

Astratti PerGioco

Newsletter #28 | 7 ottobre 2022 | www.pergioco.net

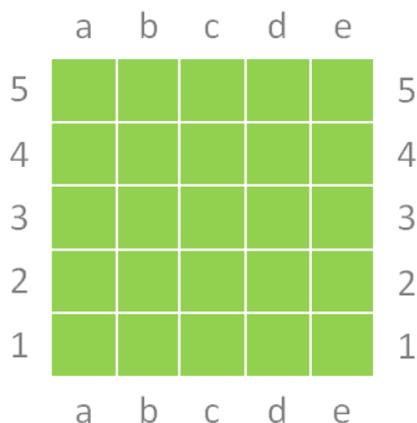
Quixo e varianti



Quixo



Quixo viene ideato da Thierry Chapeau nel 1995 e si sviluppa su un tavoliere 5x5, sul quale vengono disposti ad inizio partita venticinque cubi con la faccia vuota rivolta verso l'alto. Le altre facce dei cubi contengono Croci o Cerchi.

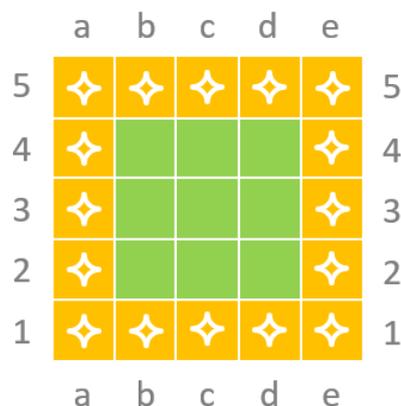


Un giocatore gioca con le Croci, l'altro con i Cerchi. I puntini sui cubi non hanno alcuna rilevanza nel gioco a due. Ciascun giocatore, a turno, preleva dal tavoliere un cubo esterno che abbia la faccia superiore vuota o recante il proprio simbolo; non possono pertanto

essere presi cubi che non siano sul perimetro esterno o che riportino il simbolo dell'avversario.

La presa del cubo crea file incomplete (una riga ed una colonna): il giocatore di turno sceglie una delle estremità di queste file, reinserisce il cubo in modo che la faccia superiore riporti il proprio simbolo e spinge infine i cubi della stessa fila in modo da eliminare lo spazio vuoto e ripristinare una griglia di venticinque cubi disposti su cinque file.

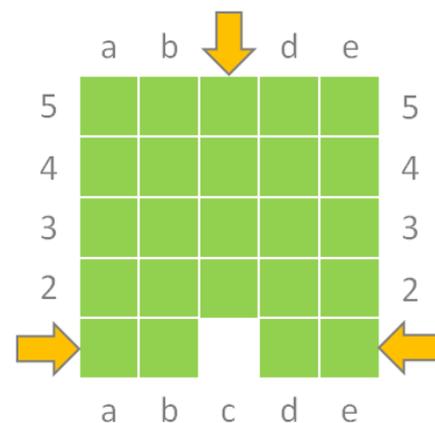
Nel diagramma seguente sono evidenziati in arancione i cubi esterni, che possono essere prelevati dal giocatore che inizia la partita.



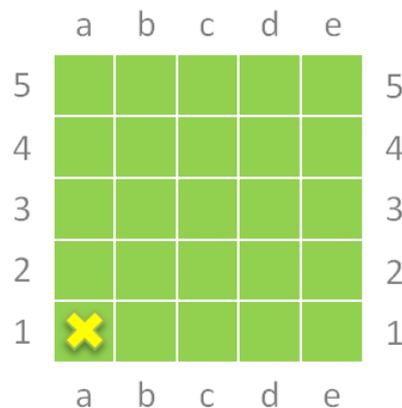
Supponiamo che il giocatore che inizia la partita utilizzi le Croci e che scelga di riposizionare il cubo c1.

Lo spazio vuoto che si viene a creare potrà essere riempito riposizionando il cubo spingendo verso il basso la colonna c, oppure

spingendo verso destra i cubi a1 e b1, oppure spingendo verso sinistra i cubi e1 e d1.

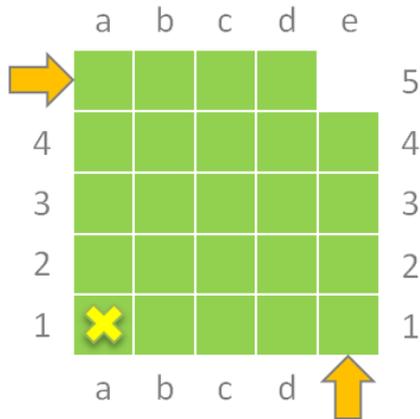


Supponiamo che il giocatore decida di spingere verso destra i cubi a1 e b1: la nuova situazione sul tavoliere è riprodotta nel diagramma che segue.

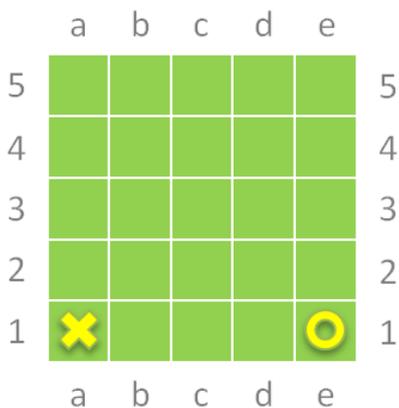


Supponiamo ora che il giocatore con i Cerchi decida di prelevare il cubo e5. Il cubo potrà essere riposizionato in a5, spingendo verso destra i cubi

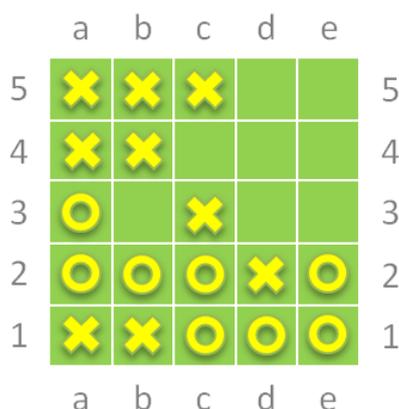
a5, b5, c5 e d5, oppure in posizione e1, spingendo verso l'alto i cubi e1, e2, e3, ed e4.



Supponiamo che il giocatore scelga la seconda opzione: la nuova situazione sul tavoliere è riprodotta nel diagramma seguente.

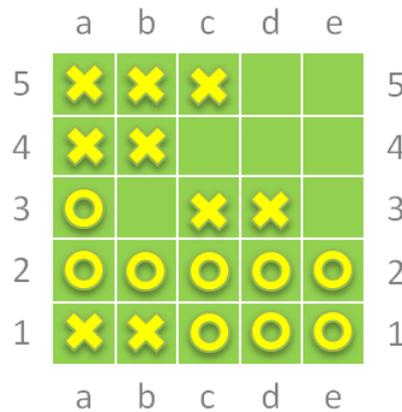


L'obiettivo del gioco è formare per primi un allineamento orizzontale, verticale o diagonale di cinque cubi con il proprio simbolo. Il giocatore che realizza un allineamento con i simboli dell'avversario perde la partita, anche se contemporaneamente ne completa uno con i propri simboli. Nella situazione riprodotta nel diagramma seguente il giocatore di turno può vincere la partita.



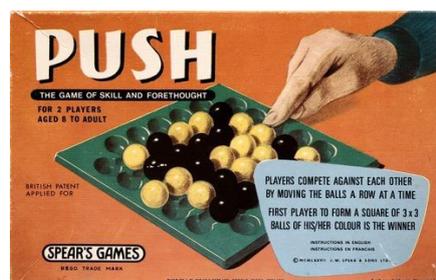
Il giocatore con le Croci può vincere prelevando il cubo e5 oppure il cubo a1 e riposizionandolo in e1 (allineamento in diagonale da a5 a e1).

Il giocatore con i Cerchi vince invece prelevando il cubo d5 e riposizionandolo in d1, come mostrato nel diagramma che segue (allineamento da a2 a e2).



Varianti

Variante 4 Giocatori. Nella versione a quattro i giocatori sono divisi in squadre da due e siedono uno di fronte all'altro. Un giocatore può prendere un cubo con il simbolo della sua squadra solo se il puntino disegnato vicino al Cerchio o alla Croce è rivolto verso di lui. Nel ricollocarlo il giocatore riposizionerà il puntino in modo da determinare chi nella sua squadra potrà giocare successivamente quello stesso cubo. Un giocatore può saltare il suo turno quando non è grado di prendere un cubo esterno vuoto o un cubo con il suo simbolo ed il puntino rivolto verso di lui.



Variante Push. Questa variante è in realtà un gioco ideato da Gilbert Obermair nel 1977, che può essere considerato il precursore di Quixo, ma anche di altri giochi, quali Push-

Over (1980), Quitz (1993) e Push 4 (2010).

Prima dell'inizio del gioco vengono collocate sul tavoliere 5x5 tutte e tredici le biglie del primo giocatore e dodici biglie del secondo giocatore. Il giocatore che rimane con la biglia a disposizione inizia la partita collocandola sul tavoliere in modo da far scorrere una intera riga di biglie e far uscire una biglia dalla parte opposta. Se tale biglia è dello stesso colore, può continuare a giocare, altrimenti il turno passa all'avversario. Vince il giocatore che per primo riesce a formare un quadrato 3x3 di biglie del proprio colore.

Variante Push 4. Questa variante è in realtà un gioco a sé stante uscito nel 2010.



Il gioco per quattro giocatori si svolge su un tavoliere 6x6, vuoto all'inizio della partita. Il giocatore di turno inserisce una delle proprie nove biglie a disposizione da uno qualsiasi dei bordi del tavoliere, spingendo le biglie eventualmente già in gioco. Le biglie spinte fuori dal tavoliere vengono restituite al loro proprietario, che potrà successivamente rimetterle in gioco. Vince il primo giocatore che realizza un allineamento orizzontale o verticale di quattro proprie pedine. Nel caso in cui le pedine a disposizione dei giocatori siano terminate senza che sia stato realizzato un allineamento valido, la partita termina con un pareggio.

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/quixo.html,
www.pergioco.net/push.html,
www.pergioco.net/push4.html.