

Il Fogliaccio degli Astratti



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

La tavola da gioco

Uno degli elementi fondamentali nel gioco è il tavoliere, è il luogo delle azioni in cui il giocatore può trovare la gloria o sprofondare nella sconfitta.

I primi tavolieri sono stati ritrovati nella antica Mesopotamia, circa 4000 mila anni fa. Tutte civiltà, in ogni epoca e luogo, hanno avuto i propri tavolieri, dal Messico alla Cina.

Per quale motivo antiche civiltà hanno sentito il bisogno di crearsi dei piccoli mondi?

Per l'uomo antico l'universo con le sue drammatiche manifestazioni doveva sembrare un luogo governato dal caos e da forze malvagie. Qualsiasi attività della natura sembrava misteriosa, come il semplice sorgere del sole. Per avvicinarsi a questi eventi magici e prodigiosi l'uomo cercò di interpretarli tramite dei simboli. In principio erano cerchi e quadrati su si effettuavano dei rituali.

Il quadrato è l'immagine del mondo terrestre, una rappresentazione ordinata.

Il cerchio è il cielo, la forza divina.

La tavola fu il campo di azione degli oracoli, l'azione del fato viene rappresentata dai dadi, dal cui lancio viene decisa la sorte.

Negli antichi testi indiani il terreno destinato alla costruzione di nuovi insediamenti era suddiviso in quadrati.

Il termine *ashtapada* rappresenta una tavola suddivisa in 64 quadrati mentre la parola *dasapada* indica un area divisa in



100 quadrati.

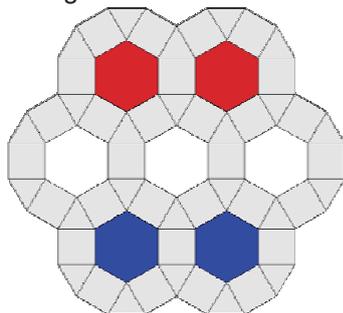
Anche l'urbanistica dell'antica Roma risente di questa volontà di dare un ordine al mondo antico, i villaggi erano suddivisi in quattro parti dalle due vie principali il cardo e il decumano (tracciate in corrispondenza dei punti cardinali).

Man mano che i secoli passavano il lato ludico ha avuto il sopravvento su quello divino.

Le tavole da gioco possono essere tracciate sul legno, essere disegnate su stoffa o carta oppure essere scavate nel terreno. La maggior parte di esse è piatta, ma esistono anche versioni tridimensionali (scacchi vulcaniani).

Esistono anche tavolieri che si formano con il progredire del gioco (vedi Trax) oppure si rimpiccioliscono mossa dopo mossa (per esempio nel Zertz il tavoliere perde una casella quasi ad ogni turno). In altri giochi il tavoliere è virtuale, sono le tessere che vengono depositate a darne una forma concreta (uno per tutti il Carcassone).

L'elemento base di un tavoliere è la casella che può avere la semplice forma di un quadrato per poi passare a forme esagonali fino ad arrivare alle più impossibili composizioni, come nel gioco del Kensington.



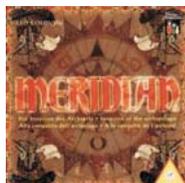
Meta regole

Meridian

L'italico autore L.Colovini fa di nuovo la comparsa in questa rubrica.

Molti dei suoi giochi sono di ambientazione astratta e sono più che adatti a comparire in questa sezione del fogliaccio.

Questa volta a venire cannibalizzato è un gioco che mi piace definire ad incastro, che molto alla lontana ricorda il gioco del Sudoku. La caratteristica di questa famiglia



di giochi è che su una riga o colonna non ci possono stare due oggetti che hanno delle caratteristiche in comune (due numeri uguali nel caso del Sudoku).

Il tavoliere è formato da 10 colonne (meri-



diani), gli elementi orizzontali sono una serie di isole da conquistare. Su ogni isola ci sono delle città ed una capitale.

Vince chi conquista più isole.

La parte interessante del gioco è il sistema di posizionamento dei pezzi (20 a testa nel gioco a 4, 40 a testa nel gioco a due), controllato dalle quattro seguenti regole:

1. Le torri possono essere alte uno o più elementi, ma la prima torre piazzata su di un meridiano deve essere alta almeno 2 piani.
2. Tutte le torri che si trovano su uno stesso meridiano devono avere altezze diverse.

(Continua a pagina 3)



Il Progetto Abstrakta

<http://www.pergiochi.net/Abstrakta.htm> annuncia che il NonSoloGo2006 si terrà a Milano ai Giochi Sforzeschi, 7-10 dicembre. Il torneo coinvolge ben cinque tipi di giochi astratti.

**Xiang qi .
Gomoku.
Go.
Shogi.
Othello.
Oware.**

Il programma provvisorio è il seguente:

Venerdì 8 dicembre

- 15.00 - 20.00 xiang qi; organ.: Agostino Guberti, Federazione Italiana Xiangqi
- 21.00 - 23.30 gomoku o go 9x9; organ.: Maurizio De Leo, Progetto Abstrakta.

Sabato 9 dicembre

- 9.00 - 15.00 shogi; organiz.: Giuseppe Baggio, segretario AIS (Associazione Italiana Shogi)
- 16.30 - 20.30 othello; organ.: Donato Barnaba, presidente FNGO (Federazione Italiana Othello)

Domenica 10 dicembre

- 9.00 - 13.00 oware; organiz.: Cesco Reale, AIO (Associazione Italiana Oware)

Tutti i tornei saranno italosvizzeri a 4 turni con byo-yomi.

Per informazioni,

Cesco Reale, franreale@libero.it oppure il fogliaccio degli astratti.

Piccoli tavolieri

Questo numero è dedicato ai tavolieri e siccome le dimensioni e forme possono variare in mille modi, ho preso in esame i tavolieri con caselle quadrate e di piccole dimensioni.

Se dovessimo catalogare i giochi in base alle dimensioni della tavola di gioco (numero di caselle) potremmo avere le seguenti categorie.

micro tavole, con dimensioni fino ad un massimo di 4x4 caselle.

piccole tavole, fino ad un massimo di 6x6.

Normo tavole, fino a 10x10 caselle.

Grandi tavole, da 11x11 caselle in su.

Quest'ultima categoria potrebbe essere ulteriormente espansa in enormi e mastodontiche.

Bisogna tenere conto che la ripartizione di sopra è assoluta e non tiene conto di un altro elemento fondamentale, il numero di pezzi che vengono utilizzati.

Il rapporto tra numero di caselle e pezzi in gioco ci dà l'affollamento sulla tavola.

Questo coefficiente nella maggior parte dei giochi non sarà costante.

Tornando alle dimensioni assolute di una tavola e prendendo ad esempio in esame una tavola 2x2 domandandoci quali sono gli *elementi base*.

Un insieme di caselle compone una tavola, ma a sua volta una casella è composta da tre elementi, l'angolo, il lato e il centro. In tutti questi elementi può essere depositato un pezzo.

Nel nostro caso del tavolo-

liere 2x2, dove normal-

mente ver-

rebbero sfruttati

solo le quattro

caselle, abbiamo a

nostra disposizione,

9 angoli, 12 lati e 4 centri.

Per un totale di 25 *elementi base* su cui muovere o posizionare dei pezzi.

Quindi un minuscolo tavoliere avrebbe, teoricamente, le stesse capacità di un tavoliere 5x5.

Teoricamente perché, secondo il mio parere, i tre tipi di elementi citati dovrebbero essere utilizzati in modo differenziato. Ogni elemento ha una sua particolare caratteristica, per esempio il lato potrebbe essere il collegamento tra due angoli oppure unire due centri adiacenti.

Adesso qualche gioco.



Farook (Stewart Lamie - 1993)

Giocatori, due.

Materiale, tavoliere 4x4, 6 pezzi neri e 6 bianchi, più 2 pezzi condivisi.

Scopo del gioco, vince chi riesce per primo a mettere 4 pezzi in linea (in ortogonale o in diagonale) oppure formare un quadrato 2x2 oppure occupare le 4 caselle ad angolo.

Le formazioni di sopra possono essere composte da pezzi propri ed anche con l'aggiunta di pezzi condivisi.

I pezzi condivisi possono essere utilizzati quando tutti i pezzi propri sono

stati piazzati.

Patta, se dopo 50 mosse nessuno a vinto viene dichiarata la patta.

Inizio gioco, inizialmente la tavola è vuota, il giocatore bianco fa la prima mossa.

Il gioco, i due giocatori si alternano alla mossa.

Durante il suo turno il giocatore può fare una delle seguenti azioni.

- Depositare un pezzo proprio o condiviso in una casella libera.

- Muovere un proprio pezzo o condiviso in una casella adiacente. Se il giocatore ha mosso un pezzo condiviso l'avversario non potrà, il turno successivo annullare la mossa.

- Saltare un proprio pezzo in una casella vuota. I pezzi condivisi non possono essere saltati.

Un giocatore non può saltare o muovere lo stesso pezzo (proprio o condiviso) due volte nella stessa riga.

Nota, il gioco è stato selezionato come Mensa Mind Game.



Rubik Eclipse (Erno Rubik - 2004)

Il gioco è anche conosciuto come Rubik Morpion.

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 4x4, 16 pezzi, 8 per giocatore. I pezzi sono disegnati su entrambi i lati (oro da un lato, argento sull'altro). Otto pezzi sono blu con il simbolo della Luna e otto sono rossi con il simbolo del sole.

Scopo del gioco, vince chi fa per primo un 3 in linea *bloccato* (ortogonale o diagonale) con i propri pezzi dello stesso colore (tutti oro o argento).

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, inizia il giocatore con il sole, che piazza un suo pezzo sul tavoliere scegliendo quale lato mostrare.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa (iniziando dalla Luna). Una mossa consiste in due azioni eseguite in questo preciso ordine:

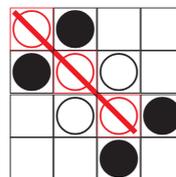
A) Girare un pezzo avversario, consiste nel muovere un pezzo avversario in una casella adiacente libera ortogonale e girarlo sul lato nascosto.

B) Piazzare un pezzo, il giocatore piazza un suo pezzo su una casella libera, scegliendo il lato da mostrare.

Le due azioni sono obbligatorie anche se danno la vittoria all'avversario.

Tre in fila bloccato, quando un giocatore crea un filetto di tre suoi pezzi dello stesso colore (stesso lato) ed in più tutti i tre pezzi non possono essere girati dall'avversario perché tutte le caselle adiacenti sono occupate, vedi figura.

Patta, quando l'ultimo pezzo è depositato senza che si verifichi un tre in fila bloccato, allora la partita è patta.



Gruppo dei Mancala.

Selus

Il nome Selus non indica un singolo gioco, ma la famiglia degli awele su tre file.

Selus è giocato sugli altipiani del Eritrea e in certe regioni del Etiopia.

Nel 1972, Richard Pankhurst scrisse un articolo di 53 pagine includendo giochi dall'Eritrea e Somalia. Descrisse 103 giochi di cui 12 erano varianti di awele su tre righe.

Giocatori, due.

Materiale, una tavola con tre file di sei buche l'una e 54 semi.

Scopo del gioco, catturare più semi dell'avversario

Situazione iniziale, ogni giocatore è proprietario della fila più vicina e di tre buche della fila centrale alla sua destra.

Ad inizio gioco tutte le buche contengono tre semi.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa.

Ogni mossa consiste nel prelevare tutti i semi da una propria buca e distribuirli uno ad uno nelle buche successive.

La direzione di semina è indicata in figura.

Se l'ultimo seme cade in una buca occupata tutti i semi di questa buca vengono presi e seminati. Non si può passare a meno che il giocatore non abbia mossa valide.

Il turno finisce quando l'ultimo seme cade in una buca vuota, chiamata *Kwah* (parola onomatopeica, il rumore del seme che cade in una buca vuota).

Wegue, è una speciale buca che viene creata quando un l'ultimo seme viene depositato in una buca contenente tre semi (quattro con l'ultimo).

Chi ha creato la *wegue* diventa proprietario della buca e il turno termina con la sua costruzione, non ha importanza in quale parte del tavoliere si trova.

Da una *wegue* non si può muovere, se l'ultimo seme cade in una *wegue* viene catturato insieme ad un seme della stessa buca (se ci sono dei semi), non ha importanza chi è il proprietario.

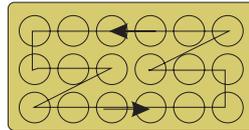
La creazione di una *wegue* è

permessa solo dopo la prima mossa del gioco.

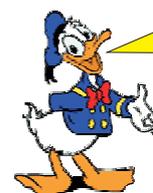
Ayemi (occhi), è la buca più a sinistra nella propria fila esterna, non si può catturare dalla *ayemi* sul proprio lato e si deve continuare a seminare. Solo sul lato avversario si può catturare. Se una propria *wegue* è anche *ayemi* il turno termina.

Termine del gioco, quando nessuno dei due giocatori ha più mosse legali il gioco finisce.

I giocatori contano i semi catturati più quelli presenti nelle proprie *Wegues*, chi ha più semi è il vincitore.



Vuoi scrivere un articolo, far conoscere un gioco oppure un evento ludico
SCRIVI al
Fogliaccio degli astratti.



Nel giardino dei maghi sono presenti strane piante che cambiano colore quando sono vicine, da queste piante si possono raccogliere fiori bianchi, *Dovetail* (coda di colomba) e neri *Ravenclaw* (artiglio di corvo).

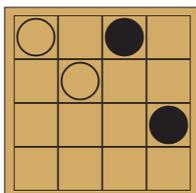
Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 4x4, 20 pezzi di reversi (un lato bianco ed uno nero), comuni a i giocatori e un pedone.

Scopo del gioco, fare più punti possibili.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, i due giocatori prendono due pezzi a testa.

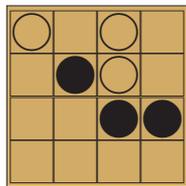
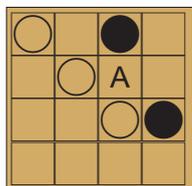
Il giocatore che inizia possa un pezzo su una delle caselle. Il secondo piazza un'altro pezzo su una casella libera che non sia adiacente ortogonalmente alla prima. Dopo i giocatori piazzano i loro secondi pezzi, in modo che non siano ortogonali a quelli sul tavoliere. Il colore del pezzo è deciso dal giocatore. In figura una posizione corretta.



Il gioco, finita la fase

iniziale si passa al gioco vero e proprio, che è diviso in due parti.

La semina, il giocatore di turno deposita (visto che si tratta di un seme sarebbe corretto dire piantare) un pezzo su una casella vuota (il colore del pezzo è scelto dal giocatore di turno). Il seme deve essere depositato ortogonalmente ad seme sul tavoliere. La conseguenza è che i pezzi ortogonali al seme piantato cambiano colore.



Esempio, se viene piantato un seme in A vengono girate tre pezzi, vedi figura di destra.

Il raccolto, se dopo aver seminato si forma una linea 4 pezzi dello stesso colore allora si è in condizione di far un raccolto. I 4 semi vengono raccolti, tre vengono rimessi nella riserva comune, uno viene tenuto dal giocatore che ha formato la linea, non rientrerà più in gioco e servirà per il conteggio finale.

E' possibile fare due raccolti nello stesso turno, in questo caso tutti i pezzi vengono raccolti e il giocatore si terrà un pezzo per ogni 4 in fila formato.

Siccome il raccolto di fiori neri è più prestigioso per dei maghi ogni qualvolta che si fa un raccolto nero il giocatore prende il pedone e lo tiene vicino a se.

Alla fine del gioco, in caso di parità, chi ha il pedone è il vincitore.

Fine gioco, quando capita una delle seguenti condizioni:

- A) non ci sono più semi nella riserva.
- B) non c'è possibilità di seminare, il tavoliere è vuoto.
- C) non ci sono caselle libere.

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 3x3, 6 pezzi neri e 6 bianchi.

Scopo del gioco, bloccare l'avversario, impedendogli mosse valide.

Inizio gioco, i pezzi sono posizionati come in figura di sotto, ogni giocatore a tre colonne di due pezzi ciascuna.

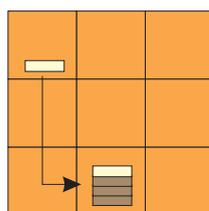
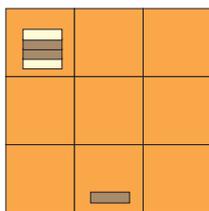
Il bianco fa la prima mossa, dopo di che i giocatori si alternano nel muovere un proprio pezzo.

Il gioco, il giocatore può muovere i suoi pezzi o colonne con in cima un suo pezzo. Singoli o colonne di pezzi si possono muovere in orizzontale e verticale, mai in diagonale.

La parte della colonna che si muove può essere formata al massimo da tre pezzi.

Un singolo pezzo si muove di una casella, una colonna di due pezzi di due caselle ed infine una colonna di tre pezzi di tre caselle. Durante il loro errare le colonne possono cambiare direzione.

Esempio,



Il bianco muove la sua colonna di tre caselle.

Come si evince dal gioco di sopra per aumentare le possibilità di gioco su piccoli tavolieri si può sempre espandersi verso l'alto facendo ricorso a pezzi in colonna.

Soluzione problemi numero 36

Scacchi cinesi.

Una piccola nota sul sistema di notazione delle mosse, il quale è diverso dal sistema occidentale di notazione algebrica.

Le linee verticali della tavola sono numerate da 1 a 9 verso destra per ciascun giocatore.

Il movimento orizzontale del pezzo è indicato con un =, esempio il cannone che si sposta dalla seconda colonna alla quinta è indicato con C2=5.

Il movimento verticale è indicato con un + o un -, esempio il movimento del cavallo dalla seconda colonna in avanti è indicato con K2+3.

Soluzione problema 1, R3=4, il re avversario è matto perché non ha più mosse valide, ricordatevi i due re non si possono vedere.

Soluzione problema 2, R2=4.



Il resto delle soluzioni a pagina 6.

Nel precedente numero avevo riportato i risultato delle olimpiadi della mente tenutesi a Londra a fine Agosto.

Questo mese ci spostiamo in Norvegia a Oulu, dove si è tenuto un festival della mente.

La parte agonistica è stata più ridotta rispetto a Londra.

I giochi in cui confrontarsi erano cinque, ma tutti di gran qualità, Shogi, Go, Scacchi, Xiangqi e gli scacchi Fischerandom.

I vincitori nelle rispettive categorie sono stati ,Kiuttu Roope (scacchi Fischerandom), Terästi Pasi (scacchi), Ilmari Juutilainen (shogi), Shan Jingdong (Xiangqi) e Kössö, Janne (go).



Meridian (continua da pagina 1)

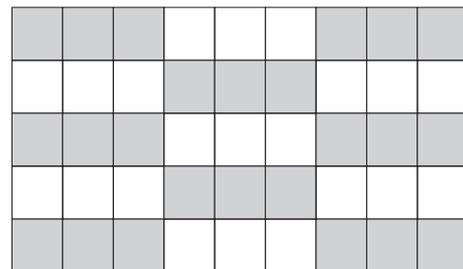
3. Lungo un meridiano una torre più bassa non può mai essere piazzata più a nord di una più alta e per contro una più alta non può essere piazzata più a sud di una più bassa.

4. Un giocatore può avere solamente una guarnigione per meridiano (oppure 2 nel gioco per 2 giocatori).

- Con i soli limiti imposti da queste 4 regole, è possibile piazzare una torre in qualsiasi città libera del meridiano scelto. Inoltre (se lo spazio lo permette) è anche possibile spostare una torre che già si trova sul meridiano, occupandone il posto e spingendola di una casella verso Nord (se si piazza una torre più bassa) o verso Sud (se se ne piazza una più alta). La torre spostata può a sua volta spostare un'altra torre adiacente e così via. Se non c'è spazio sufficiente, cioè se l'ultima torre spostata finirebbe fuori dal tavoliere, la mossa non è consentita.

Se semplificassimo al massimo il tavoliere per due giocatore e per avere un vincitore potremo avere un 9x5.

Su ogni parallelo ci sono 3 isole da 3 caselle l'uno.



I giocatori a turno depositano un pezzo, rispettando le regole di sopra, il gioco termina quando non ci sono più caselle libere oppure non ci sono più mosse legali.



Tre in linea

di F. Germanà e F. Millela

In tutte le parti del mondo vengono praticati numerosi giochi che, pur differenziandosi per alcuni aspetti, hanno in comune lo scopo: mettere in fila tre pezzi.



Il più popolare tra questi giochi è il Tris (Tic Tac Toe), ma esistono altre varianti assai curiose e davvero interessanti.

ACHI

In Ghana esiste un gioco antico, praticato dal popolo degli Ashanti, conosciuto con il nome *Achi*, è un gioco di allineamento per due giocatori.

Ciascun giocatore si procura quattro segnalini diversi da quelli dell'avversario. Possono essere monete, bottoni, tappi di bottiglia, pedine di una dama, sassolini, pezzetti di carta ritagliati opportunamente, o qualsiasi altra cosa riteniate valida.

Come in tutti i giochi di questa categoria, lo scopo è essere i primi a mettere in fila tre simboli del proprio tipo. I contendenti sistemano, alternandosi, una loro pedina su una delle intersezioni del tavoliere (vedi figura di sopra), provando a sistemarla meglio del proprio avversario.

Quando tutti i pezzi disponibili sono stati messi in campo, i giocatori procedono muovendo un pezzo alla volta, in qualsiasi direzione, su una intersezione adiacente libera. Non si possono catturare né si possono saltare gli altri pezzi!

Questo è un gioco particolarmente adatto per bambini, vista la semplicità delle regole e la scarsa profondità di gioco. A gioco perfetto, infatti, nell'*Achi* vince sempre chi comincia per primo, posizionando la propria pedina nella casella centrale.

Esistono altri giochi quasi identici all'*Achi*. Questo che presentiamo è conosciuto con vari nomi. Con il nome *Tapatan* (si pronuncia TAP-uh-tan) viene giocato nelle Filippine, dove è molto diffuso.

Nel *Tapatan* i segnalini sono solo tre per giocatore, uno in meno che nel *Achi*. È quest'unico aspetto che rappresenta la differenza con il

precedente. Il *Tapatan* è noto anche come *Karmak* che si gioca in India e come *Luk tsut k'i* detto anche *Yih* che, invece, è molto popolare in Cina, il nome inglese con cui è conosciuto è *Three Men's Morris*, in Arabia Saudita il medesimo gioco è chiamato *Dris Ath-Thalatha*, e nella Roma dei Cesari lo si giocava con il



nome *Terni Lapilli*.

Il più antico tra i giochi sopra ricordati è quello egiziano. È stato rinvenuto un schema utile per giocare inciso su una pietra all'interno del tempio di Kurna, nell'Alto Egitto sulla riva occidentale del Nilo, a Tebe. Analisi hanno dimostrato che l'incisione è databile intorno al 1400 a.C. Nel tempio di Kurna sono stati ritrovati numerosi tavolieri di vari giochi che noi conosciamo con i nomi de: il *Mehen*, il *Mancala*, l'*Achi*, il *Mulino*, *Lam-Turki*, e molti altri.

Questo gioco era sicuramente praticato anche dagli antichi romani con il nome *Terni Lapilli*. Ci sono giunte delle testimonianze scritte grazie a Publio Ovidio Nasone.

Come dicevamo, il gioco era noto anche dall'altra parte del globo con il nome *Luk*

Tsut k'i sin dai tempi di Confucio (Kong Zi, 551 a.C. - 479 a.C.).

Troviamo tracce del gioco anche in Inghilterra durante il Medioevo, a tutt'oggi è possibile osservare il tipico tavoliere inciso sui sedili del coro di Westminster Abbey, della Cattedrale di Canterbury, di Gloucester,

Norwich, e Salisbury.

TSORO YEMATATU

Questo gioco proviene dallo Zimbabwe, anche questo è pensato per 2 giocatori. Il tavoliere è di forma triangolare come in figura. Ciascun giocatore dispone di tre pezzi. Le meccaniche di gioco sono in tutto simili a quelle dell'*Achi*.

I giocatori si alternano nel posare le loro pedine sui punti di intersezione dello schema sopra riportato. Terminata la posa, sempre a turno, spostano una delle loro pedine nel punto di intersezione rimasto vuoto.

Nelle regole originali del *Tsoro Yematau* non è necessario che la pedina parta da un punto adiacente a quello in cui viene posata, infatti può anche saltare le altre pedine - sia le proprie che dell'avversario. Questa regola rende praticamente impossibile vincere! Per rendere il gioco più interessante è meglio impedire alle pedine di saltare.

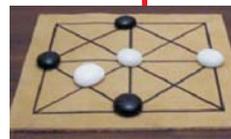
Una ulteriore variante prevede che il primo giocatore possa saltare le pedine avversarie, l'altro giocatore invece può solo occupare lo spazio lasciato libero dal primo.

PICARIA

Dal New Mexico arriva il gioco noto con il nome *Picaria*, probabilmente introdotto tra la popolazione dei Keres dai Conquistadores spagnoli, che giocavano qualcosa di simile.

Per giocare è necessario disegnare un tavoliere come in figura. Anche in questo gioco i contendenti dispongono di 3 pezzi a testa.

Come si può notare il reticolo conta 13



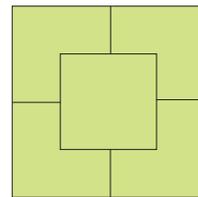
punti di intersezione su cui posizionare i propri pezzi. Come sempre lo scopo è quello di riuscire a sistemare tre propri simboli in fila. Il giocatore che comincia può mettere il proprio simbolo dove vuole, tranne che nel centro! Non è consentito saltare pezzi propri o avversari. Come sempre i giocatori si alternano nel gioco. Secondo una variante, entrambi i giocatori non possono mettere un proprio pezzo al centro sin tanto che non sono stati schierati tutti e 6 i pezzi.

Esiste una versione del gioco in cui il tavoliere è leggermente diverso. In questo caso l'intersezione delle diagonali piccole, cioè il centro dei 4 quadrati piccoli, NON rappresenta una intersezione valida per collocare un pezzo. In pratica i posti disponibili non sono 13 ma solo 9, le diagonali in questo caso servono solo per indicare una strada possibile per il movimento di un pezzo.



AKIDADA

In Nigeria è praticato questo gioco di allineamento chiamato *Akidada*. Si disegnano due quadrati, l'uno iscritto nell'altro, e si uniscono i punti centrali dei lati ottenendo una figura simile a quella che segue.



Ciascun giocatore dispone di 6 pedine. Secondo la tradizione queste sarebbero sei d'erba secca e sei d'erba fresca. Alternativamente ciascuno posa una delle sue pedine su un punto di intersezione. Chi riesce a combinare tre propri pezzi su una medesima riga può eliminare una pedina avversaria. Quando tutte le dodici

pedine sono state posate, i giocatori spostano un pezzo in un posto vuoto attiguo. Non si possono saltare gli altri pezzi - propri o avversari. Il vincitore è colui che riesce ad eliminare quattro pedine avversarie. Il gioco ricorda moltissimo il gioco del Mulino.

(Continua a pagina 5)

Il libro ludico del mese

Una piccola rubrica dedicata a libri che parlino di giochi.

Il libro di questo mese è in lingua inglese e descrive i giochi di connessione e loro varianti, molto ben fatto.

Titolo *Connection Games*

Autore Cameron Browne,

Casa editrice A.K. Peters.

Tutti coloro che vorranno segnalare un libro sono i benvenuti.



TRIS (Tic tac Toe)

Il famoso Tris è il classico dei classici, soprattutto sui banchi di scuola. Il gioco è noto con vari nomi: filetto, crocetta e cerchietto, cerchi e croci, jätkänshakki, e t i c - t a c - t o e specialmente nel mondo anglofono.

Il Tris necessita di una griglia di 3x3 caselle. I giocatori disegnano a turno il proprio simbolo all'interno di una casa vuota, tipici per questo gioco sono "X" e "O".



Vince chi per primo riesce a disporre tre dei propri simboli in fila orizzontale, verticale o diagonale. Se nessuno dei giocatori raggiunge l'obiettivo la partita termina in parità. Il Tris è uno di quei giochi che dovrebbe terminare sempre in parità., una eventuale vittoria è sempre conseguenza di una svista, di una distrazione da parte di uno dei giocatori. Il gioco è talmente semplice che se vi capita di girare per le vie di New York, o di finire in un casinò a Las Vegas, potrete disputare una partita a Tris (con scommesse in denaro) contro delle galline ammaestrate appositamente.

Varianti

Una variante del gioco - chiamata Misère o Controfiletto - prevede un ragionamento opposto, cioè un giocatore vince se il suo avversario dispone tre simboli in linea.

Una variante molto divertente conosciuta come Somma15 prevede la disputa di una partita a Tris su un quadrato magico. Lo scopo è riuscire a fare "15". Ovviamente il modo più semplice per ottenere tale risultato è ... fare un tris.

Da un punto di vista matematico il gioco corrisponde esattamente al gioco di carte che porta il medesimo nome: Somma15. In questo gioco si mettono sul tavolo le carte dall'asso al nove. A turno i due giocatori ne prendono una, vincerà chi riesce per primo a raccogliere le tre carte la cui somma corrisponde a 15.

Altra variante detta "folle" consente a ciascuno dei giocatori di scegliere di volta in volta quale dei due simboli usare. Come sempre il vincitore è quello che riesce a mettere in fila tre segni identici.

Esistono numerosi giochi di allineamento basati sull'idea del tris ma che rendono il gioco più vario e interessante,

inserendo nuove regole, ampliando la griglia, complicando le strategie. Tra i più riusciti vale la pena ricordare Forza4 e Oxo (Forma o colore).



Curiosità

Può essere interessante sapere che il primo gioco per computer mai realizzato al mondo è stato proprio il Tris (e non Space Invaders, come molti pensano). Infatti, nel 1952 lo studente universitario A.S. Douglas dell'università di Cambridge stava lavorando alla sua tesi sull'interazione Uomo Computer, e per avvalorare quanto sosteneva realizzò un programma per computer scritto in Assembler usando uno dei vecchi EDSAC a disposizione dell'università. Il risultato del suo lavoro fu un software che battezzò OXO, cioè il Tris! Il gioco poteva essere eseguito da due persone, ma era anche possibile disputare una partita contro la macchina che tentava di vincere quando fosse stato possibile.

Una applicazione tecnologica del Tris era stata ideata già nel 1800, in Inghilterra. Charles Babbage ideò un mezzo meccanico costituito da ingranaggi d'ottone, con l'ausilio della sua collaboratrice Augusta Ada, contessa di Lovelace. Babbage lavorò per molto tempo, facendo numerosi progetti per la realizzazione di questa sua macchina per giocare a Tris, senza riuscire a portare a compimento il suo progetto. In questa tradizione, Danny Hillis e Brian Silverman del Laboratorio di Intelligenza Artificiale del MIT, hanno portato a termine l'opera, costruendo una macchina per giocare a Tris. Il risultato di questo lavoro ha prodotto un macchinario di notevoli dimensioni, caratterizzato da numerosi ed invadenti ingranaggi, alberi rotanti e telai mobili. Questo strano computer è conservato presso il Computer Museum di Boston. Un articolo sull'argomento è apparso su SCIENTIFIC AMERICAN Ottobre 1989.



Il Tris fa la sua comparsa anche nel cinema. Ricordiamo la scena delle galline giocatrici sopra richiamate in un film di Woody Allen, oppure il ruolo fondamentale del Tris nel film WarGames di John Badham, del 1983. Nel film in questione un super computer bellico, sfidato numerose volte a delle partite a Tris, "capisce" che in quel gioco come nella guerra "l'unica mossa vincente è non giocare".

Scacchi in miniatura

Anche per piccoli tavolieri esiste un ampio repertorio di varianti.

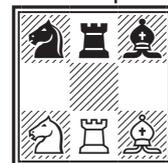


Knigh Court(Jason D. Wittman-2000)
Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 3x3 e i seguenti pezzi per giocatore, un alfiere, un cavallo e una torre.

Scopo del gioco, dare matto al cavallo.

Situazione iniziale, i pezzi sono disposti nel seguente modo.



I pezzi si muovono come Negli scacchi tradizionali.

Cattura, il pezzo catturato ritorna al proprietario

Che i può rigiocare nei turni Successivi, al posto di una mossa, questa tecnica ricorda molto lo Shogi, solo che in quel caso il pezzo catturato va nella riserva di chi ha fatto la presa.

Ripetizione, non si può muovere avanti e indietro dalla stessa posizione, bisogna variare le proprie mosse.



Dueling Archbishops (Jason Wittman)

Se il gioco di prima è troppo grande per voi, qui le dimensioni sono ancora più ristrette. Inoltre questa variante utilizza anche dei pezzi eterodossi.

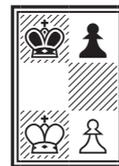
Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 2x3, un arcivescovo ed un matto.

Scopo del gioco, dare scacco matto all'arcivescovo.

Situazione iniziale è la seguente.

In figura l'arcivescovo è rappresentato dal Re, mentre per il matto si Utilizza il pedone.



I pezzi, arcivescovo si muove Come un cavallo e un'alfiere.

Il matto cambia il suo movimento a seconda della mossa, Inizia come re, alla mossa successiva si muove come alfiere, poi come torre, poi come regina dopo di che torna a muoversi come re.

Regola del deposito, il matto se catturato può rientrare in gioco, rientrando con il movimento che lo caratterizzava prima della cattura.



Tic Tac Chec (Daniel U. Thibault)

Aumentando le dimensioni passiamo ad una variante dove non bisogna dar scacco a qualcuno, ma mettere in fila 4 pezzi.

Giocatori, due.

Materiale, tavoliere 4x4, un pedone, una torre, un cavallo ed un alfiere a testa.

Scopo del gioco, mettere tutti i propri quattro pezzi in fila (diagonale, orizzontale o verticale).

Inizialmente la tavola è vuota.

I giocatori a turno possono depositare oppure muovere un loro pezzo.

Si può muovere un pezzo quando ci sono in tavola 3 propri pezzi.

I pezzi si muovono in modo tradizionale, ma non catturano.

Ricordati
Torneo NonSoloGo



Giocchi Sforzeschi
7 - 10 Dicembre

Problemistica astratta

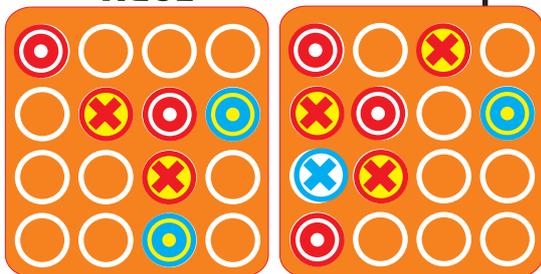
Oxxo

A cura di *Francesco Rotta*

Qui di seguito vengono riportati due problemi del gioco di Francesco, il regolamento del gioco lo potete trovare sul numero 32. Il bianco gioca e vince.

FORM

FORM



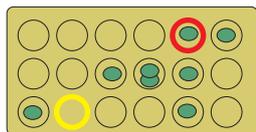
COLOR

COLOR

Selus

Questo problema dedicato al Selus è stato preso dal gruppo di discussione della famiglia del mancala.

<http://games.groups.yahoo.com/group/mancalagames/>



○ Wegue del giocatore nord

○ Wegue del giocatore sud

Sud muove e cattura quanti più possibili semi.

Soluzioni problemi numero 36

Othello

Soluzione problema 1: c1: il Bianco pone una pedina da usare come sponda per la successiva mossa in a1. Il Nero può tentare di difendersi giocando in d1 voltando la pedine c1, ma il Bianco può comunque giocare in a1 usando e1 come pedina di sponda. Nota tecnica: le pedine adiacenti agli angoli sono denominate caselle "C", la manovra presentata è conosciuta come "attacco alla casella C isolata".

Soluzione problema 2: b7 - f2 (per ottenere l'accesso all'angolo) - c8 (con minaccia di accesso all'angolo h8). Se il Nero prende a8 il Bianco prende c8; se il Nero gioca b8 (voltando la pedina c8) volta anche b7 e il Bianco prende a8; se il Nero gioca una qualunque altra mossa il Bianco prende c8.

Nota tecnica: la manovra mostrata è conosciuta come "Stoner Trap", dal nome dell'americano Stoner che l'ha scoperta e giocata per primo.

Scacchi cinesi.

Per le soluzioni vedere pagina 3.

Shogi

A cura di *Giuseppe Baggio*

Il Fogliaccio si avvicina al fantastico e misterioso mondo dello Shogi e dei suoi problemi con l'aiuto di Giuseppe Baggio uno dei maggiori esperti di questo gioco in Italia.

I problemi di Shogi si chiamano *Tsume* e qui di seguito troverete una breve descrizione e quali regole segue un *Tsume* (i seguenti sono stati liberamente tratti da *Tsume Shogi - L'arte di risolvere gli Tsume Shogi* di Teruyoshi Hayamizu, 3 danama - traduzione di Roberto Saranga, supervisione di Giuseppe Baggio).

Sia le riviste che i quotidiani giapponesi propongono degli *tsume*, che sono utilizzati per l'intrattenimento quotidiano non solamente per i giocatori esperti, ma anche per i principianti: anche chi non conosce gli *joseki* (teoria delle aperture) può provare a risolvere gli *tsume* conoscendone solamente le regole del gioco.

Gli *tsume* sono costruiti sulla base delle regole dello Shogi. Malgrado ciò, si tratta di un tipo di gioco differente per le tecniche specifiche che sono talvolta richieste per risolvere questi problemi.

Le regole degli tsume Shogi

Tutte le regole dello Shogi sono applicate con l'eccezione della presenza di un solo *gyoku*. Esistono anche degli *tsume* con entrambi i *gyoku* (il re), ma non sono popolari.

Le 3 regole che vietano il paracadutaggio nello Shogi si applicano anche negli *tsume*:

1. Non si può paracadutare un *fu* (pedone) in una colonna in cui c'è un altro *fu* amico (*nifu*);
2. Non si matta paracadutando un *fu* (*uchifuzume*);
3. Non si può paracadutare un *fu*, un *kyo* (lancia) o un *keima* (cavallo) su una casa da cui non può più muovere.

Inoltre ci sono delle regole specifiche per gli *tsume*:

1. Tutti i pezzi non presenti nel tavoliere (a parte il secondo *gyoku*) appartengono al difensore (Bianco - *gote*) che può utilizzarli per difendersi;
2. L'attaccante (Nero - *sente*) muove per primo ed ogni sua mossa deve essere uno scacco;
3. Il *sente* deve giocare nel modo che la sequenza di matto sia più corta possibile. Il *gote* deve scegliere la miglior difesa possibile;
4. Tutti i pezzi in riserva al *sente* devono essere utilizzati.

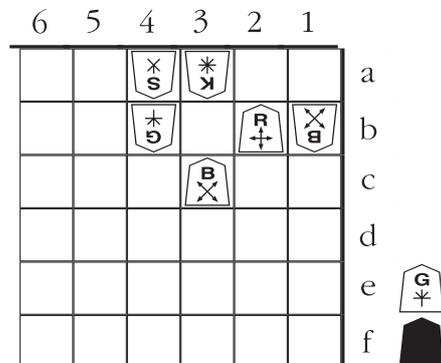
Il resto delle regole sono invece destinate ai compositori di *tsume*.

Il tavoliere deve contenere il minimo dei pezzi necessari per soddisfare lo scopo dello *tsume*.

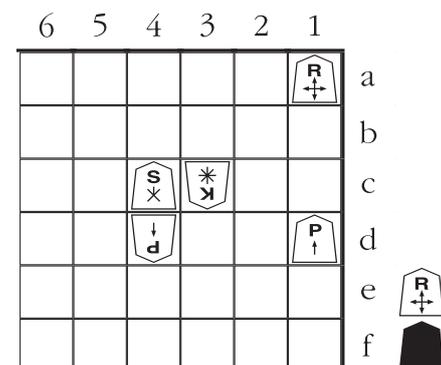
E' permesso che esista una soluzione

principale che utilizza tutti i pezzi in riserva eguale ad una con lo stesso numero di mosse che non utilizzi tutti i pezzi in mano. Per una data soluzione, se restano dei pezzi in riserva dopo il matto, e se si tratta della soluzione più lunga, allora bisogna ridiscutere sia la soluzione che lo *tsume*. A volte, rianalizzando uno *tsume*, si nota la presenza di uno *yokume* (un matto supplementare).

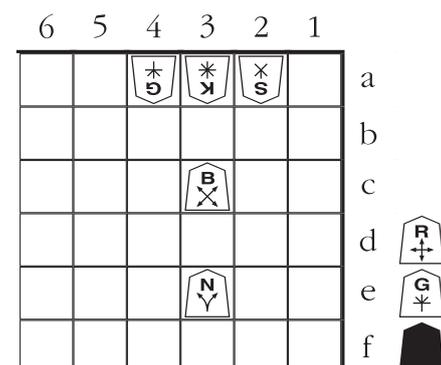
Tsume n°1: 3 mosse



Tsume n°2: 3 mosse



Tsume n°3: 5 mosse



Per maggiori informazioni sullo Shogi, la sua storia, i regolamenti, tecniche di gioco e tutte le curiosità che vi passano per la testa vi consiglio di fare una visita sul sito della Associazione Italiana Shogi.

<http://www.shogi.net/ais/>