pierandrea Formusa

In questo numero vi presento un gioco di Pierandrea, il nome del gioco deriva dall'intento di non lasciare *mai sole* le proprie pedine, ma connetterle per renderle inattaccabili, oltre che produttive in termini di punti.

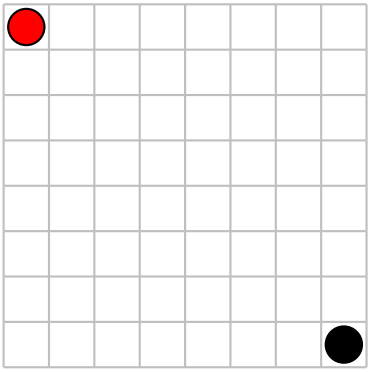
Never alone (*Pierandrea Formusa, 2021*)

Giocatori, due.

Materiale, tavoliere quadrato 8x8, 36 pezzi rossi e 36 neri.

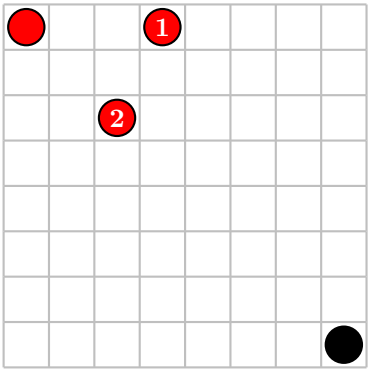
Scopo del gioco, catturare un pezzo avversario, oppure se non è avvenuta nessuna cattura chi fa più punti.

Inizio gioco, sul tavoliere vengono posizionati due pezzi, come nel diagramma di sotto. La prima mossa spetta al rosso



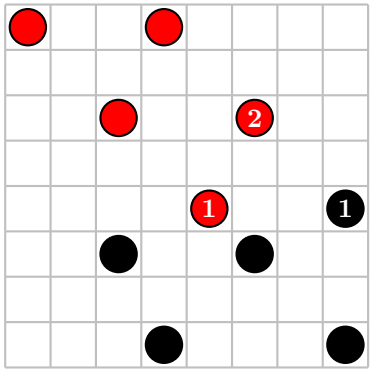
Il gioco, i giocatori si alternano al deposito di un proprio pezzo.

Deposito pezzo, il pezzo del proprio colore viene posizionato su una casella vuota in modo tale che essa disti da un pezzo qualsiasi dello stesso colore esattamente tre caselle in orizzontale o verticale, oppure due caselle in diagonale: la cosiddetta *regola di distanza*.



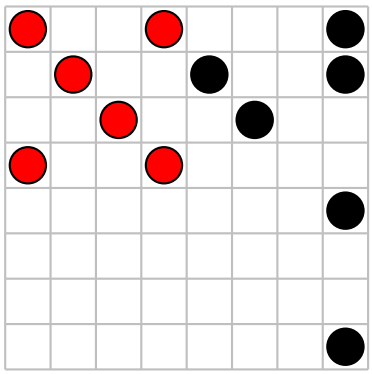
Cattura pezzo, quando un pezzo avversario non è collegato orizzontalmente o verticalmente ad almeno un pezzo del suo stesso colore può essere catturato sempre rispettando la regola della distanza.

I pezzi rossi 1 e 2 possono catturare il pezzo nero numero 1 che è isolato.

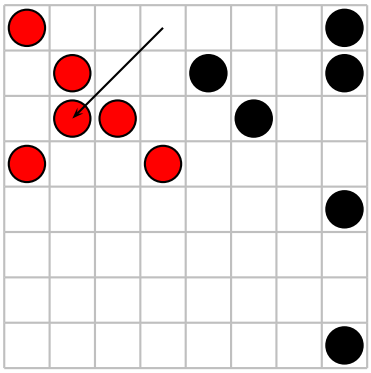


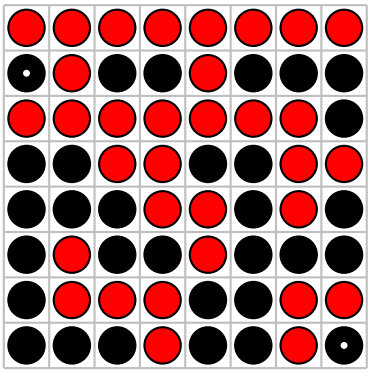
Pezzo in salvo, se un pezzo viene messo orizzontalmente o verticalmente accanto ad uno dello stesso colore, allora tutti i pezzi del gruppo così formatosi vengono dichiarati *salvi* in quanto non possono essere più catturati dall'avversario secondo la regola di cattura.

Il numero di pezzi del gruppo viene immediatamente convertito in punti guadagnati.



il rosso può muovere in diagonale a sinistra verso il basso, ottenendo questa situazione:





Il rosso guadagna così tre punti, oltre a mettere al sicuro da catture i pezzi rossi.

Passare, quando un giocatore non ha più mosse disponibili deve passare.

Fine partita, quando entrambi i giocatori passano la partita è terminata. A questo punto si contano i punti, per esempio:

Nessuna cattura è stata effettuata nel corso della partita, il rosso ha fatto 33 punti, il nero 29; due punti non sono stati assegnati in quanto anche se le due caselle sono occupate da pedine nere (quelle con il puntino bianco), le stesse non sono collegate orizzontalmente o verticalmente ad una qualche altra pedina nera, inoltre non sono catturabili dal rosso secondo la regola di cattura. Quindi il rosso, in questo caso, è dichiarato vincitore!

Il Fogliaccio degli astratti viene editato con il programma di scrittura

LaTeX

Per le migliori parole i migliori caratteri.

www.guitex.org

Tavolando

un progetto ludico

In questo numero de *Il fogliaccio degli astratti* è presente la quinta 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**, **inesattezze** 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 74 de *Il fogliaccio degli astratti*, raggruppa i seguenti blocchi di giochi del progetto:

- Giochi di cattura;
- Giochi di filetto;
- Giochi a punti.

I giochi di sopra appartengono ai giochi moderni.

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.

Giochi di cattura

Bizingo

Per le informazioni su questo gioco bisogna ringraziare Nicola Castellini.

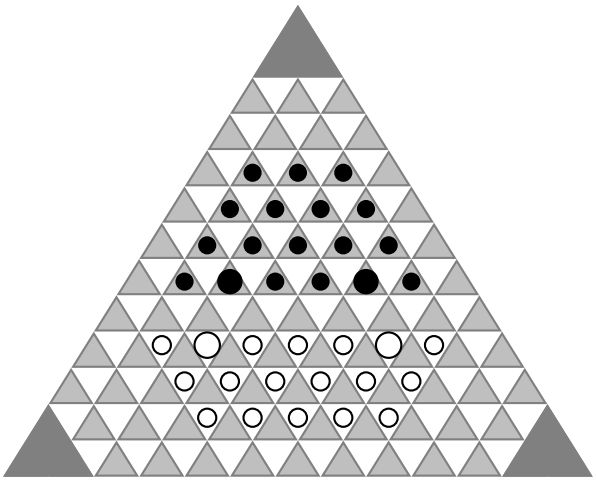
La sua origine risale ad un decennio prima della guerra di secessione americana, poco più poco meno, quindi intorno al 1850.

Il gioco prevede il confronto tra due schieramenti che però muovono su caselle diverse per colore senza interagire tra loro, per cui la cattura avviene per accerchiamento e non per sostituzione come negli scacchi.

I due giocatori si affrontano su un tavoliere triangolare con caselle triangolari, alternativamente nere e bianche. Sedici pedine piccole, per giocatore, i *soldati*, distinte in bianche e nere. Due pedine grandi, per giocatore, i *capitani*, distinte in bianche e nere.

Lo scopo del gioco, lasciare l'avversario con solo due pedine.

I pezzi vanno posti secondo lo schema illustrato nella figura di seguito.



Le pedine si muovono di un passo alla volta in avanti, indietro o di lato, le bianche muovono solo nelle caselle bianche, le nere solo nelle caselle nere.

La cattura avviene per accerchiamento, una pedina per essere catturata deve essere circondata su tre lati da pedine avversarie, però, se la pedina è un capitano allora almeno una delle tre pedine accerchianti deve essere un capitano, se la pedina è posta lungo una riga di bordo basta l'accerchiamento di due pedine di cui però una deve essere un capitano.

Qualora si sposti una pedina in una casella che porti a farla circondare da tre pedine avversarie la pedina è catturata a meno che la mossa non comporti l'accerchiamento di una pedina avversaria che sarà lei allora ad essere catturata.

Consigli, l'asimmetria del campo di gioco e il diverso numero tra le caselle nere e quelle bianche consiglia di alternare i fronti di gioco tra i due giocatori su più partite. Le strategie si presentano interessanti e particolari dovute al metodo di cattura dei pezzi.

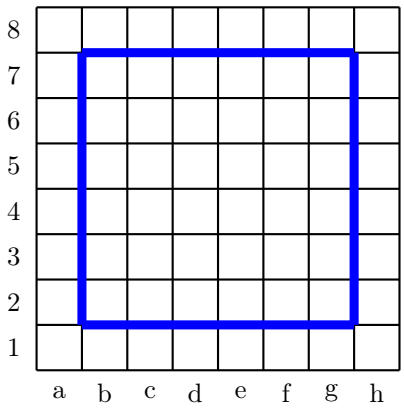
Lanrick

Andiamo a scoprire uno dei giochi ideati dal famoso scrittore *Lewis Carroll*, tra i suoi libri ricordiamo; *Alice nel paese delle meraviglie* e *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*.

Fu attivo anche nel campo ludico con enigmi e giochi matematici, qui si seguito vi presento un suo gioco astratto il *Lanrick*, creato nel 1878, pubblicato nel 1893. I due giocatori si confrontano su una scacchiera con cinque pezzi per giocatore ed una moneta utilizzata come marcatore.

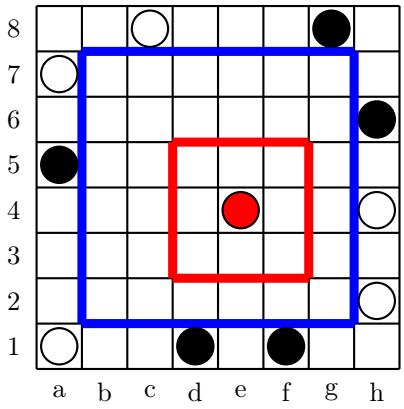
Lo scopo del gioco è catturare quattro dei cinque pezzi avversari.

Le 28 caselle esterne del tavoliere sono chiamate il *bordo*, le trentasei caselle interne sono chiamate il *campo*.



Inizialmente i giocatori piazzano le proprie pedine sul bordo. Il primo giocatore piazzerà in una casella del campo di gioco anche il marcatore.

Il marcatore e le sue otto caselle adiacenti vanno a formare il *rendezvous*. Quando si piazza il rendezvous bisogna stare attenti che al suo interno non ci siano pedine del primo giocatore.



I pezzi si muovono come le regine degli scacchi. Il numero di caselle che si può muovere un pezzo dipende dal numero di propri pezzi che si hanno ancora in gioco (per esempio con cinque propri pezzi in gioco si può muovere un pezzo al massimo di cinque caselle).

Si può muovere un singolo pezzo oppure dividere il movimento su più pezzi. Alla prima mossa il primo giocatore si può muovere solo di due caselle.

I giocatori devono muovere i propri pezzi verso il rendezvous. Infatti quando un giocatore ha portato tutti i suoi pezzi nel quadrato del rendezvous deve eliminare un pezzo avversario che è fuori da quest'area e muove

i pezzi avversari che non sono nell'area sulle caselle di bordo (si muovono come la regina degli scacchi). Se un giocatore ha più pezzi nel campo allora deve spostarne un numero pari a ristabilire l'equilibrio.

Chi ha meno pezzi sulla tavola oppure in caso di parità, chi ha perso l'ultimo rendezvous muove un suo pezzo dal bordo, se ha pezzi in quel settore muoverà per primo. Il giocatore primo di mossa piazza nuovamente il marcatore.

Camelot

La descrizione di questo gioco è stata curata da Roberto Saranga

Se qualcuno vi dicesse che fra qualche anno nessuno saprà più cosa sia il Risiko o il Trivial Pursuit ci credereste?

Probabilmente no: è difficile pensare che giochi tanto diffusi e reclamizzati possano essere dimenticati.

Nel 1986, dopo il fallimento del tentativo di ricommercializzarlo sotto altro nome, questo destino toccò ad uno dei più diffusi giochi degli Stati Uniti: il *Camelot*. Si chiudeva quell'anno una storia cominciata più di un secolo prima, nel 1882.

Quell'anno George S. Parker cominciò a lavorare ad una sua idea: creare un gioco che avesse una grande profondità strategica ma che non fosse complicato come gli scacchi. Nel 1887 concluse la sua fatica pubblicando *Chivalry*, un misto fra Dama ed Halma.

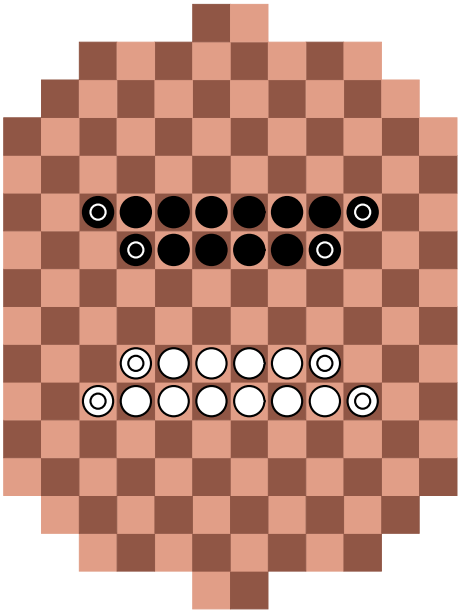
Nonostante il parere positivo di esperti damisti e scacchisti il gioco non riuscì a decollare. Fu solo negli anni trenta, quando il gioco subì alcune piccole variazioni e venne ristampato con il nome di *Camelot*, che cominciò la sua diffusione di massa.

Camelot appassionò *Josè Capablanca*, campione del mondo di scacchi dal 1921 al 1927, *Franck Marshall*, campione americano di scacchi dal 1907 al 1935, *J. F. Kennedy* (sì, proprio lui!) e *Stanlio e Ollio*!

Di certo, comunque, non furono gli unici: alla metà degli anni trenta Camelot poteva a buon diritto essere considerato il gioco nazionale americano. Dopo aver raggiunto il picco della popolarità cominciò l'inevitabile discesa che portò il gioco ad andare fuori produzione una prima volta nel 1968. Venne fatto un tentativo di riportarlo ai vecchi fasti nel 1985 ripubblicandolo con un nuovo nome, *Inside Moves*, ma il tentativo non andò a buon fine, tanto che l'anno successivo andò definitivamente fuori produzione. Nonostante ciò il gioco rimase nel cuore di alcuni appassionati; uno di questi, *Michael Nolan*, decise di fondare nel 1999 la *World Camelot Federation* con l'intento di salvarlo dall'oblio completo.

Ultimamente il gioco è stato inserito in alcuni siti molto popolari di gioco on-line come *Brainking.com*, *ig Game Center* e *Gold Token* che stanno contribuendo moltissimo a diffonderlo, tanto che nel bellissimo e ricchissimo sito della Federazione potrete trovare anche diverse varianti, sia storiche che di più recente invenzione.

E allora diamo un'occhiata alle regole di questo gioco che riuscì a stregare un continente intero. Di Camelot esistono diverse varianti e ognuna usa una tavola di dimensioni diverse: quella che mostriamo riguarda la variante principale, chiamata *Camelot*; ma ne esiste una più grande chiamata *Chivalry*, una più piccola chiamata *Cam*, una piccolissima chiamata *Camette*, una particolare per quattro giocatori ecc ....



Come potete vedere la tavola ha una forma vagamente simile ad un uovo ed è composta da 15 traverse e 12 colonne, ma a cui sono stati tolti gli angoli, più due case alle estremità oltre l'ultima traversa chiamate castello.

Ogni giocatore dispone di 10 *pedoni* e quattro *cavalieri* disposti su due traverse: la quinta e la sesta partendo dal basso.

Lo scopo del gioco è quello di annientare l'avversario catturando tutti i suoi pezzi, oppure di occupare con due propri pezzi (non importa quali) il castello dell'avversario.

Il movimento dei pezzi può essere di quattro tipi:

- La *mossa semplice*, i pedoni e i cavalieri possono muovere di una casella in ogni direzione come il Re degli scacchi occidentali;
- Il *galoppo*, i pedoni e i cavalieri possono muovere saltando i propri pezzi posti su caselle adiacenti, purché ci sia una casella libera nella casella successiva, come nella Dama Cinese;
- Il *salto*, pedoni e cavalieri possono saltare pezzi nemici esattamente come nel galoppo, con la differenza che i pezzi saltati vengono catturati;
- La *carica del cavaliere*, i cavalieri (e solo loro) hanno la possibilità di coniugare i movimenti del galoppo e del salto. Un cavaliere può cominciare il movimento saltando propri pezzi fino a giungere in prossimità di un pezzo nemico; a quel punto, se ne ha la possibilità, può saltarlo catturandolo e deve continuare a saltare e a catturare tutti i pezzi nemici che può.

La cattura per salto è obbligatoria mentre quella per carica non lo è. Se il giocatore dovesse trovarsi davanti alla possibilità di catturare in tutti e due i modi allora ha la possibilità di scegliere quale delle due usare.

La vittoria può essere raggiunta in tre modi:

- Eliminando tutti i pezzi nemici;
- Occupando con due propri pezzi il castello dell'avversario;
- Riducendo il proprio avversario all'impossibilità di muovere.

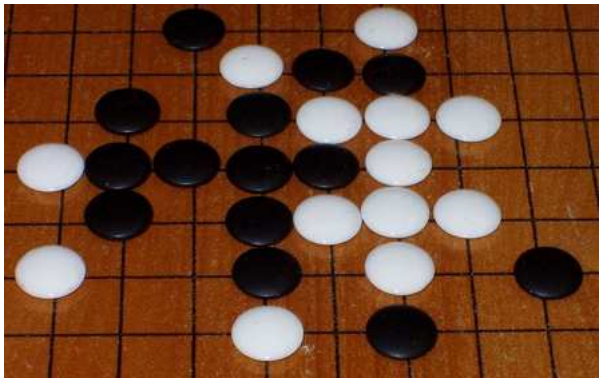
Generalmente un giocatore non può far entrare un proprio pezzo nel proprio castello, neanche come mossa intermedia di una carica, a meno che questo non sia la conseguenza di una cattura: se dopo la cattura il pezzo che ha catturato ha la possibilità di continuare a catturare un altro pezzo nemico posto fuori dal castello, la cattura è obbligatoria. Nel caso che un pezzo sia finito all'interno del proprio castello come ultima mossa di una cattura è costretto a uscirne nella mossa immediatamente successiva.

Una volta entrato nel Castello avversario il pezzo non può più uscirne, ma gli è permesso, per sole due volte, di muovere all'interno del Castello stesso.

Giochi di filetto

I giochi di filetto continuano a svilupparsi e raggiungono il loro apice di complessità, per ridurre il vantaggio del primo giocatore, nella conversione del millenario *Gomoku* nel *Renju*, ma nel frattempo altri giochi interessanti vedono la luce.

Renju



Nel 1899 i giocatori giapponesi di *Go-moku* diedero vita alla prima associazione e il nome del gioco cambiò il nome in *Renju* (fila di perle).

Con la nascita del Renju si introducono anche una serie di strutture di pezzi proibite al giocatore nero, che iniziando per primo ha maggiori possibilità di vittoria rispetto al giocatore bianco.

Elenco delle modifiche apportate nel tempo al gioco del Renju.

- 1899, viene proibito il doppio 3 ad entrambi i giocatori.
- 1903, il doppio 3 è proibito solo al nero.
- 1912, al nero è proibito fare un doppio 3 anche se è costretto.
- 1916, il nero perde se forma un sovra fila (una fila di 6 o più pietre).
- 1918, al nero è proibito fermare 4-3-3 (un 4 unito ad un doppio 3).
- 1931, si suggerisce di ridurre la dimensione della tavola da 19x19 a 15x15.
- 1931, si suggerisce di vietare al nero il doppio 4.
- 1966, viene fondata la *Nihon Renju Sha*, la federazione Giapponese, la quale fissò le regole del gioco.
- 1988, nascita della federazione internazionale, RIF (*Renju International Federation*)

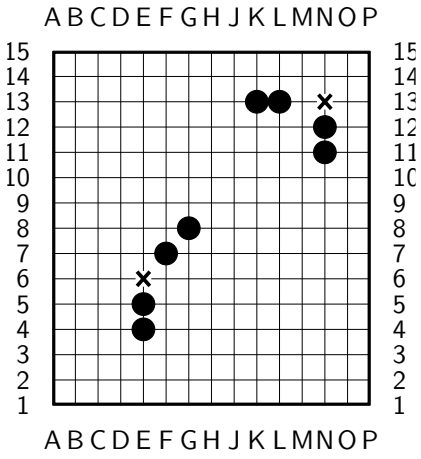
Le due regole base sono che i due giocatori si alternano alla mossa depositando un loro pezzo, chiamato pietra, su una intersezione libera di un tavoliere 15x15. La prima mossa spetta al nero.

Vince chi per primo mette in fila 5 proprie pietre in diagonale, orizzontale o verticale.

Inoltre il bianco vince anche se il nero fa una delle seguenti strutture:

- mette in fila più di 5 pietre (overline);
- crea un doppio 4;
- crea un doppio 3.

Un *doppio 3* si ottiene depositando una pietra la quale forma allo stesso tempo più di un 3 in fila da diverse posizioni. Nel diagramma di sotto posizionando una pietra nera al posto di una delle due x il nero crea un doppio 3.

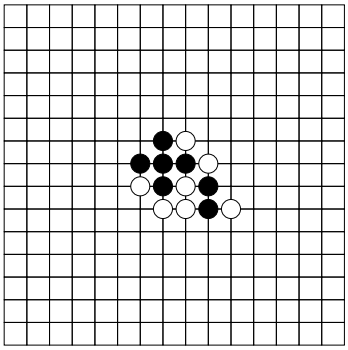


Attenzione, non tutti i doppi 3 sono proibiti. I seguenti doppi 3 sono permessi se almeno una delle seguenti condizioni sono rispettate:

a) Non più di uno dei due 3 aperti può essere trasformato in "4 aperto" quando si aggiunge una pietra nera sulla intersezione, in modo che un "overline" o "doppio 4" non sia creato in questa intersezione. Per scoprire quali doppi 3 sono permessi si deve (a mente, senza depositare pietre) fare la mossa che causa il doppio 3 e controllare di aver creato un solo 4 aperto, il quale è permesso.

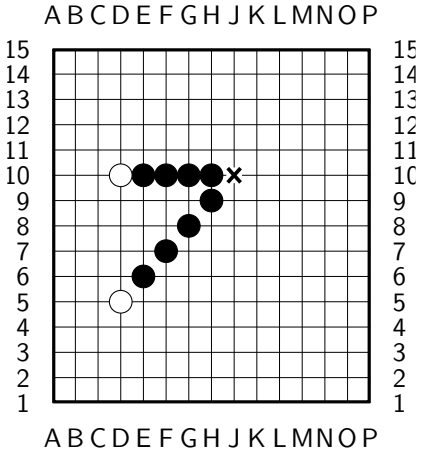
b) Non più di uno dei due tre aperti può esser convertito in un "4 aperto" quando si aggiunge una pietra nera sulla intersezione, in modo che un doppio 3 proibito non sia creato in questa intersezione. Per scoprire se questo ultimo doppio 3 è proibito o no, si deve (a mente, senza depositare pietre) per primo controllare se il doppio 3 è permesso secondo il punto a) e poi provare a fare un 4 aperto dai 3 aperti. Se facendo un 4 aperto, si ottiene un altro doppio 3 anche questo deve essere esaminato nello stesso modo descritto nei punti sopra.

In altre parole, il doppio 3 è ammesso quando il bianco può "parare" l'attacco, esempio:



Il bianco può parare l'attacco nero senza alcuna difficoltà.

Doppio quattro, si ottiene depositando una pietra la quale forma allo stesso tempo più di un 4 in fila o un semplice 4. In diagramma un doppio quattro.



Regole di apertura

Il gioco inizia con due tentativi, uno nero ed uno bianco.

Tentativo nero, il giocatore nero gioca le prime 3 mosse (nero - bianco - nero).

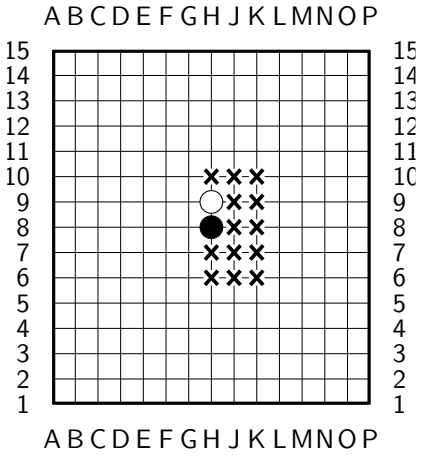
Prima mossa, la pietra nera deve essere giocata al centro del tavoliere.

Seconda mossa, la pietra bianca deve essere giocata adiacente alla nera in verticale o diagonale.

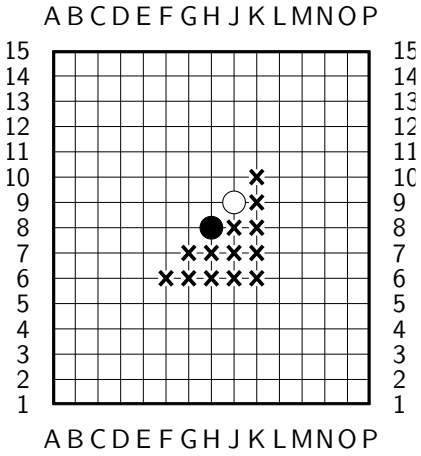
Terza mossa, la pietra nera viene giocata all'interno del quadrato 5x5 che ha come centro la prima pietra nera.

Si possono distinguere due tipi di aperture:

- diretta,



- Indiretta,



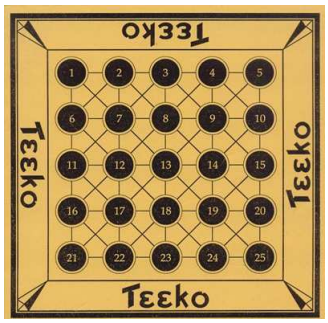
Nelle figure di sopra la terza pietra nera va giocata al posto di uno dei punti.

Tentativo bianco, il giocatore bianco può scegliere di cambiare colore, cioè giocare i pezzi neri.

- Bianco gioca la quarta mossa.
- Nero propone al bianco due possibili quinte mosse, non devono essere simmetriche.
- Bianco sceglie la quinta mossa nera.
- Il Bianco gioca liberamente la 6° mossa.

Da qui in poi i giocatori si alternano semplicemente alla mossa.

Teeko



Teeko e fu ideato da John Scarne nel 1937 e successivamente ripubblicato nel 1952 e 1960.

Una curiosità sull'origine del nome del gioco Teeko; il suo autore ha preso le iniziali di T di Tic-tac-toe, la E di chEss, la K checKers e la O di bingO (ben strana la scelta di quest'ultimo gioco), infine poiché la parola Teko suona male allora ha aggiunto una E, Teeko.

Nel 1987 Guy Steele risolse il gioco, se giocato in modo perfetto tra i due giocatori la partita è patta.

I due giocatori si affrontano su un tavoliere 5x5 con quattro pezzi a testa (neri e rossi)

Bisogna creare un filetto di quattro pezzi del proprio colore in orizzontale, verticale oppure in diagonale.

Inizialmente il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al giocatore rosso. A turno i giocatori piazzano un proprio pezzo su una caselle vuota. Quando tutti gli otto pezzi sono in tavola allora il giocatore di turno può muovere un suo pezzo di una casella in orizzontale, verticale oppure diagonale (come il re degli scacchi).

Esiste una variante in cui vince anche se si forma un quadrato di dimensioni 3x3, 4x4 oppure 5x5 con i propri pezzi sui quattro angoli del quadrato.

Nelle partite di torneo l'incontro viene vinto dal giocatore che raggiunge un punteggio prestabilito (per esempio i venti punti), i punti per le varie combinazioni sono i seguenti:

- Quadrato 4x4, 1 punto;
- Quadrato 3x3, 2 punti;
- Quadrato 2x2, 3 punti;
- Quadrato 5x5, 5 punti;
- Quattro pezzi in linea 4 punti.

I tre moschettieri

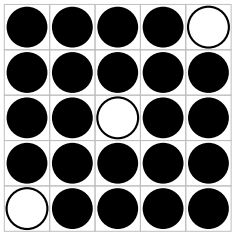
Il gioco dei Tre moschettieri (Three Musketeers), ideato da Haar Hoolim nel 1969, rientra nella categoria dei giochi asimmetrici. Un giocatore ha tre pezzi (i moschettieri) il suo avversario ventidue (gli uomini del cardinale Richelieu), i giocatori hanno anche scopi differenti. Il gioco fu pubblicato per la prima volta su *A gamut of game* di Sid Sackson nel 1969.

Il gioco è stato risolto da Johannes Laire nel 2009, giocando la partita perfetta vincono gli uomini del cardinale Richelieu.

Un giocatore usa i tre moschettieri, l'altro i ventidue uomini del cardinale Richelieu. E' necessario un tavoliere 5x5, tre pezzi bianchi e ventidue neri.

I tre moschettieri vincono se non possono effettuare una mossa legale (cioè catturare), il cardinale vince se i moschettieri sono posizionati in linea in orizzontale, verticale oppure in diagonale.

Inizialmente i pezzi vengono disposti come in figura. La prima mossa spetta ai moschettieri.



I moschettieri si muovono di una casella in ortogonale occupata da un pezzo avversario, questo viene rimosso dal gioco. Non possono spostarsi su caselle vuote.

Gli uomini del cardinale si muovono di una casella in ortogonale, la casella di arrivo deve essere vuota.

Giochi a punti

In alcuni giochi non è importate catturare oppure muoversi veloci su un percorso, ma fare più punti possibili al termine della partita.

Dots and Box

Gioco datato 1889, ma potrebbe essere più vecchio. Per giocare bisogna essere in due giocatore e procurarci un pezzo di carta quadrettata e due matite.

I giocatori a turno, dopo aver delimitato il campo della contesa, unisco con un tratto due intersezioni vicine, quando un giocatore chiude un quadratino guadagna un punto (lo marca con il suo simbolo) e ha diritto ad un'altra mossa.

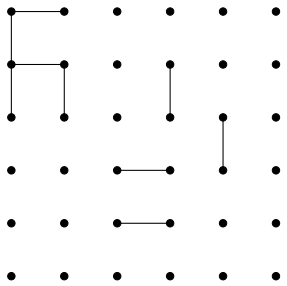
Il gioco termina quando non ci sono più intersezioni da unire, vince chi ha fatto più punti.

Il gioco è semplice e può essere giocato sia da bambini che da adulti.

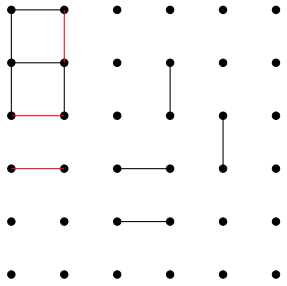
Una struttura fondamentale sono le catene.

Man mano che il gioco progredisce si vanno a formare delle strutture, ben riconoscibili, in cui i giocatori hanno mosse obbligate con chiusure dei quadrati.

Nella figura di lato è mostrato una possibile chiusura di spazi.



Il giocatore di turno può chiudere due quadratini (linee rosse).

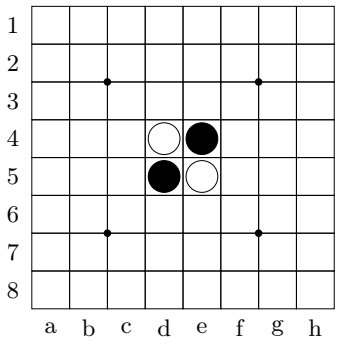


Reversi

Le prime tracce del gioco, in epoca moderna, risalgono al 1870 quando l'inglese *John W. Mollet* creò il gioco *The Game of Annexation* che veniva giocato su un tavoliere a forma di croce. Dieci anni più tardi, sempre in Inghilterra, *Lewis Waterman* ideò il *Reversi*, pubblicato sulla rivista *The queen*. Dopo la fine della Prima guerra mondiale il gioco uscì di produzione, ma qualche anno dopo ricomparve con il nome di *Exit and Chain Reaction*.

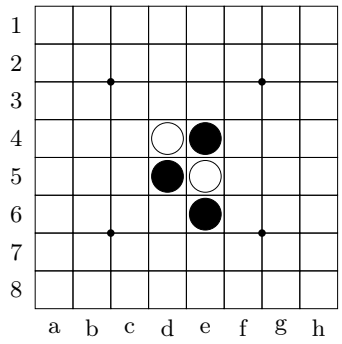
I due giocatori hanno bisogno di un tavoliere 8x8, 64 pezzi bicolori (pezzi con una faccia bianca e l'altra nera). Lo scopo del gioco è, a fine della partita, avere la maggioranza dei pezzi del proprio colore: ogni pezzo vale un punto.

Inizialmente nelle quattro caselle centrali sono disposti due pezzi neri e due bianchi, vedi figura, la prima mossa è del nero.

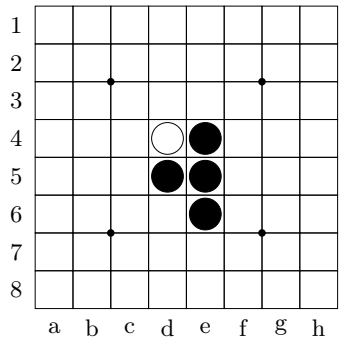


Al proprio turno il giocatore deve depositare un pezzo con la faccia del proprio colore rivolta verso l'alto su una casella libera.

Il pezzo depositato deve intrappolare in diagonale o in ortogonale almeno un pezzo avversario tra esso ed un altro pezzo dello stesso colore, come nel diagramma qui sotto.



Tutti i pezzi avversari intrappolati cambiano colore e tale cambiamento può avvenire in più direzioni nello stesso turno.



Si possono girare più pezzi nello stesso turno e da differenti direzioni.

Se nel proprio turno il giocatore non può girare almeno un pezzo avversario deve passare.

Quando entrambi i giocatori passano oppure il tavoliere non ha più caselle libere la partita è terminata.

In questo gioco sono importanti due zone del tavoliere: i bordi e gli angoli. Un pezzo su una casella di bordo è meno soggetta a cambi di colore avendo le spalle protette. Invece un pezzo d'angolo non è girabile e può essere un buon punto di partenza per vincere una partita.

Board Game Geek

https://boardgamegeek.com

Il principale sito ludico di riferimento per

Il fogliaccio degli astratti.

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, *A. Romeo*.

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, 74	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, 74	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, 73

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 giochi di Alex Randolph.

Quali sono i vostri preferiti di Randolph?

Scrivete le vostre idee a *ilfogliaccio@tavolando.net*