



Il Fogliaccio degli Astratti

Progetto Abstrakta

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

I regolamenti e gli articoli qui enunciati
NON VOGLIONO violare
 nessun diritto di autore.

Publicato da Luca Cerrato
lucacerrato@inwind.it
<http://myweb.tiscali.co.uk/boardgamevariant/>

Tutti in riga

Questo mese l'argomento principale sono i giochi di allineamento, introdotti nel numero 24 con la presentazione dei giochi tradizionali del Go-Moku, Renju e Pente.
 Una famiglia di giochi abbastanza antica che continua ad affascinare gli autori di giochi che studiano nuovi sistemi di gioco per far divertire gli appassionati. Una domanda, perché la mente umana a creato questo genere di giochi? Posso supporre, come è successo in altri giochi, che inizialmente lo scopo ludico non era tenuto in considerazione, era l'aspetto *magico e divino* ad interessare. Come se il tentativo di disporre oggetti in un certo ordine servisse a contrastare il caos del mondo e dare una certezza che l'opera del uomo avrebbe avuto il sopravvento sugli eventi naturali, ignoti all'uomo antico.
 Poi dalla sacralità del rito si è passati alla ludicità del gioco, colui che porta l'ordine sulla tavola è il vincitore.
 I primi giochi si basavano semplicemente sul mettere in riga pezzi dello stesso colore, la lunghezza della fila poteva variare, tre nel banale tris, cinque del complesso Renju, sei o sette in altri. Per rendere più interessante le partite i sistemi di gioco moderni hanno introdotto delle novità, i pezzi vengono dotati di caratteri oppure si utilizza una caratteristica della nostra mente, la memoria.



I giochi Quarto! e Oxox sfruttano i caratteri dei pezzi, in due modi interessanti, invece il fattore memoria è sfruttato dal gioco Gobblet.
 In Quarto! ogni pezzo è dotato di quattro caratteri: colore, forma, altezza e pieno o vuoto.
 Per vincere basta allineare solo una delle caratteristiche, un affinamento rispetto al classico Go-moku dove il

pezzo ha solo il carattere del colore. In Oxox (gioco italiano di Francesco Rotta) utilizza il carattere sia per i pezzi sia per i giocatori.



I due caratteri del pezzo (provate ad indovinare quali!) sono utilizzati separatamente per la vittoria finale. Un giocatore deve allineare i cerchi, il suo avversario le croci.
 Oltre ai caratteri sia Quarto! che Oxox utilizzano la tecnica dei pezzi condivisi. In Oxox i pezzi sono *condivisi in forma debole*, in altre parole i pezzi sono divisi tra le due parti, ma si può sfruttare un pezzo avversario per vincere.



Il gioco Gobblet si avvicina molto di più al concetto di gioco classico, due gruppi che si fronteggiano, ma con la novità nei giochi di allineamento della *cattura temporanea*. I pezzi sono pensati come delle Matrioske, in cui i componenti più grandi vanno a coprire i più piccoli, che possono ritornare in gioco quando il pezzo maggiore viene mosso e capovolgere il risultato di una partita se l'avversario non buona memoria.
 Lo stato del arte anche nel settore dei giochi di allineamento è in continua evoluzione, per motivi di spazio non ho potuto scrivere di altri sistemi di gioco, ma vi consiglio di rileggere sul numero 2 del FdA il regolamento di Delta e sul numero 12 il regolamento di Epsilon. Interessante in questi due è la tecnica con cui il pezzo viene messo in gioco.

Giocare in rete

Da questo numero inizia una serie di articoli dedicati ai siti in cui giocare giochi astratti. In genere le modalità di gioco su internet possono essere di due tipi:
Modo asincrono, in cui i giocatori sono avvertiti, con una e-mail, quando è il loro turno di gioco. *In tempo reale*, i giocatori devono essere entrambi presenti durante il gioco.

Super Duper Games

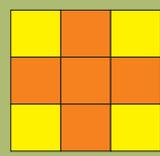
Il primo sito della serie è *Super Duper Games*, <http://superdupergames.org>. Il tipo di gioco è asincrono. Il creatore di questo sito è Aaron Dalton, laureato alla scuola di musicologia del università Calgary (Alberta, Canada). Il suo gioco preferito è il Bridge, ma la passione per giochi di strategia astratti e la scoperta di due siti, *Invisible City* e *WarpSpawn*, che mettono a disposizione giochi gratuitamente, ha dato il via alla nascita del sito. Inizialmente fu creato per giocare con l'amico Ross Finch (che ha messo a disposizione il server di gioco) e per altri pochi appassionati. I primi giochi disponibili furono Blam!, Fortac e Numica poi arrivarono tutti gli altri. Attualmente sono stati implementati 34 giochi, mentre i giocatori registrati sono circa 260. Nel suo continuo lavoro di aggiornamento Aaron si è dato tre precisi obiettivi. Il primo, il sito deve essere al 100% completamente libero. Il secondo, fornire un ambiente asincrono dove i giocatori possono tener traccia delle loro partite e delle loro classifiche, partecipare a tornei e scambiarsi opinioni. Il terzo, dedicato agli autori di giochi, un luogo dove provare le loro idee e ricevere utili consigli da altri giocatori. In questo sito troverete giochi astratti che difficilmente giochereste altrove.
Invisible City
[Http://invisible-city.com/play](http://invisible-city.com/play)
WarpSpawn
[Http://www.angelfire.com/games2/Warpspawn/](http://www.angelfire.com/games2/Warpspawn/)

Meta regole

E' mia intenzione dedicare una parte del Fogliaccio non ad un gioco completo, ma ad un particolare del sistema ludico. Questo particolare ludico potrà essere nuovo o già presente in qualche gioco. Una meta regola la quale potrà essere la base o una parte di un regolamento, servirà anche ad evidenziare le diverse tecniche utilizzate dagli autori di gioco. La mia sfida è di trovare per ogni numero una meta regola interessante, chiunque si voglia unire è il benvenuto.

Macro pezzi scomponibili

Si gioca su un tavoliere con caselle quadrate. Il Macro-pezzo si forma unendo per lato pezzi propri ed avversari, formando per esempio un quadrato 3x3.
 Il macro pezzo viene da prima depositato su caselle libere, poi i singoli pezzi inizieranno la loro mossa e si muoveranno sul tavoliere con leggi stabilite, partendo dal loro macro pezzo.



La prima mossa, dal macro pezzo, spetta al giocatore che ha la maggioranza dei pezzi. Tutti i macro pezzi devono avere un numero dispari di pezzi. Il macro pezzo potrebbe contenere anche pezzi neutrali. Un eventuale gioco potrebbe essere, si depositano tutti i macro pezzi e poi si muovono i singoli pezzi per formare un filetto. Il singolo macro pezzo può influenzare il movimento dei propri pezzi.



Quarto! (Blaise Muller - Gigamic)

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere quadrato di 4x4 caselle e 16 pezzi. Ogni pezzo ha quattro caratteri, il colore (chiaro/scuro), l'altezza (basso/alto), la forma (quadrato / rotondo) ed infine può essere pieno o vuoto. Tutte le combinazioni dei quattro caratteri vanno a formare i pezzi del gioco, mostrati nella figura di sotto.



Scopo del gioco, mettere in linea quattro pezzi che abbiano in comune almeno un carattere. I pezzi possono essere

allineati in verticale, orizzontale e diagonale.

Il gioco, inizialmente tutti i pezzi sono fuori dalla tavola. I giocatori a turno sceglieranno un pezzo, non ancora depositato, e lo daranno all'avversario che lo dovrà depositare sul tavoliere. Il vincitore è il giocatore che ricevuto il pezzo forma una linea di 4 pezzi aventi tutti un carattere in comune. Nel esempio di figura ci sono 4 pezzi quadrati in linea.



Il vincitore deve annunciare la sua vittoria dicendo "QUARTO!".

Se il giocatore non ha visto l'allineamento e da un pezzo all'avversario, questi può "in quel momento", annunciare "QUARTO!" ed indicare l'allineamento. Sarà lui il vincitore della partita. Se nessuno dei giocatori vede l'allineamento durante il giro del gioco nel quale l'allineamento si è creato, questo perde il suo valore e la partita segue il suo corso.

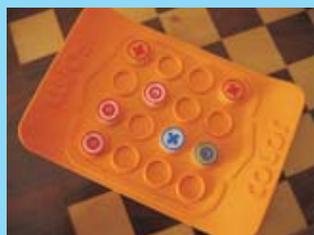
Variante per esperti

Viene cambiato lo scopo del gioco introducendo un'ulteriore possibilità di vittoria. Si può vincere anche creando quadrato 2x2 con pezzi che abbiano almeno un carattere in comune.

Oxxo (Francesco Rotta - 2005 -Faro)

Giocatori, due.

Materiale, il tavoliere è 4x4 caselle, 8 pezzi bianchi (su un lato del pezzo c'è una croce blu e sul altro cerchio rosso) e 8 pezzi gialli (su un lato del pezzo c'è una croce rossa e sul altro un cerchio blu).



Scopo del gioco, un giocatore deve allineare 4 pezzi con la stessa forma (cerchio o croce), il secondo quattro pezzi con lo stesso colore (rosso o blu). *Il gioco*, inizialmente il tavoliere è vuoto con tutti i pezzi nelle riserve. Il giocatore che deve formare un allineamento di pezzi con la stessa forma (Form) gioca con i pezzi bianchi è fa la prima mossa. I giocatori possono fare una delle due

seguenti azioni:

- 1) posare in una casella vuota un loro pezzo preso dalla riserva.
- 2) capovolgere un proprio pezzo sul tavoliere.

Quando un giocatore non ha più pezzi nella riserva esegue solo la seconda azione.

Il giocatore che causa la vittoria di entrambi i giocatori perde.

La storia del gioco.

Ho chiesto a Francesco di raccontarmi la nascita della sua creatura e le varie modifiche fatte per arrivare al pubblico nei passati mesi, sia nei negozi che in edicola con la rivista Focus.

Inizialmente Francesco fu affascinato da Quarto!, giocandoci colse i pregi, ma anche i difetti, considerandolo più un rompicapo a due che un gioco vero e proprio.

Quarto! fu l'idea di base, l'ispirazione da cui partire per creare qualcosa di nuovo. Il primo prototipo si chiamava Slot Machine, veniva giocato su un tavoliere

3x3 con un buco centrale, qualcosa che si avvicinava al gioco del 15, pieno di imperfezioni che ebbe vita breve.

Nella seconda versione la plancia divenne 4x4 e anche le pezzi sono quelli del gioco attuale, lo scopo era quello di realizzare un quadrato 2x2, ma anche questo aveva qualche difetto.

Il primo prototipo del gioco attuale si chiamò *Forma o Colore* e fu presentato al Premio Archimede nel 1996 vincendo una nomination per il miglior gioco astratto generato dall'utilizzo di pochi pezzi, regole brevi ed un buon potenziale di coinvolgimento.

Sulla rivista Focus Giochi potete trovare nozioni di tattica e strategia scritte dallo stesso autore ed altri suoi giochi.

Sito del autore,
<http://www.giocologico.com/>



Gobblet (T. Denoal-2001-Gigamic)

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 4x4, 12 pezzi neri e 12 bianchi. I pezzi, chiamati Gobblet, sono dei cilindri di 4 formati (3 per ogni formato) , grande, medio e piccolo, costruiti in modo tale che un Gobblet più grande può coprire uno più piccolo.



Scopo del gioco, mettere in fila quattro propri pezzi visibili.

Situazione iniziale, i giocatori sistemano i propri gobblet in 3 pile contenenti 4 gobblet ciascuno. Il tavoliere è inizialmente vuoto.

Il gioco, inizia il giocatore bianco, i giocatori nel loro turno possono fare una

delle seguenti azioni:

- 1) Piazzare un nuovo Gobblet sul tavoliere.
 - 2) Muovere un Gobblet sul tavoliere.
- Quando si *piazza* un nuovo Gobblet questo deve essere preso da una delle pile seguendo l'ordine in cui sono stati impilati i pezzi (dal più grande al più piccolo). Il nuovo pezzo deve essere depositato su una casella libera, a meno che l'avversario non ha tre suoi pezzi in fila, in questo caso si può depositare un pezzo su una casella occupata. Si può *muovere* un pezzo sul tavoliere anche se ci sono dei pezzi non ancora depositati. Un pezzo viene mosso su un altro pezzo che sia di dimensione più piccola oppure su una casella vuota. Se muovendo un pezzo si libera un pezzo avversario che forma un 4 in file si è perso la partita.

Il Fogliaccio degli Astratti

TORINO
GAMES

19-21
Maggio

Due varianti sul tema.

Gobblet Bis (Luca Cerrato-2006)
Valgono tutte le regole del gioco ufficiale, eccetto che le tre pile iniziali vengono a turno depositate su caselle vuote. I pezzi si muovono come nel gioco originale.

Gobblet Plus (Luca Cerrato - 2006)
Stesse regole di Gobblet e Gobblet Bis, ma i pezzi si muovono in verticale, orizzontale e diagonale di quante caselle vogliono. I pezzi possono saltare i pezzi di dimensione più grandi o uguali.

*Hai idee interessanti,
Scrivi
Al Fogliaccio degli Astratti*