

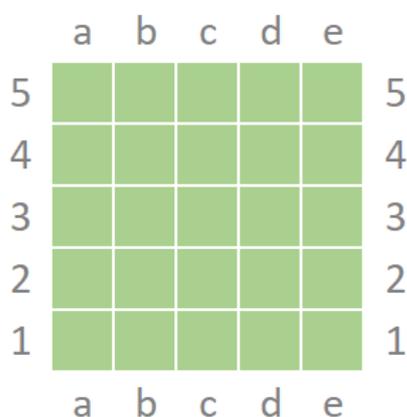
Astratti PerGioco



Tak

Newsletter #89 | 28 febbraio 2025 | www.pergioco.net

Tak



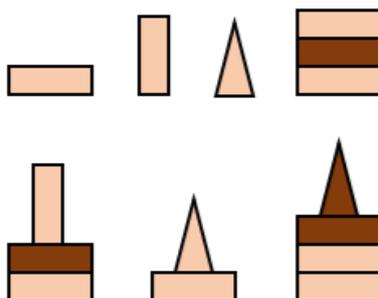
Tak è un gioco immaginario citato nel secondo volume della trilogia fantasy di Patrick Rothfuss "Le Cronache dell'Assassino del Re". Il gioco viene poi effettivamente realizzato nel 2016 da James Ernest, con la collaborazione dello stesso Patrick Rothfuss.

Il gioco si sviluppa su tavolieri di varie dimensioni (3x3, 4x4, 5x5, 6x6, 7x7, 8x8) con un numero variabile di pedine, dette "pietre" (da 10 a 52 a testa). Nella versione 5x5 ciascun giocatore dispone di ventidue pietre, di cui una "pietra di copertura". Le pietre (non di copertura) possono essere posizionate piatte sul tavoliere, oppure erette, e in tal caso fungono da ostacoli.

Le pietre piatte possono impilarsi una sopra l'altra e contano come parte di una "strada".

Le pietre erette, dette anche "muri", possono essere impilate su pietre

piatte e possono essere trasformate in pietre da una pietra di copertura. Le pietre erette non contano per la formazione di una "strada" e sopra di esse non è possibile impilare alcunché.



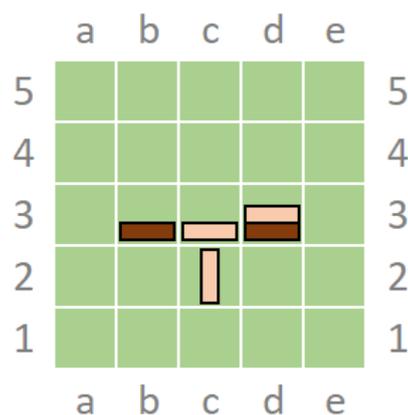
Le pietre di copertura contano come "strada" per il loro proprietario e sopra di esse non è possibile impilare alcunché. Le pietre di copertura, quando agiscono da sole, possono muovere sopra una qualsiasi pietra eretta trasformandola immediatamente in pietra piatta.

Nella figura in alto vediamo una pietra piatta, una pietra eretta, una pietra di copertura e poi alcune pile di esempio, formate da pietre piatte ed eventualmente sormontate da una pietra eretta o da una pietra di copertura.

All'inizio del gioco il tavoliere è vuoto. Inizia il giocatore con le pietre chiare. Come prima mossa il giocatore deve collocare sul tavoliere una pietra piatta del colore opposto e così deve fare anche il suo avversario. Successivamente il

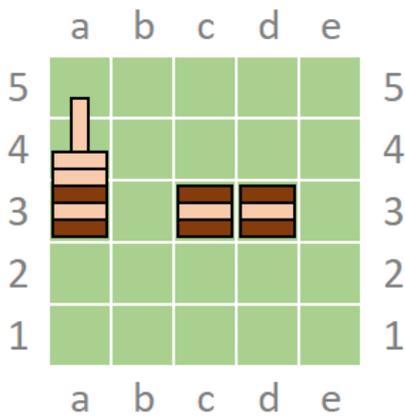
gioco prosegue normalmente. Il giocatore di turno deve posizionare una nuova pietra del proprio colore in una casella vuota del tavoliere oppure spostare una pila (o parte di una pila) che è sotto il suo controllo (che è, cioè, sormontata da una pietra del suo colore).

Spostare una pila significa prelevare dalla stessa fino a cinque pietre dall'alto e poi "seminarle" (farle cadere), non necessariamente una alla volta, partendo dalla pietra inferiore, lungo un percorso in linea retta composto da caselle adiacenti vuote oppure occupate da pietre piatte o da pile sormontate da una pietra piatta. Sono vietati i movimenti in diagonale ed è obbligatorio "seminare" almeno una pietra in ogni casella attraversata. È possibile terminare il percorso su una pietra eretta solo se l'ultima pietra lasciata cadere è una singola pietra di copertura.

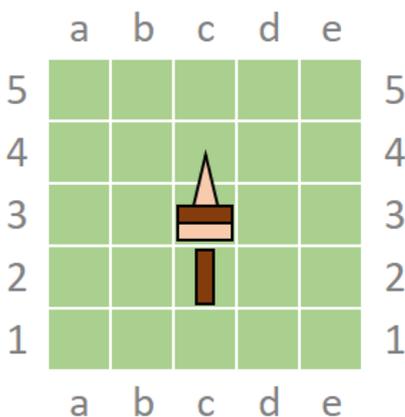
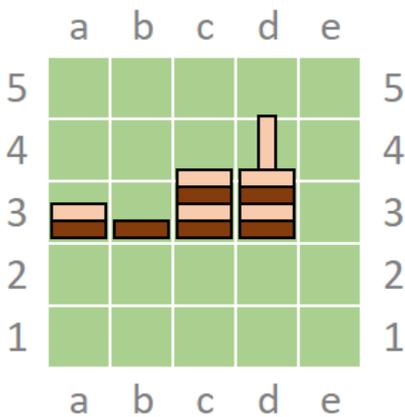


Nell'esempio qui sopra la pietra

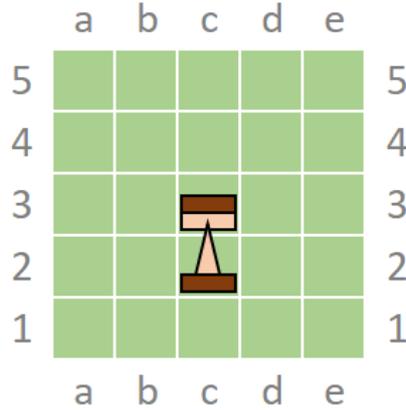
chiara in c3 può muovere in c4, in b3 o in d3; non può muovere nella casella c2, perché occupata da una pietra eretta.



Nell'esempio successivo nella casella a3 c'è una pila di sei pietre, controllata dal giocatore con le pietre chiare e sormontata da una pietra eretta. Il giocatore può prelevare al massimo cinque pietre da questa pila e muovere verso l'alto, verso il basso o verso destra. Supponiamo che ne prelevi quattro per muovere verso destra, lasciando cadere in b3 una pietra, in c3 una pietra e in d3 due pietre. Al termine della mossa la nuova posizione sul tavoliere è mostrata qui sotto.

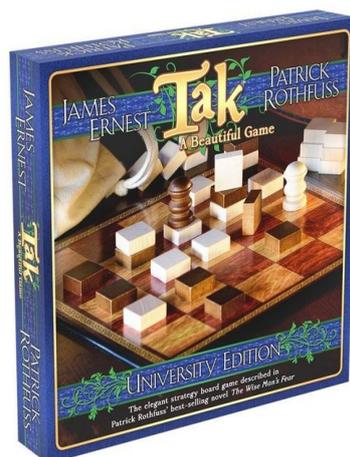


Nell'esempio in basso a sinistra in c3 si trova una pila controllata dal giocatore con le pietre chiare, sormontata da una pietra di copertura. Il giocatore non può muovere due o tre pietre verso il basso, perché in c2 c'è una pietra eretta, un muro. Il giocatore può però prelevare una sola pietra (quella di copertura) e muovere in c2, trasformando il muro in pietra piatta. L'esito della mossa è mostrato qui sotto.



Le pile possono essere composte da un numero qualsiasi di pietre. Il numero massimo di pietre da prelevare dalle pile è dato dal numero di caselle che formano il lato del tavoliere prescelto (cinque per i tavolieri 5x5, sei per i tavolieri 6x6 e così via...).

L'obiettivo del gioco è collegare due lati opposti del tavoliere con un percorso ininterrotto di pietre piatte o di copertura del proprio colore e/o di pile sormontate da pietre piatte o di copertura del proprio colore. Ogni pietra o pila lungo il percorso deve essere ortogonalmente adiacente a quella successiva.



Se un giocatore fa una mossa che si traduce in una strada vincente per entrambi i giocatori, vince il giocatore attivo (il giocatore che ha effettuato la mossa).

Se nessuno dei giocatori è riuscito a creare una strada vincente ed il tavoliere non ha più caselle vuote, oppure un giocatore ha esaurito le pietre a disposizione, vince il giocatore con il maggior numero di pietre piatte sul tavoliere (contano le pietre singole e quelle in cima alle pile).

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

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

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



Jean-Louis Cazaux
20 gennaio alle ore 10:00 · 🌐

In the category of books presenting games in a broad way, with all details, and a handy format, the recent two volumes "Il manuale dei giochi di tavoliere" by [Marino Carpi gnano](#) are the new reference.

With about 500 games described and illustrated with 1600 diagrams, from Antiquity to nowadays, from all civilisations of the world, they supercede previous références which remain excellent books. In English the wonderful "Board and Table Games from Many Civilizations" by R.C.Bell (1960,69) and "The Oxford History of Board Games" by D. Parlett (1999); in French the precious and formidable "Dictionnaire des Jeux de société", extracted from a much larger book from J.M. Lhôte (1996); in Spanish "El mundo en juegos" by Oriol Comas i Coma (2005).

With Carpi gnano the new reference is right here and it is written in Italian.

Questa opera è un lavoro fantastico.

Nella categoria dei libri che presentano giochi in maniera ampia, con tutti i dettagli, e un pratico formato, i recenti due volumi "Il manuale dei giochi di tavoliere" di [Marino Carpi gnano](#) sono il nuovo riferimento.

Con circa 500 giochi descritti e illustrati con 1600 diagrammi, dall'Antichità ai giorni nostri, da tutte le civiltà del mondo, superano precedenti riferências che restano libri eccellenti. In inglese i meravigliosi "Giochi da tavolo e da tavolo da molte civiltà" di R.C.Bell (1960,69) e "The Oxford History of Board Games" di D. Parlett (1999); in francese il prezioso e formidabile "Dictionnaire des Jeux de société", estratto da un libro molto più grande di J.M. Lhôte (1996); in spagnolo "El mundo en juegos" di Oriol Comas i Coma (2005).

Con Carpi gnano il nuovo riferimento è proprio qui ed è scritto in italiano.

Questa opera è un lavoro fantastico.

🌐 · Nascondi l'originale · Valuta questa traduzione



Publicazioni
disponibili su Amazon.it

