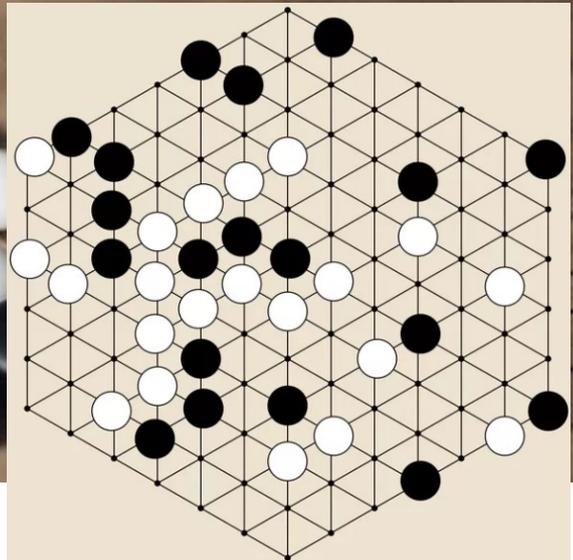
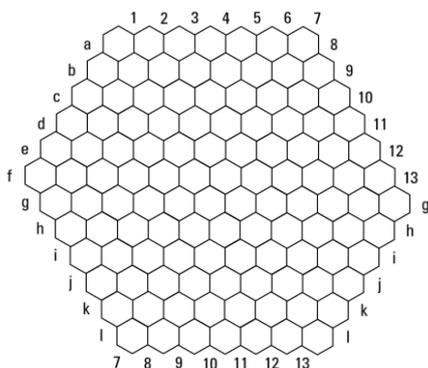


Astratti PerGioco

Newsletter #83 | 29 novembre 2024 | www.pergioco.net

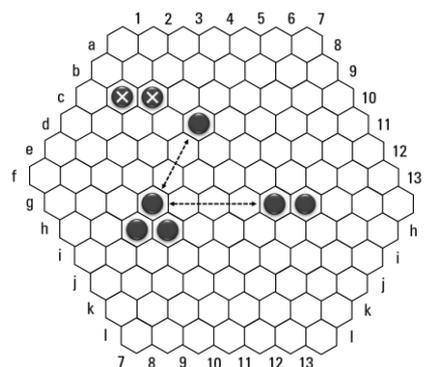


Meridians

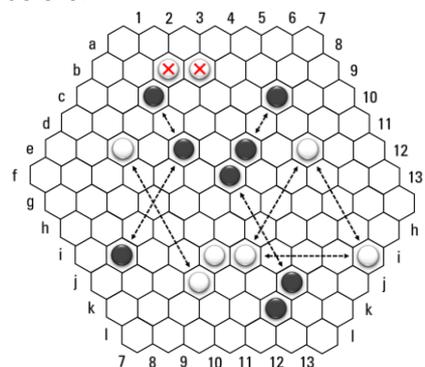


Meridians è un gioco del 2021 di Kanare Kato e si sviluppa su un tavoliere quasi esagonale, composto da 114 caselle, inizialmente vuote (vd. figura in alto). Ciascun giocatore dispone di 75 pedine del proprio colore (bianco o nero). In questo gioco si definisce "gruppo" qualsiasi gruppo di pedine dello stesso colore adiacenti fra loro; anche una sola pedina viene definita "gruppo". Si definisce "sentiero" una casella vuota o una linea retta ininterrotta di caselle vuote che hanno una coppia di pedine dello stesso colore (non appartenenti allo stesso gruppo) su entrambe le estremità. Tale coppia di pedine "ha un sentiero". Si definisce "gruppo morto" un gruppo in cui tutte le pedine "non hanno un sentiero". Se una sola pedina di un gruppo possiede un "sentiero", allora il gruppo è "vivo", o "possiede un sentiero". Nell'esempio nel diagramma centrale in alto, i gruppi d5, g9-g10,

g5-h5-h6 sono gruppi vivi; il gruppo c2-c3 (contrassegnato dalle crocette) è morto, poiché nessuna delle pedine che lo compongono possiede un sentiero che lo collega ad altri gruppi.



Nell'esempio nella figura qui sotto tutti i gruppi sono vivi, ad eccezione del gruppo bianco b3-b4, le cui pedine non dispongono di sentieri con nessun'altra pedina del proprio colore.

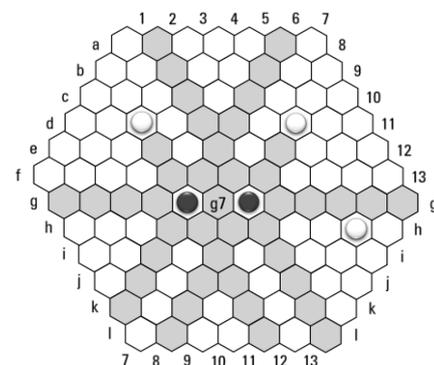


Inizia il gioco il Bianco. Al primo turno ciascun giocatore colloca una pedina del proprio colore in una qualsiasi casella vuota del tavoliere. Al secondo turno ciascun giocatore

colloca un'altra pedina del proprio colore, in modo che entrambe le pedine appena collocate posseggano un sentiero, siano cioè gruppi vivi. A partire dal terzo turno ciascun giocatore esegue le seguenti azioni, in questo ordine:

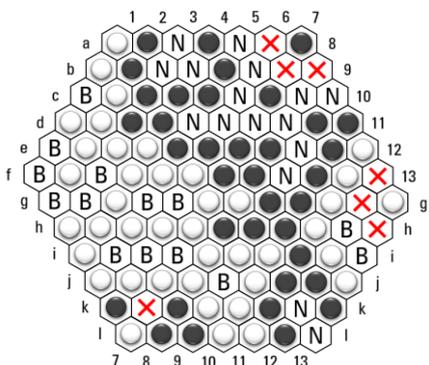
- Rimozione dal tavoliere di tutti i gruppi morti avversari;
- Posizionamento di una nuova pedina del proprio colore su una casella vuota del tavoliere, adiacente ad una pedina dello stesso colore, oppure in linea con la stessa, in modo che disponga di un sentiero con almeno un'altra pedina dello stesso colore.

In questo gioco non è possibile passare, a meno che non ci siano a disposizione mosse legali.

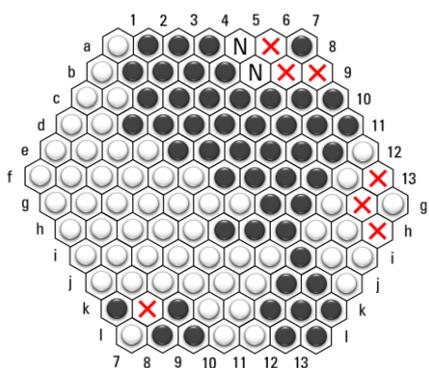


Nell'esempio qui sopra sono contrassegnate in grigio tutte le caselle in cui il Nero può giocare una pedina. Si noti che in questo caso giocare in g7 sarebbe una mossa suicida perché formerebbe un gruppo morto di tre pedine senza

alcun sentiero a disposizione, che verrebbe immediatamente rimosso all'inizio del turno dell'avversario. A partire dal terzo turno di gioco, il giocatore che non dispone di pedine del proprio colore sul tavoliere, viene dichiarato perdente.

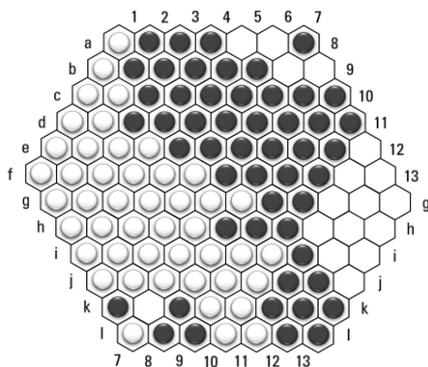


È possibile, in taluni casi, determinare il vincitore di una partita anche prima che si verifichi tale situazione. Nella situazione di esempio riprodotta qui sopra nessuno dei giocatori ha interesse a giocare in k7 perché formerebbe in tal modo un gruppo morto, che verrebbe rimosso al turno successivo. Anche le altre caselle contrassegnate da una crocetta sono da evitare. Il Bianco ha quattordici caselle "sicure" su cui giocare (sono contrassegnate in figura dalla lettera B): esaurite queste, sarà poi costretto a giocare in h13, in g12 o in f12, formando un gruppo morto. Il Nero ha invece sedici caselle sicure (contrassegnate dalla lettera N) ed in questa situazione la partita può pertanto dirsi virtualmente conclusa con la sconfitta del Bianco.

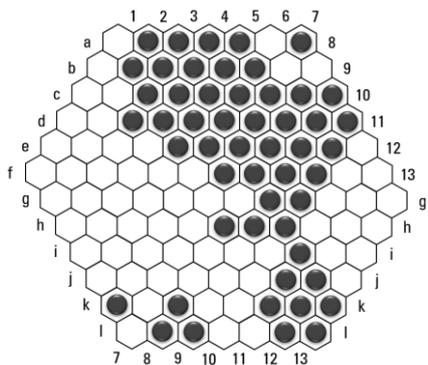


Se invece proseguiamo la partita normalmente, dopo la mossa del Bianco in h13 e del Nero in b5, la

nuova situazione sul tavoliere è quella riprodotta nella figura seguente: si noti che all'inizio del turno del Nero il gruppo bianco sulla destra è stato rimosso dal gioco.



Il Bianco deve muovere in k7 ed il Nero vince al turno successivo rimuovendo tutte le pedine avversarie.



Nel gioco dal vivo è necessario fare attenzione a non trascurare la rimozione dei gruppi morti che man mano si vengono a formare. Nel gioco online non esiste questo problema.



Varianti

Cambio Colore. Questa variante viene usata per ridurre il vantaggio del Bianco. Dopo la prima pedina giocata in apertura, il secondo giocatore può decidere di scambiare

i colori fra i due avversari. L'esercizio di questa opzione vale come una mossa: infatti, in questo caso il primo giocatore gioca di nuovo, ma questa volta con l'altro colore.



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/meridians.html.

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



Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

