

Astratti PerGioco

Newsletter #14 | 11 marzo 2022 | www.pergioco.net

Havannah ed Hexade

Havannah ed Hexade sono due giochi ideati da Christian Freeling, che utilizzano lo stesso tavoliere esagonale.

Havannah

Il gioco viene ideato nel 1980. Si tratta di un gioco di configurazione e connessione, ispirato anche all'Hex. Il gioco è composto da un tavoliere di 271 caselle esagonali disposte in modo da formare a propria volta un esagono regolare (di 10 caselle per lato) e da un certo numero di pedine bianche e nere.

La posizione iniziale è quella riprodotta nel diagramma in basso a sinistra (tavoliere vuoto). Inizia il Bianco.

Il giocatore di turno deve collocare una nuova pedina del proprio colore in una qualsiasi casella libera. In questo gioco non è possibile muovere le pedine né catturare le pedine avversarie.

L'obiettivo del gioco è la realizzazione di una delle tre configurazioni vincenti: vince chi per primo riesce a formare con le proprie pedine un Anello, un Ponte o una Forchetta.

L'Anello è una catena ininterrotta di pedine, di qualsiasi forma ed ampiezza, che racchiuda al suo interno almeno una casella; le caselle interne all'Anello possono essere vuote o contenere pedine avversarie. Non è possibile utilizzare i bordi del tavoliere per formare più facilmente un Anello.

Il Ponte è una catena ininterrotta di

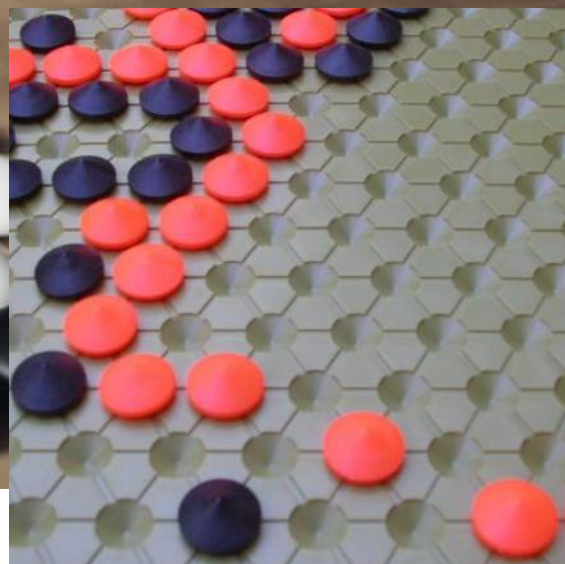
pedine, che colleghi due caselle d'angolo del tavoliere. Nei diagrammi in basso le caselle d'angolo sono di colore più chiaro (a1, a10, j19, s19, s10, j1).

La Forchetta è una catena ininterrotta di pedine, che colleghi almeno tre caselle esterne del tavoliere. Le pedine giocate sulle caselle d'angolo non possono formare Forchette.

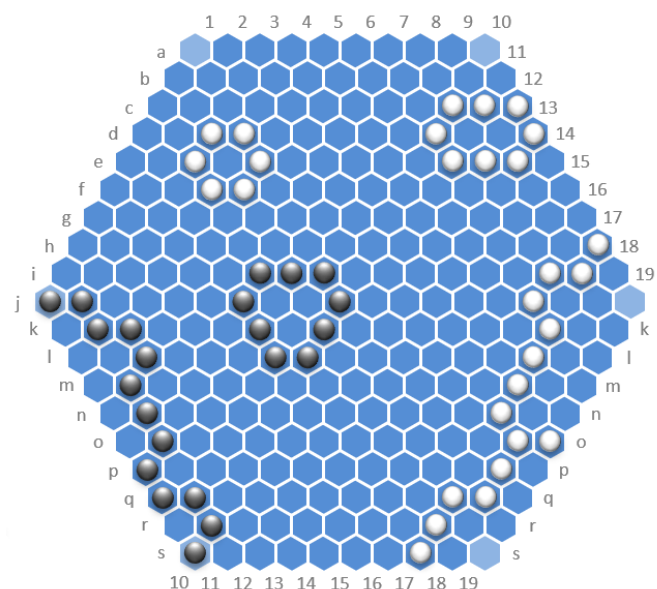
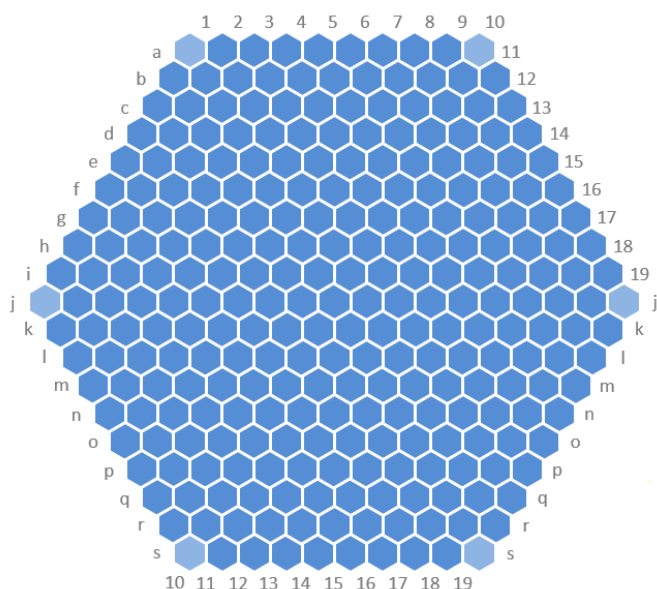
Nella figura in basso a destra sono raffigurate alcune configurazioni vincenti: tre Anelli (due bianchi e uno nero), un Ponte (nero, in basso a sinistra), una Forchetta (bianca, in basso a destra).

Varianti

Variante Schmittberger. In questa variante, descritta nel volume di R.



Havannah/Hexade



Wayne Schmittberger "New rules for classic games", l'Anello deve contenere al suo interno almeno una casella vuota.

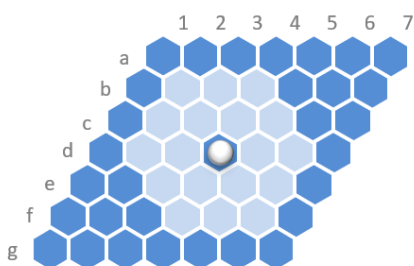
Variante 169. Questa variante si gioca con le medesime regole su un tavoliere più piccolo (169 caselle, 8 per lato).

Hexade

Il gioco viene ideato nel 1992 e ricorda alcuni giochi di ispirazione orientale, come il Gomoku, o il Pente, di cui ricalca sostanzialmente le regole.

Si gioca sullo stesso tavoliere di Havannah, vuoto all'inizio della partita. Inizia il Bianco. Il giocatore di turno deve collocare una nuova pedina del proprio colore in una qualsiasi casella libera. La seconda mossa del Bianco deve essere su una casella distante almeno due caselle da quella iniziale. Il Nero non ha invece questa restrizione. Successivamente il gioco prosegue senza limitazioni.

Nell'esempio che segue, il Bianco, alla sua seconda mossa, deve muovere al di fuori dell'area chiara.



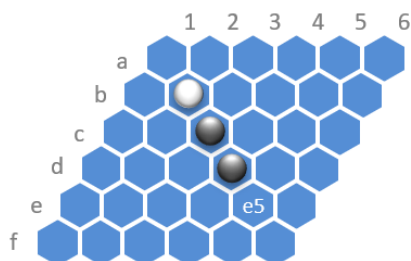
In questo gioco non è possibile muovere le pedine già presenti sul tavoliere. Le pedine possono essere rimosse solo dopo una cattura.

La cattura avviene per custodia. Due pedine adiacenti (dello stesso colore) vengono catturate se vengono "chiuse" fra due pedine avversarie. La cattura deve avvenire lungo una linea retta (in senso orizzontale o diagonale). Le pedine catturate vengono rimosse dal tavoliere.

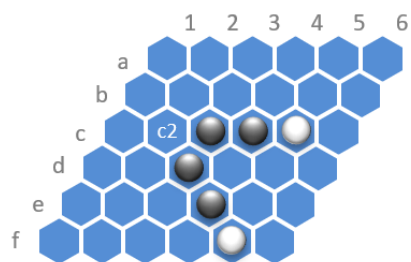
La cattura riguarda solo coppie di pedine: non è cioè possibile catturare lungo la stessa linea meno

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

Nell'esempio raffigurato qui sotto il Bianco, muovendo in e5, cattura le pedine nere in c3 e d4, "chiuse" fra b2 ed e5.



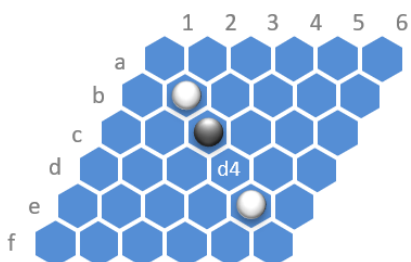
Nell'esempio successivo il Bianco, muovendo in c2, cattura tutte le pedine nere: la coppia di pedine in c3 e c4 e la coppia di pedine in d3 ed e4.



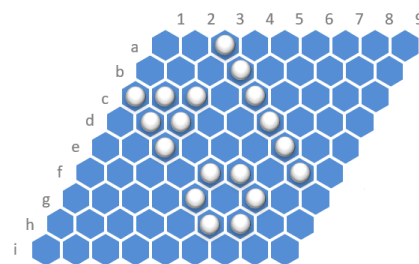
In caso di cattura multipla è obbligatorio catturare tutte le pedine in tutte le direzioni possibili. Non è ammesso rinunciare alla cattura.

La cattura deve essere un fenomeno "attivo" da parte di chi la realizza: essa cioè si verifica quando un giocatore compie il movimento utile a chiudere la coppia di pedine avversarie. Una pedina può quindi muovere tra pedine avversarie in una "posizione di cattura" senza però venire catturata.

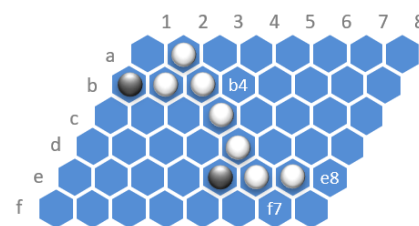
Nell'esempio seguente il Nero può muovere in d4 senza subire alcuna conseguenza.



L'obiettivo del gioco è il "6 perfetto": vince cioè il giocatore che per primo riesce a realizzare una delle configurazioni di sei pedine illustrate nel diagramma qui sotto (fila ininterrotta di sei pedine del proprio colore in senso orizzontale o diagonale; triangolo; esagono), senza però che l'avversario riesca a vanificarla alla mossa successiva; in quest'ultimo caso la partita prosegue.



Nell'esempio che segue, il Bianco può realizzare un "6 perfetto" muovendo in f7, ma il Nero alla mossa successiva può difendersi catturando in b4 oppure in e8.



La partita ha immediatamente termine quando un giocatore realizza un "6 perfetto" (non vanificato alla mossa successiva) anche se rimangono ancora altre pedine a disposizione dei giocatori.

Varianti

Variante 169. Questa variante si gioca con le medesime regole su un tavoliere più piccolo (169 caselle, 8 per lato).

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

Per approfondire la conoscenza dei giochi e delle varianti consulta le pagine
www.pergioco.net/havannah,
www.pergioco.net/hexade.html.