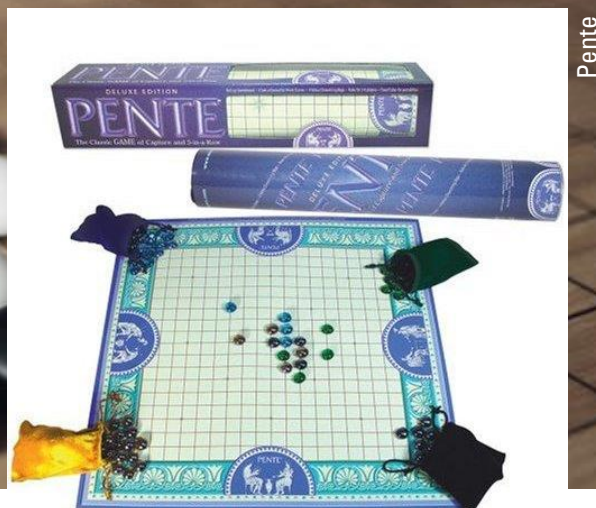


Astratti PerGioco



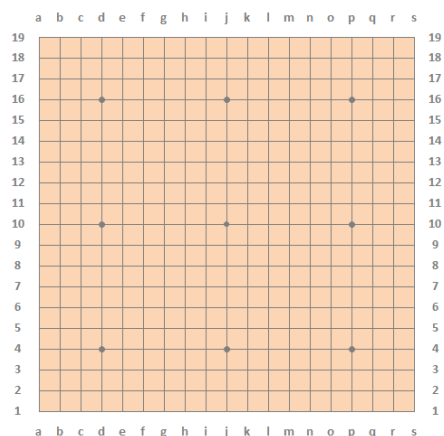
Newsletter #12 | 11 febbraio 2022 | www.pergioco.net

Pente



Questo gioco viene ideato nel 1977 da Gary Gabrel, un lavapiatti di una pizzeria di Stillwater, nell'Oklahoma. Pente è chiaramente ispirato al Ninuki-Renju, di cui riprende obiettivi e meccanismi di gioco.

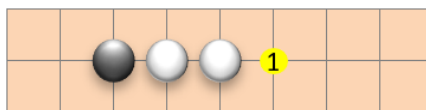
Si utilizzano un tavoliere 19x19 ed un certo numero di pedine bianche e nere (di solito ne bastano 40 a testa). Si gioca collocando le pedine sulle intersezioni e non sulle caselle. Inizia il Bianco, il quale deve collocare la sua prima pedina nella casella centrale del tavoliere.



Successivamente il giocatore di turno deve collocare una propria pedina in una qualsiasi intersezione libera del tavoliere.

In questo gioco non è possibile muovere le pedine presenti sul tavoliere; le stesse possono essere rimosse solo dopo una cattura.

La cattura avviene per custodia: due pedine adiacenti (dello stesso colore) possono essere catturate se vengono "chiuse" fra due pedine avversarie. La cattura deve avvenire lungo una linea retta ininterrotta (in senso ortogonale o anche in diagonale). Le pedine catturate vengono immediatamente rimosse dal tavoliere e non rientrano più in gioco nel prosieguo della partita.

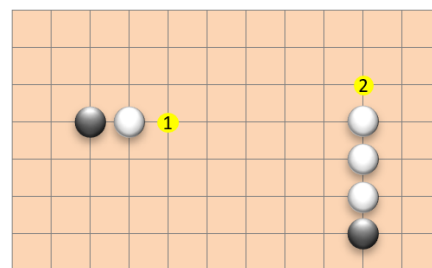


Nella situazione riprodotta qui sopra il Nero può muovere nel punto 1 e catturare le pedine bianche. L'esito della cattura è riprodotto nel diagramma seguente.



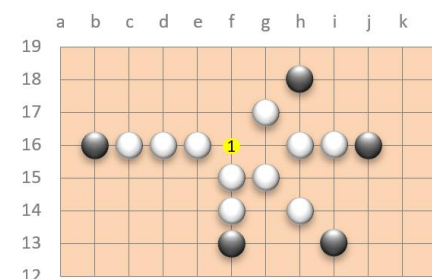
La cattura riguarda solo *coppie* di pedine: non è cioè possibile catturare lungo la stessa linea meno di due pedine o più di due pedine. Nel diagramma seguente il Nero può muovere nel punto 1 o nel punto 2,

ma non cattura alcuna pedina avversaria.



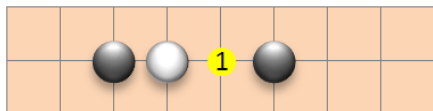
La cattura può anche essere multidirezionale: è cioè possibile catturare con una sola mossa più coppie di pedine, anche in più direzioni diverse.

Nella situazione riprodotta qui sotto il Nero può muovere nel punto 1 e catturare con una sola mossa due coppie di pedine: f14-f15 e g15-h14; le pedine in h16-i16 non vengono catturate perché non sono adiacenti ad f16; la fila di tre pedine bianche a sinistra e la singola pedina in g17 non vengono catturate.



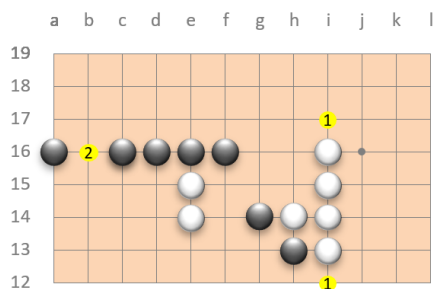
In caso di cattura multipla è obbligatorio catturare tutte le pedine in tutte le direzioni possibili. Non è ammesso rinunciare alla cattura. La cattura deve essere un fenomeno

“attivo” da parte di chi la mette in atto: essa cioè si realizza quando un giocatore compie il movimento utile a “chiudere” la coppia di pedine avversarie; una pedina può quindi essere collocata tra pedine avversarie in una “posizione di cattura” senza però venire rimossa dal tavoliere. Nel diagramma che segue il Bianco può giocare nel punto 1 senza subire conseguenze.



Vince il giocatore che per primo riesce a realizzare una fila ininterrotta di almeno cinque pedine del proprio colore, oppure il giocatore che per primo riesce a catturare almeno cinque coppie di pedine avversarie. La partita ha immediatamente termine quando un giocatore realizza uno degli obiettivi citati, anche se rimangono ancora altre pedine a disposizione dei giocatori.

Nel diagramma che segue il giocatore a cui spetta muovere vince la partita in una mossa.



Se tocca al Bianco, la mossa in uno dei punti 1 assicura la vittoria; se tocca al Nero, la mossa nel punto 2 crea una fila di ben 6 pedine.

Varianti

Presentiamo alcune delle varianti più diffuse. Alcune di esse possono essere giocate assieme.

Variante Stile Libero. In questa variante la prima pedina può essere giocata dal Bianco in una qualsiasi intersezione del tavoliere.

Variante Torneo (o Pro-Pente). Per compensare il vantaggio del

giocatore che gioca per primo, in questa variante, proposta da Tom Braunlich, la seconda pedina del Bianco deve essere giocata a non meno di tre intersezioni dalla casella centrale j10.

Variante Scambio (o D-Pente, o DK-Pente se applicata alla variante Keryo-Pente). In questa variante il primo giocatore colloca due pedine bianche e due pedine nere. Il secondo giocatore sceglie quale colore utilizzare; se sceglie il Bianco, potrà giocare per primo.

Variante Doppio Scambio. In questa variante il primo giocatore colloca due pedine bianche e una nera. Il secondo giocatore può: a) scegliere di giocare con il Bianco; b) scegliere di giocare con il Nero e collocare subito una pedina; c) giocare due ulteriori pedine (una bianca e una nera) e far scegliere il colore all'avversario.

Variante Keryo-Pente (o K-Pente). In questa variante, proposta nel 1983 da Rollie Tesh, è possibile catturare gruppi di due o anche di tre pedine in linea. Vince il giocatore che per primo realizza una fila ininterrotta di almeno cinque pedine del proprio colore, oppure il giocatore che per primo cattura 15 (o più) pedine avversarie.

Variante Pente +/-. In questa variante suggerita da Dmitri Krasnonosov il giocatore che cattura una o più coppie di pedine avversarie può decidere se aggiungere la cattura al suo punteggio oppure se togliere una cattura all'avversario; il punteggio non può comunque mai essere negativo.

Variante 5 in Fila. In questa variante la prima pedina può essere giocata dal Bianco in una qualsiasi intersezione del tavoliere. Vince il giocatore che per primo realizza una fila ininterrotta di almeno cinque pedine del proprio colore; la cattura di 5 (o più) coppie di pedine avversarie non ha nessuna rilevanza per la vittoria della partita.

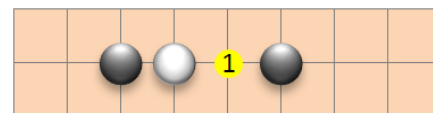
Variante Pedina Neutra. In questa variante ciascun giocatore ha a disposizione due pedine neutre (di un terzo colore): tali pedine possono

essere giocate in qualsiasi momento della partita, e non possono essere catturate.

Pente Atomico. Questa variante prevede che una sola volta nella partita ciascun giocatore abbia il diritto di collocare una “bomba atomica” sul tavoliere. Questa pedina, del colore del giocatore di turno, consente di rimuovere tutte le pedine, bianche o nere, ortogonalmente o diagonalmente adiacenti alla pedina appena collocata.

Anti-Pente. In questa variante sono proibiti i Quattro Aperti, e cioè le file di quattro pedine con intersezioni libere ad entrambe le estremità o le file, anche interrotte, di quattro pedine, che possono diventare, aggiungendo una pedina, file di cinque pedine. Se alla quinta cattura si ottiene un Quattro Aperto, la partita è patta.

Variante Poof. In questa variante, ideata da Tom Cooley, esiste l'*autocattura*. La mossa del Bianco nel punto 1 del diagramma seguente consente la cattura delle due pedine bianche.



Variante Boat. In questa variante, ideata da Jay E. Hoff negli anni '80, quando viene realizzata una fila di 5 pedine, l'avversario ha diritto ad una ulteriore mossa per difendersi o anche per vincere la partita.

Variante 13x13. Questa variante si gioca su un tavoliere 13x13.

Variante per più giocatori. Nelle partite con più giocatori (generalmente 3 o 4) le pedine catturate possono essere di qualsiasi colore; le pedine che catturano devono essere invece dello stesso colore.

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/pente.html.