

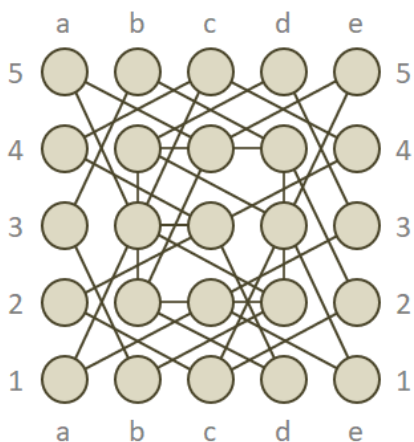
Astratti PerGioco

Newsletter #34 | 30 dicembre 2022 | www.pergio.net

Jasir

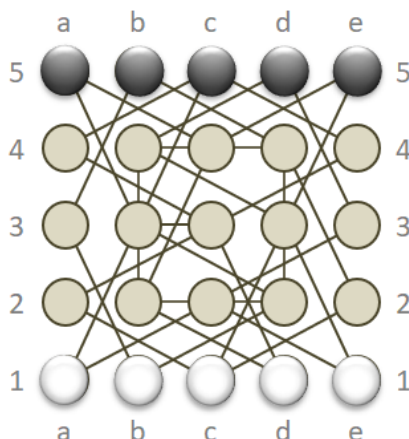
Un'antica leggenda polacca racconta che nel XIII secolo Batu Khan, uno dei comandanti dell'orda di Gengis Khan, insegnò all'eroe polacco Henrik Jambor il gioco Jasir, allora molto popolare tra i tartari. Ancora oggi questo antico gioco tartaro è praticato in alcune zone della Polonia e di altri paesi dell'Est Europa. Il gioco ha diverse varianti regionali, ma la struttura di base è sempre la stessa. In tartaro Jasir significa "Arcieri" e talvolta il gioco viene menzionato con questo nome.

La versione qui descritta è quella praticata nella Polonia orientale.



Il gioco è composto da un tavoliere di venticinque caselle disposte su cinque file, collegate fra loro da un reticolo di segmenti, e da dieci pedine (di due colori diversi, cinque chiare e cinque scure), dette

"Arcieri". Le pedine sono dette "Arcieri Semplici" all'inizio del gioco; se durante il gioco sono protagoniste di una cattura vengono promosse ad "Arcieri Scelti".



La posizione iniziale è quella riprodotta qui sopra. Inizia indifferentemente uno dei due giocatori.

Le caselle sono collegate tra loro da un reticolo di segmenti e si può passare dall'una all'altra solo se esiste una di queste vie di collegamento. Ad esempio, il giocatore Bianco può muovere c1-d3 ma non c1-c2.

La mossa consiste nel muovere una pedina da una casella ad un'altra ad essa collegata. La casella di arrivo deve essere libera oppure occupata da una pedina avversaria (cattura). Non è consentito muovere su una casella occupata da una propria pedina e non è consentito il movimento all'indietro. Ad esempio,

è possibile muovere una pedina da c2 in e3 (movimento in avanti) o da c2 in b2 (movimento laterale), ma non è mai consentito muovere da c2 in a1.

Una pedina che raggiunge la base avversaria (la riga 5 per il Bianco, la riga 1 per il Nero) non può più muovere.

La cattura avviene ogni volta che una pedina giunge su una casella occupata da una pedina avversaria. In questo caso la pedina che sopraggiunge cattura il pezzo nemico, togliendolo dal gioco, e viene promossa ad Arciere Scelto. Se la pedina catturata è un Arciere Semplice, questa "muore" e viene eliminata per sempre dal gioco; se invece si tratta di Arciere Scelto, questa "vive" e viene restituita all'avversario.

L'Arciere Scelto muove come una pedina semplice e viene catturato allo stesso modo da pedine semplici o da altri Arcieri Scelti; quando l'Arciere Scelto viene catturato, viene tolto dal tavoliere, degradato a semplice pedina, e restituito all'avversario, il quale lo potrà riposizionare su una casella di partenza in qualsiasi momento successivo della partita. Il riposizionamento della pedina equivale all'effettuazione di una mossa.

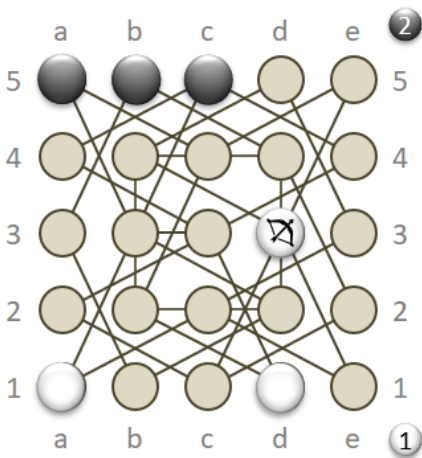
Un Arciere Scelto che cattura altre pedine nemiche non acquisisce ulteriori promozioni.

Un Arciere Scelto, catturato e quindi

degradato ad Arciere Semplice, potrà in seguito essere nuovamente promosso se riuscirà a catturare una pedina avversaria.

La cattura non è mai obbligatoria.

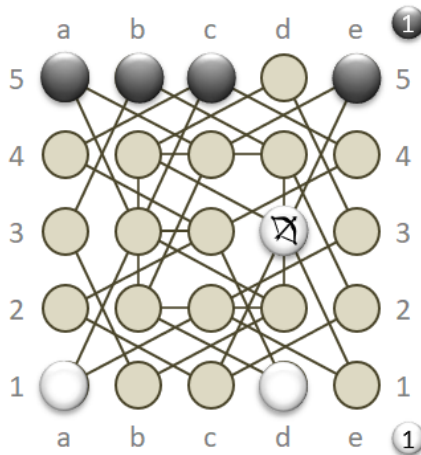
Nella figura in basso vediamo come è proseguita una partita esemplificativa iniziata con le mosse b1-d2, d5-b4, c1-d3. Il Nero cattura la pedina in d3, muovendo e5xd3 oppure b4xd3. La pedina bianca (Arciere Semplice) viene eliminata per sempre dal gioco. Il Nero ha ora un Arciere Scelto in d3. Il Bianco cattura a sua volta con d2xd3 (oppure con e1xd3); il pezzo in d3 viene restituito al giocatore Nero ed ora in d3 si trova un Arciere Scelto bianco. Il Nero cattura ancora con b4xd3 (oppure e5xd3); il pezzo in d3 viene restituito al giocatore Bianco ed ora in d3 si trova un Arciere Scelto nero. Infine, il Bianco cattura con e1xd3 (oppure con d2xd3); il pezzo in d3 viene restituito al giocatore Nero.



Il giocatore Bianco ha ora un Arciere Scelto in d3, due Arcieri Semplici in a1 e in d1, un terzo Arciere Semplice a disposizione e da rimettere in gioco; il Nero ha tre Arcieri Semplici in a5, b5 e c5 e due ulteriori Arcieri Semplici a disposizione e da rimettere in gioco. Le pedine che si trovano ancora nelle caselle di partenza (base) non possono essere catturate, a meno che l'avversario non abbia altre mosse a disposizione.

Nella figura seguente vediamo che il Nero ha riposizionato un Arciere Semplice che aveva a disposizione,

in e5. Il Bianco non può catturare la pedina in e5, che si trova sulla base avversaria, con l'Arciere Scelto che si trova in d3, perché ha anche altre mosse a disposizione.



La partita ha termine nei seguenti casi: a) quando tutti gli Arcieri ancora "vivi" di un giocatore raggiungono la base avversaria, a prescindere dal loro numero e dalla loro tipologia (Semplici o Scelti); b) quando tutti gli Arcieri di un giocatore vengono eliminati dal gioco.

Per Arcieri "vivi" si intendono sia le pedine presenti sul tavoliere di gioco sia quelle a disposizione dei giocatori, da riposizionare.

Il punteggio della partita viene determinato dal numero degli Arcieri del vincitore, presenti sul tavoliere. Al vincitore viene assegnato un punto per ogni Arciere presente sul tavoliere; nessun punto viene assegnato al perdente.

Vista l'asimmetria del tavoliere si giocano generalmente due partite, una col Bianco ed una col Nero, ed il punteggio dell'incontro è dato dalla somma dei punteggi delle due partite.

Variante Jarmo

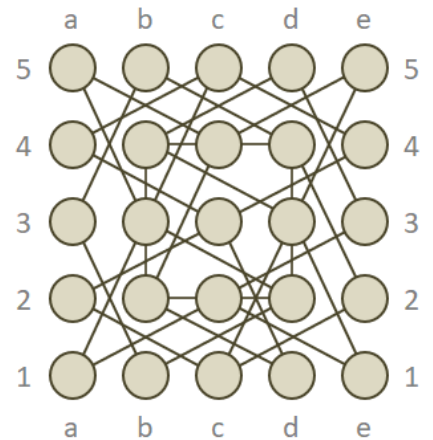
In questa variante il tavoliere è leggermente diverso (manca il segmento che unisce le caselle b3 e c3). Ferme restando le regole base, vi sono alcune differenze piuttosto rilevanti. È ammesso il movimento all'indietro. Non è ammesso effettuare la spola fra due caselle

per più di due volte consecutive.

In questa variante non c'è differenza fra Arcieri "vivi" o "morti"; tutti gli Arcieri catturati vengono restituiti all'avversario, ma il loro riposizionamento segue una regola diversa. Il riposizionamento di una pedina tenuta a disposizione (un Arciere precedentemente catturato) può avvenire solo quando un Arciere Scelto raggiunge la base avversaria: in questo caso il giocatore può effettuare subito il riposizionamento, senza attendere la mossa successiva. L'Arciere Scelto che ha raggiunto la base avversaria e che ha consentito il riposizionamento di un pezzo catturato viene però immediatamente degradato ad Arciere Semplice e non gli sarà più consentito effettuare catture per il resto della partita.

Anche l'obiettivo del gioco e il conteggio dei punti sono diversi.

La partita termina quando tutti gli Arcieri non catturati di un giocatore giungono alla base avversaria. Allora si calcola il punteggio ed il giocatore che ottiene più punti vince. È anche possibile che la partita termini in parità. Ad ogni giocatore vengono assegnati due punti per ciascun Arciere che ha raggiunto la base avversaria, un punto per ciascun Arciere che si trova in altre caselle, nessun punto per gli Arcieri catturati.



Testi e diagrammi a cura di Marino Carpignano. Contatti: pergioco@pergioco.net.

Per approfondire la conoscenza del gioco consulta la pagina www.pergioco.net/jasir.html.