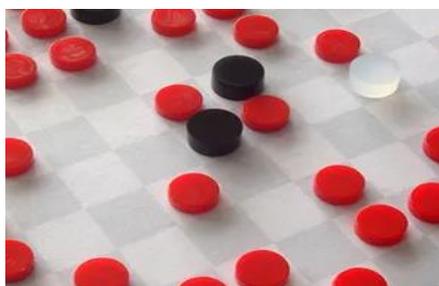


Astratti PerGioco

Newsletter #27 | 23 settembre 2022 | www.pergioco.net

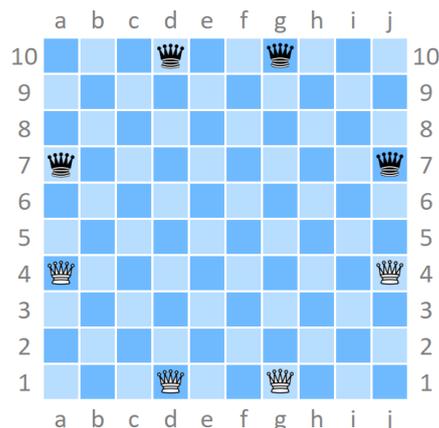
Amazzoni/Cowboys

Amazzoni e Cowboys



Amazzoni

Il gioco viene ideato dall'argentino Walter Zamkuskas nel 1988 e si sviluppa su un tavoliere composto da 100 caselle quadrate (10 per lato). Si può utilizzare una normale damiera per la Dama Internazionale, anche se la differenza di colore fra le caselle non ha alcuna rilevanza nel gioco. Ciascun giocatore dispone di quattro pedine, dette "Amazzoni", disposte all'inizio della partita come nel diagramma seguente, e di un certo numero di pedine neutre, dette "Frecce".

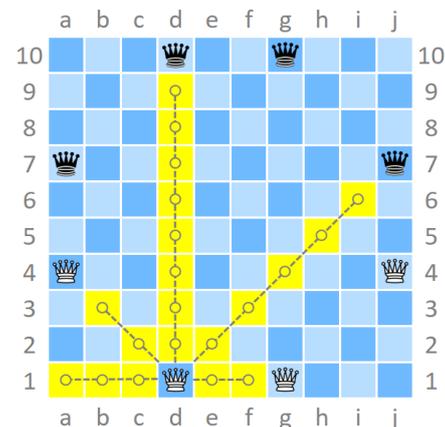


Il turno di ciascun giocatore è composto da due fasi, entrambe obbligatorie: a) movimento di una Amazzone del proprio colore; b) posizionamento sul tavoliere di una nuova pedina neutra (Freccia). Il movimento dell'Amazzone è identico a quello della Regina nel gioco degli Scacchi Occidentali: può quindi muovere lungo la colonna, la traversa o la diagonale, che passano per la sua casella di partenza, senza limiti nel numero di caselle che può percorrere. Non può occupare una casella già occupata, né può scavalcare un altro pezzo, sia amico che nemico. Non può comunque catturare pedine avversarie: in questo gioco, infatti, non esiste la cattura.

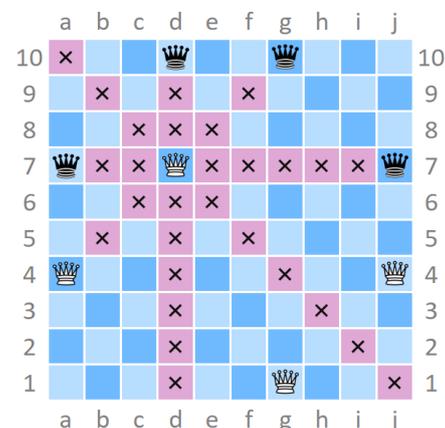
Al termine della propria mossa (prima fase) l'Amazzone "lancia una freccia" dalla casella che ha raggiunto, in qualsiasi direzione, di un qualsiasi numero di caselle, sempre senza scavalcare né "colpire" pezzi avversari. La Freccia rimane nella casella in cui è stata lanciata fino al termine della partita e costituisce definitivamente un ostacolo al movimento delle Amazzoni (di qualsiasi colore) ed al lancio delle Frecce. In sostanza la Freccia è una pedina neutra, che non può più essere mossa, né scavalcata, né catturata o rimossa dal tavoliere.

Supponiamo che all'inizio della partita il Bianco (che inizia il gioco) decida di muovere la pedina in d1:

nel diagramma seguente sono indicate le possibili direzioni e con un pallino le possibili caselle di arrivo.

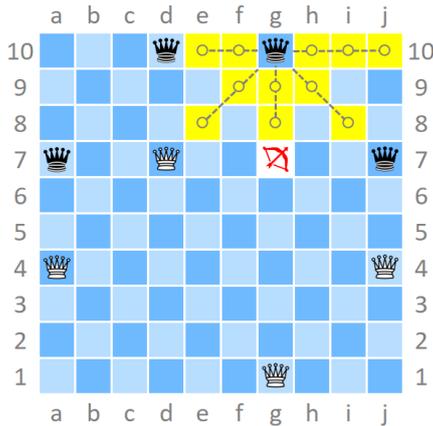


Supponiamo che il Bianco muova d1-d7: nel diagramma qui sotto sono indicate con una crocetta le caselle in cui il Bianco potrebbe poi lanciare una Freccia nella seconda fase della mossa.



Supponiamo ora che la Freccia venga lanciata in g7 (trascriveremo la mossa come d1-d7/g7); nel

diagramma che segue sono indicate, come esempio, le possibilità di movimento della pedina nera in g10.



Come detto, in questo gioco non esistono catture, quindi, per effetto del posizionamento ad ogni mossa di una nuova pedina neutra, a poco a poco lo spazio a disposizione per muovere si riduce. Il giocatore che al proprio turno non riesce ad effettuare una mossa legale è dichiarato perdente.

Variante per tre/quattro giocatori. Il gioco può essere adattato alla partecipazione di tre o quattro giocatori. Giocando in tre si posizionano le pedine in d1, g1, j4 (Bianco), a4, a7, e5 (Nero), d10, g10, j7 (Rosso) oppure in b1, f1, i1 (Bianco), a5, a8, c10 (Nero), h10, j7, j5 (Rosso). Giocando in quattro si posizionano le pedine in d2, g2 (Bianco), b4, b7 (Nero), d9, g9 (Rosso), i7, i4 (Giallo) oppure in d1, g1 (Bianco), a4, a7 (Nero), d10, g10 (Rosso), j7, j4 (Giallo).

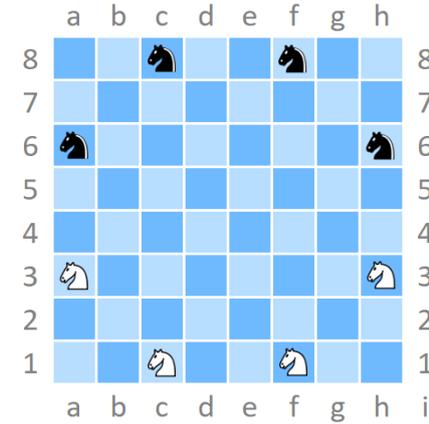
Variante esagonale. È possibile giocare ad Amazzoni su un tavoliere composto da 91 caselle esagonali, con sole tre pedine per giocatore.

Cowboys

Il gioco Cowboys viene ideato da Chris Huntoon nel 2003 ed è ispirato al gioco Amazzoni, di cui ricalca sostanzialmente le regole.

Si gioca su un tavoliere 8x8 (una scacchiera o una damiera vanno bene) e ciascun giocatore dispone di quattro "Cowboy", inizialmente disposti come raffigurato nel

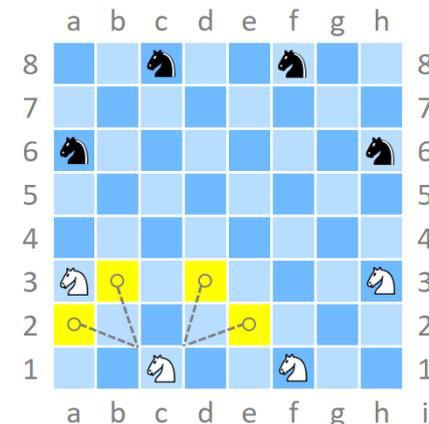
diagramma seguente, e di un certo numero di pedine neutre, dette "Pallottole".



Anche in questo gioco il turno di ciascun giocatore è composto da due fasi, entrambe obbligatorie: a) movimento di un Cowboy; b) posizionamento di una nuova Pallottola.

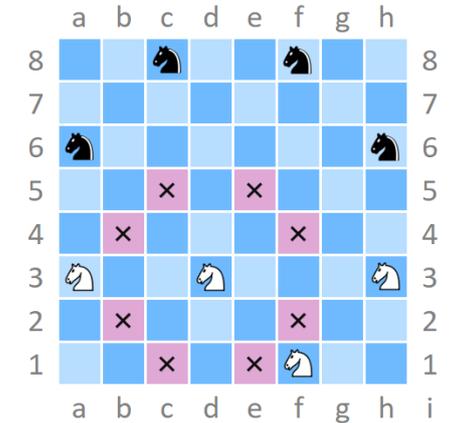
Il movimento del Cowboy è identico a quello del Cavallo nel gioco degli Scacchi Occidentali: muove, in sostanza, di una casella in diagonale e poi in una delle caselle ortogonalmente adiacenti a quest'ultima, ma che non sia però adiacente alla casella di partenza. Non può occupare una casella già occupata, ma può scavalcare un altro pezzo, sia amico che nemico. Non può comunque catturare pedine avversarie.

Anche le Pallottole vengono "sparate" con le stesse regole del particolare movimento ad "L" sopra descritto. La Pallottola rimane nella casella in cui è stata lanciata fino al termine della partita e costituisce definitivamente un ostacolo, in particolare per il successivo posizionamento di Pallottole.



Supponiamo che all'inizio della partita il Bianco voglia muovere il Cowboy in c1: nel diagramma al centro in basso sono contrassegnate con un pallino le caselle che può raggiungere.

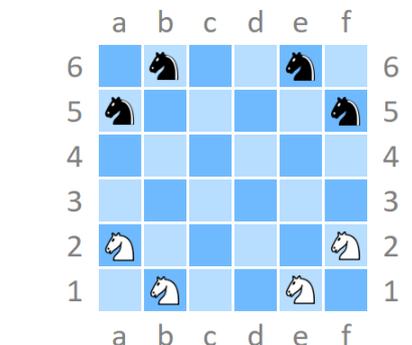
Dopo la mossa c1-d3 il Bianco potrà "sparare" una Pallottola in una delle caselle indicate con una crocetta nel diagramma qui sotto.



Il giocatore che al proprio turno non riesce ad effettuare una mossa legale è dichiarato perdente.

Variante per quattro giocatori. In questa variante le pedine sono inizialmente disposte in f1, c8 (Bianco), c1, f8 (Nero), a3, h6 (Rosso), a6, h3 (Giallo).

Variante 6x6. Questa variante prevede l'utilizzo di un tavoliere di sole sei caselle per lato, con la disposizione iniziale riprodotta nel diagramma seguente.



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/amazzoni.html, www.pergioco.net/cowboys.html.