

# Astratti PerGioco

Newsletter #8 | 10 dicembre 2021 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)

## Blokus



Il gioco viene ideato da Bernard Tavitian nel 2000. La sua

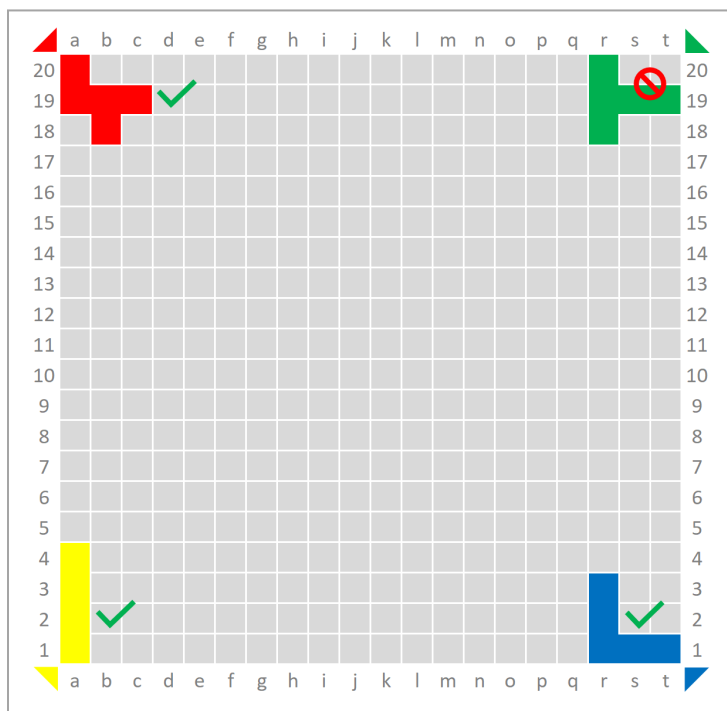
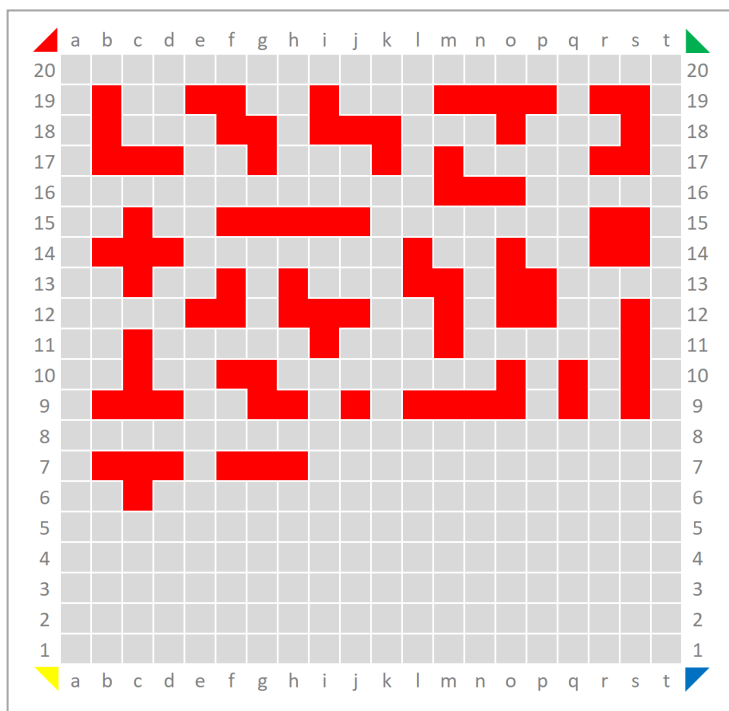
caratteristica principale è il modo in cui i pezzi devono essere collocati sul piano di gioco. I pezzi sono dei polimini: a queste particolari figure si ispira anche il gioco Cathedral, del 1978.

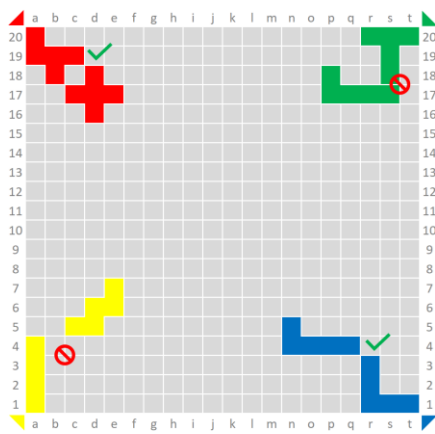
Il gioco è composto da un tavoliere di 400 caselle (20 per lato) e da 84 pezzi (21 per ciascuno dei 4 giocatori): alcuni sono composti da 5 quadrati (pentamini), altri da 4 (tetramini), 3 (triomini), 2 (duomini) o da 1 solo quadrato (monomini). Nella figura in basso a sinistra sono raffigurati i pezzi a disposizione di ciascun giocatore.

All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Inizia il giocatore con i pezzi blu, seguono i giocatori con i pezzi gialli, rossi e verdi.

La prima mossa di ciascun giocatore deve essere effettuata in modo da coprire, con il pezzo prescelto, la casella d'angolo posta di fronte al giocatore stesso. Nell'esempio in basso a destra la mossa del Verde non è corretta, in quanto non copre la casella d'angolo t20.

A partire dalla seconda mossa di ciascun giocatore i pezzi devono essere collocati in modo che tocchino con almeno uno spigolo uno o più pezzi dello stesso colore già presenti sul tavoliere. I pezzi collocati non possono essere adiacenti ad altri pezzi dello stesso colore; pertanto i pezzi dello stesso colore non possono mai essere in contatto fra loro lungo uno o più lati dei quadrati che li compongono.

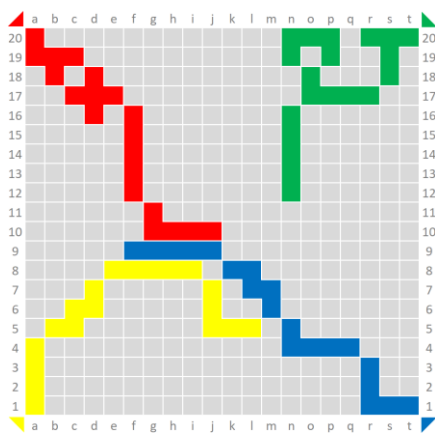




Nel diagramma qui sopra vediamo che il Blu ed il Rosso hanno giocato correttamente il loro secondo pezzo; Le mosse del Giallo e del Verde, invece, non sono corrette: il pezzo giallo non tocca lo spigolo dell'altro pezzo; i pezzi verdi sono invece adiacenti nel punto s17-s18.

I pezzi collocati possono essere adiacenti ad uno o a più pezzi avversari presenti sul piano di gioco: possono cioè essere in contatto con pezzi di altri colori lungo uno o più lati dei quadrati che li compongono.

Nel diagramma che segue vediamo nella parte centrale che un pezzo blu è adiacente ad un pezzo rosso ed anche ad un pezzo giallo. Le mosse effettuate sono valide.



I pezzi possono essere collocati utilizzando il recto oppure il verso. Una volta collocati non possono più essere rimossi durante il gioco.

Lo scopo del gioco è collocare il maggior numero di pezzi possibile, cercando di rimanere al termine della partita con il minor numero di "quadrati" non collocati. Quando un giocatore non ha più mosse legali (non può più collocare propri pezzi sul piano di gioco), deve passare.

Quando tutti i giocatori sono costretti a passare, la partita ha termine. A questo punto si procede al conteggio dei punti. Si contano i "quadrati" che compongono i pezzi non collocati rimasti a disposizione di ciascun giocatore. Ogni "quadrato" vale un punto negativo. Il giocatore che è riuscito a collocare tutti i propri pezzi ottiene un bonus di 15 punti e se è riuscito a collocare il pezzo più piccolo per ultimo ottiene un ulteriore bonus di 5 punti. Vince il giocatore che ottiene il punteggio più alto.

### Varianti

Presentiamo alcune delle varianti più diffuse.

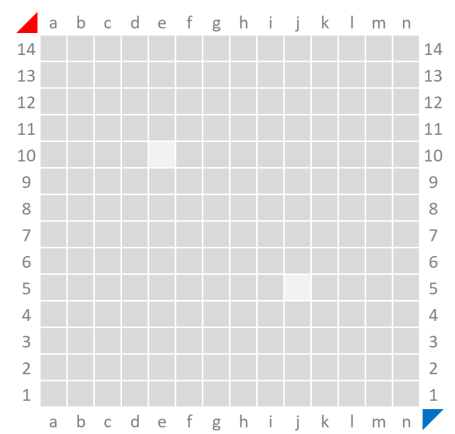
**Variante a squadre.** In questa variante si fronteggiano due squadre di giocatori (una gioca con i colori Blu e Rosso, l'altra con i colori Giallo e Verde). Al termine della partita il punteggio di ogni squadra è dato dalla somma dei punteggi dei giocatori che la compongono.

**Variante per due giocatori.** In questa variante il giocatore A gioca con i colori Blu e Rosso ed il giocatore B con i colori Giallo e Verde. Al termine della partita il punteggio di ogni giocatore è dato dalla somma dei punteggi dei colori con i quali ha giocato.

**Variante per tre giocatori.** In questa variante uno dei quattro colori viene giocato alternativamente dai tre giocatori in gara. Il punteggio del quarto colore viene ignorato nella fase del conteggio dei punti.

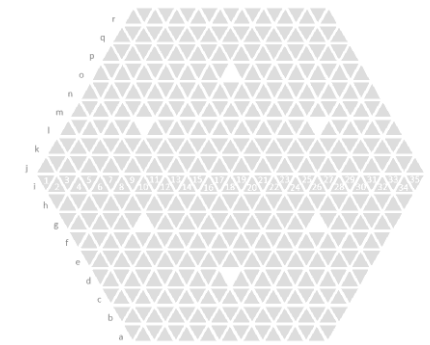
**Blokus Duo.** In questa variante il tavolo è composto da 96 caselle (14 per lato). Si gioca in due e la prima mossa di ciascun giocatore deve essere effettuata in modo da coprire una delle caselle chiare (e10 e j5 nel diagramma in alto a destra).

**Blokus Junior.** In questa variante per due giocatori il tavolo è uguale a quello di Blokus Duo, ma i pezzi a disposizione per ciascun giocatore sono 24 ed il set è semplificato rispetto all'altra variante. Vince il giocatore che al termine della partita ha collocato il



maggior numero di pezzi.

**Blokus Trigon.** In questa variante il tavolo è esagonale ed è composto da 486 caselle triangolari. I pezzi a disposizione di ciascuno dei quattro giocatori sono 22.



**Varianti Polyomino.** In queste varianti per due giocatori il primo giocatore colloca un pezzo di ciascun colore. Il secondo giocatore decide con quale colore continuare la partita. La variante può essere giocata su tavoli 8x8, 12x12, 14x14 con differenti set di pezzi. Esiste anche una variante denominata Polyomino Hexa, che si sviluppa su un tavolo 20x20: si gioca con un solo set di pezzi, utilizzato da entrambi i giocatori.

**Blokus 3D.** Questa variante, detta anche Rumis, si gioca con pezzi tridimensionali.

Testi e diagrammi  
a cura di Marino Carpignano  
Contatti: [pergioco@pergioco.net](mailto:pergioco@pergioco.net)

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina [www.pergioco.net/blokus.html](http://www.pergioco.net/blokus.html).