

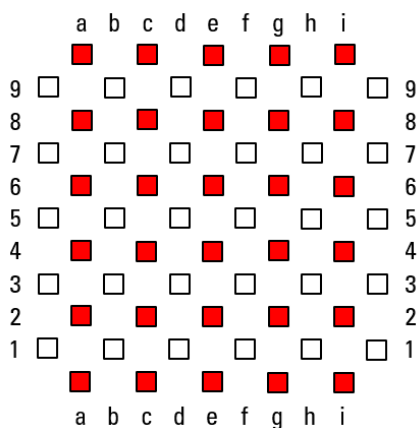
Astratti PerGioco

Newsletter #84 | 13 dicembre 2024 | www.pergioco.net



Bridg-It e Connections

Bridg-It

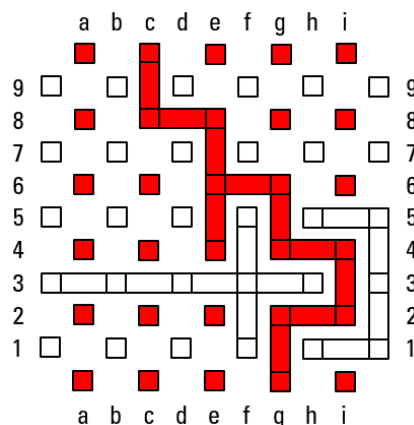


Nel 1951 l'ingegnere Claude Shannon progetta una macchina basata su una rete di resistenze elettriche, capace di simulare un gioco di connessione, noto come Shannon Switching Game. Questo dispositivo può essere considerato il precursore del successivo Bridg-It, che viene ideato indipendentemente dal matematico David Gale e da Robert H. Goetz (1960).

Il gioco si sviluppa sul tavoliere riprodotto in alto. I giocatori, alternandosi a partire dal Rosso, posizionano un "ponte" del proprio colore su una casella libera del tavoliere, in modo da connettere due quadrati del loro colore. Per quanto ovvio, i ponti non possono incrociarsi. L'obiettivo del Rosso è collegare i lati Nord e Sud del tavoliere, mentre il Bianco deve connettere i lati Est e Ovest. Le patte non sono contemplate: il primo

giocatore a raggiungere il proprio obiettivo vince.

Nell'esempio qui sotto il Rosso ha ottenuto la vittoria.

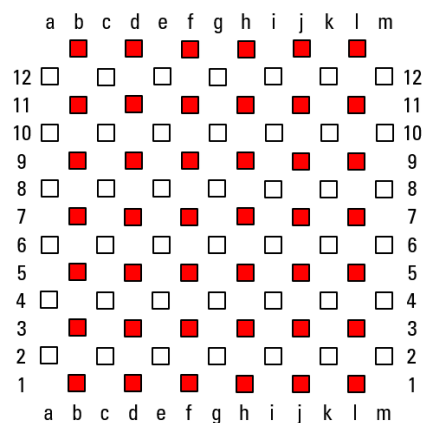
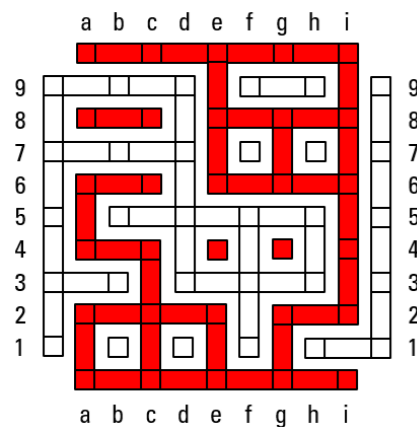


Varianti

Web. In questa variante ideata da Walter Joris (2002) e concepita come gioco da svolgere con carta e matita, l'obiettivo è costruire la rete di ponti più estesa. Ogni ponte deve rispettare le regole standard di connessione tra due quadrati del proprio colore. La partita termina

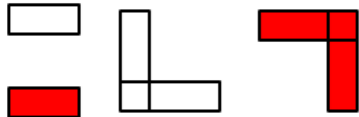
quando non è più possibile aggiungere ulteriori ponti al tavoliere. A questo punto si calcola la dimensione delle reti di ponti per ciascun giocatore: vince chi ha la rete più grande.

Nell'esempio qui sotto il Rosso vince con una rete che totalizza 30 punti, superando quella del Bianco, che raggiunge 20 punti.

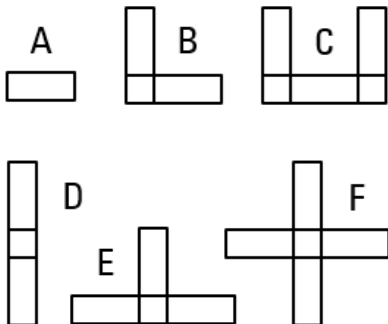
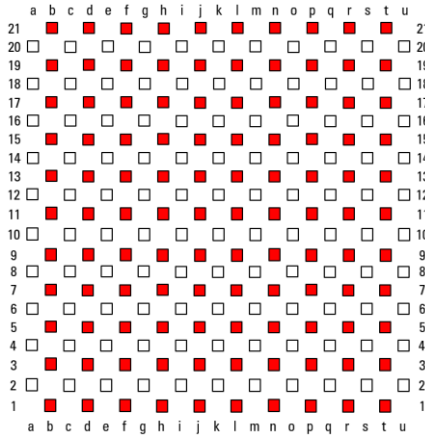


September. In questa variante, ideata da Danny Kishon nel 1985, il gioco si svolge sul tavoliere riprodotto qui sopra. Ogni giocatore

ha a disposizione sette ponti normali e tre ponti doppi, i quali consistono in due ponti connessi perpendicolarmente, come mostrato nella figura seguente. Le regole di base rimangono invariate rispetto a Bridg-It. Tuttavia, questa variante introduce un'importante novità: una volta che entrambi i giocatori hanno posizionato tutti i loro pezzi, possono continuare la partita muovendo i ponti già posizionati su spazi vuoti del tavoliere.

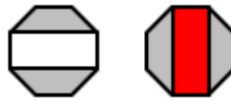
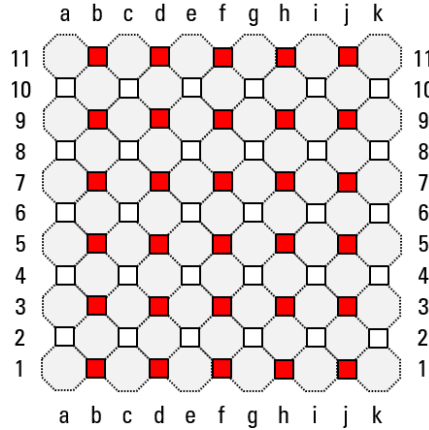


Nel 1986 viene introdotta una nuova versione del gioco, caratterizzata da un tavoliere più ampio, come nella figura che segue, e da un set di pezzi rivisitato. In questa variante ogni giocatore dispone di sette pezzi di tipo A, di tre pezzi di tipo B, e di un pezzo per ciascuna delle altre tipologie (C, D, E, F).

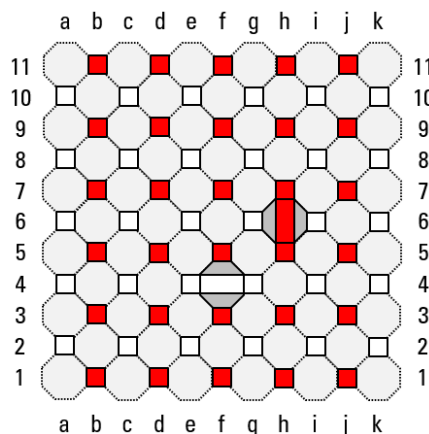


Connections. In questa variante, ideata da Tom McNamara nel 1991, il gioco si sviluppa su un tavoliere dal design unico, costituito da una griglia di sessantuno ottagoni

regolari alternati a piccoli quadrati, come mostrato nella figura che segue. Ogni giocatore ha a disposizione venti pedine a forma di ottagono, ciascuna delle quali presenta un rettangolo colorato al centro, che identifica il colore del giocatore: bianco o rosso.

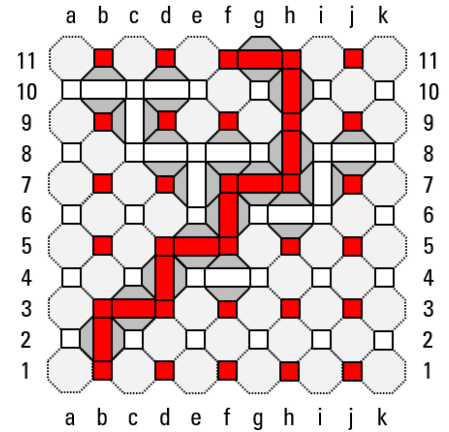


Durante il proprio turno, il giocatore deve posizionare una delle sue pedine su una qualsiasi casella ottagonale libera del tavoliere. Il rettangolo colorato presente sulla pedina deve essere orientato in modo da collegarsi ai quadrati del medesimo colore, come illustrato nella figura qui sotto.

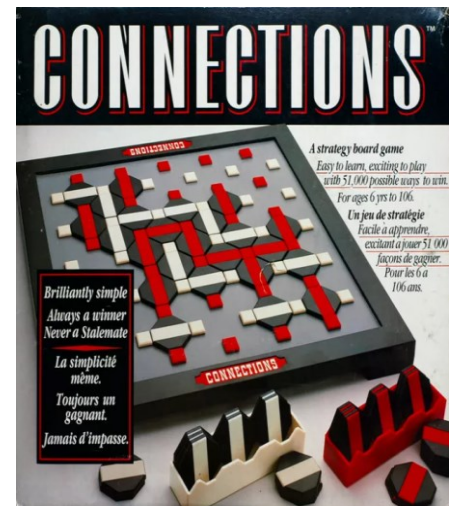
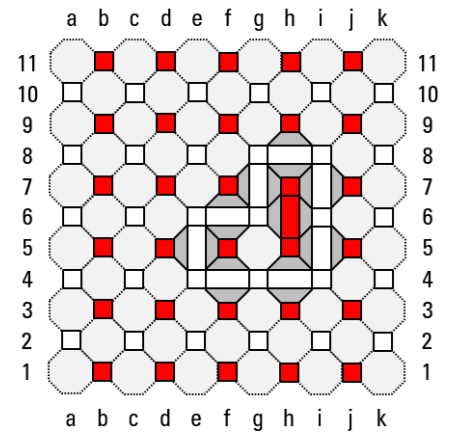


Vince il primo giocatore che riesce a collegare due lati opposti del tavoliere (est-ovest per il Bianco e nord-sud per il Rosso), come mostrato nella figura in alto a destra. In alternativa, un giocatore può vincere circondando completamente almeno un quadrato del colore

avversario, senza avvalersi del bordo del tavoliere.



Nell'esempio qui sotto il Bianco ha circondato i quadrati f5, h7 e h5, ottenendo la vittoria.



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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina www.pergioco.net/bridg-it.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

