

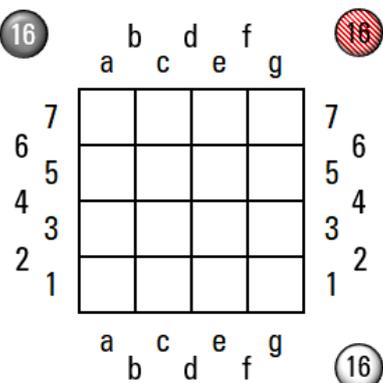
Astratti PerGioco



Shibumi: Sparro/Sploof/Spaniel

Newsletter #74 | 19 luglio 2024 | www.pergioco.net

Shibumi (3)



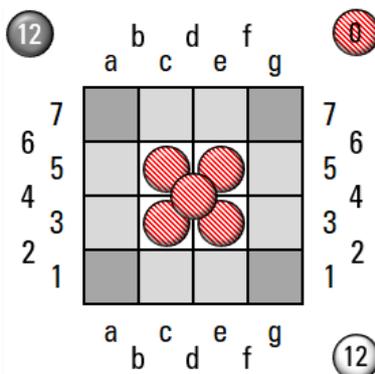
Shibumi è un set di gioco, ideato nel 2011 da Cameron Browne, composto da un tavoliere 4x4 e da 48 biglie di tre colori diversi (bianco, nero, rosso). Esistono molti giochi di allineamento, di connessione, di configurazione, di cattura, ecc., che utilizzano questo set.

Sparro

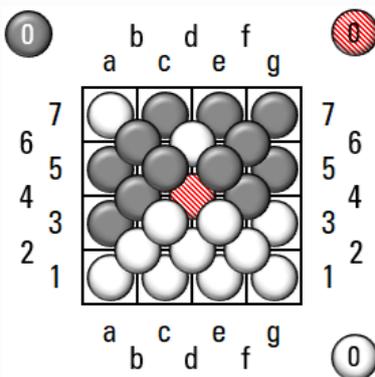
Sparro è un gioco di allineamento ideato da Phil Leduc nel 2011. Ciascun giocatore dispone di dodici biglie del suo colore. La posizione iniziale è quella riprodotta nella figura centrale in alto: le cinque pedine rosse (neutre) sono posizionate negli spazi c5, e5, c3, e3, d4. Inizia il Bianco.

La mossa consiste nel collocare una nuova biglia del proprio colore in una delle caselle libere del tavoliere oppure in uno spazio sopra quattro biglie (di qualsiasi colore) già presenti sul piano di gioco. Se alla

prima mossa il Bianco gioca in una delle caselle d'angolo (a7, g7, g1, a1), il Nero deve giocare la sua prima biglia in una casella laterale (a3, a5, c7, e7, g5, g3, e1, c1); se alla prima mossa il Bianco gioca in una delle caselle laterali, il Nero deve giocare la sua prima biglia in una casella d'angolo.



Le biglie non possono muovere né catturare. Il gioco ha termine non appena sono state collocate tutte e ventiquattro le biglie, con la formazione di una piramide tronca (senza apice), come nella figura qui sotto.



Vince il giocatore con il maggior numero di allineamenti di tre biglie del proprio colore. Gli allineamenti devono essere realizzati sullo stesso livello, oppure con le biglie collocate su tre livelli diversi: non valgono gli allineamenti realizzati su due livelli. In caso di parità vince l'ultimo giocatore che ha realizzato un allineamento valido. Se nel corso del gioco non sono stati realizzati allineamenti validi, vince il Nero.

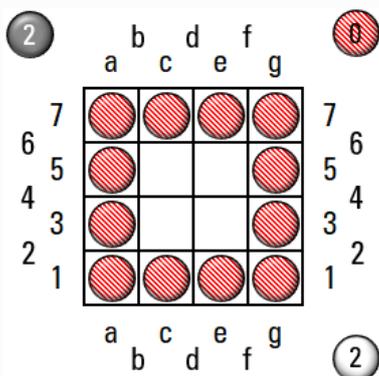


Gli allineamenti di quattro biglie sono conteggiati come due allineamenti di tre biglie ciascuno. Nella figura in basso l'allineamento di biglie bianche sulla prima riga viene conteggiato come due allineamenti di tre biglie (a1-c1-e1 e c1-e1-g1). Nello stesso esempio il Bianco ha realizzato sette allineamenti (a1-c1-e1, c1-e1-g1, b2-d2-f2, a1-b2-c3, c1-d2-e3, e1-d2-c3, g1-f2-e3) ed il Nero tre (c7-e7-g7, a3-b4-c5, e5-f6-g7). Gli allineamenti su due livelli (e1-f2-g3, a5-b6-c7, e7-f6-g5) non contano.



Sploof

Sploof è un gioco di allineamento ideato da Matt Green nel 2011. La posizione iniziale è quella riprodotta nella figura in basso: dodici pedine rosse (neutre) sono posizionate lungo il perimetro del tavoliere. Ciascun giocatore dispone all'inizio del gioco di sole due biglie del proprio colore: le altre biglie (quattordici a testa) rimangono per il momento nella scatola. Inizia il Bianco.

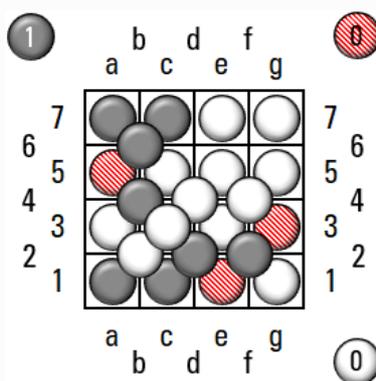


Il giocatore di turno deve effettuare una di queste possibili mosse: a) prelevare una biglia dalla propria riserva (non dalla scatola) e collocarla in una delle caselle libere del tavoliere oppure in uno spazio sopra quattro biglie (di qualsiasi colore) già presenti sul piano di gioco; b) rimuovere dal tavoliere una biglia rossa (neutra) e ricollocarla nella scatola; prelevare dalla scatola due biglie del proprio colore ed aggiungerle alla propria riserva.

Le biglie non possono muovere né catturare. Vince il primo giocatore che realizza un allineamento di quattro biglie del proprio colore; l'allineamento deve essere visibile dall'alto e deve essere composto da

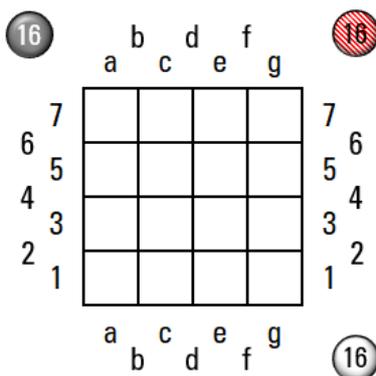
biglie in contatto fra loro, appartenenti anche a più livelli diversi. Il gioco può terminare anche quando un giocatore non dispone di alcuna mossa legale: in questo caso viene dichiarato perdente.

Nell'esempio che segue il Bianco ha realizzato un allineamento vincente in b2-c3-d4-e5. Si noti che l'allineamento g7-e5-d4-c3 non è valido, perché la biglia in g7 non è in contatto con nessuna delle altre biglie che compongono l'allineamento.



Spaniel

Spaniel è un gioco di allineamento ideato da Joseph Symons-Smyth nel 2012. Si gioca in tre e ciascun giocatore dispone di sedici biglie. La posizione iniziale è quella riprodotta qui sotto (tavoliere vuoto).

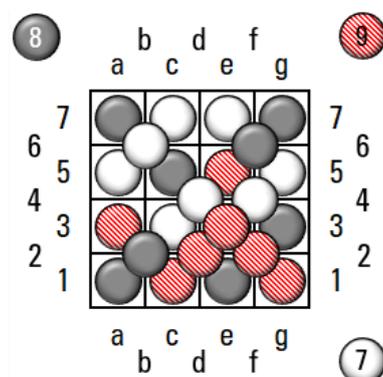


Inizia il Bianco, seguono il Nero ed il Rosso. La mossa consiste nel collocare una dopo l'altra due biglie di colori diversi in caselle libere del tavoliere oppure in spazi sopra quattro biglie (di qualsiasi colore) già presenti sul piano di gioco. Il Bianco deve collocare nell'ordine una biglia nera ed una bianca; il Nero deve collocare nell'ordine una

biglia rossa ed una nera; il Rosso deve collocare nell'ordine una biglia bianca ed una rossa.

Le biglie non possono muovere né catturare. Vince il primo giocatore che realizza un allineamento di tre biglie di un qualsiasi colore; l'allineamento deve essere visibile dall'alto e deve essere composto da biglie in contatto fra loro, appartenenti anche a più livelli diversi. Se la piramide viene completata senza alcun allineamento valido, la partita è patta.

Nell'esempio in basso il giocatore di turno (Rosso o Nero) ha realizzato due allineamenti vincenti di biglie rosse in c1-d2-e3 e in g1-f2-e3.



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/shibumi.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

