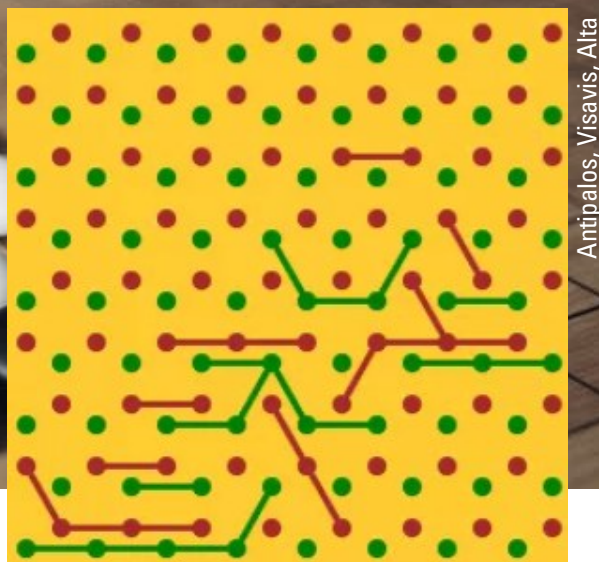


Astratti PerGioco

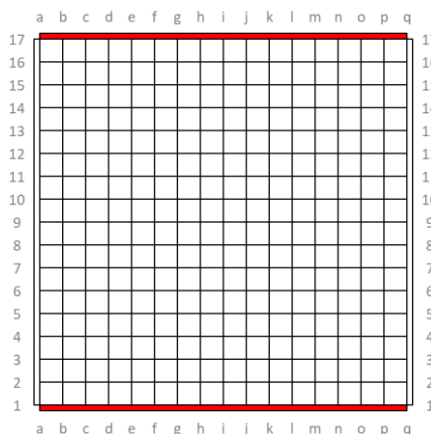
Newsletter #85 | 3 gennaio 2025 | www.pergioco.net



Antipalos, Visavis, Alta

Connessioni (1)

Antipalos

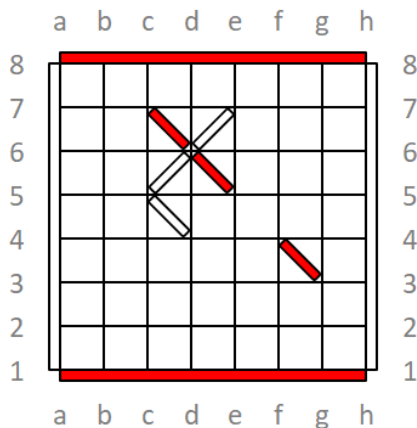


Il gioco di Martin Collier e Roland L. (Rollie) Tesh (1982) si sviluppa su un tavoliere di dimensioni 17x17, inizialmente vuoto. I giocatori dispongono di un numero concordato di tessere, chiamate "ponti", che servono per collegare due intersezioni diagonalmente adiacenti.

Uno dei giocatori, scelto a caso o di comune accordo, inizia il gioco. Ogni giocatore, al proprio turno, posiziona un ponte del proprio colore su una casella libera del tavoliere. Un ponte può essere posizionato solo per collegare due intersezioni diagonalmente adiacenti. I ponti non possono incrociarsi o sormontare altri ponti, indipendentemente dal colore. Quando i ponti a disposizione di un giocatore sono esauriti, durante i turni successivi il

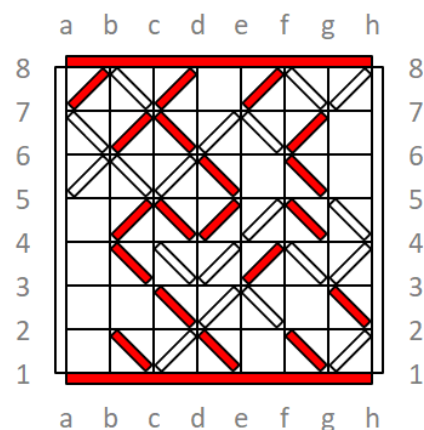
giocatore deve riposizionare uno dei suoi ponti già presenti sul tavoliere; il riposizionamento deve avvenire nel rispetto delle regole precedentemente descritte.

Nell'esempio qui sotto, che utilizza un tavoliere ridotto, il Bianco, che è di turno, può interrompere il possibile collegamento del Rosso tra le intersezioni f4 ed e5 posizionando un ponte tra f5 ed e4 oppure tra f4 ed e5.

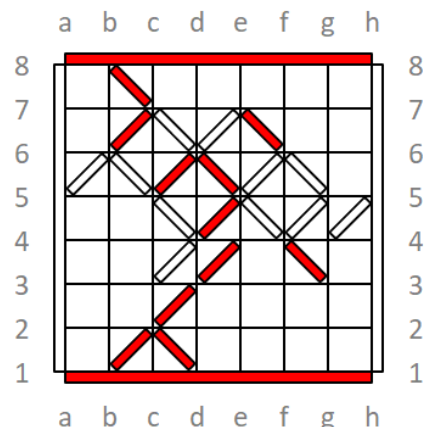


Il Rosso vince se riesce a collegare i lati Nord e Sud del tavoliere con una catena continua di ponti del proprio colore. Il Bianco vince se riesce a collegare i lati Est ed Ovest del tavoliere con una catena continua di ponti del proprio colore. La partita termina in parità se nessuno dei due giocatori riesce a raggiungere il proprio obiettivo. Per evitare che la partita si prolunghi indefinitamente, i giocatori possono concordare, prima del suo inizio, un numero massimo di mosse da giocare una volta esauriti i ponti a disposizione:

al termine di tali mosse, se nessuno ha vinto, la partita è dichiarata patta.



Nell'esempio qui sopra il Rosso ha vinto collegando i lati Nord e Sud attraverso un percorso fra d8 ed e1.

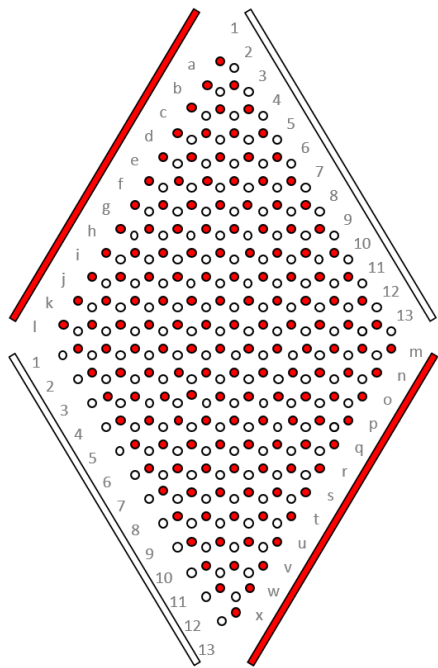


Nell'esempio qui sopra il gioco è bloccato: nessuno dei giocatori è in grado di collegare i propri lati opposti con le pedine già posizionate. In questa situazione la fase di movimento diventa decisiva, poiché consente ai giocatori di

riorganizzare le proprie pedine e creare nuove opportunità strategiche per raggiungere l'obiettivo.

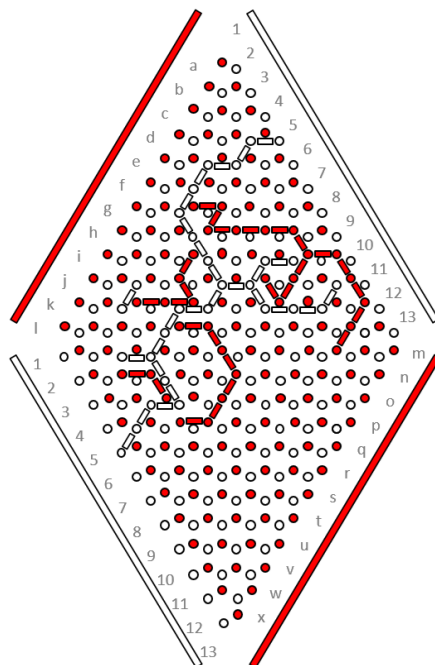
Visavis

Il gioco di Michail Antonow (1995) si sviluppa su un particolare tavoliere composto da caselle esagonali, con puntini bianchi e rossi posti su alcuni vertici. Ogni giocatore dispone di sessanta tessere, chiamate "ponti", utilizzate per collegare i puntini del proprio colore. All'inizio della partita il tavoliere è vuoto. Inizia a giocare il Rosso. Durante il proprio turno il giocatore deve posizionare un ponte del proprio colore, collegando due puntini del medesimo colore. I ponti non possono incrociarsi. Quando un giocatore esaurisce tutti i propri ponti, deve riposizionarne uno già presente sul tavoliere, seguendo le stesse regole di posizionamento.



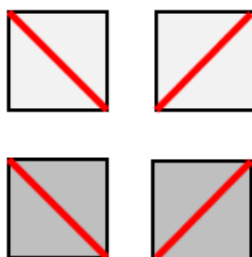
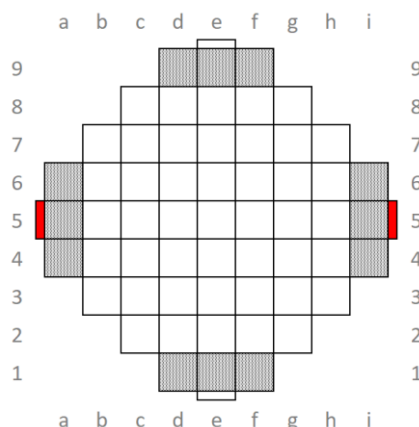
Il Rosso vince creando una catena continua di ponti del proprio colore che collega i bordi Sud-Est e Nord-Ovest. Il Bianco vince creando una catena continua di ponti del proprio colore che collega i bordi Nord-Est e Sud-Ovest.

Nell'esempio che segue, il Bianco ha vinto la partita collegando con successo i bordi Nord-Est e Sud-Ovest.



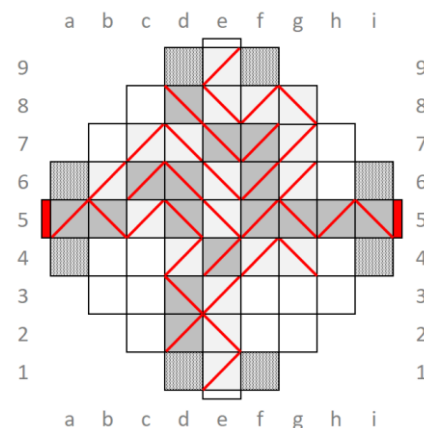
Alta

Il gioco di Dan Troyka (2002) si sviluppa sul tavoliere composto da cinquantasette caselle quadrate, inizialmente vuoto. I giocatori dispongono di un numero illimitato di tessere, ciascuna con un segmento diagonale che collega due vertici opposti. Il segmento ha lo stesso colore per entrambi i giocatori, poiché una volta posizionate, le tessere non appartengono più a nessuno dei giocatori e contribuiscono a formare percorsi comuni.



Inizia indifferentemente uno dei giocatori. Durante il proprio turno un giocatore deve collocare una nuova tessera su una casella libera del tavoliere (eccetto quelle proibite) oppure ruotare di 90° una tessera già in gioco. Le caselle a4, a5, a6, i4, i5, i6 sono proibite per il Bianco e le caselle d9, e9, f9, d1, e1, f1 lo sono per il Rosso.

Vince il primo giocatore che crea un percorso continuo che collega le proprie caselle "obbiettivo": il Bianco deve collegare e1-e9 ed il Rosso deve collegare a5-i5. Un giocatore vince anche se, con la stessa mossa, raggiunge il proprio obbiettivo e crea un percorso vincente per l'avversario. Un giocatore perde immediatamente se compie una mossa che collega le caselle "obbiettivo" dell'avversario.



Nell'esempio qui sopra il Bianco ha vinto la partita grazie al percorso e9 - e8 - f8 - g8 - g7 - f6 - e6 - d7 - c7 - b6 - b5 - c5 - d5 - d4 - d3 - e2 - e1.

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

Per approfondire la conoscenza dei giochi e delle loro varianti consulta le pagine
www.pergioco.net/antipalos.html,
www.pergioco.net/visavis.html,
www.pergioco.net/alta.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

