

# Il Fogliaccio degli Astratti

Aprile 2005

Numero 27

## Progetto Abstrakta

Per la diffusione in Italia della cultura ludica  
<http://www.pergiooco.net/Abstrakta.htm>

I regolamenti qui enunciati  
**NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.

In questo numero:

**IDeA G**, creatori di giochi, un ritrovo di autori di giochi.

**Scacchi eterodossi**, il bello di variare.

**CQT & Hoppa**, autori italiani di giochi astratti.

Variazioni sul tema

## Scacchi Eterodossi



## IDeA G

*Creatori di giochi*

In un soleggiato fine settimana di Gennaio un gruppo di appassionati di giochi, capitanati da Walter Obert e da Paolo Mori, si sono ritrovati in località Piossasco, situata nella campagna Torinese.

Alcuni dei giocatori arrivarono anche da fuori regione per partecipare a questo particolare ritrovo ludico.

IDeA G ( Incontro DEgli Autori di Giochi) non è stato un classico ritrovo ludico in cui si gioca a giochi presenti sul mercato, ma un incontro tra autori di giochi ed intrepidi giocatori pronti a provare le *creature* a loro presentate. Il numero di autori era limitato a 20, come il gruppo di *collaudatori*. A loro volta gli autori provavano le altrui opere.

Nessuno tra i partecipanti era un autore professionista, al massimo qualcuno ha qualche pubblicazione alle spalle.

Si utilizza la parola autore e non inventore di giochi perché il mestiere di creare un gioco ha più affinità con lo scrivere un libro che allo scoprire, per esempio, una nuova cura medica.

Il gioco nasce dalla mente creativa di una persona, per poi passare ad un gruppo di lavoro dove il prodotto viene raffinato. Un'invenzione è più un lavoro di gruppo che si prolunga nel tempo. In quei due giorni di Gennaio si sono analizzate le caratteristiche di un regolamento ludico.

Analisi dei meccanismi, un gioco è composto da diversi elementi che interagiscono tra loro, come un complesso meccanismo di ingranaggi. Elementi materiali sono per esempio le pedine e i tavolieri. Elementi senza forma e colore sono regole.

Giocabilità del gioco, il meccanismo di gioco oltre a girare bene deve essere anche interessante e originale.

Ambientazione del gioco, il legame tra regolamento e ambientazione del gioco deve essere consistente. Se questo legame è debole, durante il gioco si ha la sensazione del *non gioco*.

Scrittura del regolamento, ricordiamoci che quando un gioco viene venduto o presentato ad un editore l'autore non è presente.

I giochi presentati coprivano quasi tutti i gusti ludici ed anche il livello di maturità era vario. Personalmente mi sono capitati due casi estremi, un gioco pronto per la stampa ed un secondo che neanche il suo autore aveva provato.

A fine partita tutti i partecipanti davano i loro giudizi e discutevano con l'autore i possibili miglioramenti.

In questo clima di amicizia ( non era un concorso) si sono scambiate idee, suggerimenti o più semplicemente si sono fatte due parole tra amici. Non voglio nominare giochi e autori, relazioni e foto sono disponibili su [www.inventoridigiochi.it](http://www.inventoridigiochi.it) oppure sul newsgroup [it.hobby.giochi](mailto:it.hobby.giochi).

Per le prossime edizioni mi piacerebbe che una parte della manifestazione fosse dedicata ad un tema.

Il concentrarsi su un aspetto del ludico ( che sia lo scopo del gioco, una mossa particolare o un'ambientazione) potrebbe stimolare gli autori a sviluppare nuovi concetti che potranno dare vita a nuovi e divertenti giochi. Invece non vorrei che questo evento si trasformasse in un concorso.

L'agonismo mette in luce aspetti del carattere umano che poco si legano con lo spirito di collaborazione. Per quanto riguarda i giochi astratti IDeA G era ben fornita e forse qualcosa si vedrà a breve sugli scaffali dei negozi.

*Il Fogliaccio degli Astratti dedica questo numero a nuovi autori presentando due nuovi giochi astratti.*

Se pensate che un gioco è un oggetto immutabile nel tempo e nello spazio vi sbagliate. Qui di seguito sono presentate tre delle migliaia di varianti del regolamento degli scacchi.



### Scacchi progressivi

Valgono tutte le regole degli scacchi tradizionali, quello che cambia sono il numero di pezzi che si possono muovere nel proprio turno di gioco.

Il bianco, alla prima mossa muove un pezzo, il nero due pezzi, il bianco 3 pezzi e così via.

Nella variante scacchi progressivi italiani lo scacco al Re deve essere dato alla ultima mossa della propria serie.

Lo scacco deve essere parato con la prima mossa della serie successiva.



### Scacchi Vinciperdi

In questa variante vince chi perde.

I pezzi mantengono il loro tradizionale movimento, diversamente dagli scacchi il re è un pezzo qualsiasi.

Esiste l'obbligo di cattura, vince chi per primo perde tutti i suoi pezzi.



### Scacchi Vinciperdi progressivi

Combinando insieme i due regolamenti di sopra si dà vita ad una nuova variabile, gli scacchi Vinciperdi progressivi.

Il Fogliaccio degli Astratti è tornato, in una nuova veste su due pagine in formato A4.

Gli argomenti trattati non sono cambiati, ancora molto c'è da dire su giochi astratti. Ricordatevi:

*"L'uomo non smette di giocare perché invecchia,  
ma invecchia perché smette di giocare."*

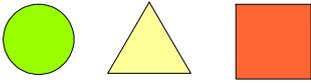
(G.B. Shaw)

**CQT (Costanzo Zingrillo - 2004)**

**Giocatori**, due (Nord e Sud).

**Tavoliere**, è formato da 2 righe di 9 caselle.

**Pezzi**, sono di 3: tipi cerchio, quadrato e triangolo.



**Scopo del gioco**, il primo giocatore che non può effettuare la propria mossa perde.

**Il gioco**, è diviso in due fasi.

Sud inizia disegnando un simbolo (Cerchio, Quadrato o Triangolo) in una casella vuota della propria riga. Poi i giocatori si alternano alla mossa, disegnando un simbolo su una casella vuota della propria riga. Si continua così fino a quando tutte le caselle non sono piene.

Nella seconda fase i due giocatori eliminano un proprio simbolo, tale scelta produce una o più cancellazioni di simboli avversari.

Le cancellazioni sono obbligatorie.

Ogni simbolo ha un effetto diverso sul gioco durante la partita:

**Cerchio**: elimina un Cerchio o un Triangolo e tutti i simboli uguali adiacenti a quello eliminato.

**Triangolo**: elimina solo il simbolo che si

trova nella casella opposta.  
**Quadrato**: elimina un Cerchio o un Quadrato nel campo avversario.

Partita riepilogativa,

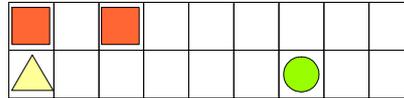
C=cerchio, Q=quadrato, T=triangolo  
Il numero indica la casella.

Prima fase, deposito pezzi

Sud Nord

1. C7 Q1

2. T1 Q3



3. Q2 C2

4. T3 Q5

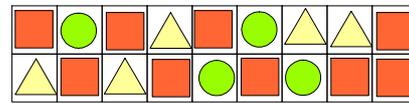
5. C5 T7

6. Q4 T4

7. Q6 T6

8. Q8 T8

9. Q9 Q9

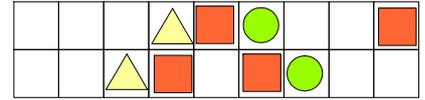


Seconda fase, eliminazione dei simboli

10. C5xT7xT8 (Sud elimina due triangoli adiacenti T7 e T8).

10. ... C2xQ8xQ9 (Nord utilizza la stessa strategia e cattura due quadrati Q8 e Q9)

11. T1xQ1 Q3xQ2 (in modo da neutralizzare V3, togliendogli il bersaglio).



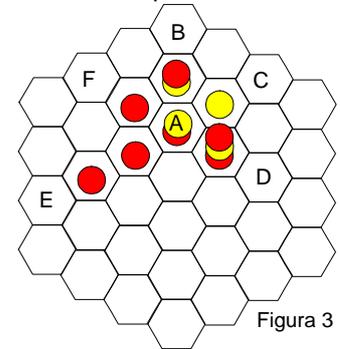
12. Q4xQ6

Sud toglie al Nord due azioni in un colpo solo (il T4 è senza bersaglio) e vincendo la partita.

Infatti Nord può giocare Q5xQ6 e dopo che Sud ha giocato C7xT4, Nord non può giocare il suo Q9.

Se invece gioca Q5xC7, Sud gioca Q6xQ9 e vince.

2 pezzi può effettuare soltanto un salto corto e può catturare un solo pezzo, ma quest'ultimo non deve essere posto su una Colonna di 3 pezzi.



**Hoppa (Marino Carpignano -2005)**

**Giocatori**, due (rosso e giallo).

**Tavoliere**, esagonale, 4 esagoni per lato.

**Pezzi**, pezzi bicolori (un lato rosso ed uno giallo).

**Scopo del gioco**, effettuare l'ultima mossa.

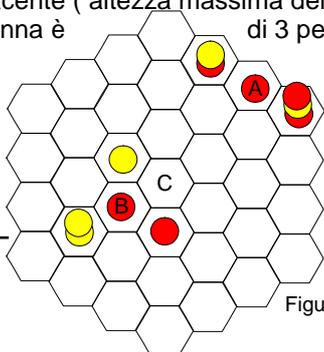
**La colonna**, i pezzi possono essere impilati. L'altezza massima è 3 pezzi. Il pezzo in cima è il pezzo attivo e la colonna appartiene al giocatore del pezzo attivo.

**Il gioco**, inizialmente il tavoliere è vuoto, la prima mossa tocca al giocatore verde.

Nel proprio turno si possono fare una delle seguenti azioni:

**POSIZIONAMENTO** di un proprio pezzo su una casella vuota.

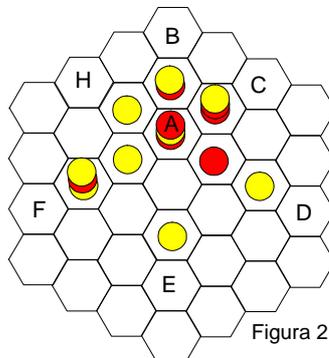
**IMPILAMENTO**, si muove un pezzo sul tavoliere su un pezzo o Colonna adiacente (altezza massima della colonna è di 3 pezzi).



In figura 1 il pezzo A può muoversi solo sulla colonna di 2 pezzi. Il pezzo B non può muoversi in C, invece non ci sono restrizioni sulla colonna o pezzi singoli.

**CATTURA**, la cattura avviene per salto, si può catturare solo con una colonna.

Il pezzo Attivo posto in cima ad una Colonna composta di 3 pezzi può effettuare un salto lungo (catturando due pezzi adiacenti) oppure un salto corto (catturando un solo pezzo adiacente). Esempio, figura 2.



Il pezzo A può saltare in B, C, F e H.

Il pezzo in A non può saltare in D perché dovrebbe saltare un proprio pezzo, anche in E non può catturare perché c'è un buco prima del pezzo giallo.

Il pezzo Attivo posto su una colonna di

In figura 3, il pezzo A può catturare in B, e F. In C non può saltare perché salterebbe un proprio pezzo, in D invece salterebbe una colonna di 3 pezzi, infine in E non saltare due pezzi. Il pezzo attivo catturante va a posarsi nella casella di arrivo senza cambiare colore. I pezzi catturati (in caso di Colonne, solo quelli in cima alle stesse) non vengono rimossi dal tavoliere, ma cambiano colore.

I pezzi sottostanti i pezzi catturati e catturanti non subiscono alcuna variazione dopo la cattura.

**Fine partita**, il gioco prosegue finché sono possibili mosse legali. Il primo giocatore che non riesce ad effettuare una mossa legale viene dichiarato perdente. A questo punto si conteggiano i Pezzi Attivi (i pezzi non facenti parte di Colonne e i pezzi in cima alle Colonne). Se i pezzi del vincitore sono in numero maggiore rispetto a quelli del perdente la partita ha termine con lo stesso punteggio così determinato (esempio 25 a 12).

Se le pedine del vincitore sono in numero minore rispetto a quelle del perdente la partita ha termine con il punteggio di 19 a 18 per il vincitore.