

Astratti PerGioco

Newsletter #36 | 27 gennaio 2023 | www.pergioco.net

Quarto!, Quad, Quantik

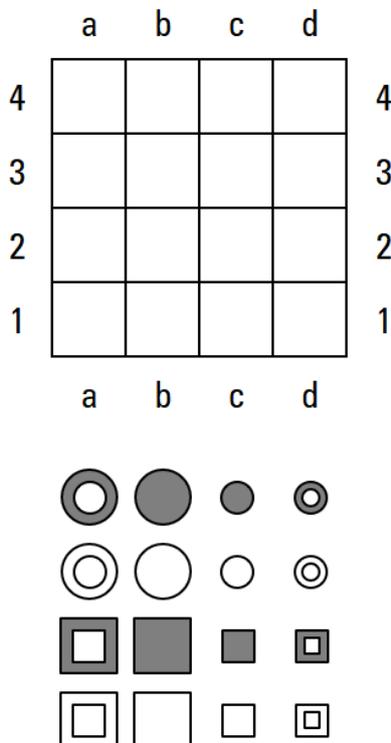
Quarto e Quantik



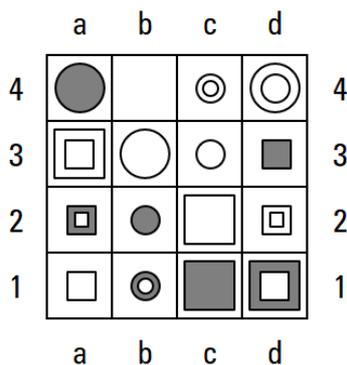
Quarto! È un gioco ideato nel 1991 dal matematico svizzero Blaise Muller.

I giocatori hanno a disposizione sedici pedine di legno da posizionare su un tavoliere 4x4. Ogni pedina è contraddistinta da quattro caratteristiche dicotomiche (grande-piccolo, chiaro-scuro, tondo-quadrato, bucato-pieno) in modo che tutte le pedine siano distinte tra loro e che ognuna delle quattro caratteristiche sia presente in ogni pedina.

A turno ciascun giocatore sceglie una qualunque delle pedine ancora a disposizione e la porge al proprio avversario perché la posizioni su una casella vuota del tavoliere.

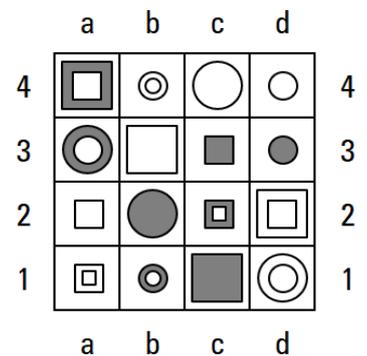


Vince il giocatore che per primo riesce ad allineare ortogonalmente o diagonalmente quattro pedine con la medesima caratteristica. Se nessuno dei giocatori realizza l'obiettivo, la partita è pari.



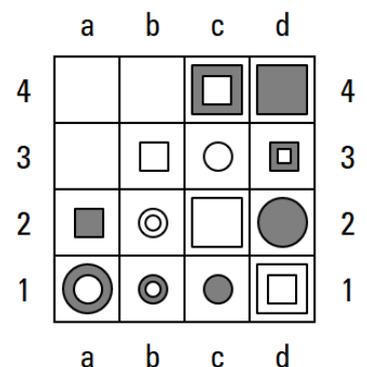
Nel diagramma al centro in basso il giocatore di turno ha vinto la partita, avendo realizzato una fila diagonale di pedine grandi in a4-b3-c2-d1.

Nel diagramma che segue vediamo invece la posizione finale di una partita terminata con un pareggio, perché nessun giocatore è riuscito a realizzare l'obiettivo.



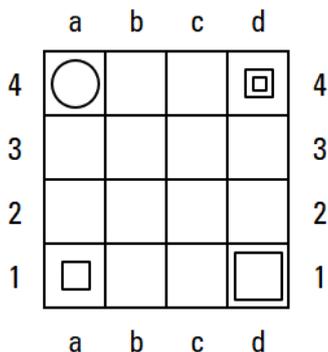
Varianti

Variante Avanzata. In questa variante si vince anche realizzando, in qualsiasi porzione del tavoliere, un quadrato 2x2 di pedine con la medesima caratteristica.

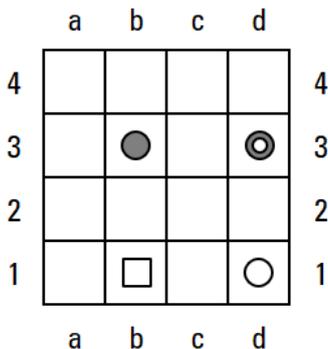


Nell'esempio in basso a destra nella pagina precedente il giocatore di turno ha vinto la partita, avendo realizzato un quadrato 2x2 con pedine chiare in b3-c3-b2-c2.

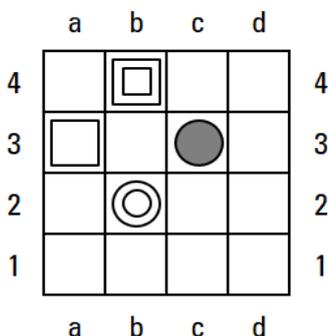
Variante Pro. In questa variante si utilizzano le regole della Variante Avanzata, aggiungendo anche la possibilità di vincere realizzando un quadrato di pedine (con la medesima caratteristica) non contigue fra loro, come negli esempi raffigurati nei diagrammi seguenti.



Nel diagramma qui sopra è stato realizzato un quadrato di pedine chiare utilizzando le caselle a4, d4, d1 e a1. Nel diagramma che segue è stato invece realizzato un quadrato di pedine piccole utilizzando le caselle b3, d3, b1, d1.



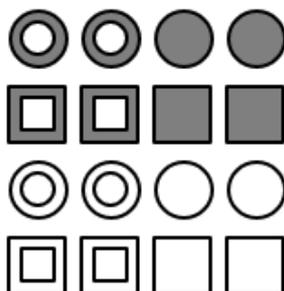
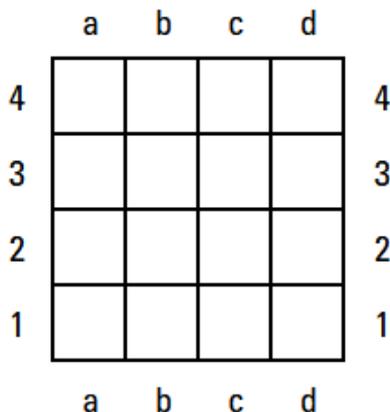
È infine possibile aggiungere la possibilità di vittoria realizzando quadrati diversamente orientati, come nella figura in basso.



Nell'esempio è stato realizzato un quadrato utilizzando le caselle a3, b4, c3, b2.

Variante semplificata. In questa variante, adatta a bambini e principianti, si utilizza una sola caratteristica delle pedine (ad esempio il colore).

Variante Quad. Questa variante esce come gioco a sé stante nel 2002 e si sviluppa sullo stesso tavoliere di Quarto!.



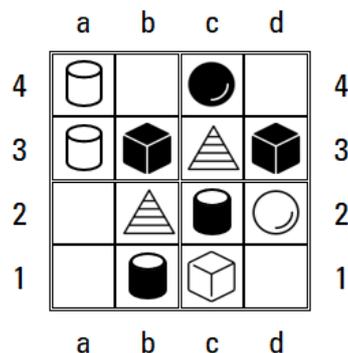
Un giocatore dispone di due pedine chiare tonde e piene, due pedine chiare tonde e vuote, due pedine chiare quadrate e piene, due pedine chiare quadrate e vuote; l'altro giocatore dispone di due pedine scure tonde e piene, due pedine scure tonde e vuote, due pedine scure quadrate e piene, due pedine scure quadrate e vuote.

All'inizio della partita il tavoliere 4x4 è vuoto. Il giocatore di turno colloca una delle proprie pedine in una qualsiasi casella vuota del tavoliere. Vince il giocatore che per primo riesce ad allineare ortogonalmente o diagonalmente quattro pedine con la medesima caratteristica (chiaro, scuro, vuoto, pieno, tondo, quadrato). Se nessuno dei giocatori realizza l'obiettivo, la partita è pari.

Quantik



Il gioco viene ideato da Nouri Khalifa nel 2019 e si sviluppa su un semplice tavoliere 4x4. Ciascun giocatore dispone di otto pezzi (due cubi, due cilindri, due sfere e due piramidi). Il giocatore di turno deve collocare uno dei propri pezzi in modo da evitare di avere sulla stessa riga, colonna o riquadro 2x2 un altro pezzo avversario dello stesso tipo. Vince il giocatore che per primo riesce a realizzare una delle configurazioni vincenti: un allineamento ortogonale di quattro pezzi diversi (di qualsiasi colore) oppure un gruppo nello stesso riquadro 2x2 di quattro pezzi diversi (di qualsiasi colore). I riquadri (o quadranti) validi sono solo i seguenti: a1-a2-b1-b2, a3-a4-b3-b4, c1-c2, d1-d2, c3-c4-d3-d4.



Nel diagramma qui sopra è stato realizzato un allineamento vincente nella colonna c.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle varianti consulta le pagine
www.pergioco.net/quarto!.html,
www.pergioco.net/quantik.html.