

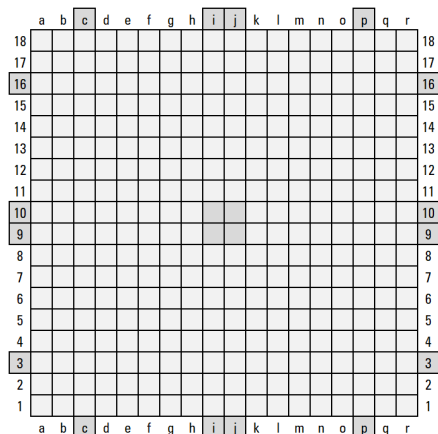
# Astratti PerGioco

Newsletter #70 | 24 maggio 2024 | [www.pergioco.net](http://www.pergioco.net)



Ta Yü

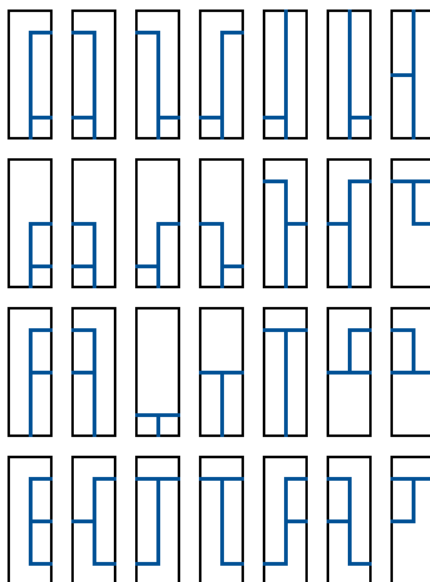
## Ta Yü



Il gioco (anche Tayü) viene ideato da Nicolaas (Niek) Neuwahl nel 1999. Il nome si ispira al leggendario Yu il Grande, primo re della dinastia Xia in Cina, noto per aver realizzato un efficace sistema di controllo idrico, comprendente anche canali di irrigazione per convogliare l'acqua nei campi, in un periodo di piogge eccessive nel Paese.

Ta Yü si sviluppa su un tavoliere di dimensioni 18x18, sul quale vengono collocate tessere di dimensioni 1x3; ciascuna di esse riporta dei disegni, che rappresentano segmenti di canali o tubature per il deflusso delle acque: ogni tessera ha tre sbocchi, qualche volta su tre lati differenti, qualche volta su due lati e per un tipo di tessera anche con tutti e tre gli sbocchi sullo stesso lato. Ci sono ventotto diversi tipi di tessera (riprodotti nella figura centrale) e ci sono tre esemplari di ciascun tipo,

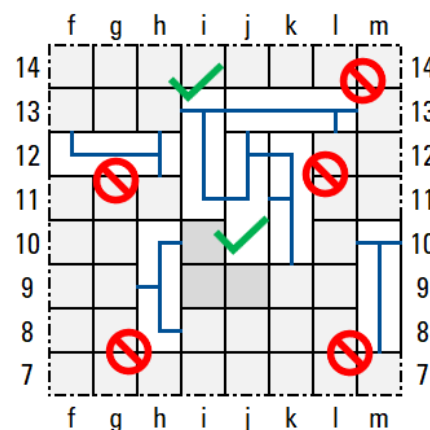
per un totale di ottantaquattro tessere, da mettere in un sacchetto, in modo che i giocatori possano prelevarle senza poterle vedere in anticipo.



Si gioca in due. Uno dei giocatori deve collegare i lati nord-sud e l'altro quelli est-ovest. Il primo giocatore prende una tessera a caso dal sacchetto e la colloca sul tavoliere in modo da coprire almeno una delle quattro caselle centrali (i10, j10, i9, j9). Il secondo giocatore prende un'altra tessera dal sacchetto e la colloca sul tavoliere in modo che almeno uno degli sbocchi sia connesso con uno di quelli presenti su una tessera precedentemente giocata. Il gioco prosegue in modo che vengano sempre rispettate le seguenti regole: a) la tessera posizionata deve

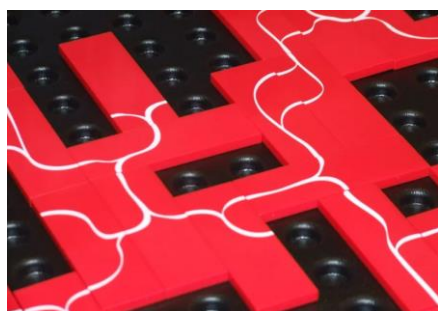
sempre avere almeno un lato adiacente ad un'altra tessera già presente sul tavoliere; b) almeno uno degli sbocchi deve essere connesso e proseguire nella tessera adiacente; c) se uno sbocco è adiacente ad un'altra tessera, deve essere obbligatoriamente connesso ad un altro sbocco; d) non è consentito bloccare gli sbocchi di tessere adiacenti.

Nel diagramma seguente, che riproduce solo una porzione di tavoliere, vediamo alcuni esempi.



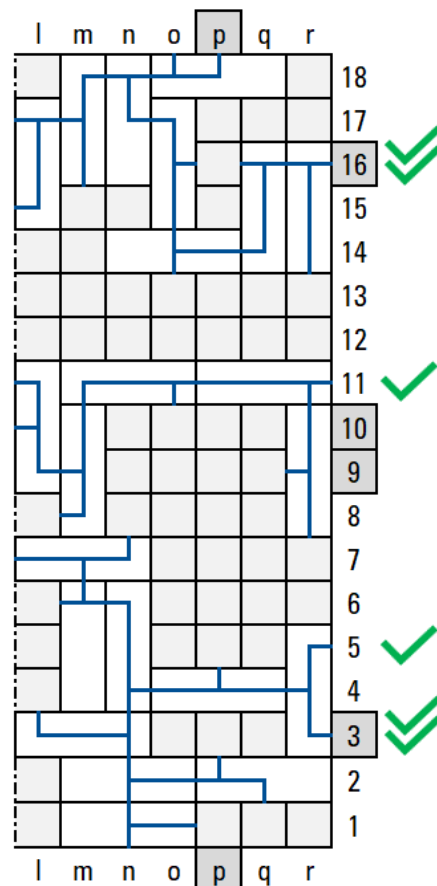
Il primo giocatore ha collocato correttamente la prima tessera in j12-j11-j10: la tessera copre infatti una delle caselle centrali (j10). Anche il secondo giocatore ha collocato correttamente la sua tessera in i13-i12-i11: la tessera è adiacente a quella appena giocata; lo sbocco in i11 è correttamente connesso a quello in j11; non ci sono sbocchi non connessi a tessere adiacenti. Nello stesso diagramma

vediamo anche cinque successivi posizionamenti non consentiti dalle regole: la tessera m10-m9-m8 non può essere collocata, perché non è adiacente ad alcuna tessera; la tessera h10-h9-h8 non può essere giocata perché nessun lato è adiacente a quello di un'altra tessera (il fatto che sia diagonalmente adiacente alla tessera i13-i12-i11 non è rilevante); la tessera f12-g12-h12 non può essere giocata perché nessuno sbocco della stessa è collegato ad un altro sbocco della tessera adiacente; la tessera k12-k11-k10 non può essere giocata perché lo sbocco in k11 non è collegato ad un altro sbocco della tessera adiacente in j11; infine la tessera j13-k13-l13 non può essere giocata perché blocca lo sbocco in j12 della tessera adiacente.

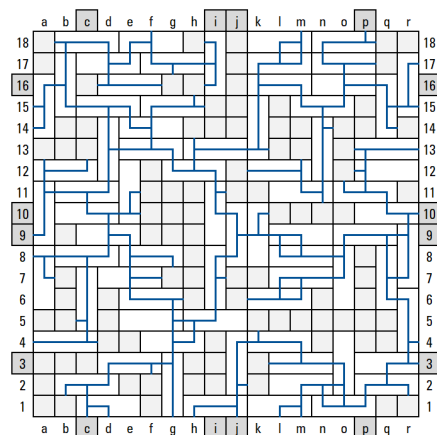


Il gioco termina quando non ci sono più tessere da giocare, oppure quando non sono più possibili mosse legali; si procede quindi al conteggio dei punti. Ciascun giocatore totalizza un punto per ogni sbocco che punta verso l'esterno del tavoliere e che si trova sui lati di propria pertinenza (nord-sud o est-ovest). Gli sbocchi che puntano verso le caselle grigie (all'esterno del tavoliere) valgono doppio. Per calcolare il punteggio complessivo è necessario moltiplicare fra loro i punti ottenuti su ciascuno dei lati di pertinenza. Nell'esempio riprodotto nel diagramma seguente, che riproduce solo la parte destra del tavoliere, vediamo un esempio di conteggio dei punti per il giocatore che gioca con i lati ovest-est. Sul lato est il giocatore ha quattro sbocchi: in r16, in r11, in r5 ed in r3. Due di essi però valgono doppio, perché puntano

verso le caselle grigie esterne (in r16 e in r3): il giocatore totalizza quindi 6 punti sul lato est. Questo punteggio va moltiplicato per quello ottenuto sul lato ovest. Supponiamo che sul lato ovest il giocatore abbia ottenuto 4 punti: il punteggio complessivo diventa quindi  $6 \times 4 = 24$ .



Nell'ulteriore esempio riprodotto qui sotto il giocatore Nord-Sud ha ottenuto  $(4 \times 9) = 36$  punti. Il giocatore Est-Ovest ha invece ottenuto  $(6 \times 8) = 48$  punti.



Il giocatore che ha sbocchi solo su uno dei due lati del tavoliere non ottiene punti. Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita.

## Varianti

**Variante Scelta Tessere.** In questa variante si mettono tutte le tessere capovolte accanto al tavoliere. I giocatori possono scegliere liberamente quale tessera giocare. Alcune tessere hanno sul retro delle decorazioni, che consentono di identificare quali hanno sbocchi su tre lati diversi.

**Variante a Squadre.** Una squadra gioca Nord-Sud, l'altra Est-Ovest. A turno, in senso orario, ogni singolo giocatore colloca la sua tessera sul tavoliere.

**Variante Sabotatore.** Questa variante si gioca in tre. Il primo giocatore gioca Nord-Sud, l'altro Est-Ovest, il terzo è il sabotatore. Si concorda un punteggio massimo, ad esempio 24. I giocatori muovono a turno in senso orario. Il sabotatore cerca di evitare che gli altri giocatori raggiungano il punteggio concordato; se nessuno dei due ci riesce, vince il sabotatore, altrimenti vince il giocatore con il punteggio più alto.

Si può anche stabilire il ruolo del sabotatore mediante licitazione. Il primo giocatore dice il punteggio con il quale vorrebbe fare il sabotatore, per esempio 28. Se il secondo giocatore pensa di poter gare il sabotatore con un punteggio più basso, per esempio 25, dichiara quel numero. Il terzo giocatore dichiara un numero più basso oppure passa. Si prosegue finché due giocatori passano. Anche in questo caso il sabotatore vince se gli altri due giocatori non raggiungono il punteggio così determinato, altrimenti vince il giocatore con il punteggio più alto.

Testi e diagrammi  
a cura di Marino Carpignano ©.  
Contatti: [info@pergioco.net](mailto:info@pergioco.net).

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina [www.pergioco.net/tayu.html](http://www.pergioco.net/tayu.html).

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

Pubblicazioni  
disponibili su  
Amazon.it

