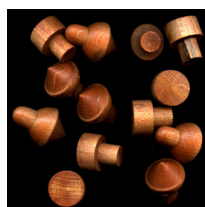
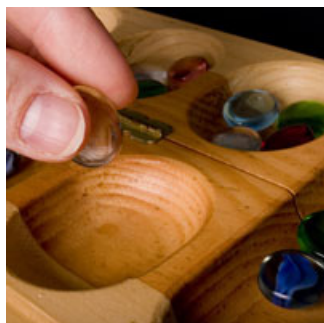


Il fogliaccio degli astratti

Numero 54 - Anno 7
Giugno 2010

Rivista dedicata ai giochi da tavolo.



In questo numero

- *Giochi di connessione*, Lightning.
- *Star Trek*, il gioco.
- *Mancala*, mille giochi mille semi.
- *Erano famosi*, Camelot.
- *Sport & giochi*, giocare l'Awele correndo.
- Il *Go*, posizionamento prime pietre.
- *Autori di giochi*, Alex Randolph, i giochi dal 1990 al 2004.
- *Il mondo degli scacchi*: Shogi, Scacchi eterodossi e problemistica.
- *Varianti sul Go*, Gess.
- *Giochi di tessere*, breve panoramica.
- *Il Bao*, approfondimenti: la Nyumba.
- *Archeoludismo*, dalla Matromachia al Lanrick.



Per non perdervi nessun numero del



ABBONATEVI è gratis

Per ricevere tutte le novità direttamente sulla vostra e-mail

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net

No soldi, SOLO le vostre idee, articoli, giochi e proposte utili sono le benvenute.

Responsabile della rivista, Luca Cerrato.

Revisore della rivista, Alberto Bertaggia.

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita del fogliaccio.

Autore	Numero
S. Sorrentino	6
C. Zingrillo	28
F. Germanà	37
F. Millela	37
G. Baggio	38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54
N. Castellini	51, 52, 53, 54
L. Borgesa	52
R. Saranga	54
R. Cassano	54
J. Musse Jama	54

Siti di riferimento: <http://www.boardgamegeek.com>, <http://nuke.goblins.net/>.

Questa rivista è stata creata utilizzando L^AT_EX.

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net> e-mail 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.

Buona lettura, buon gioco a TUTTI.

Idee in libertà

[Luca Cerrato]

SE NON AVESSI la passione per i giochi da tavola, la fortuna di lanciare dadi, di tagliare un mazzo di carte, di esultare per uno scacco matto, quali sarebbero le informazioni che riceverei sul mondo dei giochi?

Ho provato a rispondere a questa domanda leggendo i giornali, sentendo la radio, guardando la televisione, allungando l'orecchio quando la gente parla di giochi. Insomma ho preso in considerazione tutti i mezzi di comunicazione con i quali le persone possono venir in contatto durante una qualunque giornata.



Da questa personale e ben poco scientifica indagine, influenzata moltissimo dai miei umori, il risultato è che la parola gioco viene abbinata la maggior parte delle volte all' *azzardo*, ai *giochi di pura fortuna*.

Per il sottoscritto, amante dei giochi privi della componente aleatoria o con un meccanismo ludico che limiti fortemente il caso, un risultato del genere, per altro atteso, non è molto esaltante e incoraggiante, anzi... La tentazione di fare il moralista e di sfogarmi contro questo tipo di giochi è forte. Gridare al mondo che è peccato, che una schiera di diavoli è pronta ad accogliere ogni giocatore che osi solamente pensare di prendere in mano un *gratta e vinci* onestamente è in me. Inoltre in una rivista dedicata ai giochi astratti perché non parlare male dei giochi di fortuna? Invece cercherò di difendere questa tipologia di giochi. Si badi bene prenderò le parti del gioco in se stesso non degli oscuri personaggi che vogliono far passare il messaggio, *giocare di fortuna uguale vincere facile*.

Nella maggior parte dei giochi di fortuna (lotterie istantanee e non) sono presenti due figure. Da una parte i giocatori che *sperano* nella vincita e dall'altro il banco, colui che deve *sganciare* i soldi in caso di vincita. Il suo obiettivo, non una speranza, ma l'assoluta certezza, e di essere in attivo al termine della partita. Quindi le lotterie hanno un regolamento *fortemente sbilanciato* a favore di uno dei contendenti. Di conseguenza il messaggio pubblicitario vincere facile è assolutamente falso.

Esistono comunque giochi di fortuna più *equilibrati*, in cui i giocatori hanno la possibilità di prendere decisioni. Se nei giochi intelligenti conta la ca-

pacità di previsione e gestione dei futuri eventi, alcuni giochi di azzardo, come il poker, sviluppano particolari abilità nei giocatori; far credere di essere in possesso di qualcosa che in realtà non si ha, il bluff, è un modo per *valorizzare* i propri mezzi. La seconda abilità, fondamentale in questa tipologia di giochi è la capacità di valutare quando ritirarsi dalla partita o dalla scommessa per evitare gravi danni al proprio patrimonio.

La seconda abilità dovrebbe essere presente in tutti i giocatori d'azzardo e non, che si tratti di una mano di poker o di comprare gratta e vinci oppure l'inserire monetine nei video poker. Purtroppo, in alcuni casi, sono delle reazioni chimiche nel nostro cervello a limitare o annullare tale capacità di fermarsi in tempo, in questi casi limite bisogna affidarsi alle cure mediche.

Se da una parte la medicina ci spiega i fenomeni chimici che accadono nel nostro cervello, dall'altra parte ci vorrebbe una maggior *conoscenza scientifica* e *matematica* per evitare collassi economici ed anche *cultura ludica* per soddisfare la propria voglia di divertimento con dei giochi meno invasivi per le proprie finanze.

Come detto in precedenza non è colpa dei giochi se accadono certe disgrazie, ma piuttosto di certa informazione priva sia di scrupoli che di nozioni matematiche, che invoglia le persone a giocare fiumi di soldi. Per esempio nel gioco del lotto bisognerebbe sfatare la favola dei numeri ritardatari, ad ogni estrazione i numeri sono sempre 90 e hanno sempre la stessa probabilità di uscita e scommettere su un numero ritardatario è deleterio.



Infine i giochi d'azzardo hanno tre caratteristiche che li rendono interessanti; *facilità di apprendimento* delle regole, le partite *durano pochi minuti*, *non bisogna essere esperti* giocatori per vincere. Tre caratteristiche che creano tensione e suspense. Un'ulteriore punto a loro favore è la possibilità di grandi vincite, ed è proprio questa speranza a creare la dipendenza. Quindi una semplice modifica del regolamento, introducendo una *limitazione* alla vincite potrebbe *limitare* gravi danni ai giocatori.

Giochi di connessione

[Alberto Bertaggia]

LIGHTNING è una curiosità storica. Inizia così *Cameron Browne* la descrizione di questo gioco nel suo libro *Connection Games: variation on a theme*. Infatti è stato brevettato da *H. Doty* il 29 marzo 1892, cinquanta anni prima dell'invenzione di Hex (1942), considerato da sempre il capostipite di questi giochi, il che lo rende il primo gioco di connessione e l'unico per diversi decenni.

Jim Polczynski descrive il gioco in dettaglio sulla rivista *Abstract Games Magazine*, numero 5 della primavera 2001, dopo averlo scoperto grazie a *Sid Sackson*, quando stava intervistandolo a casa sua per ricevere un premio annuale della American Game Collectors' Association (successivamente rinominata Association of Game and Puzzle Collectors). Jim immediatamente mise Lightning nella sua *want list* e, come ogni altra cosa in questo elenco, continuò a cercare notizie fino a descriverlo su *Abstract Games Magazine*.

Lightning la prima connessione

Lightning è stato prodotto da *Selchow & Richter*¹ (meglio conosciuti come i creatori di Scrabble e Trivial Pursuit), anche se a differenza del brevetto originale (fig. 1) è compreso un assortimento di pedine diverse.

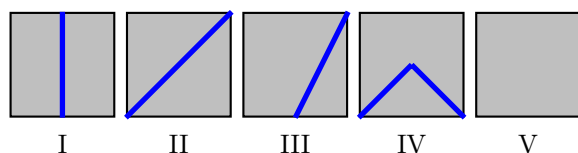


Figura 1

Infatti in origine era assente una tessera, ma era presente una pedina speciale vuota che poteva essere utilizzata per bloccare l'avversario. Il coperchio della scatola era una bellissima litografia che rappresentava un uomo, somigliante a Benjamin Franklin, conosciuto soprattutto per i suoi esperimenti con l'elettricità.

Per la definizione di giochi di connessione, *Cameron Browne*, ha utilizzato l'osservazione di *Richard Reilly*; *la connessione può essere il mezzo oppure lo scopo del gioco od entrambi*. Da cui derivano tre categorie:

- Giochi che hanno come obiettivo la connessione, terminano appena si è fatta una connessione, la connessione decide il vincitore. Un esempio è *Lines of Action*.
- Giochi che utilizzano la connessione, il meccanismo ludico sfrutta l'unione dei pezzi. Esempio, il

Go che usa la connessione dei pezzi per catturare o per difendersi.

- Giochi di pura connessione, sono i *puri* in questa famiglia, sono l'intersezione tra le due categorie di cui sopra. Sono giochi che hanno nella connessione sia lo scopo che il mezzo. L'esempio più noto è l'Hex.

In *The Oxford History of Board Games* *David Parlett* definisce *i giochi di connessione lineari* (di pura connessione per *Richard Reilly*), come giochi in cui ciascun giocatore nel proprio turno dispone una tessera su una griglia bilateralmente simmetrica di caselle o punti ed il vincitore è il primo che collega due lati opposti del tavoliere con una linea continua di pezzi.

Nei giochi di connessione quale l'*Hex*, *Bridg-it* e *Twixt* una linea di connessione consiste di pezzi adiacenti dello stesso colore, mentre in altri giochi di connessione, quale *Thoughtwave* del Dott. *Eric Solomon*, si usano dei segni sulle pedine per formare la linea di connessione. I giochi quale *Thoughtwave* coinvolgono pedine piatte che possono far parte... di una traccia lineare... e lo scopo è di porre le pedine in modo da collegare due lati opposti del tavoliere (*The Oxford History of Board Games*). Così è anche in *Lightning*.

Le regole del gioco

Il tavoliere di gioco è diviso in due sezioni, ciascuna con la propria griglia rettangolare di 8x17 caselle quadrate. Ogni giocatore possiede una sezione del tavoliere. I pezzi per *Lightning* consistono di 150 tessere piatte. Le tessere sono della stessa dimensione delle caselle del tavoliere e sono contrassegnate da un lato e bianche dall'altro lato. Ci sono cinque tipi distinti di pedine, come mostrato in figura 2 e 30 pedine per ogni tipo.

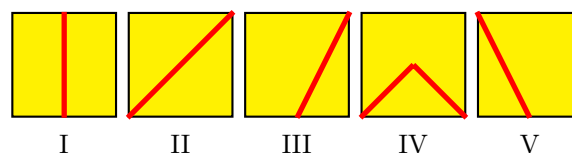


Figura 2

Lightning è giocato da *due giocatori*, che hanno lo stesso *obiettivo*: costruire una linea continua, ininterrotta, tra i due lati corti della propria sezione di tavoliere, attraversando lo stesso, disponendo i pezzi su caselle adiacenti. Ogni giocatore deve utilizzare soltanto la propria sezione del tavoliere per la

¹Nel 1870, *Selchow & Richter* era uno dei più grandi produttori di giochi da tavolo negli Stati Uniti (insieme a *Parker Brothers* e *Milton Bradley*). Con l'acquisto del marchio *Parcheesi* (*Pachisi*), nel 1874, si sono affermati come leader nel nuovo mondo di giochi da tavolo

costruzione della sua linea, salvo casi particolari spiegati successivamente. La linea del giocatore non può collegarsi mai nella sezione del tavoliere dell'avversario. Le due sezioni devono essere pensate come tavolieri completamente separati. Le linee, mentre si sviluppano, assomigliano a dei fulmini: da qui il nome del gioco.

All'inizio del gioco i tavolieri sono vuoti e le pedine sono piazzate con la faccia bianca verso l'alto e mischiate. I giocatori muovono alternatamente: ogni mossa consiste nel pescare un pezzo a caso e disporlo sul tavoliere collocandolo accanto ad una tessera giocata precedentemente, in modo da continuare il percorso attivo.

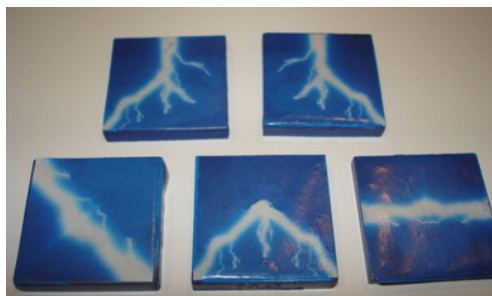
La prima tessera, su ciascun tavoliere, deve essere giocata a partire da un bordo (un lato corto, che deve essere disposto di fronte al giocatore). In particolare la linea deve essere iniziata da una qualunque delle otto caselle all'estremità più corta del tavoliere e terminare in qualunque delle otto caselle all'altra estremità del tavoliere; la mossa di un giocatore deve sempre essere effettuata all'estremità del percorso attivo (linea propria o dell'avversario).

Ogni giocatore ha la possibilità di giocare il pezzo pescato sulla linea dell'avversario anziché sulla propria se così vuole, poiché per lui può essere più conveniente deviare o far tornare indietro la linea dell'avversario piuttosto che estendere la propria linea.

Se è impossibilitato a giocare la tessera pescata su entrambe le linee, o il giocatore sceglie di non giocarla né sull'una che sull'altra linea, egli può lasciarla faccia in alto sul tavoliere; i pezzi così lasciati sul tavoliere formano *la pila*.

Invece di pescare una pedina dal mucchio principale, un giocatore può utilizzare una delle pedine della pila, se ce ne sono. La pila può contenere una o più pedine, può essere riempita e svuotata varie volte durante il gioco.

Seguendo queste istruzioni sarà possibile deviare la linea verso un lato del tavoliere, o contro un pezzo già giocato, in modo tale che non possa essere estesa. Quando questo accade, la linea è detta *bloccata*. Fino a quando la linea non è bloccata si dice sia *aperta*. Ad esempio, nella figura 3 supponiamo che il gioco sia proseguito come indicato nel punto A; qui la linea è bloccata, poiché non c'è nessuna ulteriore espansione possibile all'estremità. Inoltre è bloccata anche in C, in E ed H.



Una linea non è completa (linea aperta), se non è chiusa all'estremità oppure non può essere devia-

ta indietro. Nella figura 3 la linea non è finita in G, in quanto può essere continuata, come indicato, ma è completa, in J, in quanto nessun incrocio è più possibile, e la partita è vinta.

Quando una linea è bloccata, un giocatore può fare una ramificazione dal punto più avanzato dove è possibile una giunzione, o, se c'è più di un tale punto, da uno qualunque di loro. Nella la figura 3 si vede che è stato necessario in primo luogo fare un ramo nella branca B e poi successivamente nel gioco altri rami sono stati iniziati in D, in F ed I.

L'opportunità di giocare sulla linea dell'avversario può essere esercitata anche all'inizio di una ramificazione, se la vostra linea è bloccata, oppure se una mossa dell'avversario ha iniziato una nuova branca nella vostra linea, e se vi è una scelta di punti ugualmente molto avanzata, si può scegliere quello che si desidera.

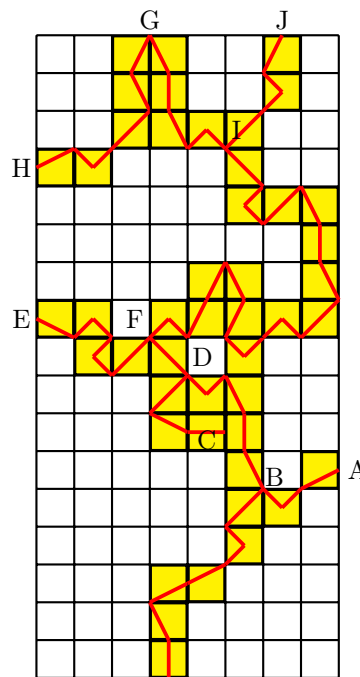


Figura 3

Può accadere, nello sforzo di raggiungere l'obiettivo, che tutti i quadrati all'altra estremità del tavoliere siano occupati senza aver completato la propria linea, in conseguenza di ripetuti blocchi e deviazioni della linea. Se un lato è in questa condizione, il giocatore è bloccato, ma l'altro giocatore può ancora vincere completando la sua linea; ma se entrambi i giocatori non riescono a completare le loro linee, il gioco termina in pareggio.

Osservazioni

Poiché i contrassegni sulle pedine formano la linea del collegamento e le pedine devono essere disposte adiacenti alle pedine presenti, il Lightning è più vicino ai giochi quale Thoughtwave che Hex o Twixt. Una caratteristica insolita di Lightning è che i giocatori utilizzano su dei tavolieri separati, mentre in quasi tutti i giochi da tavolo i giocatori condividono un tavoliere comune, anche se ci sono altre eccezioni, quali *Salvo* o *Battaglia Navale*.

Lightning è un gioco di connessione, ma non è un gioco astratto *deterministico* poiché ha una componente aleatoria, le pedine sono pescate a caso. In più, le uniche decisioni significative da fare sono quale rotazione usare per le pedine quando si dispongono sul tavoliere e quando giocare sulla linea dell'avversario. In realtà è più un gioco da famiglia. Quando ho iniziato a pensare al gioco, ho pensato avesse senso giocarlo come Hex o Twixt, su un tavoliere comune con un deposito di pedine in comune, permettendo che le pedine fossero disposte liberamente dovunque sul tavoliere. Dopo aver giocato un paio di partite, però, non credo che il gioco migliori nel cercare di convertirlo in un gioco di pura strategia astratta; il gioco è mantenuto interessante giocando con le pedine nascoste, ed è piacevolmente giocabile così com'è.

Le capacità e la forza dei pezzi del gioco può avere a che fare con il carattere e la qualità di una partita come le regole di un gioco. A questo proposito, l'unico elemento di design che potrebbe cambiare sarebbe la distribuzione delle pedine.

La *capacità di connessione* di una pedina può essere definita come il numero di punti unici dove la linea sulla tessera interseca i vertici o punti medi di un lato. Tutte le rotazioni di una pedina sono considerati nel determinare questo totale.

- Le pedine I, II e V hanno ciascuna una capacità di connessione uguale a quattro.
- Le pedine I hanno un punto di collegamento a tutti e quattro i punti mediani.
- Le pedine II e V hanno punti di connessione a tutti e quattro i vertici.
- Le pedine III e IV hanno ognuno un punto di collegamento a tutti e quattro i vertici e punti mediani, una capacità di connessione di otto, due volte tanto quanto le altre pedine.
- La pedina V, inoltre, è speciale in quanto la linea marcata collega un angolo ad un angolo adiacente.
- Mi riferisco alla quinta pedina, come una *pedina di potere*, perché l'inserimento di una pedina di potenza compie lo stesso lavoro in una sola mossa, come un certo numero di altre pedine insieme. La disparità nelle capacità di connessione delle pedine garantisce un'indagine della distribuzione delle pedine.

Varianti

Le tessere per un gioco che potremo chiamare **Hex-Lightning**, possono essere generate semplicemente prendendo tutte le possibilità in cui un singolo arco attraversa un esagono regolare da un vertice all'altro vertice, da un punto medio di un lato ad un punto medio dell'altro lato, e da un punto

medio di un lato ad un vertice. Ridurre il numero di tessere tramite rotazione. Facoltativamente, alcune delle tessere da punto medio a punto medio possono essere eliminate, in quanto il gioco originale, per esempio, non ha ancora una tegola che collega punti medi dei lati adiacenti. Due tessere di potenza possono essere create unendo i vertici con una linea inclinata. Le risultanti 11 tessere per Hex-lightning sono mostrate in Figura 4.

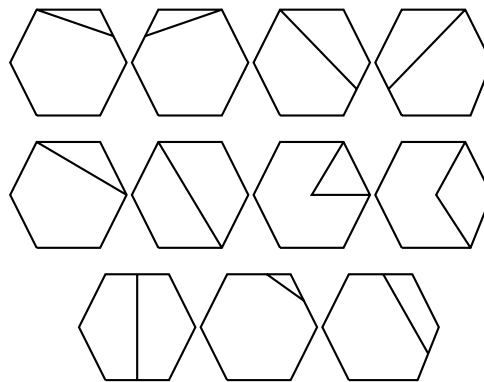


Figura 4

Ancora non ho giocato Hex-Lightning, ma, con un più grande numero delle pedine, il gioco può essere giocato piacevolmente con un tavoliere in comune e la possibilità di piazzare le pedine dovunque, meno che all'estremità di una linea.

La fine del 1880 e l'inizio del 1900 hanno prodotto alcuni giochi meravigliosi, compreso Reversi, Halma, l'Attaque ed anche Lightning. Hanno indicato il modo per nuovi tipi di giochi ed hanno ridefinito il mondo del gioco.

Jim Polczynski è un consulente indipendente nel settore Intelligenza Artificiale specializzata nella Knowledge Based Systems. Ha conseguito un master in Computer Science presso la Villanova University dove ha completato la sua tesi su Game Playing Models. Ha anche trascorso tre anni nel programma di dottorato in Scienze dell'Informazione presso l'Università Leigh. Vive con la moglie e due dei suoi figli, in un vecchio deposito di treni ristrutturato e trasformato in una locanda Bed & Breakfast. Egli è al lavoro su un sistema informatico per automatizzare il processo di invenzione e di gioco ed anche su un libro intitolato ufficiosamente A Modern History of Strategy Games.

L'articolo è stato liberamente tratto da *Abstract Games Magazine* n. 5 - 2001



CCO a voi un altro sito dove giocare astratti in rete, **Igfp**.

Il sito: <http://www.igfp.com>.

Anche in questo ritrovo virtuale ludico i giocatori possono divertirsi a giocare a classici giochi astratti

come il gioco delle amazzoni, i classici scacchi, Lines of action oppure giochi meno conosciuti come Rush e Forms.

Un'errata corrige del precedente numero, il sito dove giocare a Quoridor è <http://www.quoridor.net/>

Tavole da gioco.

[Nicola Castellini]

NON SONO molti i giochi astratti che utilizzano un tavoliere triangolare e ancor meno, a mia esperienza, che presentino un tavoliere triangolare con caselle triangolari. Di questi, ne illustriamo due che risultano essere anche accomunati dall'essere originari degli Stati Uniti.

Il primo dei due, anche da un punto di vista temporale, è il **Bizingo** e la sua origine risale ad un decennio prima della guerra di secessione americana, poco più poco meno, quindi intorno al 1850.

Il triangolo, nei giochi astratti ²

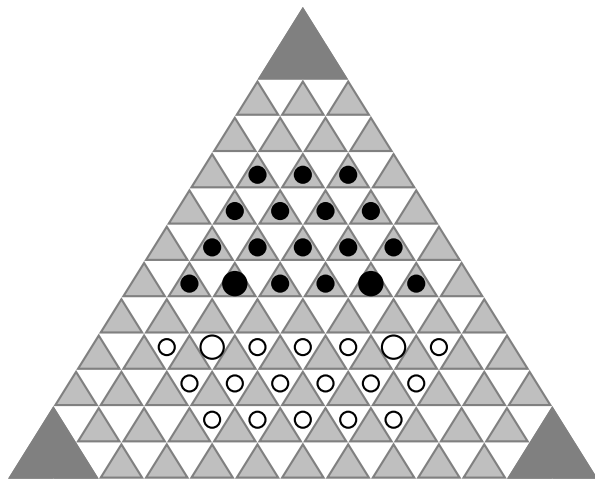
L'altro gioco che, come vedremo, è di ispirazione fantascientifica è il **Klinzha** e la prima formulazione delle sue regole risale al 1989 mentre data al 2004 l'attuale regolamento.

Bizingo

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

Regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiale di gioco*, tavoliere triangolare con caselle triangolari, alternativamente nere e bianche. Sedici pedine piccole, per giocatore, i *soldati*, distinte in bianche e nere. Due pedine grandi, per giocatore, i *capitani*, distinte in bianche e nere.
- *Scopo del gioco*, lasciare l'avversario con solo due pedine.
- *Inizio del gioco*, i pezzi vanno posti secondo lo schema illustrato nella figura di seguito.



²Il tavoliere GRYB sarà ripreso sul numero 55

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

- *Cattura pedine*, la cattura avviene per accerchiamento, una pedina per essere catturata deve essere circondata su tre lati da pedine avversarie, però:

- se la pedina è un capitano allora almeno una delle tre pedine accerchianti deve essere un capitano.
- se la pedina è posta lungo una riga di bordo basta l'accerchiamento di due pedine di cui però una deve essere un capitano.

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

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

Klinzha

Klinzha è un gioco di scacchiera che nasce da una novella di *Star Trek* intitolata **The final Reflection** scritta da *John Ford*. Nel racconto non si trattava di una simulazione da tavolo, ma di uno scontro condotto da personaggi in carne ed ossa.

Il gioco è quindi presentato come frutto della cultura extraterrestre di una popolazione denominata *Klingon* acerrima nemica dei *Terrestri*, chi è fans di *Star Trek* sa già tutto . . .

Klinzha è concettualmente basato sugli scacchi di cui ne fa una reinterpretazione tanto profonda che di questi mantiene solo:

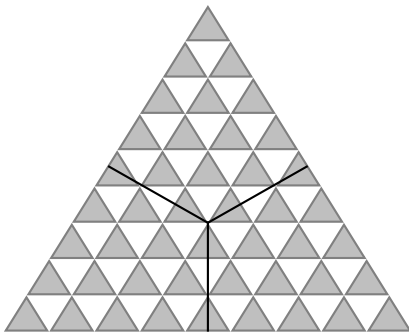
L'obiettivo consistente nella cattura di un determinato pezzo, il *Goal*, l'equivalente di una bandiera.

La presenza di pezzi di gioco individuati ciascuno da caratteristiche proprie dal punto di vista del movimento e della capacità offensiva.

Regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, tavoliere triangolare con caselle triangolari, suddiviso in tre zone di cui due a scelta da occupare, una per giocatore, con i propri pezzi, vedi

figura. I pezzi sono distinti in verdi e gialli, in numero di 10 per ogni giocatore (1 *Fencer*, 1 *Lancer*, 1 *Swift*, 2 *Flier*, 3 *Vanguard*, 1 *Blockader*, 1 *Goal*).



- *Scopo del gioco*, catturare il *goal* avversario arrivando con un pezzo qualsiasi sulla sua casella, il *Blockader* può catturare il *Goal* solo se è l'unica pedina rimasta per quel giocatore.

- *Inizio del gioco*, i pezzi vanno posti a piacere nelle aree del piano di gioco scelte, con le seguenti indicazioni:

a) Il primo giocatore a disporre i pezzi, scelto con lancio di una moneta, disporrà solo il *goal* e la pedina corriere, l'altro giocatore allora disporrà tutti i pezzi secondo uno schema a sua scelta e il primo giocatore finirà quindi di disporre i suoi sempre secondo uno schema a scelta.

b) Non si dispongono pedine dietro il *blockader* nella zona tra esso e il *goal*.

c) Non si dispongono *goal* e/o pedine dentro il campo di forza del *blockader*.

d) Non si dispongono pedine nelle caselle del confine ideale di suddivisione in zone del piano di gioco.

- *Movimento dei pezzi*, le pedine passano da casella a casella triangolare attraverso i lati e non i vertici.

Le pedine durante il proprio turno possono andare o tutto in avanti o tutto indietro, non fare parte della mossa in avanti e parte indietro.

La pedina corriere non prende al volo il *Goal*, cioè una volta preso il *goal* non può continuare nel suo cammino.

Il *goal* e la sua pedina corriere possono passare attraverso l'area di influenza del proprio *blockader* solo se rischia la cattura e comunque non si possono fermare nell'area di influenza.

I pezzi hanno le seguenti caratteristiche:



Fencer, muove di 1, 2 o 3 in qualsiasi direzione e può portare il *goal*.



Lancer, muove di 1, 2 o 3 solo in linea retta e può portare il *goal*.



Swift, muove di 2, 3 o 4 in qualsiasi direzione e non può portare il *goal*.



Flier, muove di 3, 4, 5 o 6 in qualsiasi direzione e non può portare il *goal*, salta le pedine ma non il *Blockader*.



Vanguard, muove di 1 in qualsiasi direzione e può portare il *goal*.



Blockader, muove di 1 o 2 in qualsiasi direzione, non può portare il *goal*, non può catturare pedine ma solo bloccarle con il suo campo di forza che si estende di una casella tutto attorno a lui. Non è catturabile.



Goal, si muove solo se portato da un'altra pedina che va' dichiarata all'inizio del gioco o lasciato fermo su una casella, non può catturare.

Regole generali, i campi di forza dei *blockader* non si compenetrano.

La pedina che finisce nel campo di forza di un *blockader* non può muoversi finchè il *blockader* non si sposta liberandola.

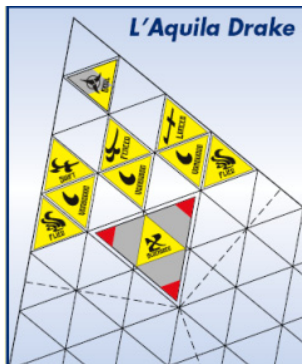
Il *blockader* può catturare il *goal* solo se è rimasta l'unica pedina del suo schieramento.

Il gioco si presenta con le stesse difficoltà iniziali degli scacchi e consistenti nel memorizzare i pezzi con le loro caratteristiche di movimento. A parte questo è godibile e diverso non foss'altro che le caselle triangolari richiedono un attimo d'abitudine per prenderci la mano e muovere correttamente i pezzi.

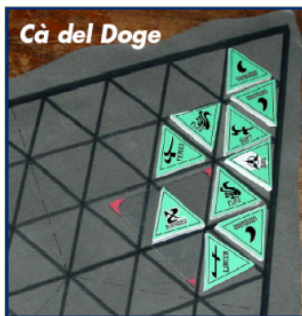
Una certa ulteriore difficoltà si può incontrare a causa del posizionamento iniziale libero delle pedine,

cosa poco comune per chi normalmente ha gli scacchi come gioco astratto di riferimento. A tal scopo vorrei citare tre possibili posizionamenti iniziali delle pedine, così come sono riportati nella rivista ufficiale dell'*Italian Klinzha Society* che si cura di diffondere il gioco:

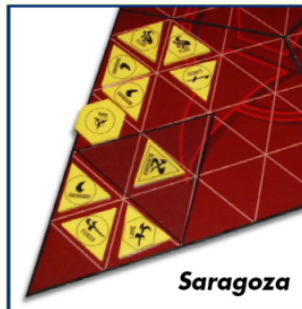
1) Apertura detta *Aquila drake*:



2) Apertura detta *Ca' del Doge*:



3) Apertura detta *Saragoza*:



Considerazioni filosofiche

Le presenti considerazioni nascono dall'osservare come sia interessante che l'elemento triangolare, tavola di gioco e caselle della stessa, si ripresenti nel mondo del gioco astratto Statunitense in due sedi distinti e in due contesti culturali diversi, quasi come una costante. Una costante che però si può inquadrare nella cultura Statunitense stessa e dell'epoca nella quale nascono gli Stati Uniti. Gli Stati Uniti nascono all'epoca dei lumi e la Costituzione americana è scritta da uomini che facevano riferimento alla cultura illuminista che per l'epoca era la più progredita, l'ispiratrice della Rivoluzione francese e di tutti i moti liberali del Vecchio mondo, perché unica capace di riconoscere i principi di libertà e di

uguaglianza tra gli uomini, ma per questo profondamente osteggiata dal cosiddetto Ancient Regime europeo e pertanto, custodita e diffusa grazie alle organizzazioni segrete quali la Carboneria e soprattutto la Massoneria. Non è un mistero poi, che tanti dei Presidenti Statunitensi erano massoni, non ultimo Franklin D. Roosevelt che, guarda caso, è l'artefice del conio della prima banconota da un dollaro (1935). In questa banconota, che risulta ampiamente e facilmente disponibile dato il suo valore modesto, sono stati volutamente introdotti molti simbolismi più o meno occulti propri della cultura massonica.



Ecco infatti, che sul retro, della più diffusa banconota statunitense compare il simbolo di una piramide o meglio della *Piramide del controllo* come chiamata dagli adepti, altrimenti detta *Delta Luminosa*, in sostanza un elemento geometrico triangolare con in cima l'immagine di un occhio a simboleggiare l'*occhio di Dio* che tutto vede e approva l'operato di quanti con la istituzione degli Stati Uniti creavano un nuovo Ordine Mondiale nel quale si compivano gli insegnamenti di libertà e uguaglianza, le ulteriori scritte *Annuit Coptis* e *Novus Ordo Seclorum* ribadivano quanto sopra, rafforzandolo. Il triangolo assume poi un ulteriore significato esoterico e subliminale indicando l'unità dei tre elementi di cui è composto l'uomo e cioè: materia, sensi e mente e ancora la Trinità, quindi razionalità e fede uniti in un'unicum, in un tutto. Per sottolineare quanto sia forte il simbolo del triangolo con l'occhio nella cultura americana, che per certi versi si sente la vera grande erede e baluardo dei principi dell'illuminismo e del liberalismo conseguente, si può ricordare che esso è anche lo stemma dell'agenzia governativa per i programmi della difesa statunitense: la D.A.R.P.A. (Defense Advanced Research Projects Agency).

Quindi nulla di cui stupirci se nell'immaginario collettivo del popolo nord americano e quindi pure nell'espressione creativa - artistica il simbolo forte del triangolo ritorni più volte anche a distanza di secoli e quindi ancora e a maggior ragione esso rispunti, quasi inconsciamente con tutte le sue suggestioni, nel mondo dei giochi astratti dove l'azione creativa porta a ricreare una realtà nuova, diversa, con regole precise e capaci entro il loro ambito di formulare un *Novus Ordo Seclorum*.



Classificare.

[Luca Cerrato]

CERCARE di imbrigliare i giochi in uno schema preciso e deterministico non è un'operazione facile e banale. Il lavoro può coinvolgere vari aspetti del gioco non sempre in armonia tra loro, molto dipende anche dalla *sensibilità* del *classificatore*, che essendo un essere umano ha di sua natura delle proprie preferenze. Inoltre ci possono essere differenti necessità che portano a classificare un gioco con certi parametri e non con altri.

Per un autore sarà importante analizzare in dettaglio le interazioni tra i vari elementi del suo sistema di gioco, paragonare i meccanismi utilizzati con quelli già presenti sul mercato per conoscere il grado di originalità della sua creazione. Ad un giocatore interessa molto se il gioco sia di suo gradimento, per esempio la tipologia del meccanismo di gioco potrebbe dare indicazione sulla correttezza della scelta. Per un editore conoscere se l'ambientazione, (il vestito ludico) in cui viene *immerso* il meccanismo di gioco non sia troppo inflazionato.

Sistemi diversi per catalogare

Alcuni appassionati hanno creato il proprio metodo di *etichettatura* ludica considerando diversi e svariati fattori utili allo scopo, per esempio *Stefano Coletta* si è concentrato su quelli *fisici ed umani*.

Nei fattori fisici vengono considerati i dati dell'edizione (autore ed editore), la dipendenza della lingua, il prezzo, lo spazio per giocare ed altre caratteristiche.

Nei fattori umani è compreso l'insieme delle caratteristiche legate alla *percezione* e all'*emozione* umana a riguardo del gioco.

Questo tipo di classificazione potrebbe tornare utile ad una ludoteca dove un titolo, il numero di giocatori ed una infarinatura del meccanismo ludico può essere più che sufficiente. Invece per un autore oppure un editore le informazioni, specialmente sul meccanismo, dovrebbero essere più approfondite. Per arrivare ad una tale classificazione nel precedente numero del fogliaccio avevo proposto un *albero di classificazione*.

Dalla radice principale del regolamento partono cinque *rami* principali; *numero giocatori*, *materiale utilizzato*, *scopo del gioco*, *fine del gioco* e il *regolamento*.

La parte che riguarda il regolamento è la più interessante da sviluppare, in questa sezione è presente il cuore del gioco, qui bisogna sistemare le regole nella corretta posizione. Per classificare le interazioni tra i vari elementi di un gioco a mio avviso si devono introdurre alcune definizioni.

Prendiamo il semplice caso di una pedina che si muove sul tavoliere, in alcune partite questo spostamento viene registrato su un pezzo di carta in modo da riprodurre la partita per un'analisi futura, in altre parole si registra il cambio di *stato* della medesima.

Un qualsiasi elemento di gioco è caratterizzato da determinate caratteristiche (il colore, la posizione sul tavoliere . . .) che vanno a creare lo *stato dell'elemento* il quale si modifica nel corso del gioco. L'*azione*, lo spostamento, fatta dai giocatori è quella operazione che modifica il suo stato dell'elemento. Nel nostro caso il movimento su un tavoliere va a modificare sia lo stato della pedina che quello del tavoliere (la disposizione delle pedine cambia).

Una pedina, per esempio nel gioco della dama, non può essere mossa se nessuna delle caselle adiacenti è libera, in altre parole bisogna rispettare determinate *condizioni iniziali*. Negli scacchi una delle condizioni iniziali per muovere un pezzo è che non ci sia il re sotto scacco oppure altra condizione iniziale per muovere un pezzo, che non sia un cavallo, è che il percorso tra casella di partenza e di arrivo sia libero. Se una delle condizioni iniziali non è rispettata, per esempio casella di arrivo occupata, può scatenare un'altra azione, la cattura.



Riassumendo il *ramo del regolamento* dovrebbe catalogare le azioni tra gli elementi di gioco (per esempio il movimento, la cattura, il deposito di pezzi), le condizioni iniziali e il cambio di stato (mentre la descrizione degli stessi avviene nel ramo del materiale di gioco).

L'abilità dell'operatore per una corretta catalogazione delle regole è fondamentale. Le informazioni inserite vicine alla radice dell'albero dovrebbero essere delle *meta regole* comuni a più giochi possibili. Solo a livelli bassi (prossimi alle foglie) dovrebbero entrare nei dettagli dei singoli giochi tenendo comunque conto che alcune differenze sono solo fittizie.

Nella prossima puntata si cercherà di entrare nel vivo del ramo regolamento inserendo delle meta regole.

È in uscita il nuovo libro sul gioco del Bao, a cura di

Nino Vessella,

con la collaborazione di *Luca Cerrato.*

IL LIBRO quasi COMPLETO DEL GIOCO DEL BAO

Regole, nozioni di strategia e di tattica, con 50 esercizi.



Il Bao è un gioco tradizionale molto diffuso in Africa orientale.

Gioco di pura abilità, è uno dei più profondi, assieme agli scacchi, e nonostante la complessità, uno dei più avvincenti e socializzanti, sebbene si giochi in due.

È un gioco appassionante, il cui fascino si svela immediatamente a un principiante ma che diventa magico non appena si cominciano ad applicare anche semplici piani strategici.

Abbiamo scritto questo libro perché, nonostante la sua bellezza e le sue qualità anche didattiche, il Bao non è molto diffuso fuori dall'Africa orientale e in nessuna lingua esistono guide simili a questa.

Altro scopo importante di questo libro è il finanziamento della ONLUS Changamano (www.changamano.org), un'organizzazione umanitaria che opera in Tanzania.

Potete prenotare la vostra copia scrivendo a :

info@changamano.org

Viaggio in Italia.

Come gli autori ludici rappresentano la nostra bella Italia e suoi luoghi di interesse storico-turistico.

[Luca Cerrato]

FIRENZE è da sempre considerata la culla del rinascimento e importante centro culturale nel mondo. Tutti conoscono le sue splendide piazze, palazzi e musei. Le basi della sua notorietà sono state *acquisite* verso la fine del medioevo sotto la guida di famiglie illuminate e innamorate della bellezza.

In breve, tra i più famosi monumenti e musei della città possiamo ricordare il Duomo, Santa Croce, gli Uffizi, Ponte Vecchio, Piazza della Signoria e Palazzo Pitti.

Tutta questa bellezza è dovuta soprattutto a famosi personaggi che hanno creato le loro maggiori opere sotto lo sguardo di grandi mecenati. Tra i più grandi artisti che hanno lavorato in città non possiamo non ricordare Michelangelo, Raffaello, Sandro Botticelli, Niccolò Machiavelli, Filippo Brunelleschi.

Firenze, culla del rinascimento

In campo ludico gli autori si sono concentrati soprattutto sulla potente famiglia dei *Medici* e sulla ricchissima dinastia degli *Strozzi*.

I giochi che sono riuscito a scoprire hanno per lo più un *meccanismo astratto* che ha ben poco a che fare con Firenze e la sua storia. I giochi potevano benissimo essere ambientati in una galassia distante migliaia di anni luce dalla terra oppure nella preistoria cambiando solamente il *vestito ludico* utilizzato per rivestire il cuore del gioco.

R. *Knizia* ha creato una serie di giochi basati sul meccanismo delle *aste* che hanno come soggetto le due principali famiglie fiorentine del rinascimento; i *Medici* e gli *Strozzi*.

Nel gioco **I Medici** (1995) i giocatori sono dei commercianti che si recano al mercato all'ingrosso e cercano di trarre grandi profitti dalla compravendita di merci, le quali vengono messe all'asta ed ogni giocatore può fare una singola offerta per lotto.



Il compratore che ha fatto l'offerta più alta prende le carte del gruppo e le mette a faccia in su sulla plancia della sua nave. Quando tutti i compratori hanno riempito le proprie navi ha termine il primo giorno (si gioca su tre giorni). Il compratore con la nave di maggior valore riceve il pagamento maggiore,

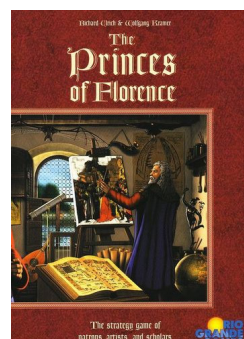
mentre il compratore con il valore minore non riceve niente. Al termine del terzo giorno chi ha più soldi è il vincitore.

Nel secondo gioco di *Knizia*, **Strozzi** (2008), i giocatori si devono aggiudicare delle navi e ormeggiarle in uno dei tre maggiori porti italiani: Napoli, Venezia e Roma (il famoso porto della città eterna!!!), mentre Firenze è presente ovviamente senza porto. Il gioco si svolge su tre turni.

Ogni giocatore gira fino ad un massimo di tre barche e decide se acquistarle, gli avversari possono porre un veto (con il vessillo pirata). Ogni nave ha una serie di caratteristiche: *numero di vele*, *mercanzie*, *pergamene* e *pedine progresso*.

La nave acquistata viene piazzata vicino ad uno dei tre porti. Ogni giocatore può piazzare solo una nave con il suo vessillo in ciascun porto durante un round. La nave più veloce (maggior numero di vele) sarà messa in cima, e la più lenta (numero più basso di vele) sarà in fondo al gruppo di navi in un porto (i vessilli giocati possono cambiare l'ordine). Si ottengono punti a seconda della velocità delle navi, per ogni merce sul vascello si guadagnano punti in quel porto e per ogni pedina progresso si avanza il proprio segnalino in Firenze. Al termine del gioco vince chi ha più punti.

Il gioco **I principi di Firenze** ha nel titolo il nome della città Toscana, ma più che a Firenze il regolamento va a coprire un periodo storico, il rinascimento che coinvolge molte realtà italiane.



Un simile discorso potrebbe essere fatto per il gioco di *Marco Donadoni*, **Medici** (1982).

Siamo sempre nello stesso periodo storico ed ogni giocatore sceglie una delle potenze di quell'epoca; gli *arabi*, l'*Imperatore*, il *Re di Francia*, il *Papa*, i *Medici* ed il *Re di Spagna*. Tramite combattimenti, alleanze e matrimoni combinati bisogna far sì che la propria potenza abbia il sopravvento sulle altre.

Autore Ludico

CON QUESTA PUNTATA termina la ludografia di Alex Randolph, dove ho cercato di farvi conoscere ed appassionare ai suoi giochi creati in più di quarant'anni di carriera. Giochi destinati a giocatori di tutte l'età, dai bambini agli adulti. Giochi che possono sembrare a prima vista semplici, ma che nascondono un'incredibile bellezza ludica. Per le sue creazioni potrebbe essere valido il proverbio, *buon vino sta nella botte piccola* trasformato in *il buon gioco sta nella semplicità*.

Tutto il materiale raccolto durante le mie ricerche, insieme agli utili consigli di *Giuseppe Baggio* saranno presto pubblicate in un unico volume.

I vostri ricordi su Alex sono ben accetti, mi piacerebbe far conoscere ai lettori sia il lato giocoso che quello umano di un grande autore ludico come avviene per musicisti e scrittori.

Randolph, i suoi giochi dal 1990 al 2004

1990

Das lustige Detektivspiel für Kinder, gioco di deduzione sul genere di *Dr. Futsch* del 1984.

Al proprio turno il giocatore sceglie tre delle otto caratteristiche disponibili, i suoi avversari dovranno trovare il personaggio che riporta quei tratti scelti tra 56 personaggi.



Die Heisse Schlacht am Kalten Buffet, gioco precedentemente pubblicato con il nome *Kangur* e *Generalowsky* e in Italia dalla Ravensburger con il titolo *La grande Abbuffata*.

1991

Vampiri in salsa rossa (*Jagd der Vampire*) un gioco creato in collaborazione con *Dario de Toffoli* e *Walter Obert*.

Il conte Dracula è sconvolto, i suoi seguaci non bevono più sangue di giovani fanciulle, ma preferiscono il più *salutare* ketchup.

Ogni giocatore è un vampiro che lotterà contro il destino ed i suoi *fratelli di sangue* per assicurarsi l'accesso alla grande salsa rossa, muovendo il suo segnalino su un percorso per arrivare alle cinque torri del castello. In una di queste ci sarà il tesoro, nelle altre micidiali cipolle.



Nel turno di gioco si muoverà il proprio vampiro da un minimo di una casella ad un massimo di tre. Spostarsi di una casella non costa nulla, ogni ulteriore movimento costerà una bottiglia di salsa (la dotazione iniziale è di quattro bottiglie). Terminato il movimento si estrae una *carta destino* e la si mostra pubblicamente, si esegue l'azione descritta e la si rimette in fondo al mazzo. Nel proprio turno si possono giocare fino ad un massimo di tre *carte incantesimo*.

Le carte destino possono essere *negative* (scartare carte incantesimo, perdere bottiglie di salsa, ...) oppure *positive* (quante carte incantesimo si possono giocare in più oppure quante bottiglie prendere dalla riserva, ...).

Le carte incantesimo influenzano molto l'esito del gioco, si possono giocare fino a tre carte incantesimo per turno e al massimo si possono avere cinque carte di questo tipo in mano.

Quando due vampiri si ritrovano nella stessa casella si affrontano utilizzando i due *dadi duello*. Dado rosso per l'aggressore e il blu per il difensore, il dado rosso ha un punto di vantaggio. Se si hanno delle *carte duello* bisogna giocarle prima del lancio dei dadi. Chi ottiene il punteggio più alto è il vincitore. La vittoria in un duello fa guadagnare una carta incantesimo, bottiglie di salsa (rubate allo sconfitto) e muovere il segnalino dello sconfitto di 4 caselle.

Se avete necessità di rifornire la vostra riserva di *bottiglie rosse* allora dovete stare fermi. Si lanciano i due dadi, la somma dei due viene divisa per il numero di carte incantesimo, il risultato è il numero di bottiglie guadagnate.

Per appropriarsi del *grande pomodoro* bisogna arrivare al castello. Per entrarci il dazio da pagare è in bottiglie di salsa, si lanciano i due dadi il risultato indicherà la quantità. Se il giocatore non potrà pagare verrà *lanciato* nei sotterranei.

Una volta nel castello si può scegliere una torre, se si trova il pomodoro si ha vinto, se invece la temuta cipolla fa la sua comparsa allora si finisce direttamente nei malsani sotterranei.

Per scappare dagli orribili sotterranei bisogna piazzare un ponte oppure corrompere il *guardiano delle prigioni* con quattro bottiglie oppure lanciare quattro o più con due dadi. In alternativa potete *rilassarvi* e approfittarne per rifornirvi di bottiglie.

Una speciale rivisitazione del gioco della dama è **African Queen**.

Le differenze dal classico gioco vanno dal tavoliere ai pezzi utilizzati.

La scacchiera è un quadrato 7x7 con caselle piane che si alternano alle forate. Le 28 pedine hanno due forme diverse: *fondo piatto*, giocabili sulle caselle piane e *fondo convesso* per il fondo convesso.

Infine sono presenti quattro *anelli magici*, due per giocatore.



Ad inizio gioco si dispongono i propri pezzi lungo le prime due traverse e si ricevono tre anelli magici.

I pezzi possono muoversi in due differenti modi:

- in avanti ortogonalmente o diagonalmente di una casella.

- saltando sopra un proprio pezzo (come nella dama cinese), ortogonalmente (in avanti e di lato, mai all'indietro) oppure diagonalmente.

È possibile effettuare più salti in successione, ma non è consentito combinare i due modi di mossa.

Nel gioco è prevista anche la cattura, tutti i pezzi possono mangiare pezzi avversari saltando in avanti diagonalmente oppure ortogonalmente (saltando pezzi dell'altro tipo) sia in avanti che lateralmente.

Si possono effettuare più catture in successione e si possono combinare le catture con la mossa a salto sopra i propri pezzi (in altri termini si può saltare sia su proprie pedine che su pedine avversarie, rimuovendo solo quelle avversarie). I pezzi catturati vengono rimossi dal tavoliere.

La presa è *obbligatoria* a meno che non sia necessario saltare sopra propri pezzi (non si è mai costretti a saltare sopra propri pezzi).

In questa variante non troviamo più l'*affannosa corsa* delle pedine per raggiungere l'ultima traversa

per la promozione a dama. Per cambiare *casta* il giocatore deve, in qualsiasi momento prima di muovere, deporre sulla pedina uno dei suoi anelli magici. Una pedina promossa può muovere anche all'indietro e mangiare, sempre saltando, in tutte le direzioni, in senso diagonale o ortogonale, in avanti, di lato e anche indietro.

I pezzi promossi possono essere mangiati anche da pezzi normali. Quando un pezzo promosso viene catturato l'avversario si impadronisce del suo anello.

Il gioco ha termine quando uno dei due giocatori non ha più pedine o non può più muovere.

1992

La corte imperiale cinese con i suoi intrighi e corruzioni è il soggetto di **Die Verbotene Stadt** (La città proibita). Alla corte dell'imperatore sono state sottratte le vesti nuziali, agli ufficiali fedeli al grande sovrano è stato chiesto di andare alla loro ricerca all'interno delle mura della città proibita. I giocatori avranno il compito di corrompere gli ufficiali imperiali.

Al centro del tavoliere vengono posizionati venticinque ufficiali, distinguibili uno dall'altro tramite due colori (il cappello e il vestito). Un mazzo di carte di otto colori differenti contiene le vesti da recuperare (cappello, giacca e pantaloni). I giocatori utilizzeranno un selettore per *corrompere* un ufficiale tramite il quale recuperare parti della veste imperiale.

I giocatori possono muovere un qualsiasi ufficiale, anche quello non selezionato in segreto, e spostarlo verso uno dei padiglioni della città. Quando uno degli ufficiali arriva in uno di questi depositi viene svelato il selettore del giocatore, se è dello stessa combinazione di colori allora la carta viene presa. Il gioco ha anche una componente di *bluff*, il giocatore può muovere un ufficiale non corrotto in un padiglione. In questo caso non rivela la sua combinazione di colore, ma chiede agli altri giocatori se l'ufficiale è quello selezionato. Dopo che tutti i partecipanti al gioco hanno risposto il giocatore di turno mostra la sua scelta. A seconda della risposte i giocatori possono guadagnare delle carte.



Una volta che un ufficiale entra nel padiglione è destinato ad un esilio, con dieci ufficiali in esilio la tensione nel gioco sale. Da questo punto in poi ogni volta che un giocatore arriva in un padiglione prende tutte le carte del mazzo e non solo più quella in cima.

Il gioco finisce quando il quindicesimo ufficiale va in terra straniera. Le combinazioni di vesti prese fanno guadagnare punti.

Il gioco **Fermate Colombo!** è stato creato insieme a *Hajo Bücken* in occasione dei cinquecento anni della scoperta dell'America. Un gioco cooperativo nel quale i giocatori devono fermare Colombo per scongiurare le tragiche conseguenze della scoperta del nuovo continente.

I giocatori sono dei maghi che con particolari incantesimi possono distruggere le navi di Colombo, se le navi non riescono a toccare le sponde del nuovo continente i giocatori hanno vinto altrimenti si perde tutti insieme.

Un gioco di percorso un pò particolare è **Caramba!**.

Lo scopo del gioco è *non attraversare* la pericolosa zona chiamata *Mina del plata*, miniera d'argento.

Il turno di gioco dipende dalla posizione sulla tavola, il giocatore in testa muove per primo e lancia un dado, il giocatore dietro si muoverà per secondo lanciando due dadi, il terzo lancerà tre dadi e così via.



Per *rallentare* la sua gara il giocatore può tendere agguati, giocare la carta sombrero oppure spendere soldi per non lanciare troppi dadi. Quando non si può evitare di entrare nella zona proibita allora bisogna pagare, il costo da pagare aumenta dopo ogni nuovo arrivo (il primo che arriva pagherà 1 moneta, il secondo 2 monete il terzo 3 monete e così via).

Il gioco ha termine quando uno dei giocatori non può più pagare per mancanza di soldi, vince chi ha più soldi.

1993

Simpatici dinosauri ghiotti di ninfee sono i protagonisti di **Brontos**. Il giocatore che ha più memoria e riesce ad accaparrarsi più ninfee sarà il vincitore.

Die Augen der Kali è un gioco di percorso che fa uso di speciali carte, durante il viaggio verso la dea *Kali* si possono guadagnare o perdere delle gemme. Il vincitore è colui che collezionerà più tesori.

Orbit, un gioco *spacca cervello* della stessa serie di *Harun* e *Corona*. Sul tabellone sono presenti sei satelliti di cui si saprà la direzione di movimento (determinata da un dado) e dove finiranno la loro corsa

(un dado per satellite indicherà di quante caselle si dovranno muovere). I giocatori cercheranno di prendere il giusto satellite per guadagnare delle monete o l'intera posta in palio.

Ad inizio ogni giocatore riceve una pietra con un simbolo e dodici monete. Nel singolo turno di gioco ogni giocatore paga una moneta, per determinare la sequenza di movimento e nuovo posizionamento dei satelliti si lanciano i dadi. A questo punto si cerca di individuare il satellite che farà guadagnare più monete possibili. Appena individuato il giocatore pone il suo simbolo su di esso, non si segue un particolare ordine (il primo ed ultimo giocatore pagano una moneta in più).

Quando tutti i giocatori hanno depositato i rispettivi simboli vengono mossi i satelliti in accordo con il risultato dei dadi. Dopo ogni incontro di due satelliti vengono pagate delle monete.

La guerra di Troia e lo stratagemma con la quale fu conquistata dai greci è il soggetto di **Das Pferd von Troja** (*Il cavallo di Troia*), gioco da due a quattro giocatori.



Il tabellone rappresenta la città di Troia divisa in sette quartieri in cui saranno depositati 42 eroi divisi in 4 colori, più due neutrali. Al centro della città è posizionato il cavallo di legno in cui saranno introdotti gli eroi che usciranno per conquistare i quartieri della città (ogni quartiere ha un valore dato da una *carta tesoro* più un bonus di punti che varia da quartiere a quartiere).

Lo scopo del gioco è conquistare più distretti possibili, per far questo bisogna avere la maggioranza di eroi in quel quartiere, comunque se più giocatori hanno lo stesso numero di eroi allora il quartiere va al giocatore con il numero più grande subito inferiore al più grande.

Nel proprio turno di gioco si decide quanti eroi stipare, da 1 a 3, nel cavallo. Una volta deciso lo si annuncia ad alta voce e poi si estrae una *carta eroe* (che riporta un numero variabile di eroi). Se il numero sulla carta è uguale o più grande del numero annunciato allora il giocatore può mettere nel cavallo il numero di eroi dichiarati. Altrimenti perde il suo turno. Prima di mettere gli eroi nel cavallo bisogna farne uscire dalla pancia un pari numero.

Nosies im Kinoland, è un gioco per bambini creato in collaborazione con *Fabio Visintin*. I bam-

bini estraggono da un sacchetto un dischetto di cartone su cui è disegnato, ingrandito, un particolare del tabellone di gioco. Chi troverà il particolare vincerà il disco, chi ne conquista il maggior numero sarà il vincitore.

Altro gioco cooperativo è **Der Rattenfänger von Hameln**, i giocatori lavorano in gruppo per attraversare il labirinto e liberare più bambini rapiti da uno strano suonatore di piffero.

In **Teufels Küche**, *diavoli della cucina*, è un gioco per bambini in cui vengono mossi dei piccoli diavoli con cappello da chef in un mondo sotterraneo. I diavoletti dovranno collezionare pentole, vince chi per primo colleziona dieci punti prestigio. Prima di iniziare la partita ogni giocatore segretamente assegna un valore da 1, 3, 5 o *latte* ad ognuna delle quattro pentole del proprio colore, dopo di che vengono piazzate sul tabellone.

Al proprio turno si lancia un dado e si muove il proprio diavolo alla ricerca delle pentole, se si porta del latte il diavolo esplose ed è rimosso dal gioco. Se due diavoli si incontrano sullo stesso spazio si affrontano in duello.

Il gioco de **L'isola di Pasqua** (*Die Osterinsel*) concepito in collaborazione con **Leo Colovini** è una speciale corsa con l'enormi e famose statue dell'isola.



Ogni giocatore ha la sua statua con cui dovrà percorrere le tredici caselle del tracciato di gara (dal tempio alla cava). Per muoversi si utilizza anche uno speciale mazzo di carte (su cui sono riportati un numero variabile di pietre, più una carta incantesimo).

Lo scopo del gioco è da una parte essere molto veloci per andare alla cava e tornare al tempio e dall'altra caricare la propria statua con più pietre possibili perché il vincitore è colui che ritorna per primo al tempio e la sua statua deve essere più pesante di quella al secondo posto.

Il primo giocatore di mano gira un numero di carte pari al numero di giocatore più una che devono essere visibili a tutti. A turno si prende una carta scoperta, il primo giocatore prenderà anche l'ultima carta rimasta in tavola (che non è sempre un bene).

Nel proprio turno si può: prendere tante pietre dalla cava quante sono quelle indicate dalla carta oppure muovere una statua.

Si può muovere la propria o una statua avversaria, di tanti spazi quanti indicati dalla carta. Se si vuole

muovere, per esempio, la propria statua di una casella si deve depositare una pietra in una statua avversaria, se invece si muove un'avversaria bisogna mettere una pietra nella propria. Le pietre sono prese dalla propria riserva (se non si hanno pietre a sufficienza si è obbligati a prendere dalla cava).

Le *carte incantesimo* permettono di usare da 1 a 6 pietre oppure rubare tutta la riserva ad un altro giocatore.

Se si muove la propria statua su una casella con un obelisco, questo viene riportato al tempio e il giocatore riceve in cambio delle pietre dalla cava (1 pietra per il primo, 2 pietre per il secondo e così via).

Quando si arriva alla cava si fa il percorso a ritroso verso il tempio. Il gioco termina appena una statua ritorna al tempio, se c'è una parità al secondo posto il primo ha vinto in automatico.

1994

Scovare pericolosi assassini nella Gran Bretagna trasformata in una bizzarra scacchiera, utilizzando i movimenti degli scacchi, è il live motiv di **Check the Ripper**.



Il tavoliere viene coperto con un certo numero di segnalini, alcuni riportanti un simbolo ed altri privi di segni. Ogni giocatore ha un pezzo che muoverà sulla mappa, a seconda del risultato dei due dadi, alla ricerca dell'omicida di turno (nel gioco ci sono quattro ricercati).

Ogni faccia del dado riporta un pezzo degli scacchi, se il risultato dei dadi sono uguali (eccetto due cavalli) si può cambiare il ricercato, altrimenti si fanno due *movimenti scacchistici* con i risultati dei dadi. Nel caso di un *doppio di cavallo* si può cambiare il ricercato e muovere ben 4 volte consecutive con il movimento del cavallo.

Quando la mossa termina su un gettone lo si gira, mostrandolo a tutti, e se il simbolo corrisponde con quello della carta allora il gettone potrà essere messo su una tabella per il conteggio del punteggio finale. Se il simbolo è diverso dalla carta allora si perdono tutti i punti vittoria accumulati in quel turno.

Se la mossa termina su una casella occupata da un segnalino avversario allora c'è un duello, il risultato del dado determina il vincitore (la scala è: re,

regina, torre, alfiere e cavallo). Il vincitore potrà posizionare il segnalino avversario su una casella vuota a sua scelta. L'attaccante vince un movimento in più utilizzando il movimento ottenuto del dado lanciato durante il duello.

In **Wurmel** (Vermi, nel 2008 ripubblicato con il nome di Worm Up) sono protagonisti dei simpatici vermi, ogni giocatore controlla uno di questi colorati insetti, formati da una serie di dischetti. È una gara di velocità per portare il proprio verme per primo al traguardo.



Il gioco non si svolge su un classico tabellone di gioco, ma su normale tavolo. Ogni giocatore ha sette semisfere del proprio colore con cui *costruirà* il proprio verme. Tutti i vermi vengono schierati sulla linea di partenza e la gara inizierà.

Nella versione originale i vermi vengono mossi tramite un dado a sei facce con i numeri da tre a sette più una X. Nella ristampa ogni giocatore ha invece cinque piccole *tessere numerate* con 4, 5, 6, 7 oppure X.

Ad ogni turno si sceglie simultaneamente una tessera, se due o più giocatori hanno la stessa tessera per quel turno non fanno alcuna azione, solo chi ha tessere uniche può muovere.

Muovono per primi i numeri bassi. La cifra indica quanti segmenti del verme si possono muovere (in direzione del traguardo). Con la tessera X il giocatore può muovere il suo verme di uno dei numeri non utilizzati ed inoltre può spostare il traguardo, tenendo fermo uno dei due paletti che formano la linea di arrivo e ruotando il secondo.

1995

Nach dem Regen è un classico esempio dei giochi di Randolph (evoluzione di Quarto e famiglia), può sembrare semplice, per bambini, ma racchiude in se una complessità non banale. Nel gioco, da due a quattro giocatori, bisogna depositare dei funghi in modo da allinearne 4 di diverso colore.



Ogni giocatore ha di fronte a se una riserva dove sistema 4 funghi estratti a caso da un sacchetto, nel proprio turno si deposita un fungo e se si forma un allineamento (ortogonalmente o diagonalmente) di quattro colori differenti, anche separati da caselle, si guadagna un punto e si può depositare un altro fungo, questo fin quando non si svuota la propria riserva.

I punti finali si contano in modo differente a seconda del numero dei giocatori, in tre si sommano anche i punti del giocatore successivo (come accade in Veleno), in quattro si gioca a coppie.

1996

Gioco astratto che ricorda il Nim è **One More**. Si gioca su tavoliere triangolare con 21 caselle, il giocatore di turno può piazzare una pedina oppure un numero di pedine pari a quello depositato dal suo avversario più uno. Se si piazzano più di una pedina queste devono essere tutte connesse insieme. Il giocatore che piazza l'ultima pedina è il vincitore.

Le formiche sono protagoniste nel gioco **Sisimizi** (formiche in swahili). I giocatori devono connettere i loro formicai con una linea ininterrotta di formiche.

Nel proprio turno si potranno fare le due seguenti azioni:

Posizionare tre formiche oppure due formiche e un formichiere (il tabellone di gioco è diviso in nove zone).

Spostare fino a tre pedine depositate oppure un formicaio.

Le pedine possono essere messe in qualsiasi casella eccetto in quelle nere. Nelle caselle nere vanno solo i formicai, non ci possono essere due formicai dello stesso colore nella stessa regione.

Con una formica è possibile saltare una fila avversaria tenendo il contatto con la sua fila di formiche.

Il vincitore è colui che connette sette nidi di formiche del proprio colore.

Nel **gioco dei Nasotti** (versione italiana di *Nosies in Kinoland* del 1993) è necessario un bel colpo d'occhio, da un sacchetto vengono estratti delle tessere che rappresentano dei particolari di alcune scene ed ai giocatori è richiesto di ritrovare i particolari sui tabelloni di gioco.

Leinen Los!, gioco di destrezza per bambini che simula una gara di motoscafi. La particolarità è

il motoscafo composto da due parti; l'imbarcazione (che ha la tendenza ad andare per i fatti suoi) e il motore che controlla la direzione dell'imbarcazione. Vince chi riesce a completare il circuito per primo e ad evitare le boe.

1997

Ciao, Ciao... è la riedizione di *Ali Baba* del 1974, un gioco di Bluff. I propri segnalini devono attraversare un ponte e non cadere nella fossa piena di piante carnivore.

Intorno alla metà del '700 l'economia europea era in continua espansione, i frequenti viaggi attraverso gli oceani avevano aumentato la richiesta di marinai e molti capitani incontravano seri problemi a reclutare marinai. In **Halunken & Spelunken** i giocatori hanno 8 ore di tempo (otto turni di gioco) per completare il loro equipaggio e partire per il nuovo mondo.



Si gioca in tre o quattro, ogni giocatore ha otto *carte movimento* (numerare da 1 a 7, più una carta jolly) e 42 *carte equipaggio* divise in quattro colori (9 rosse, 10 viola, 11 grigie, 12 gialle). Il tabellone è composto da 14 case su cui vengono depositate le carte.

Lo scopo del gioco è collezionare più carte equipaggio possibile, importante è avere la maggioranza di un colore in modo da raddoppiare il punteggio.

Al proprio turno i giocatori scelgono in simultanea una carta movimento, se due o più giocatori hanno giocato la stessa carta allora non si muovono. Altrimenti ci si muove di un numero di caselle indicato dalla carta, con la carta jolly si sceglie un numero non scelto dagli avversari. Muove per primo chi ha giocato la carta più bassa. Sulla casa di arrivo si sceglie il personaggio girato.

Il classico **Inkognito** viene reso *tascabile*, il tabellone sparisce e i giocatori si travestiranno nei panni dei classici personaggi utilizzando carte e delle tessere per muoversi per Venezia a raccogliere utili indizi.

1998

Un semplice e divertente gioco di deduzione è **Code Breaker** (evoluzione di *Eureka*, 1987). Si utilizza un mazzo di carte con tre tipologie di carte; gli *artisti*, *i pensatori* ed *i condottieri*. A seconda dell'anno di nascita del personaggio le carte hanno colore diverso; prima del 1700 sono rosse dopo gialle.

Il codificatore sceglie un numero di carte e le mette coperte in modo tale contengono un insieme di colori e tipi. Durante il gioco si girano le carte e vengono date indicazioni sulla correttezza delle stesse. Se un giocatore deduce la combinazione prima che le carte finiscono guadagna punti altrimenti è il codificatore a vincerli. Il gioco è imparentato con il gioco *Eleusis* pubblicato nel 1963

In questo anno vede alla luce una raccolta di giochi astratti, **Die Drei**. Nella scatola c'è il materiale per giocare a tre giochi; *Hepta*, *Pegs* e *Tetrods*, inoltre ci sono due regolamenti creati da Franz-Josef Schulte che utilizzano i pezzi di *Tetrods*.

Monster Fressen (evoluzione di *Kanguruh*) gioco leggero con un pizzico di strategia ed un interessante utilizzo dei dadi. I giocatori devono cercare di acchiappare gli ingredienti più disgustosi.

Gioco astratto con una componente di bluff è **Xe Queo!**. I due giocatori hanno un tavoliere 7x7 su cui vengono depositati sette pedine colorate e un anello viene posizionato su una casella libera. La partita viene disputata su sette incontri. Ad inizio di ogni incontro i giocatori scelgono in segreto un colore.



In un turno il giocatore dovrà muovere una qualsiasi pedina nello stile dama cinese, verso l'anello oppure indovinare il colore scelto dall'avversario.

Vince un incontro chi muove il colore scelto nell'anello oppure indovina il colore avversario.

1999

I bambini si possono divertire simulando una gara di motociclette in **Motocicloni** (*Heisse Ofen*).

Si costruisce un circuito ovale con gli otto tratti di pista colorati. Ogni bambino sceglie la sua motoretta colorata. Al proprio turno si lancia un dado colorato, se esce il bianco la moto rimane ferma, se esce un colore avanza la sua moto alla casella di quel colore più vicina se è libera altrimenti, con un colpo di accelerato, schizza via alla prima casella di quel

colore libera. Se tutte le caselle di quel colore sono occupate si rimane fermi.

Ogni volta che si passa dal traguardo si vince una medaglia d'oro, chi ne vince cinque è il vincitore.

Gioco musicale per bambini è **Jetzt fahren wir übern**, il gioco è costituito da pannelli disegnati che rappresentano canzoni per bambini. Una carta viene estratta e la canzone è suonata. Il bambino deve indovinare il titolo, chi ha più titoli alla fine del gioco è il vincitore.

Se siete una compagnia numerosa potete provare a giocare a **Ricochet Robots** che può ospitare fino a dieci giocatori.

Più che di un gioco classico Ricochet Robots potrebbe ricordare un rompicapo a più giocatori.



La tavola è composta da quattro moduli. Sul tavoliere vengono posizionati quattro robot. I quali uno alla volta devono raggiungere il proprio bersaglio, selezionato a caso, nel minor numero di mosse possibili. Un robot in moto continua a muoversi in quella direzione fin quando non incontra un ostacolo che ne devia la traiettoria.

I giocatori, *mentalmente*, devono trovare il percorso minimo per arrivare al bersaglio, vince chi trova la sequenza più corta.

2000

Dilemma è una combinazione di velocità, destrezza e bluff. Il giocatore iniziale mette una carta numerata in un'arena (disco di plastica).

I giocatori lanciano carte numerate nell'arena, se questo avviene correttamente, così che le proprie carte coprono l'apriscatole allora avviene una sfida con il giocatore iniziale.

I giocatori hanno un blocco duello che da una parte mostra la scritta guerra e dall'altra la scritta pace. Se il risultato è pace-pace allora i giocatori si scambiano le carte. Con *guerra-pace* chi ha giocato guerra prende tutte le carte e perde 10 punti vita. Con *guerra-guerra* nessuno guadagna carte e entrambe perdono punti vita. Se un giocatore non ha punti vittoria si può ancora duellare, ma si può giocare solo la tessera pace. Vince chi ha più punti.

2001

Siamo negli anni '20 in pieno boom edilizio, gli speculatori sono pronti a costruire nelle periferie e fare grandi affari, questo è l'ambiente di **Big Shot**.

Sul tavoliere sono disegnati dei quartieri (le proprietà) di una città e due parchi.

Attorno al tavoliere ci sono 18 caselle su cui vengono distribuiti a caso 72 cubetti colorati in quattro colori. I giocatori ricevono una certa quantità di denaro che spenderanno all'asta per accaparrarsi i cubetti colorati.

I cubetti vinti all'asta vanno depositati sulle proprietà. Su una proprietà ci possono stare al massimo sette cubetti, al deposito del settimo cubetto la proprietà viene assegnata al giocatore che ha la maggioranza, in caso di parità la proprietà va al giocatore che segue. I giocatori una volta per turno possono chiedere un prestito da restituire alla fine, inoltre al primo prestito la banca si trattiene un milione, al secondo due e così via. Vince chi guadagna più punti.

Rüsselbande è una gara di simpatici maialini, che possono saltare uno sopra l'altro.

Gioco di carte è **Paradox**, 44 carte in 4 semi numerati da 0 a 10. Insieme alla scatola è allegato un libricolo con 3 giochi da usare con lo stesso mazzo. Il primo per 2 giocatori, il secondo per 3, il terzo per 4. Il primo è particolarmente bello, praticamente dopo la smazzata iniziale (unica casualità) si gioca a carte scoperte quindi ad informazioni completa!!

2004

Number One è l'ultimo gioco di Alex, creato in collaborazione con *Leo Collovini, Dario de Toffoli e Renato De Rosa*. Gioco astratto con tavoliere esagonale, ogni giocatore ha tre pedine. Il re si muove di una casella, il secondo pezzo muove di due passi, il terzo di tre passi.



Ad ogni mossa la casella di partenza non è più disponibile. La prima volta che si deve muovere su una casella con una pietra si gira la pedina, alla seconda volta che si passa su una pietra la stessa pedina questa esce dal gioco. Se si perde il re tutte le proprie pedine escono dal gioco. Vince l'ultimo che rimane sulla tavola.

Bao

[Nino Vessella e Luca Cerrato]

LA *nyumba*, o casa, quella buca quadrata nel centro della tavola e poiché è possibile giocare con tavole in cui la casa è identica alle altre buche è bene ricordare che essa è la quinta da sinistra. Questo aiuta anche a fare i calcoli necessari alla propria strategia. Questa buca ricopre nella economia di una partita a Bao un ruolo importante. In un numero del fogliaccio è stata paragonata al re degli scacchi, ma diversamente dal monarca delle 64 caselle, un pezzo da difendere più che d'attacco, la *nyumba* ricopre entrambi i ruoli. Bisogna conquistarla per avvicinarsi alla vittoria, ma a sua volta può portare micidiali attacchi al campo avversario.

Il miglior giocatore è quello che riesce ad ottimizzare la distribuzione dei semi da questa buca, comunque in questo articolo non si parlerà di strategia di gioco, ma si farà un ripasso delle regole che gestiscono la buca quadrata durante una partita di Bao. Si può però consigliare al principiante di svuotare appena possibile la casa se il suo avversario è molto più bravo di lui!

Nyumba, la regina delle buche

Ad inizio gioco la *nyumba* contiene sei semi e durante la partita può accumulare anche numerosi semi. Il suo *svuotamento* segue delle regole differenti da tutte le altre buche, quando l'ultimo seme di una semina finisce in questa buca possono succedere i seguenti casi:

- a) La semina non è iniziata con una cattura (cioè è un *kutakata*), allora il turno è terminato, i semi nella buca *non si seminano*, cioè non è permesso svuotare la *nyumba*.
- b) La semina è iniziata con una cattura allora il giocatore può scegliere di terminare il turno di gioco oppure continuare con la semina della *nyumba*, come se fosse una buca come le altre. Poiché in questo caso la *nyumba* verrebbe svuotata essa perde i suoi privilegi e diventa una normale buca.

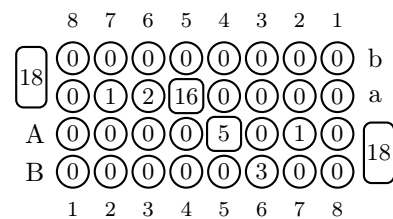
Praticamente la scelta di continuare o meno una semina quando si arriva alla *nyumba* è possibile solo se il turno del giocatore è iniziato con una cattura. Il *kutakata* è, per definizione, una semina senza cattura, quindi arrivati alla *nyumba* ci si deve fermare.

Inoltre nella fase *kunamua* (ci sono ancora dei semi nel granaio) l'unica possibilità di iniziare una mossa da questa buca si ha quando tutte le buche della riga frontale sono vuote eccetto la *nyumba* allora si depone un seme in essa e si prelevano dalla medesima due semi che possono essere distribuiti in senso orario o senso antiorario, cioè si tratta la *nyumba* come se fosse una buca qualsiasi con un solo seme, ignorando tutti gli altri.

La *nyumba* una volta svuotata cessa definitivamente di avere i suoi privilegi, diventando una buca come le altre.

Mentre li perde temporaneamente se il numero dei suoi semi diventa minore di sei per riacquistarli quando i suoi semi ridevono almeno sei, ovviamente non deve essere stata svuotata nel frattempo.

Se si è persa la *nyumba* allora non si può iniziare un *kutakata* da una buca contenente un singolo seme. Nell'esempio si devono seminare i cinque semi dalla *nyumba* come fosse una buca normale.

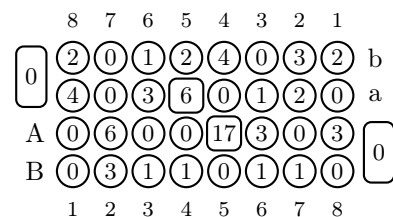


Nella fase *mtaji* (quando non ci sono semi nel granaio) se si ha ancora la *nyumba* allora i suoi privilegi che aveva durante la fase *kunamua* sembrano cambiare, ma in realtà perde i precedenti e ne acquista altri due:

- a) Se vi si arriva durante un *kutakata* bisogna fermarsi, facendo terminare il proprio turno.
- b) Non può essere soggetta alla regola, di cui parleremo in un altro articolo, del *kutakata*.

Avendo perso i privilegi:

- È possibile iniziare il turno eseguendo un *kutakata* dalla casa, svuotandola così completamente (non si fa più finta che sia una buca qualsiasi con un solo seme).
- Ad essa si applica la regola generale secondo cui non si può catturare iniziando da una buca con più di 16 semi



Nell'esempio di sopra la *nyumba* contiene 17 semi quindi non può catturare in a3, seminando in senso orario.

Giochi di filetto.

[Jama Musse Jama]

LEGGENDO l'articolo *Giochi di filetto* di Luca Cerrato, apparso sull'ultimo numero de *Il fogliaccio degli astratti*, ho sentito il dovere di contribuire per completezza al buon lavoro svolto dall'autore per documentare i giochi del mondo che utilizzano i pezzi in fila nei loro regolamenti.

L'articolo ha citato i giochi tradizionali antichi, dal lontano Oriente in Giappone, passando nel cuore d'Europa con giochi classici come *Filetto* o *Mühle*, fino ad arrivare ai giochi moderni inventati recentemente da autori contemporanei. Nonostante la citazione doverosa del *Pah Tum* (gioco tradizionale della Mesopotamia), mancavano i giochi tradizionali Africani della stessa famiglia.

Shax antico filetto Africano

Questo articolo vuole presentare **Shax** (pronunciato Shahh), un gioco antico Africano che utilizza lo stesso tavoliere del filetto italiano.

Shax è un gioco astratto le cui radici risalgono all'antichità, giocato in alcune parti del continente africano sotto vari nomi³. Nella penisola Somala (Somaliland, Somalia, Gibuti, alcuni regioni di Etiopia e Kenya) il gioco è noto come Shax⁴, mentre in Africa del Sud (Lesotho, Sud Africa) viene denominata *Morabaraba*⁵. Appartiene alla famiglia dei giochi noti come *Morris*, dunque usa lo stesso tavoliere di altri giochi da tavolo in Europa: *Filetto* (Italia), *Mühle* (Germania) e *Nine Mens Morris* (Regno Unito). Le principali differenze tra Shax e questi giochi sono legati alle regole: fasi del gioco, movimento e cattura dei pezzi, criterio di fine partita o semplicemente il numero di pezzi da utilizzare per ciascun giocatore in una singola partita.

I somali, come società tradizionalmente nomade, non usano un tavoliere fabbricato con legno o di altro materiale come in altre società. Normalmente i giocatori decidono al momento del gioco di disegnare il tavoliere sul terreno, e come pezzi usano sassi e ossi di datteri

Per i somali in particolare, Shax non è solo un gioco da tavolo, ma incarna una gran parte della letteratura somala, dato che in molte poesie, storie o proverbi, si cita il gioco o le sue strategie⁶.

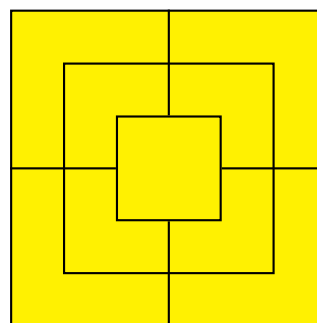
Capitava spesso ai saggi di un villaggio di affrontare i problemi sociali della zona, incontrandosi davanti ad una partita di Shax e decidere la sorte della comunità. In un secondo articolo nei prossimi

numeri, affrontiamo Shax dal punto della letteratura orale Somala nonché di alcune posizioni strategiche note in una partita di Shax tra esperti, della storia del gioco e altre curiosità



Le regole del gioco

Come tutti i giochi della famiglia Morris, tra cui il filetto italiano, la tavola di gioco di Shax consiste in tre quadrati uno dentro l'altro, collegati tra loro da due segmenti orizzontali e due verticali. Le posizioni del tavolo dunque sono le 24 posizioni (detti buchi) che sono localizzati negli incroci e angoli del tavolo. Shax si gioca in due persone, e ogni giocatore dispone di dodici pezzi che costituiscono il suo patrimonio. Shax è un gioco da tre stadi o fasi.



La prima fase è quella della costruzione strategica. La seconda consiste solo di una mossa per ogni giocatore e serve per *aprire il gioco*. La terza è la fase delle mosse dove i giocatori si alternano per attaccare e/o difendersi. Vediamo in dettaglio:

³Drake-Brockman, Ralph E. British Somaliland. London: Hurst and Blackett, 1912, pp. 129-133

⁴Jama Musse Jama, Shax: the preferred game of our camel herders and other African entertainments, Roma, 2000.

⁵Davies, Rick et. al.; *An Introduction to Shax*, December 1988.

⁶Marin, G. *Somali Games*, J. Royal Anthropological Institute, vol. 61, 1931, pp. 499-512, Drake-Brockman, Ralph E. British Somaliland. London: Hurst and Blackett, 1912, pp. 129-13

Nella *prima fase* del gioco, ogni giocatore prende un suo pezzo tra quelli non ancora giocati, e lo posiziona su una delle curve o incroci sul tavolo. In questa fase, che solitamente si conclude in poco tempo, i giocatori cercano di localizzare i loro pezzi in un modo strategico che darà loro vantaggio nella seconda fase del gioco.

Nel depositare i propri pezzi sul tavolo da gioco, ogni giocatore cerca anche di essere il primo a realizzare tre dei suoi pezzi in fila, in qualsiasi parte del tavolo. Questo si chiama *jare* (tagliatore). Chi fa un *jare* per primo avrà il compenso di iniziare per primo la seconda e la terza fase del gioco. In tal modo i giocatori devono essere molto attenti a non far segnare un *jare* all'avversario, quindi difendere il territorio, e appena possono, attaccare per fare un *jare*. Una volta realizzata il primo *jare*, in questa prima fase, non è più importante bloccare gli altri *jare* dell'avversario o costruire nuovi *jare*. Piuttosto diventa importante costruire una strategia che garantisce la possibilità di realizzare un *jare* in ogni mossa durante la terza fase della partita.

La *seconda fase* serve per iniziare il gioco: quando entrambi hanno messo tutti i propri pezzi sulla scacchiera il giocatore che nella prima fase per primo ha fatto un tre-in-fila ha il diritto di rimuovere un pezzo appartenente all'avversario da qualsiasi parte del tavoliere. Sceglie il pezzo dell'avversario da rimuovere con cura in modo che possa facilmente attaccare subito o possa indebolire l'avversario. Il secondo giocatore fa altrettanto, e così si liberano due posizioni del tavolo il che permette agli altri pezzi di muoversi.

La *terza fase* consiste in mosse alternate degli avversari. Il giocatore che per primo ha realizzato un *jare* muove per primo e sposta uno dei suoi 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 quindi è l'avversario che inizia. I giocatori si alternano le mosse, e ogni giocatore tenta nei suoi movimenti di stabilire 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, l'altro giocatore 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'assediate 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 solo due, in tal caso l'avversario non può più fare un *jare* (sono necessari tre pezzi per fare un *jare*).

Shax nell'era moderna

Da quando, nel settembre 1997, è apparso in rete l'articolo *Dedicated to Shax - The preferred game of Somali nomads*⁷ e la versione rudimentale del software che girava sui sistemi operativi Dos, per giocare Shax con il computer, molti persone hanno richiesto uno sviluppo decente del software. Soltanto ora (Gennaio 2010) è disponibile Win4Shax⁸, un programma freeware dello stesso autore che gira su Windows XP/Vista e con una interfaccia utente decente. Inoltre è finalmente disponibile WikiShax (www.redsea-online.com/shax/wiki), un depositario per raccogliere, documentare e studiare Shax dal punto di vista ludico, storico, letterario e informatico.

Vuoi giocare a Bao?



<http://www.kibao.org>

⁷<http://www.dm.unipi.it/jama/ethno/shax.html>

⁸<http://www.redsea-online.com/shax>

Rompicapo

[Luca Cerrato]

DAL PRIMO numero de *Il fogliaccio degli astratti* si è scritto di giochi che richiedono la partecipazione di almeno due giocatori. Inoltre negli ultimi numeri si è andati alla scoperta anche di giochi con un numero di giocatori superiore a due.

Comunque può capitare a chiunque, qualche volta, di non trovare persone disponibili a *tirare un dado*, ma non per questo bisogna rinunciare a crearsi il proprio angolo ludico. I giochi per *singoli*, solitari, rompicapi, puzzle, coprono millenni di storia umana ed hanno una varietà tale da rendere questa categoria unica nel suo genere.

Per i motivi di sopra ho deciso di dedicare alcune pagine del fogliaccio a questa meravigliosa tipologia di giochi. Ammetto di essere molto ignorante in materia e di avere conoscenze solo superficiali quindi se qualcuno di voi lettori più ferrati in materia volesse indirizzarmi, suggerirmi un modo di navigare in questo mondo è il benvenuto.



Come detto in precedenza i rompicapo coprono un numero impressionante di giochi e utilizzano i materiali più disparati. I più conosciuti sono quelli con le carte anche se l'abilità del giocatore il più delle volte è minima e il fattore fortuna ha una grande importanza.

In linea con la filosofia del fogliaccio cercherò di occuparmi di tutti quei giochi in cui l'astuzia e l'intelligenza del solutore hanno il sopravvento sulla fortuna.

Incomincio l'avventura in questo angolo ludico ricordando uno dei più geniali autori di tutti i tempi, *Sam Loyd*. Vissuto alla fine dell'800, creatore di migliaia di rompicapo alcuni dei quali sono sopravvissuti fino a noi. Il più famoso è il *gioco del quindici*, da lui battezzato il *14-15 puzzle*.



Su un quadrato di 4x4 caselle vengono poste 15 tessere numerate da 1 a 15, con una casella priva di tessera. Nella versione originale tutte le tessere erano disposte in ordine eccetto le tessere 15 e 14 che erano invertite. Lo scopo del gioco è di *ri-sistemare* le tessere in ordine numerico da uno a quindici, spostando una tessera alla volta.

Loyd mise in palio un premio di ben mille dollari a chi risolvesse il problema, il mondo impazzì per trovarla, in seguito fu dimostrato matematicamente che non è possibile ordinare le tessere. Ai giorni nostri il passatempo consiste nel partire dalla configurazione ordinata, mischiare le tessere e poi riordinarle.

Molte varianti del gioco del quindici sono state create. Tra queste possiamo ricordare il *gioco del sedici*, in cui viene inserita anche la sedicesima tessera. Le righe e le colonne che formano il quadrato vengono ruotate in modo da riportare l'ordine numerico sulla tavola.

Imparentato con il gioco di sopra è il *Twiddle*, dove al posto di spostare righe e colonne si girano dei quadrati formati da 3x3 tessere.



Negli anni '80 bisogna ricordare l'incredibile successo del cubo di Rubik, la versione tridimensionale del gioco del 15. Il solutore deve cercare di riordinare i colori sulle sei facce di un cubo. La versione originale ha lo spigolo composto da tre cubetti (in figura nella variante Carcassonne), nel tempo sono uscite versioni con spigolo di 2 cubetti fino ad un massimo di 5 cubetti per spigolo.

Da qualche anno sono presenti sul mercato versioni superiori al 5x5x5 del cubo di Rubik, inventate e brevettate da *Panagiotis Verdes*, che utilizzano un particolare sistema di costruzione del meccanismo a ragno che promette di arrivare a dimensioni incredibili tipo il V.cube 11.



[Federazione Italiana Giuoco Go ⁹]

IL LETTORE conosce a questo punto tutte le regole necessarie per giocare una partita e si chiederà ora su quale delle 361 intersezioni vuote del Goban sia conveniente giocare la prima pietra.

Per rispondere a questa domanda è necessario formulare alcuni concetti generali, che ci permettano di valutare in quali posizioni le pietre siano più efficienti, vale a dire dove svolgano al meglio la funzione di assicurare il possesso di un territorio. Allorché poi sia chiara la differenza che intercorre tra il giocare una pietra al centro del Goban od in prossimità di un lato o di un angolo, si potrà passare allo studio dei metodi di cattura di una pietra o di un gruppo (tattica) e delle relazioni che intercorrono tra le pietre in base alla loro collocazione sul Goban (strategia).

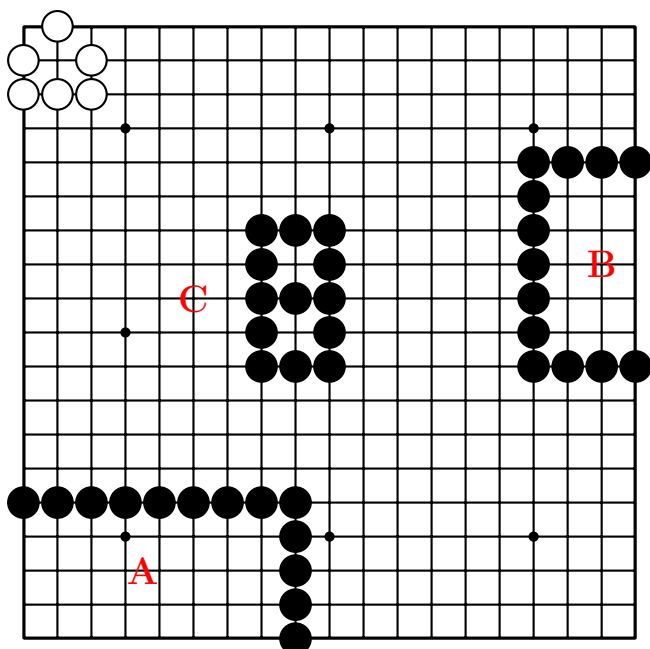


Figura 1

Nella figura 1 salta subito all'occhio la grande differenza di valore dei tre territori neri, ottenuti ciascuno con tredici pietre: A = 32 punti; B = 15 punti; C = 2 punti.

Tale differenza è dovuta al fatto che il territorio dell'angolo sfrutta due lati *prefabbricati*, quello sul lato uno e quello al centro del Goban nessuno.

Notate inoltre che il territorio bianco nell'angolo in alto a sinistra vale due punti come quello nero al centro: lo stesso risultato viene però raggiunto utilizzando 6 pietre anziché 13. Abbiamo quindi stabilito una scala di efficienza delle pietre dal punto di vista della loro capacità di assicurare un territorio. Conviene infatti in primo luogo realizzare territori d'angolo, in second'ordine sul lato e poi al centro del Goban.

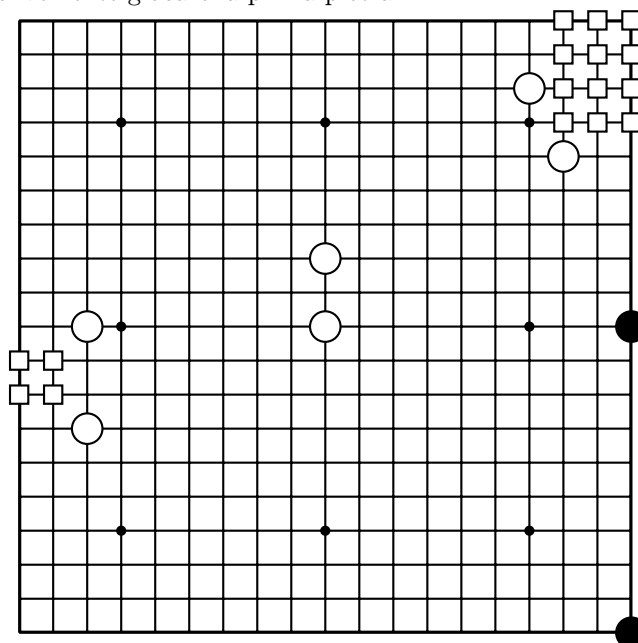


Figura 2

La figura 2 illustra il concetto di influenza e ribadisce le considerazioni appena effettuate. Le pietre dell'angolo in alto a destra costituiscono la base per la creazione di un territorio, sono in pratica il primo passo verso la formazione di confini più definiti. Benché non diano ancora il possesso sicuro di un territorio, esse esercitano tuttavia una forte influenza sull'angolo: se l'avversario volesse impedire la formazione di un territorio bianco e giocasse all'interno di questa zona di influenza, si troverebbe a lottare in condizioni di inferiorità data la preponderanza locale delle forze nemiche. Le due pietre, pur non essendo a contatto, sono strettamente collegate tra loro poiché svolgono una funzione comune: quella di chiudere l'angolo. Se poi il Bianco giocasse un'altra pietra, ad esempio in A, la zona di influenza si estenderebbe dall'angolo ad una parte del lato, portando a tre il numero delle pietre che collaborano tra loro.

Le stesse considerazioni valgono per le due pietre in prossimità del lato sinistro, con la differenza che la loro zona di influenza è minore. Le due pietre al centro non hanno invece influenza territoriale, come pure le pietre nere giocate sul bordo ed in un angolo del Goban: per questo motivo *all'inizio della partita si gioca di solito sulla terza o sulla quarta linea rispetto ai lati.*

⁹<http://www.figg.org>

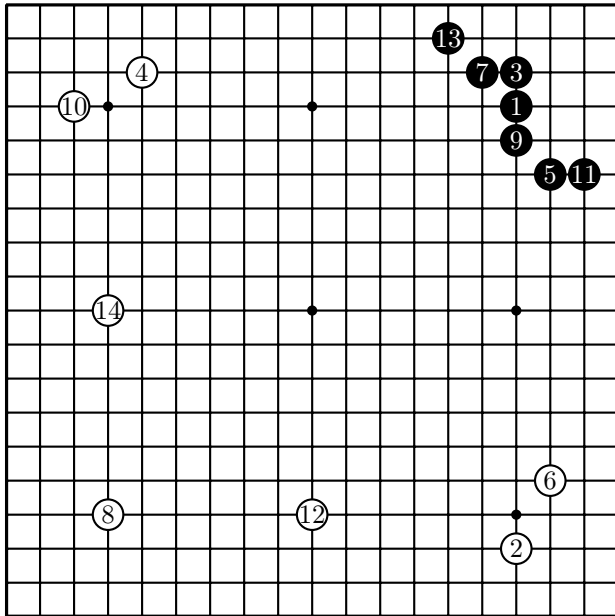


Figura 3

L'efficienza delle pietre non deve essere valutata solamente dal punto di vista locale, bensì tenendo presente l'intero Goban. La figura 3 riporta un ipotetico inizio di partita nel quale il Nero si preoccupa di ottenere un territorio d'angolo sicuro. Qualsiasi pietra giocata dal Bianco all'interno dell'angolo sarebbe infatti facilmente catturata ed il Nero si è quindi assicurato una ventina di punti.

Il Bianco ha invece seguito una strategia completamente diversa: con sole sette mosse ha occupato tre angoli del Goban e, usandoli come base, ha iniziato ad estendere la sua influenza sui lati, cosicché le sue prospettive territoriali sono di gran lunga superiori a quelle del Nero. Tra due buoni giocatori questa partita non avrebbe più storia ed il Nero potrebbe già abbandonare, poiché non ha più il tempo di impedire al Bianco di consolidare ed ampliare la sua zona d'influenza. Ogni tentativo d'invasione verrebbe duramente contrastato e, anche se il Nero riuscisse a conquistare uno o più piccoli territori, il Bianco nel contempo renderebbe intaccabili vaste porzioni di Goban.

L'errore del Nero è stato quello di impegnare troppe pietre per una funzione che, al momento, poteva essere svolta da un minor numero di esse, tralasciando di conseguenza di costituire basi in altre zone di Goban. Le pietre nere sono eccessivamente concentrate: in pratica il Nero ha effettuato numerose mosse difensive di consolidamento, del tutto ingiustificate poiché il Bianco non ha portato alcun attacco contro la sfera di influenza nera nell'angolo. Il gioco del Bianco risponde invece ai criteri di leggerezza e flessibilità che caratterizzano un'apertura corretta: le sue pietre sono collegate in modo ideale allo scopo di definire una vasta zona di influenza. Oltre a possedere un'influenza prettamente territoriale, le pietre esercitano un importante effetto verso il centro ed i lati. Tale effetto è più rilevante quando le pietre formano un muro, cioè una struttura particolarmente solida che irradia la sua influenza verso le zone limitrofe.

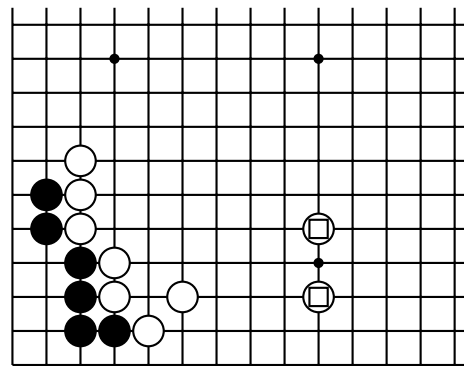


Figura 4

La figura 4 illustra questo concetto: il Nero ha conquistato un piccolo e sicuro territorio, concedendo però al Bianco di costruire a ridosso delle sue forze un solido muro che, in collaborazione con le pietre bianche (contrassegnate con un quadratino), delimita parzialmente un territorio ben più vasto. Il territorio bianco non è ancora assolutamente sicuro, tuttavia se il Nero tentasse di invaderlo, giocando all'interno della zona di influenza bianca, le sue pietre si troverebbero a lottare contro forze preponderanti e non avrebbero pressoché alcuna possibilità di evitare la cattura.



Go varianti

[Alberto Bertaglia]

IN UNA GIORNATA particolarmente lunga e piovosa, tre amici, intenti a trovare il modo per passare il tempo, si trovarono ben presto annoiati.

Facciamo un'altra partita a Go, fece uno dei tre.

Vedo pietre bianche e nere da ogni parte, tante sono le volte che abbiamo giocato! No, no facciamo qualche altra cosa.

Giochiamo a scacchi!, esclamò il primo.

Una associazione studentesca di matematici disse, ha inventato un modo per giocare a scacchi sulla scacchiera del Go. O meglio, un gioco che assomiglia molto agli scacchi. Adesso ve lo insegno perché è un gioco molto strano ma divertente. Vedrete!

Questo breve racconto, liberamente tratto da *Le Scienze*, serve per introdurre il gioco di questo mese: Gess.

Gess è un gioco di strategia da tavolo per due giocatori, che si gioca con l'equipaggiamento necessario per giocare a Go (Goban e pietre).

Il nome è stato scelto come una fusione di *Chess* (scacchi in inglese) e *Go*, come la fusione dei due giochi è servita per creare questo gioco.

Gess tra Go e Scacchi

Si pronuncia con la *g* come in *Go*, ed è quindi omofono con *Guess* (indovinare).

Gess è stato creato dal *Puzzles and Games Ring dell'Archimedean Society* e pubblicato la prima volta nel 1994 nella rivista della società *Eureka*. È stato reso popolare da *Ian Stewart* per un suo articolo di matematica ricreativa nel novembre 1994, nella rubrica che teneva su *Scientific American*. In Italia è apparso su *Le Scienze*, edizione italiana di *Scientific American*, nel numero 317 del Gennaio 1995.

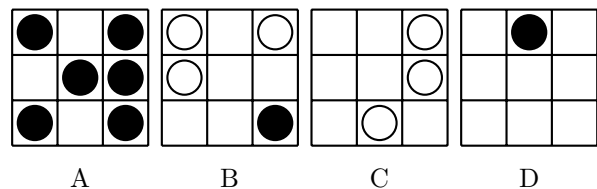
Il gioco

Gess si gioca su una griglia di 18x18 caselle, un tavoliere di Go, ma non sugli incroci come nel Go. Ogni giocatore inizia con 43 pietre identiche, un giocatore con pietre nere, e l'altro con quelle bianche.

I giocatori si alternano nella mossa, a iniziare dal nero. Al suo turno, ogni giocatore muove un pezzo, secondo regole spiegate successivamente. Il pezzo da muovere non è costituito da una singola pedina, come negli scacchi, bensì da un gruppo di pedine. In particolare, un pezzo è una qualsiasi regione 3x3 della griglia che contenga almeno una pietra di un colore, ma nessuna del colore opposto. Pertanto se in una data regione 3x3 sono presenti pietre di ambedue i colori, nessuno dei due giocatori può muovere i suoi pezzi in quella regione. Chiameremo *impronta* la regione 3x3 di scacchiera occupata dal pezzo. Quando esso si sposta, bisogna immaginare che anche la sua impronta si muova solidalmente. Il pezzo può continuare a muoversi nella direzione prescelta solo se la

sua impronta non colpisce alcuna altra pedina, bianca o nera che sia. Le pedine del pezzo in movimento non costituiscono ostacoli, si muovono tutte insieme, ma qualsiasi altra pedina si.

Un pezzo si muove rigidamente (la sua impronta è un pezzo unico solidale), e il modo in cui si muove è determinato dalla disposizione delle pietre nell'impronta. La casella centrale del pezzo determina di quante caselle può muoversi; le caselle esterne le direzioni in cui il pezzo è in grado di muoversi. Per esempio, se un pezzo ha una pietra nella sua casella centrale si può



spostare di un numero illimitato di caselle in una qualsiasi delle direzioni consentite (sempre che la direzione non sia ostruita), altrimenti si può solo muovere fino a 3 caselle nelle direzioni consentite. Le direzioni sono indicate dalla disposizione delle pietre nelle caselle esterne. Per esempio nella figura sopra il pezzo A può muovere di quante caselle vuole perché la casella centrale è occupata da una pietra, e può muovere in direzione Est, Sud-Est, Sud-Ovest, Nord-Ovest e Nord-Est. Il pezzo B non può muovere in quanto nell'impronta sono presenti pietre di tutti e due i giocatori. Il pezzo C può muovere di 1,2 o 3 caselle, in quanto la casella centrale è vuota, in direzione Sud, Est e Nord-Est. Il pezzo D solo in direzione Nord di 1, 2 o 3 caselle.

Una pedina, come in Fig. 2, con la sola casella centrale occupata, può spostarsi a una distanza qualsiasi, ma in nessuna direzione, il che significa che non può muovere affatto.

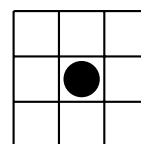


Figura 2

Inoltre una mossa che lasci immutato l'aspetto della scacchiera non è consentita.

Si può notare dalla figura che è consentito avere i pezzi in parte fuori della scacchiera (per esempio, se avete una sola pietra in un angolo, si può muovere in diagonale verso l'interno fino a 3 caselle), e pezzi possono anche essere mossi in parte, ma non del tutto, fuori della scacchiera, e le eventuali pietre dei pezzi che finiscono fuori del tavoliere vengono rimosse e la mossa termina immediatamente.

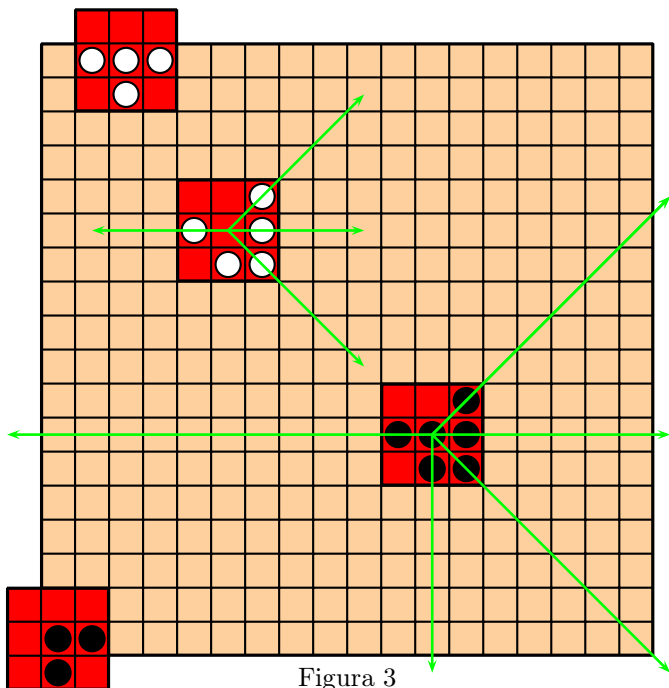


Figura 3

Nella figura 3 il pezzo nell'angolo in basso a sinistra ha mosso portando una pietra fuori del tavoliere. La mossa è consentita ma la pietra viene eliminata dal gioco. Il pezzo in alto a sinistra, invece, può muovere regolarmente anche se una parte della sua impronta è fuori dal tavoliere.

Un pezzo può continuare a muoversi in una determinata direzione solamente se, in ogni fase, la sua impronta (in altre parole, il quadrato 3x3) non copre eventuali altre pietre di uno dei due colori. Se le pietre sono coperte dall'impronta del pezzo che muove, allora sono catturate (rimosse dal tavoliere), qualunque sia il colore delle stesse, e la mossa finisce immediatamente.

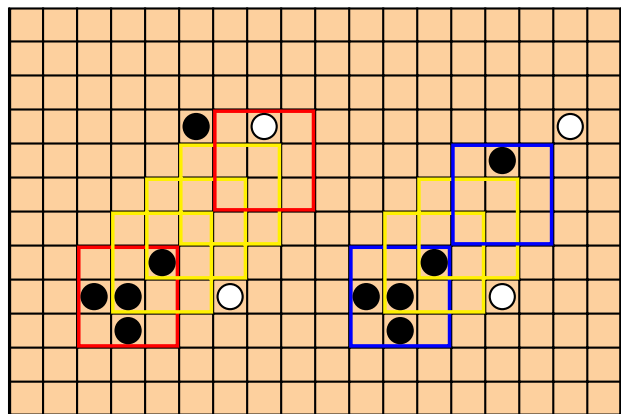


Figura 4

Per fare un esempio, il pezzo centrale nell'impronta rossa in basso nella figura 4 si può spostare in

diagonale verso l'alto (la seconda impronta rossa) e prendere la pietra bianca al suo interno. In posizione analoga a destra, l'impronta blu può muovere in diagonale verso l'alto di due passi, catturando la pietra nera nella nuova impronta blu.

Posizione iniziale

La posizione iniziale è mostrata in Figura 5. Si può notare come i pezzi, delimitati in rosso da sinistra a destra, abbiano dei movimenti analoghi a quelli della torre, alfiere, regina e pedoni. (Non vi è, ovviamente, alcuna possibilità di produrre un cavaliere in quanto Gess ha solo mosse di scivolamento).

Anche se la posizione di partenza si ispira agli scacchi, non è necessario continuare a scegliere le regioni 3x3 simili a quelle degli scacchi, che determinano la posizione iniziale. Si possono disgregare i gruppi originari di pedine muovendo riquadri 3x3 sovrapposti e naturalmente i pezzi possono inglobare nuove pietre o perderne altre mangiate dall'uno o dall'altro giocatore. Le regole di cui sopra danno la possibilità di formare un numero estremamente variabile di pezzi, che spesso cambiano ogni volta. In totale ci sono 510 possibili insiemi di una impronta, tuttavia, la posizione di partenza utilizza queste regole per emulare i pezzi degli scacchi: re, regina, alfiere, torre e pedone in questo modo R - B - Q - K - B - R nelle ultime righe e 6 pedine nella riga successiva.

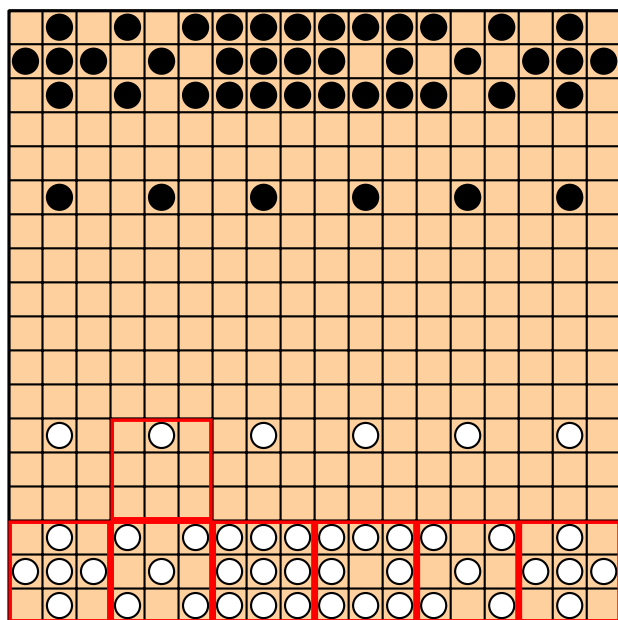


Figura 5

Si può notare pertanto che esistono differenze notevoli con gli scacchi: per esempio, gli alfiere non possono muovere liberamente fino a quando uno spazio su un lato o l'altro viene liberato, oppure si può formare una torre che muove solamente di 1, 2 o 3 caselle. Vi sono però diversi principi generali che sono gli stessi: proteggere l'anello (il proprio re), mantenere una formazione compatta di pedoni, evitare di farsi inchiodare dei pezzi in modo da non poterli più muovere ecc.

Il pezzo che si muove come un re, il quadrato 3x3 con tutte le sue caselle esterne contenenti pietre, ma con nessuna pietra centrale, è conosciuto come un anello.

Lo scopo del gioco è quello di catturare (o disabilitare) l'anello dell'avversario o gli anelli, se ne possiede più di uno, quindi, come negli scacchi si difende il re, in Gess è necessario proteggere almeno uno dei propri anelli.

Se al termine di una mossa uno dei giocatori non ha alcun anello, tale giocatore perde e la partita termina. Se al termine della mossa ambedue i giocatori

si trovano con l'anello disabilitato, il giocatore che ha effettuato l'ultima mossa è il perdente.

Un giocatore quindi per effettuare una mossa, non può utilizzare una parte del proprio anello per catturare l'anello del proprio avversario: così facendo infatti, a meno che possieda più di un anello, perderebbe la partita non avendo più un anello. E' possibile avere più di un anello in un certo momento della partita, anzi questo può essere considerato auspicabile e si può distruggere uno o più dei propri anelli, a condizione che se ne abbia ancora almeno uno alla fine della mossa.

Face Game.

[Luca Cerrato]

NELLA PUNTATA precedente abbiamo visto tre gruppi dedicati agli autori di giochi, quegli strani artigiani ludici che *fabbricano* i giochi del prossimo futuro, adesso passiamo ad un altro tipo di creatività quella dell'informazione ludica; una trasmissione radiofonica via web *Frequenza ludica* ed una rivista *ILSA*

Così viene presentata **Frequenza ludica** nella pagina di FaceBook:



Quello dei giochi in scatola è un passatempo divertente ma anche una attività utile e formativa. In trasmissione i W.J. *TinuZ* e *Paoletta* vi racconteranno degli eventi ludici passati e futuri e quali sono i nuovi giochi che stanno facendo avvicinare tanti appassionati e curiosi in cerca di nuove amicizie e voglia di divertirsi in compagnia. Il tutto condito dai giochi astratti di *GfB*, dai giochi di ruolo di *Khandra* e *Gilgamesh* senza dimenticare in cantina quelli vintage con le risate di *Mikimush!* Inoltre ogni puntata viene messo in palio un gioco da vincere rispondendo ad un semplice quiz...

La nostra mission ?

Divulgare la cultura del gioco di società che per la maggior parte degli Italiani è ancora fermo al secolo scorso.

Divertire e divertirsi con gli amici offrendo una valida alternativa ai videogiochi o altri metodi d'in-

trattenimento...senza scordarsi che il gioco è un potente mezzo educativo per formare i più giovani! ... che il gioco abbia inizio!

<http://www.frequenzaludica.it>

ILSA, *informazione ludica a scatola aperta*, rivista in formato elettronico, dove si possono trovare recensioni e presentazioni di giochi da tavolo. La redazione è composta da personaggi di primissimo piano del mondo ludico italiano, scopriteli anche sul sito;



<http://www.ilsa-magazine.net>

Nel panorama informativo ludico italiano non bisogna dimenticare una rivista cartacea per soli abbonati,

Tangram

<http://www.rivistatangram.it>



che da anni spazia il mondo dei giochi a 360 gradi, concentrandosi anche su tematiche sociali.

Il problema scacchistico.

[Rubrica a cura di Roberto Cassano, testo di Gino Mentasti ¹⁰]

SUOLE DEFINIRE *problema* una posizione di pezzi, ideata dal compositore, nella quale il Bianco (B) dà scaccomatto al Nero (N) nel numero di mosse prefissato.

Nel problema in due mosse, il B esegue la mossa d'inizio; il N risponde con una qualsiasi mossa a sua disposizione e il B, giocando la seconda mossa, impartisce lo scaccomatto.

La prima mossa del B è denominata *chiave*, le mosse del N sono chiamate *difese* se possono rendere inefficace una minaccia di matto, *risposte* se non presentano tale peculiarità; le difese (o le risposte) unite alle correlative mosse di matto formano le *varianti*.

Nozioni elementari sul problema in due mosse

Il problema segue fedelmente le regole di una partita. La sua posizione deve poter essere, perciò, il risultato di una serie di mosse regolari, eseguite partendo dalla disposizione iniziale dei pezzi. I problemi che non rispettano questo requisito si dicono *illegali*.

La chiave dev'essere unica. Se il problema è risolubile con più d'una chiave si dice che è *demolito*. Si dice, invece, che è *insolubile* quando, a causa di una difesa (o di una risposta) sfuggita al controllo del compositore, non è risolubile nel numero di mosse prestabilito. I problemi insolubili, al pari di quelli demoliti, sono scorretti e del tutto privi di valore. Esempi: senza il Ph4 l'esempio n. 5 risulterebbe demolito da 1.Ag3; senza il Pb5 l'esempio n. 1 sarebbe insolubile dopo 1...Db5+.

Allorché il B è in grado di rispondere al N con due matti diversi si ha il *duale*; mentre se le possibilità di mattare fossero tre, o più di tre, si avrebbe il *matto triplo*, o *plurimo*. Il duale e il matto plurimo non rendono il problema scorretto, ma lo svalorizzano se non sono necessari per lo svolgimento del gioco voluto dal compositore.

La chiave può essere suggerita da *esigenze soluzionistiche* (e allora sono inammissibili mosse di scacco, di cattura, o che provvedono a parare scacchi al R bianco già possibili nella posizione data dal diagramma), o da *esigenze tematiche*, vale a dire dalle combinazioni di gioco che portano al matto (e in questo caso possono essere tollerate anche catture di pedoni o mosse di scacco).

I *due mosse* si dividono in due grandi categorie: a *minaccia* e a *blocco*.

Nei problemi a minaccia la chiave ha lo scopo di preparare un matto, al quale il N si oppone con particolari difese (naturalmente queste risulteranno, in definitiva, lesive al N, sì che il B se ne avvantaggerà per mattare con mosse differenti da quella minacciata).

Nei problemi a blocco, invece, tale minaccia non sussiste mai, per cui se al N fosse data la facoltà di non rispondere, il B non potrebbe impartire alcun matto. In queste circostanze la chiave viene eseguita per guadagnare tempo, per obbligare il N a muovere e ad autodistruggere ogni difesa dal matto.

I blocchi vengono, a loro volta, suddivisi in *completi* e *incompleti*.

Alla prima categoria appartengono i blocchi nei quali, già prima di eseguire la chiave, ogni mossa del N è seguita da un matto.

Alla seconda appartengono, invece, quelli nei quali solo alcune mosse del N (talvolta nessuna) introducono il matto, sicché la chiave ha la prerogativa di completare il blocco (v. esempio n. 9).

Qualsiasi movimento di un pezzo può generare *effetti passivi* (a danno della sua parte ed *effetti attivi* (a vantaggio). L'insieme di questi effetti forma la *combinazione tematica*, o *tema* del problema. Il numero dei temi è praticamente imprecisabile; tuttavia, alla base di ciascuno di essi troviamo sempre almeno uno dei seguenti *elementi tematici*.

Abbandono o sgombero di linea, si ha quando un pezzo esce dalla linea di azione di un altro pezzo, spostandosi su una casa *non compresa* nella linea sgomberata (es. n. 3, 4, 7).

Apertura di linea, si distingue dall'abbandono (o sgombero) in quanto il pezzo che muove si sposta su una casa *compresa* nella linea aperta (es. n. 7).

Autoeclissi, si ha quando un pezzo va ad occultarsi dietro un altro pezzo, consentendo perciò il matto.

Autoblocco, si ha quando una casa contigua al R nero viene occupata da un pezzo di ugual colore, di guisa che il matto possa essere dato solo per effetto di tale occupazione (es. n. 6, 9).

Antiblocco è l'effetto opposto del precedente: la rimozione di un pezzo nero da una delle case che circondano il suo R determina una fuga, o costringe un pezzo bianco a controllarla (es. n. 6).

Batteria è costituita da due pezzi dello stesso partito, in guisa tale da consentire giochi di scoperta (es.

¹⁰<http://www.infcom.it/fsi/biblioteca/bibliote.htm> (Appunti sul problema in due mosse pubblicati nella metà degli anni '70 come supplemento a *Sinfonie Scacchistiche*. Per gentile concessione telefonica dell'autore del 15 dicembre 1998 a Mario Leoncini).

n. 1, 6, 8):

Controscacco è lo scaccomatto impartito in risposta ad uno scacco del N, senza catture di pezzi (es. n. 1).

Inchiodatura è data dalla immobilizzazione di un pezzo causata dalla necessità di coprire il R dello stesso partito da uno scacco. Allorché tale immobilizzazione avviene per un movimento di R, oppure di un pezzo dello stesso colore si ha l'**autoinchiodatura** (es. n. 2).

Interferenza è data dall'interposizione di un pezzo su una linea controllata da un altro pezzo dello stesso colore. Può essere *semplice*, o *reciproca*, fra t e A e fra A e P (es. n. 3, 5, 6, 7).

Ostruzione simile all'interferenza, si verifica allorché l'interposizione avviene su linea controllata da un pezzo della controparte (es. n. 4).

Schiodatura è l'effetto opposto all'inchiodatura, e si ottiene facendo riavere ad un pezzo inchiodato la sua libertà di movimento. Può essere *diretta* se è provocata dallo stesso pezzo inchiodante, *indiretta* se avviene per immissione di altro pezzo sulla linea d'inchiodatura (es. n. 1, 2, 8).

Semischiodatura, scaturisce dall'azione combinata di due pezzi, ciascuno dei quali essendo situato, assieme al R dello stesso colore, su una medesima linea, determina, muovendo, l'inchiodatura dell'altro (es. n. 5).

La maggior parte di questi effetti può essere sfruttata in forma *pura*, sì da apparire immediatamente dopo le difese, oppure in forma *mascherata*, sì da risultare soltanto nel matto. In questo secondo caso si avranno *autoblocchi per interferenza bianca* (es. n. 3), *retrointerferenze* (es. n. 5, *sgomberi di linea chiusa*, *schiodature preventive*, *inchiodature mascherate*, ecc).

Le combinazioni che possono derivare dal connubio dei diversi elementi tematici formano cinque grandi raggruppamenti di temi: *temi meccanici*, *temi a combinazione*, *giochi di correzione*, *duale evitato* e *cambio*.

I *temi meccanici* si basano su movimenti puramente meccanici dei pezzi. Esempi:

Rosa di C: otto difese di C nero, od anche otto matti di C bianco in batteria. *Fughe a stella*: quattro fughe di R su altrettante case diagonali. *Pickaninny*: quattro varianti originate da uno stesso P nero. *Albino*: quattro matti dello stesso P bianco, in batteria (es. n. 2). *Horseblock*: quattro autoblocchi di due CC neri.

I *temi a combinazione* si suddividono in *temi neri* e *temi bianchi*. Nei primi il B sfrutta, nel matto, gli effetti passivi del N, senza che si verifichi, contemporaneamente, un proprio indebolimento. Nei secondi, invece, il B produce, mattando, effetti che lo danneggiano, *ma solo in apparenza*. Un esempio caratteristi-

co di tema bianco è dato dai giochi di interferenza, nei quali il B interferisce, nella minaccia o nel matto, un pezzo; e tale interferenza viene *impedita* o *permessa* dalle difese (es. n. 4, 6).

I *giochi di correzione* hanno caratteristiche del tutto particolari. Il più noto è dato dalla *correzione nera*, in cui la semplice rimozione di un pezzo dalla casa nella quale si trova dà luogo, in un primo tempo, ad un effetto attivo, che impedisce la minaccia ed uno passivo, che introduce un nuovo matto (definito *minaccia secondaria*). Successivamente, una mossa particolare dello stesso pezzo genera un secondo effetto attivo, che si aggiunge al primo e che neutralizza anche la minaccia secondaria, ed un secondo effetto passivo, che permette un terzo matto (es. n. 7).

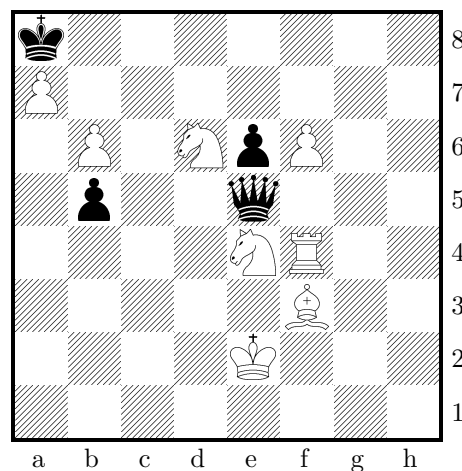
Il *duale evitato* consiste nella eliminazione di varianti concorrenti, ossia di matti che vengono introdotti automaticamente dalle difese tematiche e, nello stesso tempo, eliminati, *tutti eccetto uno*, da effetti secondari (es. n. 3, 6).

Il *cambio*, infine, si presenta sotto diversi aspetti.

N. 1

A. Bottacchi

I M.O. VIII Congresso Americano 1921



Soluzione: 1. Tg4! [minaccia 2. Tg8#].

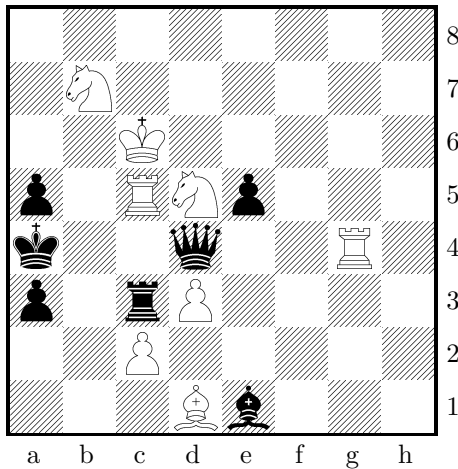
Difese:

- 1. ... Dc5 2. Cxc5#
- 1. ... Dg5/h5 2. C(x)g5#
- 1. ... Dg3 2. Cxg3#
- 1. ... Dh2+ 2. Cf2#
- 1. ... Dc3 2. Cxc3#
- 1. ... Db2+ 2. Cd2#
- 1. ... Dxd6 2. Cxd6#
- 1. ... Dxf6 2. Cxf6#
- 1. ... Dxe4+ 2. Axe4#

Ogni difesa contro la minaccia provoca la schiodatura diretta del Ce4. Otto matti della batteria formata dall' Af3 e dal Ce4. Controscacchi in due varianti (1...Db2+ 2.Cd2m. e 1...Dh2+ 2.Cf2m.). 1.Th4? non e' risolutiva, essendo neutralizzata da 1...Dh5 !. Rosa completa di C. bianco.

N. 2

U. Castellari
Il Problema 1932



Soluzione: 1. Rd6! [minaccia 2. Txa5#].

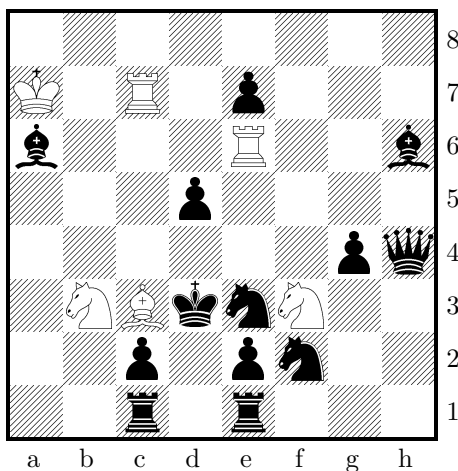
Difese:

- 1. ... Db4 2. Cb6#
- 1. ... Tb3 2. cxb3#
- 1. ... Tc4 2. c3#
- 1. ... Txc5 2. c4#
- 1. ... Txd3 2. cxd3#
- 1. ... Txc2 2. Axc2#

Il B schioda, con la chiave, la Tc5 e autoinchioda il Cd5. La difesa 1...Db4 ristabilisce la situazione iniziale: reinchioda cioè la Tc5 e schioda il Cd5, che matta in b6. Tema Albino dopo le difese - per sgombero di linea su a5 - della Tc3.

N. 3

G. Brogi
Il Due Mosse 1956



Soluzione: 1. Ad4! [minaccia 2. Tc3#].

Difese:

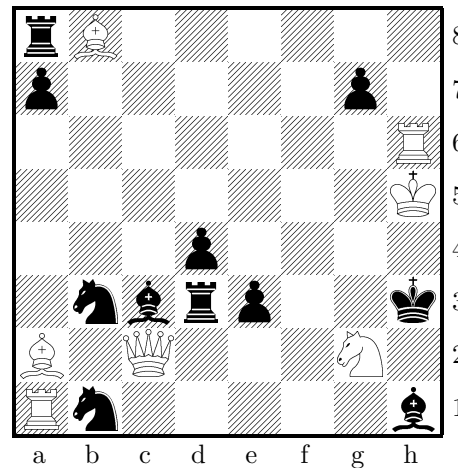
- 1. ... Ac4, Cc4 2. Cc5#
- 1. ... Ced1 2. Cxe1#
- 1. ... Ce4 2. Ce5#

1. ... Cfd1 2. Cxc1#

Se il N gioca uno dei due CC in d1 causa interferenze a danno delle sue TT e forza il matto per sgombero di linea nera (h4-e1 se muove il Cf2; h6-c1 se muove il Ce3). Autoblocchi per interferenza bianca nelle varianti 1...Ac4 2.Cc5m. e 1...Ce4 2.Ce5m.

N. 4

A. Chicco
 2 pr. *Nostra Parla 1933*



Soluzione: 1. Tg6! [minaccia 2. Cf4#].

Difese:

- 1. ... C3d2 2. Ae6#
- 1. ... Ad2 2. Dc8#
- 1. ... Td2 2. Df5#
- 1. ... e2 2. Dxd3#
- 1. ... C1d2 2. Txf1#
- 1. ... Axf2 2. Dxf2#

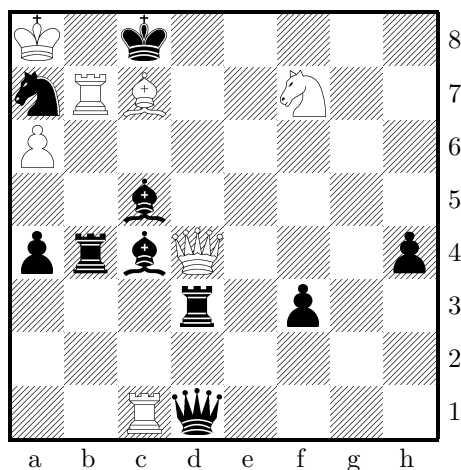
La casa h2 è controllata dall'Ab8 e, quando muove il Cg2, dalla Dc2. Poiché la minaccia è un'interferenza all'Ab8, il N ha la possibilità di eliminarla ostruendo la linea chiusa c2-h2. Ogni ostruzione dà luogo, però anche ad uno sgombero di linea bianca che permette il matto. Cinque sono le varianti ostruendo la linea chiusa c2-h2. Ogni ostruzione dà luogo, però anche ad uno sgombero di linea bianca che permette il matto. Cinque sono le varianti tematiche.



N. 5

G. Guidelli

V pr. *Good Companion* 1917



Soluzione: 1. Ah2! [minaccia 2.Tc7#].

Difese:

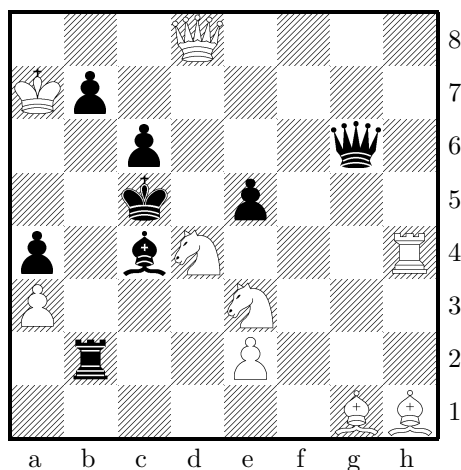
- 1. ... Cb5, Ab6 2. Tb8#
- 1. ... Ad6 2. Dg4#
- 1. ... Txb7 2. axb7#
- 1. ... Ad5 2. Dh8#

La disposizione dei pezzi sulla colonna C rappresenta, dopo la chiave, una seminchiodatura. I matti di D in g4 e h8, introdotti dalle difese 1...Ad6 e 1...Ad5 non sarebbero tuttavia possibili senza le retrointerferenze alla Td3. Due tentativi (1.Ae5? e 1.Af4?) falliscono per interferenza alla Dd4.

N. 6

G. Mentasti

Tidschrift Ned. Kom. Sch. 1946



Soluzione: 1. Cb5! [minaccia 2.Db6#].

Difese:

- 1. ... cxb5 2. Cg4#
- 1. ... Rxb5 2. Db6#
- 1. ... Axb5 2. Cg2#

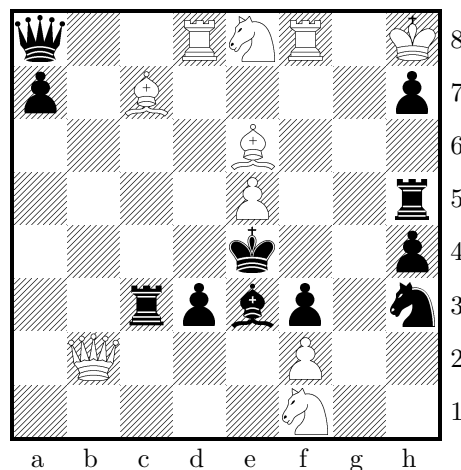
- 1. ... Txb5 2. Txc4, Cg4/g2#

Le difese in b5 causano autoblocchi. I matti della batteria bianca sulla diagonale g1-g5 avvengono per ostruzione della linea nera (g6-g1). gli autoblocchi dell'Ac4 e del Pc6 non consentono l'interferenza di una linea bianca nel matto. Dopo 1...Axb5 si ha 2.Cg2 (non 2.Cg4) e dopo 1...cxb5 si ha 2.Cg4 (non Cg2).

N. 7

R. Prete

I M.O. *Italia Scacchistica* 1958



Soluzione: 1. Dd2! [minaccia 2.Dxe3#].

Difese:

- 1. ... Axf2/d4/c5/b6/f4/h6 2. Cf6#
- 1. ... Axd2 2. Cxd2#
- 1. ... Ag5 2. Af5#

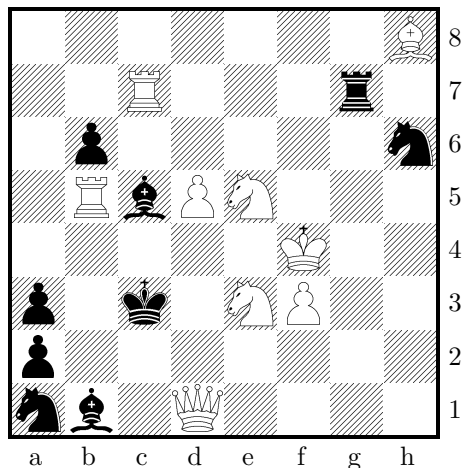
Nel GR, ogni mossa dell'Ae3 consente automaticamente, per sgombero (o apertura) di linea su f4, l'interferenza alla Tf8, con 2.Cf6m. Ma dopo 1...Ag5 il N controlla direttamente f6, mentre un secondo effetto passivo (interferenza alla Th5) permette 2.Af5 m. Gioco analogo nel GA: se la Tc3 muove comunque si ha 2.Cd6 m. (interferenza alla Td8 consentita per sgombero di linea su d4); ma dopo 1...Tc6, per interferenza alla Da8 si ha invece 2.Ad5 m. Cambio e correzione.



N. 8

A. Mari

III pr. Mem. Centurini 1925



Soluzione: 1. C5c4! [minaccia 2.Dd2#].

Difese:

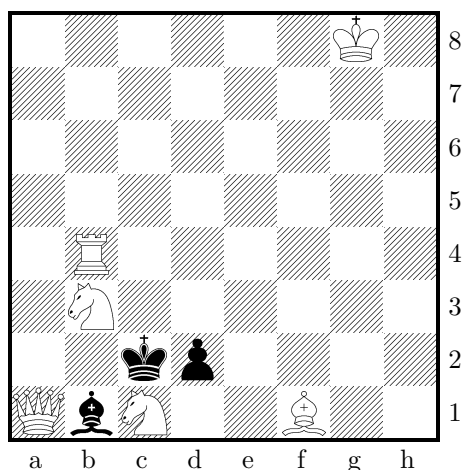
- 1. ... Axe3+ 2. Cxe3#
- 1. ... Ab4 2. Axc7#
- 1. ... Ad6+ 2. Cxd6#
- 1. ... Cb3 2. Txb3#
- 1. ... Ad3 2. Dxa1#

Gli scacchi al R bianco, impartiti dalla Tg7 nel GA, vengono controbattuti da catture e da matti di una batteria diagonale mascherata (1...Tf7+ 2.Cxf7 m. e 1...Tg4+ 2.Cxg4 m.) La chiave inchioda la Tg7 e schioda, nello stesso tempo, l'Ad5, dando luogo a due nuove varianti, con matti di un'altra batteria mascherata (1...Axe3+ 2.Cxe3 m. e 1...Ad6+ 2.Cxd6 m.). Se 1...Cb3 2.Txb3 m. e se 1...Ad3 2.Dxd3 m.

N. 9

O. Stocchi

II pr. Italia Scacchistica 1952



Soluzione: 1. Ce2! Blocco.

Difese:

- 1. ... Rd1 2. Dxb1#
- 1. ... Rd3, d1=D/T 2. Dc3#
- 1. ... d1=A 2. Ced4, Dc3#
- 1. ... d1=C, Aa2 2. Ced4#

Nella posizione iniziale (GA), se 1...d1-C 2.Ad3 m.; se 1...d1-D 2.Tc4 m. Nel GV, dopo 1.Cd3? si hanno, alle stesse promozioni, rispettivamente i matti 2.Ce1 e 2.Db2. Ma questo tentativo naufraga dopo 1...Aa2! GR: 1.Ce2!, ed alle due spinte di P in d1 il B risponde con 2.Cd4 o con 2.Dc3, a seconda del pezzo che va a sostituire il P nero. Nelle tre fasi di gioco i matti sono possibili per autoblocco in d1.

Gino Mentasti (Busalla, 15 agosto - 1913 Busalla, 29 novembre 2002) è stato un Maestro F.I.D.E. (Fédération Internationale des Échecs) della composizione Honoris Causa e Giudice Internazionale F.I.D.E. per la composizione. Fino al 1985, fu delegato per l'Italia nei congressi della P.C.C.C. (Permanent Commission for Chess Composition), organo della F.I.D.E. che presiede alla composizione scacchistica.

Mentasti cominciò a comporre molto giovane, e già a 24 anni divenne redattore della sezione problemi de L'Italia Scacchistica, incarico che, seppure con frequenti interruzioni, tenne fino al 1947. Nel 1965 fu tra i fondatori dell' A.P.I. (Associazione Problemistica Italiana) e della rivista trimestrale Sinfonie Scacchistiche che curò fino al 1985. Fu anche redattore della rubrica problemistica del quotidiano genovese Il Corriere Mercantile, e della sezione problemi della rivista *Scacco!*, diretta da Giorgio Porreca, dalla fondazione della rivista (1970) fino al dicembre 1983. Nel 1983 l'A.M.I.S. (Associazione dei Maestri italiani di scacchi) gli conferì il premio Gioacchino Greco nella sezione *Una vita per gli scacchi*.

Nel 1985, a causa di gravi problemi di salute, abbandonò la cura dell'associazione e della rivista e diminuì di molto la sua produzione artistica. Nel 1989 il suo contributo alla crescita dei problemi di scacchi in Italia gli valse il titolo di Maestro della composizione scacchistica Honoris Causa, conferitogli a Bournemouth dal XXXII congresso internazionale della F.I.D.E. Nonostante fosse da tempo in precarie condizioni di salute, morì quasi novantenne a Busalla il 29 novembre del 2002.

Mentasti compose circa 650 problemi, di cui 120 vennero premiati. Scrisse l'apprezzatissimo ed in-trovabile da tempo libro Il prontuario del problemista (edizioni Scacco!, Santa Maria Capua Vetere, 1977).

Tratto da http://it.wikipedia.org/wiki/Gino_Mentasti

Libro Ludico.

[Luca Cerrato]

NEL LIBRO che mi accingo a presentare non solo vengono spiegate le regole dei giochi, ma anche come crearli con del semplice materiale reperibile in ogni casa. Non sempre bisogna recarsi in un negozio specializzato per incominciare a giocare, dove comunque non si ha la garanzia di trovare quello che cerchiamo. Si impara che per divertirsi si ha bisogno di ben poche cose, un pò di taglia, incolla e colora, e tanta fantasia per realizzare giochi sia tradizionali che moderni di tutto il mondo.

A prima vista può sembrare un classico libro di giochi dedicato ai bambini, ad un'analisi più approfondita **Il crea giochi** di *Oriol Ripoli* e *Francesc Martin*, edizioni del Borgo, va a coprire una fascia di età ben più ampia di quella dei ragazzi. Sono sicuro che alcuni giochi possono essere praticati con grande divertimento anche da persone adulte.

Il crea giochi, un libro per piccoli e adulti

Come detto non dovete andare in negozi dedicati e fare spese folli per avere momenti divertenti. Gli *strumenti fondamentali* per la realizzazione sono delle forbici, nastro adesivo, colla, pennarelli e colori, da utilizzare con tappi di bottiglie, cannucce, elastici, scatole di cartone e fogli di carta.



I giochi, più di cinquanta, che si possono creare e giocare vanno a coprire le più disparate tipologie che hanno viaggiato nel tempo e attraverso i cinque continenti; *giochi d'abilità*, *giochi da tavola*, *giochi di prestigio*.

Alcuni dei giochi che si possono creare sono:

- *Macchina eolica*: per la costruzione di macchine eoliche si ha bisogno di un bicchiere di carta (la vela), dei tappi (le ruote) e un pezzo di cartone. Per muovere e guidare le macchinine, su un percorso stabilito, si dovrà soffiare nei rispettivi bicchieri.

- Il *Bilboquet*, gioco di abilità, inventato in Francia nel XVI secolo e giocato nelle corti reali d'Europa. Abbiamo bisogno di un vasetto di yogurt, un filo e un tappo di sughero. Un'estremità del filo viene fissata al fondo del vasetto l'altra sul tappo di sughero, con un colpo di polso bisogna far entrare il tappo di sughero nel vasetto.

- Il *Karuta*, gioco di origine giapponese, dei pezzi di cartone vengono ritagliati (una quarantina), si sceglie un'argomento per esempio i proverbi. Si scrive la prima parte di un proverbio su un cartoncino e la seconda su un'altro. Nel gioco vengono mischiati tutti i cartoncini contenenti la prima parte, dopo di che si estrae un cartoncino della seconda parte. A quel punto i giocatori dovranno cercare la prima parte corrispondente. Vince chi raccoglie più cartoncini.

Adesso alcuni dei giochi astratti proposti:

- *Ko No*, con i colori a cera si dipinge un tavoliere 4x4 (coperto da una vernice lucida), le pedine sono dei tappi colorati in verde e bianco. Il gioco è di origine Coreana, i pezzi disposti ai bordi del tavoliere si spostano in diagonale in avanti e all'indietro cercando di bloccare l'avversario.

- Il classico gioco africano dell'*Awele* viene realizzato con del cartone e per le buche si utilizzano dei vasetti di yogurt, per i semi si utilizzano fagioli o pietre. Il regolamento presentato non è uguale al tradizionale, è permessa la cattura anche nelle proprie buche.

- *Canoga*, giochi tradizionale della Normandia (Francia settentrionale) del dodicesimo secolo esportato dai marinai in tutto il mondo. Con il cartoncino e colori si crea un tabellone 3x3 su cui verranno scritti i numeri dall'uno al nove, nove tappi formeranno le pedine. A turno i giocatori, sfruttando il risultato di due dadi, cercheranno di riempire le caselle (i numeri del dado possono essere sommati o presi individualmente). Se con un lancio non si può coprire alcun numero il turno del giocatore è terminato. Il numero delle caselle non coperte vengono sommati, il giocatore che supera un punteggio prestabilito esce dal gioco.

Dettagli in gioco.

In questa rubrica sono presi in esame dei dettagli ludici, si consiglia sempre la lettura completa del regolamento.

[Luca Cerrato]

I GIOCHI DA TAVOLA possono essere divisi in due grandi categorie; quelli che hanno un tabellone di gioco e quelli che inizialmente sono una *terra da scoprire*, con il piano di gioco che viene formato turno dopo turno. Per esplorare queste lande *misteriose* si utilizzano principalmente delle tessere di varia forma; le più usate sono quelle quadrate, esagonali e triangolari che riescono a riempire completamente la superficie senza lasciare i buchi.

Scopo di questo articolo è analizzare alcuni giochi per scoprire i vari utilizzi delle tessere e le relative tecniche di posizionamento e gestione delle medesime. In alcun modo si ha la presunzione di coprire l'intera materia *giochi di tessera*.

Tessere in gioco tanti modi per piazzarle

Le tessere principalmente vanno a formare parti di una mappa, andando a ricoprire un tavoliere oppure una superficie priva di riferimenti, la cui forma può cambiare turno dopo turno, ridursi o ampliarsi.

Nel mondo degli astratti esiste tutta una famiglia di giochi di tessere che turno dopo turno formano curiosi e tortuosi percorsi. Uno di questi è il *Tantrix*, le linee colorate sulle sue tessere esagonali formano labirinti colorati. La filosofia è semplice, una tessera può essere collocata adiacente solamente a una o più tessere che hanno le stesse linee colorate.

Dal tradizionale, la famiglia dei domino (far combaciare gli stessi numeri su tessere differenti), al moderno questa tecnica è stata ripresa in considerazione e riproposta in svariate modalità.

Il gioco di tessere moderno più conosciuto è senza alcun dubbio il **Carcassone** (Klaus-Jürgen Wrede - 2000). Sulle tessere sono disegnate combinazioni di parti di *strade*, di *città* e di *prati*.



I giocatori a turno depositano una tessera che deve combaciare per lato con gli elementi delle tessere

già piazzate. Fin qui potrebbe essere un domino un po' più complesso, il valore aggiunto viene dato dagli omini in dotazione ai giocatori che possono essere depositati sulla tessera appena giocata. Servono per guadagnare punti durante la partita ed alla fine della medesima. L'oculata gestione dei propri omini porta il giocatore alla vittoria.

Michael Schacht nel 2005 ha ripreso l'idea del Carcassone modificando la regola del far combaciare esattamente tutti i lati della tessera.



In **Architekton** sono presenti due tipi di tessere; i *terreni* (terra, pascoli, acqua, foresta) e gli *edifici* con differenti combinazioni di terreno. La regola di piazzamento prevede che almeno un lato coincida con un elemento di una delle tessere piazzate. Quando un giocatore deposita una tessera edificio può ruotarla in modo da far combaciare più terreni possibili e posizionare un segnalino su di essa. I punti si guadagnano o si perdono facendo combaciare più tessere possibili.

Dalle tessere quadrate si passa a quelle esagonali in **Fjords** (Franz-Benno Delonge - 2005). Sulle tessere sono disegnate montagne, pianure (zone fertili) ed il mare. Il gioco prevede la *continuità degli elementi per lato*, con l'aggiunta di due regole in più.



La prima, deve esserci un unico insieme di terre, in altre parole ci deve essere una sola costa e nessuna isola, in modo da rappresentare il classico paesaggio nordico con i suoi fiordi.

La seconda, una tessera deve essere posizionata forzatamente adiacente ad altre due tessere già giocate, se non si riesce a depositare una tessera la si scarta e se ne pesca una nuova. Le tessere non utilizzate rimangono a disposizione dei due giocatori.

Il gioco è diviso in due fasi, la creazione del fiordo nella quale i due giocatori possono posizionare le quattro *capanne* a disposizione da cui partiranno, nella seconda fase, i *campi* che daranno punti a fine gioco.

Nei giochi precedenti le tessere possono essere *orientate* in qualunque modo, alcuni prevedono un'ulteriore vincolo, orientamento della tessera.

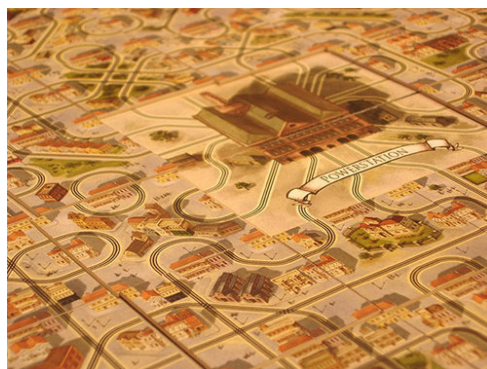
In **Alhambra**(2003) è stata introdotta questa restrizione. L'orientamento degli edifici è la *pavimentazione* delle tessere che deve essere sempre direzionata nello stesso verso.



Con l'aggiunta di questo vincolo si è preferito diminuire il numero di elementi da far coincidere con le tessere già giocate altrimenti il gioco potrebbe *girare a fatica* e non produrre il divertimento atteso. *Dirk Henn* ha allentato il vincolo delle coincidenze introducendo i muri, delle linee scure su uno o più lati della tessera (due elementi contro i tre di *Carcassonne*). Un lato di una tessera con un muro non potrà mai essere affiancato da un lato senza muro. Diminuendo i vincoli l'autore ha comunque sentito la necessità di una restrizione al deposito delle tessere; tutti gli edifici devono essere raggiungibili *a piedi* dalla fontana centrale, la tessera iniziale. Diversamente dai giochi di sopra ogni giocatore si costruisce la sua

Alhambra indipendentemente dagli altri partecipanti partendo dalla propria tessera fontana. Le tessere non vengono estratte, ma comprate con un'interessante meccanismo che invito i lettori a scoprire da soli.

Indubbiamente il collegare tessere tra loro può ricordare l'affascinante mondo dei treni. L'idea è stata trasformata in gioco da *Dirk Henn* in **Cable Car** (2009), i giocatori formeranno delle linee tranviarie nella San Francisco di inizio ventesimo secolo.



I giocatori hanno a disposizione un numero prestabilito di segnalini che verranno posizionati sul percorso, lungo i bordi del tavoliere, mentre il centro della tavola è occupato dalla centrale. Le tessere rappresentano tratti di linea tranviaria. I giocatori a turno depositano tratti di linee in modo da far combaciare le rotaie. Le tessere devono rispettare il *vincolo della coincidenza* e quello di *orientamento*. A differenza dei giochi precedenti il deposito è *limitato* dalle dimensioni del tabellone. I punti vittoria si ottengono ogni volta che si collega una propria stazione alla centrale.

Fin'ora abbiamo visto giochi in cui le interazioni tra le tessere depositate sono scarse, nei giochi che seguiranno riscontreremo una maggiore *dinamicità* tra gli elementi del gioco.

Sulle tessere triangolari di **Gheos** (*René Wiersma* - 2006) si hanno:

Elementi paesaggistici; tratti di costa (sottile linea di terra lungo un bordo della tessera), mare e massa terrestre (connette più di un bordo).

Elementi simbolici; il grano, la coppa, le spade e ziggurat.



Nel gioco non bisogna pensare come *incastrare* le tessere, ma *massimizzare* a proprio vantaggio l'interazioni tra tessere.

I giocatori sono degli *dei* con il potere di creare e distruggere civiltà utilizzando i simboli sulle tessere: il grano (risorse alimentari), la coppa (ricchezza di una civiltà), le spade (la forza militare), ziggurat (l'avanzamento culturale), il tempio (la devozione di una civiltà)

In questo gioco le tessere possono anche essere sostituite. Quando il tavoliere viene modificato si creano nuove civiltà, si generano migrazioni oppure si scatenano sanguinose guerre.

Nei giochi precedenti la filosofia era quella di far coincidere i diversi elementi delle tessere, altri giochi invece utilizzano gruppi o connessioni di tessere per far punti oppure risolvere vari tipi di conflitti.

Se in Gheos gli incastrati erano automatici in **Bat-t'l Kha'os** (2009) gli autori, *Eric Hanuise e Frederic Moyersoen*, non hanno inserito vincoli di coincidenza.



Il gioco è una guerra tra *orchi* e *cavalieri* per la conquista delle torri magiche. Negli angoli delle tessere sono disegnati un numero variabile di orchi oppure di cavalieri. Se in Carcassonne si hanno a disposizione tutti omini uguali qui si hanno dei *gettoni potere* da piazzare sulla casella appena depositata. I poteri possono; potenziare la propria armata, piazzare più tessere in un turno o limitare la mossa avversaria.

Il regolamento prevede di piazzare una tessera a turno, quando *un angolo è completo* chi ha la maggioranza piazzerà una propria bandierina, al completamento dei quattro angoli di una tessera il giocatore che si è aggiudicato più angoli conquista la tessera.

Il gioco termina quando un giocatore controlla torri per un valore di sette punti.

In **Tigris & Euphrates** (*R. Knizia - 1997*) i giocatori al proprio turno piazzano una tessera che rappresenta uno dei quattro poteri (religione, commercio, agricoltura o stato) oppure uno dei propri quattro leader sulla regione mesopotamica dove i fiumi Tigri ed Eufrate si uniscono.



Man mano che il gioco avanza si vanno a formare gruppi di tessere. Un singolo raggruppamento può essere composto da diversi tipi di tessera, ma può contenere un solo tipo di leader.

Quando in un blocco di tessere vengono a trovarsi due leader dello stesso tipo avviene un conflitto. Se il conflitto è interno, cioè viene posizionato direttamente un secondo leader in quel gruppo allora per risolverlo si contano il numero di tessere di tipo religione. Se invece due gruppi vengono uniti, tramite una tessera e nel nuovo insieme di tessere si hanno due leader dello stesso potere allora si ha un conflitto esterno e vengono prese in considerazione le tessere di quel potere presenti nei due gruppi venuti ad unirsi, chi ha la maggioranza vince. Le tessere utilizzate per lo scontro vengono rimosse, rimuovendo le tessere si possono risolvere ulteriori conflitti.

L'ultimo gioco è **The Downfall of Pompeii** (*Klaus-Jürgen Wrede - 2004*), siamo nel 79 AC il Vesuvio sta per distruggere la città di Pompei. Il gioco simula l'arrivo della lava e la fuga degli abitanti. Il regolamento prevede due fasi; il piazzamento dei propri cittadini, tramite delle carte in vari palazzi della città e la fuga di questi all'arrivo della lava.



La lava è simulata da otto tipi differenti di tessere. Ogni tipologia ha una sorgente in una parte della città.

Nella fase della fuga si piazza una tessera lava, partendo dalla sua sorgente, adiacente ad una tessera dello stesso tipo se sulla casella dove si piazza ci sono dei segnalini questi vengono bruciati e depositati nel Vesuvio. Vince chi porta in salvo più omini del proprio colore.

In conclusione abbiamo visto alcune modalità di gioco con le tessere in cui si *raggruppano* elementi presenti sulle medesime. Ho trascurato deliberatamente tutti i giochi di parole (vedi Scarabeo e simili) oppure i vari giochi di memoria sul modello Memory che rientrano in altre categorie di gioco.

Sport & C.

[Luca Cerrato]

L'ESTATE è quasi alle porte, pochi mesi e quasi tutti saremo in riva al mare a prendere la tintarella oppure camminando su e giù per monti e valli. Prima di allora sarebbe meglio dare un pò di tonicità al nostro corpo, un esercizio fisico moderato sarebbe più che opportuno.

Una leggera corsa potrebbe fare al nostro caso e per non renderla tanto noiosa la si potrebbe abbinare ad un gioco astratto. Visto che già il movimento fisico potrebbe avere delle ripercussioni anche sulle connessioni neurali della mente, con una leggera confusione delle idee, il gioco scelto deve avere delle regole abbastanza semplici. Questo mese vi propongo l'*Awele*.



Dò per scontato la conoscenza delle regole, per informazioni non esitate a contattarmi via email; info@tavolando.net oppure rileggere qualche numero passato del fogliaccio.

Qui sotto vedremo alcune modalità di abbinamento tra la corsa e l'*Awele*. Importante prima di iniziare il gioco è stabilire il percorso di gara da fare di corsa oppure a passo veloce. La lunghezza dovrà tener conto della preparazione atletica dei giocatori, se siete a digiuno di attività fisica vi consiglio un'anello corto, solamente qualche decina di metri.

Il turno di gioco consiste nel fare la mossa sulla tavola e poi effettuare la corsa.

I nomi delle versioni sono legate allo sforzo fisico richiesto, più l'animale è *pesante* più il lavoro muscolare è intenso e di conseguenza la durata della partita.

- *Versione farfalla*, al proprio turno il giocatore effettua un giro di corsa. Se si ripassa dalla buca di partenza si corre un ulteriore giro.



- *Versione rana*, come la farfalla, in più ogni volta che una semina ritorna nel proprio campo si effettua un altro giro di anello.

- *Versione gazzella*, come la rana, in più per ogni buca da cui si effettua una cattura si corre un ulteriore giro di anello.

- *Versione tigre*, il giocatore effettua un numero di giri pari ai semi che vengono seminati nel proprio turno, più un giro ogni volta che si ripassa dalla buca di partenza, più un giro per ogni buca da cui viene effettuata una cattura.

Per esempio se semino 14 semi e catturo da due buche avversarie allora devo fare 14+1+2 per un totale di 17 giri.

- *Versione leone*, come la tigre, ma per ogni seme catturato si fa un giro di corsa, senza tener conto del numero di buche da cui si è catturato. Se nell'esempio precedente si catturano 4 semi allora i giri sono 14+1+4 per un totale di 19 giri.



- *Versione ippopotamo*, come la versione leone, ma in più il giocatore fa un numero di giri pari alla differenza tra i semi presenti nel proprio granaio e quelli dell'avversario. In caso di numero negativo vengono sottratti.

- *Versione elefante*, come la versione tigre, ma in più il giocatore fa un numero di giri pari al numero di semi presenti nel proprio granaio.

- *Versione grande elefante*, come nella versione elefante, ma con la differenza che i semi presenti nei due granaia si sommano.

Per aumentare le difficoltà si potrebbero provare delle versioni a tempo utilizzando un'orologio.

La prima, più classica, viene misurato sia il tempo di mossa che quello della corsa, se il giocatore esaurisce il tempo prestabilito a perso.

La seconda prevede che a fine partita viene preso in considerazione il tempo di mossa, e si stabilisce che la differenza, in minuti, tra un giocatore e l'altro fa aumentare il punteggio di chi è stato più veloce. In caso di parità complessiva vince chi ha vinto al gioco.

Da notare che nelle ultime due versioni lo sforzo aumenta considerevolmente verso il fine partita, il numero di semi si avvicina considerevolmente a quello massimo e dato l'elevato numero di mosse del gioco la *maratona ludica* è servita.

Carte da gioco

[Luca Cerrato]

E' CONSETUDINE da parte degli studiosi definire il gioco come un'attività a perdere, ma necessaria soprattutto per il bambino per apprendere alcuni meccanismi della vita quotidiana. Nel mondo dei giochi astratti questa affermazione, ad un'analisi superficiale, sembrerebbe venire meno, niente di più sbagliato. Il gioco astratto, come gli altri, ha la funzione di esercitare l'attività di pianificazione, di allenarsi a prendere le corrette decisioni, esser pronti ad affrontare gli imprevisti, per avvicinarsi turno dopo turno alla meta.

In alcuni casi i giochi nascono anche per far apprendere, divertendosi, materie ad un primo impatto noiose ed ostiche. In un'altra rubrica del fogliaccio si è scritto dei monaci del nord Europa che intorno all'anno mille avevano creato la *Rithnomachia* per insegnare le varie proporzioni di cui era ricca la matematica di quel periodo.

Carte binarie, imparare divertendosi

Ai giorni nostri alcuni ingegneri hanno pensato di creare un mazzo di carte per insegnare alcuni principi fondamentali dell'informatica e dell'elettronica.

Le *carte binarie* sono un mazzo composto da 52 carte che al posto dei semi tradizionali utilizzano i quattro operatori caratteristici della teoria informatica.

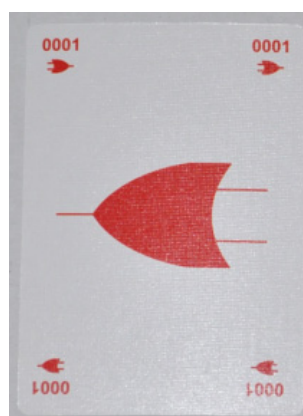
Per carità non spaventatevi non è nulla di complicato, gli operatori sono simili alle quattro operazioni che ci hanno insegnato alle scuole elementari. Anzi oserei dire che sono, per esempio, più semplici di una classica moltiplicazione perché diversamente dagli persone, che fan di conto utilizzando dieci cifre (base 10), i calcolatori sono più *limitati* del nostro cervello è per *lavorare* fanno uso solamente di due cifre (base 2), *zero* ed *uno*.



Prima di presentarvi gli speciali semi del mazzo devo introdurre il concetto di *tabella della verità*. Come una qualsiasi operazione matematica, per esempio la somma, abbiamo dei numeri *in ingresso* che l'operatore matematico trasformerà, il *risultato* della somma, in un numero *in uscita*. Per facilitare l'apprendimento delle varie operazioni informatiche si è introdotto qualcosa di simile alle tabelline della

moltiplicazione che i maestri ci facevano imparare a memoria, nel nostro caso le tabelline sono chiamate in modo pomposo *tabelle della verità*.

Le quattro *operazioni - semi* delle carte binarie sono:



- **NOT**, in ingresso si ha una sola cifra, il risultato è la negazione dell'ingresso. In pratica la negazione di 1 è 0, viceversa la negazione di 0 è 1.

- **OR**, due numeri in ingresso, il risultato è la *somma*. Ricordiamoci che abbiamo solamente due cifre quindi $0+0$ fa 0, $1+0$ fa sempre 1. Attenzione $1+1$ non fa mai due, ma sempre 1.

- **AND**, due numeri in ingresso, il risultato è la *moltiplicazione*. Operatore più intuitivo della somma, qualsiasi cosa moltiplicata per zero fa sempre zero, solamente $1 \text{ AND } 1$ fa 1.

- **EX-OR**, due numeri in ingresso, il risultato è una comparazione. Se i due numeri sono uguali il risultato è zero, se diversi il risultato è 1.

Ogni mazzo è costituito da quattro semi, ognuno è formato da tredici carte, dall'uno al dieci ed al posto della classica famiglia reale composta da *fante*, *regina* e *re* abbiamo rispettivamente un *palmare*, una *stampante* e un *computer*. Ci sono anche due jolly, i *micro processori*.

Gli autori sono quattro ingegneri di Milano, idea nata durante i lunghi spostamenti in treno tra casa e il Politecnico di Milano, il sito di riferimento è <http://www.cartebinarie.com>.

Il mazzo di carte binario può essere utilizzato benissimo per tutti i giochi tradizionali, comunque il valore aggiunto lo si ha con i giochi dedicati. Nel-

la pagina seguente troverete descritto uno di questi giochi *Binary*.

Binary

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, un mazzo di carte binarie.
- *Inizio gioco*, è necessario che ogni giocatore sia abbinato ad un numero, 1 o 0.

L'attribuzione può essere effettuata secondo le seguenti regole:

- ogni giocatore pesca una carta dal mazzo, viene attribuito il numero 1 al giocatore la cui carta riporta una quantità di 1 superiore a quella dell'avversario. In caso di parità si pescano altre due carte.
- ogni giocatore pesca una carta dal mazzo, viene attribuito il numero 1 al giocatore che possiede la carta rossa e numero 0 al giocatore che possiede la carta nera. In caso di parità si pescano altre due carte.

Il *Joker* ha solo lo scopo di identificare il numero attribuito al giocatore, quindi il Joker rosso è consegnato al *giocatore 1* e quello nero al *giocatore 0*.

Il gioco prevede l'utilizzo del mazzo di 52 carte, il *giocatore 0* mescola bene il mazzo, distribuisce 3 carte coperte ad entrambi i giocatori e ne mette 2 scoperte sul tavolo.

- *Scopo del gioco*, accumulare un punteggio superiore a quello dell'avversario. Ogni carta raccolta vale un punto ad esclusione di quelle NOT, l'insieme delle dieci carte NOT totalizza 20 punti, inoltre vanno a sommarsi i punti bonus.



- *Il gioco*, il *giocatore 1* gioca una delle sue tre carte e la confronta con le due carte presenti sul tavolo, se l'operazione logica con una di queste è uguale a *1111* può raccogliere la carta dal tavolo, altrimenti depone la propria carta su una di quelle presenti sul tavolo, le due carte vengono raccolte dall'avversario.

Ora è il *giocatore 0* a dover giocare una delle proprie carte e confrontarla con quella rimasta sul tavolo, se l'operazione logica tra le due è uguale a *0000*

può raccogliere la carta dal tavolo, altrimenti depone la propria carta su quella presente sul tavolo, le due carte vengono raccolte dall'avversario.

Le carte giocate e quelle raccolte dal tavolo vanno a formare una mazzetta a parte per ogni giocatore.

L'operatore logico da utilizzare per eseguire il calcolo:

- a) è quello riportato sulla carta giocata se si tratta di *OR*, *AND* o *XOR*.
- b) è quello della carta presente sul tavolo se la carta giocata è *NOT*.
- c) è liberamente scelto dal giocatore se la carta giocata e quella presente sul tavolo sono entrambi *NOT*.

I giocatori devono fare attenzione affinché il risultato non sia quello dell'avversario, *1111* per il *giocatore 0* e *0000* per il *giocatore 1*, in questo caso le due carte raccolte dall'avversario valgono doppio e vengono poste nel mazzetto capovolte.

Al turno successivo viene distribuita una carta ad ogni giocatore partendo da chi ha giocato per primo e poste due carte sul tavolo, per la regola dell'alternanza, il gioco viene ripreso dal giocatore 0. Dopo l'ultima presa, nessuna carta è rimasta sul tavolo, ogni giocatore possiede due carte e deve effettuare un'operazione logica fra queste utilizzando uno degli operatori presenti sulle carte, la quantità di 0 e 1 che compare nel risultato determina i punti bonus da attribuire rispettivamente al giocatore 0 e al giocatore 1.

Un esempio:

Carte presenti sul tavolo:

- **0010 XOR**
- **0101 OR**

Il *giocatore 1* può scegliere di giocare una delle tre seguenti carte:

- **0001 AND**
- **1011 NOT**
- **0111 XOR**

Per formare il numero *1111* e poter raccogliere una carta *deve* giocare **1011 NOT** sopra **0101 OR**, in questo modo applica l'operatore logico *OR* della carta presente sul tavolo.

Il risultato dell'operazione logica è il seguente:

- $1 \text{ OR } 0 = 1$
- $0 \text{ OR } 1 = 1$
- $1 \text{ OR } 0 = 1$
- $1 \text{ OR } 1 = 1$

Semplice variante

Giocando più partite, il vincitore è colui che raggiunge per primo i 100 punti o uno dei suoi multipli.

Archeo ludismo.

I giochi sono materia antica, molti sono arrivati a noi trasformati dal tempo, altri sono stati irrimediabilmente persi. Riscoprire e rigiocare giochi sull'orlo del dimenticatoio è l'obiettivo di queste colonne.

[Luca Cerrato]

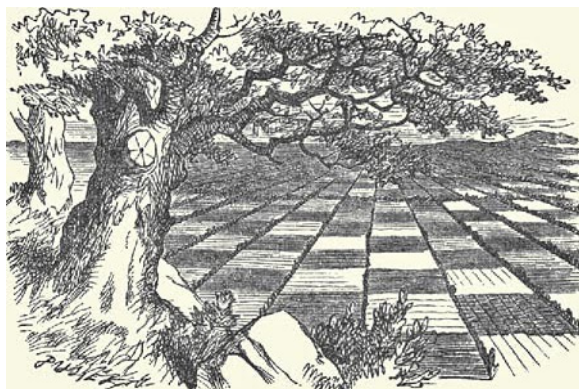
LA DESCRIZIONE della *Rithnomachia* si è conclusa nel precedente numero, ma non per questo sono terminati i giochi con suffisso *-machia*. Verso il millecinquecento sono stati pubblicati i primi giochi a carattere didattico (fatta eccezione per la *Rithnomachia*).

Tra questi giochi ricordiamo la *Metromachia* a cui si cerca di far risalire le origini dei moderni giochi di guerra e l'*Uranomachia* utilizzato nelle università del quindicesimo e sedicesimo secolo per insegnare i concetti dell'astronomia tolemaica.

La *Metromachia* chiamata anche la *battaglia della geometria* fu inventata da *William Fulke* e pubblicata a Londra nel 1578. Il gioco vede opposte due armate composte ognuna da cinquantadue soldati che si affrontano su una tavoliere quadrato di 33x52 caselle. La caratteristica del gioco sono le regole in cui il movimento e la cattura dei pezzi sono legate alla forma e alla geometria del pezzo. In alcuni casi si fa uso anche del teorema di Pitagora. Il gioco può esser visto come una simulazione di battaglia, un gioco complesso, precursore dei giochi di guerra. Dal prossimo numero del fogliaccio cercherò di farvi conoscere meglio il gioco con la presentazione del regolamento.

Uranomachia è un gioco nel quale i due giocatori muovono a turno i propri sette pezzi (il sole, la Luna e i pianeti) su un tavoliere circolare rappresentante il paradiso e le costellazioni dello zodiaco. I pezzi si muovono in accordo alla astronomia tolemaica. Lo scopo del gioco è catturare il sole avversario.

Adesso facciamo un bel salto in avanti nel tempo, quattro secoli, per andare a scoprire uno dei giochi ideati da *Lewis Carroll* famoso scrittore, tra i suoi libri ricordiamo; *Alice nel paese delle meraviglie* e *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*.



Fu attivo anche nel campo ludico con enigmi e giochi matematici, qui si seguito vi presento un suo gioco astratto il *Lanrick*.

Lanrick (*Lewis Carroll* - 1881)

Giocatori, due.

Materiale, una scacchiera, cinque pezzi per giocatore ed una moneta utilizzata come marcatore.

Scopo del gioco, catturare quattro dei cinque pezzi avversari.

Inizio gioco, le 28 caselle esterne del tavoliere sono chiamate il *bordo*, le trentasei caselle interne sono chiamate il *campo*. Inizialmente i giocatori piazzano le proprie pedine sul bordo. Il primo giocatore piazzerà in una casella del campo di gioco anche il marcatore. Il marcatore e le sue otto caselle adiacenti vanno a formare il *rendezvous*. Quando si piazza il *rendezvous* bisogna stare attenti che al suo interno non ci siano pedine del primo giocatore.



Movimento pezzi, i pezzi muovono come le regine degli scacchi. Il numero di caselle che si può muovere dipende dal numero di propri pezzi che si hanno ancora in gioco. Si può muovere un singolo pezzo oppure dividere il movimento su più pezzi. Alla prima mossa il primo giocatore si può muovere solo di due caselle.

Cattura pezzi, i giocatori devono muovere i propri pezzi verso il *rendezvous*. Infatti quando un giocatore ha portato tutti i suoi pezzi nel quadrato del *rendezvous* deve eliminare un pezzo avversario che è fuori da quest'area e muove i pezzi avversari che non sono nell'area sulle caselle di bordo (si muovono come la regina degli scacchi). Se un giocatore ha più pezzi nel campo allora deve spostarne un numero pari a ristabilire l'equilibrio.

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



[Luca Cerrato]

NEL MESE di Marzo si è tenuta la seconda edizione di Play. Quest'anno la fiera del gioco si è ingrandita andando ad occupare tutti i padiglioni dell'ente fiera di Modena, ben tre grandi aree espositive. *Tavolando.net* era chiamata a gestire l'area astratta, questo lavoro ha richiesto numerosi contatti con associazione e federazione durante i mesi precedenti.

La fortuna di arrivare il venerdì pomeriggio e di poter entrare in fiera per prendere possesso dell'area astratta, mi ha permesso di vedere in anteprima l'esposizione che mi sarei gustato nei due giorni a venire e curiosare tra gli stand in fase di allestimento in tutta tranquillità. Gli spazi dedicati al modellismo hanno destato la mia curiosità e ammirazione.

Play 2010, Modena

Il modellismo, statico e non, è così lontano dai miei interessi ludici che ogni volta che mi avvicino a questo mondo rimango impressionato per l'abilità e capacità di riprodurre fedelmente la realtà in scala ridotta e i lavori che ho visto in fiera erano senza alcun dubbio di prima categoria. Vedere plastici di trenini, far correre a tutta velocità macchine da corsa su piste di plastica ti fa tornare immediatamente bambino.



Per quanto riguarda l'area astratta il gruppo di partecipanti è stato di tutto rispetto, come responsabile di quest'area ho cercato di coinvolgere più realtà possibili ed in gran parte l'obiettivo è stato centrato. Il sabato mattina la squadra era così composta; la *Federazione Italiana Dama*, il *Club 64* di Modena per gli scacchi, il *circuito nazionale di Backgammon*, il *Go club il Tortellino*, Alberto Giusti per *Shuuro*, *Associazione italiana Shogi* con Giuseppe Baggio e Nicola Caridi, la *KIBA* e l'immane Nino Vessella con il Bao e gli amici e preziosi collaboratori di *Giochinvalle* Maurizio e Luca impegnati su più fronti (*Tantrix*, progetto *Gipf* e *Bao*).

Da segnalare nella due giorni astratti la presenza di Francesco Moser ai tavoli della dama e il grande interessamento dei giocatori di scacchi a *Shuuro*, soprattutto nella versione a quattro giocatori.

In quei due giorni ho avuto l'opportunità di incontrare appassionati di giochi astratti e tra una partita

e l'altra si è anche parlato della possibilità di un incontro dedicato ai soli appassionati in cui sarà possibile confrontarsi in diversi giochi astratti, spero vivamente che questa proposta si realizzi, sono anni che aspetto un simile evento.



I mattoncini della *Lego* sono sempre un divertimento sia per i bambini che per adulti pronti a far un salto nel tempo e tornare fanciulli appena è possibile. Lo spazio occupato da questo hobby non era indifferente. Da una parte la *casa madre* che presentava un'interessante linea di giochi da tavolo d'autore fatta con i mattoncini e dall'altro l'*AFOL* (adult Fan of LEGO) con bellissime costruzioni e sorpresa nella sorprese delle riproduzioni di giochi astratti con i mattoncini, tra i quali ricordo *Cathedral*, *Awele*, *Quartò* ed anche il gioco in scatola *Cartagena* di Leo Colovini.

L'immenso spazio dei giochi da tavolo era occupato da ogni genere di giochi e sempre affollato di giocatori pronti a giocare qualsiasi novità. Alcuni di queste ultime uscite saranno presto presentate anche sul fogliaccio degli astratti.

Riferimenti dei partecipanti all'area astratta per Play 2010:

Gioco dama, **Federazione Italiana Dama**,
<http://www.fid.it>

Scacchi, **Club 64 Modena**,
<http://www.club64.it>

Backgammon, **Circuito Nazionale Backgammon**,
<http://www.cnbackgammon.eu/>

Go, **Go club Tortellino**,
<http://www.tortellinogoclub.org>

Shogi, **Associazione italiana Shogi**,
<http://www.shogi.net/ais/>

Shuuro,
<http://www.riverhorse.eu/shuuro.htm>

Bao, **KIBA**,
<http://www.kibao.org/>

Giochinvalle,
<http://www.giochinvalle.altervista.org/>

Shogi

[Giuseppe Baggio]

Proverbio (kakugen): *con 3 pedoni in mano è possibile un attacco laterale.*

QUESTO PROVERBIO si riallaccia a quello del precedente articolo, dedicato alle caratteristiche della Lancia. Con 3 pedoni in mano si possono fare naturalmente molte cose, non solo l'attacco laterale: c'è ad esempio un altro proverbio che recita *con 3 pedoni in mano si possono attuare i tesuji attacco congiunto dei pedoni o pedone sospeso.*

Questa massima vuole evidenziare la possibilità di un attacco laterale, solitamente sottovalutato dai principianti. L'idea strategica di base consiste, in questo caso, nel cercare di sfruttare le debolezze della Lancia avversaria, che non può più retrocedere, dopo averne forzato la sua avanzata.

Diag. 1A [mossa al Nero] Diag. 1B



Mosse dal diagramma 1A:

1.P9e Px9e 2.P*9d Lx9d 3.P*9f Px9f 4.P*9e ed il Nero guadagna la Lancia.

Non essendogli certo vantaggiosa questa linea di gioco, il Bianco potrebbe tentare di evitarla giocando ad esempio qualcosa di diverso di Lx9d. Se però si consente al Nero di giocare 3.Sx9e (che è molto più forte di Lx9e), la successiva minaccia di 4.P8d porterà al crollo del castello Anaguma (*Tana dell'Orso*) proprio grazie a questo attacco laterale.

Mosse dal diagramma 1B:

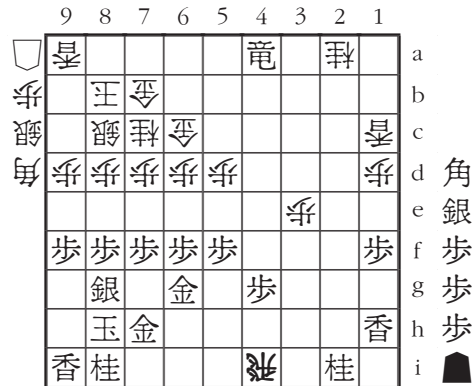
1.P1e Px1e 2.P*1b Lx1b 3.P*1c Lx1c 4.S*1b N3c 5.P*2d e l'attacco laterale del Nero consente l'irruzione attraverso la 2° colonna.

Qualsiasi altra cattura dei pedoni alternativa alla Lancia porterebbe in gioco la Lancia stessa in l1 con prosecuzione dell'attacco.

Ricordiamoci che un proverbio non va sempre inteso e seguito letteralmente. In questo caso è possibile attaccare sul lato anche con 1 o 2 pedoni: per esempio, è possibile anche 2.P*1c in luogo di 2.P*1b.

In questa posizione ci sono inoltre molti altre possibilità offensive senza 4.S*1b: per esempio 4.P*1b oppure 4.P*1d Lx1d 5.S*2e: il Nero può scegliere la linea più idonea in base alla situazione generale sul tavoliere e al numero dei pedoni che ha nella sua riserva.

Diagramma 2 (dopo ...R*4i)



Mosse dal diagramma 2: **1.P9e Px9e 2.P*9b Sx9b 3.P*9c Sx9c 4.P*9b** ed il Nero ha una posizione decisamente migliore.

Se invece di 2... Sx9b, il Bianco gioca Lx9b, segue 3.B*9a K9c 4.+R8a ed il Nero vince. Se in luogo di 3... Sx9c, il Bianco gioca S8c, la seguente variante illustra come si ottiene l'accesso al Re bianco mediante l'attacco laterale: 4.S*8a G7a 5.B*9d S*6b 6.+Rx7a Sx7a 7.G*9b Lx9b 8.Px9b+ Sx9b 9.Sx9b+ Kx9b 10.S*8c K9c 11.Lx9e P8e 12.S7b= ed il Nero vince.

Tsume 1 (5 mosse)



Tsume 2 (7 mosse)



A pagina 43 trovate le soluzioni ed i risultati del campionato italiano di Shogi svoltosi in Aprile.

Il mondo Mancala.

[Alberto Bertaglia]

COME POSSIAMO ben immaginare, vista la grande varietà di mancala e vista l'enorme diffusione di questo gioco, anche in continenti diversi e ben lontani uno dall'altro, i segnalini utilizzati per il gioco, variano molto. Non così tanto come per il modo di giocare, che addirittura varia da villaggio a villaggio, oppure ha regole diverse se giocato dagli uomini o dalle donne, ma molti comunque sono i tipi e le varietà di segnalini.

Il fatto che i pezzi non siano differenziati fra i giocatori, ma anzi vengano utilizzati indistintamente da uno o dall'altro e l'origine di questi giochi, notoriamente caratteristici di regioni particolarmente povere e ambientalmente difficili, hanno probabilmente spinto i giocatori ad utilizzare qualunque cosa localmente presente che avesse determinate caratteristiche e facilmente reperibile in una discreta quantità: materiali poveri ovunque presenti.

Mille giochi mille semi

Inoltre, una buona parte della popolazione africana, essendo nomade, ha una cultura che esula da questo tipo di proprietà. Il nomade infatti, porta con se solo gli arnesi essenziali alla sua vita quotidiana. E quindi sono utilizzati ciottoli, ceci, fagioli o conchiglie con tavolieri di legno, oppure semplicemente con delle buche scavate per terra. Tutto questo fa sì che si possa giocare in qualsiasi luogo e momento della giornata. Insieme ai tavolieri più ricchi, invece, in legno pregiato, pietra, ceramica, rame eccetera, le pedine possono diventare pietre preziose, biglie, perle o palline di avorio. Il missionario comboniano *Pier Maria Mazzola* racconta di aver visto (1986-1987 circa), in zona di guerra, bambini che giocavano con bossoli di proiettili. Con la scoperta di questi giochi sono state inventate varianti moderne che naturalmente utilizzano materiali artificiali, biglie di vetro, sfere di acciaio, segnalini di plastica, monete ecc., non solo perché difficilmente reperibili i semi utilizzati nei giochi tradizionali, ma anche perché, spesso, i pezzi hanno caratteristiche ornamentali e cromatiche piacevolmente ricercate.



Il significato simbolico dipende dal contesto sociale del gioco. Nelle società agricole i segnalini di

solito sono gli stessi semi usati per coltivare un campo. Un certo numero di semi, che viene catturato, ad esempio, due o tre in Oware o due, quattro e sei del Bohnenspiel, è un frutto maturo che viene raccolto. Nelle società che si basano sulla pesca i semi possono rappresentare il pesce. Nelle società pastorali, i segnalini sono assimilati ai capi di bestiame. In generale, il significato simbolico è spesso associato alla fertilità. Nei segnalini dei giochi di mancala moderni invece, alcuni hanno anche un significato speciale. In Banan-Cala sono della frutta, in Space Walk navi spaziali, nel Glass bead game delle pietre preziose.

Principalmente però, le pedine più adeguate alle origini e al significato del Mancala sono i semi di alcune varietà di *Caesalpinioideae*, piante diffuse in tutta la fascia tropicale dell'Africa e dell'America, in particolare in tutto il Centro America, nei Caraibi e in Messico. Rotondi, grandi come nocchie, la superficie dura e brillante, di colore grigio, spesso tendente al verde, o giallo-bruni, i semi sono prodotti da alberi conosciuti nella comunità scientifica come *Caesalpinia bonduc*, *Caesalpinia major*, *Caesalpinia cristata* e *Caesalpinia volkensii*, nomi che traggono origine dal botanico italiano Andrea Caesalpini, autore nel 1583 del trattato *De Plantis Libri*. I semi si trovano di solito in coppia, su porzioni protette da spine, come l'arbusto che ne è completamente ricoperto.



Senza un nome comune in italiano, i semi di *Caesalpinia* sono chiamati in inglese *Nicker-nuts* da *nicker*, termine che in inglese arcaico significava *pallina*, forse per il fatto che sostituivano le biglie, ma stava anche a indicare la moneta da una sterlina. Altri dicono derivi dall'olandese *knikker*, che significa marmo argilloso probabilmente in riferimento al colore grigiastro-marrone dei semi. In secondo luogo da *nuts* che significa noce, nocciolina. In Africa, quei semi e quegli alberi si chiamano spesso come il gioco localmente presente nella zona. In particolare nei Caraibi, le due specie di *Caesalpinia* sono chiamate *Albero del Warri*.

Ed è come chiedersi se è nato prima l'uovo o la gallina cercare di capire se è il gioco ad avere dato nome all'albero e al suo seme o sono stati albero e seme ad aver dato nome al gioco.

Altri giochi di mancala, invece, prendono il nome dal suono onomatopeico che i semi di *Caesalpinia* producono a contatto con il legno del tavoliere (*Nciokoto*, *Kpo*). La consistenza particolarmente dura dei semi ed il modo a volte *rude* dei giocatori, che colpiscono il tavoliere con il seme giocato, spesso per evidenziare una cattura, tende ad accentuare questa caratteristica. Anche se la *Caesalpinia bonduc* e la *Caesalpinia major* non sono fra i membri economicamente più importanti della loro famiglia, ai *nickernuts* sono attribuiti notevoli poteri sia magici che medicinali. Sono considerati portatori di fortuna e usati come amuleti per difendersi dagli spiriti maligni, compreso il diavolo in persona. Gli Aztechi credevano che avessero potenti poteri protettivi, e che tenessero lontano il malocchio. In India è costume comune per le donne indossare i semi infilati su seta rossa per evitare l'aborto spontaneo. La farmacopea popolare africana ne ha fatto la base di numerosi rimedi naturali per dissenteria, raffreddore, mal di testa e attribuisce loro proprietà anti-batteriche o antifungine, capacità toniche, afrodisiache e di cura per la sterilità femminile; l'estratto che se ne ottiene, contenente *bonducina*, era detto *chinino dei poveri* e utilizzato nella cura delle febbri malariche.

Attualmente oltre ad essere sfruttati come pedine del Warri e altri mancala, i *nickernuts* sono spesso utilizzati dagli artigiani africani, del Centro America e dei Caraibi per realizzare collane, braccialetti e ciondoli, spesso insieme ad altri semi colorati. Per il loro colore tendente all'avorio e per il fatto che spesso si trovano sulle spiagge, sono detti *perle del mare*.

Nella maggior parte dei giochi di mancala i segnalini sono chiamati, di solito, col nome del materiale, così i semi vengono chiamati semi, le pietre sono chiamate pietre, e così via. Tuttavia, non è sempre la verità. In alcuni giochi i segnalini sono cambiati, ma il nome resta, quindi per esempio le popolazioni swahili continuano a parlare di *Kete* (conchiglie *Cypraeidae*) quando giocano a *bao*, anche se usano dei semi, *komwe* (semi di *Caesalpinia bonduc*); le popolazioni kazaki chiamano i segnalini *qumalaq* (escrementi), anche quando quelli utilizzati oggi per *Toghyz Qumalaq* sono fatti di plastica.



In alcuni luoghi sembra che i segnalini prendano il nome di alcuni animali, di solito il bestiame più tipico della zona.

In molte lingue i *nickernuts* hanno un proprio nome ed un proprio significato: *Gray Nickernut* o *Gray Nicker Bean* in inglese, *Molukkenbohne* in tedesco, *gris canique* in francese, *komwe* in swahili e *matojo de Playa* in spagnolo.

Comunque sia non finiscono qui i tipi di segnalini ed i loro nomi. Molti altri ce ne saranno, molti altri saranno utilizzati. Raccontatecelo.

Shogi

Risultati settimo campionato italiano di Shogi:

Primo class.: **Akiyama Mitsuki**

Secondo class.: **Baggio Giuseppe**

Terzo class.: **Caridi Nicola**

A seguire; Bozzali Ermanno, Pace Alessandro, Zakharzhevsky Andriy.

Soluzioni Tsume:

Tsume 1: 1.N*4c Sx4c 2.N*2c +Rx2c 3.+B5c#

Tsume 2: 1.N*1e +Rx1e 2.G*1d +Rx1d 3.+Rx2a X*2b 4.S*1b#



Scacchi Eterodossi.

[Luca Cerrato]

L'ATTIVITÀ ludica è un mondo a parte dalla realtà quotidiana e contiene al suo interno aspetti di cattiveria pura al limite della crudeltà. *Diplomacy*, bellissimo gioco, è l'emblema di questa tipologia di giochi. Gli accordi che si stipulano durante la partita tra i giocatori, possono essere stracciati in qualunque momento.

In questo filone ludico si inserisce la variante scacchistica *Il Giuoco del Bastardo* (Torino 1991, Alessio, Sergio, Paolo e Roberto). Quattro giocatori si sfidano su una scacchiera utilizzando le regole degli scacchi e qualche *piccola* modifica, giusto per stravolgere il concetto classico del gioco del Re.

Scacchi bastardi, un gioco molto cattivo

Regolamento

- *Giocatori*, quattro.
- *Materiale*, una classica scacchiera. Per ogni giocatore; un Re, una Torre, un Cavallo, un Alfiere e quattro pedoni.
- *Scopo del gioco*, mangiare i Re avversari. Un giocatore a cui viene mangiato il Re viene eliminato dal gioco e cede i propri pezzi all'avversario che lo ha eliminato, che li aggiunge alle sue prese.
- Se la partita termina con un solo giocatore sulla scacchiera quello è il vincitore. In caso di stallo o di patta, il vincitore è colui che ha mangiato più Re. A parità di Re, vince chi ha preso più pezzi. Chi resta per ultimo sulla scacchiera può contare come sue prese il proprio Re ed i pezzi che gli sono rimasti.
- *Fine partita*, il gioco termina quando sulla scacchiera resta un solo giocatore, oppure si realizza uno stallo o una patta.
- *Inizio gioco*, la situazione iniziale è nel diagramma di sotto, la prima mossa spetta al giallo.



- *Movimento pedoni*, i pedoni de *L'angolo dorato* e de *L'angolo dei danzatori-ombra* si muovono nella stessa direzione, verso il lato opposto. Analogamente quelli de *L'angolo C* e de *L'angolo del Tempio*.

- *Presenza en passant*, la regola viene estesa nel seguente modo: un pedone che avanza di due case nella sua prima mossa può venire mangiato da un qualunque pedone avversario nella casa che avrebbe occupato se fosse avanzato di una sola casa. In questo modo è possibile che un pedone venga preso *en passant* da dietro.

- *Promozione*, un pedone che giunge sull'ultima traversa viene promosso in una Amazzone, pezzo degli Scacchi Eterodossi che possiede tutte le mosse della Regina e quelle del Cavallo. Qualunque altra promozione è *stupida* e non viene neanche presa in considerazione.

- *Arrocco*, non è contemplato dalle regole del gioco.

- *Passare*, è consentito *passare* la mossa (questo viene generalmente fatto solo quando si possiede solo più il Re e quest'ultimo si trova nell'unica casella sicura dei dintorni).

- *Usi e costumi*, non sussiste l'obbligo di dichiarare lo scacco, anzi, farlo viene considerato una dimostrazione di cattivo gusto, a meno che la dichiarazione non venga accompagnata da insulti e gesti volgari oppure non si sfrutti la situazione per ottenerne qualche tornaconto.

Un tipico esempio è l'uso di schiavizzare un avversario sotto scacco, dietro la promessa, spesso mendace, di risparmiargli la vita. Per lo stesso motivo, non è obbligatorio muovere il Re quando esso è sotto scacco.

È pratica diffusa ed estremamente apprezzata la stipulazione di patti fra gli avversari, patti ovviamente destinati ad evolversi assieme alla partita ed eventualmente ad essere sciolti o infranti (da cui il nome del gioco, che deriva direttamente dalla parola più utilizzata durante le partite).

I patti più gustosi sono quelli del genere *multi-contro-uno*, che portano di solito all'estinzione immediata del giocatore che in quel momento è più antipatico.

Qualunque dubbio o contestazione sulla liceità di una mossa dà luogo ad una votazione fra tre dei giocatori presenti (viene escluso dal voto chi sottopone la questione) che decidono senza possibilità di appello.

Tipico caso è concedere ad un giocatore la possibilità di rifare una mossa appena fatta (questa, che può sembrare una buona azione, in realtà è quasi sempre una bastardata ai danni di qualcun altro!).

Erano famosi.

Storie di giochi una volta famosi, adesso dimenticati.

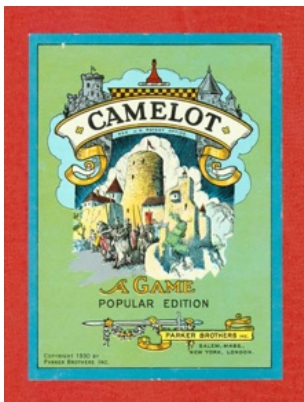
[Roberto Saranga]

SE QUALCUNO vi dicesse che fra qualche anno nessuno saprà più cosa sia il Risiko o il Trivial Pursuit ci credereste? Probabilmente no: è difficile pensare che giochi tanto diffusi e reclamizzati possano essere dimenticati.

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

Camelot, era il gioco americano, praticato da tutti

Quell'anno *George S. Parker* cominciò a lavorare ad una sua idea: creare un gioco che avesse una grande profondità strategica ma che non fosse complicato come gli scacchi. Nel 1887 concluse la sua fatica pubblicando *Chivalry*, un misto fra Dama ed Halma. Nonostante il parere positivo di esperti damisti e scacchisti il gioco non riuscì a decollare. Fu solo negli anni trenta, quando il gioco subì alcune piccole variazioni e venne ristampato con il nome di *Camelot*, che cominciò la sua diffusione di massa.



Camelot appassionò *Josè Capablanca*, campione del mondo di scacchi dal 1921 al 1927, *Franck Marshall*, campione americano di scacchi dal 1907 al 1935, *J. F. Kennedy* (sì, proprio lui!) e.. *Stanlio e Ollio!* Di certo, comunque, non furono gli unici: alla metà degli anni trenta Camelot poteva a buon diritto essere considerato il gioco nazionale americano.

Dopo aver raggiunto il picco della popolarità cominciò l'inevitabile discesa che portò il gioco ad andare fuori produzione una prima volta nel 1968.

Venne fatto un tentativo di riportarlo ai vecchi fasti nel 1985 ripubblicandolo con un nuovo nome:

Inside Moves, ma il tentativo non andò a buon fine, tanto che l'anno successivo andò definitivamente fuori produzione. Nonostante ciò il gioco rimase nel cuore di alcuni appassionati; uno di questi, *Michael Nolan*, decise di fondare nel 1999 la *World Camelot Federation* con l'intento di salvarlo dall'oblio completo; oggi più di duecento persone in tutto il mondo ne fanno parte. Dal 2003 la WCF organizza anche un *Campeonato del Mondo* che ha avuto la sua seconda edizione l'anno scorso; per partecipare basta iscriversi (gratuitamente!) alla Federazione e volare negli USA.



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

E allora diamo un'occhiata alle regole di questo gioco che riuscì a stregare un continente intero.

Di Camelot esistono diverse varianti e ognuna usa una tavola di dimensioni diverse: quella che mostriamo riguarda la variante principale, chiamata Camelot; ma ne esiste una più grande chiamata Chivalry, una più piccola chiamata *Cam*, una piccolissima chiamata *Camette*, una particolare per quattro giocatori ecc ...

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

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

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

Il *movimento dei pezzi* può essere di quattro tipi:

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



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



La *vittoria* può essere raggiunta in tre modi:

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

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

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

Roberto Saranga, 45 anni, membro fondatore del *Progetto Abstrakta*. Da anni si dedica alla diffusione dei giochi astratti *sul campo*. Con questo articolo comincia la sua collaborazione con il Fogliaccio degli Astratti.

WANG ZI

L'ultimo gioco di
Nicola Castellini



Fortemente intriso della filosofia tradizionale orientale. Il nome, che tradotto significa *Principe*, fa riferimento alle sei pedine che non appartengono a nessuno dei due giocatori e che risultano il motore del gioco.

Prenotate la vostra copia

Presto anche sul *Il Fogliaccio degli astratti*.

Shuuro

[Alessio Cavatore]



PLAY 2010, Modena, Shuuro ha attirato un bel pò d'attenzione. In base al numero di copie vendute, si direbbe che il pubblico sembra avere veramente apprezzato le demo e il torneo, per non parlare poi dell'incredibile interesse suscitato dal prototipo di *Turanga*.

Pare che alcuni maestri del club di scacchi locale volessero addirittura portarsi via il prototipo, ma Alberto li ha convinti a pazientare fino all'estate, quando le scatole di *Turanga* saranno finalmente disponibili.

La venuta di *Turanga* ha stuzzicato la curiosità di molti che ci hanno chiesto cosa verrà dopo Shuuro e *Turanga*.

Il futuro, di Shuuro Turanga, Yuddha e Loka

Beh, grazie all'ospitalità di Luca sul Fogliaccio, posso darvi delle indiscrezioni sulle prossime uscite della River Horse.

Turanga

Come forse già saprete, *Turanga* è un'espansione che trasforma Shuuro in un gioco per quattro giocatori, a coppie. Poiché gli alleati, che siedono uno di fronte all'altro, non possono parlarsi, questo crea situazioni simili a giochi di carte come il bridge o lo scopone. Le tattiche di *Turanga* sono tutte basate sul colpire uno degli avversari con un tremendo doppio attacco dei due alleati. Da questa esigenza di sincronia viene il nome *Turanga*, Sanscrito per *armonia*. Se il partner dell'avversario non riesce ad intervenire tempestivamente in suo soccorso, la partita si può concludere molto in fretta! La scatola di *Turanga*, in fase avanzata di produzione, contiene gli eserciti verdi e gialli, le regole (mezza pagina, per continuare sul filone semplice e pulito di Shuuro) e quattro tiles che permettono di trasformare la scacchiera di Shuuro in quella di *Turanga*. Questi tiles hanno sul retro anche sezioni di scacchiera 3X3, i quali permettono, insieme alla scatola base di Shuuro, di giocare due partite di mini-Shuuro fianco a fianco. Così quattro giocatori possono anche farsi un mini-torneo di Shuuro 250 (la nostra formula da torneo preferita), oppure una partita di divertentissima *lampo a quattro*.

C'è anche da notare che, a cominciare da *Turanga*, cominceremo a sviluppare una tematica basata sui quattro elementi (i colori e la posizione dei quattro eserciti), accentuando il misticismo implicito già in Shuuro. Ma passiamo alle prossime due espansioni che sono già in cantiere (in fase di design). I nomi che uso qui sono quelli che preferiamo al momento, ma esorterei tutti i lettori a venire sulla pagina di Shuuro

su facebook e su vari forum, dove discuteremo idee alternative per i nomi!

Yuddha

Yuddha è Sanscrito per *combattimento*, nel senso di arte marziale.

Questa espansione sarà una scatola contenente regole (brevi, come sempre) e dadi poliedrici, tipo quelli che si usano per i giochi di ruolo, ma con un design unico sulle varie facce invece che con numeri. Se i giocatori decideranno di usare queste regole opzionali nelle loro partite di Shuuro o *Turanga*, il sistema molto semplice di combattimento tra pezzi degli scacchi (che si potrebbe riassumere: *pezzo che attacca vince*) verrà invece rimpiazzato da un tiro di dadi legato al valore del pezzo e supporto di altri pezzi.



Il tema elementale sarà continuato dall'uso dei dadi poliedrici, che secondo la filosofia Platonica sono appunto associati agli elementi.

Loka

Loka è Sanscrito per *mondo*, nel senso dell'universo materiale.

Questa espansione conterrà dei nuovi elementi di terreno da andare ad affiancare ai plinti di Shuuro e *Turanga*. Immaginate boschi, laghi, paludi e zone *elementali*, tutti con regole semplicissime, tipo quelle dei plinti.

E poi?

Beh, come avrete intuito, abbiamo cominciato a pensare a Shuuro come ad un vero e proprio sistema, un sistema tematico, *modulare* e *pulito* di wargame astratto. La scatola di Shuuro è solo la scatola base, che permette di aprire questo caleidoscopio di espansioni che andremo ad arricchire negli anni. Abbiamo idee per innumerevoli espansioni basate su questo *motore*. L'unico limite è la nostra (e vostra) fantasia!

Nottingham, Aprile 2010

La pagina di Mago G.

[Gianfranco Sartoretti]

IL GIOCO DI carte approfondito oggi si chiama *Durak*. Si tratta di un gioco di origine russa il cui titolo tradotto significa *pazzo*. La particolarità di questo gioco è che anziché avere un solo vincitore si ha un solo perdente o sconfitto.

Assomiglia quindi al gioco di carte dal chiaro titolo di *Qualcuno deve pur perdere*, anche se con regole e carte completamente diverse. Intanto il mazzo è formato da sole 36 carte e precisamente quelle da 6 all'Asso dei 4 semi.

Il numero dei giocatori può variare da 2 a 6 e si può anche giocare in due squadre (composte da 2 o 3 giocatori); quando una partita ha 6 giocatori il mazzo diventa quello classico composto da 52 carte (13 per seme).

Durak dove tutti vincono eccetto uno.

Mentre al primo turno il mazziere viene sorteggiato da quello successivo toccherà distribuire le carte al giocatore che ha perso la mano precedente (quale castigo per aver perso); la distribuzione, effettuata senza alcun taglio (in quanto solo il mazziere può toccare le carte), prevede l'assegnazione di 6 carte a ogni giocatore; le carte non distribuite formano il tallone e vengono poste in centro al tavolo. Dal tallone si girerà una carta che rappresenterà la briscola e diventa l'ultima carta del mazzo.



Obiettivo del gioco è rimanere senza carte evitando di essere l'ultimo giocatore con una o più carte in mano.

Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere.

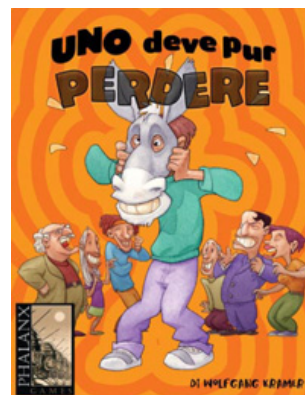
L'Asso è la carta di valore più alto a scendere fino al 6.

Regola importante, non si ha mai l'obbligo di rispondere al seme giocato.

Si susseguono una serie di smazzate in cui avremo:

Un *attaccante*, eventualmente aiutato dagli altri giocatori.

Un *difensore*, che gioca sempre da solo.



L'attaccante pone una carta (scelta tra quelle che possiede) davanti al giocatore alla sua sinistra che diventa il difensore; quest'ultimo potrà:

Giocare una delle sue carte superando quella dell'attaccante; per riuscire a difendersi occorre che la carta giocata sia:

- Dello stesso seme ma superiore.
- Una qualsiasi carta del seme di briscola.

Non giocare alcuna carta e quindi perdere la mano, il che comporta prendere in mano tutte le carte che sono state giocate in quel turno.

In caso il difensore riesca a giocare una carta che sconfigge quella dell'attaccante quest'ultimo potrà giocare un'altra sottostando però alle seguenti regole:

- La nuova carta d'attacco deve avere lo stesso valore di una di quelle già giocate.
- Il numero massimo di carte giocate in attacco non può essere maggiore a 6 o alle carte che ha in mano il difensore.

Il difensore riesce a vincere l'attaccante quando:

- Ha battuto tutte le carte giocate e l'attaccante rinuncia a continuare l'attacco.
- Ha vinto 6 attacchi.
- È rimasto senza carte in mano.

Quando vince l'attaccante il difensore si prende in mano tutte le carte che sono state giocate.

Quando vince il difensore tutte le carte che sono state giocate nel turno vengono eliminate e poste nel pozzo degli scarti; inoltre il difensore diventa l'attaccante per il turno seguente.

Durante un attacco qualsiasi altro giocatore può proporre all'attaccante di aiutarlo e chiede il permesso di giocare, nel rispetto delle regole, una carta attaccando il difensore; se l'attaccante accorda il suo permesso tale carta potrà essere giocata. Successivamente un terzo giocatore potrà chiedere a colui che ha giocato l'ultima carta d'attacco il permesso di giocare e ciò avverrà solo se gli sarà concesso.

Alla fine di un turno tutti i giocatori, a partire dall'attaccante, pescano dal tallone tante carte da averne 6 in mano; quando il tallone finisce si continua la partita senza reintegrare le carte in mano.

Quando un giocatore rimane senza carte in mano esce dal gioco ed è salvo; il gioco prosegue fino a quando solo un giocatore ha ancora carte in mano diventando così il perdente ovvero il Durak (matto).

Quante partite fare a questo gioco?

Semplice, basta decidere prima di iniziare se fare un numero fisso di smazzate per cui il vincitore è

colui che è diventato meno volte un durak ! Anche in questo gioco esistono delle varianti a seconda della nazione dove viene giocato.

Concludiamo con una breve nomenclatura usata in questo gioco.

Attaccante: giocatore che gioca carte attaccando un altro giocatore.

Briscola: carta girata dal tallone che determina il seme dominante della smazzata.

Difensore: giocatore che subisce l'attacco da un altro giocatore.

Mano: carte a disposizione di ogni giocatore durante la smazzata.

Mazzo corto: il mazzo formato da 36 carte (dal 6 all'Asso).

Pazzo: giocatore che fa il mazziere avendo perso la mano precedente.

Pozzo scarti: le carte eliminate dal gioco dopo un attacco in cui il difensore riesce sempre a rispondere.

Turno: le carte giocate durante un attacco.

Dama varianti.

[Luca Cerrato]

MAN MANO che approfondisco il mondo della dama e delle sue varianti mi accorgo di un parallelismo con il mondo dei mancala. Diversamente dagli scacchi dove attualmente vige un solo regolamento riconosciuto a livello internazionale, nel mondo delle dame ogni nazione, regione ha trasformato e rielaborato a suo modo il regolamento del *vicino*.

A volte le differenze sono minime, specialmente se si confrontano regolamenti di paesi vicini, le differenze aumentano se i chilometri aumentano fino ad arrivare, in qualche caso, a stravolgere saldi dogmi.

Il gioco in Olsezia

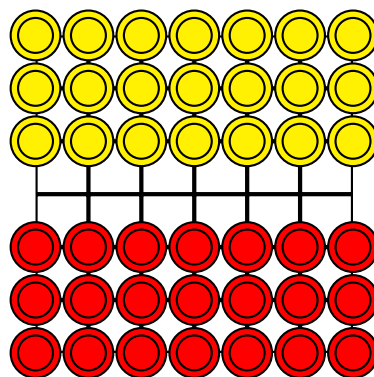
Per esempio nella maggior parte dei giochi i pezzi catturati (pedine o dame) escono dal gioco, esiste una variante della dama Russa, il Bashne, in cui i pezzi mangiati vengono impilati sotto al pezzo catturante.

Il regolamento che vi presento in questa puntata è caratterizzata da regole molto diversi sia dalla dama italiana che da quella internazionale.

La variante si è sviluppata nella Olsezia, regione centrale del Caucaso, nella repubblica della Georgia. La dama olseziana si gioca nella seguente modalità.

Regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, una tavoliere 6x6 caselle, 21 pezzi a testa.
- *Scopo del gioco*, catturare o bloccare i pezzi avversari.
- *Inizio gioco*, i pezzi vengono posizionati sulle intersezioni (vedi figura), la prima mossa spetta al bianco.



- *Movimento pedine*, si muovono di una casella in avanti in verticale oppure in diagonale, mai all'indietro.

- *Cattura pedine*, si cattura con il salto corto in ogni direzione, catture multiple sono permesse. La cattura *non è obbligatoria*.

- *Promozione*, quando una pedina arriva all'ultima riga *non viene promossa*. Non può più muoversi, ma può catturare all'indietro.

Di questa dama esistono varie versioni giocate su un tavoliere più grande (8x8) ed in qualche caso viene giocata anche sulle caselle.

La sorgente dell'informazione è il sito di Mats Winther, <http://hem.passagen.se/melki9/ossetian.htm>.

Nino Vessella,
con la collaborazione di *Luca Cerrato.*

**IL LIBRO
quasi COMPLETO
DEL GIOCO DEL BAO**

Regole, nozioni di strategia e di tattica, con 50 esercizi.



Prenotare la vostra copia scrivendo a :

info@changamano.org