Il fogliaccio degli astratti

Numero 70 - Anno 17

Febbraio 2020

Rivista ludica, giochi astratti.

Ludologia moderna.

I giochi di Cameron Browne.

Festival dei giochi astratti.

Intervista a Martin Wallace.

Katra malgascio.

e tanto altro ancora . . .

Il tempo è un gioco, giocato splendidamente dai bambini.

(Eraclito)

In questo numero

Idee in libertà.
Breve saggio sul turbolento fluire.
Cameron Browne.
Interviste ludiche, Martin Wallace.
Ludologia moderna.
Il Katra malgascio.
I giochi di Cameron Browne.
Gioco non gioco? ecco il dilemma.
Autori Ludici, Kramer.
Festival dei giochi astratti.
Hive: anelli grandi e piccoli.

Tavolando, un progetto ludico.

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

scrivete a *ilfogliaccio@tavolando.net*

Idee in libertà

a cura di Luca Cerrato

Chi legge abitualmente il Fogliaccio degli astratti è a conoscenza che qui si scrive di giochi che normalmente coinvolgono due giocatori che si siedono difronte ad un tavoliere e muovono ogni sorta di pezzi su scacchiere, go ban, tavoliere modulari e altre stramberie. Qualche volta, soprattutto quando si trattano gli autori ludici, ci si spinge a giochi più affollati, raramente ai *party game* dove poche regole riescono a far divertire un bel numero di persone.

Adesso mi prendo la libertà, con un estremo salto di fantasia, di espandere il concetto di party game ad un numero irreale di giocatori.

Devo ammettere che l'idea originale non è mia, ma di alcuni nostri rappresentanti che siedono in comode poltrone a Roma e che cercano di usare la fantasia in economia applicando la gamification o qualcosa di simile per combattere l'evasione fiscale. Mi riferisco alla pensata di organizzare una *fantomatica* e *fantozziana* lotteria con le migliaia di scontrini fiscali che vengono emessi ogni giorno.

Una premessa importante, semmai qualcuno mi prenda sul serio, quanto scritto nelle prossime righe non ha nessuna velleità di risolve problemi economici nazionali, ma più semplicemente giocare di grandi con i numeri.

L'incipit per queste righe mi è scattato quando ho letto sul giornale la parola *lotteria* e subito mi è venuta un'idea, un pensiero perverso, alziamo il tiro, obblighiamo gli italiani, se vogliono recuperare qualche soldino, a pensare, a scervellarsi su qualcosa di più serio che una semplice lotteria.

Ma quale meccanismo ludico potrebbe reggere all'impatto con milioni di giocatori e come unico elemento di gioco degli scontrini fiscali?

Per prima cosa incominciamo a mettere dei paletti a questo *assurdo* game design.

1. *Dove giocare*, senza alcun dubbio non possiamo riunire in uno spazio fisico una mole enorme di persone, ma il tutto deve essere giocato in un'ambiente virtuale.

2. *Quante persone* mettere intorno ad un tavolo, supponiamo un totale di un milione di giocatori, se ad ogni tavolo mettiamo 1000 giocatori allora abbiamo 1000 vincitori.

3. *Quanto tempo* deve durare una partita? Nel mio immaginario dovrebbe avere una media tra le 30 e 50 mosse a giocatore con una durata temporale compresa tra i quindici, trenta giorni. Inoltre, per ovvi motivi, le mosse devono essere eseguite in contemporanea.

4. *I materiali di gioco*, gli scontrini, e le informazioni immediatamente disponibili sono l'importo e il numero di scontrini con cui si gioca. Dall'altra parte non è difficile avere le informazioni di cosa si è comprato quindi il programma di gioco potrebbe generare in automatico tipologie e quantità di pezzi in base agli acquisti.

5. *Lo scopo del gioco*, è sempre vincere, ma anche ricompensare gli sconfitti. Per far questo il gioco deve essere in grado di stilare una classifica. Più sei avanti in classifica maggiori rimborsi riceverai.

6. *L'ambientazione del gioco*, un gioco del genere quale ambientazione potrebbe avere? Per scontentare tutti molto astratta;

7. *Quale meccanica* utilizzare, per vari motivi etici bandirei meccaniche basate sull'azzardo, belliche e cose simili. Una delle tante possibilità potrebbe essere usare meccaniche basate sulle aste.

Sarà mai possibile, in base ai punti di sopra, creare qualcosa di più intelligente di una lotteria, ma non troppo complesso per non tagliare fuori una buona parte dei cittadini italiani?

Sinceramente non lo so, ma se qualcuno ha delle idee mi scriva pure.

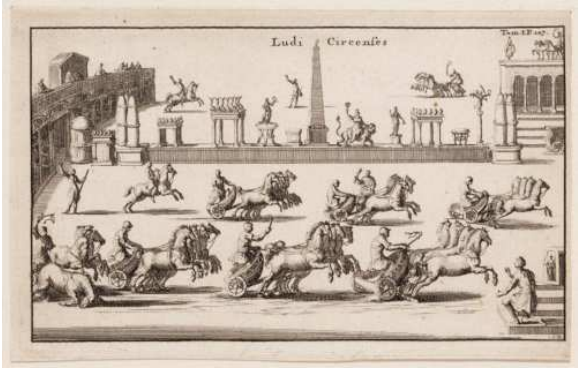
Sarebbe interessante assistere a una discussione parlamentare dove i nostri rappresentanti si inalberano sull'utilizzo di un dado a sei facce oppure di uno a dodici.

Breve saggio sul turbolento fluire

a cura di Andrea Romeo

Abbiamo sostenuto, negli articoli precedenti al seguente, come gli approcci allo studio del gioco umano, e quindi le definizioni che ne sono venute fuori, siano stati - e sono - molteplici e variegati.

Mentre la tradizione relegava questa attività alla sfera infantile dell'esperienza umana, nonché il gioco e il giocare venivano considerati come passatempi inutili, mero vizio, e persino dannosi se spinti agli estremi (come nel gioco d'azzardo, per esempio), la filosofia e il pensiero scientifico, al contrario, hanno sempre avuto nei riguardi dei *ludi* un sentimento impacciato e contrastante.



Abbiamo visto come questa desublimazione del gioco sia avvenuta in epoca Cristiana, con i trattati dei primi padri fondatori della Chiesa - in particolare Tertulliano - i quali avevano messo al bando i rituali festivi - i *ludi* - dei pagani del tardo Impero Romano. Abbiamo messo in luce anche come i *ludi* non siano mai effettivamente spariti, ma questi vennero semplicemente cristianizzati e poi regolamentati secondo virtù cristiana e definiti come altro[1], attraverso un'etica basata sul sacrificio e la rinuncia ove i giochi, gli spettacoli, venivano accettati soltanto se mostravano scene evangeliche o se orientate verso la morale della nuova dottrina. Il gioco è passato così da essere un elemento centrale delle culture umane pre-cristiane, in tutte le sue forme, a un elemento invece da un lato considerato superfluo rispetto all'ascetica dedizione al lavoro e al sacrificio, nonché secondario rispetto a una cultura del rifiuto dell'istinto del piacere, e tuttavia perno strutturale delle esibizioni eucaristiche e dei rituali religiosi in generale, sebbene regolamentati dalla Chiesa[2]. Solo al fanciullo, uomo in potenza e quindi incline alla tentazione e al peccato, era concesso un certo grado di libertà ludica, seppure orientata sempre verso l'educazione alle norme sociali.

Osserviamo, insomma, come i giochi non possono mai sparire da una determinata società, ma al massimo possono mutare i loro simboli, il livello rappresentativo, in linea con l'ideologia vigente. Così, se era considerato normale uccidere altri uomini nelle arene della Roma Repubblicana e Imperiale, nella dottrina Cattolica, ove l'essere umano è universalmente riconosciuto come portatore di valore, tali giochi non ebbero più ragion d'essere; a sua volta, in una società vegetariana, giochi o 'sport' come la caccia o la pesca, probabilmente farebbero la stessa fine dei giochi dei gladiatori in una società basata sui diritti umani, verrebbero cioè non più considerati 'giochi' e

[1] La mia tesi è che la parola *ludus* sia stata sostituita da *jocus*, da cui il verbo giocare e le varie neo-latinizzazioni, per il fatto che i ludi iniziarono a indicare i rituali cristiani acquisendo cosi la parola un significato aulico che di fatto le era, in un certo qual modo, estraneo prima della sua *cristianizzazione*.

[2] Questo malgrado anche nella cosmogonia cristiana, nonché nell'insegnamento evangelico - abbiamo visto in precedenti articoli - il gioco assuma un ruolo non secondario.

[3] Caillois disamina, nel suo famoso testo I giochi e gli uomini - La maschera e la vertigine, i giochi giocati in certe culture come specchio delle societa' stesse.

avrebbero vita breve, e così via[3].

Ovviamente il modo di vedere al gioco e ai giochi da parte del Cristianesimo ha influenzato la filosofia Occidentale e il pensiero scientifico Moderno e persino quello Contemporaneo. Negli studi dei filosofi Moderni, difatti, seppur sia insita in essi un certo riguardo e rispetto per questa umana attività, comunque non hanno spinto l'analisi oltre l'idea comune - cristiana - del gioco. Viceversa, sebbene lentamente e con grosse difficoltà, a partire dal XX secolo si osserva un cambiamento dello script rispetto alla concezione e alla definizione di gioco in ambito accademico riguardo alla visione precedente. Nonostante le diverse e variopinte definizioni, talvolta contrastanti, il quadro generale ci mostra come molti studiosi contemporanei abbiano superato i pregiudizi circa il ruolo del gioco nell'esistenza umana. Con le dovute eccezioni, in quanto sopravvivono ancora dei 'tradizionalisti', ovvero accademici che mantengono un certo cristiano equilibrio e ascetica sobrietà rispetto alla definizione di gioco, si osserva tuttavia un superamento di concezioni che vedono il *ludus* come 'superfluo', 'secondario', 'puerile', 'circoscritto', 'che non produce niente': insomma, per dirla in breve, come un mero inutile passatempo.

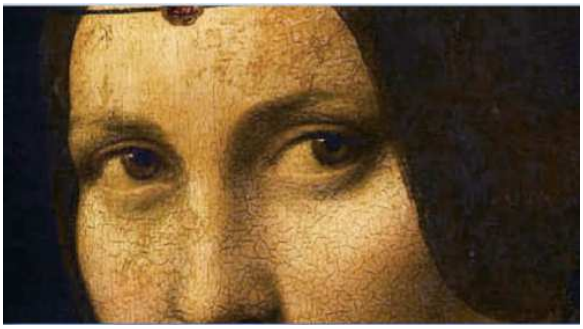
Al contrario prende piede l'idea di un gioco come elemento centrale dell'uomo in tutte le sue fasi della vita, strumento potentissimo di comunicazione, matrice di mondi che è individuabile non solo nel mero scherzo, negli sport o nei giochi dei bambini o da tavoliere, quanto esso si estende in tutte le sfere vitali umane più o meno complesse. La sua definizione oggi si evolve verso un mondo aperto e non circoscritto, elemento integrante della sfera quotidiana delle culture umane.

In questo articolo cercheremo, ordunque, di provare a definire il nostro oggetto di indagine, il gioco umano. Partendo dall'osservazione del noto e dell'ovvio, cercherò di formulare un 'confine' entro cui inserire il gioco, confine che, per la natura stessa del nostro oggetto di studio, risulterà probabilmente 'stretto' al punto che esso, sicuramente, arriverà a romperne un argine e, infine, straripando, fuggirà da questo recinto artificioso.

Mondi Ancestrali

Oggigiorno è comune l'idea secondo la quale ciò che caratterizza l'essere umano, rispetto agli altri animali, sono quattro caratteristiche (riassumibili nel legame cervello-linguaggio): la riproduzione del mondo mediante la sua osservazione, che chiameremo *rappresentazione*; l'immaginiabilità di mondi possibili non esistenti, che chiamiamo *fantasia*; la trasmettibilità della conoscenza acquisita, che definiamo *linguaggio*; questi tre elementi, interconnessi tra di loro, sono proiettati verso il dominio sulla Natura per la produzione di beni, in quanto quarta e ultima caratteristica è - come ebbe a dire Marx su *Il Capitale*, strizzando l'occhio al mito di Prometeo - la previdenza, ossia la lungimiranza legata con lo sviluppo tecnico e tecnologico e quindi la parsimoniosa produzione e accumulazione di beni per il tempo a venire, che chiameremo *razionalità*. Produzione che, legata allo sviluppo tecnologico, permette all'uomo di avere sempre un maggior controllo sul proprio ambiente, o meglio sullo *spazio-tempo*.

E' evidente come tutti e quattro questi elementi sono anche gli stessi che caratterizzano tutti i giochi umani, e sono correlati portando ciascuno pezzi degli altri al suo interno.



La *rappresentazione* è la prima forma di linguaggio del bambino il quale, grazie a una potente pulsione imitativa, simula l'ambiente circostante. Tutte le forme di comunicazione umana hanno insite al loro interno una forma rappresentativa nelle forme più variegate e complesse. Si pensi, in tal senso, all'uso che l'uomo fa di rappresentazioni artistiche per adornare le proprie città con statue di eroi, simboli mitopoietici di ogni tipo e forma. Si pensi ai *toponimi* - simboli umani distribuiti in giro per l'universo, come nei nomi dei fiumi, dei paesi e persino delle costellazioni - i quali non hanno soltanto la funzione di 'adornare' ma anche di permetterci di orientarci nel cosmo, o meglio hanno una funzione educativa e interattiva. E viceversa l'uomo veste e indossa l'universo, con le maschere degli animali e delle cose, come nei nomi *totem* per esempio, grazie a cui egli si definisce in relazione al mondo circostante[4].

La rappresentazione è anche uno degli elementi essenziali del gioco socializzato: non vi è mai gioco senza rappresentazione. Ma non solo. Essa è anche *condizione fondamentale* del *linguaggio* umano. Difatti tutta la comunicazione umana altro non è che una immensa rappresentazione interattiva, ossia in grado di avere effetti materiali sul reale. L'uso ludico del linguaggio raggiunge le sue forme più auliche nelle rappresentazioni artistiche e scientifiche, ma anche nelle forme dello scherzo, ovvero forme di comunicazione ove il contenuto può assumere significati nascosti, altri rispetto alla forma/maschera manifestata. A differenza degli esseri animali in cui la comunicazione assume la mera funzione di scambio di informazioni ben precise - come nelle api, per esempio -, con lo scherzo il linguaggio umano mostra di possedere in sé elementi ludici, in quanto una rappresentazione può in realtà trasportare significati diversi da quelli palesati, per cui non è detto che il contenuto dell'informazione sia veritiero (cosa che non accade, per esempio, nella comunicazione delle api), stimolando strategie e

[4] I cosiddetti fenomeni di antropomorfizzazione e cosmomorfizzazione.

tattiche comunicative ludiche, o meta-comunicazioni. Comunicare diviene quindi un vero e proprio 'gioco' il cui obiettivo risulta essere lo smascheramento di potenziali falsità. Questo ultimo punto ci introduce al punto successivo, strettamente interconnesso.

Passiamo così alla disamina del secondo punto, *la fantasia*. Alla nascita siamo, in un certo qual modo, immersi nel mondo delle possibilità, ed è la cultura ad orientarci verso ciò che è considerato giusto e cosa invece non lo è. Ma senza tale educazione, ci ritroveremmo all'interno di un mondo caotico e disordinato, in cui gli oggetti circostanti avrebbero infiniti significati. Come ha ben spiegato Carlo Sini[5], quando uno scimpanzé utilizza un bastone, per esempio, come arma, una volta utilizzato esso verrà buttato via perdendo per sempre questa sua funzione, l'essere umano, al contrario, applica in esso un principio di riutilizzazione trasformando il bastone, di fatto, in un'arma in modo pressoché perenne, appropriandosene e assorbendolo, per così dire, nella propria cultura: esso viene 'conservato', 'accumulato' e trasmesso agli altri componenti del gruppo e alle generazioni successive grazie alle sue rappresentazioni simboliche, o meglio grazie al linguaggio. Gli altri elementi del gruppo, d'ora in avanti, si serviranno del 'bastone' per difendersi da potenziali attacchi futuri delle fiere. Col tempo qualcuno del nostro gruppo ancestrale immaginerà che il bastone, se unito a un altro bastone, potrà diventare anche uno strumento per raccogliere frutti che si trovano alti sull'albero, ed ecco che l'*immaginato* si traduce in un nuovo strumento il quale verrà a sua volta inglobato nella cultura che si assicurerà così una sempre maggiore accumulazione di beni per il futuro prossimo a venire grazie alla trasmissione della nuova conoscenza tecnologica acquisita. Questo esempio mostra perfettamente l'uso che l'uomo fa della *rappresentazione* e della *fantasia* - l'uomo, imitando la natura, capisce che il bastone può essere trasformato in un corno, o una zanna -, in quanto il bastone viene vestito di una maschera nuova, viene trasmutato in arma, assume un significato inedito, diviene altro da sé. Per cui la rappresentazione non appare come fine a se stessa, quanto insito è nel processo simulativo del mondo un ingranaggio per cui gli oggetti vengono adattati alla rappresentazione stessa, in un processo creativo unico in natura. In parole povere la rappresentazione umana è per sua natura interattiva e instabile, diveniente, in un processo in cui tale riproduzione del mondo assume sia il ruolo di mera imitazione per acquisirne comprensione e conoscenza (cosmomorfismo) che, viceversa, il ruolo di 'canale' mediante cui sperimentare nuove interconnessioni tra le cose del mondo.

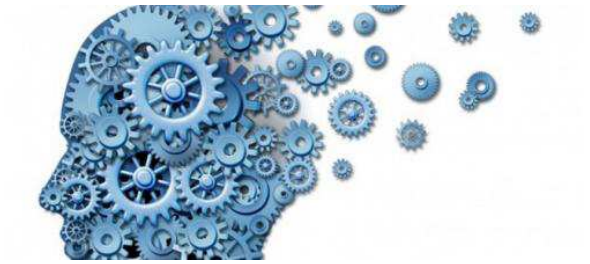
La cultura insegna presto la nuova funzione del bastone, ovvero esso viene legato a un simbolo ben preciso il quale, per semiosi, ci comunicherà il significato specifico - o i significati specifici - che la cultura designa all'oggetto portando di fatto in sottofondo tutto il *range* dei significati - e quindi degli usi - potenziali. Trasportato nella sfera del linguaggio il simbolo diviene ora non-gioco, essendo il linguaggio necessariamente dissimile dal gioco. Ma come simbolo cristallizzato esso ora ritorna 'giocabile' a sua volta, grazie a quel 'sottofondo' contraddistinto da quella sfera delle possibilità che riemerge dallo sfondo continuamente. Paradossalmente e' proprio questo processo di normatizzazione degli oggetti, per cui le cose del mondo vengono nettamente confinati nelle loro definizioni e funzioni specifiche, che permette contemporaneamente all'uomo di giocare con gli elementi del mondo. Il gioco umano è infatti pervaso già nei più piccoli di questa caratteristica ironica, patafisica, ludica per l'appunto, dove il bastone che assume il ruolo di strumento, arma, totem o quant'altro, viene vestito di altre maschere alternative, icone di altri oggetti per cui diviene anche una spada finta, un fucile, un bastone magico, un palo per segnare l'obiettivo di un gioco collettivo, tutti modi d'uso fantastici in cui noi ne riconosciamo l'aspetto ludico (noi chiamiamo l'attivita' del bambino che trasforma il bastone in un dinosauro 'gioco'). Il mondo degli antichi - ma anche il nostro, malgrado a volte riconosciuto con razionale riluttanza o con superba e burlesca grandigia - era pienamente permeato da questa dimensione fantastica e mitologica per cui l'uccello era non soltanto ciò che è, ma assumeva anche un significato simbolico e mitologico altro da sé. Così un gatto può essere un semplice felino, o può indossare degli stivali e parlare. Insomma, il mondo delle possibilità, la *fantasia*, è fondamentale nella connessione uomo-universo grazie alle mutevoli e cangianti forme simboliche che ci legano agli oggetti e, mediante gli oggetti, all'Universo intero. La *fantasia* è quindi centrale nella creazione di mondi, grazie ad accostamenti inediti di simboli-oggetti, siano tali mondi di 'finzione' o 'reali,' come potenziamento della mera rappresentazione la quale diviene oggetto manipolabile, mutabile rispetto all'oggetto originale di cui è *mimesis*. E viceversa la fantasia, l'ingegno, permette di vedere in ciò che non è (il bastone) ciò che virtualmente può essere (un'arma, un aereo, una giraffa, etc). Come affermato essa

[5] Sul pensiero di Carlo Sini, si dia un'occhiata al suo sito http://www.archiviocarlosini.it/

gioca un ruolo centrale nell'uso fantastico e fantasioso della rappresentazione la quale non solo stimola divertimento ma anche sfida l'interlocutore coinvolgendolo nella ricerca ludica di significati nascosti o reali della comunicazione, assumendo un ruolo fondamentale nella ricerca di nuovi modi di utilizzo degli oggetti o, in altri termini, nello sviluppo della tecnica e quindi tecnologico e scientifico.

Se *rappresentazione* e *fantasia* ci permettono già di comprendere il mondo e di manipolarlo, è il *linguaggio* che ci garantisce di orientarci in questo mondo rappresentato e pieno di possibilità. L'essere umano, diversamente dalle altre specie, non ha un istinto rigido, ma al contrario esso è malleabile, corruttibile, elastico. Il linguaggio consolida i simboli, li seleziona, ci permette di stabilire connessioni funzionali con le cose, di cristallizzare gli oggetti in reticoli simbolici per chiarirne l'uso sociale, e in definitiva di trasmettere tali simboli e quindi condividere la conoscenza. Ma e' mediante il gioco che noi 'giochiamo' coi simboli dati e ne formuliamo nuovi significati, creiamo nuovi incastri, mutiamo la cultura e noi stessi. Tutto il linguaggio è fondamentalmente una sorta di contratto sociale - in cui vige il principio di non contraddizione - per cui una parola significa quella cosa e quella soltanto, mentre i significati nascosti, quelli in sottofondo, entrano nella dimensione della fantasia, del ludico, del possibile o dell'impossibile.

Tuttavia anche il linguaggio presenta un forte legame col gioco, per due ragioni. Innanzitutto perché è solo con il linguaggio che possiamo stabilire giochi sociali, o meglio il gioco umano può essere socializzato soltanto nella misura in cui esiste il linguaggio. Nello stesso tempo è solo grazie al linguaggio che possiamo entrare nel regno della fantasia e delle possibilità, per la sua natura intrinseca di maschera del mondo, maschera mutevole e congiungibile: consolidato un significato, ecco che questo funge da portale per la dimensione dei suoi significati impossibili e/o virtuali, ed ecco quindi che emerge tutto un *range* di parole che ne trasmutano il significato, ne ribaltano il ruolo, che forgiano nuovi incastri e mostruosità, per cui un leone può avere una testa di donna o una donna il corpo di pesce, o un uomo può presentarsi con il corpo di toro. L'uso ludico del linguaggio è centrale nel mito umano, ma anche nella rappresentazione in tutte le sue forme, nelle parodie, nella satira e nelle caricature, nelle tragedie e nelle commedie, nel linguaggio artistico e poetico etc., ma anche nell'uso filosofico e scientifico i quali, per così dire, si nutrono di questa forma di comunicazione grazie alla quale il ricercatore - come il poeta - analizza gli oggetti del mondo scovandone significati inediti e potenziali. Il racconto stesso muta in linea con il potere vigente: si pensi alla storia di Robin Hood, il quale personaggio nasce come mito popolare - il Robin Hood originale era un uomo del popolo -, ma visto il grande successo, l'aristocrazia lo muta in uno di loro, in un aristocratico. Nelle varie trasposizioni cinematografiche anche la sua figura è cambiata, nonché il ruolo dei personaggi a lui vicini fino all'accostamento all'eroe di un uomo di colore - assente nelle produzioni precedenti - in linea coi principi antirazzisti caratteristici della nostra epoca. Quante volte assistiamo a differenziazioni nei racconti, ove i *ghostbusters* ora diventano donne, o dove Joker diviene il buono?



Passiamo infine all'ultimo elemento, ovvero quello *razionale* in relazione con lo spazio-tempo. Tutti gli animali hanno un legame molto forte con il passato, per cui se un cane subisce un trauma a causa di un petardo, per esempio, egli ricorderà sempre che il petardo è la rappresentazione in Terra del male assoluto. E l'uomo non è da meno. Ma la nostra specie ha la capacità di proiettarsi anche in mondi futuri e futuribili. E' proprio questa connessione col tempo in modo così complesso, grazie allo scambio simbolico del linguaggio ma anche mediante l'uso del fantastico, che permette all'essere umano di sviluppare la razionalità per il controllo e il dominio del suo ambiente in forma pressoché totale e totalizzante. E' superfluo affermare che il gioco umano presenta perfettamente questa forma di razionalità senza la quale non sarebbe possibile la contrattazione sociale e l'uso quindi di sistemi formali di regole. Se da un lato l'uomo, come gli altri animali, presenta un comportamento ludico dell'*hic et nunc*, ovvero caratterizzato da forme ludiche irrazionali come il solleticarsi o il rotolarsi per terra senza obiettivi ben precisi (se non quelli legati al mero godimento del corpo libero di sollazzare e trastullarsi), sono anche presenti rappresentazioni dell'essenza propria della nostra specie, come la gestione delle risorse, l'uso tattico e strategico degli elementi in gioco per il buon fine di un obiettivo, giochi di mascheramento e smascheramento, tutti elementi imprescindibili del gioco umano. Infine è proprio l'elemento razionale che ci porta a razionalizzare il gioco stesso, trasformandolo in una attività non fine a se stessa, ma orientata ad altro - all'educazione, all'allenamento, alla sperimentazione etc.

Cameron Browne

a cura di Luca Cerrato

In questa nuova veste del Fogliaccio degli astratti, più snella nella speranza di incrementare le pubblicazione annuali, ci sarà sempre un argomento principale.

Il primo di questa serie è un personaggio ludico che arriva dalla lontana Australia, *Cameron Browne*.

A differenza di altri personaggi del mondo ludico che hanno fatto del *creare giochi* da tavolo una loro professione, Cameron ha intrapreso una carriera ludica differente trattando i giochi a livello di studio e ricerca universitaria, comunque senza rinunciare alla creatività.

Cameron Browne nasce a Brisbane nel 1966.

Nel 1990 prende la laurea triennale all'università di Queensland (Brisbane) in Arts (Computer Science) e Science (Psychology). I suoi studi proseguono fino al raggiungimento del dottorato in Intelligenza Artificiale e game design nel 2009.

Tra le sue molteplici occupazioni si possono ricordare i lavori presso Canon Research Australia, Microsoft legati al mondo dei font, effetti artistici e animazioni.

Importante è la sua collaborazione con l'*Imperial College* di Londra e l'*Università di Edimburgo* per quanto riguarda l'argomento *Automated modelling for casual game design*. Proseguendo poi con ricerche sul *AI & Games Network* e *Computational Creativity Group*.

Attualmente è professore associato all'università di Maastricht (Olanda).

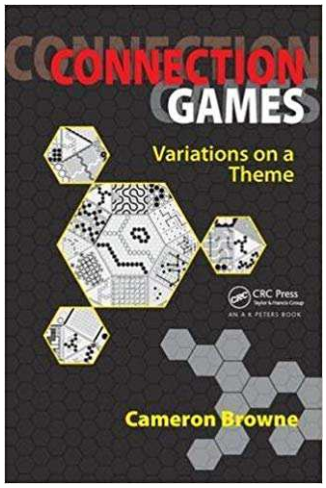
Alcuni dei suoi progetti ludici sono stati anche supportati da finanziamenti pubblici:

- *The Digital Ludeme Project* presso università di Maastricht, che verrà ripreso in un articolo su questo numero;
- *Games without frontiers e UCT for Games and Beyond* presso l'Imperial College;
- *Board Game Generation for the iPhone* presso l'Imperial College;
- *Flexibility Funding, Automated Mathematical Modelling for Casual Game Design* presso università di Edimburgo.

Anche la sua bibliografia ludica è ben fornita di libri sui giochi astratti:

- *C. Browne*, **Game & Puzzle Design Compendium**, in un unico volume sia cartaceo che in formato elettronico i sei numeri della rivista Game & Puzzle Design usciti tra il 2015 e 2017;
- *C. Browne, M. Winands, M. Preuss and J. Liu*, **Proceedings of the 2018 Conference on Computational Intelligence and Games**;
- *C. Browne*, **Margo Basics**, libro dedicato al gioco Margo presentato sul numero 69 de Il fogliaccio degli astratti;

- *C. Browne and N. Romeral Andrés*, **Shibumi Rule Book**, il Shibumi è un sistema di gioco, alcuni dei giochi creati con questo sistema sono stati presentati anche su alcuni numeri de Il fogliaccio degli astratti;
- *C. Browne*, **Evolutionary Game Design**, dove è raccontata la storia del gioco Yavalath (le regole le trovate nell'articolo dedicato ai giochi), il primo gioco astratto generato da un programma. Descrive il programma *Ludi* che può giocare e creare una serie di nuovi giochi da tavola;
- *C. Browne*, **Connection Games: Variations on a Theme**, libro dedicato ai giochi di connessione;
- *C. Browne*, **Hex Strategy: Making The Right Connections**, libro dedicato all'Hex;
- *C. Browne*, **Automatic Generation and Evaluation of Recombination Games**, tesi.



Per terminare nel prossimo articolo saranno presentati una gran parte dei giochi astratti creati da Cameron.

Per un maggiore approfondimento sulle attività di Cameron vi suggerisco di visitare il suo sito

http://cambolbro.com

Il principale sito ludico di riferimento per **Il fogliaccio degli astratti** è:

Board Game Geek

https://boardgamegeek.com

Interviste Ludiche

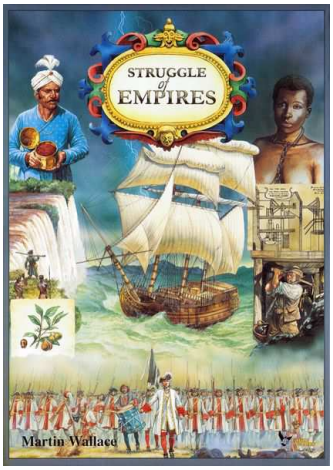
a cura di Andrea Romeo

Sono lieto di annunciare ai lettori de *Il fogliaccio degli astratti* la pubblicazione, per ciascun numero della rivista, di un'intervista a un importante game designer di giochi da tavolo. E partiamo subito alla grande con questa prima intervista nientemeno che a **Martin Wallace!**

Martin non ha bisogno di nessuna presentazione, in quanto è notoriamente uno dei game designer più acclamati a livello mondiale. Tuttavia spenderò poche parole per introdurlo a coloro che non hanno avuto modo di esperirne le opere. Nato a Manchester, è autore di dozzine di titoli famosissimi, tra i quali cito *Age of Steam* (2002), *Struggle of the Empires* (2004), *Brass* (2007), *London* (2010), *A Few Acres of Snow* (2011), *A study in Emerald* (2013), *AuZtralia* (2018).

Le sue opere sono caratterizzate dall'uso parsimonioso dell'alea e, di conseguenza, da una forte componente strategica dal forte sapore German. Sono meravigliose le ambientazioni dei suoi giochi, sovente in epoche o aree geografiche non necessariamente da grande palcoscenico ma con un potente richiamo evocativo.

L'intervista è stata effettuata via computer e abbiamo discusso, oltre che del suo lavoro, anche di temi generali che riguardano il gioco in senso lato, il game design e, più nello specifico, l'industria del gioco da tavolo. Buona lettura!



1) Chi o cosa è un game designer? Voglio dire, è questa figura comparabile ad altre figure mediatiche tradizionali socialmente riconosciute, come quella dello scrittore, dello sceneggiatore teatrale o cinematografico, dell'artista etc. oppure è qualcosa di completamente diverso?

Io non includerei il game designer nella categoria degli autori convenzionali o degli artisti perché non credo questa figura si relazioni con le stesse sfide, in quanto non è cosi difficile creare un gioco da tavolo.

Per me essere un bravo game designer è più o meno come essere un bravo chef. Ogni gioco è come un mix di diversi ingredienti e come game designer scegli quali di questi usare per trasmettere una particolare esperienza. Vi è anche aggiunta una dimensione di '*problem solving*', in quanto il game design riguarda molto spesso come modellare un processo complesso utilizzando un semplice set di regole.

2) E il prodotto del game design, il gioco, è esso una forma d'arte o è anche il gioco qualcosa di diverso? Come consideri tu un gioco, hai qualche definizione?

Non è arte. Chiunque può osservare un'opera d'arte e venirne fuori con la propria interpretazione. L'arte può stimolare delle sensazioni, sia positivamente che negativamente. Un gioco da tavolo non è aperto a tale immediata interpretazione in quanto bisogna relazionarsi dapprima con le regole. I giochi sono qualcosa di diverso che appartengono a una sfera tutta loro. All'origine questi venivano creati come un modo per passare tempo o per astrarre alcuni principi della guerra. Non penso che oggi siano molto diversi da prima: sono un hobby e un modo per passare tempo. Tuttavia quello che un gioco offre, diversamente dall'arte, è la capacità di fare interagire la gente in un modo diverso.

3) Perchè secondo te la gente gioca? Che cosa si aspetta, di solito, da un buon gioco?

Gli uomini amano giocare, da cui si evince l'importanza dello sport. Giocare è parte del nostro sviluppo psicologico. Comunque sia, la maggior parte delle persone gioca semplici giochi, come per esempio gli *Scacchi* o *Snakes and ladders*.

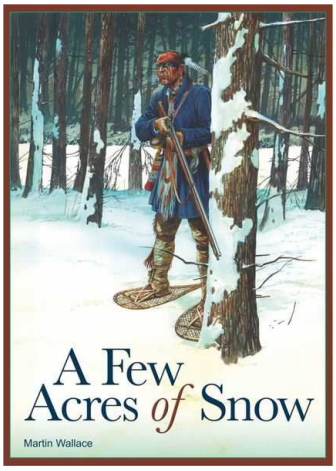
Soltanto a una piccola percentuale della popolazione piace giocare giochi più complessi, come quelli da cui gli appassionati, al contrario, si lasciano coinvolgere.

Dobbiamo stare molto attenti a non confondere ciò che sono i desideri della maggior parte della gente con quella che invece è la nostra passione come nicchia di gente coinvolta.

Personalmente penso che le comunità di giocatori appassionati vuole che un buon sistema di gioco li sfidi, che li incoraggi affinché debbano risolvere e relazionarsi con quesiti e situazioni che stimolino la pianificazione e lo sviluppo di strategie complesse a lungo termine. E' importante anche la presenza di elementi di gioco di ruolo, in quanto nel mentre giochi, momentaneamente sei portato a immaginare di comandare un potente impero spaziale che combatte una guerra contro orde di creature indicibili.

4) Come hai iniziato a lavorare come game designer? E perché hai scelto di lavorare in questo campo? Voglio dire, che cosa un uomo può esprimere mediante un gioco?

Mi sono sempre piaciuti i giochi, fin da quando ero bambino. Ho iniziato a giocare wargame sempre più complessi dall'età di tredici anni. Per molti anni ho giocato i giochi della Avalon Hill e della SPI. Inoltre sono stato introdotto al mondo di *Dungeons and Dragons* quando agli inizi arrivò nel Regno Unito. Non ho consapevolmente scelto di creare giochi fino all'età di trent'anni. Non so dirti perché ho iniziato, è stato giusto un desiderio, una vocazione dentro di me. Ci sono voluti molti anni prima che riuscissi a creare qualcosa che fosse pubblicabile. Per quanto mi concerne, i giochi mi permettono di esprimere il modo in cui io interpreto il mondo e la storia. Il game design concerne anche il 'problem solving', qualcosa in cui io sono molto interessato.

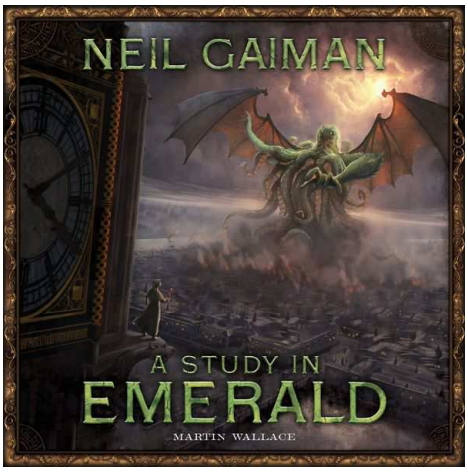


5) Qual e' il tuo approccio al game design? O meglio, come ha inizio un gioco di Martin Wallace? Ti siedi dinanzi a un foglio bianco e inizi a buttare giù cose random? O magari hai un quaderno, una moleskine dove annoti idee prese, non so, dai giornali o da eventi della vita reale? Ti focalizzi sulle meccaniche o hai in mente delle persone a cui il gioco è rivolto? E che ruolo dai alla narrazione, è lo story telling importante oppure secondario?

Quasi sempre inizio da un tema, il quale di solito è un tema storico. Ultimamente mi è stato proposto di lavorare sulla trasposizione di videogame nel gioco da tavolo, il quale è un processo simile. Il primo passo è avere ben chiaro il tema, che significa quindi 'leggere'. Io faccio molta ricerca prima di dedicarmi

al gioco, fin quando non sento di avere raccolto abbastanza informazioni sul tema. Quello che cerco sono quegli elementi profondi all'interno del tema che hanno bisogno di essere modellati all'interno del gioco. Un esempio potrebbe essere *Pochi acri di neve*, dove la sfida maggiore fu quella di modellare la guerra via fiume e le sfide date dalle difficoltà logistiche in quelle condizioni.

Inoltre è molto importante avere ben chiara che storia speri di raccontare. La sfida più grande quando crei un gioco con un tema specifico è di sviluppare meccaniche che non guastino il coinvolgimento e l'immersione nell'ambientazione. Il tuo obiettivo è quello di presentare al giocatore le medesime sfide e le stesse problematiche di qualcuno che si trovi in una situazione simile nella vita reale.



6) Ovviamente i giochi da tavolo sono molto antichi (immagino siano vecchi quanto l'uomo), eppure la produzione di massa di giochi è un fenomeno piuttosto recente, in quanto coincide con la produzione di massa e quindi a basso costo di carta e di altri materiali industriali (plastica, legno etc). Pensi che siamo nel bel mezzo di una rivoluzione umana in termini di comunicazione mediatica della quale i game designer sono pionieri? O un gioco rimane 'soltanto un gioco', non importa il livello di complessità data dall'interazione grazie allo sviluppo tecnologico? Quali sono, in questa prospettiva, le potenzialità dei giochi?

La recente crescita dell'interesse verso il gioco è stata alimentata da una combinazione di diversi fattori, come lo sviluppo della tecnologia informatica che ha permesso sia di abbassare i costi di stampa che di concedere alle aziende la possibilità di trovare altri mercati, ma anche la società occidentale ha avuto sempre maggiore potere d'acquisto e tempo da spendere in questo che è un hobby di lusso vero e proprio. I giochi di per sé sono identici a quelli dei tempi ancestrali, è cambiata soltanto la grafica, l'involucro, il modo di presentarli. Non sono tanto convinto che siamo nel mezzo di una rivoluzione mediatica, ma questa è soltanto un aspetto dei cambiamenti nella nostra società, una cosa tra le tante. I giochi non sono che un ulteriore bene commerciale.

7) Come è cambiata l'industria del gioco da tavolo da quando tu hai iniziato il tuo percorso come inventore di giochi? E' vero che il gioco da tavolo sta vivendo un'età dell'oro? Se si, pensi vi sia una connessione tra questa ipotetica età dell'oro dei giochi da tavolo e la diffusione dell'informatica?

Si, penso proprio che il gioco da tavolo stia vivendo una età dell'oro in termini di numeri e quantità di nuove opere. E credo che questa età dell'oro sia interamente dovuta all'evoluzione della tecnologia informatica. Io disegno tutti i miei progetti su un computer. Tutto lo scambio di informazioni con le aziende con cui lavoro avviene quasi interamente via computer. Quando io producevo i miei giochi, la maggior parte del marketing avveniva mediante un computer. Qualsiasi forma di interazione con coloro a cui piacciono i miei giochi avviene sempre quasi esclusivamente attraverso il computer. No computer, no 'golden age'.

8) Qual è secondo te il futuro dell'industria del gioco da tavolo? E hai qualche consiglio per coloro che vorrebbero diventare game designer?

Mi pare che ci siano molti che vedono una fusione tra gioco da tavolo e la tecnologia informatica in modo diretto, come per esempio nell'uso di apps e apparecchiature speciali con cui giocare giochi da tavolo. Personalmente non sono convinto che questo sarà il futuro dei giochi da tavolo, ma più un aspetto complementare o accessorio. Vi è una ragione per cui oggi i libri sono ancora nella stessa forma di quando i libri furono inizialmente prodotti: essi facevano perfettamente fronte alle esigenze per cui furono creati. Un gioco da tavolo dovrebbe essere una cosa a sé, non dovrebbe dipendere direttamente da un computer, altrimenti a un certo punto, in un futuro più o meno prossimo, questo potrebbe non funzionare più.

Tu non hai bisogno di aggiornare i libri, mentre i computer hanno bisogno di continui aggiornamenti. Secondo me il futuro dei giochi da tavolo sarà quello di raccontare storie in modi sempre più evoluti. Credo che le meccaniche di adesso non siano più coinvolgenti come erano un tempo. Quello che io

cerco in un gioco è qualcosa che mi faccia sentire vicino alla storia, che mi metta nelle condizioni di farmi sentire parte della narrazione.

Per quelli che sperano di diventare game designer ho soltanto pochi consigli da dare. Dovete innanzitutto fare pratica sviluppando giochi. E' cosi che si impara l'arte del design, attraverso la progettazione di giochi, di quanti più potete. Molti di questi progetti saranno dei fallimenti, ma non importa. Ciascun fallimento è un passo che ti porterà sempre più vicino al traguardo del successo. E vorrei aggiungere a questo, che dovreste comunque tenervi un lavoro vero!

Versione originale in lingua inglese.

1) Who/what is a Game Designer? I mean, is this figure comparable with some traditional socially known media figure such as a 'writer', a movie or theater 'screenwriter', an 'artist', etc. or he is something completely different?

ANSWER: I would not bracket game design with authorship or artist, as I do not think it has the same challenges, i.e. it's not so hard to design a board game. I see it on the same level as being a good chef. Each game is a mix of different ingredients and as a game designer you choose which ones to use to deliver a particular taste experience. There is also an added dimension of problem solving, in that design is very often how to mod

2) What is a game? Is it a form of art or it is something different? How you see it (do you have a definition for it?)?

ANSWER: It's not art. Anybody can look at a piece of art and come away with their own interpretation. Good art can invoke a feeling, either positively or negatively. A board game is not open to such immediate interpretation as you have the interface of the rules. Games are are a thing of their own. Originally they were created as a way of passing the time or abstracting principles of warfare. I do not think they are that different today, they are a hobby and pastime. What a game has that art does not is the ability to allow people to interact in a different way.

3)Why in your opinion people play games? What do they expect from a good game?

ANSWER: Humans enjoy playing, hence the importance of sport. It?s part of our psychological makeup. Now, most people play simple games, such as chess or snakes and ladders. Only a small percentage of the population like to play more complex games, such as the ones we indulge in. We must be careful not to confuse the desires of the wider population with our own gaming niche. I think our gaming community is looking to be challenged by the games they play, to have to work hard to solve problems, to carry out long-term planning and to develop complex strategies. This is still a form of role-playing, where for a while you can imagine yourself as commanding a mighty space empire or fighting a war against hordes of unspeakable creatures.

4) How did you start your life as a Game Designer? And why did you decide to work in this field? I mean, what a man can express through games?

I've always enjoyed games, even from a young age. I graduated to more complex wargames when I was around thirteen. For many years I used to play games from Avalon Hill and SPI. I was also introduced into Dungeons and Dragons when it first arrived in the UK. I did not make the conscious decision to design games until I was thirty years old. I cannot tell you why, it was just a desire within me. It took many years for me to create something worth publishing. For me games allow me to express my understanding of the world and of history. Game design is also problem solving, something that I am very interested in.

5) *How do you approach to game design? Or better, how does it start a Martin Wallace game? Do you sit down and start brainstorming random things? Or maybe you keep a booknote where you write down ideas taken from news papers or real life events in general? Do you focus on the mechanic, or you have in mind specific people (players) who are the focus of the game? And what it is the role of 'story telling' in games? Are stories important or not?*

ANSWER: I nearly always start with a theme, which is usually an historical one. Of late I have been asked to work on board game adaptions of computer games, which is a similar process. The first step is to understand the theme, which means reading. I do as much research as I can until I have a feel for the theme. What I am looking for are the core elements within that theme that need to be modelled within the game. An example would be *A Few Acres of Snow*, where the main challenge was to model riverine warfare and challenging logistics.

It is also very important to be clear what kind of story you wish to tell. The biggest challenge when designing to a theme is to develop mechanics that do not break immersion. Your aim is to present the player with the same challenges and problems as somebody in the real situation.

6) Of course board games are very old (I guess they are as old as human beings on the Earth), but still the massive production of games concides with the mass industrial production of papers and other material (plastic, wooden, etc), which means it is a very new pheonomenom. Do you think we are in the middle of a human revolution in terms of media communication of which game designers are the 'pioniers'? Or a game remains nothing but 'just a game', no matter the complexity of interaction given by new technologies? What are, in this perspective (and in your opinion) the potentiality of games?

ANSWER: The recent growth in gaming has been fed by a combination of computer technology, both in the way it has made printing cheaper and also allowing companies to find markets, and a western society with the disposable income and time to spend on what is a luxury hobby. Games themselves are functionally identical to those of earliest times, all that has changed is the presentation. I'm not convinced we are in the middle of a revolution, this is just part of changes in our society that has made it one of 'things'. Games are another commercial commodity.

7) (Connected with the previous one) How did it change the industry of games since you started your path as a game designer? Is it true that board games are in an 'golden age' period? If so, do you think there is some correlation with the 'golden age' of board games and the spread of computer games, or there is no connection between these?

ANSWER: We do live in a 'golden age' in terms of numbers and quantity of new designs. I think this is entirely due to changes in computer technology. I design all of my prototypes on a computer. I carry out nearly all of my communication with companies via computer. When I used to produce games most of my marketing was via computer. Any interaction with those who like my games is nearly always by computer. No computer, no 'golden age'.

8) What do you think it will be the future for board game industry? And do you have any tips for those who would like to become game designers?

ANSWER: I feel that there are many who see board games fusing with computer technology in some more direct way, such as the use of computer apps and special devices for playing games on. I'm not convinced that this will be the future of games, more of a side-development. There is a reason that books now are still in the same form as when books were first produced, they completely fill their function. A board game should be a thing in itself, it should not depend directly on a computer, otherwise at some point in time it will no longer function. You do not need to update books, whereas computers require continual upgrading. For me the future of board games is to tell stories in a better way. I feel that new mechanisms are no longer as entertaining as they used to be. What I want from a game is something that feels closer to the story, that makes me feel as if I'm in the narrative.

Abstract Games League

Chi sarà il miglior giocatore astratto 2020 ?

Tutte le informazioni su www.tavolando.net

Ludologia moderna

a cura di Luca Cerrato

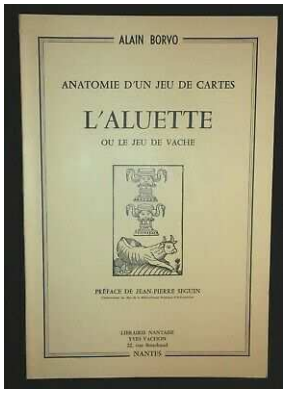
Il gioco da tavolo, come ho scritto più volte, è materia antica che affascina anche gli archeologi e gli studiosi di storia antica. I giochi possono essere un mezzo per comprendere le abitudini dei nostri avi, i loro spostamenti per l'antico mondo.

Il gioco è *un essere vivente* che cambia il suo aspetto, oserei dire il suo DNA, per adattarsi al meglio ai luoghi dove viene giocato, sempre pronto a rigenerarsi. Ai giorni nostri, a differenza dei secoli precedenti, il creare un gioco è diventato anche un mestiere e l'industria ludica è molto sensibile a gestire e orientare i *gusti* dei giocatori e produrre migliaia di nuovi giochi all'anno, fatto mai avvenuto prima.

Che siano giochi originali oppure delle varianti, ognuno di essi ha una sua particolarità, una struttura di regole che deve essere messa in risalto per carpirne la sua unicità e originalità.

Per estrarre l'essenza di un gioco si è creato il *ludeme*, l'insieme di questi va a costituire le regole del gioco, cioè le leggi che regolano le interazioni tra gli oggetti del gioco.

Il ludeme è un'elemento base di un gioco, un mattone dell'edificio chiamato regolamento. Un mattone molto astratto anche perchè i materiali del gioco (pedine, dadi, tavolieri, carte, ...) *non* sono dei ludemi.



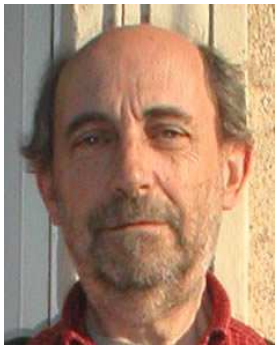
Il ludeme non è una caratteristica particolare di un gioco, ma è qualcosa che ha la capacità di propagarsi tra i giochi, anche molto differenti tra loro. Pensiamo per esempio alla *mossa* dell'alfiere oppure al *concetto d'asta* utilizzato in molti giochi da tavola.

Il ludeme è *un concetto* condiviso tra diversi giochi. Un blocco elementare da cui possono essere costruiti altri giochi.

La parola ludeme è stata coniata in Francia nei primi anni '70 dall'allora corrente intellettuale dello *strutturalismo* (structuralism) e chiaramente deriva dalla parola latina *ludus* a cui è stato aggiunto il suffisso *-ème*, molto utilizzato dalla scuola strutturalistica.

Forse la prima occorrenza della parola ludeme apparve nel libro francese *Anatomie dun jeu de cartes: laluette ou la vache* scritto da *Alain Borvo* e dedicato ai giochi di carte regionali francesi. A pagina 18 del libro scrisse:

"*Sebbene lo scopo di uno studio generale come questo non è quello di fornire regole precise per giocere all'Aluette (1), ma piuttosto riordinare i principi del gioco che li costituiscono (cosa che Pierre Berloquin chiama 'ludemes')*"



Pierre Berloquin è un importante scrittore francese di giochi da tavola e giochi di carte. Nei suoi libri è sempre presente una classificazione dei giochi basata su un'analisi sistematica delle componenti principali del regolamento.

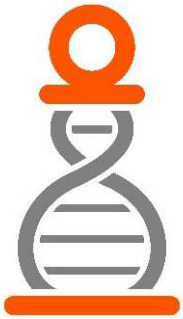
Tra i suoi libri possiamo ricordare:

- Le Livre des Jeux (1970)
- 100 Jeux de cartes classiques (1975)
- 100 Jeux de table (1976).

La prima volta che Pierre Berloquin citò il ludeme fu durante un'intervista con la rivista Le Monde (30 ottobre 1970) in cui parlava del suo libro *Le livre des jeux*.

Probabilmente Borvo apprese del concetto di ludeme durante alcuni incontri con Berloquin.

Anche lo scrittore e autore di giochi *David Parlett* ricorre al concetto di ludeme nei suoi libri sui giochi di carte.



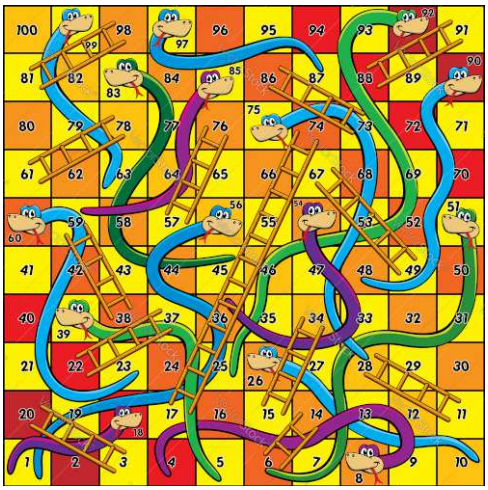
Legato al concetto di ludeme è il progetto **Digital Ludeme Project** (PDL), un progetto lanciato dalla *Maastricht University* nel 2018 con una durata di cinque anni, con l'obbiettivo di creare un modello *informatico - matematico* orientato al mondo dei giochi da tavolo strategici e finanziato da fondi europei.

Il progetto, utilizzando i ludemi, creerà per ogni gioco, una struttura ad albero del regolamento e questo insieme di regolamenti andrà a formare un database ludico che potrà essere utilizzato per trovare le possibili relazioni tra i giochi e i ludemi. Questo permetterebbe lo svillupo di un modello dell'evoluzione dei giochi attraverso la storia umana. Un nuovo approccio per definire e raggruppare le caratteristiche dei giochi.

Questo progetto verrà applicato ad un nuovo ramo dell'archeologia, l'*archeologia digitale* (Digital Archæoludology, DAL) dove le più moderne tecniche informatiche saranno utilizzate per migliorare la nostra comprensione dello sviluppo dei giochi tradizionali, come erano giocati nelle differenti regioni del mondo e soprattutto applicare questo metodo a quei giochi di cui sono stati rinvenuti i materiali di gioco, ma non le regole. Ovviamente sarebbe impossibile pensare di ricreare il regolamento originale, ma piutosto identificare una serie di regole che abbiano una coerenza con l'ambiente originale del gioco.

I giochi presi in considerazione nel progetto rispettano i seguenti parametri:

- Essere di dominio pubblico;
- Mostrare longevità, rilevanza storica e culturale;
- Premiare l'abilità mentale piuttosto che quella manuale;
- I giocatori devono fare le mosse giuste per vincere la partita.



I requisiti di sopra sono delle linee guida e non sono vincolanti, questo perché se si assumesse una linea troppo rigida si dovrebbero escludere dei giochi che hanno avuto una certa influenza sulla cultura, ma che non rispettano a pieno i criteri, come per esempio il gioco inglese *Snakes & Ladders* oppure il nostro gioco dell'oca, in pratica dei non giochi dove i partecipanti si limitano a lanciare il dado e muovere la pedina senza fare nessuna vera scelta di gioco.

Inoltre vengono presi in considerazione non solo i giochi di pura strategia, ma anche quelli dove è presente la componente fortuna, informazioni nascoste, mosse in simultanea, giochi di carte, ...

Questi giochi saranno implementati e modellati utilizzando un linguaggio informatico, il *Ludi*, in inglese un *general game system*.

Dei giochi si cercherà di collezionare diverse informazioni, quando si trovano:

- *Chi giocava*, era giocato da un'intera civiltà, dai nobili, adulti, bambini, . . . ?
- *Con cosa veniva giocato*, i materiali utilizzati;
- *Dove era giocato*, in strada, in casa, al tempio, . . . ?
- *Quando era giocato*, tutti i giorni oppure in particolari occasioni;
- *Perchè era giocato*, per passare il tempo, a livello agonistico, per eventi sociali;
- *Come era giocato*, il suo regolamento.

Le principali fonti dove reperire le informazioni sono i testi storici, le opere d'arte come dipinti, sculture da cui si possono trarre molteplici informazioni come per esempio i luoghi di gioco, da chi veniva giocato, quali giochi erano praticati e in qualche caso qualche informazioni sul regolamento. Ovviamente

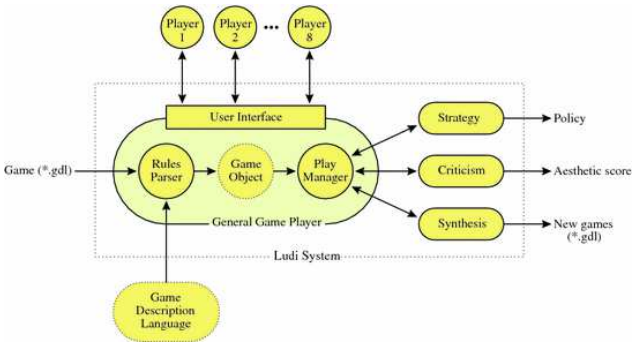
non possono mancare i ritrovamenti di materiali ludici. L'etnografia ci può dare informazioni su chi ci giocava e in quale contesto. Infine anche l'archeologia è un altra importante fonte di informazioni su chi, dove, quando e perché si giocava.

Come detto sopra lo strumento per fare una ricostruzione *ludico forense* è il linguaggio Ludi che permetterà di:

- Modellare le evidenze disponibili, i vincoli conosciuti.
- Completare il regolamento con i ludemi che sono più plausibili con il contesto storico e culturale.
- Effettuare un'analisi matematica che permette di analizzare i risultati del regolamento trovato.

In particolare il Ludi potrebbe garantire l'autenticità storica delle soluzioni proposte (infatti non è plausibile che il programma trovi un solo regolamento) prendendo in considerazioni i ludemi appartenenti a un certo periodo storico e di una certa località.

Il Ludi sviluppato per il Digital Ludeme Project usa un nuovo Game Description Language (GDL) basato sull'approccio dei ludemi.



Il programma potrebbe generare degli indicatori di qualità del gioco che possono essere valutati automaticamente tramite l'auto-gioco (il programma che gioca da solo) come:

- *La profondità strategica*, il gioco non sia troppo banale oppure troppo difficile;
- *Il drama*, la possibilità che il giocatore in difficolta possa recuperare e vincere la partita;
- *La determinazione*, i giochi nei quali la partita si trascina per molto tempo, quando il risultato è ormai chiaro, non sono molto interessanti;
- *L'incertezza*, giochi in cui il risultato finale non è sicuro per la maggior parte della partita;
- *Il numero di patte*, i giochi in cui il numero di patte è troppo alto perdono d'interesse;
- *La durata*, il gioco non deve essere nè troppo corto nè troppo lungo.

Infine tornando all'archeologia digitale, bisogna ricordare che i giochi si spostano in continuazione incontrando nuove culture e si adattano ad esse formando nuovi giochi.

Uno degli scopi dell'archeologia ludica dovrebbe essere creare una mappa plausibile della diffusione dei giochi attraverso lo spazio e il tempo, basandosi su evidenze archeologiche disponibili per alcuni giochi e incerte oppure assenti per altri.

La squadra che lavora si questo progetto è formata da:

- *Cameron Browne*;
- *Eric Piette*, esperto nelle applicazioni del metodo Monte Carlo e Stochastic Constraint-based Approach per un generico giocatore di giochi;
- *Matthew Stephenson*, esperto d'intelligenza artificiale applicata ai giochi;
- *Dennis Soemers*, esperto d'intelligenza artificiale nel campo dei video giochi;
- *Walter Crist*, antropologo.

KIBA per imparare e giocare a Bao:

www.kibao.org

Il Katra malgascio

a cura di Alberto Bertaggia

In questa serie di articoli, un primo in cui presenterò la storia e l'origine del gioco, e un secondo in cui spiegherò più in dettaglio le regole delle diverse varianti, voglio parlare di un particolare tipo di mancala originario e prerogativa del Madagascar: il **Katra**.

In un terzo articolo riporterò le leggende raccontate sulla nascita di questo gioco.

La storia del Madagascar è in gran parte una storia di isolamento; le specie animali e vegetali e le culture indigene hanno seguito uno sviluppo indipendente da quello dell'Africa e di altre isole dell'Oceano Indiano. I contatti relativamente sporadici con gli arabi contribuirono a diffondere anche verso l'Occidente l'idea di un'isola straordinaria, misteriosa, con una flora e una fauna tali da alimentare miti di creature fantastiche come quelle di cui narra Marco Polo nel Milione.

Quando i primi esploratori europei giunsero sulla "grande isola", trovarono un gran numero di etnie di diversa provenienza, che avevano dato luogo a un amalgama culturale e linguistico unico. La tratta degli schiavi e la colonizzazione non furono però sufficienti a distruggere l'incredibile atipicità e unicità dell'isola che ha mantenuto un suo spirito, sia, come detto nella fauna e flora, negli usi e costumi e nella cultura in generale, sia naturalmente, e non poteva essere diversamente, nei giochi praticati.

Non sono molti i giochi di tavoliere che sono presenti in Madagascar, anche se godono di minore notorietà e ancora sopravvivono soprattutto nelle campagne, oltre al **Fanorona**[6], che è il gioco principe e considerato il gioco nazionale, utilizzato anche come strumento e mezzo divinatorio sempre presente nei riti magici. Non tratterò però in questo articolo il Fanorona che sarà invece oggetto di un lavoro più ampio e specifico.

In particolare sono due i giochi di tavoliere del Madagascar oltre il Fanorona: il **Samantsy**[7], la versione degli scacchi malgascia, probabilmente importata dagli arabi, e appunto il **Katro** o **Katra**, una versione di mancala presente in alcune varianti che descriverò dettagliatamente in questa serie di articoli.

Ma prima della descrizione del gioco del Katro, riporto una descrizione generale dei giochi di mancala, per meglio apprendere le caratteristiche e le regole delle varianti malgasce.

Giochi di mancala

Il nome mancala (talvolta riportato come *mankala* o *manqala*) si riferisce a una famiglia di giochi di tavoliere diffusi in gran parte del mondo (specialmente in Africa, in Medio Oriente, in alcune zone del Sudest asiatico e in America centrale e ovunque la

[6] Il *Fanorona* è un intrigante gioco astratto ad informazione completa per due giocatori. Presenta un violento confronto tra le due parti nella fase iniziale mentre nella seconda parte il gioco si fa più tranquillo e prevale la tattica sulla forza. Per qualche aspetto è simile alla dama, movimento e tavoliere, e per alcuni aspetti al Go; si gioca infatti nello stesso spirito relativamente pacifico, dove non è importante distruggere l'avversario ma piuttosto neutralizzarlo, batterlo sull'astuzia con trappole e plateali sacrifici, intrappolandolo anche in modo goliardico in trabocchetti verbali e canzonatori, senza aggressività. Spesso i giocatori hanno questa mania di stuzzicare amichevolmente, ma costantemente l'avversario. Se quest'ultimo non tollera l'ironia e il ridicolo, può facilmente perdere la concentrazione e l'incontro.

[7] I *Samantsy* sono la versione degli scacchi giocata in Madagascar dai Tanala che vivono nella foresta dell'Ikongo nel sud-est del Madagascar. Le notizie sui Samantsy sono molto scarse tanto che Murray, nella sua History of Chess credeva non ne esistessero. La prima descrizione è stata data da *Ardant du Picq*, *Bulletin de l'Académie Malgache*, del 1912.

diaspora africana ha raggiunto i Caraibi e le Americhe) e spesso indicati anche come giochi di semina o di Conta e Cattura. La parola sembra derivare dall'arabo *naqala* (*manqalä*) (letteralmente: "spostare"), a cui corrisponde anche lo swahili[8] *mankelah*. Il termine è stato adottato dagli antropologi, come termine generico, per individuare un determinato tipo di giochi. Tale fatto è dovuto alle caratteristiche in comune che hanno tutti questi giochi: i pezzi o pedine sono tutti uguali fra loro senza distinzione di forma o colore e non appartengono a nessuno dei due giocatori, infatti in alcune varianti, come nei Katra malgasci, i pezzi catturati dell'avversario vengono rimessi in gioco fra le proprie file. Altra caratteristica in comune è la mossa che si effettua nel gioco, detta "semina". La dinamica generale della mossa, consiste nel prelevare tutti i pezzi presenti in una certa buca (di solito scelta fra quelle di proprietà del giocatore e occupate da un certo numero minimo di pezzi), e depositarli nelle case adiacenti, uno per casa, in senso orario o antiorario. Il gioco si diffuse in Asia e in Africa, dove gli Arabi vi apportarono alcune varianti; così sopravvisse a tutte le epoche della storia egiziana. Venne insegnato ai viaggiatori europei, nel XIX° secolo, nei caffè del Cairo dove per regola chi perdeva pagava tutti i caffè consumati durante la partita. Gli schiavi africani trasferirono i Mancala nel Suriname e nelle Indie occidentali, dove questi giochi, invariati, sono ancora in auge.

Purtroppo le origini e la storia sono difficili da determinare a causa del fatto che spesso i tavolieri venivano disegnati (scavati) nella sabbia e per la natura dei materiali usati per il gioco (tavolieri in legno e semi, sassi, conchiglie e addirittura feci di animali), particolarmente deperibili e quindi le uniche tracce sono confinate in quelle aree dove i tavolieri venivano scolpiti sulla pietra o erano in metallo fuso. Tali tracce però niente dicevano del modo di giocare. I regolamenti poi, tramandati per la maggior parte per tradizione orale, sono confinati ai ricordi degli anziani ed alle tante varianti presenti, addirittura villaggio per villaggio, ed anche se esistono molte descrizioni etnografiche, la maggior parte di loro però incomplete, le varie parti dell'Africa non hanno ricevuto una stessa attenzione nelle ricerche antropologiche e storiche con conseguente disomogeneità di notizie.

Secondo un articolo apparso sulla rivista Time[9], "*due file di sei fori, accompagnate alle estremità da due fori di dimensioni maggiori, sono scolpite su un grande blocco di roccia nell'antica città di Aleppo, in Siria. Lo stesso schema si ritrova scolpito sulle colonne del tempio di Karnak, in Egitto, e appare nelle antiche pitture tombali della valle del Nilo. Lo stesso disegno è scolpito nel Teseo di Atene, e su diverse rocce lungo le vie percorse dalle carovane del mondo antico. Oggi analoghe file di fori si trovano in tutta l'Asia e l'Africa, scavati nel terreno, incisi in legni rari o nell'avorio*".

Figura 1 - Katra Be. Luogo: Marovato Abattoir, Mahajanga

Anche se non tutte queste affermazioni sono state confermate, questo può dare, almeno grossolanamente, l'idea dell'età della famiglia dei mancala. La prima prova del gioco è un tavoliere del 4° secolo d.C. ritrovato ad Abu Sha'ar[10] , una fortezza tardo romana sulla costa del Mar Rosso, in Egitto. Un frammento di una tavola in ceramica axumita a Matara[11] in Etiopia (ora in Eritrea) è datata dagli archeologi come tra il 6 e il 7° secolo d.C. La somiglianza (rappresentazione?) di alcuni aspetti del gioco con l'attività agricola e l'assenza di specifici materiali preposti al gioco presenta la possibilità che possa avere lo stesso inizio della civiltà, tuttavia non ci sono prove

[8] Intorno al IX secolo d.C. gli Arabi fondarono molte città sulla costa del Kenya ed avviarono rapporti commerciali con la tribù locale dei Bantu: dall'incontro tra queste etnie si formò la cultura swahili, unita dalla lingua (kiswahili) e dalla religione islamica. Per quanto riguarda i Bantu, i Kikuyu - essenzialmente agricoltori - si manifestarono presto come il gruppo più numeroso e potente, anche se la loro supremazia fu messa in discussione dai bellicosi Masai, che invasero il Kenya nel XVI secolo (periodo in cui i portoghesi occuparono alcune località della costa). Alla fine del XIX secolo il Kenya diventò una colonia britannica ed i coloni bianchi sconvolsero la struttura socio-economica e culturale di queste popolazioni: cacciarono gli indigeni dagli altopiani fertili dell'interno, avviando piantagioni, dove trovarono impiego i Kikuyu, che diedero un importante contributo alla crescita economica del Paese. I Masai rimasero ancorati alle loro tradizioni di allevatori e si trovarono sempre più isolati.

[9] TIME, Games: Pits & Pebbles, 14 giugno 1963 | Vol. LXXXI No. 24

[10] Tra il 1987 e il 1993 sotto l'egida dell'Università del Delaware sono state condotte indagini e scavi nei dintorni di Abu Sha'ar sulla costa egiziana del Mar Rosso, a circa 20 km a nord del centro di Hurghada, in una fortezza legionaria tardo romana che risale al 4 ° secolo d.C. Cinque stagioni di ricerca sul campo hanno esaminato le installazioni militari romane e cristiano ecclesiastiche nello stesso Abu Sha'ar, portando alla scoperta di venti tavole da gioco - incluso alcune in una sala dedicata o sala giochi. Dieci delle tavole di Abu Sha'ar, potrebbero essere attribuite ai giochi di mancala. Sei hanno cavità scavate in due file come in un gioco di mancala a due file, e due presentano una terza fila di cavità. Le dimensioni delle cavità dei tavolieri di Abu Sha'ar variano da 0,5 a 3,0 cm. - *Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Coast, Egypt) - Lynda Mulvin and Steven E. Sidebotham2, Antiquity - Volume: 78 Number: 301 Page: 602-617*

[11] Matara è il nome di un importante sito archeologico, situato 136 chilometri a sudest di Asmara, subito dopo Senafè sulla strada che porta a sud fino al confine con la regione dei Tigrè. Nel sito sono già state trovate tracce di numerosi livelli di occupazione, comprese almeno due grandi città durate oltre 1000 anni. I livelli più alti sono axumiti, databili grosso modo tra il IV e l'VIII secolo. Questa città si alleò con, o con parte di, il potente impero commerciale della città di Axum, a sudovest. Sembra che Matara fosse una città della striscia che correva lungo la rotta commerciale da Axum alla città portuale di Adulis, le cui grandi rovine, ampiamente scavate, si trovano nelle vicinanze di Zula, a sudest di Massaua sulla costa del Mar Rosso.

verificabili che il gioco sia più vecchio di circa 1300 anni.

Il luogo di origine, come sostenuto da Philip Townshend[12], fu probabilmente l'Africa, forse il Nord, e una collocazione temporale verosimile potrebbe essere fra i 1000 e i 3500 anni fa. Un tavoliere per un Mancala III[13] fu rinvenuto nella Piramide di Cheope e nei Templi di Luxor e di Karnak. Altre tracce, scavate nelle pietre di copertura, sono state trovate negli scavi del tempio di Kurna[14] (attorno al 1440 a.C.) sulla riva occidentale del Nilo, mentre altri scavi del 1990 a Ain Ghazal (Giordania) porterebbero a datazioni ben più alte. Altri schemi dello stesso gioco, di epoca preislamica, sono stati ritrovati in Arabia. Il gioco dal quale l'intero gruppo prende il nome fu descritto da Edward Lane, un inglese che passò molti anni al Cairo verso il 1830. In quel periodo la società egiziana cominciava a subire l'influenza della moderna civiltà europea. Lane spiega che questo gioco si giocava nei caffè.

Che il gioco venga dall'Africa sembra anche essere attestato dall'enorme diffusione dei mancala in tutto il continente: praticamente ogni popolazione africana gioca un mancala, o più di uno, anche se considerarlo solamente un gioco è diminutivo visto che in Africa i mancala hanno particolari connotazioni religiose, rituali e magiche. Basti pensare che i tavolieri spesso sono costruiti con materiali estremamente pregiati o che è un gioco considerato magico, riservato ai re, capi e stregoni e che in alcuni popoli la notte la tavola viene lasciata all'aperto perché ci giochino gli dei, gli zombies o gli spiriti dei morti. Nel Suriname i familiari di un defunto giocano talvolta un giorno prima della sepoltura. Lo fanno per accompagnare l'anima del morto che non si è ancora allontanata, ma al sopraggiungere della notte smettono il gioco. Essi credono che, continuando a giocare durante la notte, verrebbero i fantasmi ad unirsi a loro e porterebbero via le loro anime.

In Nigeria si gioca ad *Ayoayo* o *Adi*; e la lista dei nomi e delle varianti continua (Woro, Kbo, Layli, Adji, Gabata, Hus, Ayo, Kale, Aghi, Kigogo, Ajua, Ndoto, Soro, Mulabalaba, e così via.

Nel Nord-Ovest si gioca a *Wari* (la variante più nota e diffusa), anche noto (talvolta con varianti locali delle regole) come Awari, Awele, Wouri, Ourin, Oware e così via; in Africa orientale subsahariana, in particolare in Kenya e Tanzania, il mancala più diffuso è il Bao (uno dei mancala più complessi), e giochi simili si trovano in tutta l'Africa bantu (per esempio il bawo in Malawi, lo Omweso, il Bao Kiarabu, lo Endodoi dei Masai.

Il katra

In Madagascar, il gioco considerato per eccellenza come *nobile* è il fanorona. Ma oltre a questo gioco prettamente malgascio, ce ne sono altri non meno importanti, anche se sono maggiormente praticati da donne e bambini, nell'intimità del cortile della capanna di famiglia dove vivono, o dai bambini in strada a Tananarive, nei luoghi meno esposti al pubblico.

"*Il caso del distretto di Antaninarenina, nella Città Alta di Tananarive, è particolarmente rilevante. Questo quartiere è la sede della Presidenza, dei più importanti ministeri, delle banche e dei principali alberghi internazionali. Ad un'estremità della Rue des Bijoutiers, su un'ampia spianata, con una splendida vista sulla città e sulla collina del Rova (il palazzo reale), si possono trovare, in qualsiasi momento della giornata, da uno a diverse decine di uomini adulti, probabilmente i migliori giocatori di fanorona del Madagascar, intenti a giocare e discutere sulle mosse. È comune per i dipendenti dei diversi ministeri o banche, che escono dal lavoro, fermarsi e guardare una partita. I giocatori e i loro spettatori, tutti maschi, sono felici di commentare le mosse e non hanno timore a dire a voce alta le strategie che metterebbero in atto.*

A poche decine di metri di distanza, i bambini chiedono l'elemosina in cima a delle scale che non sono propriamente le più frequentate del centro città, ma dove possono rifugiarsi per mangiare, dormire e, a volte, giocare a Katro, un gioco della famiglia dei mancala molto conosciuto in Africa. Non parlano francese o molto poco, perché non lo sono e, anche in Malgascio, hanno difficoltà a spiegare il gioco o le mosse che fanno. Tuttavia, sebbene sia soprattutto per loro un modo per ingannare la noia e la fame, il modo in cui giocano mostra una conoscenza, almeno in azione, delle regole relativamente complesse del gioco[15]".

Questo breve estratto dell'introduzione di Tiennot alla sua ricerca, ci riporta uno spaccato della vita malgascia in una grande città, con brevi resoconti di vita che dimostrano come la presenza di questo gioco e del Fanorona siano radicati nella vita malgascia.

[12] "*Ho sostenuto altrove che il mancala è di antica origine africana e che gli schiavi africani possono avere svolto un ruolo fondamentale nella sua diffusione anche prima della scoperta europea dell'America. Dubito che la ricerca potrà mai determinare senza dubbio il luogo di origine dei mancala, se davvero le varie forme non si siano sviluppate in modo indipendente in diversi settori, o ci permettono di tracciare le rotte esatte e i periodi di trasmissione.*" - P. Townshend. "Mancala in Eastern and Southern Africa", Azania 14: 109-39

[13] Mancala con tre file di buche.

[14] Il tempio di Kurna (sulla riva occidentale del Nilo, a Tebe, nell'Alto Egitto) fu iniziato dal faraone Ramses I (1400-1366 a.C.) e completato dal faraone Seti I (1366-1333 a.C.). Negli scavi del tempio di Kurna sono state rinvenute tracce di tavolieri di Alquerque, di Filetto e di altri giochi tra cui tavolieri di mancala.

[15] Luc Tiennot, À la recherche de jeux de semailles de type Solo à Madagascar, Ethnologie et mathématiques. Numero 29 - dicembre 2014, pagg. 3-4

Questo tipo di giochi, segnalati da viaggiatori, commercianti, militari o missionari dalla seconda metà del XVII secolo, sulle coste del continente Africano e del Madagascar (de Flacourt.[16]), sono stati descritti più in dettaglio per la prima volta nel XIX secolo da S. Culin[17]con il nome generico di *mankala* o mancala e conosciuti anche come giochi di semina.

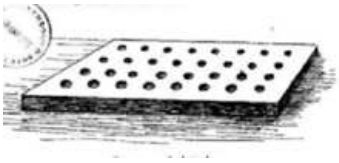


Figura 2 - Dubois, Monographie de Betsileo

Come abbiamo visto nella parte relativa alle origini di questi giochi, una certezza sulla loro nascita non è ancora stata appurata, ma come per il Fanorona, è legate a miti e leggende del popolo malgascio. Una leggenda del popolo Bara, che vedremo dopo nel dettaglio, racconta come il Katra sia legato alla creazione dell'uomo e delle varie specie di animali.

Come per tutti i giochi di mancala, anche il Katra non si sottrae alla regola delle varianti. Esistono infatti molteplici versioni del gioco che differiscono tra loro per regole e dimensioni del tavoliere (numero di file e di buche), solitamente con quattro file di buche. Ne esiste però una variante, riportata da *de Voogt*[18], prerogativa del Madagascar, con sei file di buche.

Alcune ipotesi sono state fatte sull'origine del nome del gioco. Una prima tesi, non molto bene documentata, ipotizza che il termine *Katra* derivi dall'arabo *Khatt*, che significa linea o fila, riferendosi alle file delle buche e probabilmente tenendo conto del fatto che gli arabi sono migrati in Madagascar intorno al X o XI secolo portando con sé il gioco, insieme a molte altre tradizioni e usi, e quindi il nome è poi derivato successivamente in Katra.

Una seconda ipotesi, riportata da Ferrand[19], che tiene conto della trasformazione fonetica della lingua malgascia, ipotizza che il termine sia derivato dal sanscrito catur e, a causa del fenomeno di rotazione consonantica (Lautverschiebung), fenomeno ben conosciuto nelle lingue indoeuropee, si è avuta la mutazione fonetica da "c" a "k"[20].

Ferrand riferisce inoltre che Snouck Hurgronje[21] descrive lo stesso gioco di mancala a nord di Sumatra ad Atchèh con il nome di Tšato[22], molto simile al katra malgascio e che il termine derivava, come abbiamo visto a suo dire, dal catur sanscrito. Successivamente, nel libro "*Essai du phonétique comparée*" riporta il termine *Tsato* come sinonimo di Katra, o perlomeno descrive sia il Katra che lo Tsato come "*specie di gioco di dama di forma rettangolare*".

Figura 3 - *Snouck Hurgronje*, Chato

Credo quindi che Ferrand abbia utilizzato il termine *Tsato* (lingua aceh), del quale non specifica la provenienza, come ponte fra il termine *catur* (sanscrito) e Katra (malgascio): "*Tšatō est sans aucun doute, la forme atchinaise du sanskrit catùr - "quatre". Les jeux malgaches et atchinais sont identiques; il est évident, que tšato et katra doivent étre rattachés au skr. catur-. Done, en ce qui concerne l'initiale: Skr. c > atch. Tš > malg. k, c'est-à-dire ts>k. Ce phénomène de Lautverschiebung qui est bien connu en" indo-européen, n'a par conséquent rien d'anormal dans le domaine qui nous occupe. II est cependant extrémement rare en malayomalgache: je n'en connais pas d'autre exemple que le précédent. Le passage direct de ts à k, sans aucun intermédiaire, nous permet d'admettre le phénomène inverse: k > ts. Des lors, la courbe k>h>ts attestée par un texte ancien, peut ètre considérée comme parfaitement régulière: la conjecture de Brandstetter: k > *s> ts n'est pas à retenir*".

Ritengo però che la somiglianza fra questo Tsato (riportato inoltre simile al *Dakon*[23]) e il Katra, potrebbe essere stata unicamente per il fatto che sono due giochi di mancala. Snouck Hurgronje effettivamente descrive un gioco di mancala, che chiama Chatō e non Tsato, ma è decisamente diverso dal gioco malgascio: "*Another game which is much played by women and children, resembles in principle the Javanese dakon and is played with 'pekula' or 'geutüe' seeds or pebbles. Wooden boards are sometimes used for it, but as a rule the required holes are simply made in the ground, the whole being called the uruë or holes of the game.*

The little round holes are called rumòh, the big ones A and B geudong or chõh and the pips aneu'. The game itself is known in different places under the names chato', chuka' and jungka'. There are four different ways of playing it in Acheh with which I am acquainted, called respectively meusuëb, meuta', meuchoh, meuliëh".

Il Chatō, che Hurgronje riporta giocato in quattro forme diverse, e conosciuto anche come Chuka' e Jungka', è in effetti un mancala a due file, quindi ben

[16]Etienne de Flacourt, Histoire de la grande isle Madagascar, Parigi 1661, pagg. 108-110

[17]Stewart Culin, Mancala, the National Game of Africa. Annual Report of the U.S. National Museum 1894, 597-606

[18]Alexander Johan de Voogt, *Distribution of mancala board games: a methodological inquiry*, Board Game Studies, vol. 2, pp. 104-114, 1999

[19]Gabriel Ferrand, *Essai de phonétique comparée du malais des dialectes malgache: thèse pour le doctorat d'université, présentée à la Faculté des lettres de l'Université de Paris,* Paul Geuthner Editeur, Parigi 1909

[20]Gabriel Ferrand, Notes de phonètique Malgache in Mémoires, Société de linguistique de Paris, 1908, pag. 246-247

[21]Snouck Hurgronje, The Achehnese, Tradotto da A. W. S. O'Sullivan, Leyden, 1906, Tomo II, pag. 200-201

[22]Ibidem

[23]Dakon è un gioco di mancala giocato a Java, in Indonesia, simile all'indonesiano, Congkak. Dakon fu descritto per la prima volta da Sir Thomas Stamford Raffles nella sua "Storia di Giava" nel 1817, il quale scrisse che "è molto praticato dalle donne". Oggi il gioco è per lo più giocato da ragazze. Si ritiene che Dakon migliori la competenza nel calcolo e nella concentrazione.

diverso dal Katra. Pertanto, se prendiamo in considerazione le caratteristiche peculiari dei due giochi, possiamo sicuramente affermare che non sono assolutamente simili. Per prima cosa il *Dakon*, e quindi lo *Tsato*, ha due sole file contro le quattro del Katra, quindi la similitudine è solo per il fatto che ci sono file di buche. In seconda ipotesi le regole di gioco differiscono completamente se non per il fatto che avviene una semina. Ad un occhio poco esperto, e se non si è approfondita la conoscenza dei giochi di mancala, possono sembrare simili, se non uguali, limitandoci al fatto che sono due giochi di semina.

Un'altra analogia che può avere tratto in inganno Ferrand è che lo *Tsato* effettivamente è un gioco tradizionale delle Filippine, anche se non ha nessuna somiglianza con i mancala. Inoltre il *Chato*, gioco di mancala, è conosciuto nelle Filippine anche come *Tjato*, molto simile al nostro termine.

Quindi non posso assicurare che Ferrand abbia sbagliato le proprie conclusioni nell'analisi linguistica del termine, ma da una analisi dei documenti citati, non si capisce da dove li abbia ricavati o forse è giunto a conclusioni troppo affrettate non conoscendo i giochi di mancala e avendo a che fare con termini linguisticamente molto simili.

Come per altri tipi di mancala potremmo considerare, proprio come lo è il nome mancala, che Katra sia il nome generico di una famiglia di giochi di semina prerogativa del Madagascar e derivanti dai Solo africani, all'interno della quale, come abbiamo detto, possiamo ritrovare alcune versioni con dimensioni del tavoliere, regole e difficoltà diverse fra loro.

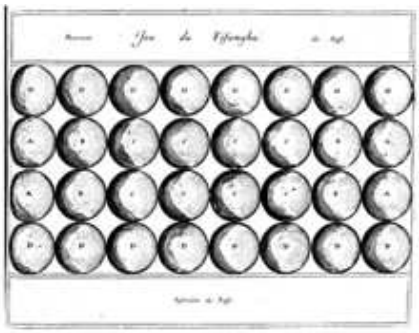


Figura 4 - Fifanga

Katra (o Katro) è quindi un gioco ma anche un nome generico usato da Betsileo, Merina, Sakalava e Sihanaka in Madagascar per indicare i giochi di mancala. Ogni popolo ha poi un nome più specifico per la propria variante diversa da villaggio a villaggio. L'origine di queste variazioni del nome, principalmente Katro e Katra, è sconosciuta. Il termine Katro si riferisce indifferentemente al gioco, ai semi usati per giocare e persino ad uno strumento musicale del tipo maracas. Katra invece è un altro nome usato, almeno attualmente, nel distretto di Ifanadiana sulla costa orientale del Madagascar, per indicare il gioco, ma anche in questo caso per indicare i semi e addirittura l'arbusto da cui provengono come anche spesso in altri giochi di mancala africani.

Possiamo però sostenere che il termine Katro e Katra si sono sviluppati successivamente in sostituzione dei termini *Fifangha* e *Fanga*. Già Ferrand[24] nel 1908 riscontra che "Fifanga, il nome del gioco nel XVII secolo, è caduto in disuso; è stato sostituito da Katra in tutti i dialetti moderni, Merina: Katra".

Anche Tiennot[25] (2015) osserva che "*l'alternanza katro/katra in diverse regioni del Madagascar, sembra semplicemente legata ai nomi successivi di queste versioni di Solo: fifangha (riportato nel XVII secolo da Flacourt, che lo scrive come tale) o fanga, katra all'inizio del XX secolo da Dandouau e katro che sembra il più diffuso oggi.*"

La prima descrizione del gioco fu riportata da E. de Flacourt[26] nel 1658 che lo chiama Fifangha, con regole molto simili a quelle dell'attuale Bao della Tanzania e del quale può essere considerato un precursore. Assia Popova[27] ha infatti dimostrato come nei Katro ci siano grandi similitudini con altri giochi di Solo africani:"*A differenza di questo insieme cosmopolita (i Wari a doppia fila di buche - ndr), i Solo, che si trovano solo tra le popolazioni di lingua Bantu, formano una famiglia molto più omogenea, e l'esistenza, insieme a giochi complessi, di una versione semplificata, quasi identica per tutti i gruppi etnici, rafforza ulteriormente questa omogeneità. Questi Solo di base, in cui vince il giocatore che fa la prima mossa (solitamente), è in linea di principio un intrattenimento educativo destinato a introdurre i novizi alle tecniche di base del gioco più complesso. Per dare speranza al secondo giocatore, la regola del gioco semplificata si arricchisce, nelle varianti avanzate, con fasi di apertura e regole complementari tra cui test di abilità, combinazioni complesse e talvolta modalità casuali. Il risultato, come con il wari, è una moltitudine di varianti personalizzate, ognuna delle quali porta il proprio marchio tribale, regionale o corporativo*".

Il Katra si gioca su un tabellone solitamente di legno, più o meno decorato e abbellito secondo le tribù, e presente in quasi tutte le case malgasce, almeno in quelle di campagna. "In Imerina, dove il legno è ra-

[24] G. Ferrand, Notes de phonètique Malgache in Mémoires, op. cit., pag. 250

[25] Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar*, op. cit, nota 15 alla pag. 21

[26] Étienne de Flacourt (1607-1660) era un governatore francese del Madagascar, nato ad Orléans nel 1607. Fu nominato governatore del Madagascar dalla Compagnia francese delle Indie orientali nel 1648. Flacourt ristabilì l'ordine tra i soldati francesi, che si erano ammutinati, ma nei suoi rapporti con gli indigeni ebbe meno successo, e i loro intrighi e attacchi lo trattennero in continue molestie durante tutto il suo mandato. Nel 1655 tornò in Francia. Non molto tempo dopo essere stato nominato direttore generale della compagnia, ma, tornato in Madagascar, il 10 giugno 1660 fu annegato durante il suo viaggio di ritorno a casa. È l'autore di Histoire de la Grande Isle Madagascar (1a edizione 1658, 2a edizione 1661), che includeva una delle prime descrizioni di un gioco simile al Bao.

Flacourt fu una delle poche, se non l'unica, persona occidentale ad aver registrato la conoscenza dell'uccello elefante (Aepyornis maximus) del Madagascar quando probabilmente erano ancora esistenti.

[27] Assia Popova, Isolo, jeu royal des Sukuma, Cahiers d'études africaines, Année 1979, Volume 19, Numéro 73, p. 111 - 123

ro, è costituito da una semplice tavola un po' spessa, con cavità poco profonde, che viene posta solitamente su un tappeto o direttamente a terra. Sul lato posteriore è spesso presente un tracciato per giocare a fanorona. Sulla costa è più grande, più lussuoso. Viene spesso dotato di quattro gambe e intagliato in un unico pezzo da un tronco di palissandro. È dotato anche di un granaio (deposito) arrotondato utilizzato per mettere i semi con cui si gioca. L'artista che lo scava ama decorarlo con intagli più o meno regolari e disegni cavi poi ricoperti di terra bianca, una sorta di caolino grosso, il cui colore contrasta con lo sfondo scuro del legno[28]".

Il tabellone è conosciuto con diversi nomi, *fanovan-katra* o *fikatrahana* o *laharana* o *fanga*, a seconda del villaggio ed è sovente disegnato a terra con del gesso, specialmente da parte dei bambini, o in buchette scavate direttamente nel terreno.

I semi utilizzati dagli Imerina, sugli altopiani, sono detti *voandelaka* e provengono da un arbusto chiamato anche Albero dei rosari[29], per il fatto che i semi sono utilizzati per i grani dei rosari, mentre sulla costa si utilizzano dei semi più grandi, frutto di un arbusto omonimo (*Caesalpinia bonducella*[30] *Fleming*), detti *vatolalaka*[31] (*vato*, pietra, per la durezza del guscio, e làlaka, che si dice di tutto ciò che non è immobile come la mandorla interna di un seme che suona e fa rumore come una campana quando viene scossa)[32] o *tsiafakomby* (cespuglio spinoso)[33]. Nel territorio Merina l'utilizzo dei semi dell'Albero dei rosari è dato anche dall'assenza della Bonducella, anche se ormai si trovano in quasi tutti i mercati soprattutto per le sue doti medicamentose.

Presso gli Antankarana vengono invece chiamati Katra come il gioco. Luc Tiennot[34] riporta nella sua ricerca l'uso di semi di *Litchi*[35] rinvenuto a Sambava nella provincia di Antsiranana.

Come abbiamo detto le diverse varianti di Katra presenti in Madagascar sono per la maggior parte simili al Bao della Tanzania, con il quale condividono una buona parte delle regole. Non sono infatti state segnalate varianti con due sole file di buche (tipo il Wari). Le varianti presenti si differenziano per il numero di buche per fila, ma non per il numero di file, sempre quattro in tutte le varianti osservate dai vari studiosi, salvo l'unica variante, come abbiamo visto, che ha sei file di buche.

Terminiamo qui la prima parte di descrizione generale del gioco. Nei prossimi articoli presenterò le regole dettagliate di tutte le varianti presenti in Madagascar e successivamente le leggende legate al Katra.

[28] Dandou pag. 81

[29] L'albero dei rosari, denominato anche melia (Melia azedarach), appartiene alla famiglia delle Meliacee, al Genere Melia ed alla specie azedarach. È un albero di medie dimensioni, alto 12-15 m. Caratterizzato da una crescita piuttosto rapida; la chioma è compatta e tondeggiante. I frutti sono delle drupe rotonde, aventi il diametro di 1 cm, che maturano a fine autunno assumendo una colorazione giallo dorata ed in seguito alla permanenza sulla pianta durante l'inverno divengono rugosi e biancastri. Questa pianta è denominata albero dei rosari perché è provvista di semi forati centralmente, per cui si utilizzano per fabbricare le collane da rosario. Il legno resiste all'acqua ed è immune dai tarli, viene impiegato in ebanisteria e per la costruzione di attrezzi sportivi e nel Katra come pezzi di gioco data la loro durezza e uniformità di dimensioni. Nella corteccia è contenuta una sostanza alcaloide detta margosina, caratterizzata da un'azione purgativa ed antielmintica. Gli infusi a base di corteccia e foglie esercitano anche un'azione rilassante dell'utero, però devono essere fortemente diluiti per il motivo citato nel paragrafo precedente.

[30] Raymond Decary, Moeurs et coutumes des malgaches. Parigi: Payot, 1951, pag. 174

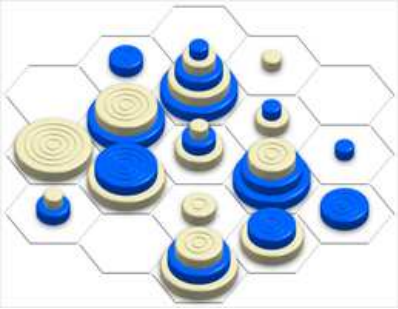
[31] Vatolalaka o Votalalaka (pietra levigata) a causa dei semi lucidi come biglie. (Perrier de la Bathie H. Les Plantes introduites à Madagascar. In: Revue de botanique appliquée et d'agriculture coloniale, 12° anno, bollettino n°129, maggio 1932. pp. 372). La pianta è per lo più comune sulla costa occidentale, ma i suoi semi sono venduti nei mercati di tutta l'isola. Inoltre, vengono attribuite grandi virtù medicinali; sono ossitocici e abortivi, ma il loro decotto viene comunque utilizzato nella donna partoriente per affrettare il parto. La parola vatolalaka presa in modo aggettivo si riferisce al colore grigiastro, leggermente bluastro di questi semi.

[32] Dandou pag. 82

[33] Raymond Decary, Moeurs et coutumes des malgaches. Parigi: Payot, 1951, pag. 174

[34] Luc Tiennot, À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar, op. cit. pag. 6

[35] ll litchi, nefelio o ciliegia della Cina (Litchi chinensis Sonn.) è una pianta della famiglia delle Sapindaceae, unica specie del genere Litchi. È una pianta tropicale e subtropicale originaria della Cina meridionale e del Sud-Est Asiatico, oggi coltivata in molte parti del mondo. Il frutto fresco ha una polpa bianca, delicata e profumata. I frutti del lici hanno una particolare buccia sottile, rigida, che si stacca facilmente, a mostrare una polpa biancastra, zuccherina e succosa. All'interno dei frutti fertili è presente un grosso nocciolo ovale, nei frutti non fertili il nocciolo è più piccolo e schiacciato. Il seme, non commestibile marrone scuro, è lungo da 1 a 3,3 cm e largo da 0,6 a 1,2 cm.



I giochi di Cameron Browne

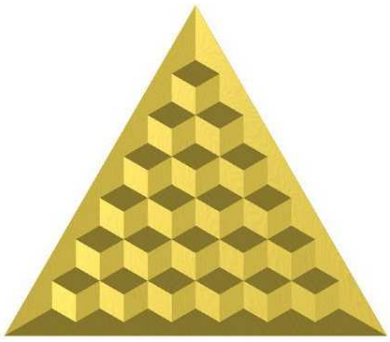
a cura di Luca Cerrato

Per presentarvi i giochi creati da Cameron ho pensato di utilizzare una classificazione degli stessi molto personale, tutti i regolamenti citati sono stati pubblicati alla fine dell'articolo. Per maggiori dettagli vi consiglio comunque di visitare il sito http://cambolbro.com

Tavolieri a geometria variabile, nella prima categoria ho inserito giochi che utilizzano tavolieri che vengono prima *costruiti* e poi *smontati* nel corso della partita.

- *Halves*, il primo giocatore a riprendersi tutti i pezzi è il vincitore;
- *Trugo*, tessere colorate e pezzi;
- *Truchet*, una cornice delimita l'area di gioco che viene costruita piazzando delle tessere colorate su cui si daranno battaglia i pezzi dei due schieramenti;
- *Limit*, gioco di tessere e biglie dove sono importanti le *libertà* di un gruppo.

Tavoliere tridimensionale, l'autore ha preso ispirazione da un particolare tavoliere tridimensionale utilizzato per i giochi *Inside* e *Fourside 3D*. In pratica è un tavoliere a *gradoni* che facilità la creazione di *muri* di pezzi.



- *Ankor*, un gioco di connessione;
- *Chroma*, un semplice gioco basato sul teorema dei quattro colori.
- *Boche*, gioco di connessione che utilizza dei cubetti che sono la rappresentazione in tre dimensioni delle tessere di *Truchet*.

Rune celtiche, il fascino delle rune celtiche ha fatto colpo anche su Cameron, che tra l'altro si è occupato di grafica e font per la Adobe. *Celtic!* è un gioco dove vince chi *intreccia* più nodi.

Mosse automatiche, i giochi di questa categoria utilizzano la regola del riempimento automatico, sistema applicato in giochi di tessere come *Tantrix* e *Trax*.

- *Mambo*, circondare un gruppo di pezzi avversari.
- *Dragons*, le tessere rappresentano una testa e coda di un drago, l'obiettivo è creare un'anello;
- *Blobs*, i pezzi sono dei cubetti colorati.

Cose strane, i pezzi e tavolieri utilizzati in questi giochi hanno delle forme particolari:

- *Rombo*, i pezzi hanno un'inusuale forma tridimensionale;
- *Trilbert*, i pezzi ricordano quelli di un puzzle;
- *Octex*, pezzi ottagonali, con la possibilità di creare strutture di pezzi;
- *Nonads*, i pezzi sono delle tessere.
- *Marque*, gioco di connessione con un particolare tavoliere.
- *Savoy* e *Savoya*, varianti moderne del Backgammon.

I classici, giochi che ricordano i classici giochi astratti:

- *Hanoi*, prende ispirazione dal classico solitario, i giocatori devono ricostruire una torre.

- *Phwar*, il gioco delle particelle elementari;
- *Stax*, una speciale variante scacchistica con tessere esagonali.
- *Pentalah*, gioco di filetto con cattura;
- *Yavalath*, gioco creato totalmente da un programma informatico (Ludi);
- *Margo*, presentato sul numero 69 de Il fogliaccio degli astratti;
- *Spargo*, è Margo giocato su un tavoliere 4x4.

I regolamenti

I giochi sono presentati in ordine alfabetico, per alcuni giochi è presente la variante a tre giocatori, queste varianti le trovate sul sito di Cameron.

Ankor

(Cameron Browne - 2008)

Giocatori, due (bianco e blu).

Materiale, 28 cubetti a testa, una tavola tridimensionale.

Scopo del gioco, creare un percorso che connette i tre lati della tavola, il percorso deve essere visibile dall'alto, figura 1.

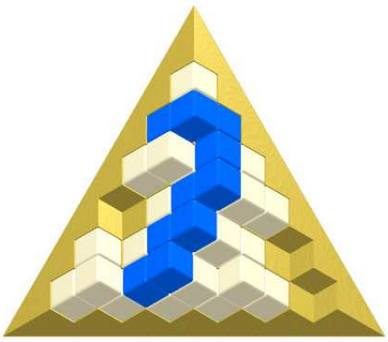


fig. 1

Inizio gioco, la tavola è vuota, Il bianco piazza un cubo su una casella vuota quindi il blu può decidere di scambiare di colore per la regola della torta, anzichè effettuare la seconda mossa.

Il gioco, i giocatori si alternano al gioco scegliendo una delle due seguenti azioni:

- *Aggiungere* un cubetto del proprio colore su una casella libera;
- *Muovere* un cubetto del proprio colore su una *casella valida*.

Una casella è valida se può essere raggiunta attraversando un percorso composto da una serie di caselle adiacenti occupate da pezzi dello stesso colore (due pezzi sono connessi se visibilmente condividono una faccia).

La casella di destinazione non necessariamente deve essere connessa al punto di partenza dopo la mossa.

Se il cubo mosso è alla base di una singola colonna allora i cubi più in alto nella colonna cadranno per riempire lo spazio lasciato libero. I cubi che reggono più di una colonna non possono essere mossi

In figura 2 sono mostrati i 4 punti di destinazioni valide dove il pezzo bianco può essere mosso.

Muovendo *a* in *a'* si lascia uno spazio (figura in mezzo) il quale è riempito dal pezzo che era retto da *a* (figura a destra).

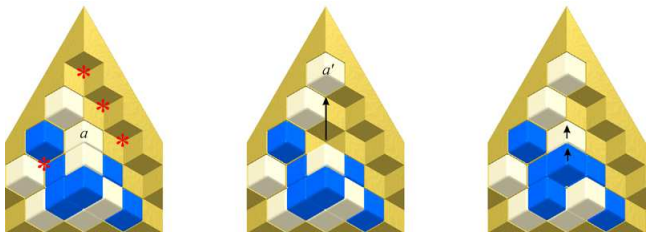


fig. 2

Blobs

(Cameron Browne - 2009)

Giocatori, due (rosso e blu).

Materiale, 48 cubetti in comune. Ogni cubetto ha un collo rosso sulla faccia superiore ed uno blu sulla faccia inferiore. Perciò ogni cubetto ha una faccia rossa, una blu e quattro miste, come in figura 3.

fig. 3

Scopo del gioco, il giocatore vince se riesce a circondare un gruppo bianco con il proprio colore oppure avere il proprio colore circondato dal colore bianco. In figura 4 il rosso ha circondato un gruppo bianco.

fig. 4

Inizio del gioco, il rosso inizia piazzando un dado nel mezzo dell'area di gioco con la faccia superiore mista, figura 5.

fig. 5

Il gioco, i giocatori si alternano piazzando un cubetto adiacente ad almeno un dado già piazzato in modo da far combaciare i colori con i cubi adiacenti. Solo la faccia superiore del cubetto deve combaciare con i vicini.

I dadi devono essere contenuti in un tavoliere virtuale quadrato di otto caselle di lato.

Mosse automatiche, se un piazzamento crea uno spazio che ha un solo incastro possibile allora questo deve essere riempito da un dado. Per esempio con la situazione finale in figura 6:

fig. 6

In figura 7 il pezzo m riempie lo spazio.

fig. 7

Che ha sua volta genera un'altra mossa automatica, figura 8.

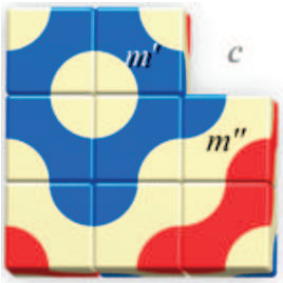


fig. 8

Lo spazio c non genera nessuna mossa automatica.

Boche

(Cameron Browne - 2008)

Giocatori, due (bianco e blu).

Materiali, 56 cubetti Boche, ogni cubetto consiste di due parti (bianca e blu) che vengono unite insieme, figura 9.

fig.9

Ognuno dei cubetti di Boche ha otto uniche rotazioni, marcate da 'a' a 'h', come in figura 10.

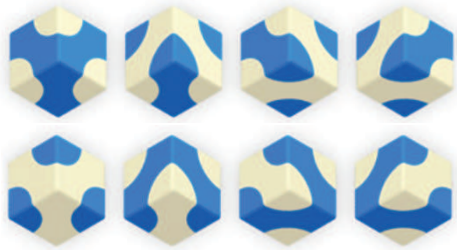


fig.10

Scopo del gioco, vince il giocatore che riesce a circondare il colore avversario, un gruppo formato da almeno 4 cubetti, con il proprio colore, in figura 11 il blu ha circondato il bianco.

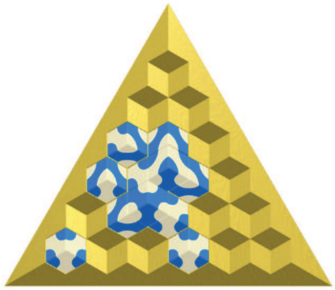


fig.11

Se la tavola è piena e nessun colore è stato circondato allora la partita è vinta dal giocatore che ha unito i tre lati del tavoliere, in figura 12 il blu ha vinto.

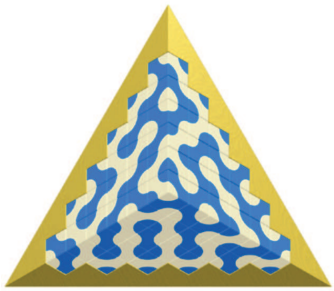


fig.12

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, il bianco piazza il primo cubetto su una buca. Il secondo giocatore può decidere di cambiare colore ed essere lui il primo a giocare, regola della torta.

Il gioco, i giocatori si alternano a piazzare i cubetti. Ogni cubetto deve essere piazzato su una buca della tavola oppure impilato su una intersezione formata da tre cubetti vicini. L'unico obbligo è che tutti i cubetti sullo stesso livello devono avere i colori di bordo dello stesso colore.

In figura 13 la situazione iniziale:

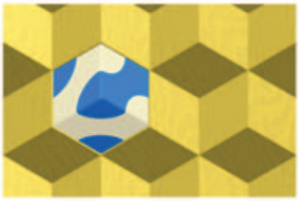


fig.13

Il pezzo in figura 14 non può essere posizionato perché non combaciano i colori.

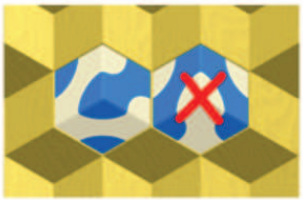


fig.14

In figura 15 il corretto posizionamento:

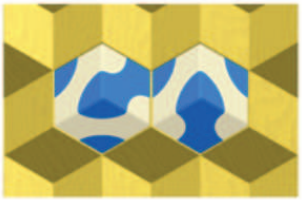


fig.15

Celtic!

(Cameron Browne - 2009)

Giocatori, due (arancione, blu).

Materiale, 25 tessere su cui sono disegnati dei percorsi. Lo sfondo della tessera indica il proprietario, ogni giocatore ha 10 tessere con il proprio colore e cinque neutrali (fondo bianco), figura 16.

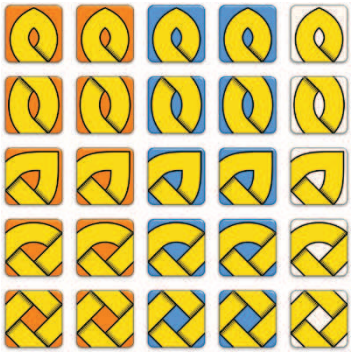


fig.16

Scopo del gioco, il gioco termina quando un giocatore non può più fare nessuna mossa, cioè quando tutti i percorsi sono stati chiusi a formare dei nodi.

Un nodo è un percorso chiuso. Il gioco è vinto da colui con il più alto punteggio di nodi che è dato dal numero di tessere del proprio colore visitate da un singolo nodo.

In figura 17 il blu ha vinto. Il percorso più piccolo, in basso a sinistra è composto da due tessere blu e due arancioni. Un secondo percorso si trova a meta del diagramma ed è composto da un totale di nove tessere di cui 3 blu e tre arancioni. Il percorso più grande vede la presenza di sette tessere arancioni e nove blu.

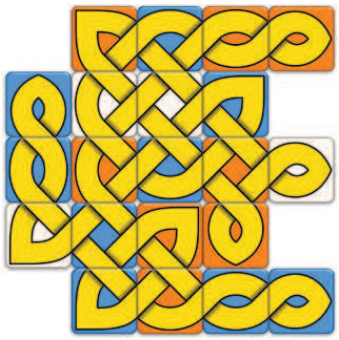


fig.17

Inizio del gioco, inizialmente viene posizionata la tessera neutrale con più attraversamenti, figura 18.

fig.18

Il gioco, i giocatori si alternano a posizionare una propria tessera oppure una neutrale per estendere un percorso.

Le tessere devono essere piazzate all'interno di un immaginario quadrato 5x5 e nessun percorso può uscire da questo quadrato.

In figura 19, il posizionamento non è corretto, non viene espanso nessun percorso.

fig.19

In figura 20 è mostrato il corretto posizionamento.

fig.20

In figura 21 è rappresentata la situazione iniziale:

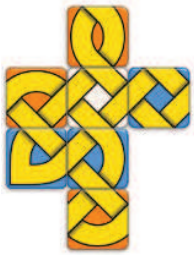


fig.21

In figura 22 il pezzo in alto non può essere posizionato perchè dei percorsi non chiusi uscirebbero da un virtuale tavoliere 5x5:

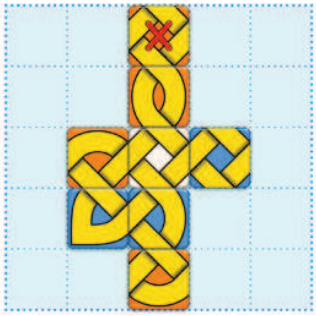


fig.22

In figura 23 il corretto posizionamento di una tessera:

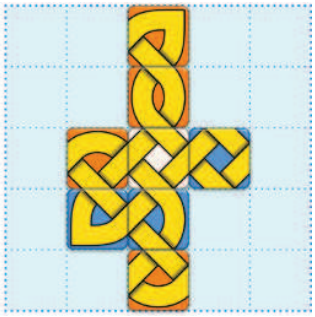


fig.23

Chroma

(Cameron Browne - 2008)

Giocatori, due.

Materiale, si utilizzano 35 cubi colorati (9 rossi, 9 verdi, 9 blu, 8 bianchi) e un tavoliere tridimensionale, figura 24.

fig.24

Scopo del gioco, vince il giocatore che rimane in gioco.

Inizio gioco, i cubi vengono sistemati nelle seguenti sequenze:

- Per il primo giocatore: rosso, verde, rosso, blue, . . . ;
- Per il secondo giocatore: bianco, blu, bianco, verde, ...

Da cui l'ordine di gioco è: rosso, bianco, verde, blu, rosso, bianco, blu, verde, ...

La tavola è inizialmente vuota.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa piazzando i cubetti nella sequenza di sopra in modo che non siano adiacenti ad un altro cubetto dello stesso colore visibile.

In figura 25 non si possono più aggiungere cubetti bianchi.

fig.25

Dragons

(Cameron Browne - 2009)

Giocatori, due (verde e rosso).

Materiale, 50 tessere esagonali, le *spalle* su un lato e sull'altro le *code* di un drago nei colori dei due giocatori, figura 26.

fig.26

Scopo del gioco, vince chi riesce a formare un anello del proprio colore che sia composto almeno da sei tessere, in figura 27 ha vinto il rosso.

fig.27

Inizio gioco, il primo giocatore piazza una tessera nel centro del tavolo.

Il gioco, i giocatori si alternano aggiungendo una tessera a loro scelta in modo che sia adiacente ad almeno un'altra tessera in gioco e che i colori combacino.

Se il piazzamento di una tessera crea un buco al quale solo un tipo di tessera può essere incastrata allora questa tessera viene automaticamente piazzata.

Questo avviene per i buchi con tre lati chiusi se due o più consecutivi lati sono dello stesso colore. Si procede con l'auto mossa fin quando sussistono le condizioni di chiusura.

Se inizialmente ci sono due o più chiusure automatiche allora il giocatore dovrà scegliere quale effettuare.

In figura 28 la situazione iniziale:

fig.28

Nelle figure 29, 30 e 31 la sequenza dei riempimenti:

fig.29

fig.30

fig.31

Halves

(Cameron Browne - 2007)

Giocatori, due (bianco e rosso).

Materiale, 12 tessere esagonali per giocatore (12 bianche e 12 rosse).

Scopo del gioco, vince il primo giocatore che non ha tessere in gioco.

Inizio gioco, la partita inizia con una tessera rossa e una bianca che si toccano, figura 32.

fig.32

Il gioco è composto da due fasi: *fase di sviluppo* e *fase di decrescita*.

Fase di sviluppo, i giocatori si alternano nel piazzare una tessera del proprio colore adiacente almeno ad una tessera avversaria.

Le tessere devono essere piazzate confortevolmente e senza creare buchi oppure sovrapposizioni. Inoltre questa fase dovrebbe essere eseguita in modo veloce senza troppo pensare alla futura strategia.

Fase di descrescita, quando tutte le tessere sono state posizionate, il primo giocatore sceglie con quale colore giocare.

I giocatori si alternano a rimuovere una tessera del proprio colore.

Se la rimozione provoca una divisione in due o più gruppi di tessere allora quello più grande rimane

in gioco mentre tutti gli altri escono dal gioco. Se ci sono due gruppi uguali sarà il giocatore di turno a decidere quale gruppo mantenere in gioco.

Hanoi

(Cameron Browne - 2013)

Giocatori, due (blu, bianco).

Materiale, ogni giocatore ha 15 dischi in 5 dimensioni differenti, un tavoliere esagonale di tre caselle di lato, figura 33.

fig.33

Scopo del gioco, completare una torre alta cinque pezzi in cui si ha la maggioranza dei propri pezzi. In figura 34 il blu ha vinto la partita.

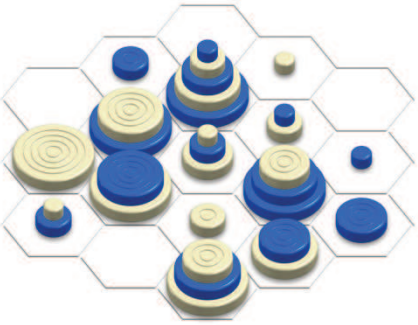


fig.34

Inizio gioco, tutti i pezzi vengono posizionati sulla tavola come in figura 35.

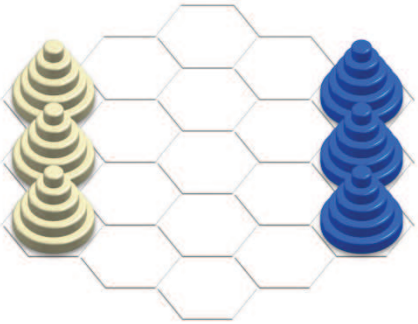


fig.35

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Al proprio turno il giocatore sceglie una sua torre e la divide. Il pezzo in cima alla pila indica chi è il suo proprietario.

Dividere le pile, la pila è divisa muovendo ogni pezzo che la compone partendo dalla cima e procedendo verso la base indipedentemente dal colore del disco.

Il singolo disco si muove in linea retta, ogni disco può muoversi in una direzione diversa.

Il movimento del disco deve terminare sul primo disco che incontra che è esattamente di una taglia più grande (se muovo il disco di taglia 2 allora deve fermarsi solo su un disco di taglia 3) oppure nella casella vuota più distante.

Il disco durante il suo movimento può saltare altri dischi. In figura 36 sono indicate le possibili mosse del bianco.

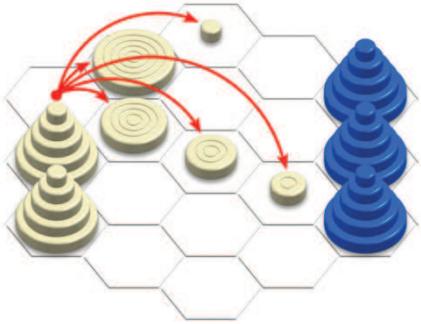


fig.36

Mentre in figura 37 la risposta del blu.

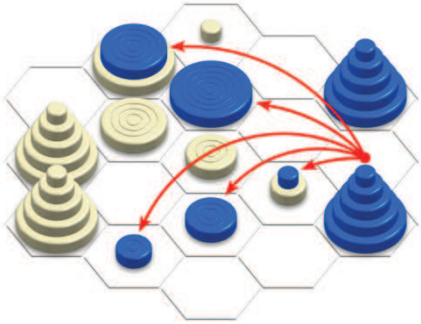


fig.37

Limit

(Cameron Browne - 2008)

Giocatori, due (rosso, bianco).

Materiale, 8 biglie del proprio colore e 32 tessere esagonali in comune.

Scopo del gioco, chi non può muovere una biglia e riprendere una tessera dal tavolo perde la partita.

Inizio gioco, inizialmente il piano di gioco è vuoto, il bianco piazza due tessere adiacenti e mette una biglia bianca su una delle due tessere. Il rosso piazza due tessere e piazza una biglia rossa su una delle due.

Ogni tessera dopo la prima coppia deve essere piazzata adiacente ad almeno due altre tessere, figura 38.

fig.38

Fase di piazzamento, al proprio turno i giocatori devono piazzare due tessere e piazzare una biglia del proprio colore, rispettando due vincoli:

- Le biglie dello stesso colore non possono essere piazzate adiacenti;
- Il piazzamento non dovrebbe rimuovere l'ultima libertà di nessuna biglia, in altre parole ogni biglia dovrebbe essere adiacente almeno ad una tessera vuota.

Fase di movimento, dopo la fase di deposito il gioco continua con:

- *Muovere* una biglia;
- *Rimuovere* una tessera.

Le due azioni devono essere eseguite ad ogni mossa.

Muovere una biglia, il giocatore di turno deve muovere una biglia del proprio colore su una tessera libera che può essere raggiunta da una serie di passi attraverso tessere vuote adiacenti.

Un gruppo di biglie senza libertà vengono catturate e rimosse.

Un gruppo ha una libertà se è adiacente ad almeno una tessera vuota.

Nella figura 39 la biglia bianca viene mossa:

fig.39

A seguito della mossa le due biglie rosse vengono catturate, figura 40:

fig.40

In figura 41 la situazione dopo la cattura.

fig.41

Rimuovere una tessera, il giocatore di turno deve poi rimuovere una qualsiasi tessera che ha almeno un bordo libero.

Qualsiasi insieme di tessere vuote isolate dalla rimozione vengono rimosse dal gioco.

In figura 42 la rimozione di una tessera:

fig.42

In figura 43 le conseguenze della rimozione tessera cioè cattura biglia rossa e eliminazione della tessera.

fig.43

Figura 44 situazione finale:

fig.44

Non è permesso isolare un insieme di tessere che contengono delle biglie. Gruppi di biglie avversarie senza libertà vengono catturate e rimosse, dopo di che anche gruppi di proprie biglie senza libertà vengono rimosse.

Mambo

(Cameron Browne - 2007)

Giocatori, due (rosso, blu).

Materiali, 48 tessere esagonali chiamate Mambo. Ogni tessera riporta lo stesso disegno sulle due facce, ma con i colori invertiti. Ogni tessera ha tre angoli colorati, figura 45.

fig.45

Scopo del gioco, la partita è vinta catturando un gruppo avversario. Un gruppo può essere preso chiudendo oppure bloccando la sua crescita. In figura 46 il rosso ha vinto.

fig.46

Anche in figura 47 il rosso ha vinto.

fig.47

Inizio del gioco, si inizia piazzando una tessera.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa piazzando una tessera adiacente ad una già presente sul tavoliere. La tessera deve essere piazzata in modo che sia i bordi che i colori combacino con le tessere già presenti. Qualsiasi spazio dove i colori dei tre angoli sono decisi dalle tessere vicine possono costituire un *punto nullo* oppure una *mossa automatica*.

Punti nulli, qualsiasi spazio con tre angoli dello stesso colore costituiscono un punto nullo dove non si può aggiungere nessuna tessera, figura 48.

fig.48

In figura 49 si aggiunge la tessera alla destra che crea un punto nullo.

fig.49

Mosse automatiche, qualsiasi spazio con tre angoli di colore misto vengono automaticamente riempiti, come in figura 50:

fig.50

Posizionando la tessera in figura 51:

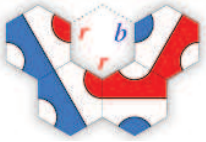


fig.51

Dopo il riempimento automatico la situazione finale è in figura 52:

fig.52

Marque

(Cameron Browne - 2008)

Giocatori, due.

Materiali, il gioco utilizza un particolare tavoliere formato da triangoli e quadrati con un totale di 96 caselle di cui 66 triangoli e 30 quadrati. Alcuni triangoli vanno a formare sette esagoni, come si vede figura 53, fondamentali per lo scopo del gioco.

fig.53

Pezzi neri e bianchi in numero sufficiente per terminare la partita.

Scopo del gioco,vince il giocatore che riesce a costruire un percorso che unisce due esagoni posizionati sui lati opposti. Due pezzi sono adiacenti se hanno in comune un lato della casella.

In figura 54 il bianco ha vinto.

fig.54

Inizio gioco, il tavoliere è inizialmente vuoto, la prima mossa spetta al bianco che deve piazzare un suo pezzo su una casella triangolare.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa eseguendo una delle due seguenti azioni:

- Piazzare un pezzo su una casella vuota;
- Piazzare due pezzi su due caselle triangolari adiacenti.

Cattura, un gruppo di pezzi dello stesso colore senza libertà (cioè non ci sono celle adiacenti vuote) sono catturati e rimossi dalla tavola.

Il giocatore non può muovere in una casella senza gradi di libertà a meno che non effettui una cattura.

Importante, il giocatore non può ripetere la mossa fatta nel turno precedente.

Nonads

(Cameron Browne - 2008)

Giocatori, due.

Materiali, 34 tessere in comune, ogni tessera ha nove celle, quattro di queste colorate di nero. Le tessere vengono mischiate.

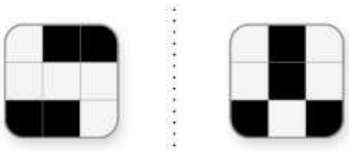


fig.55

Scopo del gioco, i giocatori scelgono a caso una tessera che sarà la *tessera target*, il vincitore sarà colui che realizza il proprio target con le tessere in gioco. Non ha importanza l'orientamento dell'obbiettivo.

Inizio del gioco, il primo giocatore prende una tessera a caso e la piazza sul tavoliere.

Il gioco, i giocatori si alternano a prendere una tessera e a depositarla sul tavolo adiacente ad almeno un'altra presente per l'intero lato, non valgono tocchi parziali delle tessere.

In figura 56 la tessera target:

fig.56

In figura 57 la situazione delle tessere giocate:

fig.57

In figura 58 la situazione dopo il deposito della tessera e la realizzazione del target:

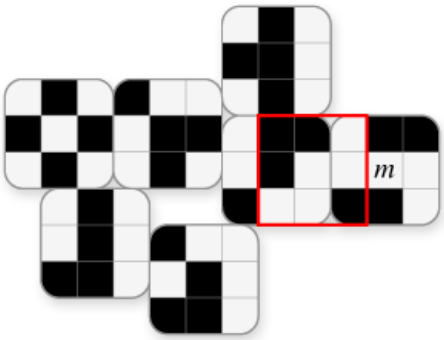


fig.58

Octex

(Cameron Browne - 2008)

Giocatori, due (bianco, blu).

Materiali, tessere ottagonali divise in 4 colori con il centro del pezzo a forma quadrata vedi figura 59. Una tavola quadrata 5x5 con buche.

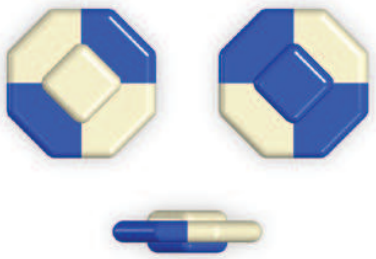


fig.59

Scopo del gioco, vince il giocatore che forma ortogonalmente o diagonalmente una linea di tre quadrati centrali del proprio colore e che i tre quadrati centrali siano uniti da un percorso dello stesso colore, i quadrati centrali non fanno parte del percorso.

Se una mossa ottiene questo per entrambi i giocatori allora il giocatore alla mossa ha perso.

In figura 60 il giocatore blu non ha vinto perché i tre pezzi blu sono allineati in diagonale, ma non sono collegati da un percorso.

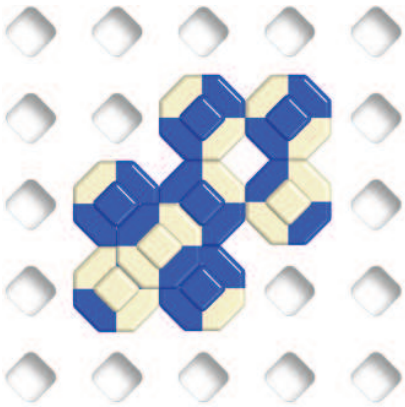


fig.60

In figura 61 il blu ha vinto:

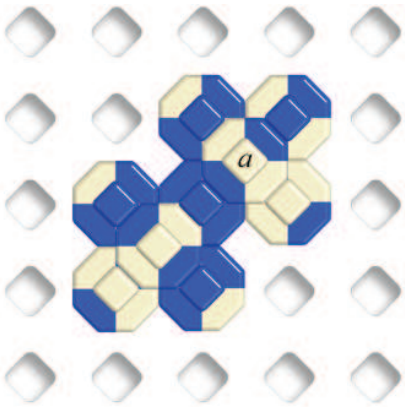


fig.61

Inizio gioco, la tavola è vuota.

Scopo del gioco, al proprio turno si piazza un pezzo incastrando il quadrato centrale su:

- Una buca vuota della tavola;
- In un foro formato da quattro tessere giocate sullo stesso livello, figura 62.

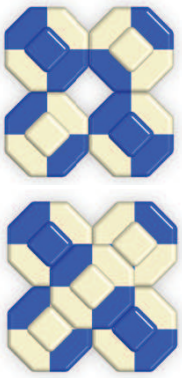


fig.62

Pentalah

(Cameron Browne - 2007)

Giocatori, due (bianco, nero).

Materiali, una tavola esagonale di 5 caselle per lato e pezzi bianchi e neri in numero sufficiente a terminare il gioco.

Scopo del gioco, vince chi mette in linea cinque o più pezzi del proprio colore.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, il bianco fa la prima mossa.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa depositando un loro pezzo su una casella vuota.

Cattura pezzi, dopo ogni mossa un gruppo di pezzi senza libertà viene catturato e rimosso dal gioco.

In figura 63 un esempio di cattura, piazzando un pezzo nero in x si catturano tre pezzi bianchi.

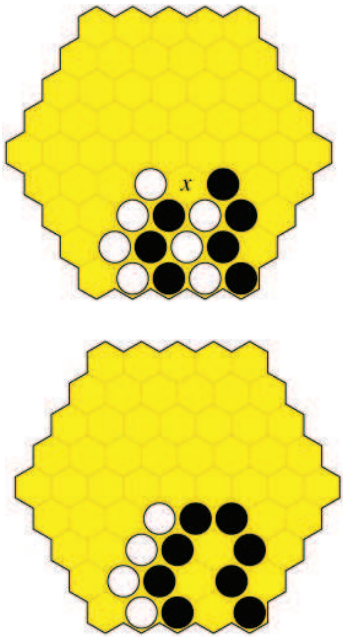


fig.63

Phwar

(Cameron Browne - 2003)

Giocatori, due (bianco, nero).

Materiali, ogni giocatore ha 4 particelle negative (gli elettroni), 4 particelle positive (i positroni) e 1 particella neutrale con carica zero (il neutrone). Una tavola esagonale di 6 esagoni per lato.

Scopo del gioco, eliminare tutte le particelle avversarie. Le particelle avversarie sono rimosse se si ha almeno un elettrone, un positrone e un neutrone sulla tavola.

Inizio gioco, la situazione iniziale è quella riportata in figura 64.

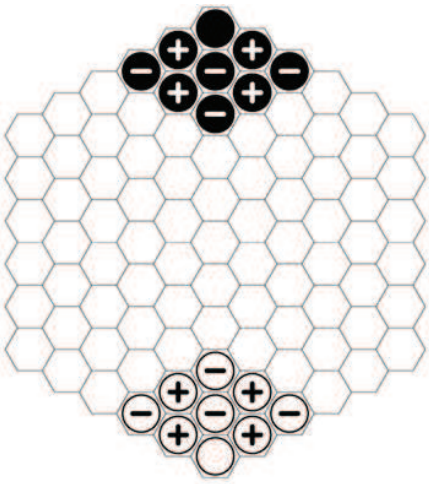


fig.64

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa muovendo una loro particella in una delle sei direzioni dello esagono.

Movimento particella, la particella può muoversi in linea retta di quante caselle vuole, non può passare su caselle occupate.

Se ci sono mosse legali si è obbligati a muovere.

Cattura particella, una particella può essere catturata per sostituzione se si verificano le seguenti due condizioni:

- Il pezzo da catturare è in linea di segno con almeno due particelle avversarie;
- Il totale di tutte le cariche in linea di segno è zero.

E' obbligatorio catturare una particella avversaria.

Il neutrone può partecipare alla cattura, ma contribuisce con carica zero alla cattura.

In figura 65 l'elettrone nero viene catturato dal bianco. Ci sono almeno due pezzi bianchi in linea e il totale delle cariche di tutte le particelle in linea è zero. La cattura può essere fatto da uno dei tre pezzi bianchi in linea

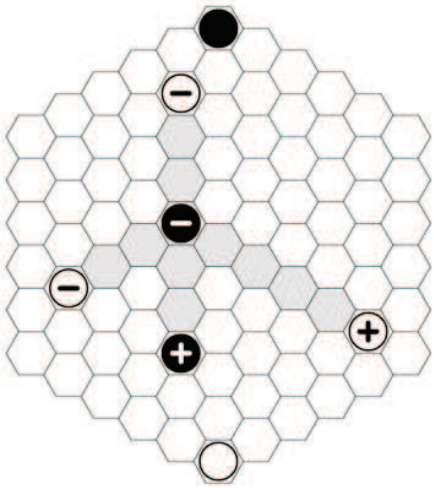


fig.65

Rombo

(Cameron Browne - 2007)

Giocatori, due (bianco, nero).

Materiali, 24 pezzi a testa del proprio colore. I pezzi si chiamano *rombi*. Ogni rombo ha 12 facce uguali.

fig.66

Scopo del gioco, separare il gruppo di pezzi visibili avversari in due o più gruppi

In figura 67 il bianco ha vinto isolando un pezzo nero.

fig.67

Inizio gioco, due rombi bianchi e due neri uniti insieme. In figura 68 sono presenti due viste della posizione iniziale.

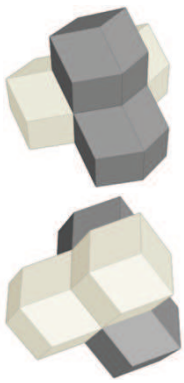


fig.68

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa aggiungendo un proprio rombo al gruppo. Il nuovo gruppo deve esattamente incontrare almeno due facce di rombi già piazzati. Non è permesso formare un buco chiuso, che forma una cavità nel gruppo.

Savoy

(Cameron Browne - 2010)

Giocatori, due (chiaro, scuro).

Materiale, sei pedine per giocatore, due dadi a sei facce, un percorso come in figura 69 dove le ultime tre caselle del percorso del proprio colore sono la *casa*.

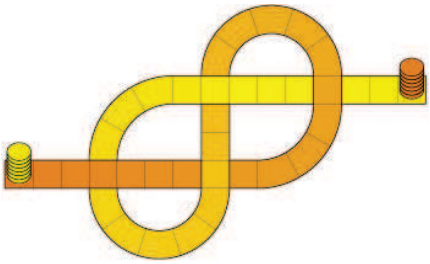


fig.69

Scopo del gioco, vince il giocatore che riesce a portare tutti i propri pezzi a *casa*.

Inizio gioco, i pezzi vengono messi sulle caselle all'estremità del percorso come in figura 69. Il lancio dei dadi determina l'ordine di gioco, il giocatore con il risultato più alto muove per primo.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa lanciando i due dadi.

Movimento pedine, al proprio turno il giocatore può muovere uno o più pezzi secondo il risultato dei dadi. Un doppio, come avviene per il Backgammon, fa muovere due volte il risultato del dado.

I pezzi devono essere mossi di un numero di caselle pari al risultato del dado preso in considerazione in ogni direzione permessa, un pezzo su un incrocio si potrà muovere in quattro direzioni, negli altri casi in due direzioni, vedi figura 70.

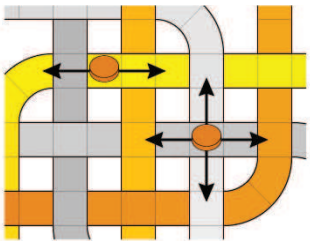


fig.70

Una volta che la direzione è stata scelta il pezzo deve muoversi seguendo il percorso, non può far cambi di direzione.

Una mossa può essere fatta da un singolo pezzo oppure tra più pezzi.

Il risultato del dado deve essere utilizzato per intero a meno che, nel frattempo, la partita non sia stata vinta.

I pezzi non possono uscire dalla tavola. Al termine di una mossa la posizione dei pezzi sulla tavola deve essere diversa da quella di prima della mossa.

Cattura pedine, se un pezzo finisce la sua corsa su un pezzo avversario allora questo è bloccato fino a che il giocatore non muove la pedina. I pezzi possono saltare sopra, ma non fermarsi su una pila di due pezzi.

Stax

(Cameron Browne - 2010)

Giocatori, due (chiaro, scuro).

Materiale, ogni giocatore ha tredici tessere ognuna con un differente posizionamento delle frecce. La tessera vuota è il re e la tessera con sei frecce è la regina, in figura 71 i pezzi a disposizione.

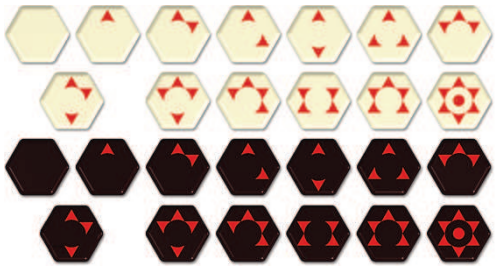


fig.71

Scopo del gioco, catturare il re avversario oppure bloccarlo.

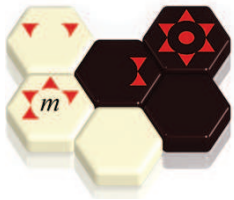
Inizio gioco, il bianco piazza una tessera, che non sia la regina, sul tavoliere. Poi il nero piazza una tessera, che non sia la regina, adiacente a quella bianca.

Il gioco, i giocatori si alternano piazzando una tessera. Una volta che il giocatore ha piazzato il suo Re allora può scegliere tra il *piazzare* oppure *muovere* una tessera del proprio colore.

Piazzamento tessera, le tessere devono essere piazzate sul tavoliere adiacenti ad altre già giocate, in modo tale che la tessera piazzata non punti il re avversario, direttamente oppure indirettamente attraversando pezzi già piazzati nella stessa direzione.

Movimento tessera, le tessere si muovono in linea retta nella direzione delle frecce. Le tessere non possono cambiare direzione durante il movimento e devono terminare il movimento adiacenti ad una tessera o una pila di tessere.

In figura 72 il movimento di un pezzo:



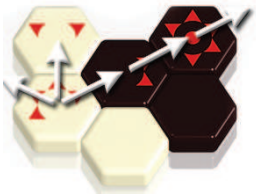


fig.72

Se durante la mossa la tessera passa sopra una qualsiasi tessera o pila di tessere (non ha importanza il colore oppure l'altezza della pila) allora la mossa finisce a meno che la tessera o la pila punti anche essa nella direzione del movimento della tessera selezionata.

Terminata la mossa la tessera può essere ruotata. Una tessera non può essere ruotata senza esser mossa.

Il re, non ha frecce è può essere mosso in qualsiasi direzione di un passo.

Le pile, le tessere possono atterrare su pezzi di entrambi i colori. Qualsiasi tessera che abbia sopra di essa una o più tessere non può essere mossa, solo quella in cima alla pila può muoversi.

Regola del passo, la tessera in movimento può percorrere un percorso piatto, cioè tutte le tessere sono alla stessa altezza oppure salire o scendere dalle pile, ma la discesa o salita deve avvenire di un livello alla volta, cioè una tessera non può salire o scendere di due o più tessere alla volta.

In figura 73 il pezzo bianco non può scavalcare la regina avversaria:

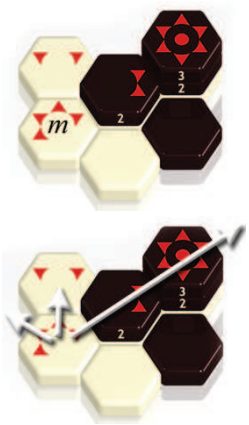


fig.73

Trilbert

(Cameron Browne - 2007)

Giocatori, due (rosso, blu).

Materiali, i giocatori hanno in comune i pezzi chiamati Trilbert, che sono simili ad un pezzo di un puzzle con quattro braccia, colorati per meta blu e meta rossi, figura 74.

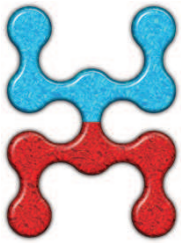


fig.74

Scopo del gioco, vince il giocatore che riesce a formare un anello del proprio colore. I pezzi che formano l'anello devono toccarsi. La regione all'interno dell'anello puo essere vuota oppure occupata da pezzi avversari, vedi figura 75.

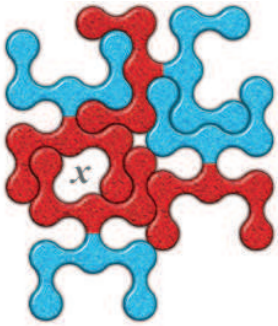


fig.75

Se i giocatori formano due anelli in contemporanea allora la partita è patta.

Nel caso in cui finiscano i pezzi e nessun giocatore ha creato un'anello allora il giocatore con il gruppo più grande di pezzi connessi tra loro perde la partita.

Inizio del gioco, si piazza un pezzo nel centro della tavola.

Il gioco, i giocatori si alternano al piazzare un pezzo, il pezzo deve essere incastrato con un altro e non deve avere libertà di movimento.

Trugo

(Cameron Browne - 2007)

Giocatori, due.

Materiale, 36 tessere esagonali, figura 76, e 25 pezzi per colore.

fig.76

Scopo del gioco, un giocatore vince se l'avversario rimane senza pezzi su un qualsiasi punto nella fase di decrescita. Se una mossa rimuove tutti i pezzi rimanenti dalla tavola allora il giocatore di turno vince.

Inizio gioco, il bianco inizia la partita piazzando una tessera.

Il gioco è composto da due fasi: *fase di sviluppo* e *fase di decrescita*. Durante il proprio turno si può *aggiungere/togliere* (dipende dalla fase di gioco) una tessera oppure muovere un pezzo. Al termine del turno tutti i pezzi circondati devono essere rimossi dal gioco.

Fase di sviluppo, piazzare delle tessere, fino al loro esaurimento. La tessera deve essere posizionata adiacente ad almeno una già in gioco in modo che i colori delle tessere interessate combacino.

Ogni piazzamento può creare fino a sei intersezioni dove gli angoli delle tessere si toccano. Per ogni intersezione formata bisogna piazzare un pezzo dello stesso colore dell'intersezione. Può capitare, nello stesso turno, di depositare pezzi di entrambi i colori.

In figura 77 piazzamento tessera e relativi pezzi.

fig.77

Fase di decrescita, quando si sono esaurite le tessere da depositare allora le si possono rimuovere. Al suo turno il giocatore può rimuovere una tessera dalla tavola che ha almeno tre lati consecutivi liberi e la sua rimozione non deve disconnettere nessuna tessera rimanente. Rimuovendo una tessera vengono anche rimosse una o più intersezioni, se su queste ci sono dei pezzi allora vengono rimossi dal gioco. Rimuovere una tessera è un modo per catturare.

Movimento pezzo, invece di piazzare/rimuovere una tessera, il giocatore di turno può muovere un proprio pezzo libero. Il pezzo si può muovere in qualsiasi intersezione all'interno della regione corrente e poi, opzionalmente, muoversi su una casella dell'altro colore. Il pezzo non può saltare nessun pezzo, ma può fermarsi sopra un singolo pezzo (di entrambi i colori) che rimane bloccato fin quando non si muove il pezzo di sopra. Una pila non può avere più di due pezzi.

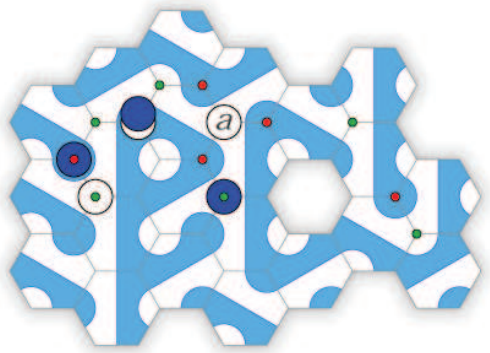


fig.78

Cattura pezzo, al termine di ogni turno qualsiasi gruppo di pezzi completamente circondato da pezzi avversari viene catturato e rimosso dal gioco dopo di che si passa a controllare se ci sono propri pezzi da catturare (i pezzi possono suicidarsi).

Quando una pila è catturata, il pezzo in cima viene catturato per primo. Se il pezzo di sotto è dello stesso colore allora viene catturato anche lui altrimenti soppravive. La cattura può essere un modo per liberare dei pezzi bloccati.

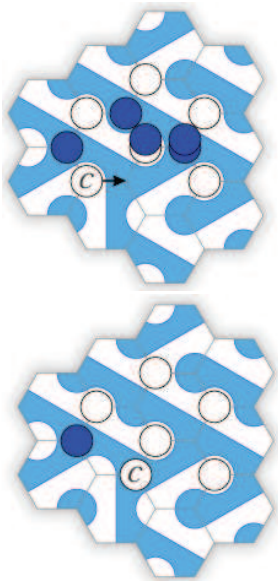


fig.79

Truchet

(Cameron Browne - 2007)

Giocatori, due (chiaro, scuro).

Materiale, una tavola 7x7 circondata da regioni chiare e scure, figura 80

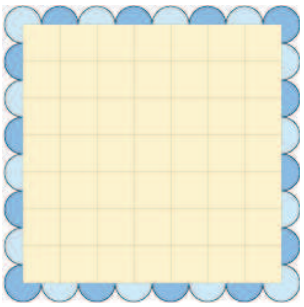


fig.80

12 pezzi chiari e 12 scuri, 49 tessere in comune tra i giocatori come in figura 81.

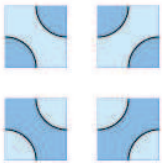


fig.81

Scopo del gioco, catturare tutti i pezzi avversari oppure bloccarli.

Inizio gioco, i giocatori si siedono sui lati opposti del tavoliere e incominciano a riempire le righe più vicine con le tessere in modo che i bordi combacino con i colori delle tessere adiacenti.

Il giocatore chiaro piazza l'ultima tessera sulla casella centrale.

Quando tutte le tessere sono state piazzate, sul tavoliere ci saranno delle zone chiare e zone scure. Le regioni chiare sono del giocatore chiaro quelle scure del giocatore scuro.

I giocatori piazzano i loro pezzi sulle 12 intersezioni più vicine all'interno delle proprie regioni. In figura 82 un possibile schema.

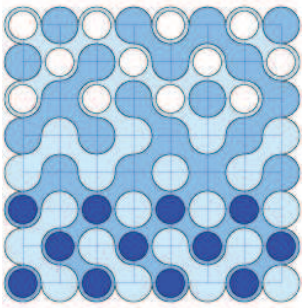


fig.82

Il giocatore scuro fa la prima mossa.

Il gioco, al proprio turno il giocatore può muovere una tessera e poi deve muovere una pila.

Girare una tessera, una qualsiasi tessera può essere girata se non ci sono pezzi su di essa. Una volta girata i colori di bordo della tessera devono coincidere con quelli delle tessere vicine.

Muovere una pila, una pila può essere *mossa*, *unirsi* con un'altra oppure essere *separata*.

Il singolo pezzo ha un'altezza di 1.

Una pila non può essere più alta di 4 pezzi.

- *Una pila può muoversi* su un'intersezione vuota all'interno della propria regione. L'intera pila deve essere mossa e non può saltare sopra nessun'altra pila. In figura 83 le possibili mosse di a.

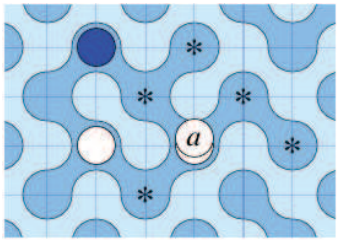


fig.83

- *Creare una pila*, due o più pile adiacenti in ortogonale possono essere unite a formarne una singola. Nessun pezzo può essere lasciato indietro.

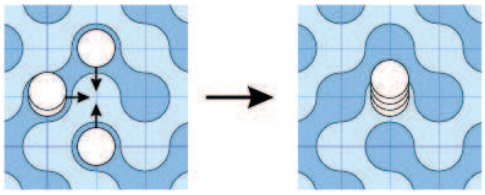


fig.84

Una delle pile originali può essere mossa all'interno della sua regione prima di creare la nuova pila.

- *Divisione di una pila*, un pila può essere divisa in due o più pile su intersezioni adiacenti in ortogonale. L'intera pila deve essere divisa. La pila può muoversi all'interno della sua regione prima di essere divisa.

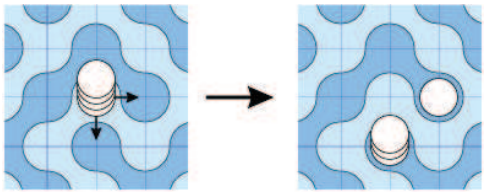


fig.85

Cattura, la pila che viene divisa oppure unita può occupare un'intersezione occupata da uno o più pile avversarie. Le pile su intersezioni avversarie possono essere catturate da pile della stessa dimensione o più alte.

Yavalath

(Cameron Browne - 2010)

Giocatori, due (bianco, nero).

Materiale, una tavola esagonale di cinque caselle per lato.

Scopo del gioco, formare un filetto di 4 pezzi del proprio colore. Si perde formando un filetto di tre pezzi del proprio colore.

Il gioco, al proprio turno si piazza un proprio pezzo.

Gioco o non gioco? ecco il dilemma

a cura di Andrea Romeo

Con questo articolo concludo la serie dei miei scritti con cui ho cercato di definire il gioco umano. Sostengo che il gioco ci accompagni dalla nascita fino alla morte, ed è un elemento fondamentale nella nostra specie, linfa vitale indispensabile e centrale in tutte le nostre manifestazioni culturali.

E' questa pulsione primordiale che ci spinge all'esplorazione, alla meraviglia filosofica, artistica e scientifica. Esso è il più potente strumento per l'educazione, l'acculturazione (non a caso i colonisti mutano per prima proprio i simboli ludici delle culture dominate) e per la socializzazione. Nelle sue forme simboliche, esso ci permette di adornare il mondo di simboli umani per orientarci nell'Universo, ma anche per una funzione catartica grazie alla quale controlliamo e diamo significato allo spazio-tempo. Viceversa, rappresentiamo il mondo e ne indossiamo le maschere mediante cui diventiamo mondo, ci connettiamo con l'ambiente circostante comprendendolo. Grazie ai simboli e ai rituali ludici, infatti, noi interagiamo con lo spazio circostante e ne fagocitiamo le sue manifestazioni trasformandole in rappresentazioni, in simboli. Ma ci connettiamo anche col tempo passato (gli avi, gli eroi) e futuro (l'aldilà, gli dei). E' infine un elemento imprescindibile della comunicazione umana, del fluire del linguaggio, della comunicazione mediatica in tutte le sue forme. E' il gioco degli accostamenti simbolici, cromatici, sonori che ci permette di sviluppare forme artistiche sempre più evolute, insolite e straordinarie. Insomma, il gioco è tutt'altro che uno spazio secondario e fine a se stesso. Non solo. Esso è aperto e sempre in movimento (come nel famoso chiodo che gioca), nella misura in cui è il *ludere* che stimola la fantasia umana, il linguaggio artistico, filosofico, scientifico e mitologico, in tutte le loro forme, siano orali o letterarie, pittoriche o matematiche, in un movimento oscillatorio tra reale e fantastico, tra serio e divertente, che ci accompagna per tutta la vita.

Permane tuttavia una domanda, o meglio, la domanda fondamentale di chi prende posizioni simili alla mia. Appare da questa analisi, infatti, che tutto è gioco. Cerchiamo di concludere dunque rispondendo a questo quesito: nell'essere umano tutto è gioco? Ma se tutto è gioco, il gioco non esiste: e allora, cosa è non-gioco?

Il punto fondamentale da cui partire è il fatto che tutto è potenzialmente gioco e oggetto di gioco. Io posso prendere una padella e trasformarla in qualunque cosa la mia mente mi suggerisca: in una astronave, in una chitarra, in un volto, etc. Posso scherzare su qualunque tema e tabù . E come abbiamo osservato in tutti gli scritti prodotti precedentemente sul tema, ogni umana manifestazione è intrisa di elementi ludici, in quanto il gioco è matrice di mondi ed elemento essenziale delle umane interazioni col mondo; nell'apprendimento, nella rappresentazione artistica, teatrale, scientifica, musicale, nell'uso del linguaggio, nella socializzazione, nello sport, dappertutto il gioco compartecipa, nella nostra specie, nella produzione di mondi. Il punto non è soltanto definire cosa è gioco o meno, ma anche tentare di capire, a mio vedere, in che modo l'essere umano stabilisca i confini tra gioco e non gioco.

Perché quando il bambino interagisce con dei soldatini - cambiando la voce quando manipola un soldatino piuttosto che un altro, creando narrazioni nuove e inedite - o con delle macchinine noi chiamiamo quella rappresentazione 'gioco', mentre definiamo co-

me opera d'arte un romanzo o un film scritto da un adulto?

La quale opera, si badi bene, nonostante l'adulto abbia - in linea teorica - un linguaggio più complesso, segue le stesse identiche regole del gioco del bambino: in entrambi i casi ci troviamo dinanzi a monologhi ludici mediante cui il giocante dà voce a molteplici personaggi e racconta storie più o meno realistiche. E se il gioco è di fatto rappresentazione, perché il linguaggio, rappresentazione per antonomasia, non rientra in tale definizione[36]?

Come affermato il gioco nella specie umana è praticamente onnipresente, e non vi è nulla di strano in ciò se non fosse che la nostra percezione di esso sia influenzata da tutto quel retaggio culturale che ci porta a considerare tale attività come puerile (in senso dispregiativo) e superflua. In parole povere la cultura decide le regole dei giochi, i tempi e gli spazi nel momento in cui questi vengono socializzati, e tali confini sono mutevoli nello spazio-tempo. Risulta cosi centrale, nella definizione di non-gioco, tutto ciò che viene culturalmente istituzionalizzato per la formazione di relazioni inter-personali nella forma di non-gioco. Se io definisco un determinato oggetto, per esempio il bastone del nostro uomo primitivo, come 'arma', 'strumento', 'totem' o 'tabù', esso avrà quel ruolo a livello sociale - e non quello di giocattolo, per esempio - in virtù del famigerato contratto sociale senza il quale sarebbe difficile la comunicazione e la convivenza inter-personale. Se definisco come 'bottiglia d'acqua' un determinato contenitore, tutti si aspetteranno da quell'oggetto che esso funzioni per far fronte a tale bisogno. Potrò trovare l'oggetto 'bottiglia d'acqua' in una rappresentazione artistica o teatrale ove rappresenterà qualcos'altro - attingendo dal range delle possibilità poste in quel sottofondo di cui si parlava in precedenza -, per esempio una 'damigiana di vino'. Tuttavia tale funzione alternativa avrà significato soltanto all'interno di quel contesto, per ritornare alla sua funzione originale nella cosiddetta vita reale (o meglio, 'vita sociale'). Del resto tutto, nel mondo socializzato, segue delle regole all'interno di mondi simili ai 'giochi linguistici' wittigensteiniani: si uccide in guerra, ma non a caso per strada; si mangia carne di maiale, ma non di cane; etc.

Insomma, tutto è potenzialmente gioco, ma i limiti di questo vengono contrattati socialmente e culturalmente - a riprova del fatto che non è possibile parlare di un gioco come elemento circoscritto, ma bensì questo si intreccia profondamente con la cultura e ha effetto sul reale, evidentemente -, nonché vengono definite e stabilite le regole da seguire per 'giocare' nei limiti delle norme istituzionalizzate per il lieto vivere, i giochi accettati e regolamentati socialmente. In definitiva, concludendo, poiché il gioco è onnipresente e tutto è potenzialmente gioco, la cultura, di volta in volta, definisce il modo d'uso e le regole dei giochi sociali in modo euristico, in base alle leggi del potere e dell'ideologia vigente. La cristallizzazione simbolica porta già in sé i germi del gioco, ma questi possono essere 'giocati' in contesti ben precisi - siano essi istituzionalizzati o legati al libero fluire della quotidianità, come nella 'chiacchiera' - per cui si alternano continuamente, nello scorrere della vita, comunicazione di informazione e comunicazione ludica.

In definitiva sostengo che il *ludus* abbia un ruolo centrale nell'ontogenesi umana, sia nelle forme di solleticamento e trastullo (genesi anche dell'esplorazione), che nelle forme dello scherzo per la sollecitazione della risata e quindi della connessione sociale; nonché nelle forme più complesse di acculturamento ed educazione grazie agli accostamenti strategici e tattici di elementi simbolici nelle forme di comunicazione, incontri/scontri ludici e nel ciclo di produzione e fruizione di testi simbolici; in ultimo nei processi di antropomorfizzazione e cosmomorfizzazione della realtà, nelle rappresentazioni artistiche e scientifiche, per rendere l'universo intelligibile, manipolabile e non ultimo malleabile secondo i nostri bisogni. Infine essa compie il fondamentale ruolo di catarsi sociale permettendo di ammortizzare tensioni legate al dominio e alla gestione delle interazioni sociali, ma anche di ammortizzare il terribile evento motore della civiltà: la morte. Nelle forme socializzate il gioco umano è, in ultimo, una rappresentazione simbolica dello spazio-tempo di tipo inter-attiva, ossia che ha un effetto su chi vi interagisce e viceversa essa muta con l'evolvere delle interazioni. Tale rappresentazione può essere caratterizzata da elementi mobili che stimolano tattiche e strategie in vista di obiettivi.

[36] In realtà, come abbiamo visto in un precedente articolo, il 'freddo' scambio di informazioni non è di per sé gioco. E' possibile giocare attraverso il linguaggio o con il linguaggio, ma il linguaggio in sé non è gioco. Alcuni animali, in natura, usano la rappresentazione come arma per difendersi dagli attacchi dei predatori: si pensi a quelle forme di mimetismo fanerico mediante cui una farfalla trasforma le sue ali nel volto di un serpente. Queste forme di rappresentazione non sono di certo gioco, per cui la rappresentazione non è 'gioco' per sua natura, ma è il gioco a servirsi della rappresentazione. Un gioco, per essere tale, deve coinvolgere positivamente il fruitore, dandogli scelte. Per questo motivo il linguaggio umano porta in sé elementi ludici, in quanto sono insite al suo interno rappresentazione - che nella nostra specie e' ampiamente usata nel gioco, o meglio il gioco si serve di fatto della rappresentazione - e scelte strategiche e tattiche di comunicazione, da cui deriva che esso offre al parlante l'opportunità di gioco. Inoltre il linguaggio è sempre un 'rappresentato', o meglio è sempre un 'giocato': io posso, oppure non posso, 'giocare mentre parlo', ma nel momento in cui comunico, ho gia 'prodotto' il linguaggio, in itinere, offrendo al mio interlocutore la possibilità di giocare a sua volta con il frutto del mio parlato, se questo permette ad egli di giocarvi e se egli trova nel 'giocato' spunti di gioco!

Autori Ludici, Kramer

a cura di Luca Cerrato

In questo numero andiamo a scoprire i giochi di Kramer pubblicati dal 2002 al 2004. In questo periodo vorrei mettere in evidenza due giochi ambientati nelle Americhe, *Pueblo* un bel gioco astratto tridimensionale giocabile fino a quattro giocatori, *Mexica* in cui costruiamo la capitale dell'impero Azteco. Per i più piccoli si può citare *Gulo Gulo*. Mentre il divertente gioco di carte *Uno deve pur perdere* è molto adatto per i gruppi numerosi.

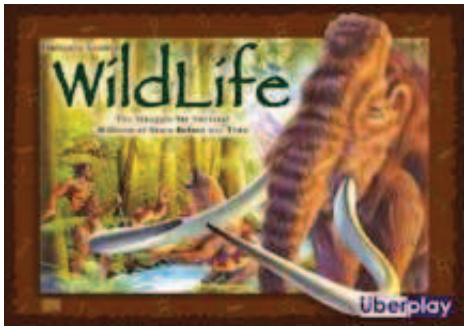
Anno 2002

Wissen für Millionen

Gioco basato su domande e risposte che permettono, in base alla loro difficolta, di muoversi più o meno velocemente in giro per il mondo. Il primo giocatore che conclude il viaggio intorno alla terra guadagnerà un milione di euro.

WildLife

Con questo gioco facciamo un gran bel balzo indietro nel tempo, quando l'uomo doveva lottare con belve feroci per sopravvivere e farsi largo nella natura selvaggia.



Ogni giocatore (si gioca da due a sei) prende le parti di una delle sei specie di esseri viventi che affollano l'isola teatro dello scontro razziale.

- Aquila;
- Serpente;
- Uomo;
- Mammoth;
- Orso;
- Coccodrillo.

L'isola è divisa in dodici regioni ed è caratterizzata da sei tipi di terreno, *foresta*, *deserto*, *savanna*, *steppa*, *montagne* e *acqua*.

Ogni specie si trova a proprio agio su un particolare tipo di terreno dove potrà effettuare una delle tre azioni del gioco:

- *Migrare*, azione debole, la specie si può muovere solo di uno spazio in ortogonale (può saltare tessere della stessa specie), ci si può muovere solo nelle regioni per cui si possiede la capacità di migrare, espandersi o attaccare;
- *Espandersi*, azione forte, piazzare una tessera dalla propria riserva su una regione dove si possiede la capacità di espandersi oppure attaccare;
- *Attaccare*, in assoluto l'azione più importante, si può fare solo in una regione in cui si possiede la capacità di attacco, inoltre tutti gli spazi di quella regione devono essere occupati, la tessera della specie attacca viene rimossa e il suo posto preso da una tessera della specie attaccante.

Per esempio la razza umana può migrare nella foresta e nelle montagne, si può espandere nella steppa e attaccare nella savana.

Nello svolgimento della partita è fondamentale il mazzo delle *carte natura* (wildlife) che è composto dai seguenti tipi di carte.

- 60 *carte terreno*, permettono al giocatore di fare un'azione su quel tipo di terreno (migrazione, espansione oppure attacco), se ne ha le capacità;
- 18 *carte abilità* (simbolo freccia), il giocatore riceve una tessera abilità e la piazza a faccia in su davanti a se. La tessera in questione in alcuni casi può essere presa anche ad un giocatore avversario. Si possono avere al massimo due carte dello stesso tipo;
- 15 *carte adattamento* (simbolo ruota), il giocatore può acquistare una tessera d'adattamento, che permette di migliorare la propria capacità su un tipo di terreno (no azione -> migrazione, migrazione -> espansione, espansione -> attacco);
- 10 *carte jolly* (simbolo fulmine), il giocatore può decidere quale tipo di carta sia;
- 7 *carte evento* (3 cibi, 2 epidemia, 2 carestia), il giocatore deve eseguire quanto scritto sulla carta.

Ogni giocatore riceve 10 carte natura.

Al proprio turno il giocatore deve prima di tutto girare tre carte natura a faccia in su e poi fare le seguenti azioni in qualsiasi ordine:

- *Mettere all'asta* almeno una delle tre carte natura;
- *Migrare*;
- *Effettuare l'azione* indicata sulla tessera abilità;
- *Convertire* il cibo in punti vittoria;
- *Rinpingare* il proprio mazzo di carte natura.

Qualsiasi carta natura deve rimanere di fronte al giocatore fino al completamento del turno, dopo di che viene messa nel mazzo degli scarti.

Per l'asta si utilizzano i punti cibo che si possono guadagnare convertendo i punti vittoria (3 punti vittoria per 1 cibo).

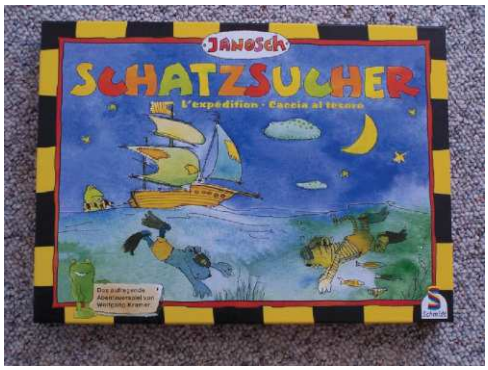
Nel gioco ci sono due tipologie di punteggio:

- *Punteggio ristretto*, quando un giocatore posiziona una tessera sull'ultimo spazio libero di una regione avviene un conteggio ristretto. I punti possono variare da 3 a 5 e si rimuove il gettone bianco più a sinistra sul *percorso punti ristretti*. Ogni regione viene contata una sola volta.

- *Punteggio esteso*, quando un marcatore di regione è rimosso da una delle caselle colorate del percorso punti ristretto allora avviene il conteggio del punteggio grande. Durante questo conteggio vengono prese in considerazione tutte le regioni, mandrie, abilità e punti cibo.

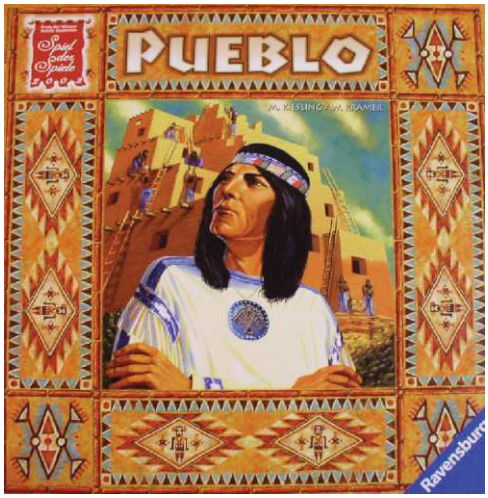
Il gioco termina quando l'indicesimo gettone bianco viene rimosso.

Schatzsucher



E' la versione per bambini del gioco Expedition/Wildlife Adventure.

Pueblo



Il Pueblo è un agglomerato urbano dove vivevano le tribù degli *Hopi* e degli *Zuni*, in Arizona. Sono particolari abitazioni accatastate una sopra l'altra. Nel gioco i giocatori dovranno costruire un Pueblo, ma stando ben attenti a seguire le precise istruzioni del capo tribù.

Il tavoliere è un quadrato 8x8 e lungo il bordo è presente il percorso dove si muoverà il capo tribù. Ogni giocatore ha una serie di mattoncini di una particolare forma in colore neutro e nel proprio.

Nel proprio turno il giocatore deve posizionare un mattone e muovere il capo tribù fin a quattro caselle.

Una volta mosso il capo tribù si affaccia sul Pueblo e per ogni mattone che vede il corrisponde proprietario si prende delle penalità che dipendono anche dall'altezza del mattone.

Vince chi ha meno penalità.

Mexica

L'antico popolo degli Aztechi errò per anni nelle terre del centro America fin quando, nel 1325, un'antica profezia indicò il luogo esatto dove costruire la loro città:

Dove un'aquila che divorava un serpente appollaiata su un ispido cactus.

In quel luogo, a 2200 metri, su un'isola del lago Texcoco venne fondata la capitale del loro regno.

La città prese il nome di *Mexica Tenochtitlan* è nel sedicesimo secolo raggiunse un'estensione di 15 chilometri quadrati e una popolazione di 200.000 abitanti, tenete conto che nella stessa epoca Parigi aveva 100.000 abitanti, Napoli 150.000, Costantinopo-

li 200.000, Cairo 400.000, Pechino tra i 600.000 e 1 milione di abitanti.

La città, come Venezia, sorgeva su diverse isole, i pezzi di terra delimitati dai vari canali si chiamavano *Calpulli* collegati tra loro da splenditi ponti.

Purtroppo *Mexica Tenochtitlan* fu rasa al suolo dagli spagnoli e sulle sue macerie fu costruita l'odierna *Città del Messico*.

Inizialmente il tavoliere presenta l'isola Tezcoco nel suo stato originale senza canali e costruzioni eccetto per il *palazzo dell'imperatore*. I giocatori sono dei nobili, *Pilli Mexica*, che girano la città a controllare e a gestire le costruzioni di templi e palazzi.

Lo scopo del gioco è fare più punti possibili fondando distretti e costruendo templi. Ci sono due precisi momenti in cui calcolare i punti che si aggiungono a quelli che si guadagnano fondando i distretti.

I giocatori (da due a quattro) si alternano alla mossa e nel proprio turno hanno a disposizione sei punti azioni spendibili nelle seguenti azioni:

1. *Costruire un canale*, costa 1 punto azione. Il piazzamento di un canale serve per dividere l'isola in distretti. Ci sono due tipi di canali, singolo quadrato oppure doppio.

2. *Fondare un distretto*, costa 0 punti azione. Fondare un distretto (Calpulli) è importante per lo sviluppo della città, ma per farlo il giocatore deve avere il proprio *Pilli Mexica* in una casella vuota del distretto e che nella zona commandi dell'imperatore, ci sia ancora disponibile il *gettone calpulli* con il numero corrispondente alla dimensione (in caselle) del distretto che si sta creando.

Un distretto è delimitato dai canali, il gettone calpulli deve essere posizionato su una casella vuota all'interno del distretto. Il giocatore che ha fondato un distretto guadagna i punti indicati dal gettone calpulli, quello a sinistra, mentre altri eventuali giocatori guadagnano i punti indicati sulla destra.

3. *Costruire o spostare un ponte*, costa 1 punto azione. Il ponte deve essere costruito su una casella canale.

4. *Costruire un tempio*, costa da 1 a 4 punti azione. Ogni giocatore ha 4 tipi di templi che si distinguono in base alla loro altezza (da 1 a 4 gradoni) e si possono costruire anche in un distretto non ancora fondato, l'importante che ci sia il proprio *Pilli Mexica* e deve essere posizionato su una casella vuota. I templi sono importanti per guadagnare punti nelle due fasi di conteggio.

5. *Muovere il proprio Pilli Mexica*, costa 1 punto azione per movimento. Il Pilli Mexica si può muovere via terra, attraversare i punti e navigare tra i canali da ponte a ponte.

6. *Usare il teletrasporto*, costa 5 punti azione. Si può muovere il proprio Pilli Mexica in qualsiasi casella vuota dell'isola.

7. *Prendere un gettone azione*, costa 1 o 2 punti azione. Si possono prendere un massimo di due gettoni azioni.

8. *Spendere gettoni azioni*, costa 0 punti azioni. Ogni gettone da un'ulteriore punto azione.

Die Kürbiskopf-Bande

Una versione Heimlich and Co. dove l'elemento di bluff è stato rimpiazzato dal ricordarsi dove è il proprio pedone e le mosse fatte.

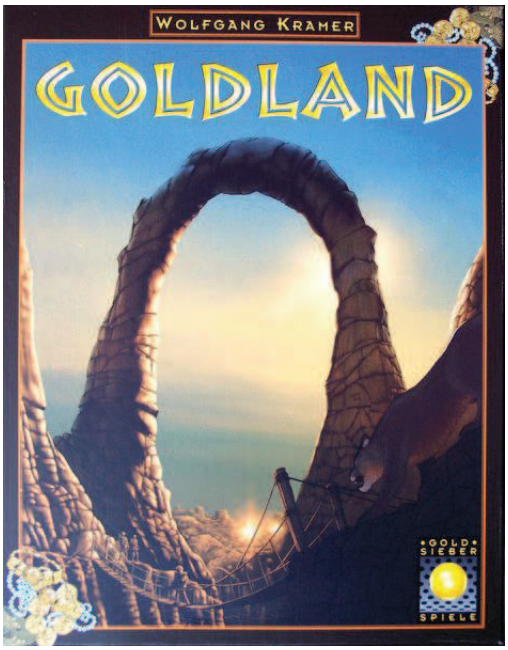
In questo gioco i punti sono delle caramelle e gli agenti segreti sono dei bambini che durate la festa di Halloween girano di casa in casa chiedendo dei dolcetti.

Die große Baden-Württemberg Quiz-Reise

Gioco basato su domande che ricordano i giochi stile categorie (città, dialetti, tradizioni, cultura, ...).

Anno 2003

Goldland



I giocatori scendono nelle profondità delle viscere della terra alla ricerca di immensi tesori, ma gli imprevisti sono sempre dietro l'angolo. Un gioco di piazzamento tessere dove ogni tessera può rappresentare diversi tipi di avventura e incontri. Ci sono sette tipi di tessere:

- *Banditi*;
- *Puma*;
- *Deserto*;
- *Montagne*;
- *Cayon*;
- *Lago*;
- *Nativi*.

I giocatori durante i loro spostamenti nel labirinto di sentieri potranno raccogliere alcuni oggetti che saranno sistemati nel proprio zaino fino ad un massimo di dodici. Il problema che più oggetti si hanno nella propria sacca più lentamente ci si sposta.

Gli oggetti raccolti saranno utili per sopravvivere agli incontri che si fanno durante i movimenti.

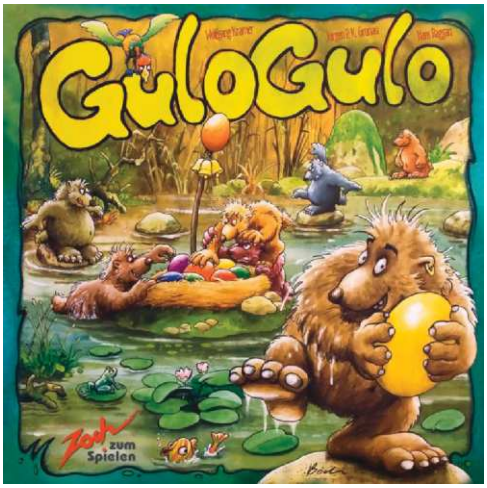
Quando si sopravvive ad un'avventura si può mettere un proprio accampamento su quella casella che permette di non affrontare più quella avversità. Gli accampamenti servono anche per guadagnare dei pezzi d'oro utili per la vittoria finale.

L'azione dell'esplorazione permette di espandere la mappa piazzando nuove tessere.

Buddel-Wuddel

Gli gnomi della terra hanno rubato il tesoro delle talpe. Max e suoi amici talpe viaggierano attraverso buie e profonde gallerie per riportare indietro il tesoro, ma devono stare attendi agli gnomi che ostacoleranno il loro viaggio.

Gulo Gulo



Il gioco ha come soggetto le *martore* (una specie di faina). In **Gulo Gulo** (*J.P. Grunau, W. Kramer,H. Raggan*) i giocatori sono dei ghiottoni di uova, specialmente quelle degli avvoltoi delle paludi, purtroppo il piccolo Gulo è stato fatto prigioniero dalla signora avvoltoio e i membri della famiglia si sono uniti per liberarlo.

Peccato che si fanno distrarre dalle uova e inoltre un fastidioso allarme impedirà l'avvicinarsi al nido dell'avvoltoio. Chi per primo salverà il giovane gulo sarà il vincitore.

Gli elementi del gioco sono una ciotola di legno contenente delle uova colorate e un'asticella che funge da allarme, delle tessere ottagonali (tra cui la tessera Gulo junior) che andranno a formare un percorso su cui si muoveranno gli affamati Gulo. Un gioco da due a sei giocatori.

Scopo del gioco scoprire la tessera Gulo Junior e rubare dal nido una delle uova viola. Inizialmente tutte le tessere che formano il percorso sono a faccia in giù.

I giocatori muovono il proprio Gulo alla ricerca della tessera junior, ogni volta che arrivano su una nuova tessera sono obbligati a prendere un uovo di quel colore. Se nel rubare un uovo dal nido si fa scattare l'allarme (cioè l'asta cade) oppure si fa cadere dal nido un'altro uovo bisogna tornare indietro alla casella del colore dell'uovo che si stava rubando.

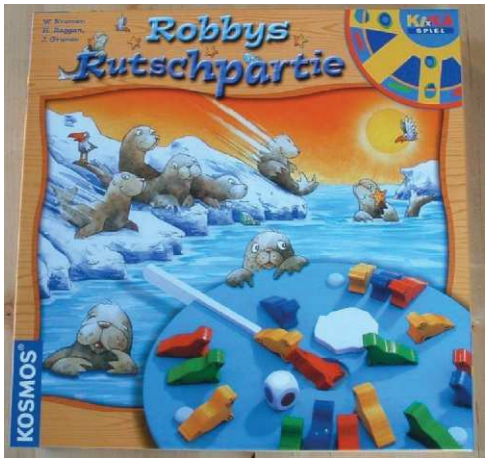
Macius: Achtung, fertig, los !

Ogni giocatore ha una tavola simile ad un puzzle e su di esso bisogna posizionare una serie di figure.

Macius: Rette die Tiere!

Il re ha collezionato molti animali esotici, che adesso sono molto affamati e bisogna aiutare il re nel compito di sfamare gli animali.

Robbys Rutschpartie



Gioco di destrezza per bambini.

Vampire

Il conte Dracula è uscito del suo castello per la *danza dei vampiri*, alcuni coraggiosi cacciatori di vampiri vogliono approfittare di questa occasione per liberarsi del conte e dei suoi seguaci. Una missione non banale perché i vampiri sono protetti dai pipistrelli.

La particolarità del gioco è la tridimensionalità del tavoliere, una parte è occupata dal cortile del castello l'altra dalle scale dove sono presenti undici vampiri. Nel proprio turno il giocatore può effettuare una delle tre seguenti azioni:

- Muovere il proprio cacciatore di vampiri;
- Estrarre carte cacciatore e poi muovere i vampiri;
- Muovere i vampiri e poi lanciare l'aglio.

Con il lancio dell'aglio si catturano i vampiri. Il gioco termina quando viene catturato il conte Dracula.

Anno 2004

Tanz der Hornochsen!

Ennesimo gioco di Kramer che prende spunto dall'originale *Sei*, ma a differenza dei precedenti, che utilizzano sempre delle carte, qui si usano delle tessere numerate che verranno posizionate su tabellone dove sono presenti le classiche righe da riempire con tessere. Il tabellone è dotato di una cornice segnapunti che, nello stile Kramer, ha anche una parte attiva nel corso della partita.

Lo scopo del gioco è sempre cercare di prendere meno penalità possibili, anche se c'è la possibilità di recuperare gli errori commessi.

Il meccanismo di gioco è simile all'originale, la novità viene dal tavoliere diviso in due parti, alla sinistra sono presenti quattro righe attive dove saranno posizionate le prime tessere. Quando una riga viene completata i punti penalità sono quelli segnati a fine riga.

Nel caso in cui la tessera selezionata abbia un numero più piccolo delle ultime tessere nelle righe attive allora, a differenza del gioco originale, la tessera va posizionata sulla riga della tessera con il numero più alto.

Quando un giocatore piazza la sua tessera sull'ultimo spazio disponibile oltre a prendersi le penalità deve spostare la sua tessera sulla prima riga di sotto vuota e spostare tutte le tessere della riga fuori dal gioco e prenderne una o due da mettere nella propria riserva.

Se tutte le righe di una parte del tabellone sono occupate allora si può muovere nell'altra parte.

Sui percorsi ci sono delle tessere, le cacce (in inglese suona meglio *cow pie*), che danno delle penalità.

Attenzione se avete ricevuto delle penalità non tutto è compromesso se sulle linee attive è presente un testone di una mucca verde allora ogni punto penalità viene trasformato in punti positivi e si torna indietro sul percorso delle penalità.

Durante il suo turno il giocatore può acquistare da 1 a 3 tessere al costo di un punto penalità oppure cambiare e prendere sei tessere in modo gratuito se non ha più tessere in riserva.

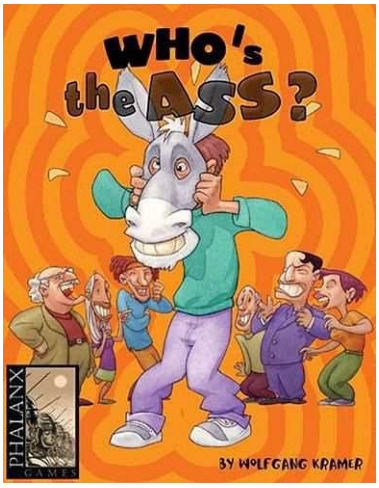
Infine uno sguardo al percorso dei punti, su ogni casella ci può stare un solo segnapunti, se un giocatore finisce su uno spazio occupato allora si deve posizionare il suo segnapunti nel primo spazio libero nella direzione del movimento perché la regola vale sia per i punti penalità che per i punti positivi.

Sul percorso dei segnapunti ci sono delle caselle occhio di mucca, appena un segnapunti finisce su di esso il prossimo turno la selezione delle tessere sarà fatta a faccia in su e in modo sequenziale. Inizia il giocatore con meno penalità fino ad arrivare al giocatore con più penalità.

Variello

Gioco per bambini che usando l'immaginazione e la potenza della percezione imparano a riconoscere una figura vedendone solo una parte.

Uno deve pur perdere



Lo scopo del gioco è di liberarsi il più velocemente possibile delle proprie carte, una volta fatto tutti gli altri giocatori riceveranno delle penalità.

Festival dei giochi astratti

a cura di Leonardo Caviola

Si è svolto a Roma il 14 e 15 Settembre un Festival dedicato ai Giochi Astratti, ospitato nella più grande ludoteca dedita ai giochi da tavolo della Capitale, *La Civetta sul Comò*.

Quattro sono state le principali realtà ludiche presenti:

- La **Federazione Nazionale Gioco Othello**, organizzatrice anche di un torneo la domenica mattina vinto dall'ex bi-campionessa italiana *Maria Serena Vecchi*;
- Il **Go Club di Roma Fujisawa Shuko**, tra i presenti il Presidente *Paolo Scattini*;
- Il **Circolo Backgammon di Roma** coordinato dal responsabile *Massimo Armeni*;
- Il **Bao** presentato da *Nino Vessella*.

Tanti i tavoli e tanti gli intrecci fra gli appassionati che hanno avuto modo di proporre i propri giochi ma anche sedersi ai tavoli delle realtà adiacenti.

Nutrita anche la presenza di altri giochi presentati:

- **Triad** di *Klaus Nehren*, edito in Italia dalla WBS Games;
- **Azul** e Azul le vetrate di Sintra, Ghenos;
- **Wizard's Garden** e **Greener** della XVGames;
- Spazio dedicato ai giochi Gigamic con le versioni giganti di **Quarto**, **Quoridor** e **Pylos** e i più piccoli **Batik**, **Inside**, **Quixo** ed **Eclipse**.

Presenza particolare quella degli autori a cominciare da *Marco Boschiero* con il suo **Block Arena** (ancora in cerca di un editore), *Giacomo Borghese* con il suo **Connect 5** (un misto di dama e forza 4) e *Roberto Fiore* instancabile inventore di giochi cesellati ed intagliati manualmente in legno i cui colori molto sgargianti hanno portato una ventata di novità e colori in sala.

Due giorni di intense giocate per un appuntamento che sembra aver soddisfatto tutti al punto da gettare le basi per una futura seconda edizione nel 2020.

Hive: Anelli grandi e piccoli

a cura di Francesco Salerno

Un anello è una struttura 'topologica' tipica di Hive dove un certo numero di pezzi (almeno 6) è connesso in maniera chiusa. Poiché le regole del gioco prevedono che l'alveare non possa essere diviso in due o più parti, gli anelli sono un'occasione per liberare dei pezzi precedentemente inchiodati mantenendo l'alveare intatto.

Tuttavia, nella maggior parte dei casi in cui si vuole formare un anello, è l'avversario ad avere subito l'occasione di romperlo ottenendo un vantaggio (lasciando spesso i tuoi pezzi inchiodati). Da qui la tipica frase nella comunità di Hive online: "Rings are bad" ("gli anelli fanno male") resa famosa da *Randy Ingersoll* (autore del bestseller "*play Hive like a champion*", attualmente uno dei pochi libri sul gioco in circolazione, una vera e propria bibbia).

In questo articolo volevo proporre alcuni esempi di anelli 'cattivi', da evitare, e 'buoni' che invece portano a un potenziale vantaggio.

Da qui in avanti assumerò che il lettore conosca già tutte le regole base di Hive come la regola dell'alveare unico (One Hive Rule), le regole sulla libertà di movimento (Freedom to Move Rule) e così via. Inoltre, considererò sempre partite giocate nella variante PLM (cioè contenente tutte e tre le espansioni). Il regolamento completo si può trovare sul sito ufficiale. Ho deciso di tenere fuori il sistema di notazione ufficiale per non complicare troppo le cose ma se volete scrivere e rianalizzare le vostre partite lo potete trovare in bibliografia alla fine dell'articolo.

In alcune varianti d'apertura la formazione di anelli può essere più comune, ad esempio in quella che viene chiamata *configurazione C*, Figura 1 ('C' si riferisce alla forma creata dalla vicinanza delle due regine, al contrario della *configurazione Z* dove le due regine si trovano da parti opposte alla linea che attraversa le due Coccinelle):

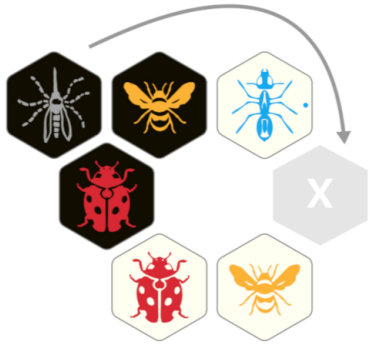


Fig.1a

Fig.1b

Fig.1c

Il bianco inchioda subito l'ape Regina nera e forma un quasi-anello (ovvero una struttura a cui manca un solo pezzo per formare un anello). L'esagono X diventa quindi subito un punto critico. Il primo che lo occupa infatti lascia al suo avversario la possibilità di rompere l'anello con vantaggio. Poiché è il nero che ha bisogno di occupare quello spazio per poter vincere, è il bianco che beneficia di questa struttura per il momento. Il nero potrebbe occupare lo spazio X per ultimo, ammesso la struttura dell'alveare rimanga la stessa, ma dovrebbe occupare prima lo spazio centrale tra le due regine, di nuovo una condizione solitamente non favorevole perché è uno spazio che anche il bianco vuole occupare in ogni caso.

Nel caso più semplice (e ingenuo) il nero cade nella tentazione e crea il più semplice anello possibile. In questa situazione di tensione il bianco vuole romperlo immediatamente per non dare la possibilità al nero di farlo nel turno successivo. Il Bianco quindi muove la sua Coccinella (fig.1b) attaccando la Regina nera allo stesso tempo. La differenza tra i due schieramenti ora è più chiara: la Regina bianca è mobile e il bianco può piazzare l'Onisco e la Zanzara accanto in difesa mentre il nero non ha questa possibilità (in gergo, la Regina nera è 'strozzata'). La Coccinella nera può essere ancora usata difensivamente e come punto d'appoggio per piazzare un Onisco abbastanza vicino alla Regina. Tuttavia, in generale non è stato un buon affare per il nero ed è solitamente meglio essere pazienti ed aspettare il momento propizio per formare un anello.

Un esempio di cattivo anello nel medio gioco invece è il seguente, Figura 2 (Rizeagain - Frasco su BGA, partita 57692124).

Fig.2a

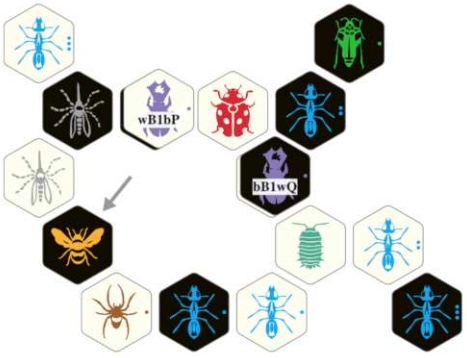


Fig.2b

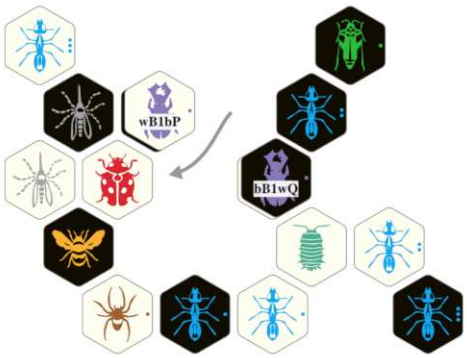


Fig.2c

La situazione del nero è già piuttosto debole. Decide di muovere la sua Regina prima che venga inchiodata e circondata ulteriormente (fig. 2b), di solito una buona idea; tuttavia, in questo caso è un errore perché crea un mega anello da 10 pezzi che può essere facilmente aperto dal Bianco. Il bianco non se lo fa ripetere e libera la Coccinella attaccando e inchiodando allo stesso tempo la Regina nera (fig. 2c). Solo due mosse dopo, il nero prova a liberare la sua Regina creando un altro anello ma è troppo tardi.

Tuttavia, non tutti gli anelli son cattivi! In alcuni casi possiamo forzare un anello favorevole per liberare uno dei nostri pezzi e attaccare più velocemente. La posizione in Figura 3 (Iongler - Max_Shark su BGA, partita 61029373) sembra bilanciata. Il nero ha bloccato l'attacco dello Scarafaggio, ha 'tappato' la zanzara e ha l'Onisco ben piazzato in difesa. Tuttavia, la posizione di alcuni suoi pezzi deve far scattare un campanello d'allarme! Il bianco trova una maniera ingegnosa di portare un ulteriore pezzo in attacco muovendo il suo Onisco. Questo sfrutta il fatto che l'anello non può essere aperto dal nero, infatti, l'Onisco e la Formica impediscono alla Regina e alla Coccinella neri che sono nell'anello di muoversi! In questo modo il bianco ottiene almeno un paio di vantaggi: 1) può liberare la sua Coccinella a sua volta; 2) la sua zanzara può ora usare l'abilità dell'Onisco per spostare nuovi pezzi in attacco.

Fig.3a

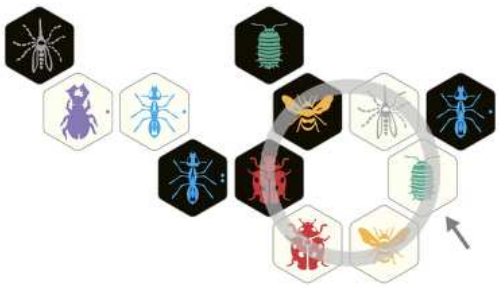


Fig.3b

In alcuni casi, anche se un anello non è chiaramente favorevole, può essere un'opzione interessante per portare avanti un attacco. La Figura 4 pare simile al caso precedente (la Formica e il Ragno neri impediscono ai pezzi neri nell'anello di muoversi) ma con una differenza: l'Onisco nero fa parte dell'anello. Quando il bianco piazza un Onisco dalla riserva per chiudere l'anello, il nero può muovere la Coccinella bianca usando l'abilità del suo Onisco per aprire immediatamente l'anello!

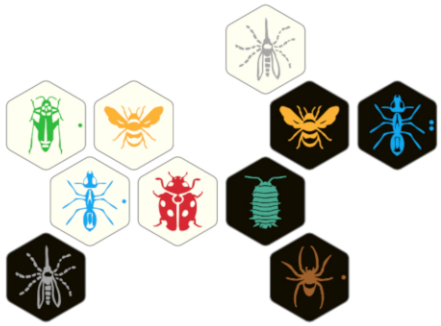


Fig.4a

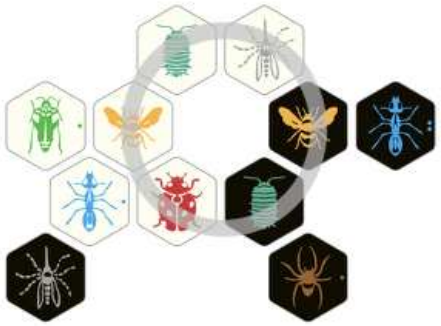


Fig.4b

La situazione è più complicata del previsto. Il nero può aprire l'anello ma il bianco ha comunque buone chance.

Spesso l'anello è un'efficace risorsa difensiva e può portare a un rapido contrattacco se valutato correttamente.

Nel primo diagramma in Figura 5 (Iongler - Frankestein79 su BGA, partita 60733040) c'è una complicata posizione di medio gioco in cui il bianco sembra in grado di dare rapidamente il colpo finale alla Regina nera.

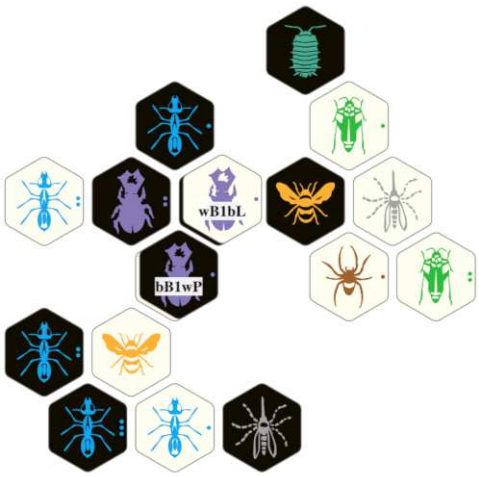


Fig.5a

Il nero ricorre ad un espediente difensivo in grado di confondere il suo avversario. Piazzando una Cavalletta nera ad ovest dell'Onisco il nero crea un anello (fig 5b).

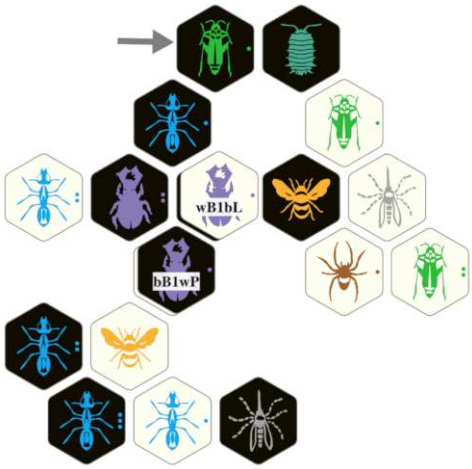


Fig.5b

Questo anello è efficace proprio grazie all'eccellente posizione dell'Onisco. Infatti, appena la Cavalletta bianca attacca, il nero può rimuovere la prima che era già in posizione (fig. 5d)).

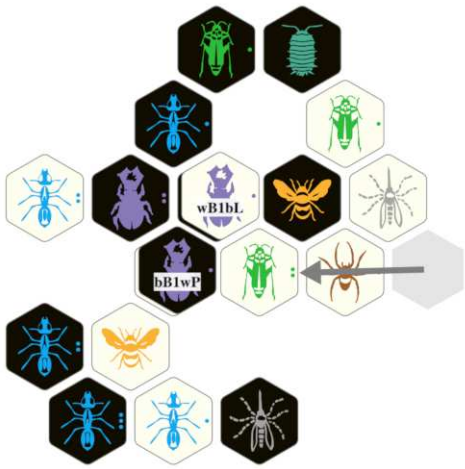


Fig.5c

In questo modo permette anche alla sua Regina di trovarsi in una tasca da cui minaccia di sfuggire. Il bianco ovviamente non può permetterlo ed è costretto a perdere un tempo riposizionando la zanzara per bloccare la Regina nera.

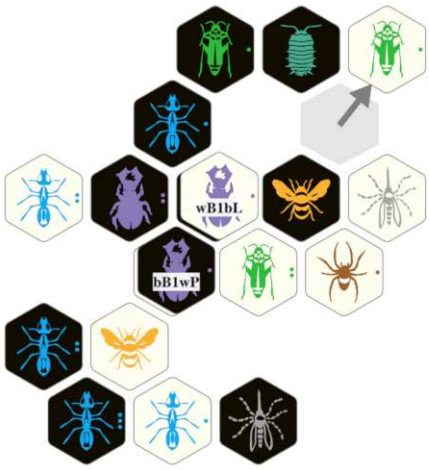


Fig.5d

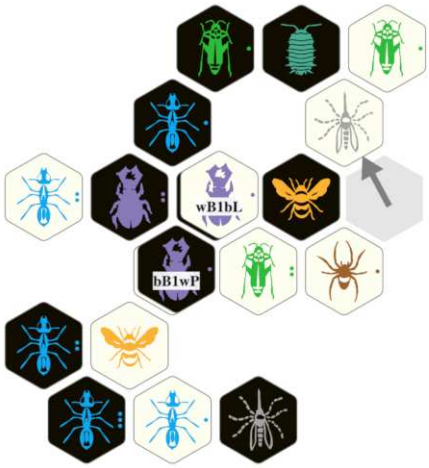


Fig.5e

Tuttavia, questa mossa ricrea forzatamente l'anello che ora il nero può rompere immediatamente. Con vantaggio di tempo, la Cavalletta si porta in attacco e il nero vincerà al prossimo turno utilizzando lo Scarafaggio o la zanzara. Brillante e inaspettato contrattacco!

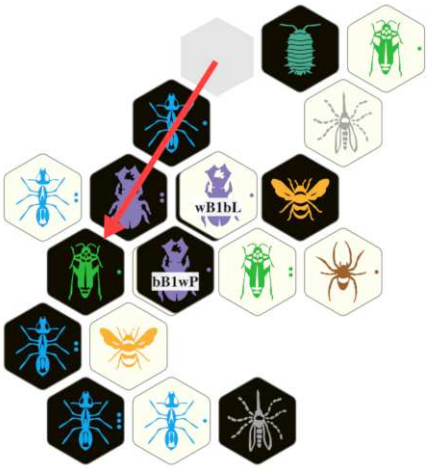


Fig.5f

Finora abbiamo considerato casi di etero-anelli, ovvero costituiti da pezzi di entrambi gli schieramenti. Un altro caso possibile, ma più raro, è dato da un omo-anello, dove tutti i pezzi dell'anello sono del tuo colore. Ciò vuol dire che l'anello non è così instabile e può resistere per molte mosse fino a che il suo proprietario decidere di romperlo nella maniera più opportuna. E' una struttura particolarmente flessibile che però richiede un numero consistente di pezzi per essere costruita, Figura 4 (almeno 6). Se consideriamo il più semplice omo-anello, notiamo subito un altro importante punto a favore: il buco centrale può essere utilizzato facilmente per piazzare direttamente dalla riserva un nuovo pezzo senza che possa essere inchiodato in alcun modo. In particolare, uno o più scarafaggi, uno degli insetti più importanti in Hive, possono essere piazzati lì al momento opportuno in sequenza dopo averli fatti uscire dal loro 'nido'. Di recente questa tecnica è stata anche chiamata the "Beetles factory" ("la fabbrica di Scarafaggi") e può essere letale se non contrastata per tempo.

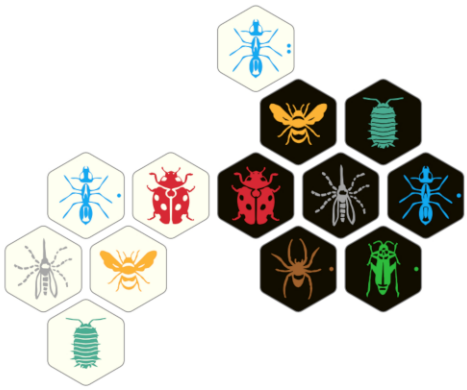


Fig.6

Questi sono solo pochi esempi di anelli ma le possibilità sono ovviamente illimitate! Ogni anello ha le sue peculiarità e dev'essere attentamente analizzato. In generale diffidate dal creare anelli troppo presto se il vostro avversario può romperli immediatamente ma non perdete di vista l'occasione di formarne nuovi se porta nuove e inaspettate possibilità alla vostra posizione!

Bibliografia e risorse

- In questo articolo ho deciso di non impiegare la notazione ufficiale per non appesantire troppo i diagrammi ma è utile se volete rianalizzare delle vostre partite, la trovate qui: https://www.boardspace.net/english/about_hive_notation.html. BoardSpace.net

  è anche il sito web dove viene giocato il Campionato del mondo online.

- Per rivedere le partite giocate su BoardSpace.net si può utilizzare un app offline: https://www.boardspace.net/hive/hiveviewer.shtml.

- 'Play Hive like a Champion, 2nd ed.' è il primo libro di strategia su Hive che contiene numerosissimi esempi su tutte le tecniche più utilizzate, consigliatissimo se volete migliorare rapidamente la vostra comprensione del gioco.

- Le figure che vedete qui sono state create usando un utilissimo strumento online: http://entomology.appspot.com/. In questo sito trovate anche un motore di ricerca per partite giocate su BGA an BoardSpace.net; utilissimo per studiare le partite dei giocatori più forti!

- https://boardgamearena.com/ è il sito migliore dove poter giocare Hive a turni e troverete centinaia di giocatori di ogni livello disponibili a giocare e dare consigli (mi trovate lì col nickname Frasco).

- Il canale youtube di Randy Ingersoll posta vari video interessanti di strategia per Hive: https://www.youtube.com/channel/

  UCDNTTMCjtY7zRhB6VI6L37A

Tavolando

un progetto ludico

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

Avvertenze alla prima versione

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

Questa versione, pubblicata sul numero 70 de *Il fogliaccio degli astratti*, raggruppa i seguenti blocchi di giochi del progetto:

- Giochi antichi di filetto;
- Giochi antichi di presa;
- Giochi antichi di territorio.

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.

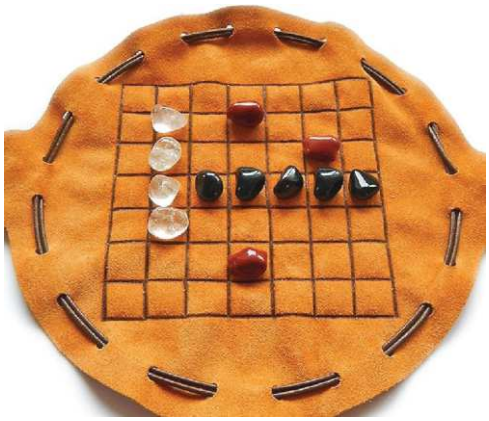
Giochi antichi di filetto

Una delle categorie ludiche più famigliari a noi italiani sono i giochi di filetto, il più famoso, ma anche il meno interessante è il tris in cui i giocatori cercano di mettere in fila tre propri pezzi; purtroppo a causa delle ridotte dimensioni del tavoliere la partita se giocata senza distrazioni finisce in parità.

Rispetto ai mancala che sono d'*importazione* e non rientrano nel tessuto ludico culturale italiano, i filetti sono ben rappresentati dal gioco del *Mulino*[37]. Il tavoliere di gioco lo si può trovare anche sul retro di damiere e scacchiere.

La caratteristica di questa famiglia di giochi è il mettere in fila una serie di pezzi. Nel proseguo del libro saranno presentate molteplici tipologie di giochi di filetto. Probabilmente, nei millenni passati, quando il giocare era visto come un mezzo per interagire con il divino, l'atto di creare ordine (il mettere in fila dei pezzi) dava al giocatore la sensazione, l'illusione, di controllare gli eventi naturali a lui poco comprensibili agendo come un Dio.

Pah Tum



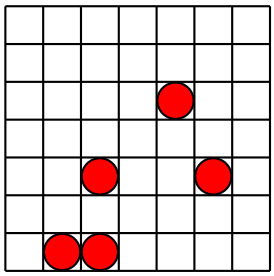
Incominciamo dal gioco più antico, il *Pah Tum*, proveniente dalla *Mesopotamia* e dall'*Assiria*. Si pensa che il gioco abbia almeno 3800 anni, un tavoliere di avorio fu scoperto nella tomba di *Reny Senab*, XII dinastia e datate intorno al 1800 a.C.

Si gioca in due, su un tavoliere quadrato 7x7 (si può comunque scegliere anche altre dimensioni). Un giocatore usa i pezzi neri, l'altro i bianchi. Inoltre ci sono un numero variabile di pezzi neutrali chiamati *blocchi* che hanno la funzione di rendere non utilizzabili le caselle dove sono posizionati. Il loro numero può variare da cinque fino ad un massimo di tredici, l'importante è che siano sempre in numero dispari.

Lo scopo del gioco è fare più punti possibili allineando i propri pezzi in orizzontale e verticale, mai in diagonale. I punti in base al numero di pezzi messi in fila sono i seguenti:

- 3 pezzi in fila, 3 punti;
- 4 pezzi in fila, 10 punti;
- 5 pezzi in fila, 25 punti;
- 6 pezzi in fila, 56 punti;
- 7 pezzi in fila, 119 punti.

Il bianco fa la prima mossa, i pezzi vanno posizionati su una casella vuota. Nel diagramma di sotto i pezzi neutri sono di colore rosso.



[37] Il gioco è conosciuto anche come Grisia, Tela, Mulinello, Triplice cinta, Tria in Italia, mentre nei paesi anglosassoni Nine Men Morris.

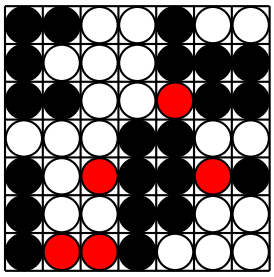
Nel regolamento che ho consultato esiste una regola d'apertura che potrebbe essere stata introdotta in epoca moderna per diminuire l'importanza della prima mossa; se il secondo giocatore ritiene che il primo abbia posizionato il proprio pezzo in modo troppo vantaggioso può richiedere lo scambio dei colori.

Il gioco termina quando non ci sono più caselle libere.

Come detto in precedenza i punti si guadagnano in base alla lunghezza del filetto, la regola matematica è la seguente:

punteggio(1)=0
punteggio(2)=0
punteggio(n)= 2 * punteggio(n-1) + n
Dove n è il numero di pezzi in fila.

Esempio di finale di partita.



Per i bianchi abbiamo:
4 tre in fila, 12 punti.
1 quattro in fila, 10 punti.

Totale bianco 22 punti

Per i neri abbiamo:
4 tre in fila, 12 punti.
1 quattro in fila, 10 punti.

Totale bianco 22 punti.

La partita è patta.

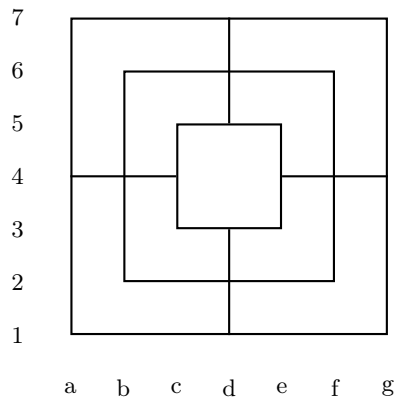
Introduzione ai giochi di Mulino

Questa famiglia di giochi con le sue molteplici forme e nomi viene praticata in molte parti del mondo, Italia compresa. Una famiglia di giochi come i Mancala, ma con un numero notevolmente inferiore di varianti.

La sua nascita si perde nella notte dei tempi, alcuni reperti sono stati ritrovati nei resti del tempio di *Kurna* in Egitto, anche se il tavoliere ritrovato potrebbe anche essere una croce Coptca. Una delle prime citazioni letterarie del gioco si trova in *Ars Amatoria* di *Ovidio*, il gioco è citato nel *Libro de los juegos* del XIII secolo dove si può ammirare una bella illustrazione.

Le caratteristiche di questa famiglia di giochi sono:

- Il tavoliere che ricorda, molto in astratto, una ragnatela, in pratica sono dei quadrati uno dentro l'altro;
- Il filetto di tre pezzi che permette la cattura di un pezzo avversario.



Il gioco divenne molto popolare nel medioevo in Inghilterra con il nome *Nine Men Morris*. Alcune tavole sono state ritrovate nei chiostri delle cattedrali di Canterbury, Gloucester, Norwich, Salisbury e Westminster Abbey. Queste tavole usavano come caselle delle buche e non le intersezioni delle linee da cui deriva anche il nome del gioco, in inglese, *nine holes*.

In verità non sempre gli studiosi sono d'accordo sulle origini del nome, per alcuni queste sono sconosciute, per altri il suo nome potrebbe essere legato alle caratteristiche danze inglesi *Morris*, altri ancora che il nome derivi dal latino *merellus* che significa gettone oppure pezzo del gioco.

Probabilmente il gioco era già famoso tra i soldati romani. In alcune popolazioni europee la forma della tavola era un simbolo di protezione dal diavolo. Per gli antichi celti il quadrato morris era sacro, nel centro giaceva il sacro calderone oppure il mulino, simbolo di rigenerazione, i quattro punti cardinali, i quattro elementi, i quattro venti.

A livello personale il gioco della *Tela* (uno dei suoi tanti nomi) è stato il primo oppure il secondo gioco astratto praticato. Il primo posto lo contende con la dama, infatti a casa dei miei nonni c'era un classico tavoliere a doppio uso: da un lato la damiera e dall'altro il gioco tela.

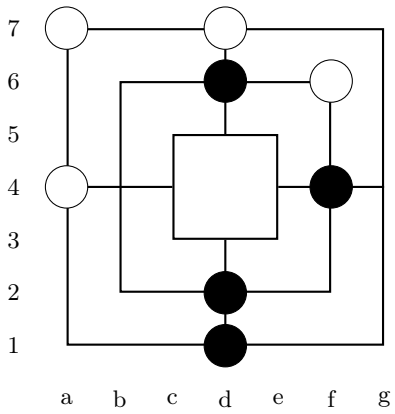
Nel corso degli anni ho partecipato a numerose fiere del settore dove ho incontrato giocatori provenienti da diverse parti del mondo e con mia grande sorpresa e soddisfazione ho scoperto che il Mulino viene praticato anche nei loro paesi d'origine. Qui di seguito riporto due regolamenti, il primo conosciuto in Europa e il secondo originario della *Somalia*.

La tela.

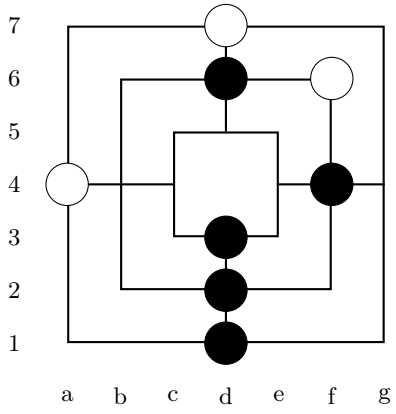
Ogni giocatore deve avere nove pedine ed inizialmente il tavoliere è vuoto. Il primo giocatore piazza una pedina su una delle 21 intersezioni libere, il suo avversario farà la stessa cosa, si va avanti cosi fin quando tutte le nove pedine sono state piazzate.

In questa prima fase del gioco, come anche nella seconda dove i giocatori a turno dovranno muovere una loro pedina, lo scopo sarà quello di formare un filetto di tre pedine in orizzontale oppure in verticale (mai in diagonale) del proprio colore e eliminare una pedina avversaria che non sia parte di un filetto.

Nell'esempio qui sotto il nero subisce un doppio attacco da parte del bianco in a1 e g7, ma essendo il suo turno non ha difficolta contro battere giocando in d3 e formando in verticale un tris. Il nero rimuoverà, per esempio, la pedina bianca in a7.

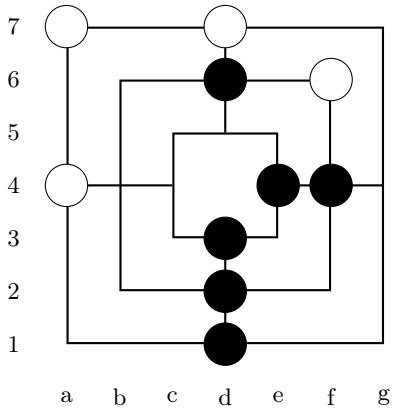


Prima della cattura in a7.

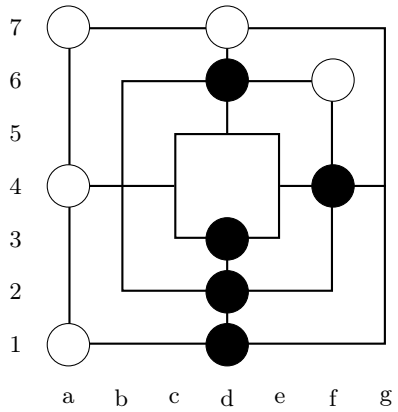


Dopo la cattura in a7.

Ora tocca di nuovo al bianco che può riproporre la doppia minaccia giocando un'altra pedina in a7, il nero gioca in e4. Il bianco forma il tris sulla prima colonna e deve catturare una pedina nera che non può essere una delle tre che formano il tris nero quindi rimangono le pedine d6 e f4.



Bianco a7, nero e4.



Bianco a1 e cattura.

Quando si sono esaurite le pedine della propria riserva allora si vanno a muovere quelle rimaste sul tavoliere. Una pedina si può muovere in verticale e orizzontale su una intersezione libera adiacente a quella di partenza, non si possono saltare pedine avversarie e proprie.

Lo scopo del gioco è quello di ridurre il proprio avversario a sole due pedine.

Per rendere il gioco più vivace c'è la regola delle tre pedine. Quando un giocatore rimane con solamente tre pedine allora al suo turno può muovere una sua pedina su una qualsiasi casella libera del tavoliere.

Shax.

In Africa e precisamente in Somalia viene giocato il *Shax* un gioco simile al Mulino.

Per giocarci dobbiamo procurarci una tavola di Mulino e 12 pedine a testa. Lo scopo del gioco è catturare dieci pezzi avversari.

La prima mossa spetta al bianco. Il gioco è diviso in tre fasi; il *deposito dei pezzi*, la *rimozione iniziale*, *movimento dei pezzi*.

Durante la fase di deposito ogni giocatore si alterna al posizionare una pedina su un'intersezione libera. In questa fase il giocatore che per primo mette in fila tre suoi pezzi, *Jare* (tagliatore), inizierà per primo la seconda e terza fase. I successivi tre in fila in questa fase non hanno nessuna importanza.

Quando entrambi hanno messo tutti i propri pezzi sul tavoliere il giocatore che nella prima fase ha fatto per primo un tre in fila ha il diritto di rimuovere un pezzo appartenente all'avversario da qualsiasi parte del tavoliere. Il secondo giocatore farà altrettanto, in questo modo si liberano due posizioni del tavolo il che permetterà ai pezzi di muoversi.

Il giocatore che per primo ha realizzato lo jare muove per primo e sposta uno dei suoi pezzi in uno spazio vuoto adiacente. Se non è stato realizzato un jare nella prima fase del gioco, il giocatore che ha fatto la prima mossa della prima fase del gioco rende ora la prima mossa della seconda fase, e sarà l'avversario ad iniziare questa fase.

I giocatori si alternano nelle mosse, tentando di creare nuovi jare. Ogni volta che un giocatore realizza un jare, ha il diritto in quel momento di rimuovere un pezzo dell'avversario.

Se un giocatore con le sue mosse blocca tutte le possibili mosse dell'altro giocatore allora il suo avversario può gridare *Jid i sii aan jare lahayn* (dammi un modo per muovermi senza che tu realizzi un jare). L'assediatore è tenuto ad aprire uno spazio muovendo uno dei suoi pezzi senza segnare un jare. Se una tale mossa favorisce l'assediante nel segnare un jare, quel giocatore non è autorizzato ad esercitare il suo normale diritto di rimuovere uno dei pezzi avversari dal tavolo. *Oodan* (chiuso) è il termine usato per descrivere questa situazione.

I giocatori continuano fino a quando un giocatore ha eliminato i pezzi dell'avversario e li riduce a soli due, in tal caso l'avversario non può più fare un jare (sono necessari tre pezzi per fare un jare).

Gomoku

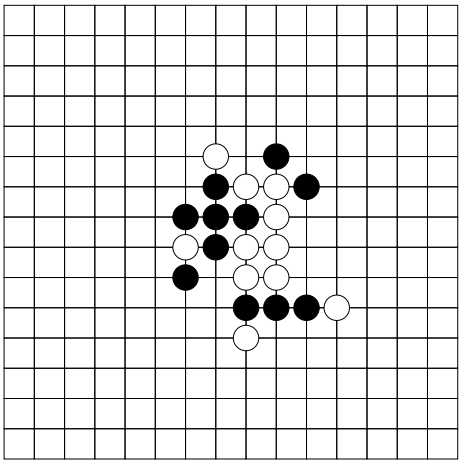
Il Gomoku è un altro classico di cui non si hanno precise informazioni, molto probabilmente le sue origini risalgono a più di 4000 anni fa. La sua origine fu la Cina e poi portato in Giappone verso il 270 a.C., è conosciuto anche con il nome di *Kakugo*.

Per via della sua forma di gioco molto semplice anche in molte altre parti del mondo si sono sviluppati giochi simili sia nell'antichità che in ogni altra epoca. Alla fine del XIX il gioco era così popolare e studiato in Giappone che hanno dovuto introdurre delle regole in modo che il primo giocatore non fosse troppo avvantaggiato, generando un nuovo gioco il Renju.

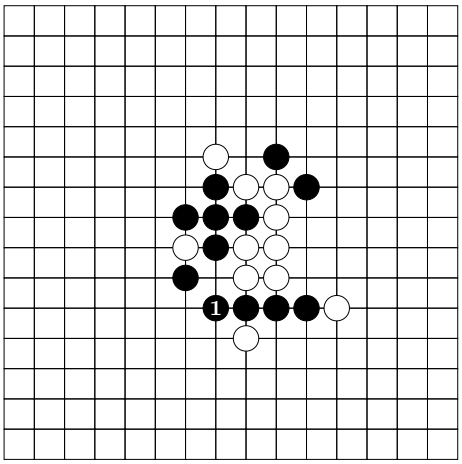
Un piccolo problema di questo gioco nella sua forma originale è che il giocatore può condurre il gioco fino alla vittoria finale. Non perdiamo di vista le regole del gioco che sono molto semplici. Si gioca su un tavoliere quadrato di 15 per 15 ed ogni giocatore ha pietre a sufficienza del suo colore per concludere la partita.

La prima mossa spetta al nero che piazza la sua pietra nel mezzo del tavoliere, dopo di che i giocatori si alternano a posizionare una loro pietra su un'intersezione libera. Il primo che crea un cinque in fila è il vincitore.

Nell'esempio nel diagramma di sotto il nero muove e vince.



Posizionando una pietra 1 il giocatore bianco non riesce ad impedire un cinque in fila nero.



Giochi antichi di cattura

In molti giochi i pezzi presenti sul tavoliere durante la partita possono essere catturati ed uscire dal tavoliere.

In alcuni giochi precedentemente descritti si sono già visti alcuni esempi di *cattura*, ma in quei casi la cattura non era l'evento principale. Nei mancala la caratteristica del gioco è la semina, nel Mulino è creare un filetto.

Nei giochi presentati in questo capitolo la cattura è l'essenza del gioco.

Nell'antichità viene adottata in molti casi la *cattura per intrappolamento*, in cui due o più pezzi catturanti *circondano* il pezzo da catturare.

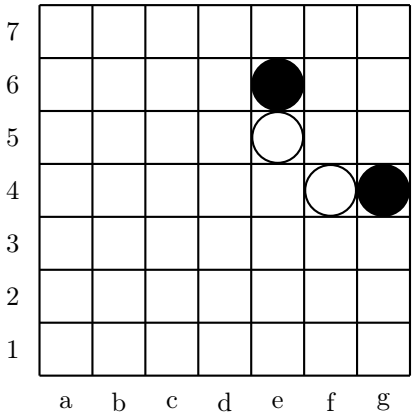
Il primo gioco descritto è il *Seega* d'origine africana, mentre il secondo è il romano *Ladrunculi* menzionato in molti libri, il cui regolamento è andato perso nei secoli passati e reinventato dagli studiosi.

Seega

Il *Seega* oppure *Kharbga* è un gioco di origine africana e non si hanno notizie certe della sua origine. Sulla grande piramide di Cheope sono stati trovati incisi dei tavolieri di questo gioco, ma gli storici hanno dei dubbi sulla sua reale *età*.

I due giocatori hanno 12 pezzi a testa (bianchi e neri), a turno piazzano due pedine su due caselle vuote, l'importante è che non sia quella centrale, su un tavoliere quadrato 5x5. Poi a turno, iniziando dal giocatore che ha deposto l'ultima coppia di pedine, si muove una propria pedina su una casella vuota. Quando un giocatore riesce ad intrappolare una pedina avversaria tra due sue allora la pedina avversaria viene catturata. Sono possibili catture multiple.

Esempio di cattura, se nel diagramma di sotto il nero depone un pezzo in e4, i due pezzi bianchi vengono catturati.



Se un giocatore non può effettuare la mossa allora l'avversario deve muovere in un modo da dargli una mossa valida, in qualche versione si rimuove una pedina per avere una mossa valida.

Giochi simili sono praticati in Somalia (Shantarad, Dub) e Sudan (Sija, Syredgé), le dimensioni del tavoliere e il numero di pedine possono cambiare per esempio con un tavoliere 7x7 si hanno 24 pezzi a testa oppure per un tavoliere 9x9 si giocano 40 pezzi a testa.

Latrunculi

Per quanto riguardano le informazioni su questo gioco devo ringraziare *Stefano Lorentoni* per l'articolo apparso su Il fogliaccio degli astratti numero 43.

Le regole di questo gioco non sono giunte fino a noi, il dott. *Ulrich Schaedler*, archeologo e direttore del Museo Svizzero del gioco, ha tentato di ricostruirle ed ha scritto un interessantissimo articolo in merito dal titolo *Latrunculi, a forgotten Roman game of strategy reconstructed* pubblicato su Abstract Games n°7 (2001).

Schaedler parte dai dati forniti dall'archeologia: sono state trovate in Gran Bretagna, Germania, Italia, talvolta incise su pietra o altri materiali, tavole o frammenti di tavole composte da un numero vario di quadrati, per esempio 7x7, 8x8, 9x10, 7x8, 7x10, 7x6, 8x5; è lecito quindi supporre che le dimensioni di una tavola da gioco, il numero di quadrati e di conseguenza il numero di pezzi utilizzati fossero variabili, ma che, altrettanto probabilmente, le regole fossero sempre le stesse.

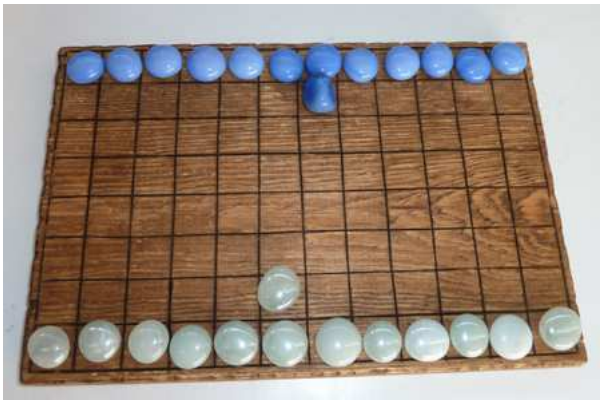
Del resto è molto naturale immaginare due soldati o due bambini incidere sul legno o tracciare sulla sabbia una tavola composta da un numero di quadrati pari all'estro del momento o allo spazio offerto dal materiale disponibile.

Schaedler aggiunge che migliaia di pedine sia piatte sia semisferiche sono state trovate in diversi siti archeologici ubicati in aree geografiche ricadenti entro i confini dell'impero romano. Esse sono state ricavate dai materiali più disparati, vetro, ceramica, ossa o altro.

Egli passa quindi in rassegna i pochi autori antichi che ci hanno, direttamente o indirettamente, fornito qualche informazione su questo gioco: principalmente, Varrone, Marziale, Seneca, Ovidio e lo sconosciuto autore del Laus Pisonis, un poema dedicato al senatore Romano Cneo Calpurnio Pisone, a quanto pare abilissimo nel gioco dei Latrunculi se è vero che molte furono le persone accorse a vedere una sua memorabile partita.

Dai brevi cenni forniti da questi autori si può dedurre che ciascun giocatore avesse a disposizione un certo numero di pedine di un determinato colore, per esempio bianche per uno e nere per l'altro.

Non ci sono cenni che possano far pensare a due o più tipi di pedine, cioè a pedine con funzioni o movimenti diversi come nel moderno gioco degli scacchi, dobbiamo quindi ipotizzare che il ludus venisse giocato con un solo tipo di pedina. Abbiamo inoltre la conferma che il gioco si svolgeva su di una tavola quadrettata, su cui erano tracciate righe e colonne ortogonali fra di loro.



Il tavoliere può essere quadrato oppure rettangolare con caselle quadrate, le dimensioni più usate sono 8x8, 8x9 con un numero di pedine che varia da 16 a 24 per ciascun giocatore oppure una tavola con dimensione 7x7 o 7x8 con pedine in numero da 14 a 21 per ciascun giocatore.

I due giocatori hanno lo stesso obbiettivo: catturare tutti i pezzi avversari. Chi lo fa per primo vince.

Inizialmente il tavoliere è vuoto e la prima mossa spetta al bianco che piazza una sua pedina su una casella vuota dopo di che i giocatori si alternano a piazzare le proprie pedine su caselle vuote.

Una volta depositati tutti i pezzi ciascun giocatore a turno muove un solo pezzo, può essere mosso di una sola casella per volta in uno spazio adiacente libero orizzontalmente o verticalmente, in avanti o indietro, in alto o in basso.

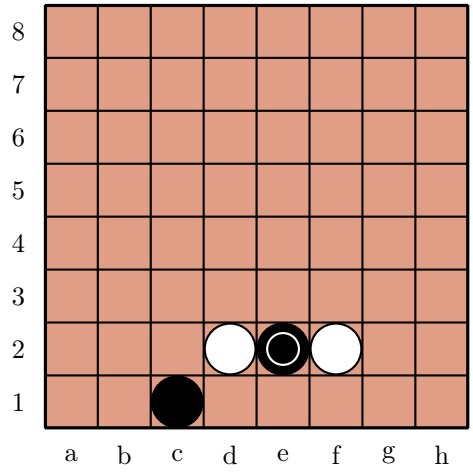
Non può mai essere mosso diagonalmente.

Un pezzo può saltarne uno adiacente amico o nemico, se il quadrato di arrivo è libero. I salti avvengono sempre in orizzontale o verticale e salti multipli sono permessi, come nella dama. In questa fase i pezzi venivano chiamati *ordinarii*.

Se un giocatore, al termine del proprio turno, riesce ad intrappolare un pezzo nemico fra due dei propri pezzi (cattura per custodia), allora il pezzo nemico è *alligato*, bloccato, ed il giocatore avversario non lo potrà muovere.

Per rendere chiaro che il pezzo è *alligato* lo si ribalta. L'affiancamento del pezzo nemico deve avvenire in modo che le tre pedine (le due amiche e la nemica in mezzo) formino una riga orizzontale o verticale, non diagonale.

Se per esempio nella figura di sotto, il pezzo nero è *alligato*, il giocatore scuro può alligare a sua volta il pezzo bianco centrale muovendo il pezzo da c1 a c2. La cattura non è obbligatoria.



All'inizio del turno, ciascun giocatore potrà rimuovere dal gioco (mangiare) i pezzi avversari bloccati. Può anche decidere di non farlo, se in quel momento gli conviene.

Come avviene per esempio anche per il Go è vietato il suicidio, mettere il proprio pezzo tra due avversari a meno che il risultato della sua mossa sia il blocco di un pezzo avversario.

Il primo giocatore che resta con un solo pezzo ha perso la partita.

Per finire un suggerimento: *Schaedler* propone di giocare su di una damiera 8x8 con un numero compreso tra 16 e 24 pedine a testa.

Giochi antichi di territorio

I giochi di territorio sono quelli in cui i giocatori cercano di avere il controllo del tavoliere piazzando pedine e bloccando l'avanzata dell'avversario.

Il gioco del Go

La storia

Il Go è uno dei più antichi giochi di strategia dell'umanità. Ai giorni nostri è molto diffuso in Giappone, Corea e Cina ed è praticato da milioni di persone con qualche centinaio di giocatori professionisti che si guadagnano il *soldo* partecipando a tornei ed insegnando il gioco in speciali accademie.

Nonostante la sua veneranda età il gioco ha praticamente due regole da ricordare e in pochi minuti si è in grado di iniziare una partita, anche se per una conoscenza approfondita potrebbero non bastare decenni di studio.

Descrivere la storia di un gioco antico come il Go e le forme che ha preso durante i secoli passati non è una impresa semplice, allora perchè non incominciare dalle leggende che circondano uno dei giochi più affascinanti di tutti i tempi?

Nei testi antichi cinesi l'invenzione del gioco è raccontata in quattro leggende.

Per i Giapponesi fu l'imperatore *Shun* che regnò dal 2255 al 2206 a.C., che inventò il gioco per rafforzare le debole mente di suo figlio Shang Kiun.

Per altri l'invenzione è attribuita al predecessore di Shun, l'imperatore *Yao*, che regnò dal 2357 al 2256 a.C. Se questa teoria è corretta vuol dire che il gioco ha 42 secoli.

La terza leggenda è che fu Wu, un vassallo dell'imperatore Kieh Kwei (1818-1767 a.C.) che inventò il gioco del Go. Allo stesso personaggio è spesso attribuita anche l'invenzione dei giochi di carte. Questa potrebbe essere la teoria che più si avvicina alla storia vera perché porterebbe la creazione del Go in secoli più vicini a noi e anche perché il suo inventore non è l'imperatore stesso.

La quarta teoria suggerisce che il Go fu sviluppato da un astrologo di corte durante la dinastia Chou (1045-255 a.C). In ogni modo si è d'accordo che il Go ha almeno 3.000 forse 4.000 anni.

A parte gli incerti natali il Go molto probabilmente fu utilizzato, inizialmente, come strumento astrologico per predire il futuro e solamente in seguito come oggetto ludico e sfida intellettuale.

Qualunque sia la verità riguardo la sua origine è certo che il Go era già conosciuto in Cina migliaia di anni fa. In antichi lavori cinesi, datati circa mille anni prima della nascita di Cristo, si può facilmente riconoscere il gioco del Go che è casualmente rappresentato. Nel 200 a.C. il Go e le opere poetiche andavano a braccetto e il poeta *Bayu* che visse verso l'anno 240 a.C. divenne famoso grazie ad un poema che celebrava le virtù del gioco.

Nella antichità un giocatore che viene ricordato nella storia del gioco è *Osan* che si è guadagnato l'immortalità grazie alla incredibile abilità di ricordarsi a memoria intere partite mossa dopo mossa.

Il Go fu introdotto in Giappone verso il sesto secolo dopo Cristo e già nel settimo secolo era uno dei tre maggiori passatempi giapponesi, gli altri due erano il Backgammon e il gioco d'azzardo.

Molto probabilmente il Go arrivò in Giappone grazie ad artisti, insegnanti ed ex ufficiali i quali si rifugiarono in Giappone scappando dalla penisola coreana. Questo in contrasto con la documentazione storica proveniente

dalla Cina e con la popolare credenza giapponese che il Go fu importato direttamente dalla Cina nell'anno 735 d.C. da un aristocratico chiamato *Kibi no Makibi*, popolarmente conosciuto come *Gran Minister Kibi*.

Come giocare a Go

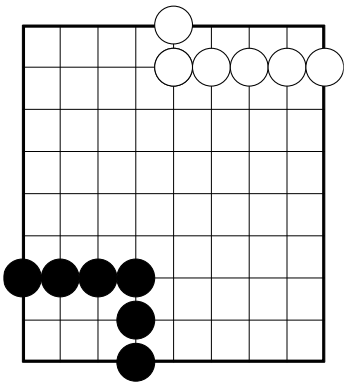
Adesso passiamo a vedere come si gioca a Go. Per prima cosa bisogna essere in due giocatori il bianco ed il nero. Ognuno ha a disposizione tante pedine che nel gergo del Go si chiamano *pietre*. In teoria il nero ha 181 pietre mentre il bianco 180, ma difficilmente in una partita si utilizzeranno tutte.

Questo elevato numero di pedine è dovuto al fatto che il tavoliere su cui si svolgerà la partita è un quadrato composto da 19 linee orizzontali e 19 verticali, che qui di seguito sarà chiamato go ban. Le pietre saranno posizionate sugli incroci, quindi da una semplice moltiplicazione su un go ban ci sono ben 361 intersezioni su cui posizionare le pietre.

Per imparare più velocemente i principi del gioco e per fare delle partite iniziali veloci vi consiglio di giocare su go ban più piccoli, di solito per i principianti utilizzano una tavola 9x9 per poi passare ad una 15x15.

Adesso andiamo a scoprire lo scopo del gioco, che nella mia esperienza di ludologo è la parte più difficile da comprendere. L'obbiettivo è delimitare, recintare più territorio possibile con le vostre pietre, semplice no?

Nella figura di sotto (con un go ban 9x9) vedete, in basso a sinistra, un territorio nero composto da 6 intersezioni ed uno bianco, in alto a destra, composto da 4 intersezioni. Il resto delle intersezioni non appartiene ancora a nessuno.

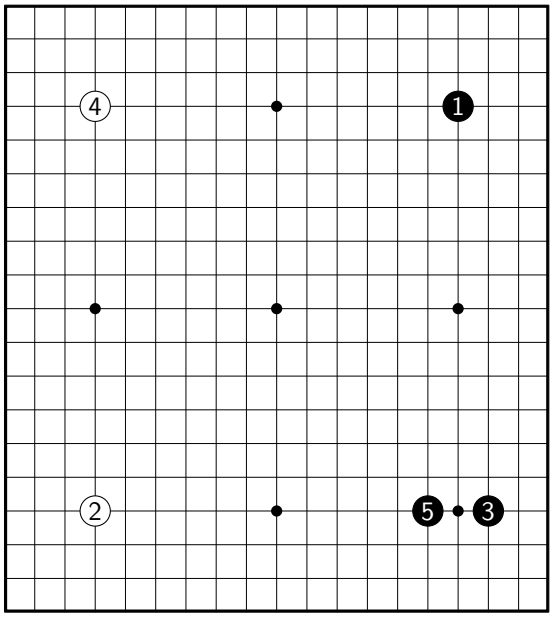


Per territorio si intende un gruppo di intersezioni completamente circondate in ortogonale da pietre oppure delimitate dai bordi del tavoliere.

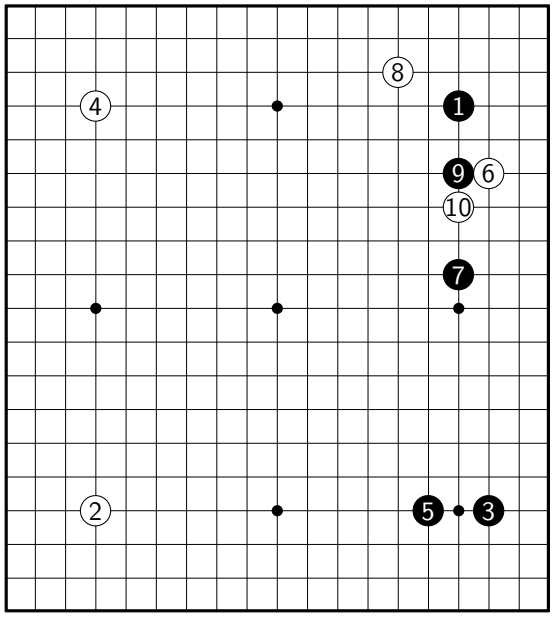
Un modo per spiegare il Go è quello di immaginare il go ban come un'isola che poco alla volta viene colonizzata.

Come si procede a tale *invasione*?

Ad ogni turno i giocatori devono deporre una loro pietra su un'intersezione vuota, mai su una occupata da un altra pietra che sia avversaria oppure propria. Nel diagramma di sotto vedete l'alternanza delle mosse indicate dai numeri sulle pietre.



Per la precisione questa apertura è stata eseguita da due giocatori professionisti (*Kono Rin* e *Lee Sedol*), adesso non ha importanza il perchè i giocatori hanno piazzato in questo modo le pietre. La partita completa la potete trovare sul numero 63 de *Il fogliaccio degli astratti*.

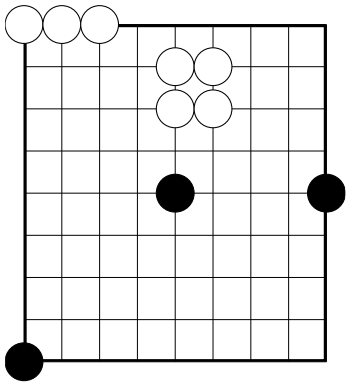


Come si vede le prime pietre vengono posizionate verso gli angoli ed i bordi del go ban, perchè sono le zone più sicure e più facili da circondare.

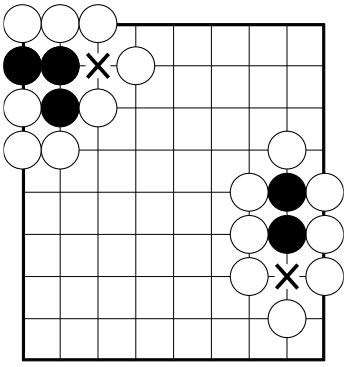
Abbiamo visto come depositare una pietra, adesso scopriamo la seconda ed ultima regola, la cattura di pietre avversarie. Per far questo bisogna introdurre il concetto di gradi di libertà di una e di un gruppo di pietre, il diagramma di riferimento è quello di sotto.

Una pietra se ha le quattro intersezioni ortogonali adiacenti libere si dice che ha quattro gradi di libertà (la pietra centrale nera), una pietra posizionata su un bordo ha tre gradi di libertà (la pietra appoggiata sul lato destro), una pietra nell'angolo ha due gradi (in basso a sinistra). Ragionamento simile viene fatto per i gruppi di pietra, si contano le intersezioni ortogonali adiacenti libere, la loro somma da il grado di libertà totale.

Le tre pietre bianche nell'angolo in alto a sinistra hanno quattro intersezioni libere quindi quattro gradi di libertà. Il gruppo di quattro pietre bianche centrali ha sei gradi di libertà.



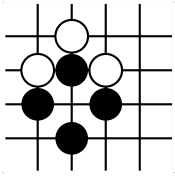
Adesso arriviamo al cuore della spiegazione, la *cattura di pietre* avversarie. Quando una pietra oppure un gruppo di pietre non ha nessun grado di libertà viene catturato. Nel diagramma di sotto i gruppi di pietre nere vengono catturati se il bianco piazza una sua pietra al posto della x.

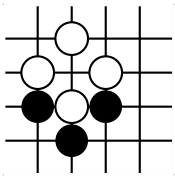


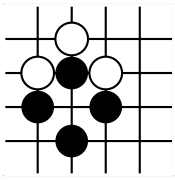
La cattura può causare una particolare situazione in cui il giocatore cattura una pietra ed al turno successivo l'avversario, piazzando la sua pietra nell'intersezione appena liberata, può catturare l'ultima pietra avversaria giocata, questo può portare a serie di mosse infinite che bloccherebbe di fatto la partita.

Per definire una situazione del genere si utilizza il termine *Ko*, appartiene alla terminologia buddhista e significa spazio di tempo incommensurabile, ossia eternità.

Nei tre diagrammi di sotto viene mostrata una situazione di Ko, dove si può notare la ciclicità che producono le catture.







Nel primo il bianco può catturare una pietra nera giungendo così nella situazione del secondo diagramma, dalla quale il Nero, catturando a sua volta una pietra bianca, si riporta nella condizione del primo diagramma, e così via all'infinito ...

Per evitare questa perpetuità della mossa si è inserita la regola del Ko la quale afferma: *due mosse successive non possono ricreare sul Goban la stessa situazione globale già presente all'inizio delle mosse stesse.*

A fronte di ciò, il Ko può essere ripreso solo dopo aver giocato una mossa altrove. In sostanza nell'esempio di sopra il Bianco può catturare e giungere alla seconda configurazione; ora Nero non può ricatturare subito: deve prima giocare altrove e poi potrà (sempre che il Bianco non abbia chiuso il Ko, cioè giocato una pietra sull'intersezione centrale dello schema) catturare la pietra bianca.

La regola qui enunciata impedisce situazioni di reiterazione infinita, imprimendo un andamento ciclico/costruttivo alla partita ogni quattro mosse giocate due rimangono sulla tavola.

Quando termina una partita di go?

Quando un giocatore ritiene che la situazione sulla tavola sia stabile e ulteriori mosse non portino nè guadagni nè perdite allora può decidere di *passare* e non depositare nessuna pietra. Se anche il suo avversario sceglie di non posizionare una pietra allora la partita è terminata e si contano i punti.

Per il calcolo dei punti si procede nel seguente modo:

- Si riempiono le intersezioni rimaste sul Goban e che non appartengono a nessuno, giocando una pietra ciascuno, queste intersezioni, dette *Dame*, non valgono punti.

- Si tolgono gli eventuali prigionieri rimasti nei propri territori, definiti come tutti i gruppi non vivi (un gruppo in *Seki* è vivo per definizione) e si mettono con quelli eventualmente catturati nel corso della partita;

- Con i prigionieri si riempiono le intersezioni libere esistenti nei territori avversari;

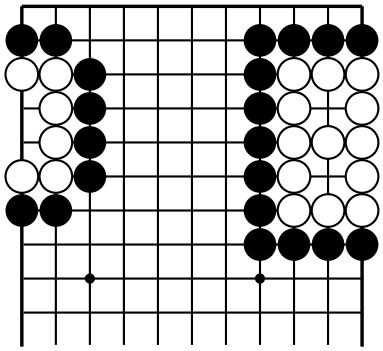
- Si contano infine le intersezioni libere rimaste nei territori di ciascun giocatore (ogni intersezione vale un punto).

Nei prossimi capitoli sul gioco del Go andremo a scoprire le principali strutture e situazioni di gioco con i rispettivi termini a dimostrazione di quanto è stato approfondito nei corso dei secoli. Nelle righe di sopra avete appena letto la spiegazione del termine Ko che è una delle principali strutture del gioco.

Gli occhi

Nel Go lo scopo principale è costruire il territorio e non tanto catturare le pietre avversarie. Le pietre che definiscono un territorio devono al tempo stesso essere protette dalla cattura. Le libertà interne di un gruppo si chiamano *occhi*.

Un occhio può essere costituito da una o più intersezioni. Un occhio solo non garantisce la sopravvivenza di un gruppo. Per vivere, un gruppo deve avere almeno due occhi che siano effettivamente due libertà interne distinte: due libertà che per la regola della cattura il colore avversario non potrà occupare contemporaneamente (per farlo, dovrebbe infatti giocare due pietre nella medesima mossa).



Il diagramma di sopra mostra due gruppi: il gruppo alla destra ha due occhi separati ed è quindi vivo contro ogni attacco ed il territorio circondato vale due punti (le due intersezioni libere al suo interno). Il gruppo di sinistra invece ha un solo occhio formato da due intersezioni ed è quindi morto perché il Nero, giocando una pietra su una delle due intersezioni, costringerà Bianco a catturare tale pietra; ma così facendo, Bianco ridurrà il suo gruppo ad avere una sola ed ultima libertà (verrà così catturato alla prossima mossa del Nero). Per vivere, dunque, un gruppo deve avere due occhi: tali occhi devono non solo essere separati, ma anche connessi tra loro. Ciò significa che occorre fare attenzione a non costruire occhi falsi.

Il seki

Si chiama *Seki* una situazione di impasse che si verifica allorché nessuno dei due giocatori può giocare senza rischiare di essere catturato dall'avversario alla mossa seguente. In caso di Seki, il territorio coinvolto è dichiarato neutrale e non viene conteggiato a fine partita.

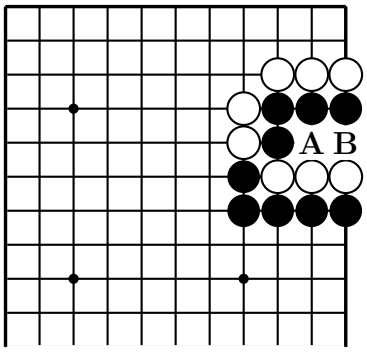


Figura 5

Il caso riportato in figura 5 è uno dei Seki più semplici. Potete osservare come nessuno dei due giocatori possa catturare l'altro senza prima mettersi in minaccia di cattura (se Nero occupa A, Bianco lo cattura in B e viceversa). Le condizioni base per un Seki sono:
- I gruppi coinvolti debbono essere isolati dal resto del Goban (ovvero completamente circondati da gruppi nemici).
- Tutti i gruppi coinvolti nel Seki non debbono avere due occhi (altrimenti sarebbero vivi).

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

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

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore della rivista, *Alberto Bertaggia*.

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

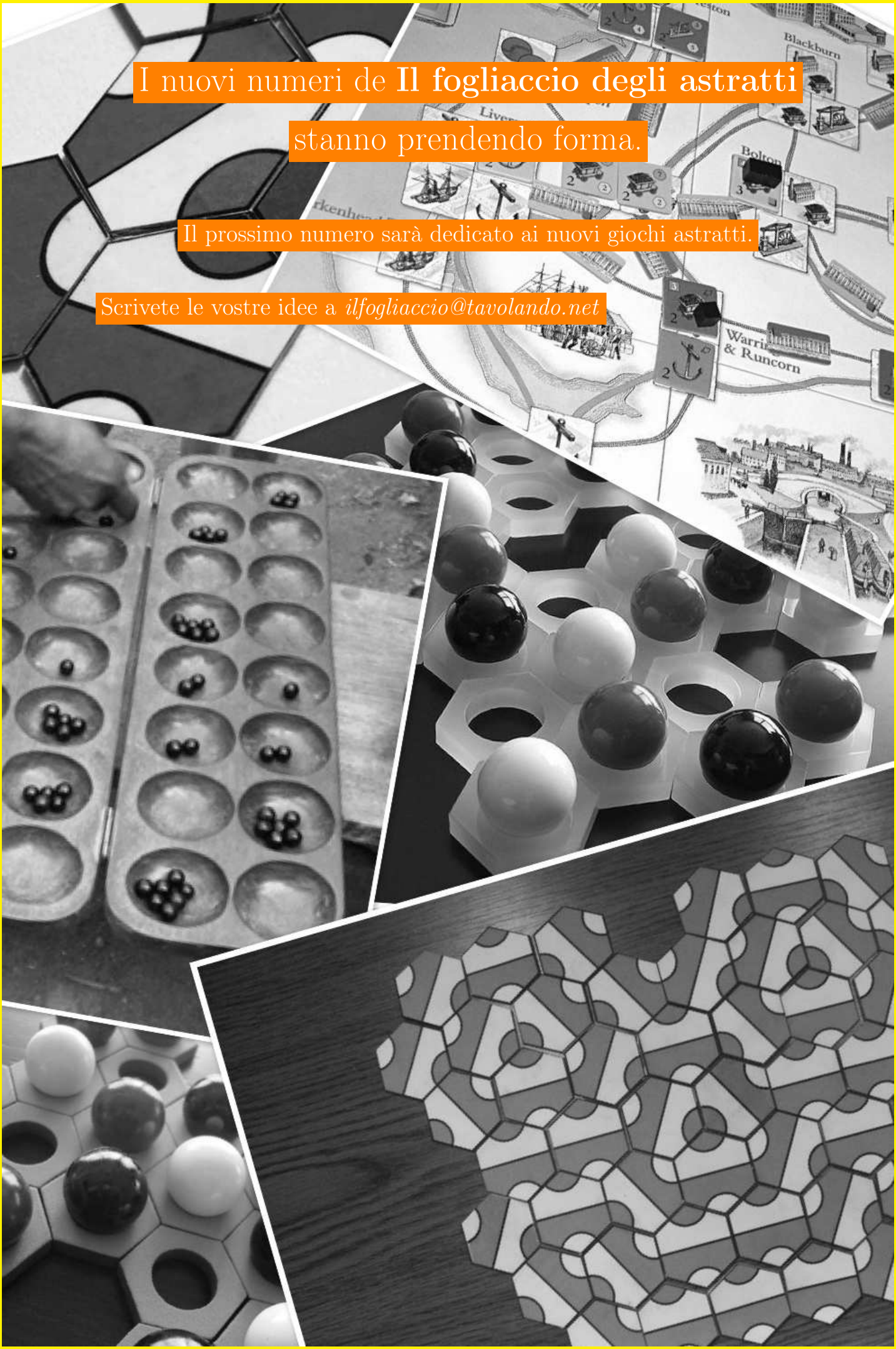
Autore	**Numero**	**Autore**	**Numero**
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65	67 S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61, 67	G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 65, 66, 67, 68, 69, 70	G. Sartoretti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

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 nuovi giochi astratti.
Scrivete le vostre idee a *ilfogliaccio@tavolando.net*
Blackburn
Bolton
& Runcorn