

Il Fogliaccio degli Astratti

Settembre-Ottobre
2006
Numero 36

Publicato da Luca Cerrato e-mail lucacerrato@inwind.it sito <http://myweb.tiscali.co.uk/boardgamevariant/>
I regolamenti e gli articoli qui enunciati **NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.

Ludo scrittura

In questo numero tento di fare una riflessione su un possibile metodo di scrittura di un regolamento di gioco. Personalmente tutte le volte che leggo le regole di un nuovo gioco ho inizialmente qualche difficoltà a capire l'applicazione di alcune parti del regolamento.

Molto volte mi capita di interpretarle in maniera sbagliata ed accorgermene dopo qualche partita.

Senza dubbio scrivere in maniera chiara e semplice un regolamento di gioco in modo tale che sia

comprensibile a tutti non è certamente un esercizio facile, le dimenticanze ed inesattezze sono sempre dietro l'angolo.

Per questo mi sono posto una prima domanda, esiste un sistema sicuro per scrivere un regolamento?

La risposta è affermativa, pensiamo solo che un gioco può essere scritto per essere giocato ad un computer ed il processore non è dotato di intelligenza (non si pone domande), ma interpreta molto velocemente quello che il programmatore gli ha scritto e in quel occasione siamo obbligati a fornire una corretta informazione.

Non credo che il metodo di scrittura stile programmazione sia quello più adatto, lo vedo molto *piatto*, nel senso che non mette in evidenza gli aspetti essenziali cioè le relazioni tra i vari elementi di gioco.

Una controindicazione all'introduzione di una *scrittura ludica* è quella che gli autori



dovrebbero impararla (che fatica!!!), ma, prima di tutto la si dovrebbe creare (altra fatica), ma ci sarà anche qualche vantaggio?

Il descrivere con precisione *matematica* aiuterebbe alla creazione di una banca dati delle tecniche ludiche utilizzate. Questa mappatura del mondo ludico potrebbe aiutarci a capire dove siamo e che cosa si è fatto fino ad ora ed a far scoprire nuove tecniche fino ad oggi non pensate.

L'idea di modellare il regolamento ludico con *regole* ben precise ed univoche non è nuova in molti campi della cultura umana.

La musica utilizza il pentagramma e le note per modellare il suono di strumenti musicali e della voce umana, la matematica definisce il pensiero logico utilizzando numeri e lettere, la chimica descrive la struttura del mondo con formule.

Ho portato tre esempi dove l'uomo utilizzando un'opportuna descrizione della materia è riuscito a raggiungere una conoscenza non indifferente.

Il raggiungimento di questo sapere è anche dovuto in parte al modo di *tramandare* il sapere in modo tale che le future generazioni non dovessero ricominciare dall'inizio.

Una possibile applicazione potrebbe essere lo sviluppo di un simulatore ludico dove poter studiare il comportamento di un nuovo gioco, un piccolo laboratorio ludico.



Meta regole

Carcassone, finale di partita

Con Carcassone si costruisce la mappa di gioco turno dopo turno, perché, una volta finita la partita, non continuare ad usarla?

Vi avverto che nulla di scritto qui di seguito è stato provato, pura fantasia ludica.

Ognuno dei due giocatori dispone i propri omini, alternandosi, nelle città complete e non. Il secondo passo è di disporre tutti gli omini rimanenti (la plebe) su campi e monasteri, uno per casella.

Lo scopo del gioco sarà portare più plebe possibile nelle città.



I propri omini si possono muovere di una casella per turno (orizzontale o verticale) su campi e monasteri.

La strada è un'unica casella limitata da incroci, città o monasteri, ci si muove sulla strada seguendo il suo percorso.

Su una casella o tratto di strada ci possono stare solo l'omino di un giocatore.

Quando ci si muove su una casella occupata dalla plebe questa si mette in coda al vostro pezzo e lo seguirà come un cagnolino per tutto il viaggio.

Se un proprio omينو si muove su una casella o strada occupata da un avversario si crea un conflitto.



Vince lo scontro chi ha più omini di colore diverso, in caso di parità chi ha più omini in assoluto. Lo sconfitto perde il suo omينو e

la plebe seguirà il vincitore.

Una volta che un omينو con il suo seguito raggiunge una città libera è in salvo e non rientrerà più in gioco. In una città ci può essere solo un omينو con il suo seguito. Il gioco termina quando uno dei due giocatori a portato tutti i suoi omini al sicuro nelle città o non ci sono più città libere.

Il punteggio, si conta tutta la plebe portata nelle proprie città a cui si sommano il numero di diversi colori che si sono raccolti. Vince chi fa più punti.

In questo numero.

I giochi, Halma, Super Halma, Dama Cinese, Salta.

Chess variant, Chelma Problemistica, Othello e Scacchi cinesi.

Carcassone variante di fine gioco.

Recensione, High Voltage.



Giocare on line

Eric Solomon Page

Questo mese non vi presento un sito dove poter giocare con altri, ma le pagine di Eric Solomon autore di giochi e libri dedicati al gioco.

Le pagine più interessanti sono quelle dei Java Games, dove sono stati implementati diversi solitari con tema il labirinto.

Il gioco che mi interessa di più segnalarvi è Entropy, ideato dallo stesso Solomon e distribuito anche con il nome Hyle-7, che può essere giocato contro il computer.

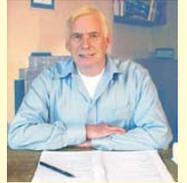
Il gioco è stato descritto nel 26 del Fogliaccio.

Tra gli altri giochi vi segnalo Hexagonal Black Box, altro gioco ideato da Eric, oppure Froggo una corsa con le rane.

Altro simpatico gioco è Freddy Frog in cui la nostra amica rana deve saltare di pietra in pietra nel minor numero di mosse.

I nostalgici del cubo di Rubik possono trovarvi una variante toroidale.

<http://www.ericcsolomon.co.uk>



A tutta velocità

Dopo le battaglie ludiche del precedente numero (Shogi e Scacchi cinesi), in questo vi potete divertire con più pacifici giochi, dove la velocità è tutto, le formula 1 dei giochi astratti.

Nei tre giochi di questo mese i pezzi corrono sul tavoliere cercandosi di ostacolarsi a vicenda e saltandosi sulla schiena per essere ancora più veloci.



Halma, dama cinese e Salta hanno poco più di un secolo di vita e possono essere considerati ormai dei classici, tutti e tre hanno avuto lontani momenti di gloria che sono durati lo spazio di qualche anno.

Halma

(George Howard Monks - 1883/1884)

L'inventore, americano, prese spunto dal gioco inglese chiamato Hoppity, di cui si hanno ben poche informazioni.

Fu suo fratello Robert a descriverli il gioco nel 1883 quando era in Inghilterra.

George fu aiutato nello sviluppo del gioco da Thomas Hill (matematico e suo suocero), che diede anche il nome Halma al gioco, che significa salto in greco.

Fu pubblicato per la prima volta in America nel 1885.

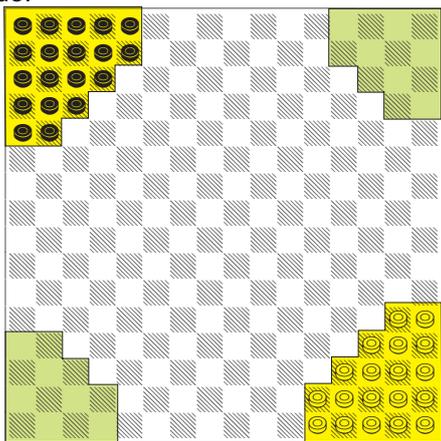
Le regole

Giocatori, 2 o 4 giocatori.

Materiali, un tavoliere quadrato di sedici caselle di lato, 19 pezzi a testa se si gioca in due, 13 pezzi nel gioco a 4.

Scopo del gioco, vince il giocatore che riesce a portare per primo tutti i propri pezzi nel campo avversario, che è la zona del tavoliere da cui partono i pezzi avversari.

Inizio gioco, i pezzi, con due giocatori sono inizialmente posizionati nel seguente modo.



Con quattro giocatori il numero di pezzi è di 13 pezzi che saranno depositati nelle zone gialle e verdi.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa, in senso orario, muovendo un proprio pezzo a turno.

Il movimento, il pezzo può muoversi in una delle otto caselle adiacenti.

Altra possibilità è saltare, in linea retta, un pezzo adiacente e terminare il salto nella casella immediatamente dietro al pezzo saltato.

Si possono fare salti multipli e si possono

Comunque non è difficile trovarli nei negozi di giochi, specialmente la dama cinese (riconoscibile per la sua stella a sei punte), anche l'autocostruzione non è per nulla complicata.

Il gioco del Salta prevede, un ordinamento dei pezzi e regole più ristrette nel movimento del salto rispetto ai primi due.



Siti di interesse

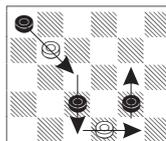
<http://chinesecheckers.vegard2.no/history.html>
<http://www.tradgames.org.uk/games/Halma.htm>
<http://www.abstractstrategy.com/chinese-checkers-g.html>

saltare sia pezzi avversari che propri.

Nella figura di fianco i possibili salti del pezzo nero.

Il giocatore può decidere quando fermarsi nei salti.

Il blocco, il giocatore non può intrappolare un pezzo avversario, deve sempre lasciarli in passaggio.



Super Halma (Andrew B. Perkins)

Il gioco del Halma può essere giocato su tavolieri di varie dimensioni e utilizzando un numero variabile di pezzi, aumentano o diminuendo l'interazione tra i due gruppi di pezzi, ma indipendentemente da questi due fattori il gioco presenta dei delicati meccanismi di gioco che lo portano in situazioni delicate.

- Un giocatore può fare ostruzionismo lasciando un suo pezzo nel suo campo di partenza impedendo all'avversario di terminare il gioco.

- Impossibilità dei pezzi avversari di raggiungere una casella, vedi figura a lato.

Super Halma risolve in parte questi problemi.

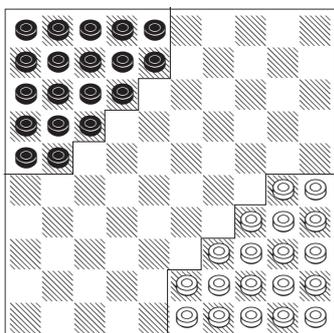
Regolamento.

Giocatori, 2.

Materiali, un tavoliere 10x10 e 19 pezzi a testa.

Scopo del gioco, vedi Halma.

Inizio gioco, il bianco muove per primo un suo pezzo, dopo di che i giocatori si alternano alla mossa. Non si può passare. La disposizione iniziale dei pezzi è la seguente.



Ludo notizie

High Voltage

Ho il piacere di far conoscere ai lettori del Fogliaccio l'opera prima di un mio carissimo amico, autore, giocatore e compagno di viaggio.

High Voltage è stato creato da Gianfranco Sartoretti. I giochi da lui



creati sono provati dai suoi due figli per poi essere testati dagli amici di Gioca Torino.

In questo gioco ogni giocatore rappresenta segretamente una delle quattro compagnie elettriche colorate. I giocatori piazzano le tessere High Voltage turno dopo turno, in modo da formare le linee elettriche costituite dai tratti colorati sulle tessere. Ogni volta che due centrali elettriche vengono collegate tramite una linea elettrica, si assegnano punti alle compagnie in base al colore dei tratti e punti al giocatore che ha chiuso la linea, in base alla lunghezza



della stessa.

Al termine della partita ogni giocatore rivela il colore della propria compagnia e somma i gettoni punto in suo possesso al valore indicato dal segnapunti del proprio colore. Il vincitore è il giocatore che ha totalizzato il maggior punteggio.

Movimento, un pezzo può essere mosso di una casella in ortogonale o diagonale su una casella vuota.

Salto, un pezzo può saltare un altro pezzo con il tipo salto lungo della dama internazionale. Il salto può iniziare tante caselle prime e può terminare quante caselle vuole dopo il pezzo saltato. Salti multipli si possono fare, ma non è obbligatori. I pezzi saltati non vengono tolti dal tavoliere.

Condizioni di vittoria, il giocatore vince se la sua posizione soddisfa le seguenti condizioni:

A) Nessuno dei suoi pezzi può essere mosso, in un singolo turno, più vicino all'angolo del campo avversario.

B) Nessuno dei suoi pezzi che sono fuori dal campo avversario può essere mosso, in un singolo turno, più vicino a una casella vuota interna.

C) Nessuno dei suoi pezzi che sono fuori dal campo avversario richiederebbe più di tre mosse per raggiungere il campo se le caselle in mezzo sono vuote.

2. Se le condizioni di sopra sono verificate la vittoria non è ancora valida se i pezzi formano un unico gruppo, ma c'è ancora una casella vuota e accessibile nel campo avversario.

Patta, se un giocatore ha un pezzo intrappolato può chiedere la patta, se no viene concessa il pezzo deve essere liberato.

Dama Cinese

(Ravensburger 1892)



Il gioco fu pubblicato per la prima volta dalla Ravensburger nel 1892 con il nome di Stern-Halma ed non è niente altro che una versione del Halma a più giocatori.

Le regole

Il gioco può essere giocato da 2 a 6 giocatori, i pezzi si muovono come nel gioco del Halma, muovendosi di una casella nelle caselle adiacenti oppure saltando pezzi adiacenti (anche del proprio colore).

La situazione di partenza a sei giocatori la si vede nella figura di sopra.

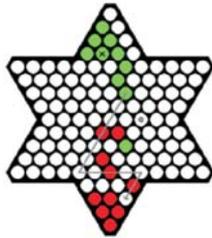
Varianti della dama cinese

Super Dama Cinese

In questa variante il pezzo può saltare pezzi non adiacenti, l'importante è che il salto sia simmetrico, vedi figura.

Per maggiori informazioni,

http://en.wikipedia.org/wiki/Chinese_checkers



Salta (1899 - Conrad Buttgenbach)

Salta è un altro di quei giochi dimenticati che hanno avuto una forte notorietà per un brevissimo tempo. Fu di gran moda verso l'inizio del ventesimo secolo, due anni dopo la sua pubblicazione era noto in mezza Europa (Austria, Germania, Francia, Inghilterra e Svezia). Il suo declino iniziò dopo la fine della prima guerra mondiale.

Regolamento

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 10x10, ed ogni giocatore ha sua disposizione 15 pezzi, 5 lune, 5 stelle e 5 soli, come in figura.



Scopo del gioco, portare per primo tutti i propri pezzi dall'altra parte del tavoliere, rispettando l'ordine di partenza dei singoli pezzi. In altre parole uno spostamento in avanti di sette caselle in avanti di ogni pezzo.

Inizio del gioco, i pezzi sono posizionati come in figura. Il giocatore Blu muove per primo spostando un suo pezzo.

Durante la partita i giocatori si alternano muovendo un proprio pezzo.

Salto lungo (Luca Cerrato 2006)

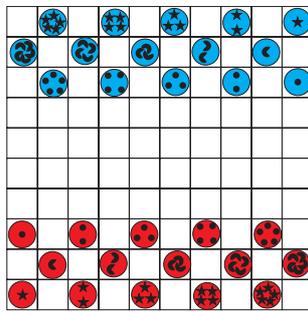
Questa variante dovrebbe essere giocata in quattro o sei giocatori, valgono le regole classiche, con l'eccezione che quando si salta un pezzo del colore opposto in partenza si può fare il salto lungo, cioè si può terminare il proprio salto in una qualsiasi casella libera tra il pezzo saltato e un secondo pezzo. Se il secondo pezzo è un altro pezzo del colore opposto si può fare un successivo salto lungo.

Baraonda (Luca Cerrato 2006)

Variante giocata con due giocatori e tutti i colori in tavola.

I giocatori hanno i pezzi alternati, da figura il giocatore uno ha il giallo, nero e verde il secondo ha rosso, blu e grigio.

Si gioca con le regole normali, vince chi porta per primo 10 propri pezzi nelle apposite caselle più distanti.



Il movimento, tutti i pezzi si muovono di una casella in diagonale, la casella di arrivo deve essere libera.

Salto, con un proprio pezzo si può saltare uno avversario, sempre in diagonale se la casella dietro al pezzo saltato è libera.

Si può saltare un solo pezzo a turno e sempre in avanti. Il pezzo saltato non viene rimosso e non si possono saltare pezzi propri.

Se un giocatore non salta al proprio turno l'avversario può dire "salta" e il giocatore deve rifare la sua mossa.

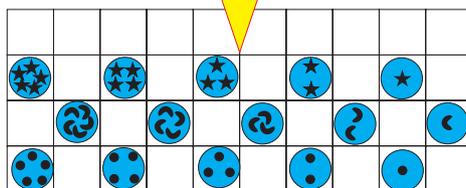
Importante, non si possono bloccare i pezzi avversari.

Termine gioco, il gioco è considerato finito dopo 120 turni. Dopo di che i giocatori cercano di raggiungere la posizione finale senza tenere conto dei pezzi avversari, contando ogni mossa, al giocatore blu viene aggiunta un'ulteriore mossa.

Chi ha il minor numero di mosse è il vincitore.

Sistema ad handicap, al giocatore più debole si possono dare più mosse per raggiungere la posizione finale.

In basso la situazione finale per il colore blu.



Varianti sugli scacchi

Questo numero del fogliaccio è dedicato ai giochi di velocità ed anche la rubrica delle varianti scacchistiche rimane in argomento, infatti la variante Chelma è un misto tra scacchi ed Halma.

Chelma (Andy Lewicki)

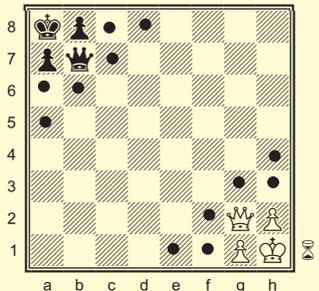
Giocatori, due.

Materiale, una scacchiera e 10 pezzi per giocatore (Re, Regina, 2 Torri, 2 Cavalli, 2 Alfieri e 2 Pedoni).

Scopo del gioco, muovere tutti i vostri pezzi nell'angolo opposto a quello di partenza, portando i due pedoni, la Regina e il Re in uno delle quattro caselle da cui partono i pedoni, Regina e Re avversario. Invece le torri, gli alfieri e i cavalli in una delle sei caselle da dove partono le torri, alfieri e cavalli avversari.

Il giocatore che riesce per primo in questo è il vincitore.

Situazione di partenza,



Inizialmente le torri, gli alfieri e i cavalli non vengono posizionati sul tavoliere.

Il gioco, incominciando dal bianco si posizionano i pezzi rimanenti sulla scacchiera, uno per turno, nelle apposite caselle marcate dai un punto nero.

Terminata questa fase il bianco muove un suo pezzo.

Movimento dei pezzi:

Pedone, di una casella in diagonale, non può saltare altri pezzi.

Alfiere, si può muovere in diagonale di una casella oppure può saltare un pezzo in diagonale terminando il salto nella casella successiva al pezzo saltato, può fare salti multipli.

Cavallo, si muove come negli scacchi tradizionali.

Torre, mossa simile all'alfiere, invece di muoversi in diagonale si muove in orizzontale e verticale.

Regina, combina la mossa della torre e quella del alfiere. Si può muovere di una casella in ogni direzione.

Re si muove come negli scacchi tradizionali e non può saltare.

Stallo, può succedere come nel Halma che un giocatore non sposti un suo pezzo dal campo di partenza. In questo caso si dichiara persa la partita se un giocatore ha un pezzo nella sua area dopo 30 turni.

Il mondo delle chess variant.



www.chessvariants.com



La 10° edizione delle olimpiadi della mente si sono tenute a Londra verso fine Agosto. Sul sito <http://www.msoworld.com/> potete trovare tutte le informazioni al riguardo. Qui di seguito riporto alcuni dei risultati nei tornei dei giochi astratti.

Abalone

- 1 Jan Stastna Czech Republic
- 2 James Heppell England
- 3 David Pearce England

Chienese chess

- 1 Chunlong Huang England
- 2 Fa Zuo Chen China
- 3 Chi Kong Lai England

Chinese chess lampo

- 1 Fa Zuo Chen China
- 2 Alain Dekker South Africa
- 2 Eiichi Yokoyama England

Continuo

- 1 Matthew Cordell England
- 2 Tomas Kosicka Czech Republic
- 2 David Pearce England

Entropy

- 1 Demis Hassabis England
- 2 Tony Niccoli Italy
- 2 Alain Dekker South Africa

Line of Action

- 1 Fred Kok Netherlands
- 2 Jan Stastna Czech Republic
- 2 James Heppell England

Oware

- 1 Blaise Joly France
- 2 Darryl Artt N Ireland
- 3 Maxat Shotayev Kazakhstan

Stratego

- 1 Roel Eefting Netherlands
- 1 Richard Ratcliffe
- 3 Dennis Baas Netherlands

Go 19x19

- 1 Alistair Wall England
- 2 William Brooks England
- 3 Tony Atkins England

Twixt

- 1 David Bush USA
- 2 Klaus Hussmanns Germany
- 2 Bharat Thakrar England

Pacru

- 1 Alain Dekker South Africa
- 2 David Pearce England
- 3 Kenneth Ho Hong Kong
- 3 Mike Wellman England
- 3 Martyn Hamer England

La pagina dei problemi.

Da questo numero ho deciso di dedicare quasi un'intera pagina alla problemistica astratta.

Questo spazio sarà utile al sottoscritto ed agli appassionati a non dimenticare i giochi che sono apparsi sul Fogliaccio.

Mi piacerebbe che i presentati giochi rimanessero vivi numero dopo numero. Per raggiungere questo obiettivo i modi sono due, il primo è giocarli, il secondo un lavoro solitario il cui frutto sarà presentato su questa pagina.

Il problema ha due soggetti importanti da un lato chi si impegna a risolverli, dall'altro

il lavoro di preparazione del problemista. Chiunque intenda presentare i suoi problemi è il benvenuto, non pretendo che mi si spediscono opere d'arte, ma un semplice problema che faccia riscoprire un gioco è il benvenuto.

In questo numero un ringraziamento a Claudio Signorini che mi ha spedito dei problemi sul Othello.



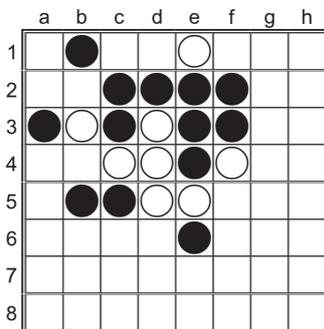
Othello

Problemi di conquista dell'angolo.
di Claudio Signorini

Nel gioco dell'Othello è evidente il valore strategico delle caselle d'angolo: una pedina in una di queste caselle non può essere intrappolata, ovvero non può essere voltata e conquistata. Similmente, è impossibile intrappolare e voltare ogni pedina adiacente ad una pedina in angolo dello stesso colore.

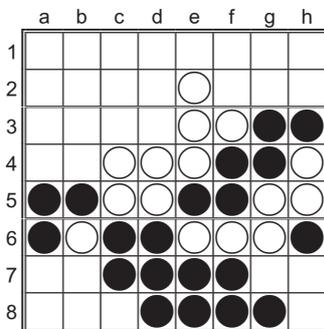
Assumono particolare importanza, quindi, i problemi di conquista dell'angolo. Inoltre, tali problemi allenano facilmente la capacità di muovere e voltare le pedine mentalmente, capacità necessaria per l'analisi in profondità.

Problema 1.



Il Bianco muove e conquista un angolo in due mosse.

Problema 2.



Il Bianco muove e conquista un angolo in tre mosse.

Il regolamento del gioco sarà presentato sul Fogliaccio tra qualche numero, per chi vuole maggiore informazioni può far riferimento al sito della federazione italiana.

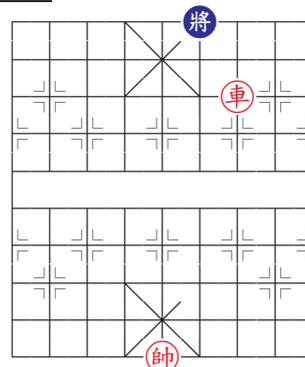


Xiangqi

Problemi elementari

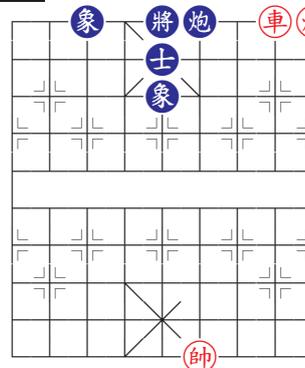
Ho pensato di incominciare con problemi molto semplici che servono per lo più a far pratica con il gioco.

Problema 1.



Il Rosso muove e vince.

Problema 2.



Il rosso muove e vince.

Errata Corrigere

Nel numero 35 il diagramma di inizio gioco degli scacchi cinesi è sbagliato, ho aggiunto qualche pedone in più e dimenticato i cannoni.

Il diagramma corretto è il seguente, sul sito ho inserito la correzione.

