

Astratti PerGioco

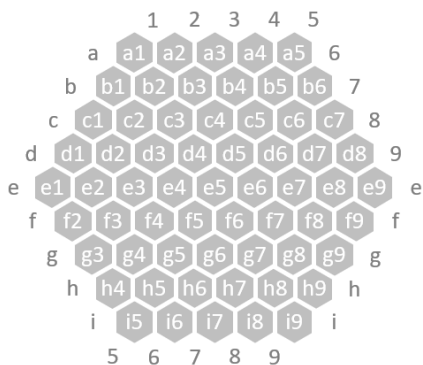


Newsletter #1 | 3 settembre 2021 | www.pergioco.net

Abalone

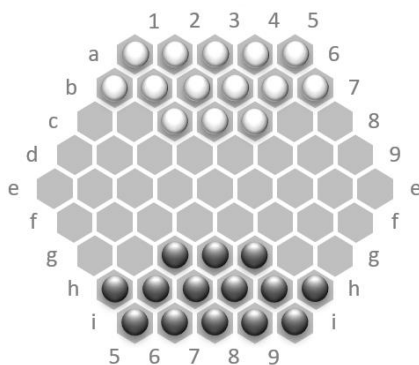


Abalone è stato ideato dai francesi Michel Laet e Laurent Lévi nel 1987. Il nome deriva da quello di un grosso mollusco, conosciuto anche come "orecchia di mare", che in italiano si chiama *alioide*, ma è anche una specie di mostro semantico tra il prefisso latino "ab" e il vocabolo inglese "alone" (che significa "solo").



Si gioca su un particolare tavoliere esagonale di plastica, formato da sessantuno posizioni cave. Ogni giocatore dispone di quattordici biglie di vetro, bianche per un giocatore, nere per l'altro. A ben

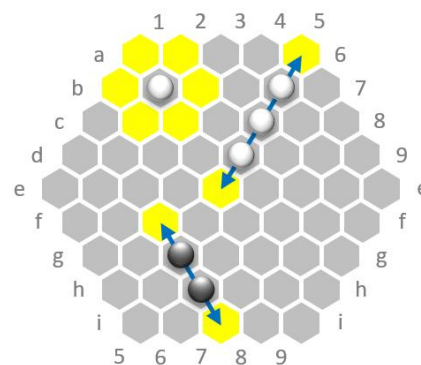
guardare, il gioco può svolgersi con semplici pedine su un tavoliere formato da caselle esagonali, come di seguito illustrato.



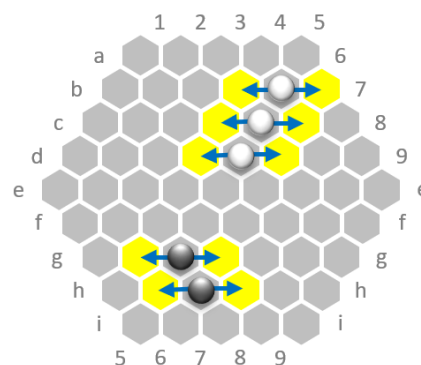
La posizione iniziale è quella riprodotta qui sopra. Al proprio turno si può effettuare una sola mossa, che consiste nello spostamento di una o più pedine di una sola casella sul tavoliere, in una qualsiasi delle sei direzioni. La mossa può essere effettuata solo se la casella adiacente è libera. Nel corso di una mossa si possono spostare una, due oppure tre pedine contemporaneamente; se si muovono due o tre pedine esse devono essere sulla stessa linea e si devono spostare nella stessa direzione.

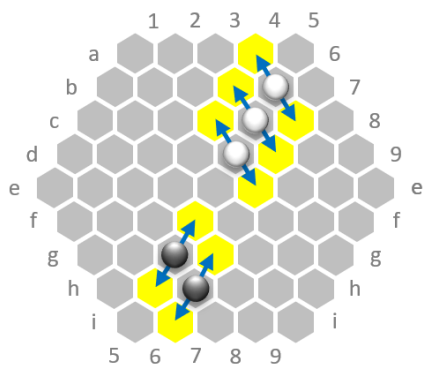
Il movimento dei gruppi di due o tre pedine può essere effettuato *in linea* oppure *lateralmente*. Non è possibile muovere più di tre pedine dello stesso colore nello stesso turno di gioco. E' possibile dividere una fila di un numero qualsiasi di pedine del proprio colore, muovendone una,

due o tre.



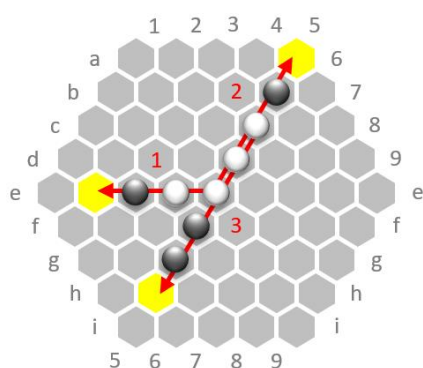
Nel diagramma qui sopra la pedina in b2 può muovere in una qualsiasi delle sei direzioni, e quindi in una delle caselle di colore giallo nella figura (a1, a2, b3, c3, c2 o b1). Il gruppo di pedine in g5-h6 può muovere verso l'alto di una casella, occupando le caselle f4-g5, oppure verso il basso, occupando le caselle h6-i7. Il gruppo di pedine fra d5 e b5 può muovere verso l'alto di una casella, occupando le caselle a5-b5-c5, oppure verso il basso, occupando le caselle e5-d5-c5. Nei diagrammi successivi viene illustrato il movimento laterale.





Le pedine fra b5 e d5, ad esempio, possono muovere in b4-c4-d4, in b6-c6-d6, in a4-b4-c4 oppure in c6-d6-e6.

In questo gioco è possibile "spingere" di una casella una o due pedine: per poterlo fare è necessario che si verifichi una particolare situazione, detta "sumito", in cui un gruppo di pedine è numericamente superiore rispetto a quelle dell'avversario, poste sulla stessa linea e direttamente adiacenti. I sumito possibili sono soltanto tre: sumito di 2 su 1, sumito di 3 su 1, sumito di 3 su 2.



Nell'esempio il gruppo di pedine bianche in e4-e5 si trova in sumito di 2 su 1 rispetto alla pedina nera in e3 e può quindi "spingere" quest'ultima in e2. Anche le pedine bianche si spostano di una casella nella stessa direzione, terminando la mossa in e3-e4.

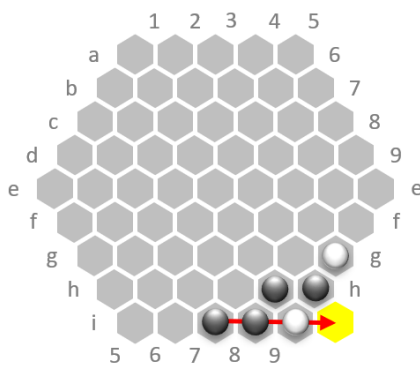
Quando ci si trova in una posizione di sumito si possono spingere le pedine avversarie solo se: si effettua la mossa in linea (è escluso il sumito laterale); le pedine bianche e nere occupano caselle direttamente adiacenti fra loro; vi è uno spazio libero dietro la pedina o le pedine attaccate.

Anche se possibile, una spinta in

posizione di sumito non è mai obbligatoria.

Quando le pedine bianche e nere allineate si equivalgono numericamente (sono quindi 3 contro 3, 2 contro 2 o 1 contro 1) ci si trova in una posizione detta di "pac" e non è quindi possibile alcuna spinta. Quando un giocatore ha più di 3 pedine bloccate in una posizione di pac le pedine oltre la terza non vengono prese in considerazione: ad esempio 4 pedine contro 3 equivalgono a un pac di 3 contro 3 e quindi nessuna spinta è possibile.

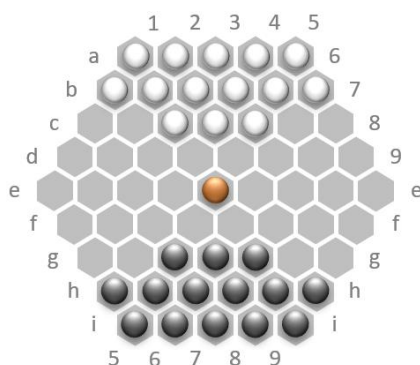
Le posizioni di sumito sono valide anche sui bordi ed è quindi possibile spingere pedine avversarie fuori dal tavoliere: anzi, l'obiettivo del gioco è proprio questo.



Nel diagramma qui sopra le pedine nere in i7-i8 possono spingere la pedina bianca in i9 fuori dal tavoliere. La pedina catturata non può più rientrare in gioco.

Vince la partita il giocatore che per primo riesce ad espellere dal tavoliere 6 pedine avversarie.

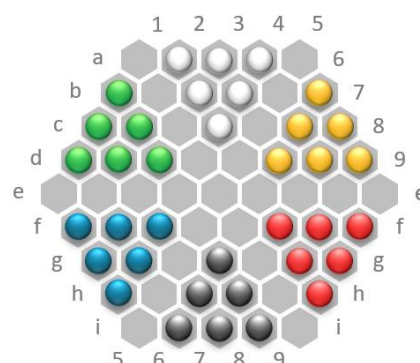
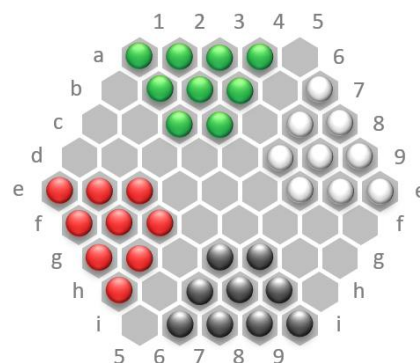
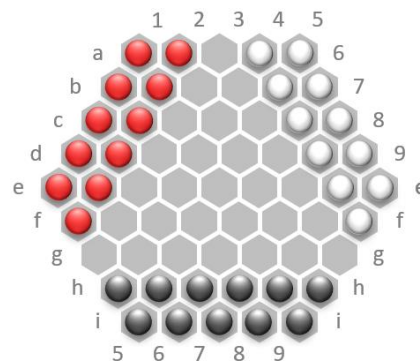
Varianti



Il gioco ha numerosissime varianti, che riguardano soprattutto la disposizione iniziale delle pedine o il

numero dei giocatori.

Nei diagrammi che seguono viene illustrata la disposizione iniziale delle pedine nelle varianti per 3, 4 e 6 giocatori.



Nella variante "Save Princess" vince la partita chi per primo cattura la pedina neutra "princess", posizionata all'inizio del gioco nella casella centrale e5.

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/abalone.html.