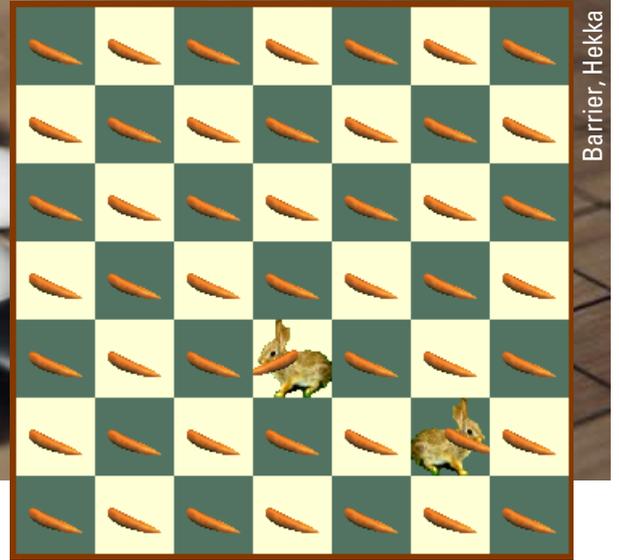


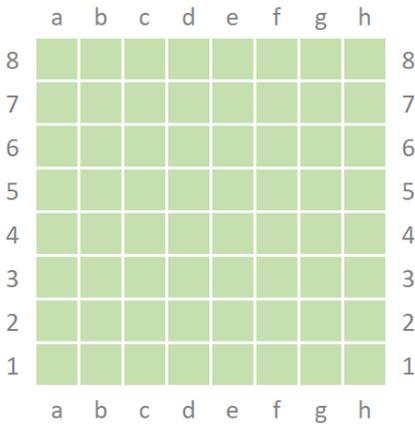
Astratti PerGioco

Newsletter #91 | 28 marzo 2025 | www.pergioco.net



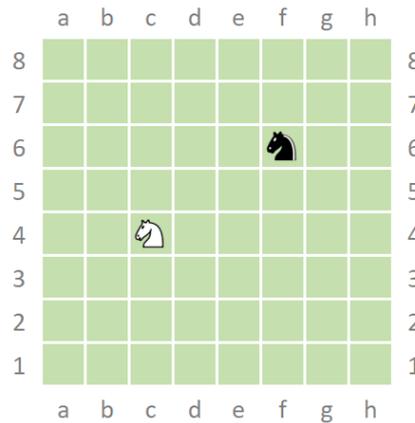
Barrier, Hekka

Barrier

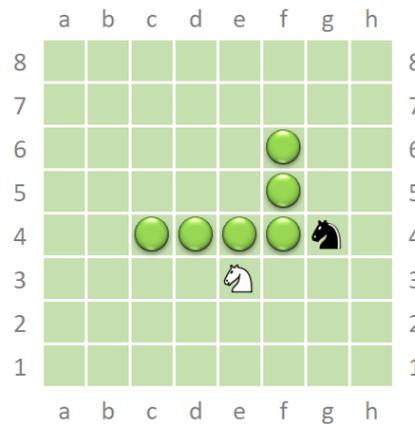


Il gioco, ideato da Karl Scherer nel 2002, si svolge su un tavoliere di dimensioni variabili, generalmente comprese tra 5x5 e 9x9, sebbene l'8x8 sia il formato più utilizzato. Inizialmente il tavoliere è vuoto. Alla prima mossa ciascun giocatore colloca la propria unica pedina in una casella vuota. Successivamente ogni giocatore dispone di due mosse per turno, entrambe in direzione ortogonale: una di una casella e l'altra di due caselle. Queste due mosse, combinate, formano un movimento a "L", analogo a quello del cavallo negli Scacchi Occidentali. Tutte le caselle attraversate dalle pedine, inclusa quella di partenza, vengono occupate da un pezzo neutro ("ostacolo") e non saranno più transitabili, creando così una barriera impenetrabile. La pedina non può scavalcare né la pedina

avversaria né gli ostacoli e deve sempre terminare il proprio movimento su una casella vuota. In questo gioco non esiste la cattura. Il primo giocatore impossibilitato a muovere perde la partita.

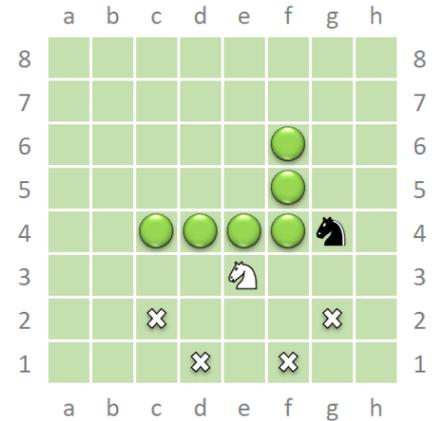


Nell'esempio qui sopra i due giocatori alla prima mossa occupano le caselle c4 e f6.

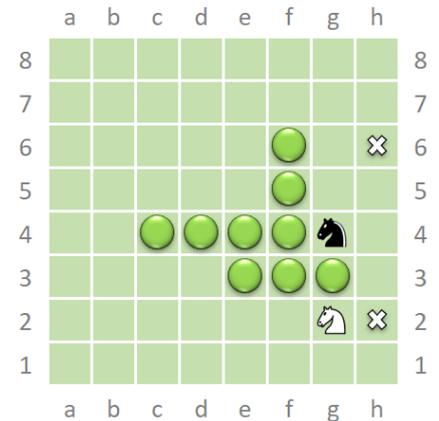


Successivamente il Bianco effettua la mossa c4-d4-e4-e3, mentre il Nero risponde con f6-f5-f4-g4. La

situazione risultante è mostrata nella colonna centrale in basso, con gli ostacoli rappresentati dalle pedine verdi.



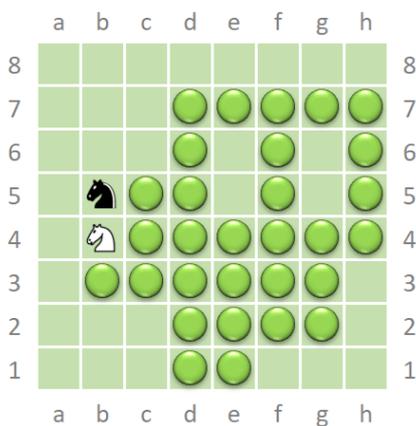
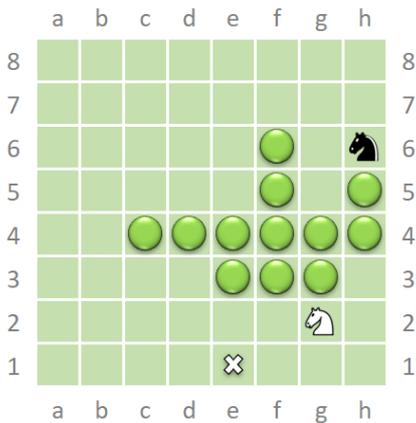
Alla mossa successiva il Bianco può muovere in c2, in d1, in f1 oppure in g2, assicurandosi che tutte le caselle attraversate siano vuote.



Supponiamo che il Bianco scelga di muovere e3-f3-g3-g2 (vd. figura qui sopra). Il Nero ha ora solo tre mosse disponibili: g4-g5-g6-h6, g4-h4-h5-h6,

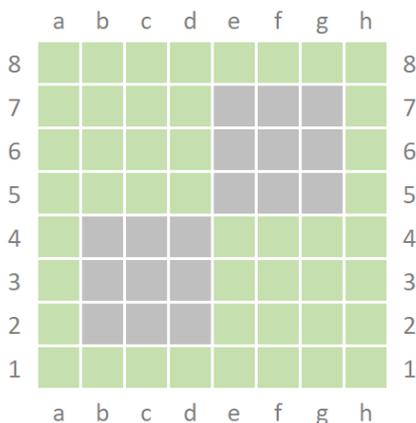
g4-h4-h3-h2.

Nella situazione illustrata qui sotto è il turno del Bianco. Non può muovere in a6 poiché il Nero risponderebbe con b5-b6-b7-a7, bloccandolo. Opta quindi per a2.



Il Nero risponde muovendo in a7. Il Bianco ha ora una sola mossa possibile: a2-c1. A questo punto il Nero muove in c8 oppure in c6 e vince la partita, poiché il Bianco non ha più mosse disponibili.

Varianti



Hekka. In questa variante ideata da Marino Carpiagnano nel 2025 vi sono

alcune differenze sostanziali rispetto al gioco di Karl Scherer.

Il primo giocatore colloca inizialmente la propria pedina in una casella compresa nell'area a4-d2 o nell'area e7-g5. Il secondo giocatore colloca la propria pedina in una qualsiasi casella dell'area rimasta vuota.

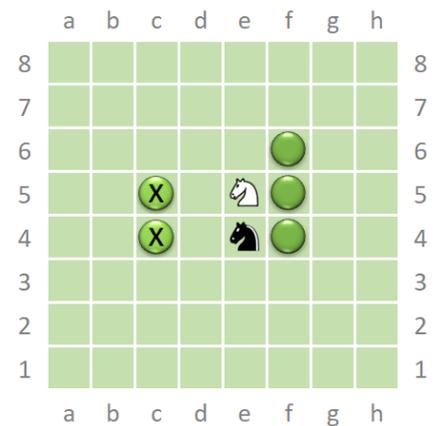
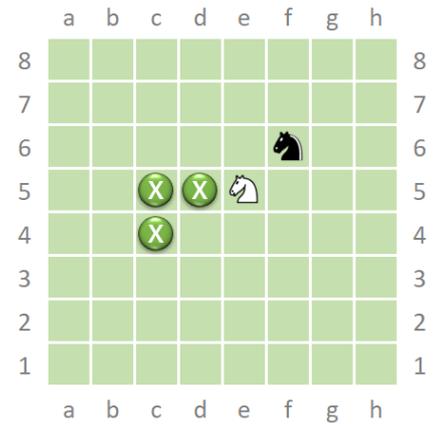
In questo gioco gli ostacoli e la pedina avversaria possono essere scavalcati come fa il cavallo negli Scacchi Occidentali, ma la casella di arrivo deve comunque essere vuota. Dal secondo turno in poi la mossa consiste nelle seguenti fasi:

- Muovere con la mossa ad "L" raggiungendo una casella vuota;
- Collocare un ostacolo (pedina verde) su ogni casella vuota attraversata (compresa quella di partenza); per quanto ovvio non devono essere collocati ostacoli su caselle già occupate da un ostacolo;
- Rimuovere un ostacolo da una casella ortogonalmente o diagonalmente adiacente alla pedina avversaria, escludendo quelli appena collocati nello stesso turno. Se non esistono ostacoli di questo tipo adiacenti alla pedina avversaria, il giocatore deve rimuovere un qualsiasi altro ostacolo presente sul tavoliere. Nelle prime mosse può capitare che non vi siano ostacoli collocati in turni precedenti; in questo caso, l'ostacolo da rimuovere può essere anche uno di quelli appena collocati.

Supponiamo che dopo aver collocato la propria pedina in c4, il Bianco decida di muovere c4-c5-d5-e5 (vd. figura in alto a destra): ora deve rimuovere un ostacolo adiacente alla pedina avversaria, ma poiché non ce ne sono, deve rimuovere uno di quelli appena posizionati, ad esempio d5.

Il Nero risponde con f6-f5-f4-e4 (vd. figura successiva): alla fine del turno deve rimuovere un ostacolo adiacente a e5, che non sia appena stato collocato; poiché non ce ne sono, deve rimuovere uno degli

ostacoli presenti in c5 o c4, per esempio c5.



Il gioco prosegue finché vi sono mosse disponibili. Il primo giocatore impossibilitato a muovere perde la partita.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta le pagine
www.pergioco.net/barrier2.html
www.pergioco.net/hekka.html.

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



Jean-Louis Cazaux
20 gennaio alle ore 10:00 · 🌐

In the category of books presenting games in a broad way, with all details, and a handy format, the recent two volumes "Il manuale dei giochi di tavoliere" by [Marino Carpi gnano](#) are the new reference.

With about 500 games described and illustrated with 1600 diagrams, from Antiquity to nowadays, from all civilisations of the world, they supercede previous références which remain excellent books. In English the wonderful "Board and Table Games from Many Civilizations" by R.C.Bell (1960,69) and "The Oxford History of Board Games" by D. Parlett (1999); in French the precious and formidable "Dictionnaire des Jeux de société", extracted from a much larger book from J.M. Lhôte (1996); in Spanish "El mundo en juegos" by Oriol Comas i Coma (2005).

With Carpi gnano the new reference is right here and it is written in Italian.

Questa opera è un lavoro fantastico.

Nella categoria dei libri che presentano giochi in maniera ampia, con tutti i dettagli, e un pratico formato, i recenti due volumi "Il manuale dei giochi di tavoliere" di [Marino Carpi gnano](#) sono il nuovo riferimento.

Con circa 500 giochi descritti e illustrati con 1600 diagrammi, dall'Antichità ai giorni nostri, da tutte le civiltà del mondo, superano precedenti riferências che restano libri eccellenti. In inglese i meravigliosi "Giochi da tavolo e da tavolo da molte civiltà" di R.C.Bell (1960,69) e "The Oxford History of Board Games" di D. Parlett (1999); in francese il prezioso e formidabile "Dictionnaire des Jeux de société", estratto da un libro molto più grande di J.M. Lhôte (1996); in spagnolo "El mundo en juegos" di Oriol Comas i Coma (2005).

Con Carpi gnano il nuovo riferimento è proprio qui ed è scritto in italiano.

Questa opera è un lavoro fantastico.

🌐 Nascondi l'originale · Valuta questa traduzione



Publicazioni
disponibili su Amazon.it

