

Astratti PerGioco

Newsletter #30 | 4 novembre 2022 | www.pergioco.net



Forza 4



Il gioco viene ideato da Ned Strongin e da Howard Wexler e prodotto dalla Milton Bradley nel 1974. L'obiettivo è mettere in fila un certo numero (quattro nel gioco base, e da qui il suo nome) di pedine del proprio colore. L'elemento che rende il gioco del tutto originale è la forza di gravità: le pedine vengono infatti fatte cadere lungo una griglia verticale posta fra i due giocatori. Una leggenda narra che James Cook giocasse ad una versione rudimentale di questo gioco durante le sue lunghe giornate di navigazione: per questo motivo Forza 4 è noto anche come "L'Amante del Capitano". Il gioco è anche conosciuto con i nomi inglesi Connect 4, Vertical Tic-Tac-Toe, Gravitational Tic-Tac-Toe, 4-in-a-row, ecc., ed ha ispirato numerosissime varianti, molte delle quali non più in commercio.

Il gioco è composto da un tavoliere rettangolare di 42 caselle (7x6) e da 42 pedine di due colori diversi. Normalmente si gioca utilizzando un tavoliere verticale, formato da una griglia, in cui si inseriscono dall'alto le pedine, lasciandole cadere verso il basso tra le due pareti. Ciononostante, Forza 4 è comunque giocabile anche su un tavoliere orizzontale, tenendo comunque presente la "forza di gravità".

	a	b	c	d	e	f	g	
6								6
5								5
4								4
3								3
2								2
1								1
	a	b	c	d	e	f	g	

Inizia indifferentemente uno dei due giocatori. La mossa consiste nell'inserire una pedina nella griglia dall'alto, lasciandola cadere liberamente verso il basso. La pedina si posizionerà sulla riga (o traversa) più bassa, in una casella non occupata da altre pedine. Il giocatore è completamente libero di scegliere la colonna in cui giocare la propria pedina, con una sola, ovvia limitazione: la colonna scelta non deve essere completamente occupata. Una volta giocate, le pedine non possono muovere né

essere rimosse dal tavoliere: in questo gioco non esiste la cattura. L'obiettivo è quello di creare per primi una fila ininterrotta di almeno quattro pedine del proprio colore; questo allineamento può essere orizzontale, verticale o diagonale, e non può essere lungo un percorso spezzato. Quando un giocatore realizza l'obiettivo, la partita ha termine immediatamente, anche se rimangono ancora altre pedine a disposizione dei giocatori.

Può capitare che, una volta giocate tutte le pedine, nessun giocatore sia riuscito a realizzare l'allineamento richiesto; in questo caso la partita è pari e non ci sono quindi vincitori. Il giocatore che muove per primo ha un deciso vantaggio, ed è quindi preferibile giocare un numero pari di partite alternando i colori fra i due contendenti.

	a	b	c	d	e	f	g	
6	●		○	○			○	6
5	●		○	●			●	5
4	●		●	○			○	4
3	○		●	○		○	●	3
2	○	●	○	●	○	●	●	2
1	●	○	○	○	●	○	●	1
	a	b	c	d	e	f	g	

Nell'esempio qui sopra la partita è terminata con la vittoria del Bianco, che ha allineato le proprie pedine in d1-e2-f3-g4.

Varianti

Variante +1. In questa variante se il giocatore che ha effettuato la prima mossa realizza l'allineamento vincente, il suo avversario ha diritto ad ancora una mossa, in modo che entrambi i giocatori abbiano posizionato lo stesso numero di pedine. Se con questa mossa di recupero il secondo giocatore riesce a realizzare l'allineamento vincente, allora la partita è pari.

Varianti su tavolieri diversi. Il gioco può svilupparsi anche su tavolieri di diverse dimensioni, fra i quali i più comuni sono i seguenti: 5x4, 6x5, 8x7, 9x7, 10x7, 8x8.

Gravitem. In questa variante, uscita in Francia nel 1998, il tavoliere può girare di 180°, facendo scivolare le pedine nella parte opposta del piano di gioco.



Forza 4 Evolution. Questa variante viene commercializzata nel 2000 ed è nota anche come Connect 4 Flip. Si tratta di un gioco molto simile a Gravitem, ma in questo caso, quando il tavoliere gira di 180°, le pedine non scivolano e rimangono pertanto nella stessa posizione.



Forza 4 Twist & Turn. In questa variante ideata da Alex Siedband nel

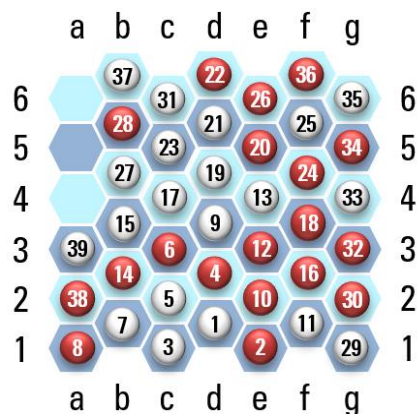
2015 il gioco si sviluppa su una torre di base esagonale costituita da cinque livelli mobili: sostanzialmente si tratta di un tavoliere toroidale 6x5. Ad ogni turno il giocatore deve giocare una nuova pedina e, se vuole, muovere un livello della torre, di uno spazio in senso orario o antiorario. Può pertanto capitare che una o più pedine, per effetto di questo movimento, scendano di livello al termine della mossa.



Forza 4 Cube. In questa variante uscita nel 2000 il gioco si sviluppa sulle ventisei facce di un poliedro. Ad ogni turno il giocatore deve collocare una nuova pedina su una delle facce libere.



Forza 4 Esagonale. Questa variante viene proposta nel 2016 come applicazione per dispositivi mobili e si sviluppa su un tavoliere composto da 42 caselle esagonali.



Nel diagramma esemplificativo il Bianco ha vinto alla trentanovesima mossa allineando le sue pedine in a3-b3-c4-d4.

Forza 4x4. In questa variante del 2009, vi sono due griglie verticali sovrapposte e trasparenti e pedine di quattro colori diversi. L'obiettivo può essere pertanto raggiunto giocando su entrambe le griglie o utilizzando anche le pedine inserite dall'avversario. Una pedina può essere "vista" sul lato opposto solo se non è presente un'altra pedina nella stessa posizione relativa nella seconda griglia. Oltre a ciò, i giocatori hanno a disposizione pedine neutre per bloccare il gioco dell'avversario.



Sogo. In questo gioco del 1967, che può essere considerato uno degli antenati del Forza 4, il tavoliere è costituito da quattro file di quattro bastoni posti in verticale, sui cui possono essere infilate biglie colorate. Ogni bastone può ospitare al massimo quattro biglie. Il gioco è noto anche come Score Four e come Forza 4 3D.



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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta la pagina
www.pergioco.net/forza4.html.