

# Il fogliaccio degli astratti

Numero 55 - Anno 7  
Dicembre 2010

*Rivista dedicata ai giochi da tavolo.*



I fanciulli trovano tutto nel nulla, gli uomini trovano il nulla nel tutto. (G. Leopardi)

## In questo numero

- **Idee in libertà:** *Libri e giochi destino comune, e-boardgame.* (Pag. 1)
- **Giochi per piccoli:** *Turi Tour e Shiver stone castle.* (Pag. 2)
- **I vostri giochi:** *Coccinella's Racing di Luca Bellini e Ecapler di Matteo Perlini.* (Pag. 3)
- **Il Backgammon:** *regolamento e gioco reale di Ur.* (Pag. 7)
- **Autore ludici:** *Martin Gardner.* (Pag. 10)
- **Problemistica:** *introduzione al problema di scacchi.* (Pag. 12)
- **Il Mahjong:** *introduzione al gioco.* (Pag. 15)
- **Dettagli in gioco:** *giochi basati sui polimini.* (Pag. 17)
- **Classificazione dei giochi:** *creazione dell'albero di gioco.* (Pag. 22)
- **Libri ludici:** *Dizionario dei giochi e L'arte del gioco.* (Pag. 23)
- **Sport & giochi:** *giochi cittadini.* (Pag. 24)
- **Giochi in rete:** *giocare ai Mancala.* (Pag. 24)
- **Giochi di Dama:** *Bashni, dama a colonna.* (Pag. 25)
- **Varianti del gioco del Go:** *Tanbo.* (Pag. 27)
- **Tavole da gioco:** *tavolieri in crescita, Spangles e Exxit.* (Pag. 30)
- **Othello:** *introduzione al gioco.* (Pag. 32)
- **Il mondo dei Mancala:** *Nino Vessella descrive un regolamento e materiali di gioco.* (Pag. 34)
- **Scacchi eterodossi:** *Arimaa.* (Pag. 36)
- **Il Bao:** *KIBA storia e futuro di un'associazione. Torneo internazionale in Olanda.* (Pag. 37)
- **Shogi:** *i pedoni promossi.* (Pag. 43)
- **Italia Ludica:** *Venezia.* (Pag. 44)
- **La pagina di Mago G.:** *I dadi.* (Pag. 45)
- **Curiosità ludiche:** *Micropul.* (Pag. 46)
- **Giochi di connessione:** *Twixt, costruttore di ponti.* (Pag. 48)
- **Giochi di carte:** *Cardles.* (Pag. 51)
- **Ricochet Robot:** *presentazione e problema.* (Pag. 52)
- **Tavolando:** *GiocaAosta e GiocaTorino.* (Pag. 53)
- **Rompicapo:** *rompicapo e giochi astratti.* (Pag. 55)

Per ricevere tutte le novità della rivista  
direttamente sulla vostra e-mail  
scrivete a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)

**Sono benvenute le vostre idee, articoli, giochi e proposte.**

## Idee in libertà

[ Luca Cerrato ]

**A**LL'ULTIMA fiera del libro di Torino si è parlato, scritto, discusso del futuro dell'editoria e della prossima invasione degli e-book. La maggioranza dei lettori è abituata a leggere, sfogliare un libro, un mensile, un quotidiano sulla tradizionale carta. Adesso la tecnologia è pronta alla grande rivoluzione, che viene paragonata da alcuni esperti all'invenzione della stampa da parte di Gutenberg.

La vecchia **cellulosa** dovrebbe andare in pensione e diventare, nel tempo, un lusso riservato a pochi. Il **silicio** porta con sé indubbi vantaggi, vedi riduzioni dello spazio, rapidità nel reperire le informazioni nei testi ed anche, forse, risparmio di materie prime (tutte quelle legate alla produzione della carta) comunque la barriera culturale da superare è grande.

### Libri e giochi destino in comune?

Un paragone simile con il mondo dei libri potrebbe esser fatto nel mondo ludico tradizionale, quello delle scatole in cartone, dei segnalini di legno e della carta moneta. Un futuro ludico orientato al mondo del silicio che salva foreste e che comunque non trascura l'importante attività di socializzazione dei giochi in scatola.

Se l'informatica e la tecnologia sono pronte al grande balzo di inserire intere biblioteche in qualche centimetro quadrato, forse bisogna aspettare ancora qualche anno per *comprimere* il mondo delle scatole colorate.

Sono passati più di quarant'anni da quella sera quando su un televisore in un locale di San Francisco, apparvero due barre verticali che muovendosi in alto ed in basso facevano rimbalzare una *pallina elettronica*, era nato il primo video gioco, il *Pong*, sviluppato dall'Atari<sup>1</sup>. Da allora i video giochi hanno fatto passi da gigante e le semplici manopole che permettevano una simulazione molto semplice di una partita di tennis o ping pong, sono state rimpiazzate da sofisticati trasduttori ludici, che permettono incredibili interazioni uomo-macchina.

La mia idea di **e-boardgame** è quella di una console dedicata ai giochi da tavolo, non la semplice trasposizione in video gioco dei titoli cartacei. Un e-boardgame deve avere quegli elementi base che hanno tutti i giochi da tavola.

Il tavoliere, nella versione elettronica dovrebbe essere visualizzato su uno schermo orizzontale che sia in grado di riprodurre un qualsiasi piano di gioco; passare dalla scacchiera al tavoliere di Coloni di Catan in pochi attimi.

L'equivalente elettronico di pedine, segnapunti, cubetti, dadi non dovrebbe essere molto diverso dal tradizionale. Infatti il piacere di muovere o lancia-

re non dovrebbe essere soppresso (altrimenti si ricade nei normali videogiochi), ma dovranno avere un'interazione attiva con il tavoliere.

Molti giochi prevedono che i partecipanti abbiano, nascosti ad occhi indiscreti, varie tipologie di merci, compresi soldi, tesori . . . Per queste *proprietà personali* dovrebbero essere utilizzati dei piccoli tavoliere elettronici, anche loro in grado di comunicare con il tabellone di gioco.



Nel tabellone di gioco sarà presente il *cuore del gioco*, il regolamento. Inserito in una memoria e scritto in modo da essere interpretato senza ambiguità da un calcolatore. Non ci saranno più problemi d'interpretazione di regole o situazioni particolari dove non si sa bene che fare. Inoltre si potrà pensare la possibilità di sviluppare versioni personalizzate del gioco, variando parte del codice-regolamento originale.

Mi piace fantasticare che in un lontano futuro si potrà andare ai consueti ritrovi ludici senza portarsi chili di scatole ingombranti, ma al massimo qualcosa di simile ad una chiavetta USB, un sacchetto contenente pedine e un monitor pesante come una piuma!

Fantascienza, utopia !?

Forse sì, molto probabilmente perderemo *l'uso* delle pedine e dei dadi, trascineremo le dita su un monitor per muovere pedine, si premerà un tasto per lanciare un dado.

L'oggetto ludico descritto avrebbe dei costi di sviluppo notevoli e, data la scarsa diffusione dei giochi in scatola in proporzione al fenomeno commerciale dei videogiochi, i rientri monetari non sarebbero tali da giustificare l'investimento in un e-boardgame.

Concludendo, prima o poi si passerà a giocare su delle piattaforme collegate in rete con avversari distanti migliaia di chilometri da casa nostra, con una socialità pari a zero, ma spero che questo avvenga il più tardi possibile.

Fantasticare non costa nulla ed immagino giocatori intorno ad un e-boardgame . . .

<sup>1</sup>Rules of Play: Game Design Fundamentals, autori Katie Salen e Eric Zimmerman

## Giochi per piccoli

[ Luca Cerrato ]

**I** FIGLI e i nipoti saranno le future *leve giocose* a cui trasmettere il piacere di giocare. Per avvicinarli al mondo dei giochi da tavolo vengono ideati semplici e divertenti giochi, che in qualche caso hanno anche un intento educativo. Giochi che stimolano la memoria, il far di conto, il riconoscere forme e tante altre attitudini che serviranno nel corso del loro sviluppo.

Il primo gioco dedicato ai bambini che vi presento è **Turi Tour**, creato dalla fertile mente di *Alessandro Zucchini* (tra i suoi giochi ricordiamo *Lucca Città*, *Palatinus*, *Wool rules*).



Il gioco è adatto per bambini dai cinque anni in su e sviluppa la memoria, il colpo d'occhio e il tatto.

Gli animali della fattoria vanno in vacanza, ma il contadino distratto *Hannes* ha scambiato i biglietti, ha indossato gli occhiali da sole e non riesce a distinguere una pecora da una gallina. Riuscite ad aiutarlo a portare gli animali alla destinazione giusta?

Si gioca su una plancia rotonda formata da quattro parti assemblate all'inizio della partita. La mappa ha sei differenti *isole*, che vanno da quella artica alla tropicale.

Inizialmente su ogni lembo di terra viene posizionato un dischetto riportante la figura di uno dei sei animali della fattoria. Dal mazzo di *carte start* viene presa una carta che indica quali animali vanno in vacanza. Al bordo della mappa vengono messi gli animaletti di legno rimanenti e il mazzo di *carte incarico*.

Lo *scopo del gioco* è raccogliere più carte obbiettivo possibili.

Il giocatore di turno deve prima di tutto guardare attentamente la plancia e la disposizione degli animali poi indossare un paio di occhiali neri (in dotazione al gioco) in modo da non vedere più nulla.

A questo punto il giocatore alla sinistra prende una carta incarico ed un animale. La prima operazione del giocatore con gli occhiali è riconoscere l'animale e poi gli viene letta la carta incarico.

Se la missione viene portata a buon fine ci si aggiudica la carta altrimenti questa viene scartata. I suggerimenti sono vietati. Durante il proprio turno non bisogna rovesciare gli animali presenti in tavola altrimenti si perde la carta.

Le carte incarico sono: posizionare l'animale sul corretto luogo di villeggiatura; ricordarsi quanti animali di quel tipo sono in villeggiatura; posizionare il contadino sul gruppo di animali più numeroso; riportare a casa un animale; quale animale è andato meno in vacanza.

Il gioco termina quando non ci sono più carte incarico.

Per aumentare la difficoltà si possono utilizzare le carte rotazione che fanno ruotare di un quarto di giro il tavoliere.

Il secondo gioco si chiama **Shiver stone castle**. L'età è dai cinque anni in su, l'editore consiglia fino a 999 anni, mi domando se un cartonato possa durare 999 anni !!! ma . . .

I piccoli alunni della scuola di caccia del castello di *Shiver stone* sono molto eccitati per l'esame finale che si terrà nelle prossime ore. Chi dimostrerà di essere in grado di lottare con gli abitanti del castello passerà senza alcun problema l'esame.

La prima operazione da fare è costruire il castello con le sue varie stanze. Il pavimento del castello sarà leggermente rialzato in modo che un'asta, con un'estremità calamitata, possa scorrere agevolmente sotto il pavimento e far muovere un fantasma, appoggiato sul pavimento, tra le stanze del castello.

Il libretto allegato alla scatola prevede diverse modalità di gioco, quella che vi presento si chiama *l'esame di caccia*. Il vincitore sarà colui che riuscirà a spaventare più abitanti del castello. Le nove carte rotonde delle stanze e le 36 carte quadrate dipinte vengono mischiate.



Il primo ad iniziare sarà colui che riesce a dire il più velocemente tre volte *Shiver stone castle*.

Viene scoperta la prima carta rotonda e si posiziona il fantasma nella stanza indicata dalla carta. Il giocatore alla sinistra del cacciatore sarà il suo assistente e gira una delle carte quadrate.

Una volta che il giocatore ha scoperto in quale stanza si trova il personaggio da spaventare allora il suo assistente gira una clessidra e il giocatore inizia a muoversi per le stanze fino ad arrivare a quella interessata. Una volta giunto si aggiudica la carta quadrata e se ha ancora tempo si gira una seconda carta. Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno guidato tre volte il fantasma oppure sono finite le carte quadrate.

# I vostri giochi

[ Luca Cerrato ]

**Q**UESTA RUBRICA vuole essere dedicata a tutti coloro che hanno giochi da far conoscere. In questo numero vengono presentati due giochi: **Coccinella's Racing** di *Luca Bellini* e **Ecalper** di *Matteo Perlini*.

## Coccinella's Racing

di *Luca Bellini*.

Molti dei giochi astratti o di scacchiera con i quali ci possiamo cimentare ai giorni nostri affondano le loro radici in un passato più o meno lontano. L'uomo gioca da migliaia di anni e spesso questo stesso gioco è entrato a far parte del costume, dei rapporti sociali o addirittura strumento di relazione con il divino.

Gli esempi si possono contare innumerevoli ed uno degli esempi più eclatanti ed affascinanti è sicuramente il Senet, uno dei giochi di società più antichi che si conoscano le cui origini vengono fatte risalire addirittura al 3300 A.C nell'Antico Egitto dove si ritiene avesse una diffusione paragonabile in era moderna al gioco delle carte: tutti, ricchi e poveri, adulti e bambini, impegnavano il loro tempo libero a sfidarsi a questo gioco.

Il Senet era un gioco talmente popolare che assunse un'importanza notevole anche per il viaggio nell'aldilà. Senet significa *passaggio*: il defunto, come riportato nel famoso libro dei morti, doveva disputare una partita contro un avversario invisibile per poter accedere al regno dei morti.

Il primo esemplare di Senet risale al periodo Predinastico, mentre nella tomba di Rahotep (IV dinastia) è stato rinvenuto per la prima volta il nome del gioco.

Il faraone *Tutankhamon* possedeva 4 Senet di cui uno era composto di caselle di avorio, pedine di materiale pregiato e poggiava su un mobiletto avente i supporti a forma di zampa di leone.

In nessuna tomba e su nessun papiro sono state ritrovate le vere regole del gioco: diversi studiosi si sono cimentati nell'ipotizzarle basandosi sugli elementi ritrovati, su ragionamenti logici e soprattutto sull'interpretazione degli ideogrammi incisi sulle tavole da gioco.

Proprio questo *mistero* sulle vere regole del gioco è elemento di ulteriore fascino ed al contempo fonte di interesse ed ispirazione: l'idea di far proprie le sue più probabili meccaniche di gioco e di integrarle con qualche libera interpretazione può essere di stimolo per autori e giocatori.

*Coccinella's Racing* nasce proprio dall'idea di rivisitare in chiave più moderna e leggera l'antico Senet.

Fra le novità più evidenti che l'autore ha introdotto c'è quella dei dadi come elemento di comando del movimento delle pedine in sostituzione degli antichi bastoncini bianchi e neri: questa scelta ha an-

che introdotto un nuovo punteggio, il 5, che originariamente non poteva realizzarsi e per il quale si è inventata una mossa ad hoc.

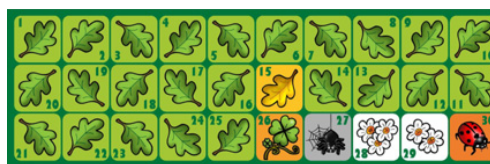
Altra variazione importante è stata la scelta di prevedere la possibilità di giocare anche in 3 o 4 giocatori.

Per il resto, un lavoro di analisi e selezioni fra le diverse ipotesi di regole fatte dagli storici ha portato al gioco nella sua veste definitiva.

### Regolamento

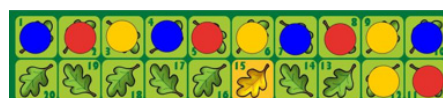
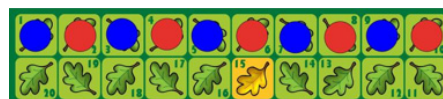
*Giocatori*, due, tre o quattro.

*Materiale*, tabellone di gioco (formato da 30 caselle disposte su 3 file), un dado e cinque pedine a testa in una partita per due giocatori, quattro in tre giocatori e tre in quattro giocatori.



*Scopo del gioco*, portare per primo tutte le proprie coccinelle a concludere il percorso (cioè superare la casella n° 30).

*Inizio gioco*, le pedine vanno disposte sul tabellone in modo alternato, come raffigurato di seguito (a seconda del numero di giocatori):



*Il gioco*, incomincia a muovere per primo il giocatore che ha la propria pedina sulla casella n°1 e si procede quindi in senso orario;

Le pedine si muovono secondo la sequenza numerica delle caselle, seguendo un percorso a S.

Il risultato del lancio del dado determina le possibilità di movimento di una o più pedine per turno:

- 1, muovi una pedina di una sola casella in avanti: ritira il dado ed effettua una nuova mossa.
- 2, muovi una pedina di due caselle in avanti: terminata la mossa il gioco passa all'avversario.
- 3, muovi una pedina di tre caselle in avanti: terminata la mossa il gioco passa all'avversario.
- 4, muovi una pedina di quattro caselle in avanti: terminata la mossa il gioco passa all'avversario.
- 5, muovi tutte le pedine di una casella in avanti (muovi a cominciare da quella posizionata sulla casella più avanzata procedendo a ritroso sino a quella più indietro nel percorso): terminata la mossa il gioco passa all'avversario.
- 6, muovi una pedina di sei caselle in avanti: terminata la mossa il gioco passa all'avversario.

*Come muovere le pedine*, abbiamo detto che lo scopo del gioco è quello di portare per primo tutte le proprie coccinelle a concludere il percorso e cioè a superare la casella n° 30. Questo risultato va ottenuto muovendole al meglio, nel rispetto delle regole di movimento riportate qui di seguito:

- Non è mai possibile concludere la mossa arrivando in una casella già occupata da una propria pedina;
- *pedine libere*: se la propria pedina arriva su una casella già occupata dall'avversario, la mette *sotto attacco*. In questo caso la pedina dell'avversario viene portata nel punto esatto in cui ha cominciato la mossa la pedina attaccante (es: se il giocatore ROSSO con il lancio del dado ottiene un 3, la sua pedina e quella BLU vengono scambiate di posto);
- *pedine protette*: due pedine uguali vicine tra loro non possono essere attaccate, ma solo scavalcate, sempre che il risultato del lancio del dado lo consenta (esempio: il giocatore ROSSO può muovere in avanti solo se lanciando il dado ottiene 3, 4 o 6. Un risultato di 1, 2, 5 costringe il giocatore a muovere un'altra pedina in avanti oppure a muoverne una all'indietro);
- pedine bloccate*: tre pedine uguali vicine tra loro non possono essere né attaccate né scavalcate (esempio: il giocatore ROSSO non può muovere in avanti indipendentemente dal risultato del lancio del dado. Se il giocatore ROSSO non può muovere altre pedine in avanti, allora sarà costretto a muoverne una all'indietro);
- se non è possibile muovere nessuna pedina in avanti, allora se ne deve muovere una all'indietro.

In questo caso, attaccando una pedina avversaria, questa deve essere portata in avanti al posto della pedina attaccante;

- non è possibile far concludere il percorso ad una pedina prima che tutte abbiano lasciato la prima riga. Questo vale anche nell'eventualità in cui una pedina fosse costretta dagli eventi a tornare nella prima riga;
- se non è possibile muovere in avanti o all'indietro, il turno passa al giocatore successivo.

*Caselle speciali*, sul tabellone di gioco ci sono alcune caselle particolari sulle quali sono raffigurati dei simboli, a ciascuna di esse è riservato un ruolo nel gioco.

*Caselle standard*, sono le caselle del percorso in cui si applicano semplicemente le regole di base precedentemente elencate.



Casella 15, la *foglia d'oro*, la pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata. È il punto di ritorno di chi cade nella casella 27.



Casella 26, il *quadrifoglio*, la pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata. Nell'eventualità in cui questa fosse l'unica pedina a poter muovere, il giocatore ha facoltà di lasciarla ferma. Solo se con il lancio del dado si ottiene un 5 si è obbligati a muovere la pedina collocata sul quadrifoglio di 1 casella in avanti come tutte le altre.



Casella 27, il *ragno*, questa casella è una trappola e la pedina che vi finisce deve ritornare alla casella 15. Se questa è già occupata, allora deve ritornare alla casella n°1 o alla prima casella libera dopo la n°1.



Casella 28, i *tre fiori*, la pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata e dovrà rimanerci fino a quando lanciando il dado si otterrà un 3: a questo punto potrà essere spostata sulla casella n°30 (se non occupata), quindi completerà il percorso al turno successivo (\*).



Casella 29, i *due fiori*, la pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata e dovrà rimanerci fino a quando lanciando il dado si otterrà un 2: a questo punto potrà essere spostata sulla casella n°30 (se non occupata), quindi completerà il percorso al turno successivo (\*).



Casella 30, la *coccinella*(\*), la pedina che finisce in questa casella concluderà il percorso al successivo turno del suo proprietario senza la spesa di nessun punto movimento. Il proprietario della pedina effettuerà quindi un normale turno di gioco lanciando il dado e muovendo di conseguenza.

Attenzione:

- se un lancio del dado dovesse consentirmi come unica mossa possibile di spostare una pedina sulla casella 26, 28 o 29 e questa fosse occupata, ci si comporta come se la pedina fosse finita nella casella n°27 (il ragno);
- se lanciando il dado si ottiene un risultato sufficiente a superare la casella 30, la pedina può essere portata fuori dal percorso ed i punti residui devono essere impiegati per il movimento di un'altra pedina;
- portare fuori una pedina comporta il computo di 1 punto movimento, a meno che questa non fosse prima collocata nella casella n°30.

## Ecalper

di *Matteo Perlini*

La semplicità è un fattore che reputo molto importante nei giochi astratti. Un sistema di regole semplici, infatti, costituisce un gioco elegante e chiaro.

Durante la creazione di questo gioco, quindi, il mio obiettivo primario era quello della *semplicità*. Il secondo obiettivo che mi ero prefisso era l'originalità della meccanica di gioco. Considerata la vastissima produzione di giochi astratti, non era certo facile soddisfare entrambe le condizioni.

Malgrado le regole siano semplici, Ecalper è un gioco molto profondo. Su un tavoliere standard 7x7x7, infatti, il numero totale di giochi possibili è  $10^{200}$ , mentre su un tavoliere 10x10x10 è  $10^{505}$ ! Inoltre Ecalper è un gioco multi-mossa (in un turno il giocatore compie più azioni) e questo lo rende ancora più profondo.

Ecalper nasce durante una riflessione sulla *regola della torta* (pie rule in inglese, o anche swap rule) e si basa sulla sostituzione delle pedine avversarie. Una mossa in Ecalper consiste nel sostituire una pedina appena piazzata dall'avversario e aggiungerne altre tre. Questo meccanismo impone un altruismo egoistico ai giocatori: dal punto di vista strategico si deve concedere qualcosa all'avversario per vincere. Il risultato è un gioco astratto di negoziazione per la conquista del territorio.

È possibile giocare ad Ecalper on-line su

[www.iggamecenter.com](http://www.iggamecenter.com)

Inoltre vorrei invitare tutti a sfidare il computer a giocare ad Ecalper, il programma è disponibile al seguente link: <http://www.boardgamegeek.com/files/thing/83787>.

## Regolamento

*Giocatori*, due.

*Materiale*, Il tavoliere è esagonale e le dimensioni consigliate sono 7x7x7 e 8x8x8. La 6x6x6 è ottima per imparare, mentre la 9x9x9 offre delle partite più impegnative.

*Scopo del gioco*, ottenere il gruppo più grande. Se tale obiettivo viene raggiunto da entrambi i giocatori, allora vince chi ha un numero inferiore di gruppi.

*Inizio gioco*, il tavoliere è vuoto ed inizia il giocatore nero piazzando tre pezzi. Poi il bianco può scegliere se continuare a giocare come bianco oppure se cambiare colore in nero (regola della torta).

*La mossa*, consiste di due fasi:

1. *La sostituzione*, la sostituzione, si rimpiazza un pezzo tra i tre pezzi avversari piazzati nel turno precedente con uno proprio.

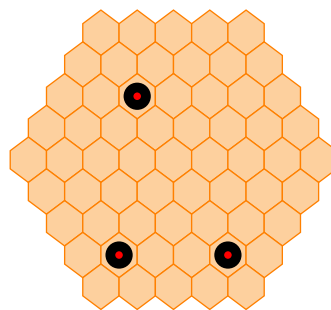
2. *Il piazzamento*, si depositano sul tavoliere tre pezzi propri su tre caselle vuote.

*Gruppo*, un gruppo consiste di un insieme di pezzi dello stesso colore adiacenti tra loro.

*Fine gioco*, quando alla fine del turno di bianco sul tavoliere è rimasta una sola cella vuota, allora nero conclude il gioco eseguendo solo la prima fase della propria mossa, la sostituzione. A fine gioco, quindi, rimane una cella non occupata.

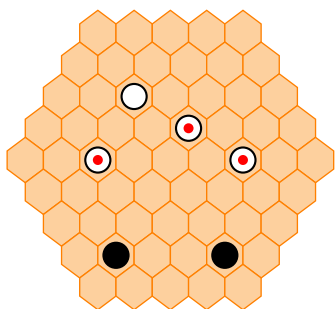
## Esempio illustrato

Il tavoliere inizialmente è vuoto. Il giocatore nero piazza tre proprie pedine dove preferisce. In generale, le pedine segnate con un puntino rosso sono le ultime tre piazzate, cioè quelle che possono essere sostituite dal giocatore bianco nel turno successivo. Il primo turno è speciale perché non c'è sostituzione, solo piazzamento.

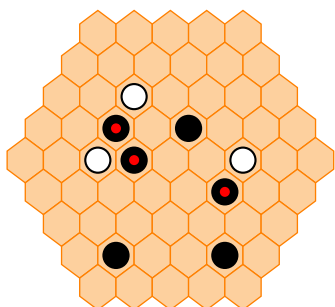


Bianco ora può scegliere se cambiare ruolo, giocando come il giocatore nero. Bianco valuta che l'apertura di nero non è troppo forte, quindi decide di continuare a giocare come bianco, non avvalendosi della regola della torta. Delle tre pedine piazzate da nero, bianco sceglie di sostituire quella più in alto. Bianco continua il suo turno piazzando altre tre pedine, che possono essere posizionate in qualsiasi cella libera.

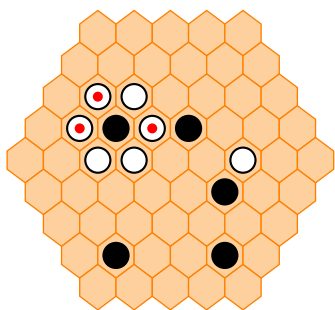
Extra



Essendo le pedine bianche con il puntino rosso le ultime piazzate dall'avversario, nero riflette su quale sia meglio sostituire: opta per quella più centrale. Dopo tale sostituzione prosegue piazzando altre tre pedine nere.



Bianco sostituisce una delle due pedine vicine. Continua piazzando altre tre pedine bianche riuscendo di fatto a connettersi alla pedina più alta, aprendosi così anche la via per il lato alto del tavoliere. Bianco è connesso perché nessuna delle tre sostituzioni che successivamente nero può scegliere (le pedine con il puntino rosso) è in grado di scollegare bianco.



*Opzionale.* Qualcuno potrebbe trovare difficile memorizzare in ogni turno l'identità delle ultime tre pedine piazzate dall'avversario, in tal caso queste possono essere marcate in qualche modo. Vi sono almeno tre sistemi per marcare gli ultimi tre piazzamenti avversari, il terzo è il migliore:

1. Si piazzano temporaneamente le tre pedine mantenendole in verticale (non piatte sul tavoliere);
2. Si piazzano temporaneamente le tre pedine di un altro colore, ad esempio rosso;
3. Non si utilizzano semplici pedine bianche e nere, bensì un unico tipo di pedina con una faccia nera e una bianca (come in Othello) e si piazzano temporaneamente le tre pedine in verticale.

*Varianti a tre.* È possibile giocare ad Ecalper in tre giocatori (anche se consiglio il gioco a due). Si può scegliere tra due varianti: una con quattro piazzamenti e un altro con cinque. Nell'ultimo caso il gioco è più interessante sebbene più impegnativo. Il giocatore di turno piazza quattro/cinque pedine, gli altri due giocatori (seguendo il turno di gioco) sostituiscono una pedina a testa tra quelle appena piazzate. Il gioco finisce quando, appena prima che inizi il turno di nero, non è possibile fare un giro completo di turni.

*Carta & Penna.* In assenza di tavoliere e pedine fisiche è sufficiente disporre di due penne di differente colore e un foglio di carta, su cui è stampato un tavoliere esagonale, scaricabile da *BoardGameGeek* al link:

[www.boardgamegeek.com/filepage/59367/ecalper-boards](http://www.boardgamegeek.com/filepage/59367/ecalper-boards).

Il giocatore disegna tre cerchi vuoti nelle tre celle scelte come piazzamenti. Nel turno successivo l'avversario colora uno dei tre cerchi con il proprio colore e gli altri due con il colore del giocatore precedente. Il turno termina quando il giocatore di turno disegna altri tre cerchi vuoti.

Hai un gioco nel cassetto?  
Un'idea brillante  
La vuoi far conoscere?

scrivi a questa rubrica, [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)



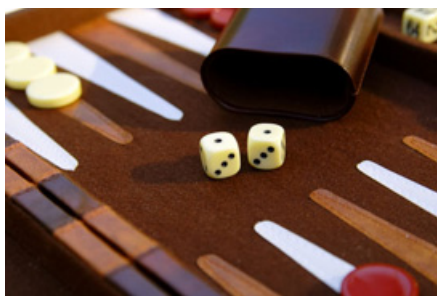


# Backgammon

[ Luca Cerrato ]

**I**L DADO, croce e delizia per molti giocatori. Considerato da alcuni oggetto maledetto da mettere all'indice, castigando tutti i giocatori che ne apprezzano le sue doti ludiche, è fonte, dall'altra parte, di forti emozioni da parte di coloro che adorano lanciarli e sfidare il fato.

Il cubo numerato da centinaia di anni è l'alea in molti giochi popolari, soprattutto quelli d'azzardo. Nel *fogliaccio degli astratti* la categoria dei giochi che hanno una forte componente di fortuna non è stata quasi mai considerata perché si vuole dare visibilità ai giochi che esaltano le capacità di analisi tattiche - strategiche dei giocatori. Per questo motivo non si andrà mai ad approfondire giochi praticati nei casinò di tutto il mondo oppure le varie lotterie che sorgono come funghi ogni giorno.



Comunque esiste una tipologia di giochi, in cui il *dado* è al centro della scena ludica, ma l'esito del lancio può essere *gestito* dal giocatore in modo oculato, che deve essere presa in considerazione. Due nomi a caso *Kingsburg* oppure *Yspahan*.

Per quanto riguarda i giochi tradizionali praticati in tutto il mondo esiste una vasta famiglia di giochi, il cui capostipite viene fatto risalire dagli studiosi addirittura all'antico Egitto e alla cultura babilonese arrivando, ai nostri giorni, nella forma del **Backgammon**.

Questo gruppo di *giochi di percorso* ha attraversato secoli, millenni di storia umana e si è diffuso in tutto il globo. Ovunque si stabiliva si adattava agli usi e costumi del luogo. I romani lo chiamavano *Ludus Duodecim Scriptorum* (gioco delle dodici linee), mentre il re Alfonso X di Castiglia gli ha dedicato pagine intere nel primo libro ludico al mondo, *Libro de los juegos*.

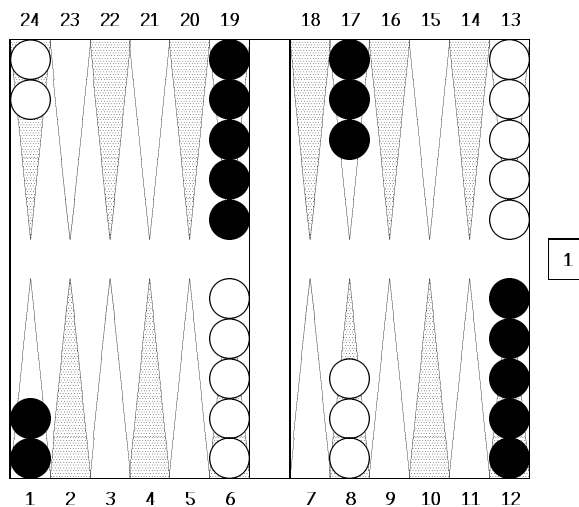
Il backgammon e le sue varianti sono giochi in cui vince chi *porta a casa* per primo tutti i suoi pezzi. A seconda del regolamento la componente fortuna è più o meno presente, in ogni caso alla base del gioco c'è il ragionamento e la logica.

Il sottoscritto non è un esperto, ma semplicemente un *seminatore ludico* e spera con gioia di lasciare spazio a giocatori più esperti per approfondire tutti gli aspetti ludici del gioco.

In questa prima puntata presenterò il regolamento del Backgammon ed il gioco *reale di Ur* considerato da alcuni studiosi il capostipite di tutta la famiglia.

## Backgammon

- *Giocatori*, due.
- *Materiale di gioco*, una tavola da gioco, 15 pedine e due dadi a testa, un dado del raddoppio. La tavola di gioco è formata da 24 *punte*.



- La tavola è divisa in quattro settori;
- Le frecce numerate da 1 a 6 compongono il *settore interno bianco*.
- Le frecce numerate da 7 a 12 compongono il *settore esterno bianco*.
- Le frecce numerate da 13 a 18 compongono il *settore esterno nero*.
- Le frecce numerate da 19 a 24 compongono il *settore interno nero*.

*Scopo del gioco*, essere il primo a portare tutte le proprie pedine nel proprio settore e successivamente portarle fuori dalla tavola.

*Inizio gioco*, le pedine inizialmente sono disposte come nella figura sopra. Per decidere chi effettuerà la prima mossa ogni giocatore lancia un singolo dado. Chi ha ottenuto il numero più alto, parte per primo. I numeri da utilizzare per la prima mossa sono proprio quelli che si sono ottenuti con i dadi appena lanciati. Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero, allora i dadi devono essere tirati nuovamente fino a quando i numeri ottenuti saranno diversi. Dopo questo lancio di partenza, i giocatori tireranno la propria coppia di dadi a turni alterni.

*Movimento pedine*, il risultato del lancio dei due dadi indica di quanti punti si devono muovere le proprie pedine. Facendo riferimento al diagramma di sopra

il giocatore bianco muove in senso orario (da 24 a 1), il nero in senso inverso (da 1 a 24). Se dal lancio si ottengono due numeri uguali allora è come avere a disposizione quattro dadi con quel valore.

Le pedine si muovono rispettando le seguenti regole:

- Una pedina può essere mossa solo su una punta aperta, ovvero una punta che non sia occupata da due o più pedine avversarie.
- I numeri sui due dadi costituiscono due mosse separate. Per esempio, se un giocatore ha ottenuto 5 e 3, può decidere se muovere una pedina di cinque spazi su una punta aperta ed un'altra pedina di tre spazi su una punta aperta, oppure se muovere un'unica pedina di otto spazi su una punta aperta, ma solo se i punti intermedi (a distanza tre o cinque dal punto di partenza) sono anche essi aperti.
- Il giocatore deve utilizzare tutti i numeri che ottiene, ammesso che questo sia possibile. Quando può essere giocato solo un numero, tale numero deve essere giocato. Se entrambi i numeri sono possibili, ma l'utilizzazione di uno di essi non rende più possibile l'utilizzazione del secondo, allora il giocatore deve muovere il numero più grande. Se nessun numero può essere utilizzato, il giocatore perde il proprio turno. Nel caso di numeri doppi, quando non è possibile usarli tutti e quattro, devono essere giocati più numeri possibili.

*Doppio*, se lanciando i due dadi si ottengono due numeri uguali allora si hanno il doppio di mosse. Un giocatore che ottiene 6 e 6, ha quattro mosse da sei spazi a disposizione, che può completare con la combinazione di pedine che lui ritiene più appropriata.

*Cattura pedine*, una singola pedina che occupi da sola un punto è detta *scoperta*. Se una pedina finisce su una pedina scoperta avversaria, quest'ultima è mangiata e viene posta sul *bar*.



Se un giocatore ha una o più pedine sul bar, è obbligato, come prima mossa, a far rientrare tutte le proprie pedine nel settore interno dell'avversario, prelevandola dal bar e deponendola su una punta aperta, il cui numero corrisponde ad uno dei due dadi lanciati.

Ad esempio, se un giocatore ottiene 4 e 6, può far rientrare una pedina sul punto 4 o sul 6 dell'avversario, a meno che uno o entrambi i punti siano già occupati da due o più pedine avversarie.

Se nessun punto è aperto, il giocatore perde il suo turno. Se un giocatore può sfruttare solo parzialmente i numeri che ha ottenuto per il rientro, è obbligato a far rientrare più pedine possibili e deve rinunciare alle mosse rimanenti.



Dopo che l'ultima pedina è rientrata dal bar, il giocatore deve usare gli eventuali numeri non utilizzati dei dadi muovendo quella stessa pedina oppure una qualsiasi altra.

*Portare fuori le pedine*, quando un giocatore ha portato tutte le sue 15 pedine sul proprio settore interno, può iniziare a portarle fuori dalla tavola. Un giocatore porta fuori una pedina tirando un numero corrispondente al punto in cui si trova la pedina e rimuovendo tale pedina dalla tavola. Quindi, tirando un 6, il giocatore può portare fuori una pedina che si trova sulla punta sei.

Se non ci sono pedine su uno dei punti indicati dai dadi, il giocatore deve muovere in maniera legale una pedina che si trova su un punto corrispondente ad un numero più alto. Se non ci sono pedine neppure su un punto più alto, allora il giocatore deve rimuovere una pedina dal punto più alto che è ancora occupato da una propria pedina. Il giocatore non è però obbligato a portare fuori una pedina nel caso ci siano altre mosse consentite.

Per far uscire una qualsiasi pedina, un giocatore deve avere tutte le sue pedine ancora in gioco sulla sua tavola interna. Se una pedina è mangiata mentre è in corso il processo per portarle fuori, prima di riprendere tale processo, la pedina mangiata deve essere riportata sulla propria tavola interna. Il primo giocatore che porta fuori tutte e 15 le pedine ha vinto la partita.

*Dado del raddoppio*, il backgammon può essere giocato concordando una certa posta per ogni punto partita; Si comincia con il punto partita pari ad 1. Durante il corso della partita, un giocatore che crede di avere un sufficiente vantaggio, può proporre il raddoppio (double) di questa posta. Può fare questa operazione solo all'inizio del suo turno e prima di tirare i dadi.

Un giocatore a cui è stato offerto un raddoppio può rifiutare, nel qual caso concede la partita al-

l'avversario e perde quindi un punto. Altrimenti deve accettare il raddoppio e giocare per la posta in palio raddoppiata. Un giocatore che accetta il raddoppio diventa proprietario del cubo e solo lui potrà eventualmente proporre un ulteriore raddoppio (redouble).

Così se un giocatore rifiuta un nuovo raddoppio, egli concede all'avversario i punti che erano in palio prima del raddoppio. Se invece accetta, diventa il nuovo proprietario del cubo e la partita continua con una posta raddoppiata rispetto a quella precedente. Non esiste un limite per il numero di raddoppi in una partita (ma di solito, nelle sfide tra professionisti, non si supera il valore di 8, cioè quattro raddoppi nella stessa partita).

### Gioco Reale di Ur

Se del gioco del Backgammon si conoscono le regole questo non è vero per il più antico dei suoi antenati (insieme al Senet) il gioco di Ur. Infatti del gioco sono stati ritrovati solamente i pezzi ed alcuni tavolieri. La scoperta archeologica fu fatta nel lontano 1934 nella città di Ur in Caldea, Iran Meridionale, oggigiorno conosciuta come *Tell el-Mukayyar*. L'archeologo inglese Sir *Charles Leonard Woolley* durante una campagna di scavi nella antica capitale dei Sumeri portò alla luce una importante necropoli in cui si ritrovarono anche cinque tavolieri completi datati 2560 a.C.; sfortunatamente non furono ritrovati i regolamenti. Negli anni successivi molti studiosi tentarono di ricostruirle, la più attendibile è quella dello storico dei giochi *R. C. Bell* (Board and Table Games from Many Civilizations, 1979).

#### Regolamento

*Giocatori*, due.

*Materiale di gioco*, tavoliere di 20 caselle disposte su tre file, vedi figura <sup>2</sup>, sette pedine rosse e sette blu, 3 dadi tetraedrici (quattro facce e quattro vertici) con due vertici colorati.

*Scopo del gioco*, far uscire tutte le proprie pedine prima dell'avversario.

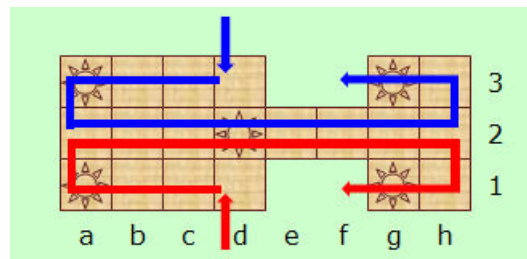
*Inizio gioco*, inizialmente il tavoliere è vuoto. Le pedine entrano sul percorso da due punti simmetrici, il blu entra da D3 e il rosso D1. Il percorso da seguire è segnato in figura.

*Il gioco*, nel proprio turno il giocatore lancia i tre dadi, i risultati possono essere:

- *Tre dadi con in alto un vertice colorato* allora si può scegliere tra le due seguenti azioni:

Posizionare una nuova pedina in gioco ed effettuare un altro lancio di dadi.

Effettuare cinque avanzamenti con una pedina già in gioco ed effettuare un altro lancio di dadi.



- *Tre dadi con in alto un vertice non colorato* allora si effettuano quattro avanzamenti con una pedina già in gioco ed un altro lancio di dadi;

- *Due dadi con in alto un vertice colorato* allora si effettua un solo avanzamento con una pedina già in gioco ed un altro lancio di dadi;

- *Un dado con in alto un vertice colorato* allora non si effettuano avanzamenti o nuovi lanci: il giocatore che lo ottiene deve passare semplicemente la mano.

Finché non si riesce ad inserire la prima pedina in gioco si passa la mano. Quando si posiziona una nuova pedina si rilancia il dado e si muove la pedina appena inserita in gioco, se con il nuovo lancio non si può muovere la pedina allora questa ritorna nella riserva.

Con un lancio di dadi si può muovere una sola pedina.

Il giocatore non può mai passare se può effettuare un'azione.

*Cattura pedine*, le pedine possono transitare su altre pedine e non possono mai terminare su caselle occupate da una propria pedina. Se la casella di arrivo è occupata da una pedina avversaria questa finisce fuori dal gioco e deve ricominciare il suo viaggio dalla casella iniziale. La cattura può avvenire solo nelle caselle centrali, comuni ai due giocatori, e cioè nella riga 2

*Caselle speciali*, quando una pedina termina la mossa sulle caselle (a3, g3, d2, a1, g1), l'avversario deve versare una quota fissa in denaro, stabilita prima dell'inizio del gioco, che costituirà il premio per il vincitore.

*Uscita pedine*, Per far uscire dal tavoliere una pedina è necessario effettuare un lancio di valore esatto e non vale la regola del *rimbalzo*.

#### Varianti.

Nel tempo si sono sviluppate molte varianti del gioco del Backgammon che saranno presentate nei prossimi numeri.

<sup>2</sup>Da [www.pergiooco.net](http://www.pergiooco.net)

## Autore Ludico.

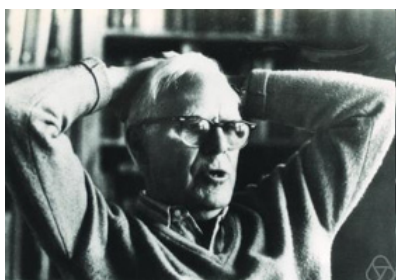
[Luca Cerrato]

**L**A DIVULGAZIONE LUDICA può avvenire in differenti modi. L'autore impegnato nella creazione di nuovi e divertenti giochi, il giocatore che trasmette la sua passione al mondo oppure il giornalista ludico con articoli e libri di divulgazione.

Gli scrittori hanno il compito, tramite le loro opere letterarie, di stimolare la fantasia ludica del grande pubblico, andando a scoprire le opere degli autori, le curiosità, la storia dei giochi.

*Martin Gardner* ha impersonato tale spirito per decenni. Considerato da alcuni come una delle menti americane più importanti del secolo passato nella sua lunga vita ha scritto una sessantina di libri e centinaia di articoli ludo-matematici, filosofici e di magia.

A mio avviso è l'emblema di tutti quelli che pur non avendo alle spalle particolari studi o determinate capacità in campi della cultura umana, ma spinti dalla curiosità, da forti motivazioni e dalla volontà di scoprire nuove strade dedicano tutta la loro vita alla ricerca e alla divulgazione scientifica.



Per ben venticinque anni fu l'*animatore* della rubrica di ricreazione matematica sulla prestigiosa rivista americana *Scientific American*, lui che non aveva studiato matematica, la scopriva e la presentava numero dopo numero. La sua abilità era di rendere facile concetti ostici ai più, scoprire i paradossi e gli aspetti curiosi e simpatici della matematica.

Nella sua lunga vita, nato Tulsa il 21 ottobre 1914 e mancato nel Maggio del 2010, non si è solo occupato di matematica, ma anche di filosofia, studiata a Chicago e del suo primo grande amore *la magia* (inclusi trucchi basati sulla matematica). Usò la sua abilità di mago anche per smascherare ciarlatani che utilizzavano le loro abilità di prestigiatori facendole passare per doti soprannaturali.

Martin Gardner nei venticinque anni di collaborazione con *Scientific American* ha reso famosi molti personaggi del mondo dei numeri.

La sua avventura iniziò quando propose un'articolo dedicato alla storia di macchine dedicate alla soluzione di problemi logici. Il suo lavoro destò un tale interesse tra i lettori che la rivista gli chiese altri articoli.

Gli *Hexaflexagons*, inventati da un gruppo di studenti di Princeton tra cui *Richard Feynman* (premio Nobel per la fisica nel 1965), fu il suo secondo articolo ed immediatamente il *rompicapo cartaceo* divenne

una moda che coinvolse migliaia di persone in tutta America.



Una curiosità, tra le colonne di *Scientific American* Martin avrebbe dovuto ospitare anche un articolo sul sistema di crittografia ideato da *Ron Rivest*, ma il governo statunitense gli vietò la sua pubblicazione per motivi di sicurezza nazionale.

Qui di seguito una breve panoramica degli argomenti più famosi trattati da Martin Gardner su *Scientific American*.

**Flexagons**, in italiano **Flessagoni** sono semplicemente delle strisce di carta che piegate e ripiegate in determinati modi acquisiscono dal punto di vista matematico interessanti proprietà. Furono scoperti e studiati nel lontano 1939 da Arthur H. Stone studente inglese presso l'università Princeton negli USA. Impegnato ad adattare il formato di carta europeo (A4) con quello americano (letter size) incominciò a giocherellare con le strisce di carta avanzate e da bravo studente fu incuriosito dalle possibili implicazioni matematiche di queste strane figure formate con la carta. In breve si formò il gruppo *Princeton Flexagon* formato da Bryant Tuckerman, Richard P. Feynman e John W. Tukey.

Il primo Flexagon costruito fu di tipo esagonale, creato su una striscia di carta su cui erano disegnati nove triangoli, per creare un oggetto significativo bisogna piegarlo in un preciso ordine, al termine del lavoro si ottiene un'interessante figura con una sola superficie e un solo lato.

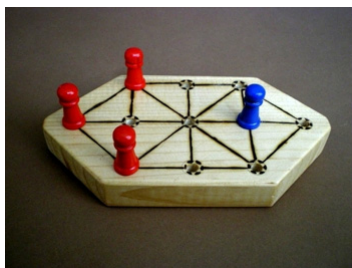
L'aspetto ludico è di colorare o disegnare i vari elementi di un Flexagon in modo che ad ogni cambiamento di superficie cambia la figura visibile.

Molti sono i siti in cui poter reperire informazioni, basta mettere la parola Flexagon in un qualsiasi motore di ricerca.

Con **Hare and Hounds**, *Coniglio e Segugi*, ci riavviciniamo al mondo dei giochi da tavolo. Classico gioco astratto deterministico di origine Francese (XIX secolo) diventato popolare tra gli ufficiali transalpini durante la guerra franco prussiana.

Le regole sono semplici, un giocatore ha tre segugi con i quali deve cercare di imprigionare il coniglio avversario che a sua volta deve cercare di scappare alla cattura.

Ogni giocatore muove di una casella un proprio pezzo. I segugi possono muoversi in avanti o diagonale (da sinistra verso destra) oppure in verticale, il coniglio può muoversi in ogni direzione.



I segugi vincono se intrappolano il coniglio in modo che non possa più muoversi, il coniglio vince se scappa, lascia alla sua destra tutti i segugi. Se i segugi muovono verticalmente per 10 volte di fila vengono considerati in stallo e vincono i conigli.

Altra dimostrazione che la matematica non è solo teoremi, ma anche fonte infinita di divertimento creativo lo si ha dai **polimini**. Scoperti nel 1953 da *Solomon W. Golomb* durante una noiosa lezione universitaria. Tutto incominciò disegnando su un foglio di carta quadrettata una serie di quadratini raggrupandoli in vari gruppi e da buon matematico incominciò a classificare le figure che si potevano formare accostando un certo numero di quadratini per lato.

Il monomino è il quadrato di base, con due quadretti si può formare il duomino, con tre quadratini si costruiscono due trimini. Aumentando il numero di quadratini aumentano il numero di figure, i più popolari sono le dodici figure che si formano con cinque quadratini, i pentamini a cui ogni figura è associata una lettera.

Molti sono i giochi che possono esser fatti con i pentamini<sup>3</sup>, uno dei più difficili è costruire un rettangolo 3x20, utilizzando tutti i dodici pezzi. Una bella impresa visto che esistono solo due soluzioni su un milione di miliardi di possibili combinazioni. Di più facile soluzioni sono le costruzioni di quadrati 4x15, 5x12 e 6x10.

Il matematico *R.M. Robison* ha ideato il problema della triplicazione; costruire un modello di ogni pentamino tre volte più grande utilizzando nove dei pentamini di base.

Altro rompicapo è di inserire tutti i pentamini in una scacchiera con l'obbligo di coprire i quattro angoli con dei pezzi.

La versione tridimensionale dei polimini è il **cubo di Soma** ideato da *Piet Hein* (autore del primo gioco di connessione moderno, Hex), la leggenda vuole che lo inventò durante una lezione sui meccanismi quantici tenuta da *Werner Heisenberg*.

Il cubo ha un volume di 27 unità divisibile in sette distinti pezzi di forma non convessa, composti ciascuno da 4 o 3 cubi.



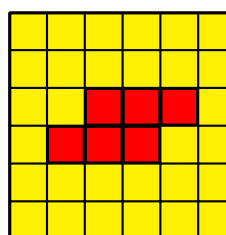
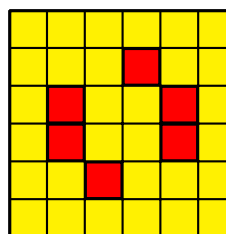
Martin Gardner si interessò anche del famoso gioco del matematico inglese *John Conway*, il **gioco della vita (Game of life)** del 1970. È il miglior esempio di *automa cellulare* ed è un classico gioco a somma zero, dove la sua evoluzione è determinata dalle condizioni iniziali.

L'idea che portò alla creazione di questo automa fu la semplificazione del problema proposto dal matematico *John von Neumann* di trovare una ipotetica macchina che fosse in grado di creare copie di se stessa.

Il mondo del gioco della vita è una semplice griglia bidimensionale, in ogni cella ci possono essere due stati, *vita o morte*. Ogni cella interagisce con le otto adiacenti in base alle seguenti regole, applicandole simultaneamente ad ogni nuova generazione:

- Ogni cella con meno di due vite adiacenti muore, *sotto popolazione*.
- Ogni cella con più di tre vite adiacenti muore, *sovra popolazione*.
- Ogni cella con due o tre vite adiacenti sopravvive alla prossima generazione.
- Ogni cella con esattamente tre vite adiacenti diventa una cella viva.

Qui sotto un semplice esempio di una configurazione periodica a due stati, il *rospe*.



<sup>3</sup>si veda anche la rubrica *Dettagli in gioco*.

## Il problema.

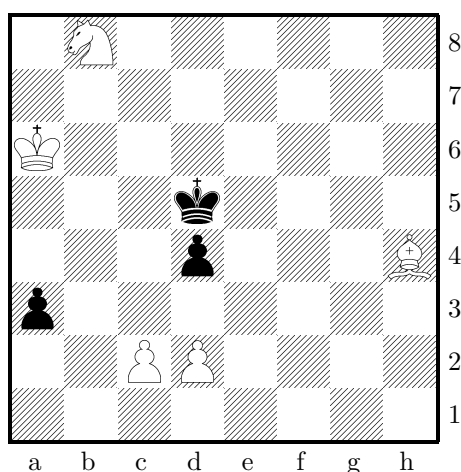
[Rubrica a cura di Roberto Cassano, testi di Valerio Agostini e Marco Guida]

**N**EL PRIMI ANNI della mia attività di compositore mi trovavo spesso nel Circolo della mia città (Perugia) a dissertare su cosa fosse un problema di scacchi e perché ci si dannasse tanto l'anima per inventare posizioni astruse, prive di ogni attinenza con la partita viva.

Una sera decisi di *giocare* con loro una singolare simultanea che avrebbe almeno in parte chiarito il mistero.

Presentai questa posizione,

L.I. Kubbel



dando le seguenti regole: 10 minuti di silenzio totale in cui ciascuno poteva riflettere sulla scacchiera, senza muovere i pezzi, per poi scegliere il colore con il quale giocare. Durante la partita avrebbero potuto ricominciare (una sola volta) da capo, cambiando partito.

L'effetto fu devastante: dei 14 che si erano prestati alla singolare gara nessuno riuscì a vincere né col Bianco né col Nero! Che stregoneria era mai questa? Alla vista della soluzione ci fu un silenzio di tomba che mi permise di introdurre delicatamente il concetto di composizione (la posizione data) non tanto dissimile da un finale di partita.

Il resto sarebbe venuto dopo ...

Soluzione: 1.Cc6 Rxc6; 2.Af6 Rd5; 3.d3! a2; 4.c4+ Rc5; 5.Rb7! a1=D; 6.Ae7≠

Cominciammo quindi ad incamminarci in questo percorso. Il diagramma riporta la posizione di uno studio famoso, forse il più famoso: proprio gli studi si prestano molto bene per avvicinare i giocatori a tavolino perché sono quasi sempre simili ai finali di partita. Perciò il distacco è dolce e progressivo.

La tappa successiva: restringere il concetto di enunciato *aperto* fino ad arrivare alla vittoria in sole 2 mosse. Il gioco era fatto: si poteva cominciare il viaggio!

Valerio Agostini

Dopo la bellissima lezione *magistrale* del compositore *Gino Mentasti*, pubblicata sul precedente numero del Fogliaccio, che a suo tempo (verso la metà degli anni '70 del secolo scorso) avvertì l'esigenza di dare alla generazione successiva le basi per intraprendere l'avventura, e dopo avere preso dimestichezza con quello che possiamo definire l'alfabeto della terminologia problemistica, possiamo ora iniziare ad analizzare il processo della costruzione di un problema di scacchi.

### Introduzione al problema di scacchi

Ci appare subito chiaro che comporre non significa semplicemente collocare due Re sopra la scacchiera e prepararli per l'olocausto. Dietro a tutto ci deve essere un'idea che faccia da guida ed una tecnica costruttiva tale da permetterci di arrivare al risultato voluto.

A questo proposito ci si avvale della collaborazione di un altro *maestro* della composizione scacchistica. Egli analizza passo dopo passo una sua creatura e costruisce la posizione con una progressione che alla fine porta al problema compiuto.

Un processo apparentemente difficile: ma la matassa si snoda via via sempre più nitida ai nostri occhi, recando con sé il fascino di un'arte sempre più evidente!

#### Introduzione al problema di scacchi

Il problema di scacchi costituisce una disciplina scacchistica avente delle caratteristiche molto diverse dal gioco attivo al punto che, all'interno della **F.I.D.E.** (*Federazione Internazionale degli Scacchi*) è da tempo stata costituita una specifica *Commissione* che se ne occupa.

Sotto l'ampio cappello del **problema di scacchi** poi si identificano una grande varietà di tipologie di problemi: **ortodossi** ed **eterodossi**, **diretti**, **aiutomatti**, **automatti**, **studi**; in **2**, **3**, **n** mosse, etc.

Nel seguito ci concentreremo sul problema diretto in due mosse (brevemente  $\neq 2$ ), il cui tipico enunciato è *il Bianco muove e dà matto in due mosse*.

Sebbene vecchio di centinaia di anni, il problema di scacchi  $\neq 2$  mosse ha visto una prima grande evoluzione a partire dalla metà dell'800, sulla scia di alcuni compositori - tra cui numerosi italiani - che

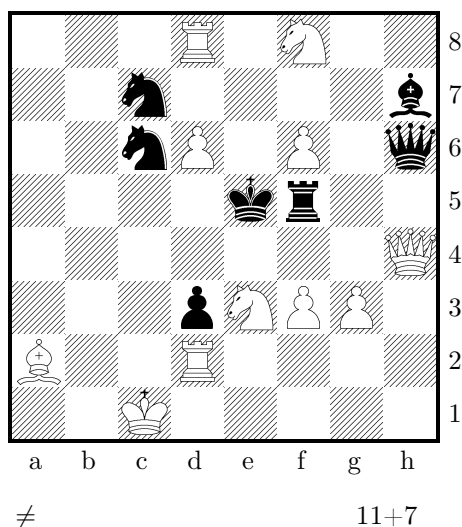
si sono concentrati nella realizzazione di problemi di matto in 2 mosse che illustrano e sfruttano in modo elementare i meccanismi di base del gioco (detti elementi tematici, già visti in precedenza su questa stessa rivista).

Con il trascorrere del tempo altri compositori si sono sbizzarriti nel combinare elementi tematici *di base* per ottenere schemi più complessi (o *temi*) oggi noti con i nomi di quelli che per primi li hanno realizzati (es. **Grimshaw**, **Novotny**, **Nietvelt**, etc.) o con nomi generici, ove la paternità non sia certa (es. **Tema A**, **Tema B**, **Tema D**, etc.); il tutto è visibile nel Dizionario, <http://www.accademiadelproblema.org/dizionario.aspx>.

A questo punto prendiamo in esame una composizione *compiuta* e ci accingiamo a ripercorrere - atto dopo atto - tutti i processi che il compositore ha attraversato per giungere al traguardo. Una difficile disamina di quante cose vengano prese in considerazione e di quanto nulla venga lasciato al caso, sì da poter affermare che - oltre - niente era più possibile aggiungere o togliere a quanto esposto sulla scacchiera.

Gustiamo insieme questa *scalata* analizzando la seguente posizione:

11 - M. Guida L'Italia Scacchistica 2004 Prima  
Menzione Onorevole



Soluzione: **1.Txd3!** (la chiave)

2.Cd7# la minaccia che si attuerebbe se poi il Nero non prendesse provvedimenti con le successive difese Varianti:

1...Cd5 (difesa); 2.Txd5# 1...Cd4 (difesa); 2.Dxd4#

In entrambe le varianti il Cavallo nero si sacrifica sulla casa in cui verrà catturato dal Bianco nelle mosse mattanti.

Con la chiave il B stabilisce controllo della casa d6 con la Td3, permettendo la minaccia 2.Cd7# che subito non sarebbe possibile realizzare perché interferirebbe la Td8 che pure controlla la casa d6, concedendo fuga al Re nero! Le due difese nere 1... Cd5 e

1... Cd4 sventano la minaccia andando ad interferire il controllo della Td3 sulla casa d6, di fatto vanificando l'intenzione del B. Questo gioco di interferenze (tra pezzi dello stesso colore nella minaccia e tra pezzi di colore diverso nelle difese) viene detto *Tema B*.

Varianti:

1... Dg7 (difesa); 2.Cc4 (2.Cg4?)#

1... Dxf8 (difesa); 2.Cg4 (2.Cc4?)#

In entrambe le varianti la Dh6 schioda il Ce3 che, con la chiave, si era autoinchiodato.



Apparentemente, in ciascuna delle due varianti, entrambe le mosse del C bianco potrebbero dare matto ma la D nera - a turno - ne rende possibile solo una delle due. La schiodatura del pezzo avversario è uno dei principali elementi tematici di base che si utilizzano nei problemi di scacchi. Il meccanismo in base al quale una difesa nera crea una debolezza (o effetto passivo: nell'esempio la schiodatura di un pezzo avversario) che sembra permettere due matti diversi, ma allo stesso tempo introduce un effetto attivo che - a turno - rende uno solo dei due matti possibile è detto *antiduale*.

Negli ultimi 50 anni il ≠ 2 ha vissuto una seconda giovinezza a fronte della nascita del cosiddetto *problema moderno*. In un problema tradizionale tutto il gioco si sviluppa nell'ambito della soluzione (*Gioco Reale, GR*) dello stesso. In un problema moderno il gioco si sviluppa non soltanto nella soluzione, ma anche nell'ambito di altre cosiddette *Fasi di Gioco*. Più precisamente si identificano:

- *Gioco Apparente (GA)*: ossia il gioco che si sviluppa sulla scacchiera nell'ambito di alcune varianti, immaginando che il B abbia già giocato la propria Chiave e che spetti al N muovere;

- *Gioco Virtuale (GV)*: ossia il gioco che si sviluppa a seguito di una o più mosse bianche (dette tentativi) che sono chiavi soltanto in apparenza, perché esiste, in realtà una - ed una sola - mossa nera che sventa la minaccia introdotta ed alla quale non segue alcun matto.

Guardando nel loro insieme le varie fasi di gioco (*Soluzione*, uno o più *Giochi Virtuali*, *Gioco Apparente*) ed etichettando con lettere le mosse bianche e quelle nere, si possono realizzare schemi con caratteristiche quasi matematiche, come illustrato - a titolo

di esempio - dalla soluzione completa del problema illustrato (il n. 11).

*Gioco Apparente:*

- 1... Cd5 (a); 2.Cc4 (A)≠  
1... Cd4 (b); 2.Cg4 (B)≠

*Gioco Reale (Soluzione):*

- 1... Txd3! ( 2.Cd7 ≠)  
1... Cd5 (a); 2.Txd5 (C)≠  
1... Cd4 (b); 2.Dxd4 (D)≠  
1... Dg7 (c); 2.Cc4 (A)≠  
1... Dxf8 (d); 2.Cg4 (B)≠

Nell'esempio si possono identificare alcuni elementi tematici di base del problema moderno:

- *Il cambio di matto:* in due o più fasi di gioco distinte, ad una stessa difesa nera seguono altrettanti matti diversi. Nell'esempio, alle difese (a) e (b) seguono, nel GA i matti (A) e (B) mentre alle stesse difese, nel GR, seguono matti diversi [rispettivamente (C) e (D)].

- *Il matto trasferito:* in due o più fasi di gioco distinte, uno stesso matto segue ad altrettante difese nere diverse. Nell'esempio i matti (A) e (B) seguono, nel GA, alle difese (a) e (b) mentre nel GR gli stessi matti seguono alle due difese (diverse) (c) e (d) rispettivamente.

Per inciso, la combinazione per cui il N autoblocca una casa del campo del proprio Re, rendendo così possibile al B dare matto interferendo un altro pezzo bianco che controlla tale casa (vedi GA), è detto *Tema A*.

Il problema di scacchi ≠ 2, ancora ben lungi dall'aver esaurito le proprie possibilità di esplorazione,

combina dunque gli elementi tematici di base del problema tradizionale con gli schemi del problema moderno sopra descritto, realizzando - attraverso le diverse fasi di gioco - combinazioni che possono raggiungere complessità, ricchezza di elementi tematici e difficoltà realizzative veramente inimmaginabili. È infatti attraverso il sapiente ed intelligente utilizzo degli elementi tematici di base (interferenze inchiodature, schiodature, sacrifici sulla casa di matto, etc.) che si rende possibile la realizzazione di un certo schema matematico.

Così l'esempio illustra un tema moderno (il *tema Ruchlis*) che è stato realizzato grazie all'utilizzo dei seguenti elementi tematici tradizionali:

- *autoblocchi* ed *interferenze* tra pezzi dello stesso colore (*Tema A* nel GA).

- *interferenze* tra pezzi dello stesso colore e di colore diverso (*Tema B*) nel GR.

- *autoinchiodatura* (nella *chiave*) e *schiodature* (nelle varianti) con effetti *anti-duale*, sempre nel GR.

Infine, qualunque problema tradizionale o moderno deve rispettare per avere valore, alcuni *canoni costruttivi di riferimento* quali, ad esempio:

- *L'economicità della posizione* (ogni pezzo presente sulla scacchiera deve essere indispensabile).

- *La chiave deve essere unica* (se ne esiste più di una il problema si dice demolito).

- Un *Tentativo* è tale se sventato da una ed una sola mossa nera.

- In ogni *variante* il matto che segue la difesa nera deve essere unico (se ne esiste più di uno si dice che c'è un duale).

Marco Guida

Vi ricordo il gruppo di Giochi Astratti

su FACEBOOK

Dove:

- Scrivere di giochi astratti.
- Contattare amici astrattisti.
- Segnalare le manifestazioni ludiche in Italia.
- Organizzare incontri.





# Mah Jong

[ Marco Foschi, *Federazione Italiana Mah Jong* ]

**U**N nuovo ingresso nella grande famiglia de Il fogliaccio degli astratti, il Mah Jong gioco a tessere tradizionale della Cina. A parlarci delle tradizioni e come giocarlo è Marco Foschi presidente della federazione italiana.

Il termine *mah-jong* significa *Uccello di canapa*, nato verso la metà del 1800 nei paesi asiatici, assume diverse correnti di pensiero in riferimento a ideatore e periodo storico preciso.

## Draghi, fiori e venti in gioco

Di fatto, le 144 tessere che servono per giocare, sono associate ad un personaggio preciso del periodo, in questi termini risulta facile pensare alla versione che lo vedrebbe ideato da ufficiali dell'esercito cinese, per sollevare il morale delle proprie truppe durante la ribellione di Tai Ping (1851-1864). Il gioco stesso, sarebbe stato creato con una tessera in riferimento ad ogni soldato.

Nell'arco degli anni successivi la sua creazione, il gioco inizia a girare il mondo, nei vari metodi e regolamenti conosciuti che risultano veramente tanti, ogni regione asiatica (Cina, Giappone, Taiwan, ...) attribuisce alle regole le proprie varianti creando innumerevoli tipologie di gioco, in questo senso, nella sola Italia, si gioca ad una decina di varianti del mah-jong.



La sua caratteristica di base è lo studio della strategia di gioco, abbinato alla capacità di adattarsi rapidamente all'avversario, miscelando tutto questo con la complessità e la classe del gioco stesso, ne viene una miscela emozionante ed instancabile, *una droga!*

Ad oggi il Mah jong è presente in tutto il mondo, praticato regolarmente al tavolo verde ed on-line da migliaia di persone (<http://www.mahjongtime.com> è uno dei siti più popolari anche tra i giocatori Italiani) e fortemente diffuso nei continenti Asiatico, Americano ed Europeo. In Asia, sono presenti due leghe professionistiche vere e proprie.

I metodi di gioco più diffusi sono:

- **MCR** che significa *Mah jong competition rules* (anche definito CO = cinese Official), è il metodo unificato più diffuso al mondo e con il quale si praticano anche tornei Europei e Mondiali.

- **Riichi** o metodo Giapponese (molto simile al regolamento nazionale Italiano).

- **TW**, *Taiwanese*.

- **HK**, *Hong Kong*.

- **AM**, *metodo Americano Moderno* (il più diffuso negli stati uniti).

- **WSOM** che è un sistema di gioco unificato, creato da delegazioni unite del mondo asiatico, nell'intento di mandare avanti un'unico sistema di gioco, ma che attualmente è poco conosciuto fuori dal continente asiatico stesso.



In Italia esistono diversi gruppi, la **F.I.M.J.** (*Federazione Italiana Mah Jong*) nasce agli inizi degli anni '80 per dare un riferimento a tutti i giocatori Italiani. Opera in questo senso, cercando di creare una connessione fra i vari gruppi di gioco sparsi sulla penisola Italiana. Sono regolarmente praticati tornei con metodo Italiano e metodo *MCR* senza nulla togliere a tutti gli altri sistemi (per citarne qualcuno direi Faentino-Ravennate-Carpinetano-Imolese ecc. ecc.) che sono a loro modo altrettanto piacevoli e molto praticati.

Si contano in Italia circa 2.000 persone che conoscono e giocano a Mah-jong, sparse su tutto il territorio nazionale. Se si volesse popolare questo nutrito gruppo, andate a visitare il sito [www.fimj.it](http://www.fimj.it) e contattateci.

Adesso andiamo a dare uno sguardo più da vicino al gioco<sup>4</sup>, in precedenza abbiamo detto che le tessere sono 144, anche se sarebbe più opportuno chiamarle *tegole*. Le 144 tegole sono divise in *pedine numerali* e *pedine letterali*.

Le pedine numerali sono divise in tre semi; *Caratteri*, *Bambù* (o canne), *Circoli* (o palle). Ogni serie

<sup>4</sup>Le regole si riferiscono al regolamento ufficiale italiano

è composta da nove pedine numerate dal 1 al 9, con quattro pedine per ogni numero.

Da notare l'uno di bambù o canne è, di solito, rappresentato da un uccello.



Le pedine letterali sono 36 e si dividono in: Venti, Draghi, Fiori, Stagioni.

I Venti sono 4: Est, Sud, Ovest, Nord, di ognuno di essi ci sono quattro esemplari.



I Draghi sono 3: Rosso, Bianco, Verde, di ognuno di essi ci sono 4 esemplari.



I Fiori come le Stagioni sono 4: sono numerati dall'1 al 4 e sono solitamente incisi con disegni e/o ideogrammi più ricchi e colorati delle normali pedine; a volte è inciso anche il simbolo del vento corrispondente.



I Fiori portano disegni di fiori mentre le Stagioni possono portare ideogramma rappresentante la stagione, oppure fiori tipici della stagione cui si riferiscono.



*Pedine di testa*, alcune delle pedine appena descritte, per motivi diversi, andranno distinte in un altro gruppo denominato, appunto, di testa; questo gruppo, formato da 13 pedine, comprende tutti gli esemplari numerali di 1 (uno) e 9 (nove), i 4 venti ed i 3 draghi.

Ad inizio di partita i giocatori dovranno sorteggiare i posti da occupare.

Ogni giocatore tira i due dadi: chi avrà ottenuto il punteggio più alto sarà Est; chi otterrà il punteggio immediatamente inferiore sarà Sud e sederà alla destra di Est; il terzo punteggio sarà Ovest e sederà

di fronte ad Est; chi avrà ottenuto il punteggio più basso sarà Nord e sederà alla sinistra di Est. Il gioco procede in senso antiorario.

Il secondo passo è la *costruzione del muro* utilizzando tutte le 144 pedine, che saranno messe a faccia in giù e mescolate. Dopo di che ogni giocatore prenderà 36 pedine e le disporrà in due file sovrapposte di 18.

Una volta che il muro è stato eretto seguirà la fase di distribuzione delle tessere che saranno prese dal muro seguendo una particolare procedura che sarà descritta sul prossimo numero oppure potete leggere sul sito della federazione.

Ad inizio del gioco Est avrà 14 pedine e gli altri giocatori 13 pedine a testa.

Lo scopo del gioco è quello di chiudere la mano, fare Mah-Jong, formando determinate configurazione con le proprie tessere; tris, poker oppure scale, più una coppia, cercando di fare il maggior numero di punti possibili e chiudendo prima dei nostri avversari.

La partita inizia con Est che deve scartare una delle sue 14 pedine che ha in mano. Tutte le combinazioni si possono ottenere anche chiamando una pedina scartata.

La pedina utile a formare una scala si può chiamare solo con lo scarto del giocatore alla propria sinistra.

Una pedina può essere chiamata in un tris oppure in un poker anche da un giocatore non successivo a quello che ha scartato. Uno o due giocatori perdono il turno di pescata; la mano passa al giocatore alla destra di chi ha chiamato e scartato.

I tris oppure poker e le scale realizzate utilizzando lo scarto di un altro giocatore vanno esposte sulla stecca mentre non devono essere esposte le combinazioni realizzate da sé.

Il poker coperto deve essere espeso per consentire al giocatore di ripristinare il corretto numero di pedine che gli consenta di poter chiudere la mano.

La pedina scartata può essere utilizzata per formare la coppia soltanto nel caso in cui serva per chiudere, fare Mah-Jong.

La chiamata per fare Mah-Jong ha la precedenza su qualsiasi altra eventuale chiamata.

Quando un giocatore dichiara Mah-Jong deve mostrare tutte le proprie tessere agli altri giocatori. Nel caso in cui si sia sbagliato dovrà comunque mostrare tutte le tessere e se il mah-jong risulta irregolare sarà soggetto a delle penalità.

Il gioco termina quando:

- Viene realizzato Mah-Jong.
- Nessuno ha realizzato Mah-Jong con le pedine disponibili per il gioco. Chi pesca l'ultima pedina disponibile non deve scartare.
- I primi quattro scarti sono una pedina dello stesso vento.

I punti e i raddoppi si fanno con combinazioni delle pedine, ma questo argomento sarà argomento della prossima puntata.

## Dettagli in gioco.

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

[ Luca Cerrato ]

**U**NA SEMPLICE e banale idea può diventare l'inizio di una meravigliosa avventura ludica. Immaginate uno studente annoiato e distratto che scarabocchia su un pezzo di carta dei quadratini, li combina insieme ed all'improvviso una luce gli si accende ed intravede, percepisce, la possibilità di una nuova teoria matematica, una nuova sfida scientifica da affrontare. Tutto questo è accaduto nella realtà al matematico *Solomon W. Golomb* allora studente ad Harvard.

In poche settimane il suo nuovo passatempo si diffuse ad altri studenti e lo studio dei **polimini** diventò contemporaneamente divertimento e ricerca matematica (vedi anche la rubrica *personaggio ludico*).

La nascita di questa categoria di giochi può esser fatta risalire all'anno 1953. A seconda del numero di quadrati che formano la figura si possono avere molteplici combinazioni, l'unica regola da seguire per la loro costruzione è che tutti i quadrati devono combaciare per lato.

- *Monomino* (un quadrato), un solo elemento.



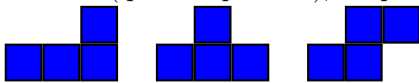
- *Duomino* (due quadrati), un solo elemento.



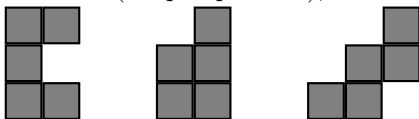
- *Trimimi* (tre quadrati), due elementi.



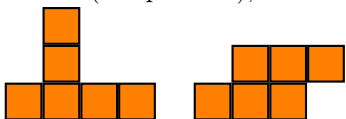
- *Tetramini* (quattro quadrati), cinque elementi.



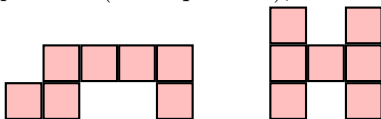
- *Pentamini* (cinque quadrati), dodici elementi.



- *Esamini* (sei quadrati), 35 elementi.



- *Eptamini* (sette quadrati), 108 elementi



Chi è interessato può salire di numero di quadrati per scoprire tutte le interessanti combinazioni che possono uscire e dare le opportune catalogazioni.

Nel campo ludico senza alcun dubbio il più famoso e più giocato gioco basato sulle combinazioni di quadretti è il **Tetris**, i cubetti scendono a velocità sempre più sostenuta dall'alto verso il basso, il giocatore deve cercare di ordinarli, quando una riga piena scompare e lascia spazio libero, quando non si

ha più possibilità di posizionare un pezzo il gioco è terminato.

Di seguito ho selezionato una serie di giochi da tavola che fanno uso dei polimini, ho cercato di individuare delle categorie a seconda del loro regolamento.

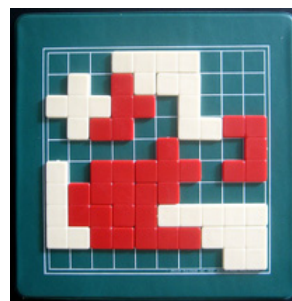
### Giochi di piazzamento

Iniziamo con i regolamenti che sfruttano il semplice posizionamento dei polimini, il denominatore comune è che i pezzi non possono mai sovrapporsi uno sopra l'altro, ma devono occupare sempre delle caselle vuote.

Il primo gioco è quello proposto dallo stesso Golomb, utilizza una serie completa di pentamini ed una tavola quadrata 8x8. I giocatori a turno scelgono uno dei dodici pezzi e lo depositano sul tavoliere, vince chi piazza l'ultimo pezzo, ovvero perde chi non può più piazzare.

Il **Pentomino**, 1969, è simile al gioco precedente, introduce il fattore caso con un mazzo di dodici carte ognuna raffigurante un pentamino, i giocatori devono piazzare il pezzo presente sulla carta estratta.

*Alex Randolph* (la cui ludografia è apparsa sui precedenti numeri del fogliaccio degli astratti) ha creato uno dei suoi primi giochi pubblicati lavorando sui pentamini.



In **Pan Kai** (1960) ogni giocatore ha una serie completa di pentamini e vince chi riesce a depositare l'ultimo pezzo su un tavoliere quadrato 10x10. Il gioco si ampliò a quattro partecipanti con la versione chiamata **Universe** del 1966.

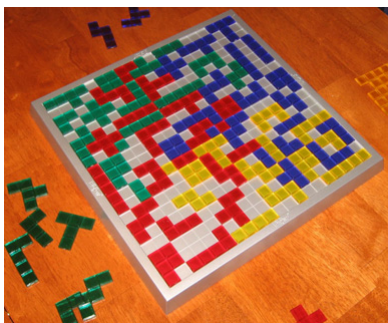
Anche *R. Knizia* ci mette lo zampino nei polimini con il suo **FITS** (abbreviazione di *Fill In The Spaces*). Il gioco è essenzialmente la versione

da tavola del mitico Tetris. Nella versione *manuale* ogni giocatore ha una sua tavola inclinata in cui far scivolare un polimino (tre, quattro o cinque quadrati) estratti con una carta. Diversamente dal gioco elettronico qui non c'è la pressione del tempo.

Sulla falsa riga dei giochi di sopra abbiamo anche **Sanctuaries** (1986) e **Katamino** (2002). Nel secondo, creato da *André Perriolat, DJ Games* e *Laurent Levi*, i giocatori si dividono i dodici pentamini e pezzi da uno e due quadrati cercando di depositarli su un tavoliere rettangolare dotato di un'asta che può restringere il campo di gioco.

In **Kastell-Castello** (2006) *Niek Neuwahl* dota ogni giocatore di sette tetramini, inoltre ci sono tre alberi che occupano una singola casella e vengono posizionati all'inizio del gioco, vince l'ultimo giocatore che riesce a sistemare un suo pezzo.

Il gioco più famoso e praticato degli ultimi anni è senza dubbio **Blokus**.



Il vincolo introdotto da *Bernard Tavitian* è che tutti i pezzi dello stesso colore devono sempre essere collegati per spigolo. Introducendo questa regola di connessione tra i propri pezzi si *ancora* il gioco in un livello più stabile, si riducono i gradi libertà, non si gioca più su tutto il tavoliere, ma si limitano le scelte del giocatore.

Nel gioco ognuno ha una serie di polimini (dal monomino al pentamino), che devono essere posizionati su un tavoliere 20x20. All'inizio del gioco è stato introdotto un secondo vincolo: il primo pezzo deve sempre essere depositato in una delle quattro caselle d'angolo. Dopo di che i pezzi dello stesso colore devono essere adiacenti per spigolo, pezzi di diverso colore possono toccarsi anche per lato.

Quando tutti i giocatori hanno depositato tutti i propri pezzi oppure non possono più depositarne il gioco si conclude. Chi ha pezzi in mano fa un punto negativo per ogni quadratino che forma un pezzo, invece se si sono depositati tutti i pezzi si ha un bonus di 20 punti inoltre se si sono depositati tutti i pezzi e l'ultimo pezzo posizionato è il monomino si guadagnano ulteriori quindici punti.

Il gioco originale è stato pensato per quattro giocatori, la versione per due prevede che ogni partecipante prenderà due colori a testa.

Ad oggi il gioco è diventato un marchio e della stessa serie sono uscite le versioni da viaggio per due giocatori e **Blokus Trigon** con triangoli al posto dei quadrati.

Anche in **Callisto**, R. Knizia, sono presenti due vincoli simili a Blokus; due pezzi dello stesso colore devono combaciare per lato e l'introduzione di tre colonne da cui devono essere connessi i pezzi dello stesso colore. Si gioca su un particolare tavoliere romboidale che cambia forma a seconda del numero di giocatori, da uno a quattro.



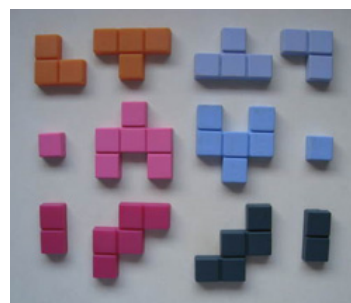
Ogni giocatore ha una serie di polimini che vanno dal duomino fino al pentamino e in più si hanno a disposizione tre colonne. Tutti i pezzi giocati devono essere connessi ad una di queste colonne, due di queste vengono giocate in apertura la terza quando vuole il giocatore. Vince chi fa meno punti, un punto per ogni quadrato rimasto in mano.

Molti giochi sfruttano polimini di varie dimensioni per riempire il tavoliere è il caso di **Forma** (1973) di *H. J. Geesink*, gioco destinato per due, quattro giocatori, con 44 pezzi per giocatore, vince chi riesce a piazzarne di più su un tavoliere 20x20.

### Giochi di piazzamento con punteggio.

*Brian Taylor* e *Peter Forbes* autori di **Vagabondo** (1979) utilizzano polimini di varia forma e colore, si parte dal monomino per arrivare agli esamini.

Il gioco può essere giocato da due ad un massimo di sei giocatori. In due giocatori ognuno prende 18 pezzi a loro volta divisi in 3 sotto colori, vedremo presto l'importanza della diversità dei colori.



Il gioco consiste nel depositare pezzi su caselle libere e guadagnare punti in base ai polimini adiacenti. Il gioco ha due vincoli: alla prima mossa il giocatore non può depositare il pezzo su un doppio quadrato, il secondo è che durante la partita non possono esserci adiacenti due pezzi dello stesso colore.

Una volta depositato un proprio pezzo si segnano i punti guadagnati per il pezzo (il numero di quadrati) e per ogni pezzo di colore che tocca. Il pezzo giocato su un doppio quadrato vale il doppio dei punti (il pezzo più i pezzi che tocca).

Il gioco continua fin quando non sono stati piazzati tutti i pezzi.

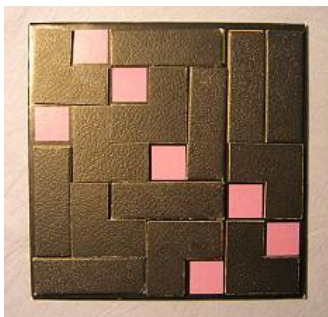
In quattro giocatori si gioca a squadre, mentre in tre, cinque, sei giocatori si mettono tutti i pezzi in comune ed ognuno gioca per se.

### Giochi di piazzamento con extra pezzi.

In molti giochi si abbinano i polimini con ordinari pezzi.

In **Pentactic** (Néstor Romeral Andrés - 2010) si fa uso anche di otto pedine che intralciano il piazzamento dei pezzi. Il gioco è asimmetrico, un giocatore ha lo scopo di piazzare più polimini che può mentre l'avversario deve impedire tale obiettivo piazzando singole pedine sulle caselle vuote. Le pedine devono essere piazzate in modo che non ce ne sia più di una sulla stessa riga o colonna.

In **Hepta** o **Magic 7** (1974) di Alex Randolph gli *ostacoli* sono le caselle colorate del tavoliere. Il gioco fa uso di tetramini nelle due forme I ed L.



Un giocatore gioca con la I l'altro con la L. Si gioca su un tavoliere quadrato 7x7 con le singole caselle colorate con uno dei sette colori che formano il mosaico della tavola da gioco. Prima di iniziare si sceglie uno dei sette colori che non potrà mai essere coperto durante la partita. Durante il gioco i giocatori si alternano a depositare un loro pezzo, vince chi ne deposita di più.

**Block Buster** (Donghoon Lee - 2008) si gioca da due a quattro giocatori. In due si utilizzano 14 polimini dal monomino al pentamino e si gioca su un tavoliere 12x12 ed inoltre si hanno 25 pezzi punti.



Inizialmente vengono posizionati i 25 pezzi punti e i giocatori si prendono le pedine richieste. Dopo di che si depositano a turno i propri polimini in modo che pezzi dello stesso colore si tocchino sempre per lato, in caso contrario si riceverà una penalità di due punti.

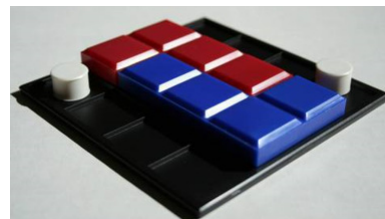
Durante il gioco si devono circondare i pezzi punti (occupano 2x2 caselle), ogni pezzo ha dodici caselle adiacenti chi ha più quadratini si aggiudica il pezzo e guadagna sei punti, due pezzi sette punti infine tre pezzi si vince immediatamente la partita.

### Giochi di movimento

Fino a questo momento abbiamo visto regolamenti dove i pezzi sono stati depositati e non più mossi, ma gli autori si sono cimentati anche nel muovere queste ingombranti pedine su e giù per il tavoliere.

Il primo gioco di questa serie è **gioco della L** (L game). *Edward de Bono* nel 1969 volle creare un gioco che aveva le seguenti caratteristiche;

- Numero minimo di pezzi per giocatore, preferibilmente uno.
- Poche regole, facile da imparare.
- Gioco che richiede concentrazione e riflessione.
- Gioco non deterministico.



Il risultato fu il gioco della L, il cui scopo non è più depositare pezzi possibili come nei precedenti giochi, ma bloccare il pezzo avversario. Infatti i due giocatori hanno a disposizione un pezzo ad L (quattro quadratini) e due pezzi neutrali, si gioca su un tavoliere 4x4.

La posizione di partenza è la seguente:

Al proprio turno il giocatore deve muovere il suo pezzo ad L, traslandolo, girandolo in una qualsiasi spazio libero. Dopo di che può muovere una delle due pedine neutrali.

Nel colorato **Kunst Stücke** (Karl-Heinz Schmiel, 1995), arte al lavoro, si utilizzano ben dodici serie di pentamini divisi in cinque colori che verranno piazzati e spostati su un tavoliere quadrato 17x17. Lo scopo del gioco è fare più punti possibili cercando di realizzare degli obiettivi, per esempio posizionare tre pezzi rossi adiacenti oppure almeno sei pezzi sul tavoliere della stessa forma. Importante novità è la possibilità di poter muovere i pezzi presenti sul tavoliere.

### Giochi di connessione

I giochi di connessione sono ben rappresentati da **Punct**, gioco del progetto Gipf ideato da *Kris Burn*.



Il regolamento fa uso di diversi polimini e di un tavoliere esagonale con una parte centrale non utilizzata. I giocatori dopo aver depositato un pezzo lo possono muovere nelle otto direzioni possibili ed anche ruotare. I pezzi sono di due colori ed è possibile sovrapporli. Lo scopo del gioco è collegare con una linea ininterrotta due lati opposti del tavoliere.

**Locus** altro gioco basato sui polimini utilizza 18 monomini, 16 duomini, 6 trimini (quello ad angolo), un pentamino (quello a forma di quadrato) e un tavoliere quadrato 11x11. Lo scopo del gioco è di creare la connessione di pezzi più grande possibile. Il regolamento prevede anche l'introduzione di nuovi pezzi da posizionare sulla tavola oppure a coprire pezzi presenti.

### Tavolieri particolari

Anche i tavolieri sono stati soggetti a modifiche per essere dei generatori di punti, cambi ispirati anche dal classico gioco di parole Scarabeo.

**Skirrid** (Brian Taylor e Mark Eliot, 1977), nella versione a due giocatori ognuno ha diciotto pezzi che possono coprire da uno a sei caselle quadrate, alcuni pezzi hanno scritto un numero che funge da moltiplicatore. Il tavoliere è un quadrato di 19x19, con un rombo centrale di colore chiaro e una parte esterna scura, su alcune caselle sono riportati dei numeri (da 1 a 25), da notare la distribuzione non è simmetrica.



Il gioco può essere praticato fino ad un massimo di 6 giocatori. Al proprio turno i giocatori piazzano un pezzo che sia adiacente, ortogonalmente, ad uno già giocato, una volta effettuata l'operazione si contano i punti fatti, le caselle numerate coperte dal proprio pezzo e tenendo conto dei possibili moltiplicatori del pezzo.

Dalla zona chiara, con punteggi bassi, si può uscire solamente quando si sono fatti più di 75 punti, per poi giocare nella parte scura con caselle che arrivano a far guadagnare un massimo di 25 punti.

Oltre che a piazzare pezzi un giocatore può bloccare l'avanzata avversaria verso la zona scura bloccando, momentaneamente, con un suo pezzo e perdendo metà dei suoi punti guadagnati dal pezzo scelto. Quando è di nuovo il proprio turno il pezzo viene sbloccato.

**Tilez!** (Andy Daniel e Elliot Daniel, 1997) fa uso come il gioco precedente di un tavoliere che permette di guadagnare extra punti se viene piazzata su di esso una tessera.



Le tessere sono uguali un trimino a forma di L, ogni quadrato di una tessera ha un colore differente (il nero è il jolly), posizionando due colori differenti adiacenti si guadagnano dei punti, a fine partita chi ha fatto più punti è il vincitore. Gioco da due a quattro giocatori.

### Variante Othello

*Claude Duvernay* in **Domain** nel 1983 creò un misto tra i polimini e il gioco del Othello (vedere il numero 12 di abstract game). Il gioco utilizza ventisei differenti pezzi di varia forma e dimensione, il singolo pezzo è chiaro su un lato e scuro sull'altro. I giocatori a turno estraggono un pezzo e lo piazzano sul tavoliere (un quadrato 9x9). Se il pezzo posizionato è adiacente a pezzi avversari questi vengono girati. Il gioco termina quando non si può depositare più nessun altro pezzo.

### Variante Domino

Anche **Geominos** (Tod Teeple-1997) fa uso di polimini disegnati, i pezzi hanno un numero di quadrati abbastanza elevato e su ognuno è disegnato una lato di un dado a sei facce.



Il gioco è imparentato con il domino, lo si intuisce anche dal nome, i giocatori a turno piazzano un loro pezzo contiguo ad uno già giocato in modo che almeno un valore del quadrato coincida con uno già presente. Tutti i quadrati che sono piazzati su caselle chiare fanno guadagnare punti. Vince colui che quando sono giocati tutte le tessere ha meno punti.

**Variante war game**


**Legrand** (Hanns-Helmut Lüders-1974) fa uso di grandi tessere, si gioca su un tavoliere 14x14 con alcune zone 2x2 proibite al deposito delle tessere. I giocatori hanno 88 tessere a testa. Ogni tessera ha disegnati dei piccoli triangoli, quando due tessere dello stesso colore sono unite vanno a formare dei quadrati chiamati torri che sono importanti per la cattura dei pezzi e rappresentano la forza di attacco o difesa. Vince il gioco chi per primo ha depositato tutte le sue 20 tessere sulla tavola.

**Variante Go**


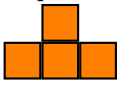
Infine tra i giochi di polimini non si può scordare di **Cathedral** (1978) di *Robert Peter Moore*.



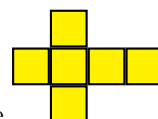
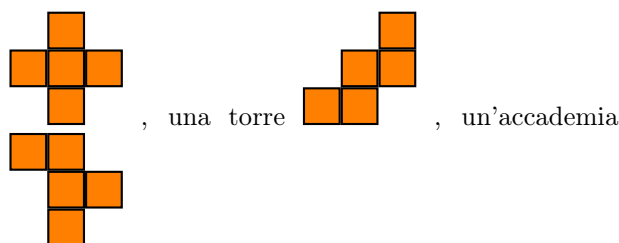
Il tavoliere quadrato 10x10 rappresenta la città, i pezzi gli edifici. Ogni costruzione ha una forma diversa ed un suo nome.

Ogni giocatore ad inizio gioco ha la seguente dotazione di pezzi: due taverne , due scuderie

, due locande , una piazza ,

un ponte , un maniero , un'ab-

bazia , un castello , un'ospedale



La cattedrale è unica ed è un pezzo neutro, lo scopo del gioco è collocare tutti i propri pezzi sul tavoliere, e impedire che l'avversario faccia altrettanto.

Il primo pezzo da depositare è la cattedrale, nei turni successivi ogni giocatore depone un suo pezzo, è consentito passare, due passi consecutivi fanno terminare la partita.

Nel gioco esiste il concetto di controllo del territorio. Un gruppo di caselle è controllato da un giocatore se è occupato o accerchiato dai suoi pezzi. Il contatto di spigolo non è sufficiente, sono utili all'accerchiamento il perimetro del tavoliere e le mura.

La Cattedrale, in quanto neutra, non è utile all'accerchiamento.

L'accerchiamento non è valido, se il territorio ospita almeno due pezzi avversari o un pezzo avversario e la Cattedrale. L'accerchiamento è valido se effettuato con almeno due pezzi; un singolo pezzo che circonda territorio sfruttando i lati del tavoliere controlla solo il territorio occupato, non quello accerchiato; tale pezzo, se a sua volta è circondato da pezzi avversari, può essere catturato.

Al termine della partita, si contano i punti corrispondenti ai pezzi che ciascun giocatore non è riuscito a collocare sul tavoliere. Ogni pezzo vale tanti punti quante case occupa (esempio Ospedale 5, Piazza 4, Scuderia 2, ...).

Il giocatore con il punteggio più basso vince.

La Cattedrale è neutra e, anche in caso di sua cattura, non conferisce punteggio ad alcuno dei due giocatori.

Sono ininfluenti ai fini del punteggio le case rimaste vuote sul tavoliere, anche se ricadono in territori controllati.



## Classificare.

[ Luca Cerrato ]

**P**ROVERÒ ad approfondire il discorso sull'albero di classificazione di un regolamento, bisogna tener conto che tutto quello scritto qui di seguito è un tentativo di classificazione, un procedere quasi alla cieca e soprattutto si accettano suggerimenti da tutti gli interessati.

Nelle puntate precedenti abbiamo visto l'*albero del regolamento*, dalla sua *radice* si dipartono cinque rami principali; *numero giocatori, materiale utilizzato, scopo del gioco, fine del gioco* e le *regole*.

Avanzando nell'albero i dettagli aumentano, ad ogni nuovo ramo bisogna dare una precisa definizione in modo da scegliere la corretta strada. Si viaggia in questo labirinto fino ad arrivare alla foglia, l'*ultimo passaggio*, a cui deve essere associato un nome di un gioco. Dal punto di vista del gioco dovremo trovarlo distribuito su più foglie.

Incominciamo ad andare alla scoperta *delle regole*, il primo passo da fare è dare una definizione generale;

*Le regole sono tutte quelle azioni che possono essere esercitate su un elemento del gioco che cambiano lo stato del medesimo.*

Le regole possono essere suddivise in:

- *Posizionamento di un elemento* sul piano di gioco, avviene quando un pezzo viene preso da una riserva o altro piano di gioco ed è depositato su un secondo piano di gioco.

- *Movimento di un elemento* sul piano di gioco, avviene quando un elemento, già presente sul piano di gioco, viene mosso, cioè cambia la sua posizione relativa al piano medesimo.

- *Eliminazione di un elemento* dal piano di gioco, avviene quando un elemento, già presente sul piano di gioco, viene tolto dal medesimo, per rientrare in riserve o altri piani di gioco.

Come detto in precedenza alla foglia bisogna associare un nome di gioco, per adesso ci fermiamo ai livelli di sopra e prendiamo in considerazione dei giochi e vedremo dove inserirli.

Incominciamo a considerare il gioco della *Tela* o del *Mulino*, esso ha tutti i tre requisiti. Nella prima parte della partita i pezzi vengono depositati, nella seconda fase i pezzi subiscono un movimento, mentre la cattura (eliminazione) può avvenire sia durante la collocazione che nel movimento. In *Colors* i pezzi vengono posizionati prima dell'inizio della partita ed i giocatori prelevano solo delle pedine fino al termine della partita.

Questi due giochi mi danno la possibilità di distinguere due categorie di eliminazione: *eliminazione diretta* o *conseguenziale*.

-*Eliminazione diretta*, eseguendo il movimento o posizionamento si elimina un secondo elemento a diretto contatto.

- *Eliminazione consequenziale*, eseguendo il movimento o posizionamento si elimina un secondo elemento non a diretto contatto (vedi gioco della *Tela*).

Anche il deposito può essere una conseguenza di una eliminazione, vedi gli scacchi Alice oppure di un movimento, vedi Delta ed Epsilon.

Anche il movimento può essere la conseguenza di un deposito, per esempio vedi Magnetton.

Una strada da seguire per aggiungere ulteriori rami potrebbe essere quella di distinguere se la regola è una conseguenza oppure no;

- *Posizionamento di un elemento* (Pos.) sul piano di gioco possiamo avere: posizionamento diretto, Pos. dovuto al movimento di un pezzo oppure Pos. dovuto a cattura.

- *Movimento di un elemento* (Mov.) sul piano di gioco possiamo avere: movimento diretto, Mov. dovuto al posizionamento di un pezzo terzo oppure Mov. dovuto alla cattura.

- *Eliminazione di un elemento* (Elim.) dal piano di gioco possiamo avere: eliminazione diretta, Elim. dovuta al un pezzo terzo oppure Elim. dovuta al posizionamento di un pezzo terzo.

Fin qui siamo discesi di due livelli dal tronco principale e siamo già in presenza di nove foglie.

Nel gioco degli scacchi i pezzi rientrano nella categoria *Mov diretto*, ma a questo punto bisogna distinguere quali tipi di movimento ci possono essere, per esempio nel gioco dei Re il cavallo ha un movimento a salto che non hanno gli altri pezzi.

Possiamo quindi introdurre sotto il ramo movimento diretto il movimento lineare (*mov-lin*) oppure il movimento a salto (*mov-salt*).

Il movimento diretto è il tipo di spostamento in cui l'elemento che sta cambiando il suo stato (per esempio quello di posizione) non deve saltare nessun oppure un particolare oggetto. Per esempio nel *Quoridor* un pezzo non può saltare una barriera, un altro pezzo si.

Una situazione che non è stata ancora contemplata è quando capita che ci sia da effettuare più di una azione per turno. Per tracciare anche questa caratteristica bisogna aggiungere un sotto ramo delle regole e chiamarlo *gestione turni di gioco*.

Per adesso è tutto, nella prossima puntata proveremo ad incominciare a riempire questo strano *vegetale ludico* ...



## Libro Ludico.

[Luca Cerrato]

**I**QUESTO numero vengono presentati ben due libri che meritano senza alcun dubbio di entrare in una biblioteca ludica per le tematiche trattate. Il primo è un'immensa opera che riunisce migliaia di definizioni *giocose* scritta dalla coppia *Andrea Angiolino e Beniamino Sidoti*, **Il Dizionario dei giochi** (Zanichelli). L'autore del famoso gioco di carte *Bang*, *Emiliano Sciarra*, affronta un argomento molto trascurato, ma importante per il futuro dei giochi in Italia sia per la loro evoluzione e soprattutto per la considerazione presso il grande pubblico, **L'arte del gioco** (Mursia), con la prefazione di Andrea Angiolino.

Andrea e Beniamino si sono avventurati nell'antico, sconfinato e fiorente regno dei giochi, due impavidi censori ludici che con le loro forze hanno raccolto definizioni e tradizioni cercando di non essere troppo accademici. Per comprendere la vastità di argomenti vi riporto la frase scritta in copertina;

*Dizionario dei giochi, da tavolo, di movimento, di carte, di parole, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo. Un'opera adatta all'esperto e al neofita, un prontuario per riconoscere vecchi e nuovi giochi.*



Apprendo il dizionario si notano, per quasi ogni lemma, uno o più rimandi ad altre voci. Questi rimandi mi hanno ispirato un nuovo *gioco letterario*, aprire a caso una pagina, scegliere una definizione e passare da un lemma all'altro fino ad arrivare ad un titolo di un gioco astratto. Un buon sistema per *navigare* nel dizionario. Ecco un esempio:

**Pillotta** termine desueto, talvolta reperibile nella *toponomastica*, che indica una palla da gioco solida e rivestita di cuoio. **Toponomastica** i nomi delle strade e delle piazze... nelle nostre strade hanno le varie tipologie di *corsa*... **Corsa**, modalità fondamentale del gioco di movimento... fra le corse fatte con passi particolari e senza altro materiale che i giocattoli stessi si annoverano gare fatte a *cavallina*... **Cavallina**, gioco da ragazzi... Gianfranco Staccioli registra anche quaranta varianti del *salto*... **Salto** passiamo al verbo **saltare** per trovare in questa voce diversi giochi astratti tra cui **Dama**, **Halma**, **Scacchi**...

Insomma un libro che si può aprire ad una pagina qualsiasi per iniziare un'avventura tra modi di dire,

giochi, regolamenti, descrizione di materiale ludico e tanto altro ancora.

Il libro *L'arte del gioco* si occupa di un tema molto caro al sottoscritto, il rapporto tra gioco e arte. Paragonare, porre sullo stesso piano un'opera letteraria oppure una scultura con un semplice gioco.

Emiliano Sciarra capitolo dopo capitolo dimostra che tale affermazione non è poi così assurda. Incominciando dalla prefazione di Andrea Angiolino intitolata *Il nostro medioevo ludico* che ci dà già un'idea della considerazione del gioco in Italia e quanto sia lunga la strada per elevare la considerazione dei giochi nella gente comune.



Si inizia con *chi siamo* (che cosa è un gioco), *dove andiamo* (alla ricerca di un linguaggio critico), *a cosa giochiamo*. Nel capitolo successivo si entra nel vivo del discorso, un'interessante panoramica storica dei giochi dalla preistoria ai giorni nostri, sempre utile per sapere da dove veniamo e chi siamo. Nel terzo capitolo si prendono in considerazione diverse definizioni di gioco date da storici del gioco, ricercatori strategici, antropologi, sociologi, filosofi, autori di giochi. Nel capitolo successivo si mettono dei paletti a che cosa è gioco e cosa non lo è (vedi i giocattoli). Nel quinto capitolo si classificano i giochi. Dopo averli suddivisi in categorie si danno le definizioni alle medesime, per esempio che cos'è un gioco astratto. Sarà un caso, ma il settimo capitolo, il numero perfetto, tratta l'argomento centrale del libro, il gioco e l'arte, da non perdere. Adesso a voi lettori il bel compito di leggere questo interessante e originale libro, forse una pietra miliare nel campo ludico italiano.

## Sport & giochi

[ Luca Cerrato ]

**Q**UESTA ESTATE ho partecipato per la prima volta nella mia vita ad una caccia al tesoro svoltasi nel centro storico di una città (per la cronaca Aosta) che ha richiesto, oltre ad una minima conoscenza toponomastica, anche un discreto sforzo fisico per correre da un piazza all'altra.

Adesso che mi ritrovo a scrivere questa rubrica mi è ritornata in mente questa mia avventura ludica e per divertimento ho provato a pensare in quale altro modo si possano sfruttare ludicamente vie e piazze cittadine oppure altri luoghi anche meno densamente abitati.

Mi sono ritornati in mente i numeri del fogliaccio dove mi sono divertito a presentare giochi che avevano come filo conduttore il gioco del Sudoku. Se questo gioco ha avuto una grande popolarità su tutti i giornali del mondo perché non giocarlo, in formato gigante, coinvolgendo decine di persone?



Molto probabilmente utilizzare il regolamento originale del gioco nel suo classico formato 9x9 potrebbe essere troppo oneroso sia in termine di tempo che di controllori. Proporrei una versione più semplificata, per esempio il *quadrato latino* che si gioca con un quadrato più piccolo, per esempio un 7x7, dove un elemento deve ripetersi una sola volta su riga e colonna. Per complicare un pò il gioco si può fare

il *quadrato greco latino* in cui ci sono delle coppie che non devono ripetersi.

Altra possibilità è il *problema degli ufficiali*, proposto da Eulero nel 1782: disporre su una scacchiera 36 ufficiali appartenenti a 6 reggimenti diversi e con 6 gradi diversi, in modo che in ogni riga e in ogni colonna siano rappresentati tutti i reggimenti e tutti i ranghi.

La parte organizzativa deve per prima cosa individuare palazzi, piazze, monumenti d'interesse turistico dove, virtualmente, posizionare le celle del gioco, mentre la composizione delle squadre dovrebbe essere la più eterogenea possibile.

Adesso passiamo a vedere come si dovrebbe svolgere il gioco, supponiamo di aver scelto come *gioco gigante* un Sudoku 5x5. Tutte le squadre avranno lo stesso schema. In ogni luogo deputato a *casella* di gioco verranno sistemati i relativi numeri dello schema di partenza (un numero per squadra) ed un giudice.

Il primo passo che i giocatori dovranno fare è individuare le caselle di gioco, quando una squadra ha individuato le caselle di gioco (in ogni luogo si troverà un pezzo del Sudoku) avrà a disposizione lo schema da risolvere. A questo punto si seguiranno le seguenti regole: ogni spostamento di un numero da una casella ad un'altra costa un *punto si spostamento*.

Per determinare la classifica finale si terrà conto dei punti di spostamento a cui verranno aggiunti i punti dovuti al tempo impiegato per trovare la soluzione, per esempio ogni cinque minuti si aggiunge un punto alla squadra. La squadra vincitrice sarà quella che ha fatto meno punti.

### Giocare in rete

di Luca Cerrato

Fino ad ora ho segnalato siti dove poter giocare diversi giochi astratti, sia via e-mail che in tempo reale. Adesso indicherò siti dove poter far pratica di uno specifico gioco o famiglia ludica. Si incomincia dai mancala.

**PbEM Richard server:** Awele, Diffusion, ZigZag.  
<http://www.gamerz.net/pbmserv/>

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

**PlayOK:** Awele.  
<http://www.playok.com>

**Yucata:** Awele.  
<http://www.yucata.de>

**Super Duper Games:** Afrika, Diffusion.  
<http://superdupergames.org>

**BrainKing:** Mancala.  
<http://www.brainking.com>

**Vying Games:** Kalah, Oware.  
<http://vying.org>

**YourTurnMyturn:** Oware.  
<http://www.YourTurnMyturn.com>

**Ethonoludie:** Awele.  
<http://www.ethnoludie.com>

**Ig Game Center:** Bohnenspiel, Hawalis, Kalah, Kauri, Toguz Kumalak, Oware.  
<http://www.iggamecenter.com>

**Ludoteka:** Oware.  
<http://www.ludoteka.com>

**Game by email:** Diffusion.  
<http://www.gamesbyemail.com>

# Il mondo delle dame.

[Luca Cerrato]

**N**EL lontano 2003 vide la luce il primo numero de *Il fogliaccio degli astratti* ed i primi due giochi presentati furono il *Backgammon senza dadi* e una variante della dama proveniente dalla lontana Russia, il *Bashne*. Il gioco prese piede nei circoli damisti russi nel lontano 1885 (data della prima descrizione), ma si presuppone che la sua nascita possa esser datata alcuni anni prima.

Il gioco può essere praticato su una comune damiera di dama italiana utilizzando le classiche 24 pedine; la principale, ma non unica, differenza con la versione italiana è la costruzione, durante la partita, di torri di pedine e dame di varia altezza, non a caso la traduzione della parola *bashne* è *torre*.

Il *Bashne* è un gioco molto dinamico, sulla damiera si possono creare situazioni interessanti dovute alla presenza delle torri di pezzi, in cui una colonna alta quattro o cinque pezzi è più importante di una singola dama.

Dopo una breve ripasso del regolamento ed una introduzione al gioco presenterò nei prossimi numeri del fogliaccio degli approfondimenti tecnici scritti da *Sergey Ivanov* apparsi anche sulla gloriosa rivista canadese *Abstract Games*. *Sergey* è un esperto giocatore avendo vinto per ben due volte il torneo di San Pietroburgo.

Il *Bashne* si pratica in due giocatori, ognuno dispone di dodici pedine, piazzate su una damiera, con la situazione di inizio gioco simile a quella classica della dama. Le pedine si muovono diagonalmente in avanti di una casella, mentre catturano sia in avanti che all'indietro con il *salto corto*. Mentre le dame si muovono come l'alfiere degli scacchi e catturano con il *salto lungo*.

La grande differenza sta nel fatto che i pezzi catturati (ricordo che la cattura è obbligatoria) non escono dal gioco, ma vengono messi sotto il pezzo o torre catturante. Per determinare il giocatore a cui appartiene la torre si guarda il colore del pezzo in cima alla torre.

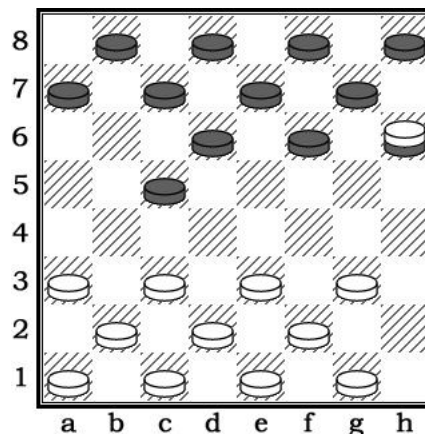
Quando una pedina arriva alla fila più distante viene promossa a dama, se capita che la pedina arrivi in fondo, ma ha una cattura all'indietro la deve effettuare e non perde la promozione a dama.

La cattura è obbligatoria, ma non si ha l'obbligo di scegliere, nel caso di più possibilità di prese, di mangiare più pezzi possibili. Quando si cattura da una torre si prende solo la pedina in cima ad essa e, nello stesso turno, non si può catturare immediatamente dopo dalla stessa torre.

Insisto nell'evidenziare l'importanza della colonna, specialmente ad inizio partita. È uso sacrificare un certo numero di pezzi per crearsi colonne. Dall'altro lato grandi torri possono essere intrappolate e bloccate dal giocatore esperto.

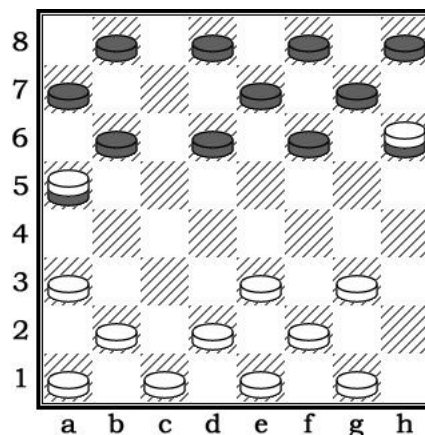
Prima di entrare nel dettaglio dello studio del gioco vi presento una partita giocata con il programma *Towers*, commentando le varie regole.

1. g3-f4 b6-c5 2. h2-g3 h6-g5 3. f4:h6



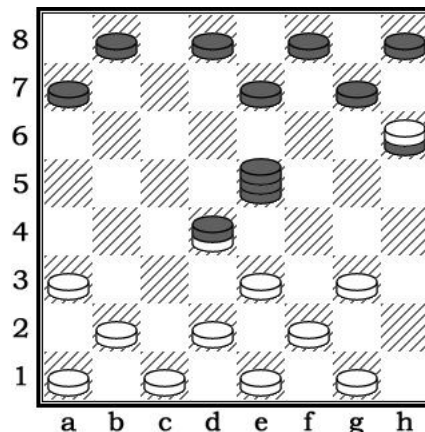
Primo esempio di cattura, la pedina in presa non esce dal gioco.

3. ...c5-b4 4. c3:a5 c7-b6



Il bianco si appresta a fare una doppia cattura la prima in avanti, la seconda all'indietro. Dopo di che ci saranno una serie di catture.

5. a5:c7:e5 f6:d4



6. e3:c5 e5:c3 7. b2:d4 c3:e5 8. c5:e3

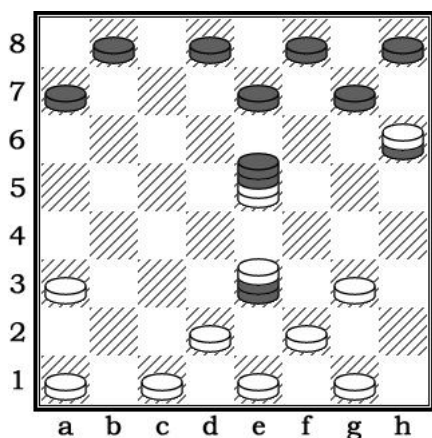
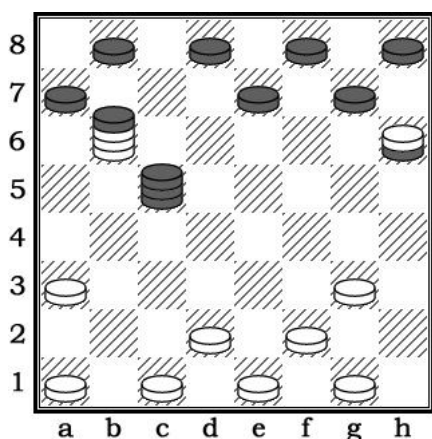


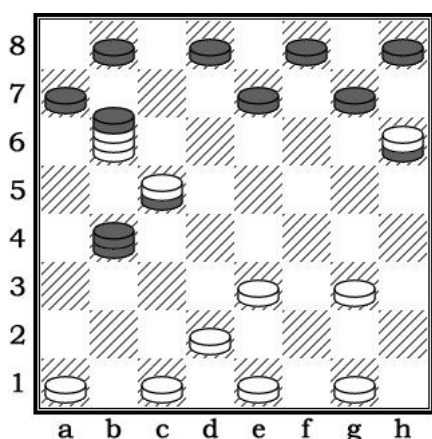
Diagramma finita la prima serie di catture

8. ...e5-d4 9. e3:c5 d4:b6



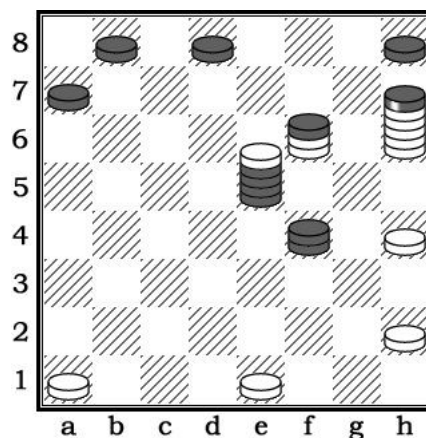
Da notare nel diagramma di sopra la colonna nera composta da tre pedine e la colonna sempre nera con tre pedine bianche *sotto*. Se il bianco riesce a catturare la pedina nera in cima guadagna dell'ottimo materiale.

10. f2-e3 c5-b4 11. a3:c5 b4:d6



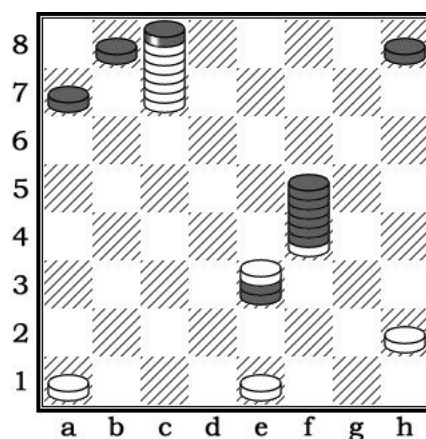
A questo punto il nero può scegliere tra due catture, quella da evitare la tripla cattura con la pedina in B6, si aggiungono ulteriori tre pedine bianche ed in poche mosse il bianco riuscirà a *liberare* la torre di sei pedine bianche, pezzo molto forte.

11... b4:d6 12. g1-h2 b6-a5 13. d2-c3 d6-e5  
 14. g3-h4 g7-f6 15. c1-b2 c5-d4 16. e3:c5 e7-d6  
 17. c5:e7:g5 e5-d4 18. c3:e5 d4:f6 19. g5:e7 f8:d6  
 20. f6:d4 d6-e5 21. d4:f6 e7:g5 22. h6:f4 g5:e7  
 23. e5:g7 a5-b4 24. g7:e5 e7-f6 25. e5:g7 b4-a3  
 26. g7:e5 a3:c1:h6



Il nero tiene impegnato il bianco con una serie di catture e va a dama. Notare che la pedina viene promossa e continua il suo movimento come dama, sfruttando il salto lungo termina la sua mossa in H6. La dama si distingue dalle pedine dal segno bianco laterale per il nero e un segno nero per i bianchi.

27. e5:g3 h6-f8 28. g3:e5:g7 f8:h6 29. f6-e7 d8:f6  
 30. e7:g5 h6:f4 31. f6-e7 f4-c7 32. h4:f6 g7:e5  
 33. e7:g5 e5-f4 34. g5:e3



Il nero sta sfruttando la sua enorme colonna per vincere la partita. Ha fatto tornare indietro la pedina bianca che era vicina alla promozione con una serie di sacrifici.

34. ... f4:d2 35. e1:c3 d2:b4 36. h2-g3 c7:h2  
 37. a1-b2 c3:a1

# Go varianti

[ Alberto Bertaglia ]

**T**ANBO è un gioco da tavolo astratto che si gioca con un tavoliere ed i pezzi per il Go. Tipicamente è giocato su un tavoliere con dimensioni di 19x19 intersezioni ma, come il Go, può essere giocato indipendentemente su tavolieri di dimensioni maggiori o inferiori a seconda della durata prevista e della profondità del gioco.

## Introduzione

Tanbo è stato inventato nel 1993 da *Mark Steere*, non come variante del Go, ma come gioco ispirato e correlato al Go. Il suo nome significa *risaia* in giapponese ed è stato scelto, a detta del suo inventore, in omaggio ai giapponesi che hanno fatto diventare il Go quello che oggi è.

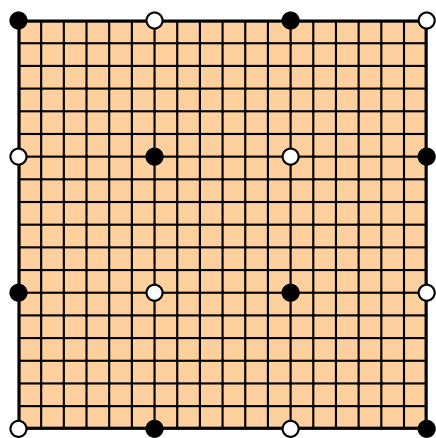
Anche se il vantaggio della prima mossa è notevole (circa il 70% come indicato da Super Duper Games), il che lo rende non adatto a competizioni importanti, non è così determinante nelle prime partite fino a che non si acquisisce una buona esperienza di gioco. Giocando su tavolieri di dimensioni maggiori (19x19) il vantaggio della prima mossa si attenua. In Tanbo non è possibile il pareggio.

## Scopo del gioco

L'obiettivo di Tanbo è di rimanere con almeno una pietra del proprio colore, eliminando tutte le pietre dell'avversario dal tavoliere di gioco. In particolare, per vincere, un giocatore deve rimuovere tutte le otto radici del giocatore avversario. Il giocatore che ha ancora una o più pietre sulla scacchiera dopo che tutte le pietre avversarie sono state rimosse è il vincitore.

## Disposizione iniziale

Nella figura di sotto è mostrata la disposizione iniziale per un tavoliere di 19x19 intersezioni.



In tavolieri di dimensioni inferiori il numero delle pietre iniziali è inferiore. Tipicamente, per esempio,

in un tavoliere di 9x9 di dispongono 2 pietre, diagonalmente opposte, per ogni giocatore negli angoli del tavoliere.

La disposizione iniziale fra le pietre bianche e nere è simmetrica, e c'è un numero di spazi dispari tra pietre 'adiacenti' (5 nel caso di un tavoliere di 19x19) ciò impedisce ai giocatori di utilizzare una strategia simmetrica ed imponendogli di realizzare una propria strategia. Come il Go, Tanbo si gioca sulle intersezioni delle linee e non nelle caselle.

## Mosse

I giocatori, a turno, aggiungono una pietra a partire dal giocatore nero. Si deve disporre la pietra su un punto non occupato, detto *libertà*<sup>5</sup>, che è ortogonalmente adiacente, esattamente ad una e solo una propria pietra sulla scacchiera. Non si può depositare una pietra su un punto che non è adiacente ad una qualsiasi delle altre proprie pietre, né è possibile inserire una pietra adiacente a due o più delle proprie pietre. Non è importante quante pietre avversarie (se ce ne sono) siano adiacenti alla propria pietra appena deposta. Le pietre non sono mai spostate da un punto ad un altro della scacchiera, salvo il caso in cui siano catturate. In tal caso vengono tolte dal tavoliere e restituite al giocatore proprietario che può nuovamente giocarle.

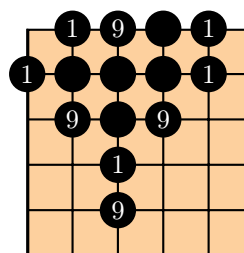


Fig. 2

La Figura 2 mostra tutte le mosse legali di Nero, indicate con il numero 1 e le mosse non legali indicate con il numero 9. Tali mosse non sono legali in quanto la pietra deposta sarebbe adiacente a più di una delle proprie pietre già esistenti. Finché ci sono le pietre di entrambi i colori sulla tavola, ci sarà una mossa a disposizione. I giocatori non sono autorizzati a passare il loro turno.

<sup>5</sup>Una libertà (tale termine viene analogamente utilizzato nel GO) viene definita come una intersezione sulla scacchiera in cui una radice può legittimamente essere estesa. Una radice che ha almeno una libertà si dice radice libera. Analogamente al Go una radice (gruppo nel Go) che non ha più libertà, radice limitata, è morta e quindi tolto dal tavoliere.

### Radici

Tanbo è un gioco di *radici*, gruppi di pietre dello stesso colore ortogonalmente connesse fra loro, in competizione per lo spazio vitale. I giocatori iniziano il gioco con otto *radici* singole ognuno. Quando si colloca una pietra, come descritto nel paragrafo precedente, ci si connette a una propria pietra esistente, espandendo una delle radici.

### Formazioni impossibili

Le regole per l'aggiunta di pietre rendono impossibile che si verifichi la creazione di alcuni tipi di formazioni. In particolare:

- Le radici distinte dello stesso colore non potranno mai congiungersi in un'unica radice più grande.
- Una radice singola non potrà mai trasformarsi in una radice chiusa ad anello. Questo perché la regola per effettuare una mossa vieta espressamente che una pietra sia giocata in un'intersezione adiacente a più di una pietra esistente dello stesso colore.
- Ogni radice conterrà una pietra già esistente della disposizione iniziale del gioco. Nuove radici non possono essere formate giocando una pedina singola isolata dalle altre già disposte sul tavoliere.

### Rimozione radici

Si dice radice *corrente* la radice a cui si connette una pietra nel proprio turno. Una *radice limitata* è invece una radice che non ha più alcuna possibilità di espansione. Se la vostra mossa limita una o più radici, tra cui la radice corrente, è necessario rimuovere immediatamente la radice corrente, e solo quella. Se la vostra mossa limita una o più radici, non compreso la radice corrente, si devono rimuovere immediatamente tutte le radici che sono state così limitate. Quando una singola radice diventa così ristretta che non può più crescere (non ha più libertà), la radice intera è immediatamente rimossa dalla scacchiera al termine della mossa del giocatore che ha tolto l'ultima libertà alla radice. Per questo motivo non deve esserci alcuna radice limitata sulla scacchiera al termine del turno del giocatore corrente.

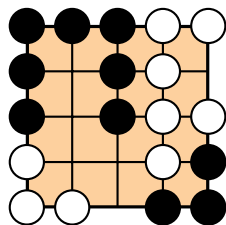


Fig. 3a

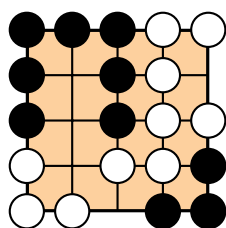


Fig. 3b

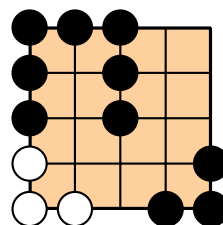


Fig. 3c

In figura 3, la mossa bianca (radice nell'angolo in alto a destra) limita tre radici, compresa la radice corrente. Poiché la radice corrente è tra le radici limitate, solo la radice corrente viene rimossa. (Sequenza della mossa a, b, c). Si può verificare come nessuna radice sia limitata a conclusione del turno di bianco. Caso c)

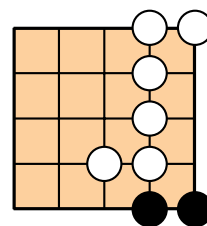
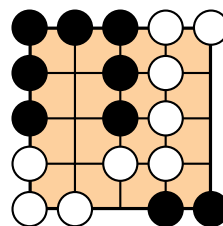
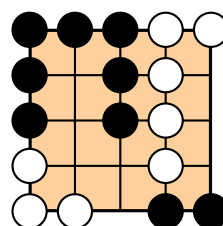


Fig. 4

Nella Figura 4, Bianco limita due radici, non compresa la radice corrente. Dal momento che la radice corrente non è limitata, tutte le radici che sono state limitate dalla mossa di bianco sono state rimosse.

### Quando rimuovere le radici.

In sintesi:

Ogni volta che una mossa determina la trasformazione di una radice singola in *limitata*, tale radice è immediatamente rimossa dal tavoliere.

- Se la radice espansa è anche una delle radici limitate, allora la radice espansa, e solo la radice espansa, viene rimossa.

- Quando una mossa determina che due o più radici si trasformino, allo stesso tempo, in *limitate*, la radice che è stata espansa (radice corrente) viene eliminata.

- In caso contrario, se la radice espansa non è una delle radici limitate, tutte le radici limitate devono

essere rimosse dal gioco. Le regole per la rimozione delle radici sono state progettate per assicurare che, quando tutte le otto radici di un giocatore sono state eliminate, l'altro giocatore avrà ancora almeno una radice sul tavoliere. Ciò impedisce che si verifichino dei pareggi.

### Varianti

**Hexbo** è una variante di Tanbo inventata da Richard Rognlie nel febbraio 1996.

La differenza principale di Hexbo con Tanbo è che il primo si gioca su un tavoliere esagonale di 10 caselle per lato, invece che quadrato come in Tanbo.

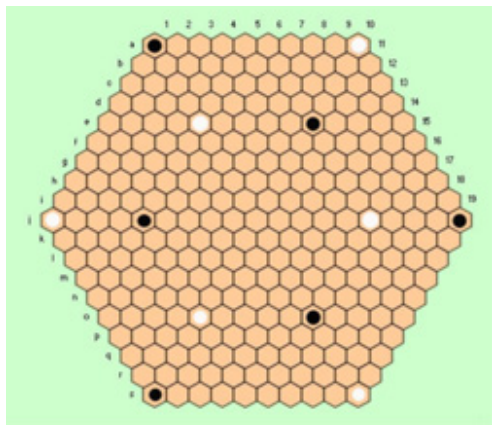
Come conseguenza della forma del tavoliere di Hexbo, il medesimo si gioca sulle caselle e non sulle intersezioni come in Tanbo.

Come per Tanbo anche Hexbo può essere giocato su tavolieri di dimensioni inferiori, tipicamente 5x5.

### Disposizione iniziale

Ogni giocatore ha 150 pietre, uno bianco, l'altro nere.

Inizialmente, ogni giocatore ha 6 pietre sul tavoliere a formare le radici di partenza. Il giocatore Nero ha le pietre in: A1, E10, K5, K19, P10 e T10, il giocatore Bianco in: A10, E5, K1, K15, P10 e T19 come mostrato in figura 5. Le pietre sono intervallate e distribuite uniformemente sul tavolo.



Il proseguimento del gioco segue le stesse regole del Tanbo.

Scopo del gioco è catturare tutte e sei le radici del giocatore avversario.

### Tanbo 3d

Le regole del Tanbo 3D sono esattamente le stesse del Tanbo2D, ad eccezione del fatto che si svolge in tre dimensioni invece di due. Ad esempio:

Per fare una mossa, è necessario collegare una nuova pietra esattamente ad una pietra già sul (nel) tavoliere. I giocatori indicheranno la loro mossa con coordinate tipo 'XYZ' esprimendo la posizione nello spazio della pietra giocata. Ad esempio, il punto centrale del cubo è 333.

La radice espansa eliminerà tutte le radici limitate, a meno che la radice espansa sia di per sé limitata. In questo caso, solo la radice espansa viene rimossa.

### Versione commerciale

Nel 1993 fu prodotta, dalla Locus Games, una versione commerciale di Tanbo col nome di Rootbound, nome che originariamente Mark Steere aveva dato al suo gioco.



La rubrica dedicata al **Go** tornerà sul prossimo numero.

Per chiunque voglia approfondire il discorso su questo meraviglioso gioco orientale vi suggerisco il sito della



Federazione Italiana Giuoco Go  
<http://www.figg.org>

## Tavole da gioco.

[ Nicola Castellini ]



NICOLA continua il suo interessante viaggio nel mondo dei tavolieri. Dopo le tavole da gioco con caselle triangolari si passa a trattare un paio di giochi con la caratteristica che lo spazio di gioco aumenta turno dopo turno.

I giochi che andremo di seguito a illustrare appartengono ad una categoria che ha sempre più preso piede e cioè quella dei giochi che hanno un piano di gioco variabile, anzi variabile con l'avanzare del gioco stesso. L'esempio classico e nei numeri precedenti molto ben trattato, è *Zerzt* di *Kris Brum*.

### Tavolieri sempre più piccoli

Qui, il piano di gioco si riduce di dimensioni man mano che i giocatori fanno le *prese*. Invece, i due giochi che tratteremo, presentano un piano di gioco che si amplia sino al raggiungimento di un determinato risultato o all'esaurimento degli elementi in gioco.

A questo gruppo appartengono giochi come: *Spangles*, *Exxit*, *Hive*, *Palago*, *Che*, *Trax*, *Tantrix* ecc. Di questi vedremo i primi due, demandando gli altri giochi ad eventuali altri articoli, qualora non già trattati.

La scelta di *Spangles* ed *Exxit* nasce dal fatto che:

- **Spangles** è forse tra i primi di questa categoria, ma diversamente dalla maggior parte dei giochi di questo tipo si distingue per l'uso di tessere triangolari, piuttosto che esagonali ed è caratterizzato dal fatto che il gioco finisce con il raggiungimento di un determinato obiettivo.
- **Exxit** invece pur presentando le classiche tessere esagonali ha un sistema di gioco piuttosto innovativo nella sua combinazione di pedine e tessere e termina, sostanzialmente, quando si esauriscono tutte le tessere fornite.

#### Spangles

Nasce nel 1982 ad opera di *David Smith*, inventore anche di *Trax*.

Il gioco è piuttosto veloce, dura circa una ventina di minuti e presenta un meccanismo estremamente elementare.

Ogni giocatore dispone di 25 tessere triangolari bianche l'uno nere l'altro.

I giocatori dispongono alternativamente le tessere sul tavolo lato contro lato finché uno dei due non riesce a formare un triangolo di 4 tessere, di cui una avversaria al centro e tre proprie esterne.

Nel 2006 *Spangles* è stato ripreso ad opera di *Klaus Schroer* che l'ha rinominato *Triangular* e complicato negli obiettivi da raggiungere con l'aggiunta di una tessera triangolare di colore rosso.

**Exxit** (editore *Jactalea* - 2007)

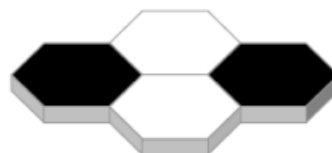
L'autore è *Vincent Everaert* che l'ha concepito nel 2003.

Il gioco è vincitore del concorso di *Boulogne - Billancourt* ed è stato nominato gioco dell'anno a Cannes 2008.

#### Regolamento

**Materiali**, 39 tessere esagonali bicolori, 8 pedine di un colore e 8 di un altro colore.

**Posizione iniziale**, nel diagramma di sotto,



**Scopo del gioco**, ingrandire il piano di gioco ottenendo alla fine il più grande territorio con tessere del proprio colore.

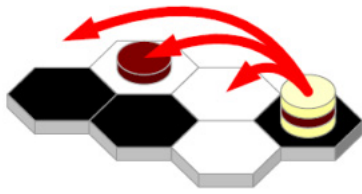
**Azioni di gioco**,

- *Posare su una tessera* qualunque, presente sul tavolo, una nuova pedina del proprio colore
- *Danzare*, cioè spostare una pedina o una pila di pedine verso una pedina o una pila di pedine avversarie. La pila appartiene al giocatore la cui pedina è in cima alla pila.

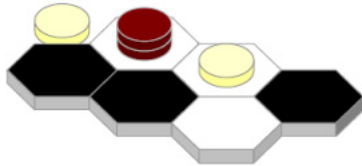
**Regole della danza**,

- 1) una pila è attirata da una pila avversaria se questa è posta a distanza inferiore o uguale all'altezza della pila attirata e lungo una linea retta.
- 2) le tessere tra le pile devono essere vuote.
- 3) la pila spostandosi rilascia una pedina alla volta sulle tessere intermedie e sulla pila che l'ha attirata, se ci sono ancora pedine da distribuire queste vengono poste sulle tessere alle spalle della pila.
- 4) se si arriva oltre il bordo delle tessere si lasciano sul tavolo a ridosso del bordo la pedina o la pila residua di pedine non distribuite creando dei cosiddetti *prigionieri*.

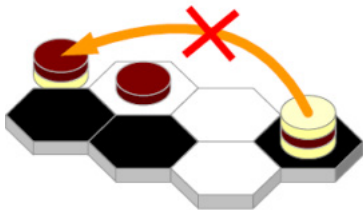




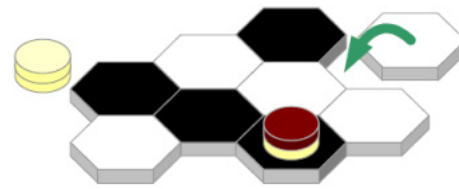
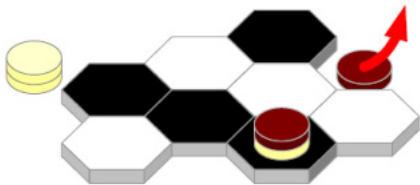
Situazione finale



- 5) una pila non è attirata da una pila più alta.
- 6) non si distribuisce una pila se questa finisce le pedine in corrispondenza di un *prigioniero* già presente.



Danzare è una mossa obbligatoria e prioritaria, e tra più di queste mosse quella che crea uno o più prigionieri è prioritaria su una che non ne crea. *Ampliare il territorio*, una pedina o pila prigioniera di quale colore sia, se confinante con almeno due tessere può essere liberata e sostituita con una tessera del proprio colore, se questa è vicina ad un'altra pedina o pila prigioniera anche quest'ultima è liberata. E' possibile liberare solo se non ci sono distribuzioni possibili che quindi costituiscono mosse obbligatorie.



*Fine Partita,*

- quando tutte le tessere sono state posate.
- quando entrambi i giocatori devono passare il turno.
- quando si ripete sempre la stessa mossa.

*Conteggio dei territori*, le tessere del più grande territorio di ciascun colore contano due punti, le altre un punto ciascuna. In caso di due territori di un giocatore grandi uguali uno è assunto come principale. Il maggior punteggio vince.

### Considerazioni sui giochi.

Su *Spangles* non c'è realmente molto da dire, il gioco è semplice e immediato pur offrendo una certa possibilità tattica.

Diversamente *Exit* risulta un gioco piacevolmente più vario con un meccanismo di gioco interessante che però non risulta molto intuitivo fin dall'inizio complice forse un regolamento che per voler essere succinto non illustra qualche casistica per la verità abbastanza frequente, che solo afferrando bene i principi base si riesce ad affrontare e nonostante questo può rimanere qualche dubbio interpretativo sulla volontà dell'autore, nel riportare le regole ho integrato alcuni passaggi dopo aver scaricato esempi di partite da un sito inglese nel quale la presentazione risulta più puntuale che non quella stessa del sito del gioco. Nonostante questo il gioco pur svolgendosi rapidamente presenta possibilità tattiche di una certa valenza che solo dopo 3 - 4 partite si cominciano veramente ad intravedere.

# Othello

[ Gianfranco Buccoliero ]

**F**INALMENTE sul fogliaccio è arrivato il momento del gioco del Othello, uno dei giochi che ha dato delle belle soddisfazioni agonistiche all'Italia ludica con il quasi campione del mondo Michele Borassi nel 2010 (Roma) e campione del mondo nel 2008 (Oslo).

In questa rubrica imparerete le basi del gioco, la tattica e strategia sotto la guida di *Gianfranco Buccoliero*, giocatore di grande esperienza che ha raggiunto il grado di maestro all'interno della federazione nazionale.

L'*Othello* è un gioco simpatico ed interessante; bastano pochi minuti per imparare le regole e tutta la vita per studiare le migliori mosse possibili!

Nonostante la sua apparente semplicità, la complessità dell'Othello è elevatissima, superiore a quella della dama e poco inferiore a quella degli scacchi.

Othello è stato inventato, come variante dell'antico gioco inglese *Reversi*, dal nipponico *Goro Hasegawa*, nel 1971; da allora il gioco si è diffuso in tutto il mondo, coinvolgendo sempre più appassionati.

Imprigiona i dischi avversari fra uno dei tuoi dischi già posati e quello che metti sull'othelliera, capovolgili per renderli tuoi e cerca di averne più dell'avversario a fine partita.

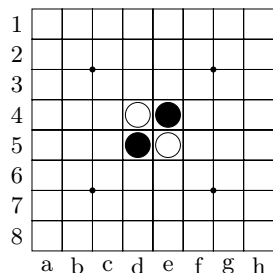
## Il regolamento

*Giocatori*, due (nero e bianco).

*Materiale*, un'othelliera 8x8 e 64 pezzi bicolori.

*Scopo del gioco*, vince chi, quando è stata giocata l'ultima mossa, ha più pedine dell'avversario. In caso di pari pedine, la partita è dichiarata patta.

*Inizio gioco*, un giocatore gioca con il nero e l'altro con il bianco. La disposizione iniziale dei pezzi è rappresentata nel diagramma di sotto. La prima mossa spetta al nero.



*Il gioco*, al suo turno ogni giocatore poggia una pedina, con la faccia del proprio colore rivolta verso l'alto, su una casella ancora vuota (se uno dei due giocatori resta senza pedine, può usare quelle dell'avversario).

Una pedina imprigiona quelle avversarie in una o più direzioni (orizzontale, verticale e/o diagonale), rendendo le pedine imprigionate del proprio colore (ovvero capovolgendole).

Il giocatore, al suo turno, è *obbligato a giocare appoggiando una pedina in maniera da imprigionare almeno un disco avversario*; non può porre una pedina

in una casella senza girare dischi avversari, né girare meno di quelle richieste, né rinunciare alla mossa.

Nel caso in cui non vi siano mosse legali, il giocatore passa, e tocca nuovamente all'avversario, fino all'esaurimento delle mosse per entrambi i giocatori (in genere ciò capita dopo aver riempito interamente di pedine la scacchiera).

## Introduzione al gioco.

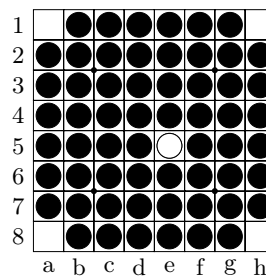
Othello è un gioco che ti stupirà sempre, creando situazioni inedite o insospettate. Esso è considerato *problema ad informazione completa*, ovvero tale che non esiste un metodo di gioco totalmente immune da errori se non quello (inattuabile) di analizzare tutte le possibili sequenze di mosse; si conoscono regole di massima, a volte molto accurate, ma nessuno potrà mai assicurarti che non esista una posizione in cui la mossa corretta sia la meno ovvia!

Ciononostante seguendo alcune regole di base ed evitando posizioni non ben conosciute si può giocare già sufficientemente bene da battere gli amici, e, quando ti troverai in difficoltà, sarà compito del tuo intuito trovare il modo di salvare la partita!

Qui cercherò di darti un'idea di qualche strategia elementare. Ti invito a richiedere alla **FNGO** (*Federazione Nazionale Gioco Othello*) i libri per poter imparare a fondo come diventare veri campioni! E approfitto dell'occasione per ringraziare *Beppi Menozzi* che ha pubblicato le spiegazioni da cui sono tratte queste pagine.

A differenza di moltissimi altri giochi Othello gode di una caratteristica molto particolare: nonostante lo scopo del gioco sia finire con più pedine dell'avversario, è (spesso) deleterio avere troppe pedine durante la partita!

Questa non è una affermazione assurda, basta osservare la figura qui sotto per rendersi conto della sua veridicità!

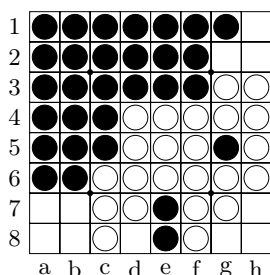


Nella partita in questione il bianco vincerà 40-24 giocando in sequenza le mosse a1, a8, h8, h1, col nero che non potrà fare altro che passare, e tutto questo

a sole 4 mosse dalla fine della partita!! Questo perché, in realtà, il nero in figura 6 ha tante pedine, ma troppe di esse sono instabili.

Esistono però delle pedine stabili che, una volta poggiate, non possono più essere girate. Le pedine dell'angolo godono di questa proprietà, ma, soprattutto, sono stabili tutte le pedine appoggiate intorno all'angolo.

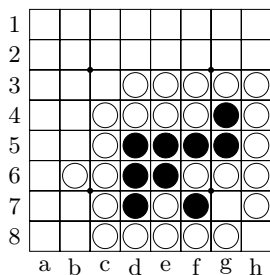
Nella figura di sotto si vede come il nero sia stato in grado di conquistare un angolo importantissimo, perché intorno ad esso si appoggiano molte pedine dello stesso colore. Tutto il triangolo di dischi neri delimitato dalla diagonale da a6 a f1 è costituito di pedine stabili, e resteranno quindi nere fino alla fine della partita.



Da questo esempio si capiscono due importanti concetti strategici: l'importanza di un angolo e l'importanza di rimanere compatti. Ma come fare per ottenere questi due risultati?

Osserviamo innanzitutto che, per poter giocare in un angolo, è necessario che l'avversario abbia posato una pedina in una cosiddetta casella X (ovvero una tra b2, b7, g2 o g7). Supponendo che l'avversario eviti tali caselle, dobbiamo in qualche modo costringerlo a giocarvi. E' ovviamente sconsigliato, tranne quando è obbligatorio, giocare nelle caselle X, anche se l'avversario non può immediatamente giocare nell'angolo (spesso può procurarsi la pedina d'appoggio necessaria in poche mosse).

Nella seguente figura il bianco ha una sola mossa.



la deleteria g7. Dopo g7 il nero potrà giocare in h8, prendendo l'angolo. A questo punto il bianco dovrà passare ed il nero avrà via libera sui due bordi (sud e est, con le mosse h2 e b8). Il bianco dovrà cedere quindi altri angoli e il nero avrà già conquistato, solo con i bordi e gli angoli, sufficienti pedine stabili da poter ragionevolmente dire di avere la vittoria quasi assicurata. Come ha ottenuto tutto ciò?

Osserviamo il diagramma. Il nero ha esattamente 14 mosse, contro 1 sola del bianco: si dice quindi che il nero ha una mobilità nettamente migliore. Come mai accade questo?

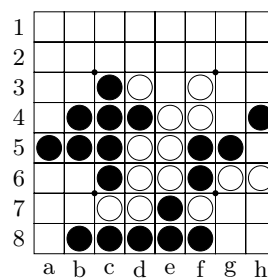


Semplicemente perché il bianco non può giocare in tutto il perimetro ovest e nord: per poter muovere in quella zona il bianco ha necessità che vi siano pedine nere da imprigionare. Tutte le pedine bianche esterne (ovvero confinanti con caselle vuote) formano un muro invalicabile per il bianco, e portano il nero alla vittoria sicura.

Per ottenere questo, il nero ha giocato mantenendo le proprie pedine compatte e centrali, evitando di fare mosse che girassero molti dischi e in molte direzioni, ed evitando, per quanto possibile, di crearsi dischi esterni. Osserviamo ancora che il bianco ha 25 pedine, il nero 9, quasi un terzo: un altro esempio di come il numero di pedine durante la partita sia inutile e spesso dannoso.

...e adesso mettiamo subito in pratica i preziosi suggerimenti ...

Tocca muovere al Bianco, quale sarebbe la sua mossa migliore?



Soluzione: La situazione è complicata, il Bianco a mio avviso è in vantaggio. Le scelte sembrerebbero:

- 1) attaccare il cinque con g7.
- 2) giocare in b6.

Ma c'è un'altra mossa che non ha visto neanche il maestro Makoto (che ha giocato questa partita) è a6 che contemporaneamente toglie l'accesso al nero in g8 conservando l'attacco in g7 e rovina la replica del nero in b6!

Difficile da vedere ma sicuramente efficace ... alla prossima!!!

# Il mondo Mancala.

[ Nino Vessella ]

**O**GNI volta che compro una tavola di Bao in Tanzania mi chiedono se voglio anche le regole. Sapendo che le uniche regole scritte che si possono trovare in Tanzania sono quattro paginette *pubblicate* dal *Nyumba ya Makumbusho ya Tanzania* (Museo Nazionale) e ormai fuori commercio (si trovano solo su Internet!), rispondo che non mi servono... con una buona dose di vanità, perchè faccio capire che nonostante sia un bianco conosco il gioco.

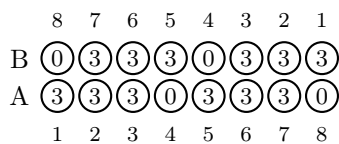
Dall'anno scorso ho iniziato una collaborazione con un *artista* promettendogli che gli avrei cercato dei clienti. In effetti sono riuscito a fargli un ordine di quattro tavolieri.

Quando sono andato a prendermeli ho trovato in ciascuno di essi le regole. Stavo per ridargliele, per loro è comunque un risparmio, quando mi sono accorto che non si trattava del solito regolamento. Erano fotocopie di quattro paginette pubblicate dal kenyota **Sanaa Associates**, per me sconosciuto, il cui autore è *Barrack Omandi Ochiel*.

Ovviamente questa volta le ho prese e ho scoperto che non hanno niente a che vedere con il *Bao la Kiswahili*, riguardano un mancala di 16 buche disposte su due file da otto.

## Le regole

- *Materiale*, un tavoliere con due file da 8 buche ciascuna, 36 semi.
  - *Scopo del gioco*, cercare di catturare almeno 19 semi, cioè la metà più uno, per vincere.
  - *Inizio partita*, ogni giocatore ha 18 semi (*kete*) che sono disposti in gruppi (*mtaji*) di 3 in 6 delle proprie buche.
- Uno *mtaji* è un gruppo di due o più semi.



La posizione rappresentata dal diagramma viene presentata come un esempio di posizione iniziale e ne deduco che le buche in cui mettere i propri semi all'inizio della partita possono essere scelte a piacere, ma questo non è specificato.

- *Apertura*: Il diritto alla prima mossa si assegna per sorteggio.

- *Movimenti*: vi sono tre movimenti nel gioco: **semina** (*kutakata*), **cattura** e **costruzione** di una casa (*nyumba*).

Il gioco inizia con un *kutakata*, cioè il giocatore con diritto alla mossa prende un *mtaji* da una delle sue buche e distribuisce un seme per ciascuna buca in *senso antiorario*.

Se l'ultimo seme cade in una buca vuota allora il suo turno termina.

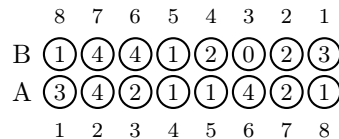
Se, invece, cade in una buca contenente uno *mtaji* allora il giocatore deve prendere tutti i semi della buca, compreso quello appena deposto, e continua a seminare fino ad arrivare a una buca vuota.

Se l'ultimo seme cade in una buca contenente soltanto un seme, la buca diventa una casa (*nyumba*) del giocatore, anche se si trova nel lato dell'avversario.

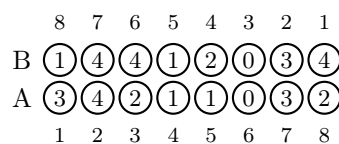
Ovviamente non è possibile costruire una casa con il *kutakata* di apertura.

La casa è formata quando l'ultimo seme di un *kutakata* cade in una buca occupata da un solo seme. In questo caso il turno del giocatore termina. Un giocatore può avere case in qualsiasi lato della tavola. Tutti i semi che finiscono nella casa appartengono al proprietario della stessa, sono quindi considerati come catturati.

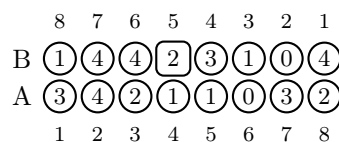
## Costruzione di una casa:



Sud gioca A4 e arriva in B2:



Poichè in B2 vi sono già due semi deve prenderli e continuare a seminare arrivando in B5:



In B5 c'è solo un seme, quindi questa buca diventa una casa (*nyumba*) di Sud, che passa la mano a Nord.

## La cattura

Quando l'ultimo seme cade in una buca vuota del proprio campo e la corrispondente buca dell'avversario contiene un *mtaji*, cioè due o più semi questi vengono catturati e tolti dalla tavola.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
B	2	4	4	0	1	2	2	4	
A	1	2	2	5	3	3	1	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Nord gioca B3 arrivando in B5:

	8	7	6	5	4	3	2	1	
B	2	4	4	1	2	0	2	4	
A	1	2	2	5	3	3	1	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Poichè B5 era vuota e la corrispondente buca avversaria (A4) contiene un *mtaji*, questa è catturata da Nord.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
B	2	4	4	1	2	0	2	4	
A	1	2	2	0	3	3	1	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Nord cattura cinque semi di Sud

Ovviamente i semi contenuti nelle case non possono essere catturati, perchè sono considerati già catturati dal loro proprietario.

### Strategia

Se un giocatore non vede possibilità di cattura allora cerca di formare una casa o, almeno, di seminare (*kutakata*) in modo da mantenere degli *mtaji* in tutte le buche. Un giocatore cerca sempre di mantenere due (il più piccolo *mtaji*) semi in ciascuna buca. Se non mantiene gli *mtaji* in tutte le buche l'avversario avrà la possibilità di catturare o di costruire una casa (*nyumba*).

### Conclusione

Come si vede questo gioco, a parte la terminologia che dipende dalla lingua comune, non ha niente in comune con il *Bao la Kiswahili*, ma assomiglia moltissimo al somalo **Layli goobalay**, descritto da *Jama Musse Jama* nel suo omonimo libretto.

Nonostante questo, nel foglietto che ho ricevuto si afferma: *Dopo aver giocato un po' di volte si sarà in grado di affrontare la versione più complessa di questo gioco.* E vengono date le seguenti regole per il *Bao la Kiswahili*.

All'inizio ogni giocatore dispone dieci semi in gruppi di due sulla tavola. Gli altri 22 si tengono in mano e si mettono in gioco uno alla volta.

Il giocatore depone un seme in una buca con uno *mtaji*, li prende tutti e li semina in senso orario o antiorario.

Si continua a giocare seguendo le regole della versione 8x2.

Quindi si tratta di una variante del *Bao la Kiswahili*.

## Materiale di gioco,

di *Alberto Bertaglia*

Nei Mancala si utilizzano differenti materiali per i pezzi, qui sotto riporto alcuni giochi che usano semi di differenti piante.

Semi	Gioco e luogo
Albero dei rosari (Abrus precatorius)	Daramutu (Sri-Lanka)
Sandalo rosso (Adenantha pavonina)	Kotu-baendum (Sri-Lanka) Walak-pussa (Sri-Lanka) Puhulmutu (Sri-Lanka)
Annatto (Bixa orellana)	Cenne (India)
Aleurite (Aleurites moluccana)	Vamana Guntalu (India)
Sandalo rosso (Adenantha pavonina)	Pallankuzhi (India)
	Um dyar o Um eddyar (Mauritania) Waurie (Grand Cayman)
Gray nickernut (Caesalpinia bonduc)	Bao (Tanzania) En gehé (Tanzania) Kauri (Germania) Kiothi (Kenya) Oware (Africa occidentale) Chuba (Mozambico)
Albero delle Zucche (Crescentia cujete)	Hoyito (Repubblica Dominicana)
Sapotiglia (Manilkara achras - Manilkara zapota)	Dakon (Indonesia); Vamana Guntalu (India)
Msolo (Caesalpinia crista)	Bao (Tanzania)
Ricinodendro albero di noce africana (Ricinodendron heudelotii)	Okwe (Nigeria)
Brown nickernut (Bonduc (ing.) Caesalpinia major)	Warri (Antigua e Barbuda) Wauri (Grand Cayman)
Mubuthi (Caesalpinia volkensii)	Giuthi (Kenya)
Menga (Canarium schweinfurtii)	Kisolo (Repubblica Democratica del Congo) Zimbabwe
Jack bean (Canavalia ensiformis)	Um dyar (Mauritania)
Canna fiorifera (Canna indica)	Songo ewondo (Cameroon)
Palma da olio (Elaeis guineensis)	Songo ewondo (Cameroon)

## Scacchi Eterodossi.

[Luca Cerrato]

**Q**UALCHE ANNO FA la sfida tra un grande maestro di scacchi ed un computer *istruito* per giocare a livello magistrale fece ritornare alla ribalta del grande pubblico il gioco del Re. Il risultato della sfida fu la vittoria della macchina. Il successo di una fredda intelligenza al silicio su un campione di scacchi del calibro di Garry Kasparov stimolò un giovane ingegnere informatico, specializzato in intelligenza artificiale, a creare un gioco che mettesse in difficoltà un qualsiasi calcolatore anche il più evoluto.

*Omar Syed* volle creare un gioco che da una parte fosse in grado di *far saltare i bit* a Deep Blue e da dall'altra fosse giocabile da suo figlio di quattro anni, *Aamir*.



Nel 2002 fu concepito **Arimaa**, gioco che può utilizzare i pezzi degli scacchi, ma con regolamento differente. Anche se si possono utilizzare tranquillamente i classici cavalli, torri e tutto il resto l'autore ha preferito stilizzare i pezzi con una serie di animali: *elefanti, cammelli, lupi, gatti e conigli* in modo che anche i bambini potessero esser attratti dal gioco.

Se negli scacchi ogni pezzo ha una sua mossa e tutti possono catturare tutti in questo gioco i ruoli si sono *ribaltati*, i pezzi muovono tutti allo stesso modo, ma pezzi più potenti bloccano i più deboli (qualcosa di simile accade in Stratego).

Ulteriore differenze sono il tavoliere, le caselle f6, c6, f3 e c3 sono dei **buchi neri** in cui i *pezzi non protetti* vengono catturati, e lo schieramento iniziale, che viene deciso dagli stessi giocatori.

**Arimaa** (*Omar Syed - 2002*)

*Giocatori*, due (oro, argento).

*Materiale di gioco*, un tavoliere 8x8, con quattro caselle denominate *trappole* (f6, c6, f3 e c3). Ogni giocatore avrà in dotazione 8 conigli, un elefante, un cammello, due cavalli, due lupi, due gatti.

*Inizio gioco*, inizialmente il tavoliere è vuoto. Il giocatore oro piazza liberamente i suoi sedici pezzi sulle prime due righe, dopo di che tocca al giocatore argento. Il giocatore oro fa la prima mossa.

*Scopo del gioco*, la vittoria va al giocatore che per primo porta un suo coniglio sulla riga più distante. Altra condizione di vittoria è catturare tutti i pezzi avversari spingendoli o tirandoli verso le trappole.

*Il gioco*, al proprio turno il giocatore può muovere da uno a quattro pezzi oppure lo stesso o più pezzi più volte. Per esempio elefante, cammello, elefante, gatto. Importante che a fine turno la disposizione dei pezzi sia diversa da quella di partenza.

*Movimento pezzo*, un qualsiasi pezzo può essere mosso di una sola casella libera adiacente ortogonalmente. I conigli non possono essere mossi all'indietro.

*Spostamento pezzo avversario*, con due mosse un proprio pezzo può spostare un pezzo avversario più debole. La *gerarchia*: elefante, cammello, cavallo, cane, gatto, coniglio.

*Tirare un pezzo*, il pezzo più forte si sposta in una casella vuota, e la sua casella di partenza viene occupata dal pezzo più debole.

*Spingere un pezzo*, il pezzo più debole viene spostato verso una casella adiacente libera, e la sua casella di partenza viene occupata dal pezzo più forte.

*Non si può spingere e tirare in contemporanea.*

*Pezzo congelato*, un pezzo adiacente ad uno avversario più forte è congelato, a meno che non sia adiacente anche ad un pezzo del proprio colore. I pezzi congelati non possono essere mossi dal giocatore, ma possono essere spostati dall'avversario. Un pezzo congelato può a sua volta congelarne uno più debole.

*Cattura pezzi*, un pezzo che accede ad una trappola viene catturato e rimosso dal gioco, a meno che esso non sia adiacente ad un pezzo dello stesso colore.



*Termine partita*, esistono casi speciali in cui la partita termina;

- All'inizio del proprio turno il giocatore ha tutti i pezzi congelati, si perde la partita.
- La stessa posizione di pezzi si ripete per tre volte.
- Tutti e sedici i conigli sono catturati, in questo caso la partita è persa.



[ Nino Vessella ]

**L**ASCIAMO DA PARTE, almeno per questo numero, le spiegazioni atte a chiarire aspetti lacunosi e scuri del regolamento e tentativi di porre delle basi scritte di uno studio di strategie e tattiche di gioco per andare a scoprire quali strade si sono percorse e le mete future di KIBA, *un gruppo di appassionati giocatori di Bao*.

L'onore di tutto questo spetta senza alcun dubbio a *Nino Vessella*, il quale utilizza l'arte ludica per far conoscere la cultura di una nazione africana, la Tanzania, e sensibilizzare e ricordare le enormi problematiche di vita quotidiana, educazione scolastica di quel lontano e affascinante paese.

## La preistoria

Il mio primo vero incontro con il *Bao la Kiswahili* è avvenuto in una notte del 1975, quando, di ritorno dal mio secondo viaggio in Tanzania, all'aeroporto di Dar es Salaam ho assistito a una partita fra poliziotti in servizio. Non capii niente, ma fui affascinato sia dal gioco sia dall'atmosfera che si era creata fra i due giocatori che a volte si prendevano in giro a volte si suggerivano le mosse, per non parlare dei loro amici che stavano osservando la partita.

---

## KIBA storia e futuro di una associazione

---

Ritornato in Italia non riuscii a trovare niente su questo gioco.

Nel successivo viaggio cercai di comprarmene uno. A quel tempo a Dar es Salaam esisteva solo un angusto negozietto che vendeva oggetti per turisti e una zona decentrata in cui erano stati riuniti tutti i negozi-laboratorio degli scultori di ebano, in particolare ma non solo.

Con mia grande sorpresa gli unici in vendita erano in ebano e di dimensioni talmente ridotte da non poter essere usati per giocare. Insomma erano venduti ai turisti come ricordino, erano quindi *bao da turisti*. Inoltre non vi erano regole scritte. Tuttavia nascosto in una delle *baracche* trovai un *mancala 2x8*, cioè con due file da otto buche, che stranamente non volevano nemmeno vendermi e di cui non avevano saputo spiegarmi le regole di gioco!

Qualche anno dopo fondai, assieme ad alcuni amici esperantisti, la *ONLUS Changamano* per interventi a sostegno di famiglie povere nei villaggi in cui, nel frattempo, avevo trovato degli amici locali.

Un anno questa Organizzazione fu invitata a partecipare con una propria postazione da Legambiente di Latina alla loro annuale FestAmbiente. Di solito noi, oltre al materiale relativo alle attività

proprie dell'organizzazione, esponiamo anche materiale che illustra la cultura della Tanzania, cioè libri, sculture in ebano, dipinti ecc. Quell'anno decisi di portare il *mancala* acquistato nel 1975.

Quest'oggetto incuriosì molte persone che mi chiesero spiegazioni, ma non avendo le sue regole insegnai a giocare con quelle dell'Awele<sup>6</sup>, usando le due fossette estreme come granai.

Visto il successo, dalla successiva manifestazione cominciai a portarmi dietro il *Bao* (un *mancala 4x8*), che nel frattempo ero riuscito a comprare e a imparare in Tanzania.

## Nascita e obiettivo

Qualche anno fa, nel 2004, continuando a portarmi dietro nelle manifestazioni a cui veniva invitata *Changamano* il mio bel *Bao*, a Gaeta<sup>7</sup>, un signore mi suggerì di prendere contatto con un certo *Francesco Reale* che si interessava di giochi della mente perché mi avrebbe certamente aiutato a far conoscere questo gioco in Italia.

Scoprii due cose: la concittadinanza con Francesco, detto Cesco, in quanto appartenente come me al mondo esperantista, e il mondo ludico di cui ignoravo completamente l'esistenza!

In verità devo dire che il contatto con Cesco non fu molto facile, ma a un certo punto ebbi la possibilità di partecipare ai *Giochi Sforzeschi* di Milano nel 2006. Fu un'apparizione rapida e senza molto successo di pubblico, però mi permise di entrare in questo nuovo mondo ludico.

Infatti, nel 2007 sono stato invitato a partecipare a *Torino Ludica* (che si trasformerà l'anno successivo in *GiocaTorino*), dove ho conosciuto *Luca Cerrato*, e nel 2008 sono stato invitato da *Sirio Smeriglio* a *SettimoInGioco*, dove ho conosciuto *Maurizio A. Pinard* e *Luca Borgesa*. Ovviamente ho conosciuto molte altre interessanti persone, ma cito solo quelli che poi sono diventati importanti per la diffusione del gioco.

Dopo aver partecipato ai Giochi Sforzeschi cominciai a cercare tramite internet altri giocatori ma inutilmente e a documentarmi più seriamente sul Bao, ma trovai pochissime e frammentarie notizie. Due

<sup>6</sup>Wari, Owari ecc. che molti chiamano, secondo me erroneamente, *mancala*, cioè con il nome di tutta la famiglia.

<sup>7</sup>IOETÈ - Meeting della Solidarietà - settima edizione - Gaeta, 1-4 luglio 2004

<sup>8</sup>In questo momento è in costruzione un altro sito che confonde varie versioni di *mancala 4x8* in un tutt'uno, ovviamente quello presentato nel sito! [www.bawobantu.com](http://www.bawobantu.com)

<sup>9</sup><http://bawo.zombasoft.com/bawo.php>

<sup>10</sup><http://www.baogame.com/>

siti<sup>8</sup> permettono di giocare a Bao, ma in realtà uno<sup>9</sup> presenta la versione del Malawi, cioè il Baŵo, nell'altro<sup>10</sup> alcune regole non sono quelle standard, per esempio non permette la scelta di giocare o meno la *nyumba*, nonostante tutti e due facciano riferimento alle regole standard!

Le uniche regole che corrispondenti a quelle imparate da me erano allegate al programma *Bao 0.1*<sup>11</sup>, di cui esiste anche la versione 1, che non sono riuscito a trovare.

Queste regole sono state prese da una tesi sperimentale di laurea: *Limits of the Mind* di Alexander de Voogt, purtroppo fuori commercio.

Le tradussi in italiano e cominciai a distribuirle<sup>12</sup>. Solo in seguito, dopo aver scoperto questo (a)periodico, a Torino Ludica del 2007, sono venuto a conoscenza della traduzione fatta da Luca e pubblicata sul n. 14 de *Il Fogliaccio degli Astratti*<sup>13</sup>.

Insomma mi sembrava di trovarmi in un deserto con qualche piccolissima e non molto utile oasi. Iniziai a pensare a qualcosa che mettesse in contatto chi come me aveva imparato il gioco in Tanzania e tornato a casa non aveva possibilità di giocare. Così nacque - anno ufficiale di nascita: 2007 - la **KIBA**, *Klubo Internacia de Bao-Amantoj*, ovviamente il nome è in esperanto, in italiano è Gruppo Internazionale degli Appassionati di Bao<sup>14</sup>.

Un grande aiuto nella diffusione di questo gioco e nel rendere vivo il sito del KIBA è venuto in particolare da Luca Cerrato, Luca Borgesa e Maurizio A. Pinard, che sono diventati lo zoccolo duro italiano del KIBA... e spero che lo restino!

All'inizio gli iscritti si contavano sul palmo di una mano, la crescita è lenta ma promettente.

## Successi

La prima soddisfazione l'abbiamo avuta durante una manifestazione esperantista, *Internacia Junulara Festivalo* (Festival Giovanile Internazionale), a *Senigallia* del 2008. Durante questi giorni diversi partecipanti da tutta l'Europa hanno imparato a giocare e si sono confrontati in un primo torneo internazionale. Ne *Il Fogliaccio degli Astratti* n. 48, a pag 12 c'è il resoconto dell'evento.

Dopo altri tentativi non andati a buon fine, nel 2009 assieme agli amici di *GiochiInValle* e *Tavolando* abbiamo organizzato il secondo torneo internazionale in occasione del *GiocaTorino* 2009. Purtroppo hanno partecipato solo tre giovani olandesi anche loro in procinto di fondare un'associazione di *baoisti* olandesi e il torneo si è trasformato in una sfida Itala-Olanda, vinta dagli olandesi<sup>15</sup>!

<sup>11</sup> [www.fdg.unimaas.nl/educ/donkers/games/Bao/](http://www.fdg.unimaas.nl/educ/donkers/games/Bao/). A dire il vero ho trovato anche le regole pubblicate dal Museo Nazionale della Tanzania, National Museum of Tanzania, The Rules of Bao, Dar es Salaam, 1971!

<sup>12</sup> <http://www.vessella.it/ghala.php?op=bao.zip>

<sup>13</sup> *Bao (gioco tradizionale)*, *Il Fogliaccio degli Astratti* n. 14

<sup>14</sup> *Il Fogliaccio degli Astratti* n. 42 e 44

<sup>15</sup> Vedere anche a pag. 12 de *Il Fogliaccio degli Astratti* n. 53

<sup>16</sup> in italiano *Associazione olandese di Bao*, <http://www.baohamna.nl>

<sup>17</sup> Alla data di pubblicazione il torneo si è svolto, vedere articolo nelle pagine a seguire

<sup>18</sup> Per esempio su *Mtanzania* del 24.11.2007, [www.chamijada.net](http://www.chamijada.net)

Al ritorno in Olanda i tre giovani hanno effettivamente fondato un'associazione: la *NBG*, *Nederlands Baogenootschap*,<sup>16</sup> e assieme all'*Africa museum* di Berg en Dal e sotto l'ombrello del KIBA hanno organizzato il terzo torneo internazionale per il 13/14 novembre a Berg en Dal. Si prevede una discreta partecipazione, nonostante finora solo un paio di italiani hanno confermato la loro presenza<sup>17</sup>.

L'anno scorso abbiamo tentato di far venire anche qualche giocatore dalla Tanzania, ma per motivi economici non ci siamo riusciti. Anche quest'anno stiamo ripetendo il tentativo, perché già dal 2007 la KIBA è in contatto con giocatori della Tanzania.

## Chamijada - 2007

Quando ho attivato il sito del KIBA ([www.kibao.org](http://www.kibao.org)) ho diffuso la notizia nei vari forum di swahilofoni di cui faccio parte e un dipendente del Museo Nazionale della Tanzania, quello che ha pubblicato le uniche regole reperibili in Tanzania, si è interessato dell'iniziativa e mi ha messo in contatto epistolare con il segretario della *CHAMIJADA*, *Chama cha Michezo ya Jadi cha Dar es Salaam*, cioè l'Associazione di Giochi Tradizionali di Dar es Salaam. Quindi nel mio annuale viaggio in Tanzania l'ho incontrato.

È stato un'incontro sorprendente.

Il segretario di questa associazione, Monday Likwepa, è un signore molto attivo. Entusiasta per aver conosciuto un italiano appassionato di Bao ha subito voluto sapere, ovviamente, la mia storia e poiché è rimasto sbalordito nell'apprendere che stiamo facendo nascere un'associazione e dalla possibilità di giocare tramite internet, ha subito organizzato una conferenza stampa in una sala del Museo Nazionale affinché raccontassi tutta la storia a giornali e televisioni!



A sinistra Monday Likwepa

In effetti alla conferenza stampa hanno partecipato giornalisti di una decina di testate e delle reti televisive nazionali ITV e TBC. Sono apparsi dei trafiletti<sup>18</sup> e i telegiornali hanno riferito dell'incontro mostrando il sito del KIBA. Poi Monday ha cercato di farmi incontrare Kawawa, un ex vicepresidente del



governo Nyerere, ma inutilmente perché mi erano rimasti solo un paio di giorni prima della partenza e in quei giorni Kawawa era già impegnato.

In seguito Monday mi ha dato una copia dei tentativi di CHAMIJADA di scrivere un manualetto in swahili sul Bao e mi ha chiesto di finanziarne la pubblicazione. Purtroppo le mie possibilità economiche non me lo permettono, però il manuale propostomi non è degno di pubblicazione perché incompleto e niente affatto didattico.

I baoisti africani sono, nella maggior parte, poco o niente affatto istruiti, ovviamente per le loro difficoltà economiche, e non riescono a spiegare il gioco come siamo abituati a fare noi. In genere lo fanno *buttan-doti in acqua*. Ti fanno giocare e ti spiegano cosa fare man mano che la partita va avanti... se certe situazioni si presentano solo dopo la centesima partita, fino ad allora la relativa regola non ti viene nemmeno accennata! Inoltre se provi a chiedere spiegazioni su una particolare regola difficilmente riescono a capirti, per esempio, una volta volevo delucidazioni su una situazione di *kutakatia* e la creai sulla tavola, ma il mio interlocutore/informatore insisteva nel dire che non si poteva iniziare in quel modo (vi assicuro che il mio swahili è abbastanza fluente!).

## Shimbata - 2010

Ritornato in Italia e creato il sito per CHAMIJADA ([www.chamijada.net](http://www.chamijada.net), già [www.chamijada.org](http://www.chamijada.org)) la comunicazione con Monday è stata molto difficile e sporadica. L'indirizzo elettronico utilizzato è quello della direttrice del Museo che spesso non può collegarsi a internet. Però abbiamo potuto tenerci in costante contatto solo in occasione del torneo di Torino, 2009.

Nel 2010, sempre in occasione del mio annuale viaggio in Tanzania, ho ripreso contatto con Monday. Questa volta l'ho informato subito del mio arrivo nonostante io potessi incontrarlo solo una settimana prima della partenza, visto che nelle quattro settimane precedenti dovevo visitare i villaggi in cui opera Changamano.

Anche questa volta si è subito preoccupato di dare ampia pubblicità alla mia presenza in Tanzania. Sono arrivato il 22 giugno e il 26 il giornale nazionale Uhu-ru pubblicava la notizia: **La Tanzania riceve un esperto di Bao!**



Trafiletto su Mtanzania.

Per il mio ritorno dai villaggi<sup>19</sup> a Dar es Salaam Monday aveva già organizzato i miei impegni! Aveva chiesto un incontro addirittura con il Presidente della Repubblica, la cui moglie, Sig.ra Salma Kikwete, è una giocatrice di Bao. Aveva chiesto un incontro con un rappresentante del Ministero dello Sport e con altre autorità.



Sig.ra Salma Kikwete, a sinistra, e Sig.ra Asia Mohamed, giocatrice di Dar es Salaam.

Purtroppo la burocrazia in Tanzania ha perso i moltissimi pregi mantenendo tutti i demeriti di uno Stato socialista a partito unico. Alcuni personaggi ritengono che ancora oggi nel Paese non si possa far niente che non sia sotto il loro diretto controllo.

Il Ministero dello Sport ha subito risposto indispettito volendo sapere, con un velato tono di rimprovero, chi mi aveva invitato in Tanzania, come se non fosse possibile entrare nel Paese senza un invito ufficiale del Governo!



Sig.ra Mama Salma Kikwete e un gruppo di Miss Vodacom Tanzania, 2009.

Una parentesi. Non è questo il luogo per una discussione sulla situazione socio-economica della Tanzania, ma mi permetto di affermare in modo molto superficiale e molto semplicistico tutti in Tanzania si contendono un bianco come possibile capitale. Per questo motivo, ripeto non sto facendo un'analisi approfondita, il Ministero dello Sport ha reagito indispettito e la CHAMIJADA di Monday ha avuto diversi problemi con CHAMIJATA, Chama cha Michezo ya Jadi cha Tanzania, cioè l'Associazione di Giochi Tradizionali della Tanzania riportati anche sui giornali. Quest'ultimi problemi erano dovuti alla attività di Monday per il Bao rispetto alla inattività di CHAMIJATA. Alla fine Monday ha fondato un'altra associazione, la SHIMBATA (Shirikisho la Mchezo wa Bao - Tanzania, Associazione di Bao della Tanzania), legalmente registrata. Anche questo è stato oggetto di ostruzionismo. CHAMIJATA sosteneva

<sup>19</sup>Vedi l'articolo *Verso un Torneo interscolastico in Tanzania*

che non era legalmente possibile registrare un'associazione di Bao, perchè questo è uno dei giochi di cui si occupa CHAMIJATA stessa. Così funzionava al tempo del sistema politico a partito unico!

Da quanto ho capito finora, Monday si è infiltrato ovunque! Se riuscisse a ottenere finanziamenti, credo che farebbe grandi cose per il Bao. È da tenere presente che in Tanzania se si vuole organizzare un incontro anche di un paio d'ore bisogna offrire a tutti i partecipanti almeno delle bibite. Se, poi, si tratta di convegni lunghi bisogna pagare vitto e alloggio a tutti i partecipanti.

Dunque, di quanto previsto Monday è riuscito a organizzare un incontro, alle cui spese ho dovuto contribuire, con i membri del circolo di baoisti di un quartiere Njalo di Dar es Salaam, con la partecipazione di un onorevole, Inayati Manji, e, ovviamente, due *troupe* televisive a cui abbiamo dovuto pagare la benzina.

L'appuntamento era alle otto di mattina ma sono arrivati **tutti** verso le dodici, secondo la locale consuetudine.

La sede di questo circolo si è rivelata essere una grande stuoia stesa sulla terra di uno slargo all'ombra di un paio di alberi, fra le abitazioni e i soliti negozietti. Giugno è uno dei mesi del periodo più freddo con circa 27 gradi centigradi. Vi siamo arrivati passando attraverso una fogna a cielo aperto e polverosissimi vicoli di terra battuta.



Alcuni baoisti del Circolo di Njalo.

Qui ho giocato una partita con una socia di SHIMBATA, Sig.ra Mwanahawa Rashidi. La signora è una campionessa ma l'ho sconfitta... grazie alla sua clemenza! Dopo mi hanno sfidato tutti, ma l'imminente dibattito mi ha evitato una lunga serie di sconfitte.

Non sono un giocatore, cioè conosco pochissimi giochi e gioco raramente, quindi trovo singolare che tutti coloro che ti sfidano a giocare a Bao lo fanno dicendo subito che ti sconfiggeranno, anche se non conoscono il tuo livello di bravura.



On. Inayati Manji, Monday Likwepa (il Presidente), io, Mwanahawa Rashidi e Simon Mandia

Argomento del dibattito era la possibilità di collaborazione fra KIBA e i gruppi di Dar es Salaam. Ovviamente era sottintesa una richiesta di finanziamenti per le loro attività. Io, nonostante sia consapevole delle loro difficoltà economiche, cercavo di convincerli che dovevano basarsi sulle proprie forze, citando sempre il loro Padre della Patria, Julius Nyerere.

L'onorevole da politico in cerca di voti faceva promesse, che era chiaro che sarebbero rimaste tali... ho dovuto perfino pagargli il tassì per tornare a casa!

Prima del dibattito sono stato ripreso mentre giocavo e intervistato da due emittenti televisive, che hanno trasmesso il tutto nella rubrica sportiva dei loro telegiornali serali.

La mattina dopo, alle sei, sono stato accompagnato alla sede della TBC, importante rete radiotelevisiva, dove sono stato intervistato alla radio per pochi minuti. Ma l'esperienza più significativa è stata in televisione, quando, subito dopo, sono stato ospite di un programma tipo *in mezz'ora* di Lucia Annunziata, dove per circa quaranta minuti ho parlato di cosa facciamo in Italia per il Bao. Ho avuto modo di parlare del KIBA, dei tornei di Senigallia e Torino e del prossimo a Berg en Dal, Olanda.

Le interviste sono state un successo. Lo stesso giorno ho ricevuto varie telefonate di persone che mi conoscono per le mie attività nei loro villaggi meravigliate per quanto avevano scoperto dalla radio.

Al ritorno in Italia ho visto che ben nove baoisti tanzaniani si sono iscritti al KIBA.

Purtroppo è molto difficile che i baoisti tanzaniani vadano oltre la curiosità per il gioco in rete per due grossi problemi.

Il primo, naturalmente, è la loro difficoltà ad accedere alla rete. Quasi nessuno possiede un calcolatore personale e recarsi in un posto pubblico costa.

Il secondo ostacolo è la modalità stessa di gioco. Come accennato più sopra il livello di alfabetizzazione della maggior parte di baoisti è trascurabile e quindi hanno difficoltà a capire la notazione, il sistema di scelta delle buche ecc.

Il sito del KIBA, d'altra parte, non può essere *animato* come, per esempio, <http://www.baogame.com/> o il nuovo <http://www.bawobantu.com>, perché, chi utilizza calcolatori pubblici difficilmente può installare, se lo sa fare, le aggiunte necessarie come Flash, JavaScript ecc. Per questo motivo il sito del KIBA usa esclusivamente codice PHP puro con fogli di stile

CSS... comunque è già pronta una versione beta quasi animata che utilizza solo i fogli di stile.

## L'ambizione

Diventare una federazione internazionale come, per esempio, la FIDE degli scacchisti, con il coinvolgimento di tanzaniani e kenyoti, sembra un'utopia, ma, considerato quanto fatto finora, credo che potremmo farcela se riuscissimo ad avere aiuti almeno in termini di giocatori iscritti. Purtroppo molti preferiscono i siti summenzionati nonostante le regole non siano esattamente quelle del Bao la Kiswahili.

L'iscrizione al KIBA è gratuita. Ad momento della scrittura di questo articolo vi sono 40 iscritti italiani, 10 tanzaniani (di cui 1 residente in Arabia Saudita), 6 olandesi, 6 statunitensi, 2 tedeschi, 1 colombiano, 1 portoghese, 1 inglese. Purtroppo solo 18 sono attualmente attivi.

Le partite giocate finora sono ben 960 e sono tutte scaricabili in formato PDF.

## Verso un Torneo interscolastico in Tanzania

di Nino Vessella.

In un precedente articolo<sup>20</sup> ho parlato dell'iniziativa della ONLUS Changamano ([www.changamano.org](http://www.changamano.org)) a lato delle sue attività umanitarie nella regione di Ruvuma della Tanzania.

Quest'anno ho provato a ripetere l'iniziativa allo scopo di renderla istituzionale e ho discusso il progetto con il responsabile scolastico di zona. Egli si è mostrato entusiasta e ha subito inviato una circolare a tutte le scuole, ma mi ha ricordato che difficilmente i ragazzi possono presentarsi alla sede del torneo a causa dei mezzi di trasporto. Infatti si sono presentati solo quelli della scuola distante non oltre un paio di chilometri dalla scuola di Nangunguru. Se avessi scelto un'altra scuola come luogo dell'incontro forse non avrebbe partecipato nessuno, perché sono tutte distanti diversi chilometri. Quindi anche quest'anno è stato possibile organizzare solo una sfida fra le stesse scuole della volta precedente: Nangunguru e Nandembo.



Una partita

Per poter realizzare il sogno di un vero torneo interscolastico provinciale cerco qualcuno che mi aiuti

a trovare un benefattore che si assuma l'onere del noleggio di un minibus che vada a prendere i ragazzi nei vari villaggi.

Diversamente dalla volta precedente gli studenti hanno giocato senza distinzione di sesso.

Quest'anno ha vinto la squadra di Nangunguru.



Premiazione del primo classificato.

Come ho detto l'iniziativa, unica in Tanzania, potrebbe diventare interessante se si trovassero i fondi per sostenere le spese, non enormi, di trasporto degli studenti!

## Torneo in Olanda

di Luca Cerrato

A metà Novembre gli appassionati di Bao di tutta Europa si sono ritrovati in Olanda per l'annuale torneo internazionale. Dopo l'edizione italiana (Torino) caratterizzata da pochi giocatori, fu uno scontro italo olandese, l'ultima edizione ha visto ben sedici giocatori al via.



La contesa è stata ospitata nella splendida città di Berg en Dal ai confini con la Germania. Il museo Africano locale ospitò la due giorni in cui i giocatori provenienti da sei nazioni (Italia, Olanda, Germania, Portogallo, Svizzera e Tanzania) si affrontarono in memorabili sfide per la vittoria finale. A riconferma che i giochi di Mancala anche con lo stesso nome hanno regolamenti differenti tra villaggio e villaggio furono le difficoltà incontrate del giocatore Tanzaniano abituato a giocare in modo differente.

L'ottima organizzazione olandese (Laurien, Peter, Koen) e la calorosa accoglienza dei responsabili del museo ha fatto sì che il torneo si svolgesse in piena armonia tra i giocatori.

<sup>20</sup>Il fogliaccio degli astratti n. 53

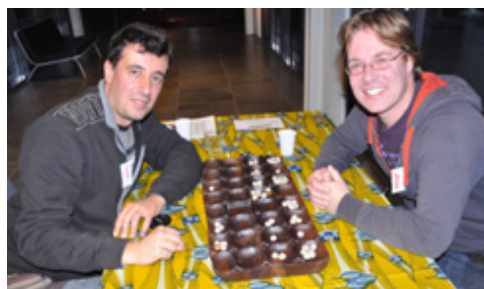


Nella prima giornata i giocatori furono divisi in due gironi e ognuno giocò sette partite. Nella seconda giornata i giocatori si sono affrontati in scontri diretti, tipo tabellone di tennis. In finale si sono ritrovati l'olandese Pepijn e il sottoscritto.

La classifica finale del torneo:

1. Pepijn van Erp
2. Luca Cerrato
3. Patty Mulder
4. Nino Vessella
5. Ralf Gering, 6. Laurien Holtjer, 7. Tom Kroonenberg, 8. Michiel Kruidenier, 9. Koen Moons, 10.

Ricardo Castanha, 11. Antonio, 12. Stefan Reiser, 13. Irmin Auwerda, 14. Jan-Peter Mulder, 15. Peter Blommers, 16. Julius Kauki.



*I finalisti del torneo.*

A margine della manifestazione bisogna ricordare la parte ludico divulgativa con famiglie che si sedevano ai tavoli per imparare a giocare al Bao e ai mancala, in special modo all'Awele.

Al sabato sera durante la cena in birreria si è anche deciso dove si terrà la prossima edizione del torneo internazionale, la città prescelta all'unanimità è stata **Roma**, molto probabilmente in Settembre. Quindi giocatori italiani non trovate più scuse e partecipate numerosi al prossimo incontro.

## Il libro quasi completo del gioco del Bao

di *Nino Vessella*

con la collaborazione di *Luca Cerrato*



Potete ordinare la vostra copia scrivendo a :

*info@changamano.org*

# Shogi

[ Giuseppe Baggio ]

Proverbio (kakugen): *I pedoni promossi (tokin) sono più veloci di quanto si pensi.*

**I** PEDONI PROMOSI, meglio noti anche in occidente come *tokin*, hanno le stesse caratteristiche dell'Oro e si muovono di un solo passo per mossa. Sembrerebbe dunque un pezzo lento, ma...

Ci sono molti proverbi sui tokin, per esempio: *un tokin vale più di un Oro*, oppure *con un tokin in 5c/5g non si può perdere*. Un tokin può creare minacce talmente micidiali da poterlo a pieno titolo paragonare ad una *vipera in agguato* (mamusi tokin).

Il motivo per cui il loro attacco sembra lento consiste nel fatto che con la loro cattura l'avversario si procura soltanto un pedone e non può quindi contrattaccare subito se non con l'ausilio di altri pezzi.

Diagramma 1 (dopo ... R2h+)



Mosse dal diagramma 1:

1.P\*8c +Rx1i 2.P8b+ P\*8c 3.+Px8c Sx8c 4.Rx8c+ G7a 5.S\*8b ed il Nero sta meglio.

Potrebbe sembrare che la mossa diretta 1.R8b+ sia la più efficace, ma potrebbe seguire +Rx1i 2.P\*8d L\*2d 3.P8c+ Sx8c 4.+Rx8c G7a e l'attacco nero è stato rallentato.

Si potrebbe allora verificare se possa andar bene la creazione di un tokin mediante P\*8b o P\*8d. 1.P\*8d è però contrastata da P\*8b, mentre a 1.P\*8b si replica con +Rx1i 2.Px8a+ P\*8d 3.Rx8d L\*8c ed in entrambi i casi il Nero va incontro al fallimento.

La mossa della soluzione 1.P\*8c potrebbe sembrare lenta ma in concreto è la più veloce. Se il Bianco gioca 2... L\*2d al posto di P\*8c, puntando ad un attacco simultaneo, segue 3.+Px7b Lx2i+ 4.Rx8a+ ed il Nero vince.

Un'altra variante è 1... G7a al posto di +Rx1i, ma dopo 2.P8b+ S6a 3.+Px7a S5b 4.Rx8a+ +Rx1i

5.+P7b K3b 6.P7d L\*2d 7.P\*2g il Nero ha un vantaggio enorme.

Diagramma 2 (dopo ... R8i+)



Mosse dal diagramma 2:

1.+P5a S4b 2.+P5b +B6f 3.P3f +Bx4h 4.Kx4h S\*3h 5.G5g +L7h 6.B\*4a ed il Nero vince.

Il Nero perderebbe se anticipasse 1.B\*4a a +P5a, a causa di G44b 2.Bx3b+ Kx3b 3.G\*5c B\*4i.

1.+P5a è un'ottima mossa grazie alla quale il Nero non cede pezzi e minaccia matto con +Rx3b. Dopo questa mossa il Bianco si ritrova con diverse possibilità offensive, ma sono tutte destinate al fallimento entro poche mosse.

Proseguendo la variante della soluzione, il Nero vince con 6... S3a 7.+P5c G43c 8.B\*5a.

Tsume 1 (5 mosse)



Tsume 2 (7 mosse)



Le soluzioni si trovano nella penultima pagina.

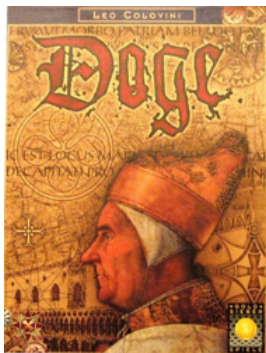
## Viaggio in Italia.

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

### [Luca Cerrato]

**L**ASCIAMO la meravigliosa Toscana e ci dirigiamo verso nord est in una meta del turismo mondiale, Venezia. Inizio la serie di giochi dedicata alla *Serenissima* con due autori che hanno un forte legame con la città veneta. *Leo Colovini* veneziano puro e *Alex Randolph* che ci ha vissuto per più di vent'anni fino alla sua scomparsa nel 2004.

Leo Colovini nel 2000 rievoca l'elezione di sua *serenità*, il Doge, nel suo gioco **Doge**.



Il Doge insieme ai consiglieri eletti nei sei *distretti* o *sestieri* di Venezia (Cannaregio, Castello, Dorsoduro, San Marco, San Paolo, Santa Croce) e i tre provenienti dal tribunale supremo della Quarantia formavano il *consiglio dei Dieci*.

Nel gioco il titolo di Doge sarà ottenuto tramite una serie di votazioni.

Il tavoliere mostra la mappa di Venezia divisa nelle sei parti, più la Quarantia posta nel palazzo del doge.

I giocatori hanno a disposizione 15 case e 8 palazzi a testa. Le case saranno depositate sul tabellone dopo ogni votazione e quando si ha un numero prestabilito di case in un distretto si potrà costruire un palazzo (il primo palazzo costa tre case, il secondo quattro, il terzo cinque case e così via). Il numero e la disposizione dei palazzi sul tabellone determinerà il vincitore, le condizioni di vittoria sono le seguenti; un palazzo in ogni distretto oppure sette palazzi in cinque distretti oppure otto palazzi in quattro distretti.

L'elezione dei consiglieri, rappresentati sul tavoliere da 10 pedine, è divisa in due fasi:

Nella prima parte i giocatori sceglieranno quanti *punti votazione* utilizzare in ogni distretto, si badi bene che si hanno a disposizione solo sette pezzi votazione per giocatore, con un valore tra zero e tre.

Nella seconda fase si dichiarano i vincitori delle votazioni locali e si piazzano nuove case e palazzi.

Il risultato delle elezioni è influenzato anche dal numero di consiglieri controllati dai singoli giocatori, ogni consigliere conta un punto che va sommato a quelli giocati.

Il vincitore può scegliere se prendere il controllo del consigliere di quel distretto e piazzarlo in una zona che non sia quella di provenienza del consigliere oppure *muovere* una casa da o verso il distretto della votazione. In questo caso il consigliere diventa neutrale.

Un simile sistema è usato nella Quarantia dove il vincitore delle elezioni può controllare due consiglieri e il secondo in classifica uno.

Inoltre i vincitori delle elezioni possono depositare delle case: il più votato due case, il secondo una.

Alla fine di questa fase si possono costruire i palazzi. Quando si sono effettuate l'elezioni in tutti i sette distretti allora ha termine l'anno.

Si ricomincia un altro anno di votazione fin quando non viene eletto il doge.

Il doge viene sempre eletto alla fine di un anno, in caso di parità tra più giocatori vince chi ha più palazzi, se sussiste ancora il pareggio si contano il numero di case.

L'elemento *protagonista* ovunque in Venezia è senza alcun dubbio l'acqua, la città è attraversata in lungo e in largo da canali. In **Venice Connection** Alex Randolph ha riprodotto su sedici tessere, tutte uguali (su un lato un tratto di canale dritto, sull'altro un tratto curvilineo) la toponomastica della serenissima.



I due giocatori devono cercare di ricostruire un percorso ad anello. Si possono depositare fino ad un massimo di tre tessere per turno.

Nel caso di piazzamento di più tessere in un turno non si possono utilizzare pezzi curvilinei.

Se un giocatore si accorge che non si può formare nessun anello d'acqua grida *impossibile*, l'avversario cercherà di smentirlo, se non riuscirà avrà perso la partita.

## La pagina di Mago G.

[ Gianfranco Sartoretti ]

**O**GGI parliamo di dadi. Non esistono solo i dadi classici a forma di cubo con i numeri da 1 a 6 ma ve ne sono una indefinita gamma.

In alcuni giochi si usano dei normali dadi a 6 facce (spesso sono blu) ma con i seguenti numeri: 1,2,2,3,3,4 mentre in altri vengono simboleggiati dei colori oppure altri simboli.



Con i dadi si può anche giocare a Poker (sul dado sono rappresentati nove, dieci, fante, donna, re ed asso). Esistono anche dei giochi che hanno come unico materiale per giocare proprio i dadi.

Ciò che affascina nell'utilizzare i dadi è il lanciarli e sperare mentre rotolano di realizzare il numero che può farci vincere o darci i maggiori vantaggi nel gioco.

Ecco alcuni giochi conosciuti che utilizzano i dadi: **Coloni di Catan**, un solo dado che fa il *brigante* creando suspense, ma non alterando molto il gioco.

**Stone Age**, fino a sette dadi e qui il dado può veramente fare la differenza anche se bisogna saper pianificare bene le mosse.

**Kingsburg**, tre dadi e la differenza la fa chi sa scegliere bene dove posizionare i dadi.

**Eiertanz** (*La Danza delle Uova*): ci sono 2 dadi che indicano uno l'azione da fare e l'altro dove mettere l'uovo conquistato.

**Perudo**, un gioco di bluff per tanti giocatori divertente e semplice, facendo attenzione ai *lama*.

**Jazzy**, cinque dadi con cui fare tutte le combinazioni previste nel foglietto.

### Pillole sulla storia dei dadi

L'utilizzo dei dadi in numerosi e differenti giochi è diffuso in occidente ed in oriente fin dall'antichità, vi sono infatti numerosi ritrovamenti archeologici e molti riferimenti letterari.

Gli autori antichi hanno attribuito l'invenzione dei dadi a **Palamede**, un personaggio della mitologia greca considerato eroe più ingegnoso di Ulisse.

Per tutto il Medioevo il gioco dei dadi era considerato un gioco d'azzardo, infatti, sia da parte della Chiesa che da parte delle pubbliche autorità, venne considerato blasfemo e pertanto condannato e vietato. In particolare il gioco dei dadi è assolutamente proibito per il clero, in quanto sentina di vizio e degradazione morale.

In uno degli enigmi del cosiddetto *Sinfosio*, autore africano del V secolo il dado viene così proposto: *Sempre son dedito al voto, incerto del futuro / sono gettato al caso rischioso, variamente volgendo / ora triste per il male, ora lieto per la fortuna portata.*

### Curiosità

Il dado più piccolo, con meno facce, si chiama tetraedro e presenta solo 4 facce.

La maggior collezione di dadi del mondo, certificata dal Guinness World Records, è di n. 11.097 dadi di proprietà di *Kevin Cook* (USA).

*Dado* è lo pseudonimo di un attore comico.

*Dj Dado* è un famoso produttore di musica italo dance negli anni 90.

*Dado* è un motociclo fatto dai cinesi (assomiglia vagamente alla Vespa).

Il libro *L'uomo dei dadi* narra la storia di un uomo che fa dipendere tutta la sua vita e le sue scelte dal lancio di un dado.



### Fraasi famose

Iacta est (Il dado è tratto) - Giulio Cesare il 10 gennaio del 49 a.C. varcando il fiume Rubicone.

Dio non gioca a dadi con l'universo (A. Einstein)

Vabbè che i dadi sono rotondi (Lo Russo, Diego Abatantuono, nel film *Mediterraneo*)

### I dadi e la matematica

Il lancio dei dadi è molto collegato allo studio della teoria delle probabilità.

Nel lancio di due dadi si genera uno spazio campionario di *cardinalità* 36 (ovvero un insieme costituito da 36 elementi).

Se la possibilità di ottenere 1 con un dado normale è 1/6 (16,66%) ottenere 2 con 2 dadi sarà pari:  $1/6 \times 1/6 = 1/36$  (2,77%) mentre ottenere 3 con 3 dadi sarà pari a:  $1/6 \times 1/6 \times 1/6 = 1/216$  (0,46%)

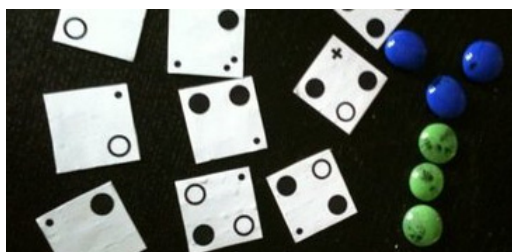
Buon lancio di dadi a tutti.

# Curiosità ludiche

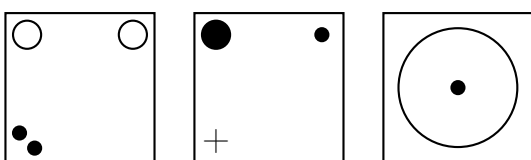
[ Luca Cerrato ]

**C**URIOSITÀ ludiche è una nuova rubrica dedicata a pensate originali, giochi particolari che difficilmente potete trovare in commercio. Il primo che vado a presentarvi è un sistema di gioco con il quale potete sbizzarrirvi a creare nuovi regolamenti, si chiama *Micropul* ed è un'idea di *Jean-Francois Lassonde*, il sistema è basato su 48 tessere.

Le tessere sono formate da due elementi, i *micropul* ed i *catalizzatori*.



I micropul sono dei cerchi bianchi o neri, mentre i catalizzatori possono essere dei puntini, un segno + oppure un cerchio grande. Sulle tessere vengono riportate combinazioni di micropul e catalizzatori.

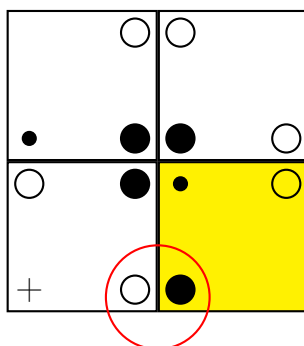


Le regole base del gioco si basano sull'interazione tra micropul e catalizzatori. Il micropul è il *collante* per un gruppo di tessere.

Il giochi che utilizzano questo sistema devono rispettare le seguenti due regole:

*Prima regola*, qualsiasi nuova tessera introdotta in gioco deve essere *attaccata* al resto delle tessere giocate. Precisamente bisogna posizionare la tessera in modo tale che un micropul deve essere adiacente ad un altro micropul già in gioco.

*Seconda regola*, un micropul nero non può mai essere adiacente ad uno bianco e vice versa. I catalizzatori non sono soggetti alla stessa restrizione.



Il cerchio rosso indica un'adiacenza non corretta.

Qui di seguito il regolamento di un gioco ideato dallo stesso autore.

## Micropul (Jean-Francois Lassonde - 2004)

*Giocatori*, si può giocare in solitario oppure in due.

*Materiale*, una serie completa di tessere Micropul e sei pietre di due colori.

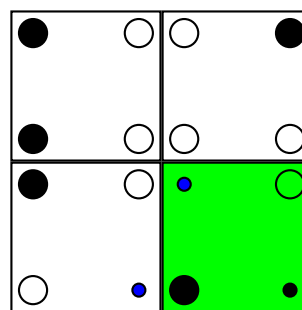
*Scopo del gioco*, fare più punti del avversario.

*Inizio partita*, sul tavoliere viene girata la tessera iniziale (2 micropul neri e due bianchi), le tessere vengono mischiate e impilate a faccia in giù in mezzo ai due giocatori, questa riserva è chiamata il *centro*. Ogni giocatore riceve 6 tessere e tre pietre.

*Il gioco*, al proprio turno il giocatore può scegliere un'azione tra tre possibili.




a) *Depositare una tessera dalla propria mano*, questa azione permette di attivare i catalizzatori, i quali danno la possibilità di estrarre una nuova tessera dal centro. Il deposito deve rispettare le due regole di deposito descritte sopra.

Un catalizzatore è attivato quando è adiacente ad un micropul esterno.



Il deposito della tessera verde provoca l'attivazione di due catalizzatori (di colore blu), guadagnando due tessere.

A seconda di quale catalizzatore si attiva si hanno le seguenti azioni.

-  Estrarre una tessera dal centro.
-  Estrarre due tessere dal centro.
-  Giocare ancora una tessera.

La singola o le due tessere estratte vengono messe nel *proprio deposito di tessere*.

b) *Prendere una tessera dal proprio deposito e metterla nella propria mano*. Si può attivarne solo una



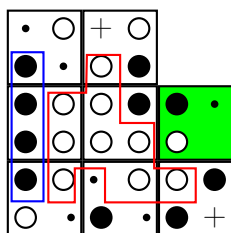
per turno. Si possono avere al massimo sei tessere in mano. Se si hanno già sei tessere in mano l'azione non può esser fatta.

c) *Depositare una pietra su un gruppo di micropul.* Non si può fare questa azione se non si hanno più pietre. Quando si mette una pietra in un gruppo di micropul lo si acquisisce. Chiudendo un gruppo si guadagnano punti vittoria alla fine del gioco. Una pietra non può essere piazzata su un gruppo che ha già un proprietario. È possibile acquisire un gruppo già chiuso.

Un *gruppo di micropul* è un insieme di micropul dello stesso colore adiacenti, ortogonalmente. Un gruppo può essere *aperto* oppure *chiuso*. Solo con i gruppi chiusi si fanno i punti.

- Un gruppo è chiuso quando è circondato da elementi del gioco e non ci sono elementi del gruppo che sono sul bordo dell'area di gioco.

- Un gruppo è aperto quando può ancora crescere aggiungendo nuove tessere. Se si uniscono due gruppi con una tessera non si guadagna nessun punto.

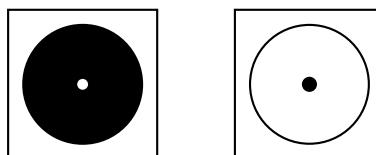


Nell'esempio di sopra ci sono due gruppi chiusi, quello nero delimitato dalla linea blu e quello bianco,

delimitato dalla linea rossa, e chiuso dal deposito dalla tessera verde. Il gruppo bianco varrà dieci punti perchè al suo interno ci sono dieci micropul.

*Passare*, un giocatore non può passare il proprio turno di gioco. La partita è persa se non si hanno più tessere in mano o nella propria riserva.

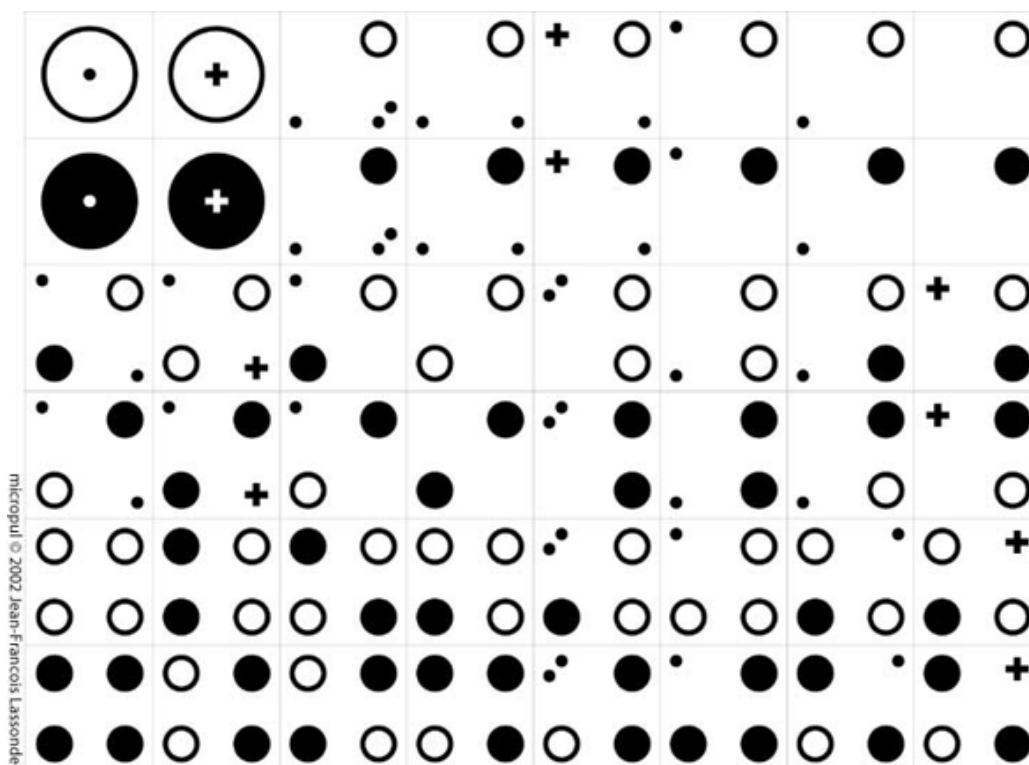
*Grandi Micropul*, ci sono quattro tessere chiamate grandi micropul. Essi si comportano come una tessera con quattro micropul di quel colore. Inoltre hanno un catalizzatore che può essere attivato da ogni lato che si comporta come un normale catalizzatore.



*Fine gioco*, il gioco finisce quando l'ultima tessera è presa dal centro.

- Vengono rimosse le pietre dai gruppi ancora aperti. Questi gruppi non danno punti.
- Per ogni gruppo chiuso si guadagnano un punto per micropul.
- Il micropul grande vale un punto.
- Ogni tessera nella propria riserva fa guadagnare due punti.
- Ogni tessera in mano un punto.

Il giocatore con più punti è il vincitore.



micropul © 2002 Jean-François Lassonde

# Giochi di connessione

[ Alberto Bertaglia ]

**T**WIXT è un gioco da tavolo, di connessione, per due persone, ispirato al *salto del cavallo* del gioco degli scacchi. Il tavoliere è un enorme quadrato che può ricordare un GoBan del gioco orientale del Go. Fantasticando il gioco sarebbe il punto d'unione ludico tra l'irrequieto mondo occidente con cavalli, torri che si affannano a spostarsi su una scacchiera e il riflessivo oriente, che pietra dopo pietra va a riempire il GoBan.

I bordi del tavoliere sono colorati; due, opposti, sono rossi, gli altri due neri, ma si trovano anche edizioni del gioco con colori diversi: bianco-nero, rosso-blu, giallo-rosso. Scopo del gioco è la connessione, con una catena continua di barrette, di due lati opposti del tavoliere (il Rosso i due lati rossi, il Nero i due lati neri) e, di conseguenza, sbarrare il passo all'avversario.

## Twixt costruttore di ponti

Il gioco, ispirato all' **Hex**, è stato inventato da **Alex Randolph**, il *maestro* e più grande inventore di giochi, nel 1961 (alcuni autori riportano l'anno 1962 ma probabilmente confondendosi con l'anno di pubblicazione del gioco, altri il 1960) nei locali del caffè Hawelka a Vienna.



Nasce come gioco di carta e matita su foglio quadrettato e si trasferisce poi su un tavoliere con pedine e barriere. Tale è stato il successo del gioco che è stato pubblicato in diverse edizioni per diverse case editrici. Nel 1962 dalla *3M*, che lo pubblicò in diverse edizioni fra cui la sua *Bookshelf Series* e, successivamente, dalla *Avalon Hill* nel 1976 e dalla *Schmidt Spiele* nel 1979, *Klee* nel 1990, *Kosmos* nel 1998.

Attualmente *Hasbro* detiene i diritti per TwixT da quando ha acquisito *Avalon Hill*, ma non ha più pubblicato il gioco negli Stati Uniti. Si possono trovare alcune vecchie edizioni su eBay ed una bellissima, in legno, dalla *Felsberger* e dalla *Schmidt Spiele*, in plastica.

<sup>21</sup>In una particolare versione del gioco *Imuri* (scritto attaccato), pubblicato dalla *Rhön-plastik* nel 1965 con autore Klaus Munro, i leganti rappresentavano dei muri, di plastica, che collegavano le pedine (delle torri). Così anche per l'edizione pubblicata dalla *Schmidt Spiele*. L'edizione de *Imuri* non aveva fori, e le linee erano disegnate per indicare dove i leganti dovevano essere inseriti. Questa edizione fu rimossa dagli scaffali dopo che Alex Randolph minacciò di ricorrere a vie legali.

Nel 1979 Twixt è finalista allo *Spiel des Jahres*, il più importante premio per giochi da tavolo tedesco. Il gioco fu molto popolare negli anni '60 e '70.

### Tavoliere e pedine

Mi piace, in questa descrizione, riportare quanto scritto da *Giampaolo Dossena*, il più grande esperto di giochi italiano, il quale scrive nella sua *Enciclopedia dei giochi*:

*Abbiamo riportato le regole originali dell'autore, un po' diverse da quelle variamente stampate e tradotte nelle edizioni in commercio. (Stiamo sfiorando un tasto delicato; osserverete che alcuni editori non indicano nemmeno il nome dell'autore, sulle scatole dei giochi).*

È un piccolo omaggio a Giampaolo, grande maestro, ma naturalmente indicherò le differenze con le regole che si trovano in commercio o sui vari server di giochi online.

Il gioco è composto da un tavoliere di 24x24 fori, per un totale di 572 fori (mancano i quattro fori d'angolo: a1, x1, a24, x24), da un certo numero di pedine (o piolini), rossi e neri e di leganti (o ponti, o barriere, o Link<sup>21</sup>) rossi e neri.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	
1																									1
2																									2
3																									3
4																									4
5																									5
6																									6
7																									7
8																									8
9																									9
10																									10
11																									11
12																									12
13																									13
14																									14
15																									15
16																									16
17																									17
18																									18
19																									19
20																									20
21																									21
22																									22
23																									23
24																									24

La zona centrale del tavoliere, con 484 fori, è delimitata da due lati neri (a sinistra e a destra) e due lati rossi (sopra e sotto) detti bordi. Si gioca in due.

Ogni giocatore possiede un insieme di pioli e di ponti del proprio colore, circa 50 ciascuno, per un totale di 200, una scorta più che sufficiente per una partita normale.

La partita inizia con il tavoliere vuoto.

Rosso muove per primo (alcuni autori riportano che si inizia a scelta o con un sorteggio). I giocatori

si alternano nella mossa (turno). Nel proprio turno è possibile:

- *Posizionare un piolo* del proprio colore in un qualunque foro libero del tavoliere, tranne che non si può giocare in una delle righe del bordo del proprio avversario. Rosso per esempio non può giocare i fori della colonna A e della colonna X (A2-A23; X2-X23).

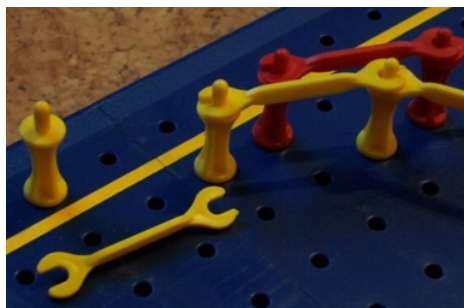


- *Rimuovere un qualunque numero di propri collegamenti* dal tavoliere come si desidera, o di pioli. Questo avviene raramente, ma a volte è necessario per creare dello spazio di manovra e può essere decisivo in certi finali di partita, specialmente quando il tavoliere è affollato di pezzi.

Come già detto Randolph ha inventato il gioco per essere giocato su carta con penne di due colori. Ovviamente non si poteva togliere nulla, ma i collegamenti potevano attraversare i propri collegamenti. Questa regola è stata anche riportata nella prima edizione del gioco pubblicata dalla 3M. Infatti nel libretto del regolamento non si fa menzione di eliminazione dei propri leganti.

Successivamente è stata aggiunta da Randolph insieme alla regola della torta. Il regolamento riportava però che in caso un giocatore terminasse i propri leganti potesse eliminare quelli *strategicamente inattivi* per poterli riutilizzare nel gioco attivo.

- *Aggiungere quanti legami legali tra i pioli del proprio colore si desidera.* Un collegamento è legale quando i due pioli sono agli angoli opposti di un rettangolo di sei fori (3x2) (come la mossa di un cavallo nel gioco degli scacchi), e nessun altro collegamento attraversa il percorso, nemmeno uno proprio.



Una serie di pedine congiunte da leganti forma una *catena*. Le catene non si possono incrociare,

neppure con un'altra propria catena. Il giocatore che riesce a collegare i suoi due lati con una catena continua vince la partita. Se non ci riesce nessuno dei due la partita è patta.

Non tutti i giocatori erano soddisfatti di questa regola di Randolph che permetteva di aggiungere e rimuovere un numero a piacimento dei propri collegamenti in una sola mossa.

C'è un database di partite giocate per posta ordinaria, in cui i giocatori, tutti d'accordo, utilizzavano la regola che permetteva di aggiungere i link solo per il piolo appena giocato. Quindi, se si voleva aggiungere un link ad un piolo già sul tavoliere per il quale non era stato aggiunto al momento in cui era stato giocato, era necessario spendere una mossa che non aggiungeva alcun nuovo piolo al tavoliere. In altre parole è necessario rimuovere il piolo in questione e quindi rigiocarlo nel foro stesso, in modo che si possono aggiungere dei link ad esso.

*Vantaggio prima mossa.* Chi fa la prima mossa ha un chiaro vantaggio se gioca la prima pedina in una zona centrale del piano di gioco. Per compensare questo vantaggio si applica *la regola della torta*. Dopo che Rosso ha fatto la prima mossa, l'avversario ha la possibilità di scambiare le parti. Se i lati sono invertiti, il giocatore che ha fatto la prima mossa come rosso è ora nero, e fa la mossa successiva. Se il secondo giocatore sceglie di non scambiare immediatamente le parti dopo che il primo piolo è stato giocato, le parti non possono più essere scambiate in seguito durante la partita. (Questa regola di bilanciamento della prima mossa è stata aggiunta da Alex Randolph dopo che 3M ha pubblicato il gioco. È presente nell'edizione Schmidt Spiele e in tutte le edizioni successive).



### Consigli di gioco.

Alcune massime che riporto di seguito, di *Alan Hensel*<sup>22</sup>, possono aiutare a capire meglio il senso del gioco:

*Una buona difesa è il miglior attacco.* Impara a bloccare. Le tattiche difensive sono importanti per imparare presto, perché rendono più facile dare un senso alle mosse di apertura. E il giocatore che effettuerà

<sup>22</sup>Programmatore Software appassionato di giochi e naturalmente di Twixt. Queste sue massime sono state ricavate da un post pubblicato su: <http://twixt.wetpaint.com>, un Wiki dedicato al Twixt dal quale sono state ricavate una buona parte di queste notizie.

le migliori mosse di apertura riuscirà presto a prendere il sopravvento, e finirà in una buona posizione offensiva.

*Guarda e gioca l'intero tavoliere.* Battaglie locali sono molto allettanti ma, resisti! Tenete in mente di vincere la guerra. Il giocatore con il miglior *pensiero olistico* si dà più scelte, e un vantaggio. Quando il vostro avversario vi offre un vicolo stretto e una pista larga, non andare giù per il vicolo stretto.

*Fate doppie minacce.* Questo vale dalle ultime mosse di apertura alla fine della partita. Il vincitore del gioco è spesso l'ultimo giocatore che riesce a fare una doppia minaccia credibile. Distribuisci le tue doppie minacce, una minaccia doppia molto distante è la più difficile da difendere.

*Andate a sinistra andando a destra.* Spesso è possibile utilizzare una minaccia di andare da un certo lato per aggirare l'avversario, anche se ovviamente non è seguire l'obiettivo del gioco, per rendere possibile di andare nel senso contrario. Chiamata anche la *trappola per topi*.

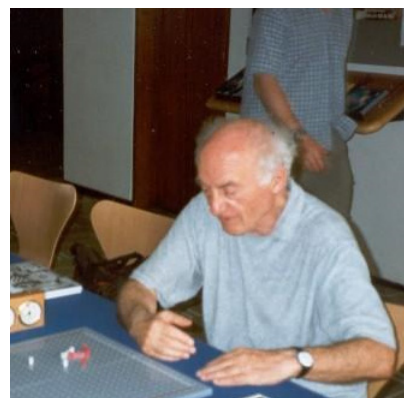
*Delle volte conta.* Ad esempio, dove si vede la possibilità di giocare un legante (0-4), spesso vale la pena considerare un 1-4. (D'altra parte, Twixt a volte può essere molto spietato.)

*Una linea tratteggiata è meglio di una linea punteggiata.* Una linea tratteggiata è spesso anche meglio di una linea continua, soprattutto quando forma dei parallelogrammi, perché può essere la fine di una linea ben più difficile da bloccare.

*Quando si vince, semplificare.* Quando si perde, fare caos. E quando si gioca contro un avversario più forte di te, portalo in fretta fuori dal percorso battuto, se puoi, privandolo di disposizioni familiari.

*Imparare a vedere le mosse migliori rapidamente.* Non credo che pensare di più o dedicare più tempo alla mossa possa fare la differenza. Chi riesce a trovare le due migliori mosse ogni volta, e vedere le tre mosse successive è più facilitato di chi trova le migliori tre mosse ogni volta e vedere le due mosse successive. Quindi un buon senso euristico / intu-

itivo di quella che sembra una buona mossa è molto importante.



Alex Randolph, impegnato in un torneo.

*La miglior mossa del tuo avversario è la tua miglior mossa.* Spesso può essere utile pensare a cosa il tuo avversario vorrebbe giocare se fosse la sua mossa. Se è una buona cosa per il tuo avversario per ottenere qualcosa, è una buona cosa per te per impedirgli di ottenerlo. Per impedirgli di giocare su un punto, puoi giocarci il tuo piolo. Si deve però considerare che spesso la nostra mossa non deve essere sempre esattamente nello stesso foro dove avrebbe giocato l'avversario. Piuttosto, nella stessa area di gioco.

*Le mosse forzate sono uno strumento molto potente in Twixt, se le si usa bene.* Un esempio già citato è la *trappola per topi*, ma si può espandere questa tattica. Ogni mossa che costringe l'avversario a giocare in una certa area, se non vuole perdere la partita o ottenere una posizione molto debole, è considerata una mossa forzata. La cosa più importante per ottenere il massimo profitto di una mossa forzata è il tempo. Guardate come si può sviluppare il gioco e decidete quando utilizzare il vostro asso nella manica. Ricordate che l'ordine delle mosse è molto importante.

*Attenzione:* essere sempre consapevoli delle conseguenze di una mossa forzata.

Sul prossimo numero un pò di strategia da applicare durante la partita.



## Giochi di carte

[ Luca Cerrato ]

**C**ON IL MAZZO di carte binario avete imparato o ripassato le basi dell'informatica ed alcuni lettori molto probabilmente hanno fatto un viaggio nel tempo ricordando le lezioni alle scuole superiori. Adesso abbandoniamo le materie scientifiche per aprire una porta sul mondo dei puzzle, pezzi di carta che si incastrano in modo perfetto uno con l'altro.

Credo che molti dei lettori, compreso il sottoscritto, abbiamo passato un pò del proprio tempo libero nel cercare gli incastrati di un puzzle da terminare oppure in alcuni casi solamente iniziare a riconoscere la figura proposta sulla scatola con i pochi pezzi di cui si è trovato il corretto posto. Il sottoscritto rientra nella categoria di quelli che hanno aperto scatole di puzzles, ma si sono sempre arresi di fronte a quelle migliaia di pezzi di carta colorata. Comunque adesso possiamo rifarci con uno speciale mazzo di carte a forma di puzzle, le **cardles**.



Tutte le carte del mondo hanno delle forme regolari, la maggior parte di esse sono rettangolari alcune, specialmente nei secoli passati, erano anche rotonde, ma nessun mazzo ha mai avuto la forma di tessera di puzzle.

L'idea geniale è stata quella di abbinare le classiche tessere tutte curve del solitario con un mazzo di carte tradizionale. Si sono mischiati insieme due mondi ludici, il silenzio e la concentrazione insieme al chiacchierio e le urla del gioco di carte. Su ogni *carta-tessera* viene riportato un seme e la tradizionale numerazione di una carta.



Gli autori hanno previsto delle regole per il posizionamento delle carte in modo di evitare inutili manipolazioni; le combinazioni di cardles dello stesso valore facciale (es. tris e quaterne) devono essere disposte come colonne; Le combinazioni di cardles che compongono scale dello stesso seme devono invece essere posizionate come righe, ordinate in sequenza ascendente da sinistra a destra.

Nei giochi che si basano su tris o su scale scoprirete che nelle cardles queste combinazioni di

carte possono essere usate due volte, la regola del *raddoppio*.

Con le cardles si può anche giocare a giochi che richiamano quelli fatti con le tessere del domino. Il principio seguito è quello dell'affiancamento di cardles dello stesso valore o stesso seme e con valore numerico adiacente inferiore o superiore. Si possono eseguire tutti i giochi tradizionali di domino aggiungendo la regola del *doppio confine*, che consiste nel poter continuare il proprio turno di gioco ogniqualvolta la cardle appena giocata sia confinante con almeno altre due cardles.

Esiste una seconda regola, denominata regola del *seme dominante*, che caratterizza tutti i giochi di tipo domino. La regola stabilisce che su una determinata riga devono sempre esserci solamente cardles dello stesso seme, anche nel caso in cui non vi sia una sequenza di cardles ininterrotta.



Esiste infine una terza regola, denominata regola della *evasione*, che può essere applicata, oppure no, nell'ambito di un gioco o di una sua variante. Tale regola consente di evadere, sia in orizzontale che in verticale, rispetto all'ipotetico rettangolo di quattro righe e dieci colonne che si verrebbe a formare posizionando tutte le cardles in modo regolare.

- le righe possono essere allungate attaccando agli estremi, sinistro e destro, le cardles con valore immediatamente precedente o seguente a quelle in tavola, senza alcuna limitazione e potendo quindi formare sequenze circolari che, arrivate al Re, continuano con l'Asso verso destra oppure, arrivate all'Asso, continuano con il Re a sinistra;

- le colonne possono essere allungate attaccando agli estremi superiore ed inferiore delle cardles con lo stesso valore facciale di quelle già in tavola, rispettando la regola del seme dominante.

Sul sito <http://www.creativamentesrl.it> è possibile scaricare le regole di giochi tradizionali adattati a questo particolare tipo di carte, qui di seguito vengono presentati due regolamenti, comunque ognuno di voi può crearsi la propria variante.

## Ricochet Robot

[ Luca Cerrato ]

**D**IVERTIAMOCI con un gioco di *Alex Randolph*, Ricochet Robot. Può essere giocato in solitario oppure da un numero illimitato di giocatori. Non pensate ad uno di quei *party game* dove bisogna urlare, disegnare, gesticolare, in questo gioco conta la concentrazione ed astrarre i movimenti dei robottini sulla plancia di gioco.

I giocatori si ritrovano in silenzio intorno al tavoliere alla ricerca della miglior mossa, un gioco in cui si allena la memoria e il ragionamento astratto.

Ideato nel 1999, è stato pubblicato in varie edizioni. Il tavoliere di gioco è formato da quattro plance quadrate di otto caselle per lato. I quadrati sono disegnati su entrambi i lati in modo da avere ben novantasei tavolieri differenti componendo le quattro plance (le quattro caselle centrali non sono utilizzate). Quattro robot colorati scorrono su e giù per il tavolo di gioco cercando di raggiungere le caselle obbiettivo su cui sono disegnati dei gettoni colorati.



Nella seconda edizione del gioco si è aggiunto un robot nero e muri a 45 gradi, nella terza edizione si è aggiunto un ulteriore robot argento.

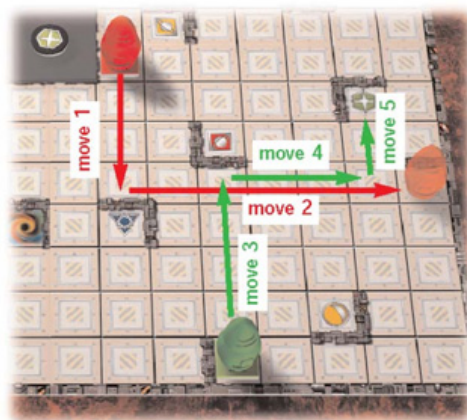
I robot vengono depositati sul tabellone.

Ad ogni turno viene estratto uno dei diciassette gettoni colorati e depositato nel centro. A questo punto i giocatori cercano di trovare il minor numero di mosse per portare il robot, dello stesso colore del gettone estratto, anche aiutandosi con gli altri robot, sulla casella riportante il simbolo estratto. Tutti le mosse vengono pensate, non si possono muovere i robot sulla plancia. Il primo giocatore che ha risolto il problema lo annuncia dichiarando il numero di mosse. Scaduto il tempo di riflessione i giocatori annunciano in quante mosse hanno risolto il problema.

Un robot si muove in verticale o orizzontale ed una volta messo in moto finisce la sua corsa quando incontra un ostacolo sulla sua strada (un muro oppure un altro robot), dopo di che cambia direzione di movimento, se si spostava in orizzontale si muoverà in verticale o viceversa, fin quando non incontra un altro ostacolo. Gli altri robot possono essere mossi per creare degli ostacoli.

Quando un robot raggiunge una casella con un muro in diagonale può attraversarlo se è dello stesso colore.

In figura un esempio dal regolamento preso dalla edizione della *Rio Grande*;



Nell'esempio il robot rosso è utilizzato come ostacolo che permette di raggiungere l'obbiettivo.

Adesso un problema, portare il robot giallo nella casella evidenziata nel minor numero di mosse, scrivete le vostre soluzioni a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net).



Per finire vi presento alcune varianti utilizzando il robot argento.

**Variante 1**, se un qualsiasi robot colpisce il robot argento, allora questo robot nella sua prossima mossa, perfino se nel frattempo si sono mossi altri robot, attraversa un ostacolo (muro o robot, ma non il centro o i bordi).

**Variante 2**, *teletrasporto*, il robot argento può scambiare il suo posto con un qualsiasi altro robot, questa scelta conta come due mosse.

Se volete divertirvi con i problemi di Ricochet Robot vi consiglio il sito:

[www.ricochetrobots.com](http://www.ricochetrobots.com)

# Tavolando.net

[ Luca Cerrato ]

**A**GOSTO e Novembre si sono svolti due eventi ludici che avevano un'obbiettivo molto importante, quello della divulgazione ludica. Il primo nella calda piazza centrale di Aosta, il secondo nelle due corti di un centro commerciale di Torino, la tradizione e il nuovo ritrovato del secondo millennio, denominatore comune le centinaia di persone che le frequentano.

## GiocaAosta 2010

Nei giorni dedicati alla vacanze quando si ha più tempo perché *non andare oltre* al Sudoku?

La palla è stata colta dagli amici aostani che nel fine settimana dopo il ferragosto hanno coinvolto turisti, che frequentano Aosta e le sue splendide montagne. L'evento ludico si è svolto sotto il motto *invecchia solo chi smette di giocare*. Anche se gioco dopo gioco alla domenica sera, alla chiusura della manifestazione, dimostratori ed organizzatori erano distrutti dalla fatica, comunque felici e contenti per la bella riuscita dell'evento.



L'avventura ludica inizia in un soleggiato e caldo sabato mattina (il sole e temperatura estiva non ci avrebbero abbandonato per tutto il fine settimana) sotto una grande struttura, da una parte la fornita ludoteca per soddisfare tutti i *gusti ludici* (ricordo le versioni *giganti* di Quoridor e Quartò) e dall'altra i tavoli da gioco.

All'esterno della struttura i giochi per intrattenere i piccoli e grandi; tra i tanti mi ritornano in mente quelli riprodotti in formato grande, due giganteschi forza quattro, un Mister Jack e un tavolo per la battaglia navale.



I tornei si sono susseguiti per tutta la durata della manifestazione ed anche un torneo di Quartò ha avuto il suo bel seguito di giocatori (nella foto di sopra i due finalisti del torneo).



Al termine del primo giorno, in una temperata serata, si è svolta una caccia al tesoro per il centro cittadino che ha coinvolto un centinaio di persone. Sei squadre che correvano a destra e sinistra nelle caratteristiche vie aostane sotto lo sguardo incuriosito dei turisti e frequentatori dei locali del centro.

Una bella fatica ludica in cui si è dovuto percorrere *lunghe distanze* per risolvere vari enigmi e indovinelli. Il fil rouge della caccia al tesoro erano i giochi da tavolo. La prova iniziale era il *Monopoli* dove decine di persone correvano intorno ai tavoli per costruire case ed alberghi. Le altre prove a tema erano rispondere a domande in stile *Trivial Pursuit*, disegni in stile *Pictionary*, costruire una mappa utilizzando le tessere del *Carcassonne* gigante e dei rompicapo.



In entrambi i giorni *Tavolando* si è dedicato alle dimostrazioni dei giochi astratti, per l'occasione ho portato i giochi africani *Bao* e *Awele*, il *gioco delle Amazzoni*, *Colors*, *Focus*, *Hex* e *Twixt*. Inoltre alcuni avventori hanno fatto da cavia per un mio nuovo gioco astratto.

La cena di fine giornata è stata la ciliegina sulla torta, tutti stanchi ma felici.

Personalmente è stata un'altra interessante e ben riuscita avventura ludica, molte le persone che hanno giocato agli astratti e hanno chiesto informazioni. I giochi giganti hanno fatto la loro parte attirando molti curiosi.

Infine i dovuti complimenti a *Iacta est* per la ottima organizzazione è sempre bello vedere la piazza centrale di una città invasa dal movimento gioioso dei

festanti giocatori e urlanti bambini, anche se a qualcuno può far storcere il naso vedere il salotto bene della città invaso da decine di scatole colorate.

### GiocaTorino 2010

Lasciamo il caldo e soleggiato Agosto e arriviamo al piovoso e nebbioso Novembre torinese e all'ormai consueto appuntamento ludico cittadino di GiocaTorino.



Come nelle passate edizioni la manifestazione ludica si è svolta all'interno del centro commerciale 8 Gallery presso il Lingotto. Operare in un centro commerciale avendo a disposizione due ampie corti ed il grande flusso di persone che frequentano i negozi della galleria alla ricerca dei regali per il prossimo Natale ha garantito



che tutti i tavoli della ludoteca fossero sempre occupati da giocatori e che gli spazi liberi fossero frequentati da semplici curiosi che per la prima volta scoprivano il nostro meraviglioso passatempo. I più piccoli hanno avuto grandi spazi dedicati ai loro giochi anche l'angolo dedicato agli autori o aspiranti tali è stato degnamente rappresentato, da ricordare la presentazione del *Dizionario dei giochi* con la presenza di *Andrea Angiolino*, in foto impegnato a spiegare il gioco *Isla Dorada*.



Nella prima corte hanno trovato casa i giochi giganti. Il mega tabellone di *Risiko* che ha attirato centinaia di curiosi, giocare su una mappa del genere era come essere un generale nella sala di comando.



Nelle vicinanze era sistemata la pista di macchine elettriche, vi ricordate le vecchie piste *Polistil* allora ingranditele e metteteci un pò di tecnologia, il divertimento è assicurato.



Per l'area giochi astratti sono stati presentati al pubblico nuovi titoli provenienti direttamente dalla fiera internazionale del gioco di Essen (Germania). Alcuni titoli, *Kamisado*, *Splits*, *Mijnlieff*, *Ret-sami*, *Ponte del Diavolo*. Hanno animato l'area giochi astratti il Go club di Torino, il Backgammon Point Torino, per gli scacchi il circolo Alfieri e la scacchistica torinese e il Bao con la KIBA e Nino Vessella.



Domenica mattina GiocaTorino ha avuto come ospite *Adolivio Capece*, importante scacchista, autore di libri sugli scacchi e ufficio stampa per le federazioni italiane di Dama e Scacchi. Come consuetudine sono stato affiancato nella due giorni dai Maurizio e Luca di *Giochinvalle*.

Infine un ringraziamento al comitato organizzatore per l'ottimo lavoro fatto.



# Rompicapo

[ Giacomo Galimberti ]

**I**L FOGLIACCIO DEGLI ASTRATTI, dallo scorso numero e per la prima volta dall'inizio della sua pubblicazione nel luglio 2003, comprende una rubrica specifica dedicata ai rompicapo o puzzle, nel termine inglese universalmente utilizzato, dal significato molto più ampio di quello italiano.

Se in italiano infatti il puzzle è un gioco, da fare da soli o in compagnia - generalmente in modo cooperativo - che consiste nell'incastare tra loro dei piccoli pezzi di cartone dal bordo frastagliato fino a risalire all'immagine iniziale, il significato inglese originario è molto più vasto: *puzzle* è un problema o un enigma, un rompicapo da risolvere per gioco o per testare la propria o altrui astuzia ed intelligenza. I termini puzzle e rompicapo sono dunque intesi come sinonimi.

---

## Rompicapo e giochi astratti

---

In questo senso i puzzle composti da tessere da incastrare sono solo un tipo specifico di rompicapo, chiamato *jigsaw puzzle*, accanto a tante altre tipologie.

Il ben noto gioco del 15, descritto da Luca Cerrato nel numero precedente, è classificato come *sliding puzzle* (puzzle a scorrimento) ed il Cubo di Rubik come *twisty puzzle*.



La classificazione dei rompicapo, come per i giochi di tavoliere, è a sua volta un rompicapo che segue scuole di pensiero diverse.

Ce ne occuperemo in un'altra puntata, in questo numero parliamo invece della relazione tra giochi astratti e rompicapo.

Il rapporto tra i giochi astratti, tema principale di questa rivista, e i puzzle è in realtà molto più stretto di quanto possa sembrare ad una prima occhiata.

I giochi astratti di strategia sono generalmente deterministici, a informazione completa, così come moltissimi rompicapo, risolvibili nella maggioranza dei casi tramite la logica della mente umana, o più velocemente (ma senza divertimento!) attraverso il calcolo combinatorio e la forza bruta dei calcolatori, che possono provare tutte le possibili mosse, o configurazioni, sino ad individuare la strategia vincente. Analogamente per alcuni giochi astratti sono state individuate le sequenze vincenti di mosse: dal semplice

*Tris* a giochi più complessi quali il *Nim*, *Bridge-it* e *L-game*, per altri come l'*Hex* (FdA n. 7) e numerosi giochi di connessione è stata dimostrata l'esistenza di una strategia vincente, anche se sino ad oggi non è ancora stata identificata.



Anche **J. Mark Thompson**, nell'articolo *Defining the abstract* apparso su *The games journal* e ripreso nel numero 44 del Fogliaccio degli Astratti, rileva che c'è una profonda relazione tra i giochi astratti di strategia e i puzzle: ogni posizione del tavoliere presenta al giocatore il rompicapo *Quale è la mossa migliore?*, che in teoria potrebbe essere risolto con la sola logica. Un buon gioco astratto può quindi essere pensato come una *famiglia* di puzzle potenzialmente interessanti, e lo svolgimento del gioco consiste nel fatto che ogni giocatore sottoponga tali puzzle all'altro. I buoni giocatori sono quelli che trovano i rompicapo più difficili da presentare ai propri avversari.

Se quindi ci soffermassimo a pensare che la principale distinzione tra giochi astratti deterministici e rompicapo sta fondamentalmente nel numero di giocatori, cosa dire allora quando su giornali e riviste, a cominciare dal *Fogliaccio degli Astratti*, vengono pubblicati dei puzzle scacchistici o di altri giochi astratti (Shogi, Hex, Go, Zertz, etc...)? Sono puzzle o giochi da tavolo? Oppure quando due contendenti si sfidano nella risoluzione di un rompicapo, che magari utilizza un tavoliere, è ancora un puzzle solitario o diviene un normale gioco astratto?

Al contrario di quanto può sembrare, il confine tra giochi astratti e rompicapo inizia ad essere sfumato.

E per di più molti giochi di strategia hanno una o più varianti da giocare in solitario basata su rompicapo da risolvere.

Particolarmente significativo è il caso del **Tantrix**. Illustrato sul numero 52 del FdA: in aggiunta al gioco da due a quattro giocatori (Tantrix Game), il regolamento descrive anche quattro puzzle solitari (*Discovery Puzzle*, *Rainbow Puzzle*, *Advanced Puzzle* e *Tantrix Pattern* per i più piccoli) che richiedono la costruzione, secondo diverse geometrie, di linee continue dei quattro colori di gioco

utilizzando un numero crescente di tessere. All'aumentare della numerosità diventa sempre più difficile portare a termine la costruzione. Il Tantrix quindi è contemporaneamente un puzzle ed un gioco astratto.

Il libretto che accompagna il gioco invita inoltre ad accostarsi al Tantrix Game proprio a partire dai puzzle, per sviluppare progressivamente tutte le capacità logiche di base necessarie per padroneggiare le meccaniche di gioco nella versione completa.



Per il Tantrix esisteva in passato addirittura una versione rompicapo slegata dal gioco di strategia. A fine anni '90 è stato infatti prodotto il *Tantrix The Rock*, un poliedro composto da 14 tasselli (8 esagoni e 6 quadrati), ognuno in grado di girare indipendentemente dagli altri.

Lo scopo del gioco è far sì che i colori dei percorsi riportati sulle tessere, opportunamente ruotate, combacino sull'intera superficie del solido. Anche per il Cubo di Rubik nella versione Carcassone, raffigurato nello scorso numero del Fogliaccio, l'obiettivo è far combaciare le strade, città e prati riportate sulle facce dei singoli cubetti.

Il legame profondo tra rompicapo e giochi astratti era implicitamente già mostrato nello scorso numero!

E in effetti il Fogliaccio degli Astratti si è già occupato più volte di puzzle, ad esempio nel numero 21

sono stati presentati i famosi giochi rompicapo inventati dai due matematici Solomon W. Colom e Piet Hein: i *Polimini* ed il *Cubo Soma*.

Nel libro *Connection games: variation on a theme*, **Cameron Browne** sottolinea infine che un buon indizio per capire se un gioco di connessione è valido è vedere se vi è la possibilità di utilizzarlo anche come puzzle. Non solo allora non vi è una netta distinzione tra gli uni e gli altri, ma persino una stretta collaborazione che esalta, espande e verifica le potenzialità di ciascuno. I giochi astratti possono essere usati anche come puzzle ed i puzzle possono diventare o ispirare giochi astratti: un famosissimo e celebrato esempio è *Blokus* (FdA n. 33), creato da Bernard Tavitian nel 2000 a partire dai Polimini.



Il confine tra giochi astratti e rompicapo a mio avviso è davvero molto sottile, come sempre quando si parla di giochi, di definizioni e di classificazioni.

Allora non ci resta che giocare, senza farci troppe domande, giocare a puzzle e a giochi di tavolo senza preoccuparci... diffidando dalle rigide classificazioni, come ci ha insegnato il grande Giampaolo **Dossena** (si veda ad esempio la voce *tavoliere* nella sua *Enciclopedia dei Giochi*). Ma in fondo in fondo, anche classificare è un gioco, o no?



**Il fogliaccio degli astratti** è in continua crescita, per migliorarlo ancora di più la redazione ha bisogno di nuove forze, se vuoi far parte di essa stiamo cercando persone nei seguenti campi:

- Autori ludici per scrivere articoli.
- Esperti ludici per approfondire le conoscenze di determinati giochi.
- Persone che indicano giochi interessanti, argomenti da approfondire,...
- Revisionare le bozze degli articoli, Alberto fa un buon lavoro, ma più occhi vedono meglio.
- Impaginare la rivista, in questo caso servono persone che sappiano lavorare in  $\text{\LaTeX}$ .
- ...
- ...

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore della rivista, *Alberto Bertaglia*.

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, 55
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45, 55
A. Bertaglia	46, 47, 48, 53, 54, 55
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55
N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55
L. Borgesa	52
R. Saranga	54
R. Cassano	54, 55
J. Musse Jama	54
M. Foschi	55
G. Galimberti	55

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

Questa rivista è stata creata utilizzando  $\text{\LaTeX}$ .

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net> e-mail [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)

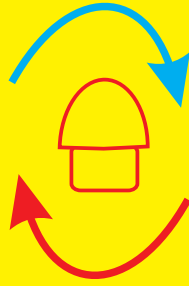
### Soluzioni problemi di Shogi.

Tsume 1: 1.G\*2c +Bx2c 2.R\*2a Kx3b 3.R3a+#

Tsume 2: 1.R3b+ Kx3b 2.B4a+ K3c 3.G\*2c Nx2c 4.+B4b#

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.

# Il Baratto ludico



Siete

un **editore**

un **autore**

Volete far conoscere il **vostro gioco**

su *Tavolando* e su *Il fogliaccio degli astratti* ?

Da oggi potete utilizzare il **baratto ludico**.

Per maggiori informazioni [info@tavolando.net](mailto:info@tavolando.net)

---

Per la prossima



## Play 2011

Modena 26-27 Marzo 2011

stiamo organizzando un ritrovo di appassionati di giochi astratti.

Volete presentare i vostri giochi?

Organizzare tornei?

Oppure più semplicemente incontrarci e giocare?

allora scrivete a [info@tavolando.net](mailto:info@tavolando.net),

vi aspettiamo in molti.