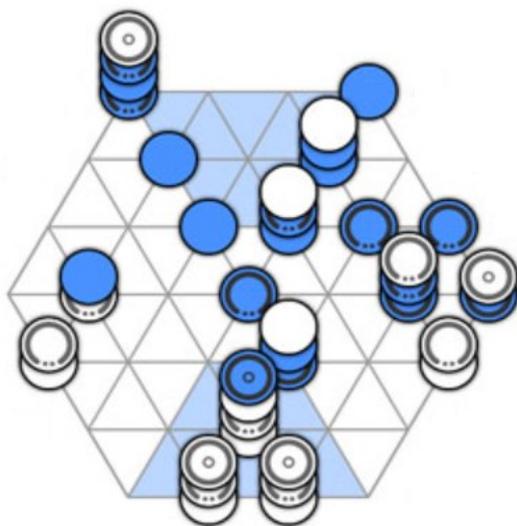
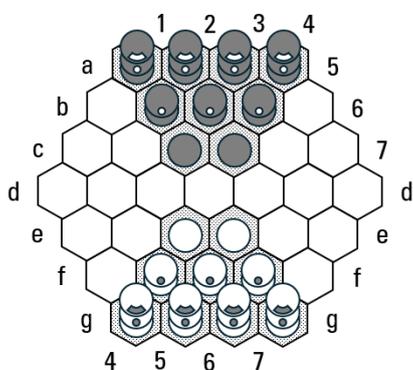


Astratti PerGioco

Newsletter #80 | 18 ottobre 2024 | www.pergioco.net



Accasta

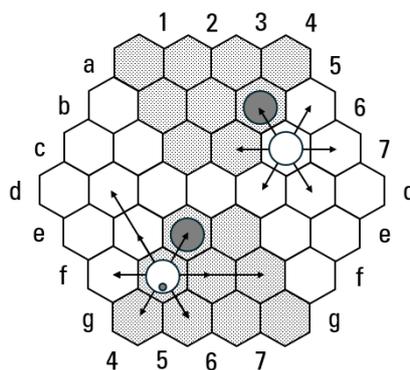


Il gioco, ideato nel 1998 da Dieter Stein e aggiornato nelle regole nel 2010, si svolge su un tavoliere composto da trentasette caselle esagonali. Ogni giocatore dispone di venti pezzi, inizialmente collocati all'interno del "castello": la base composta da nove caselle sulle righe più vicine (vedi figura in alto). I pezzi sono di tre tipi: "scudi", "cavalli" e "carri", che si muovono rispettivamente di una, fino a due o fino a tre caselle per turno.

Lo schieramento iniziale del Bianco è il seguente: quattro pile di tre pezzi ciascuna (composte, dall'alto verso il basso, da un carro, un cavallo e uno scudo) sulle caselle g4, g5, g6 e g7; tre pile di due pezzi ciascuna (composte, dall'alto verso il basso, da un cavallo e uno scudo) sulle caselle f4, f5 e f6; due scudi sulle caselle e4 ed e5. Lo schieramento del Nero è simmetrico rispetto a quello del Bianco.

Inizia a giocare il Bianco. In questo gioco non è possibile passare.

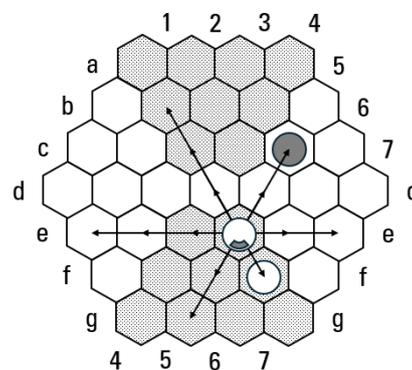
I pezzi si muovono in linea retta lungo una delle sei direzioni possibili; non possono saltare altri pezzi o pile. Possono atterrare su pezzi o pile di qualsiasi colore. Non posso cambiare direzione lungo il percorso.



Nell'esempio qui sopra lo scudo in c5 può muovere di una casella in b5, c7, d6, d5, c4 oppure in b4 sormontando lo scudo avversario. Il cavallo in f4 può muovere di una o due caselle in f5, f6, g5, g4, f3, e3, d2 oppure in e4 sormontando il pezzo avversario; si noti che il cavallo non può muovere in d4, saltando il pezzo in e4 e nemmeno cambiare direzione muovendo, ad esempio, in f5 e poi in g6.

Nell'esempio seguente, il carro in e5 può muovere di una, due o tre caselle in e6, e7, f6, f5, g5, e4, e3, e2, d4, c3, b2, d5 o c5. Si noti che i pezzi in c5 e in f6 non possono essere saltati e che non sono possibili cambi di direzione: il carro non può

muovere, ad esempio, in d4 e poi in d3 e in c2.

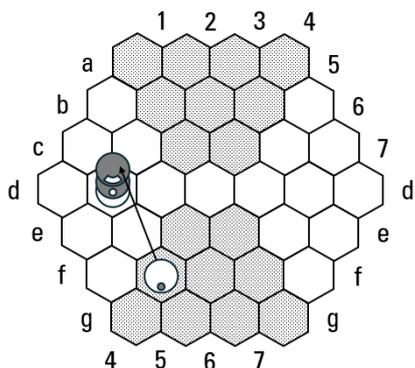


Il giocatore di turno può muovere una pila che abbia in cima un pezzo del proprio colore ("comandante"). Il comandante può portare con sé, senza cambiarne la posizione relativa, qualsiasi numero di pezzi di qualsiasi colore, appartenenti alla propria pila: la pila può pertanto essere divisa in qualsiasi momento. Le pile si muovono con le modalità attribuite al proprio comandante: una pila sormontata da uno scudo può muoversi di una casella, una pila sormontata da un cavallo può muoversi fino a due caselle, e così via. Anche le pile possono atterrare su pezzi o pile di qualsiasi colore; non possono saltare altri pezzi o pile. Può capitare che, muovendo una pila trasportando solo alcuni pezzi sottostanti, si lasci nella casella di partenza un pezzo avversario, che potrà quindi assumere il ruolo di comandante e muovere in un turno successivo.

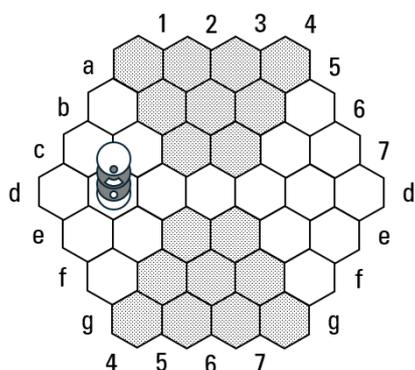
I pezzi sottostanti ad un comandante

rimangono bloccati e non possono mai muovere in autonomia.

Nell'esempio qui sotto il cavallo bianco in f4 può muovere in d2 atterrando sulla pila controllata dal carro avversario.



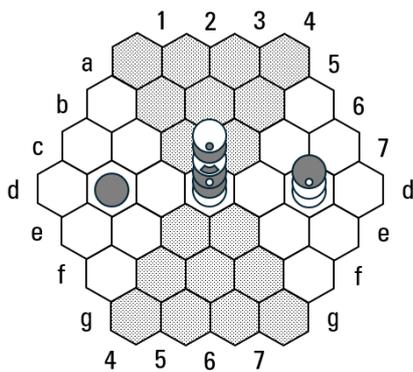
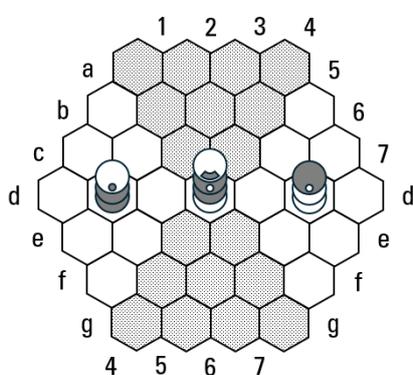
Ora la situazione è quella riprodotta nel diagramma successivo: la pila in d2 è controllata dal Bianco ed i pezzi sottostanti sono bloccati.



Non sono ammesse le pile con più di sei pezzi e con più di tre pezzi dello stesso colore. Non sono pertanto consentite le mosse che formano pile di questo tipo.

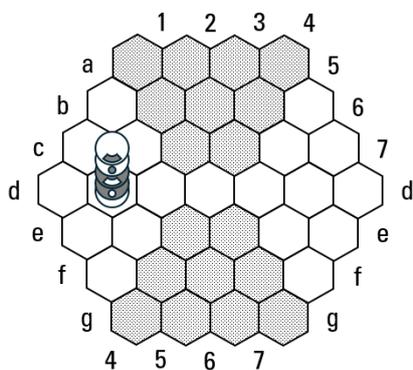
Nell'esempio centrale in alto, la pila d4, controllata dal Bianco, comprende due pezzi bianchi e due neri. Il Bianco può muovere la pila in d2 sulla pila in d4, ma portando con sé al massimo uno scudo avversario. Non è infatti consentito muovere l'intera pila d2 in d4, perché nella casella di arrivo si formerebbe una pila con sette pezzi, di cui quattro dello stesso colore, non ammessa dalle regole.

Il Bianco muove allora solo i primi due pezzi della pila in d2 e va formare in d4 una pila comprendente sei pezzi (tre per colore, consentita dal regolamento (vd. diagramma successivo)).



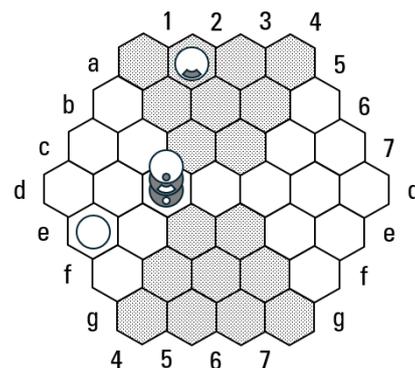
Questa pila, che comprende tre pezzi avversari sottostanti, è detta "sicura": non può, cioè, essere sormontata dall'avversario, perché in tal modo si formerebbe una pila con più di tre pezzi dello stesso colore. Nell'esempio qui sopra, infatti, il Nero non può muovere, nemmeno parzialmente, la propria pila d6 in d4.

In questo gioco è consentita la mossa multipla: quando un giocatore divide una pila lasciando nella casella di partenza un pezzo del proprio colore o una pila controllata da un pezzo del proprio colore, anche quel pezzo o quella pila ha la facoltà (ma non l'obbligo) di muoversi nello stesso turno di gioco.



Nell'esempio qui sopra il Bianco controlla in d2 una pila composta, dall'alto in basso, dai seguenti pezzi:

carro (comandante), cavallo bianco, carro nero, cavallo nero, scudo bianco. Il Bianco muove il solo comandante in a2 e lascia in d2 una pila controllata da un cavallo del proprio colore; nello stesso turno muove il cavallo in d3, portando con sé i due pezzi avversari sottostanti e lascia in d2 uno scudo del proprio colore; nello stesso turno muove anche lo scudo da d2 in e2. La nuova situazione sul tavoliere è riprodotta nel diagramma qui sotto.



Un giocatore vince la partita se controlla almeno tre pile nel castello avversario all'inizio del suo turno; in sostanza, dopo aver portato la terza pila nel castello opposto, l'avversario ha ancora un turno per difendersi.

Un giocatore vince la partita anche quando il suo avversario non ha mosse legali nel suo turno, anche se tale circostanza è piuttosto rara.

Nella successiva variante Accasta Pari tutti i pezzi sono identici ed il loro movimento dipende dal numero di pezzi dello stesso colore presenti nella pila in cui si trovano. Ad esempio, il comandante di una pila contenente uno o due pezzi dello stesso colore, muove rispettivamente come un cavallo o come un carro.

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

Per approfondire la conoscenza del gioco e delle sue varianti consulta la pagina
www.pergioco.net/accasta.html.

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

Pubblicazioni
disponibili su
Amazon.it

