

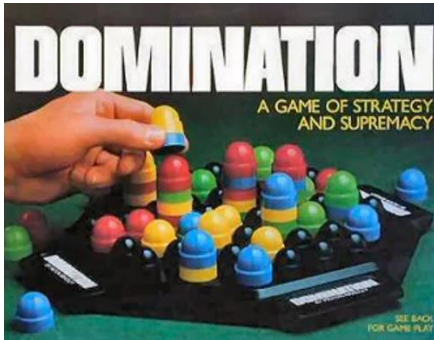
Astratti PerGioco

Newsletter #53 | 29 settembre 2023 | www.pergioco.net

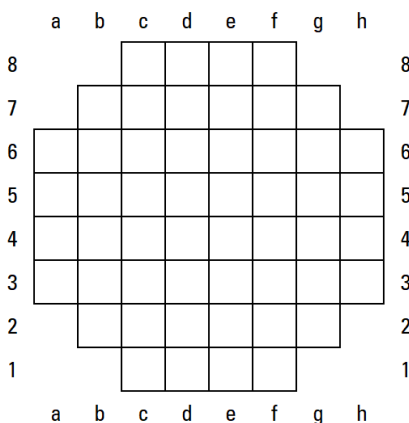


Focus

Focus

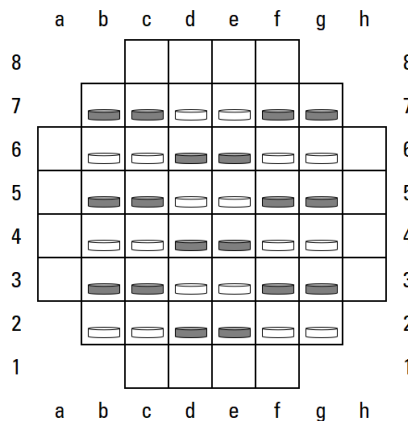


Il gioco viene ideato da Sid Sackson nel 1963 ed è noto anche come *Domination*, *Dominio*, *Fokus*. Si sviluppa su un tavoliere 8x8, a cui sono state tolte tre caselle da ogni angolo. Nel gioco a due ciascuno giocatore dispone all'inizio della partita di 18 pedine, tutte già posizionate sul tavoliere, come illustrato nella figura al centro.



Inizia indifferentemente uno dei giocatori. In questo gioco le pedine possono impilarsi l'una sull'altra,

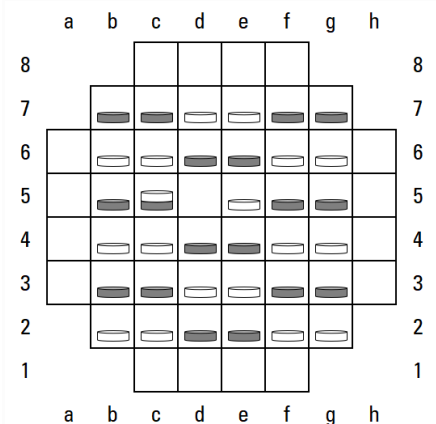
formando delle pile composte da un numero massimo di cinque pedine di qualsiasi colore. La mossa consiste nel muovere ortogonalmente in linea retta e senza cambi di direzione una delle proprie pedine, una intera pila sormontata da una propria pedina oppure solo alcune pedine prelevate da una pila sormontata da una propria pedina. Le mosse in diagonale non sono consentite.



Una singola pedina può muovere di una sola casella per volta; una pila può muovere di un numero di caselle corrispondente al numero di pedine che vengono prelevate dalla stessa. Se una pila è composta da cinque pedine, è possibile muoverla di cinque caselle oppure di una, due, tre o quattro caselle, se dalla stessa vengono prelevate una, due, tre o quattro pedine.

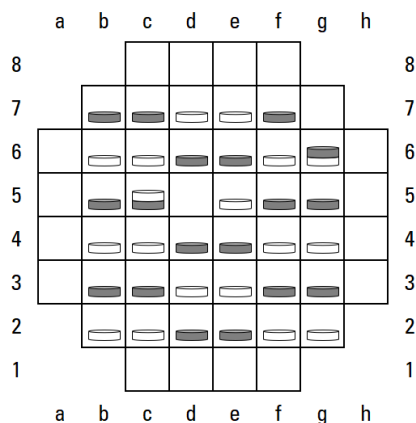
Le caselle attraversate durante la mossa possono essere vuote oppure occupate da pedine o pile di qualsiasi colore; la casella di arrivo

può essere vuota oppure occupata da una pedina o da una pila di qualsiasi colore. Le pedine devono sempre essere prelevate dalla parte superiore di una pila, senza cambiarne l'ordine durante il loro movimento. La mossa consente di muovere esattamente del numero di caselle corrispondente alle pedine movimentate: non è pertanto consentito muovere di un numero di caselle inferiore, nemmeno quando la pila da muovere si trova nei pressi del bordo del tavoliere. Se, ad esempio, una pila di cinque pedine si trovasse ad una distanza di una casella dal bordo del tavoliere, sarebbe possibile prelevare dalla stessa una sola pedina per muoverla in quella direzione.

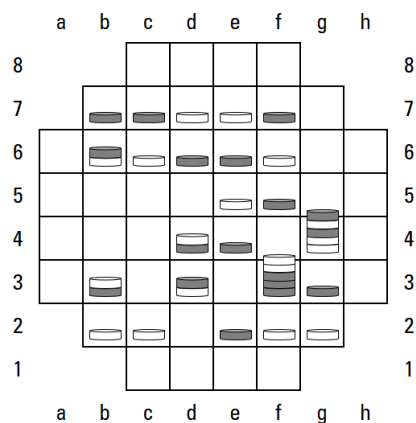


Supponiamo che all'inizio della partita il Bianco decida di muovere la pedina che si trova nella casella d5: le mosse a disposizione sono d5-d6, d5-e5, d5-d4 e d5-c5. Nell'esempio qui sopra vediamo

l'esito della mossa d5-c5: ora la pila in c5, composta da due pedine, è controllata dal Bianco. Supponiamo ora che il Nero decida di muovere la pedina in g7: le mosse a disposizione sono solo due (g7-f7 e g7-g6). Nella figura seguente vediamo la nuova posizione sul tavoliere dopo la mossa g7-g6: la pila in g6 è ora controllata dal Nero.

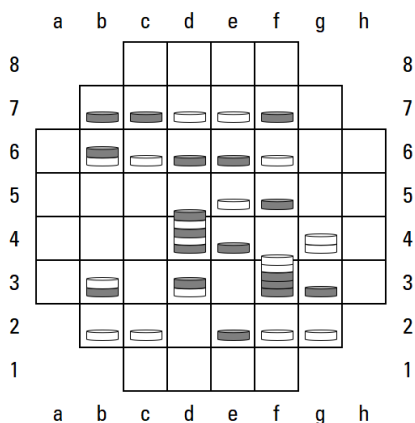


Supponiamo che nell'esempio riprodotto nella figura qui sotto il Nero, che è di turno, decida di muovere la pila composta da cinque pedine, che controlla nella casella g4.

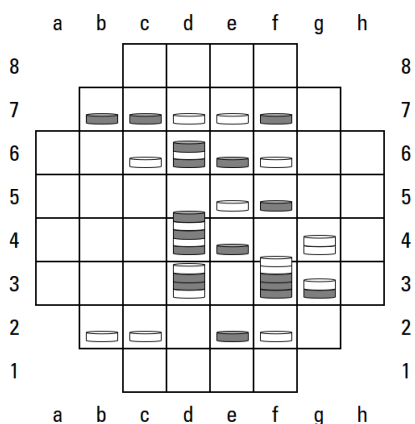


Se decide di prelevare una sola pedina, le mosse che ha a disposizione sono le seguenti: g4-h4, g4-g3, g4-f4, g4-g5. Se decide di prelevare due pedine, le mosse disponibili sono le seguenti: g4-g2, g4-e4, g4-g6; la mossa verso est non è disponibile, perché le pedine uscirebbero dal tavoliere. Se decide di prelevare tre pedine, le mosse disponibili sono le seguenti: g4-d4, g4-g7; le mosse verso est e verso sud non sono disponibili. Se invece decide di prelevare quattro pedine,

l'unica mossa disponibile è g4-c4. Se infine decide di muovere l'intera pila, l'unica mossa disponibile è g4-b4. Nella figura seguente vediamo l'esito della mossa g4-d4: in d4 si forma una pila di cinque pedine, controllata dal Nero; in g4 le due pedine rimaste formano una pila controllata dal Bianco.



Le pedine e le pile movimentate devono sempre essere collocate sopra le eventuali pedine o pile presenti sulla casella di arrivo, senza cambiarne l'ordine. Quando al termine di una mossa si forma una pila composta da più di cinque pedine, le pedine in eccesso devono essere prelevate dal fondo della pila e catturate (nel caso di pedine avversarie) o immesse nella riserva (nel caso di pedine proprie). Le pedine catturate non possono più rientrare in gioco, mentre le pedine nella riserva possono farlo.



Nell'esempio qui sopra il Nero, che è di turno, ha a disposizione alcune mosse di cattura: e4-d4, d6-d4, d6-d3. Se muove d6-d3, si forma in d3 una pila da sette pedine. Le due

pedine inferiori vengono pertanto prelevate dalla pila subendo ciascuna un diverso destino: quella nera viene restituita al suo proprietario ed immessa nella sua riserva; quella bianca viene invece catturata e rimossa definitivamente dal gioco.

Il giocatore che dispone di pedine nella propria riserva può utilizzare il proprio turno di gioco per depositarne una in una qualsiasi casella del tavoliere. Il giocatore che utilizza una pedina della riserva non può muovere nello stesso turno la stessa pedina o qualsiasi altra pila (nemmeno parzialmente). La pedina prelevata dalla riserva può essere collocata in una qualsiasi casella, anche non vuota, e può essere utilizzata per effettuare catture.

Il gioco termina immediatamente quando un giocatore non ha più mosse disponibili. Ciò avviene quando tutte le pedine/pile sono controllate dall'avversario e non ci sono più pedine a disposizione nella propria riserva. Il giocatore in questa situazione viene dichiarato perdente.

Varianti

Il gioco dispone di varianti per 3 o 4 giocatori.

Nella variante a coppie ciascun giocatore dispone di 13 pedine. Quando viene catturata una pedina del proprio partner, questa non viene rimossa dal gioco, ma depositata nella sua riserva. Il giocatore che non può muovere salta il turno: la partita termina solo quando entrambi i giocatori della coppia non dispongono di mosse legali.

Testi e diagrammi
a cura di Marino Carpignano ©.
Contatti: info@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina www.pergioco.net/focus.html.

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