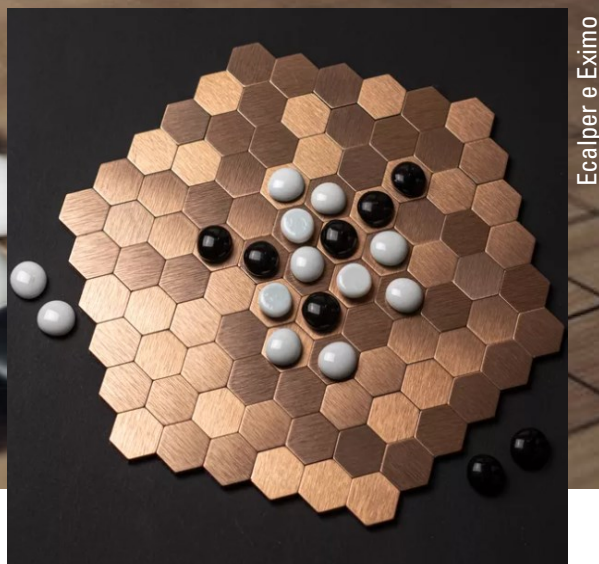


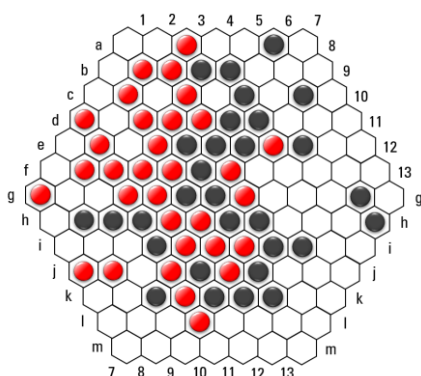
Astratti PerGioco

Newsletter #79 | 4 ottobre 2024 | www.pergioco.net

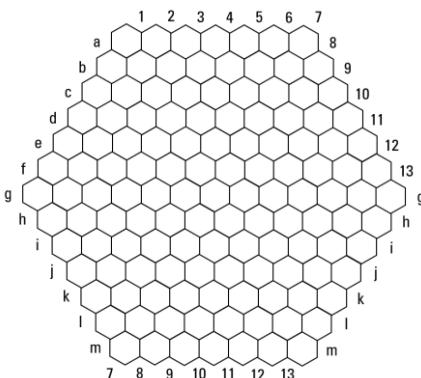


Ecalper e Eximo

Ecalper e Eximo



Ecalper viene ideato da Matteo Perlini nel 2010 e si sviluppa su un tavoliere composto da 127 caselle esagonali inizialmente vuoto.

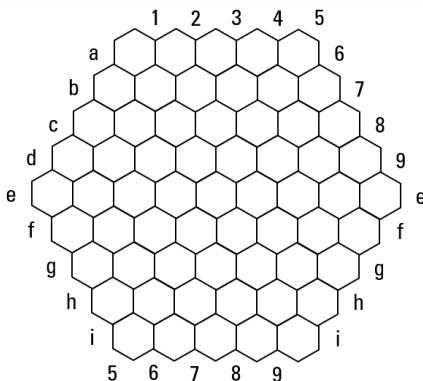


Inizia il Nero, che alla prima mossa deve collocare tre pedine del proprio colore in altrettante caselle vuote del tavoliere. Il Bianco ha poi la possibilità di attivare l'opzione Cambio Colori: dopo la prima mossa del Nero il Bianco ha, cioè, la facoltà di proseguire normalmente o di scambiare i colori fra i contendenti.

Successivamente il giocatore di turno deve sostituire una qualsiasi pedina avversaria con una propria e poi collocare tre nuove pedine del proprio colore su altrettante caselle vuote; la pedina sostituita non deve essere quella appena sostituita dall'avversario nel turno precedente. Quando rimane una sola casella vuota sul tavoliere il Nero esegue solo l'azione di sostituzione e poi il gioco termina immediatamente.

Vince il giocatore con il più grande gruppo di pedine connesse al termine della partita. In caso di parità vince il giocatore con il minor numero di gruppi di pedine connesse. In caso di ulteriore parità, la partita termina con un pareggio.

Nella variante per tre giocatori il giocatore di turno colloca cinque pedine del proprio colore, anziché tre. Il gioco termina quando non c'è modo di completare il giro, prima del turno del Nero.



È possibile giocare anche su tavolieri più piccoli (con cinque o sei caselle per lato).

Eximo

Il gioco viene ideato da Matteo Perlini nel 2013. La disposizione iniziale delle pedine è quella riprodotta qui sotto.

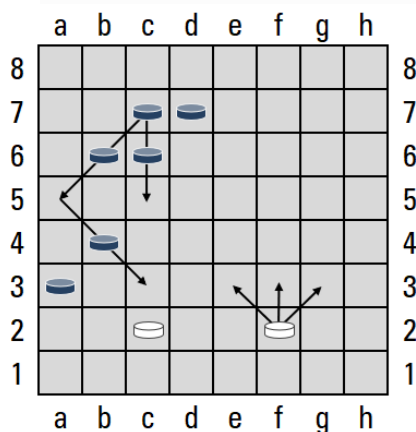
| | a | b | c | d | e | f | g | h | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | | 8 |
| 7 | | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | | 7 |
| 6 | | ♁ | ♁ | | | ♁ | ♁ | | 6 |
| 5 | | | | | | | | | 5 |
| 4 | | | | | | | | | 4 |
| 3 | | ♁ | ♁ | | | ♁ | ♁ | | 3 |
| 2 | | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | | 2 |
| 1 | | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | ♁ | | 1 |
| | a | b | c | d | e | f | g | h | |

Inizia indifferentemente uno dei giocatori. Il giocatore di turno può effettuare una delle seguenti azioni alternative:

- Muovere una delle proprie pedine in una casella adiacente, ma solo in avanti: non è consentito muovere lateralmente;
- Saltare una pedina adiacente del proprio colore, a patto che tale pedina abbia alle sue spalle una casella libera. Il salto può essere ortogonale o diagonale, ma solo in avanti. Se al termine del salto vi è un'altra pedina del proprio colore da saltare, si è obbligati a farlo, finché non si raggiunga una casella dalla quale non sono possibili ulteriori

salti. Non è obbligatorio scegliere la sequenza di salti più lunga. Non è consentito saltare lateralmente, né saltare linee di due o più pedine. Nel corso di questa mossa non è consentito effettuare catture;

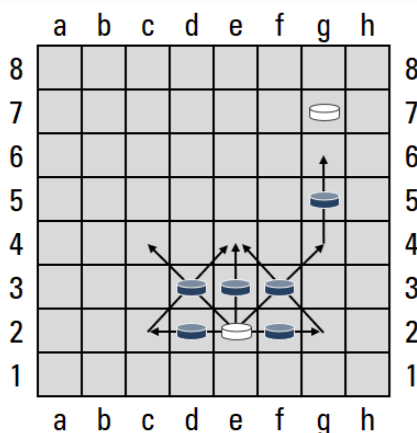
- c) Saltare e catturare una pedina avversaria che si trovi in una casella ortogonalmente o diagonalmente adiacente alla propria. La cattura può avvenire solo in avanti o lateralmente. Se al termine della cattura vi è un'altra pedina avversaria da catturare, si è obbligati a farlo, finché non si raggiunga una casella dalla quale non sono possibili ulteriori catture. Non è obbligatorio scegliere la sequenza di catture più lunga. Non è consentito catturare all'indietro, né catturare linee di due o più pedine. Nel corso di questa mossa non è consentito effettuare salti di pedine del proprio colore. Le pedine catturate vengono immediatamente rimosse dal tavoliere.



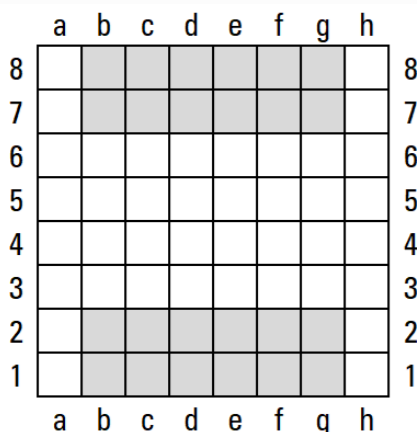
Nell'esempio qui sopra la pedina bianca in f2 può muovere in e3, f3 o g3. La pedina nera in c7 può saltare la propria pedina in c6 e raggiungere c5 oppure saltare in sequenza le pedine in b6 e in b4, arrestandosi in c3.

Si noti che la pedina in d7 non può essere saltata, né è possibile catturare nello stesso turno la pedina avversaria in c2. Inoltre, la pedina c7 non può saltare solo la pedina b6 ed arrestarsi in a5.

Nell'esempio successivo la pedina bianca in e2 può scegliere fra cinque differenti mosse di cattura: e2xe4, e2xc4, e2xc2xe4, e2xg2xe4, e2xg4xg6. Si noti che dopo l'approdo sulla casella g6 il Bianco non può saltare la propria pedina in g7.



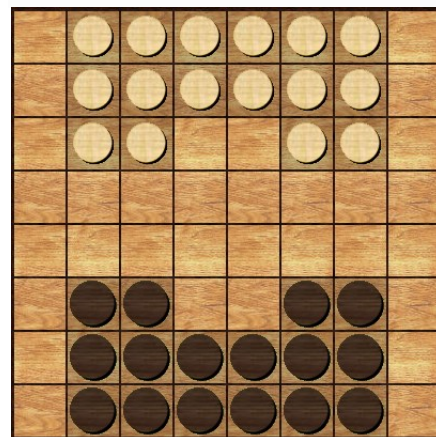
Quando una pedina raggiunge la base avversaria, viene immediatamente rimossa dal tavoliere ed il giocatore di turno può collocare, se gli è possibile, fino a due pedine del proprio colore in altrettante caselle libere delle prime due traverse (quelle più vicine a sé), ad eccezione delle caselle a1, a2, h1, h2 (per il Bianco) e a8, a7, h8, h7 (per il Nero). Le caselle utilizzabili in questo caso sono pertanto quelle contrassegnate in grigio nella figura qui sotto.



Se non è possibile collocare una o due pedine, perché non vi sono caselle libere nell'area di piazzamento, la pedina giunta sulla base avversaria viene comunque rimossa dal gioco.

Il primo giocatore che si trova a non avere più mosse legali a

disposizione viene dichiarato perdente.



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

Per approfondire la conoscenza dei giochi consulta le pagine www.pergioco.net/ecalper.html e www.pergioco.net/eximo.html.

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



Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

