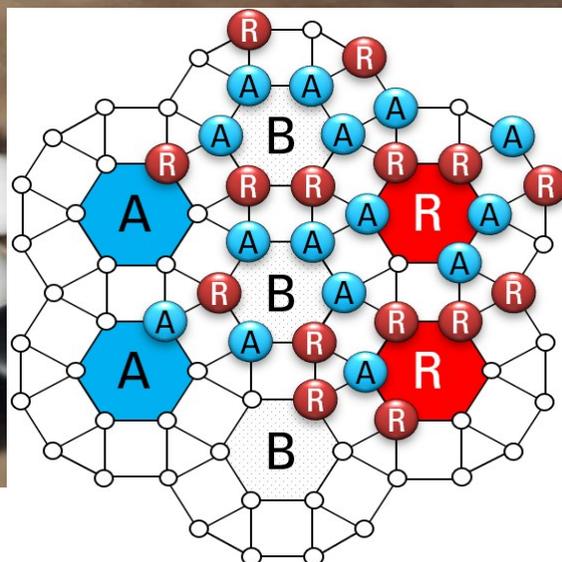


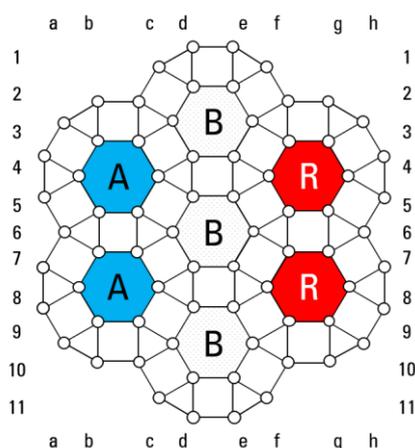
Astratti PerGioco

Newsletter #90 | 14 marzo 2025 | www.pergioco.net



Kensington

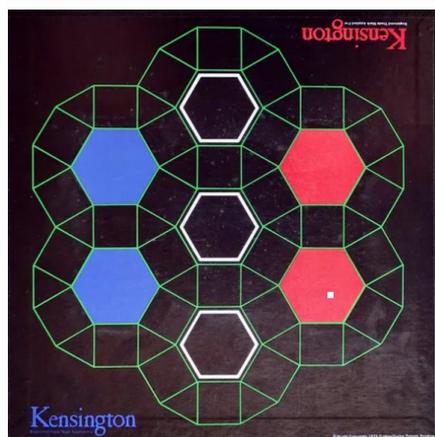
Kensington



Il gioco viene ideato ed autoprodotta da Brian Taylor e Peter Forbes. Il nome deriva dai giardini londinesi dove gli autori erano soliti incontrarsi durante la fase di progettazione del gioco. Sul retro della scatola della prima edizione del gioco, realizzata come una copertina di un doppio album LP, si trova una immagine degli autori intenti a giocare sui gradini dell'Albert Memorial, ai margini dei Kensington Gardens.

Il gioco prevede una fase di posizionamento ed una di movimento ed ha parecchi punti di contatto col classico Mulino. Il particolare e inedito tavoliere di Kensington, che combina esagoni, quadrati e triangoli, ha ispirato alcuni giochi successivi, tra i quali Lotus di Christian Freeling, ideato nel 1981, e Diamond di Larry Back, realizzato nel 1994.

Il gioco è composto da un tavoliere con settantotto intersezioni, come nella figura qui sotto, e da trenta pedine (quindici rosse e quindici azzurre).



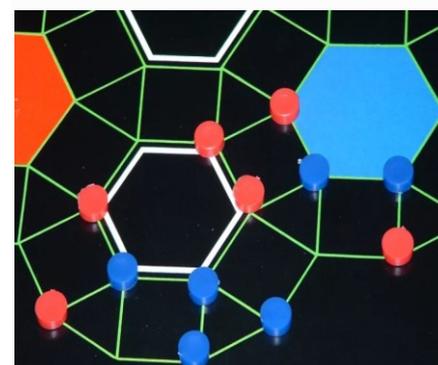
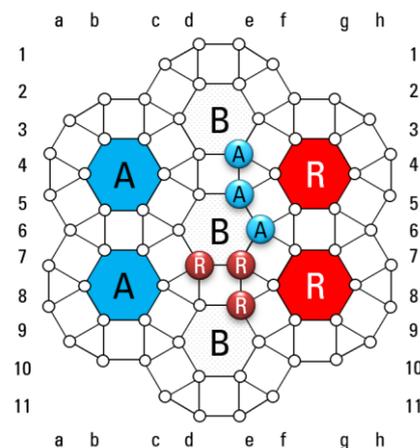
All'inizio della partita il tavoliere è vuoto ed inizia indifferentemente uno dei giocatori. Lo svolgimento del gioco si struttura in due fasi (posizionamento e movimento).

Nel corso della prima fase ciascun giocatore, a turno, colloca una nuova pedina sul tavoliere, su una intersezione ancora libera. In questa fase non è possibile muovere le pedine già collocate sul tavoliere.

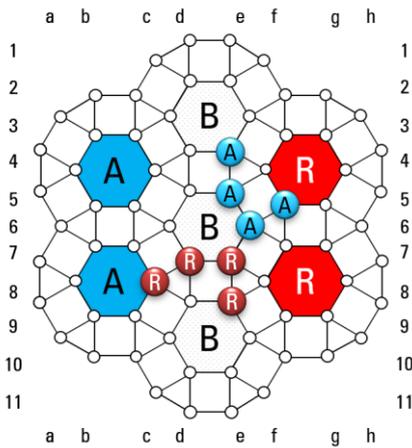
Quando un giocatore riesce a controllare un triangolo e cioè quando tutte le intersezioni che delimitano un triangolo sono occupate dalle sue pedine, può riposizionare una pedina avversaria su una intersezione libera a sua scelta. Quando un giocatore riesce a controllare un quadrato e cioè quando tutte le intersezioni che

delimitano un quadrato sono occupate dalle sue pedine, può riposizionare due pedine avversarie su intersezioni libere a sua scelta. Quando un giocatore riesce a controllare sia un triangolo che un quadrato nello stesso tempo, può riposizionare due pedine avversarie (e non tre).

Nell'esempio qui sotto l'Azzurro può giocare in f4 e controllare il triangolo e4-f4-e5, ottenendo così il diritto di riposizionare una pedina avversaria a scelta; potrà, ad esempio, spostare la pedina rossa e8 nell'intersezione a5.



Nella figura qui sotto l'Azzurro può giocare in f4 e controllare sia il triangolo e4-f4-e5 che il quadrato e5-f4-f5-e6 ottenendo il diritto di riposizionare due pedine avversarie a scelta.



La fase di posizionamento termina una volta collocate tutte e trenta le pedine a disposizione dei giocatori.

Durante la seconda fase il giocatore di turno deve, a partire dalla sedicesima mossa, muovere una propria pedina a scelta. Lo spostamento avviene verso un'altra intersezione, purché essa sia libera, adiacente rispetto a quella di partenza, e collegata da una linea sul tavoliere.

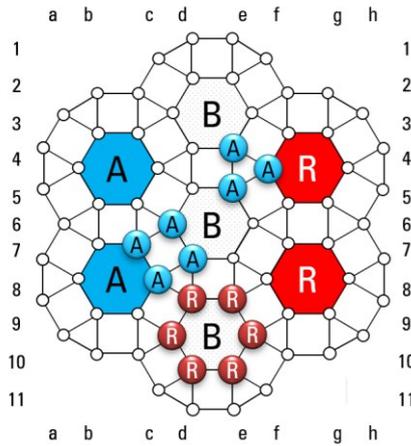
Il movimento è sempre obbligatorio. Se un giocatore non ha alcuna possibilità di muovere, deve passare.

Anche in questa fase, quando un giocatore riesce a controllare un triangolo o un quadrato, può riposizionare una o due pedine avversarie su intersezioni libere a sua scelta.

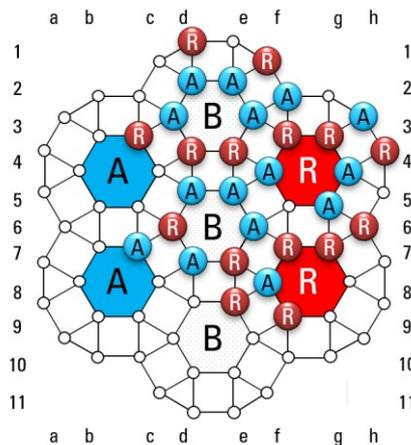
L'obiettivo del gioco è riuscire a controllare per primi uno dei tre esagoni bianchi centrali oppure un esagono del proprio colore. Vince pertanto il giocatore che riesce ad occupare con le proprie pedine tutte le intersezioni che delimitano uno di questi esagoni. In determinate situazioni di impasse i giocatori possono accordarsi per concludere la partita senza vincitori né vinti.

Nell'esempio riprodotto nella colonna centrale l'Azzurro controlla il triangolo e4-e5-f4 ed il quadrato

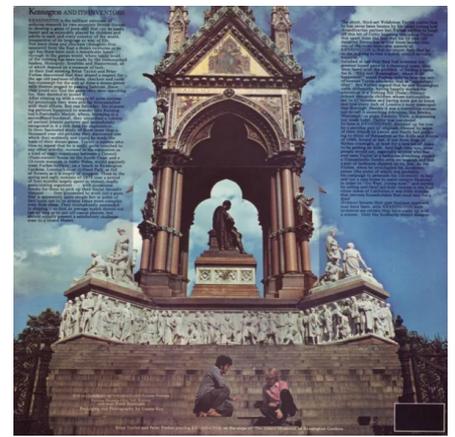
c7-d6-d7-c8; il Rosso controlla l'esagono bianco in basso, che gli consente di vincere la partita.



Nella figura successiva l'Azzurro può muovere da g5 a f5, controllare il quadrato e5-f4-f5-e6, e catturare così due pedine avversarie a scelta; se riposiziona le pedine in d4 ed e4 potrà poi ottenere facilmente il controllo dell'esagono bianco in alto e vincere la partita.



Il gioco può essere disputato a squadre. Una squadra utilizza le pedine azzurre, l'altra quelle rosse. Ogni giocatore ha a disposizione otto pedine del colore assegnato alla propria squadra. Durante la partita i compagni di squadra devono prendere le proprie decisioni in modo indipendente, senza consultarsi.



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.perggioco.net/kensington.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

