

Il Fogliaccio degli Astratti

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.

Elementi di fortuna

Questa rivista è dedicata ai giochi astratti ed in particolare a tutti quei giochi in cui la fortuna, il caso, il destino, il fato, la sorte sono assenti.

I giocatori per vincere devono fare affidamento solamente alla loro capacità di ragionamento, utilizzare la materia grigia, far funzionare la memoria. Comunque anche in questo caso la fortuna potrebbe fare la sua comparsa, per esempio quando un giocatore, per distrazione fa una mossa errata, ma è qualcosa di diverso da un lancio di una moneta.

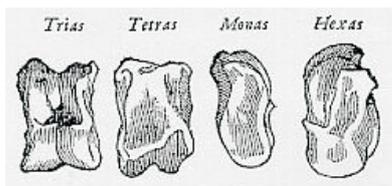
Un grande numero di giochi astratti fanno uso della sorte, come elemento di imprevedibilità.

Per simulare il caso si sono inventati un bel numero di meccanismi più o meno strampalati, si pensi per esempio alla ruota alla roulette dove si fa uso di un disco rotante e di una pallina.

I sistemi più interessanti sono quelli più semplici e in questo articolo saranno presi in esame i più antichi.

Il dado, nella notte dei tempi si lanciavano conchiglie, bastoncini e qualsiasi altra cosa che generasse una combinazione.

Famoso è l'astragalo, un'ossicino di forma cuboide che fa parte dell'articolazione del piede e che possiede 4 lati facilmente distinguibili per la loro forma. Questo ossicino ha proporzioni particolarmente regolari e si presta in



modo straordinario ad essere utilizzato per ottenere dei risultati casuali, come una sorta di dado a 4 facce.

Il dado a sei facce arriva circa duemila anni fa ed ora possiamo trovarne una varietà incredibile di forme.

Le carte, questa famiglia di giochi possiede un numero elevato sia di mazzi e che di giochi.

La storia delle carte da gioco parte, molto



probabilmente, dalla lontana Cina e grazie agli scambi commerciali entrarono in possesso degli Arabi e in breve tempo si diffusero in tutta l'europa.

A mio parere i più bei mazzi di carte da gioco

sono i tarocchi sia per la qualità grafica che le carte in se stesse.

Bisogna ricordare che i tarocchi sono di origine italiana (dalle parti di Ferrara) e sono nati come passatempo e non per usi esoterici.

Con i miei ricordi risalgono fino alla mia infanzia e alle ore passate a giocare con queste splendide carte.



Stupendi i Trionfi, le 22 carte extra rispetto ai classici 4 semi, per un bambino era affascinante il matto, la papessa oppure l'angelo.

Oggi giorno ai classici mazzi da giochi si sono affiancati i più moderni giochi di carte collezionabili ed anche i giochi da tavola fanno uso in maniera più o meno massiccia delle carte per dare quel brivido di imprevedibilità.

Il domino, le tessere di questo gioco sono imparentate sia

con le carte che con i dadi di cui riportano in piano, nella versione occidentale, le loro facce.

Come nel caso delle carte esistono diverse versioni, molto affascinanti sono le tessere del Mahjong.



Molti giochi moderni utilizzano la tecnica ad incastro del domino, per esempio Trax oppure il più famoso Carcassone.

Nei prossimi numeri del fogliaccio prenderò in esame alcuni giochi che fanno uso di elementi di fortuna, ma in cui il giocatore non subisce la sorte, ma è parte attiva del gioco.



Progetto Abstrakta
www.pergio.net/Abstrakta.htm

Un anno di fogliaccio

E' passato quasi un anno da quando ho ripreso a scrivere il fogliaccio dopo qualche mese di sosta.

A Gennaio mi ero promesso di pubblicare ogni mese un numero, di migliorare la grafica inserendo più immagini, senza aumentare di troppo le dimensioni del file, e di creare nuove rubriche.

In parte ci sono riuscito, di numeri né ho pubblicati 10, qualche immagine in più c'è e nuove rubriche sono state inserite..

Con grande mio piacere ho avuto l'onore di ospitare sui vari numeri articoli scritti da altre persone, a cui vanno i miei più cordiali ringraziamenti.

Per il prossimo anno?

Spero di continuare a pubblicare il fogliaccio con regolarità, i 12 numeri rimangono il mio obiettivo ed aumentare il numero di pagine, ma questo dipenderà molto da altri appassionati che vorranno unirsi a me in questa avventura.

Ho in mente altre idee, ma meglio non mettere troppa carne sul fuoco..

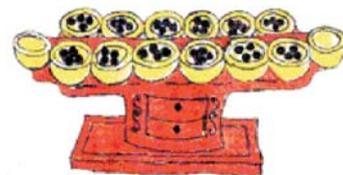
Auguro
Buone feste
a Tutti voi
ed ai vostri cari



Luca

Torneo internazionale di Awele

Cannes palazzo del festival
21 - 25 Febbraio 2007



In Febbraio in Francia si terrà il decimo torneo internazionale di Awele.

Ci sarà un torneo per esperti, un per principianti ed uno femminile.

Per maggiori informazioni contattare:

The Oware society
www.oware.org

L'AWALE en PACA
www.awale.fr/tc/

Alea (Mauro Giorgi - 2006)

Materiale, un tavoliere 8x8 e 8 dadi neri ed 8 bianchi.

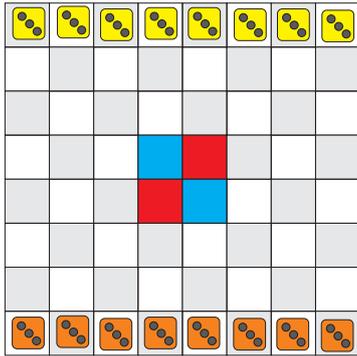
Giocatori, due.

Scopo del gioco, vince il giocatore che riesce a soddisfare una delle seguenti condizioni.

1) Allineare tre propri dadi con valore 6 su tre caselle consecutive. I tre dadi possono anche far parte di *doppi* o *torri* eventualmente controllati dall'avversario.

2) Formare una *torre* composta da tre propri 6.

Inizio gioco, i dadi vengono posizionati sulla prima riga di fronte ai rispettivi giocatori con il 3 sulla faccia superiore. La prima mossa spetta al bianco.



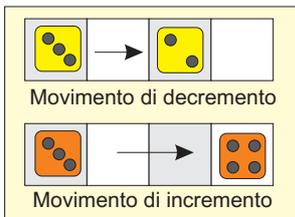
Il gioco, a turno, i giocatori possono fare una delle seguenti mosse:

- muovere un dado;
- formare un *doppio* impilando un dado su un altro dado;
- muovere un *doppio*;
- formare una *torre* impilando un dado su un *doppio*;
- scomporre un *doppio* o una *torre*.

Muovere un dado, un dado può essere spostato, lungo una direzione, di un numero di caselle al più pari al proprio valore. Il movimento può avvenire in orizzontale, in verticale e lungo le diagonali. Un dado non può "saltare" un altro dado.

Quando un dado viene spostato è possibile ruotarlo in modo che il suo valore risulti *decrementato di un punto*.

Se un dado viene spostato di un numero di caselle pari al suo valore, allora è possibile ruotarlo in modo che il suo valore risulti *incrementato di un punto*.



Modificare il valore di un dado non è mai obbligatorio;

Formare un *doppio*, quando si sposta un dado, lo si può posizionare sopra un altro dado di valore maggiore o uguale. Due dadi impilati prendono il nome di *doppio*.

Un *doppio* può essere formato sia da dadi dello stesso colore che da dadi di colori diversi.

Quando un giocatore posiziona un proprio dado su di un dado avversario per formare un *doppio*, deve modificare il valore di

entrambi i dadi in modo che:

- la somma dei loro valori finali rimanga uguale alla somma dei loro valori originali;

- il valore del dado superiore sia il massimo possibile.

Formare un *doppio* sui dadi dell'avversario permette quindi di aumentare il valore dei propri dadi e diminuire quello dei dadi avversari.

Se il *doppio* viene formato con dadi dello stesso colore il loro valore non può essere modificato.

Muovere un *doppio*, il giocatore che possiede il dado superiore di un *doppio* diventa il controllore del *doppio* stesso.

Un *doppio* può essere spostato sulla scacchiera di un numero di caselle al più pari al valore del dado superiore.

Quando si sposta un *doppio* non è possibile modificare il valore dei dadi che lo compongono né posizionare il *doppio* sopra altri dadi.

Formare una *torre*, quando si sposta un dado, lo si può posizionare sopra un *doppio* di valore maggiore o uguale (Il valore del *doppio* è il valore del dado superiore). L'insieme così formato di tre dadi impilati prende il nome di *torre*.

Quando un giocatore posiziona un proprio dado su di un *doppio* non può modificare i valori dei dadi che compongono la *torre*.

Una *torre* non può essere spostata.

Scomporre un *doppio*, il giocatore controllore del *DOPPIO* può decidere di "scomporlo" facendo "scendere" il dado superiore.

Quando un giocatore decide di far scendere un proprio dado da un *DOPPIO*, lo sposta, come nei normali spostamenti, di un numero di caselle al più pari al suo valore. Eventualmente il giocatore può decidere di modificare il valore del dado decrementandolo di un punto o, nel caso di un movimento pari al valore del dado, incrementandolo di un punto.

Nella "discesa" però, non si può far risalire il dado su altri dadi per formare un nuovo *doppio* o una nuova *torre*. In particolare, non è possibile far scendere un dado in una determinata direzione se la casella adiacente al *doppio* in tale direzione è occupata da un altro dado.

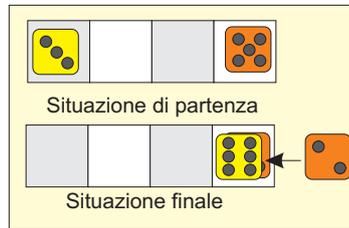
Scomporre una *torre*, il giocatore che possiede il dado superiore della *Torre* può decidere di:

● far "scendere" dalla *torre* il dado superiore.

● far "scendere" dalla *torre* il *doppio* costituito dai due dadi superiori nella *torre*.

Quando un giocatore fa "scendere" un dado o un *doppio* da una *torre* non può modificarne il valore né farlo "risalire" su un altro dado o un altro *doppio*.

In particolare non è possibile far scendere un dado o un *doppio* in una determinata direzione se la casella adiacente alla *torre* in tale direzione è occupata da altri dadi.



La prigione, le quattro caselle centrali della scacchiera costituiscono la prigione. Un dado che si trovi su una casella della prigione NON può essere spostato. Solamente un *doppio* può essere spostato dalla prigione.

Fine gioco, il gioco termina, oltre che nelle condizioni di vittoria, anche se un giocatore non può fare alcuna

mossa e perde la partita. Questo avviene se tutti i suoi dadi:

● fanno parte di *doppi* o *torri* controllate dall'avversario;

● sono in prigione;

● sono circondati da altri dadi e non possono essere spostati.

È consentito ad entrambi i giocatori controllare, quando lo ritengono utile, il valore dei dadi che formano *doppi* e *torri*.

Considerazioni sulla fortuna.

Immaginiamo di utilizzare una bilancia per quantificare la quantità di fortuna presente in un regolamento affinché i giocatori riescano a gestire il gioco e non essere schiavi della sorte.

Nel classico gioco del oca i giocatori muovono la loro pedina in funzione del lancio del dado, potere di scelta uguale a zero e solo un consumo limitato di calorie dovuto al sollevamento e spostamento del pezzo.



Proviamo ad aggiungere un secondo pezzo, adesso una parte delle calorie consumate è anche nel decidere quale dei due pezzi muovere, ma siano ancora distanti anni luce dal gioco degli scacchi.

Una ipotetica evoluzione del gioco del oca è il Backgammon dove si hanno la bellezza di 15 pedine da portare a casa.

Sulla nostra bilancia possiamo incominciare a considerare il numero di possibili scelte, tante scelte uguale meno fortuna, dall'altra parte è anche vero che si hanno troppe scelte il giocatore potrebbe non sapere cosa fare e scegliere a caso.

Per i giochi di guerra è importante un



modello realista del combattimento, assurdo che un'unità debole abbia le stesse probabilità di vittoria contro una nettamente più forte.

In questo caso un gioco è più simile ad un deterministico se uno degli eventi, per esempio la vittoria, ha maggiore probabilità di riuscita rispetto alla sconfitta, un chiaro esempio è portato nella pagina successiva.

Daedalus

(Mattia de' Michieli Vitturi - 2006)

Giocatori, da 2 a 4.

Materiale, 73 tessere, inclusa quella di partenza, 24 *dadopedine*, 4 porta tessere.

Le tessere, sono caratterizzate dai seguenti elementi:

- nel centro di alcune tessere ci sono le basi dove vengono collocate le *dadopedine*.

- Nei 4 angoli di ogni tessera si trovano i settori colorati con cui si guadagnano le mosse.

La dadopedina, è un dado su cui sono disegnati i quattro colori dei giocatori e due lettere A e D, utilizzate per attaccare e difendere.

Scopo del gioco, vince il giocatore che alla fine della partita ha conquistato più basi con le *dadopedine* del proprio colore.

Inizio gioco, posizionare la tessera centrale sul tavolo, mischiare le altre tessere e darne sei ad ogni giocatore.

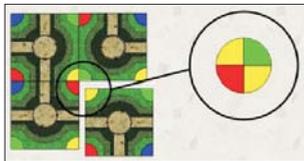
Ogni giocatore prende sei *dadopedine* e sceglie il suo colore.

Il giocatore più anziano tira una *dadopedina* fino a quando non esce il colore di uno dei partecipanti, che sarà il primo a giocare.

Il gioco, i giocatori giocano a turno in senso orario. Ogni giocatore al suo turno deve piazzare sul tabellone una propria tessera.

La tessera deve essere adiacente ad almeno una tessera già sul tavolo (le tessere devono toccarsi lungo i lati) e non può creare dei vicoli ciechi.

Chiusura cerchio, quando un giocatore, piazzando una tessera, completa un cerchio ha diritto a giocare con le proprie *dadopedine* tante mosse quanti sono i quarti del cerchio completato del proprio colore.



Esempio, il giocatore piazzando la tessera in basso a destra (figura di sopra) chiude un cerchio.

Se il giocatore che ha chiuso il cerchio ha il colore giallo a diritto a due mosse, se ha il colore rosso a diritto ad una mossa, se ha il colore verde a diritto ad una mossa.

Mosse, le mosse possibili con le *dadopedine* sono 3:

- occupare con una *dadopedina* una base vuota;
- spostare una *dadopedina* da una base ad una vuota confinante (cioè collegata da una strada su cui non ci siano altre basi);
- attaccare da una propria base una confinante occupata da una *dadopedina* avversaria.

Esempio di attacco, se il giocatore giallo piazza la sua tessera in alto a sinistra ha a sua disposizione due mosse con le quali può attaccare la *dadopedina* rossa, muovendosi di due basi.



Fine gioco, il gioco finisce quando sono state posizionate tutte le tessere sul tavolo, oppure quando un giocatore ha conquistato tutte le *dadopedine* avversarie.

Se un giocatore perde tutte le sue *dadopedine* è eliminato dalla partita e le sue tessere non giocate vengono aggiunte alle tessere da pescare.

Alla fine del gioco ogni giocatore conta le basi conquistate e da queste sottrae le *dadopedine* che non ha messo sul tavolo.

Chi ottiene il numero più alto vince la partita.

Piccole note

I giochi descritti nella pagina precedente ed in questa fanno uso entrambi di dadi.

Alea è stato selezionato per la fase finale del premio Archimede ed fa un uso del dado completamente deterministico.

Daedalus è stato giocato con successo alla fiera dei giochi a Monaco.

Il gioco fa un uso dei dadi più classico anche se come il gioco rimane molto più vicino ad un astratto puro che ad un puro gioco d'azzardo.

L'unico punto del suo meccanismo in cui si fai del dado e nella fase di attacco e difesa. In questo caso il difensore ha una probabilità su 6 di vincere.

Nel gioco un altro elemento di aleatorietà è l'estrazione di una tessera, si può comunque scegliere tra sei tessere.

Un altro pizzico di imprevisto è dato dal numero di giocatori che può essere superiore a due, alleanze e tradimenti sono sempre dietro l'angolo.

Personalmente ho avuto il piacere di iniziare una partita ad *Alea* via e-mail ed ho trovato il gioco interessante.

Un tavoliere più piccolo potrebbe diminuire la lunghezza del gioco ed aumentare l'influenza delle caselle prigione.

Buona l'idea della zona proibita, che potrebbe essere sfruttata con qualche regola in più.

Infine per aumentare l'interazione tra i dadi si potrebbe fa ricorso ad una configurazione iniziale alternata, un dado giallo ed uno arancione e così via.

Purtroppo *Daedalus* non ho avuto il piacere di provarlo, trovo interessante nel gioco il meccanismo del completamento del cerchio che da mosse a chi lo chiude togliendole agli altri giocatori.



Chess variant.

Le varianti di questo mese utilizzano dadi e carte per rendere il gioco più incerto del solito. Se ritenete un'eresia usare carte e dadi negli scacchi, non leggete questo breve trafiletto.

Mysterious chess (Sergey Sirotkin)

Giocatori, due.

Materiale, ogni giocatore ha un mazzo composto da 16 carte e il necessario per il gioco degli scacchi.

Il mazzo di carte, è composto da 8 carte pedone, 2 carte cavallo, 2 carte torre, 2 carte alfiere, una carta regina ed una carta re.

Scopo gioco, catturare il re avversario.

Inizio gioco, il piazzamento dei pezzi è determinato dalle carte.

Il piazzamento carte, il bianco gioca la prima carta, dopo di che ci si alterna al deposito.

Le carte possono essere depositate su qualsiasi casella vuota.

Quando sono tutte piazzate vengono girate una alla volta, i pedoni che devono essere promossi vengono promossi dopo di che si prosegue come negli scacchi tradizionali.

Piazza San Marco (Ralph Betza - 2001)

Valgono tutte le regole degli scacchi tradizionali.

La variante è applicata quando in piazza San Marco arriva l'acqua alta.

Piazza San Marco sono le 16 caselle centrali del tavoliere e l'arrivo dell'acqua alta viene decisa dal lancio di due dadi.

Acqua alta, ad ogni turno quando la piazza non inondata, vengono lanciati i due dadi, se il risultato è uguale o minore di tre arriva l'inondazione.

La passerella, quando l'acqua sale i giocatori piazzano una passerella a testa, cioè 4 caselle in linea e devono scegliere la direzione di movimento.

Movimento pezzi, tutti i pezzi che sono in piazza con l'acqua alta non possono muoversi a meno che non sono sulla passerella e non possono essere catturati perché nessun pezzo può entrare nell'acqua.

I pezzi sulla passerella possono muoversi di una casella a turno nella direzione indicata e possono catturare nello stesso modo altri pezzi sulla passerella, non possono cambiare passerella.

I pezzi possono entrare con il loro normale movimento sulla passerella, dopo di che devono proseguire una casella alla volta.

Si può lasciare la passerella solo con il singolo movimento.

La nevicata, con un doppio 6 si ha una nevicata in piazza San Marco, qualsiasi pezzo in piazza può muoversi come la torre oltre al suo normale movimento, ma non può catturare come la torre. Anche la nevicata dura 5 turni.

Shogi



Nel secondo weekend di dicembre si sono tenuti nel bel palazzo milanese delle Stelline i giochi Sforzeschi 2006.

Anche quest'anno i giocatori astratti si sono ritrovati a Milano.

Il progetto Abstrakta, ospitato nell'area dei giochi auto-prodotti, gestita dal mitico Angelo Porazzi, ha tenuto dimostrazioni di giochi astratti al pubblico.

Il lato agonistico del progetto è il torneo NonSoloGo 2006, diretto da Francesco Reali.

Purtroppo il sottoscritto non ha potuto essere presente per motivi di lavoro e deve affidarsi a report spediti dai presenti. Passato qualche giorno di riposo i primi risultati e immagini incominciano ad arrivare in rete.

Il primo risultato pervenuto è quello dello Shogi.

Il sesto campionato italiano di Shogi torneo è stato curato da Giuseppe Baggio, a cui si deve anche la breve introduzione sui principali protagonisti della gara.

I più importanti partecipanti al torneo di Shogi, sono stati 2 olandesi.

Arend Van Oosten è un 4 dan ed è l'attuale campione europeo in carica, titolo che ha rivinto quest'anno a Luglio a Colmar. Scrivo rivinto, perché l'aveva già vinto 3 volte (1993, 1996, 1999). E' anche 2 dan di Go e gioca bene anche a scacchi.

Pieter Stouten, è un 3dan, che vive in Italia da un bel po' di anni, è un pioniere dello

Shogi.

Per lavoro ha girato diversi stati, ed in ogni paese che ha soggiornato ha cercato di avviare od integrare un'associazione di Shogi. E' il webmaster del portale "Shogi_net", in pratica il punto di riferimento principale per i giocatori di Shogi non giapponesi.

La classifica finale dopo due giorni di gare è la seguente:

- 1° Van Oosten Arend
- 2° Baggio Giuseppe
- 3° Stouten Pieter
- 4° Caridi Nicola
- 5° Borassi Michele
- 6° De Leo Maurizio
- 7° Saranga Roberto
- 8° Martelli Maurizio
- 9° Reale Francesco
- 10° Frizzi Luca



Foto di gruppo, partendo dalla sinistra posso riconoscere Roberto Saranga, il quarto da sinistra dietro è Giuseppe Baggio, il sesto e settimo sono i due olandesi, mi scuso per rimanenti del gruppo, ma non conosco i loro nomi.

I programmi di una volta.

Ancora una volta la macchina ha avuto il sopravvento sull'uomo nel gioco degli scacchi, una lunga storia inizia qualche secolo fa.

Nel Settecento ebbe vasta fama un automa che strabiliò non poco i giocatori dell'epoca per la sua bravura nel gioco degli scacchi. Esso aveva le sembianze di un Turco seduto dietro una scrivania chiusa sul davanti da tre sportelli e con due cassetti sul fondo.

Tale automa fu presentato come attrazione spettacolare per la prima volta dal barone von Kempelen e l'esibizione consisteva in due distinte fasi. Nella prima il padrone dell'automa apriva gli sportelli ad uno ad uno per far vedere agli spettatori il complesso sistema di ingranaggi, fili e rotelle che azionavano l'automa, nella seconda invitava qualche astante a sfidare il marchingegno in una partita sulla scacchiera presente sulla scrivania. Inutile specificare che gli sfidanti venivano regolarmente battuti!

La celebrità del "Turco" si diffuse in modo così rapido che alcune posizioni di partite disputate dall'automa furono raccolte ed esaminate in opere di famosi giocatori di quel periodo, come Giovanbattista Lolli ed Ercole Del Rio.

L'automa incontrò anche l'interesse di molti personaggi illustri, fra cui quello di Federico II di Prussia, che volle assolutamente acquistare codesta meraviglia meccanica, sborsando una cifra ingente. Fu così che chiaramente venne alla luce l'imbroglio!

In realtà il "Turco" non era altro che un manichino che racchiudeva al suo interno un nano bravissimo nell'arte del Nobile Giuoco, al quale il padrone dell'automa segnalava le mosse effettuate sulla scacchiera della scrivania con un complesso sistema di leve. In questo modo il nano poteva ricostruire la posizione su una piccola scacchiera all'interno del manichino e pertanto azionare il braccio mobile dell'automa per effettuare la mossa di risposta.

Quando il barone von Kempelen scoprì l'imbroglio, il "Turco" finì abbandonato in una cantina. In seguito fu comprato per pochi soldi da Leonardo Maelzel, fratello dell'inventore del metronomo, e portato come attrazione da spettacolo in varie nazioni dell'Europa e, infine, in America, dove rimase distrutto in un incendio a Philadelphia, nel 1854.

Articolo presso da, <http://www.scacchiescacchi.it>

GliAwele

Tower of Power (Michael Baldwin -1976)

Il gioco apparve per la prima volta sulla rivista *Games and Puzzles* nel lontano 1976. In Francia è stato pubblicato con il nome di Tour ed in Olanda Rupsenoorlog.

Il tavoliere non ricorda neanche alla lontana i classici Awele con varie file di buche, infatti il gioco si svolge su una normale scacchiera.

Ho inserito il gioco in questa rubrica perché una parte del movimento dei pezzi ricorda la semina dei giochi africani.

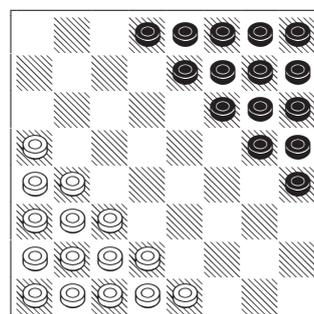
Regolamento

Giocatori, due.

Materiale, una scacchiera 8x8, 15 pezzi a testa.

Scopo del gioco, bloccare l'avversario.

Inizio gioco, la disposizione iniziale è la seguente, muove per primo il bianco.



Movimento pezzi, abbiamo due fasi di movimento, nella prima giocatori scelgono una fila di pezzi (ortogonalmente o diagonalmente) creando una pila di pezzi ad una delle estremità della fila.

La seconda fase consiste nello scegliere una direzione in cui far cadere la pila costruita.

I pezzi vengono depositati uno per casella, nella direzione scelta. Importante, il pezzo alla base della pila non deve essere mosso.

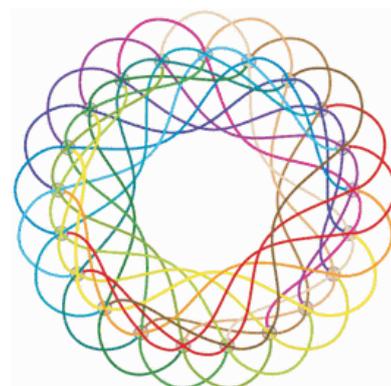
I pezzi che formano la pila non possono essere depositati fuori dal tavoliere.

Durante la seconda fase i pezzi possono formare altre pile

Nella costruzione della pila viene preso solo il pezzo in cima ad una pila.

Cattura pezzo, quando si copre con un proprio pezzo uno avversario, questo viene catturato.

Nuove idee



Nuovi giochi usando la tavola di sopra ?

Meta regole

Samurai

Il gioco di questo mese per la rubrica meta regole è Samurai.

Gioco del famoso autore Reiner Knizia, è un piccolo capolavoro, con regole semplici, ma ben amalgamate tra loro che danno vita ad un elegante sistema ludico.

Come ripeto ogni volta (perdonatemi) queste due colonne non hanno lo scopo di trattare un regolamento nella sua interezza, ma una parte di esso.

Per arrivare alle regole che mi interessano devo fare una introduzione sulle due tipologie di pezzi che caratterizzano Samurai.

Il primo gruppo è quello dei pezzi da conquistare che sono divisi in 3 gruppi, gli *Elmi*, i *Buddha* e i *campi di riso*. Conquistandoli si guadagnano dei punti.

Il sistema per determinare il vincitore è un pò elaborato, ma originale, anche questo non sarà visto in questo articolo, ma in uno successivo dedicato ai metodi originali per creare una classifica nei giochi da tavola.

I pezzi di sopra vengono depositati nelle città e villaggi, il tavoliere rappresenta le quattro maggiori isole giapponesi.

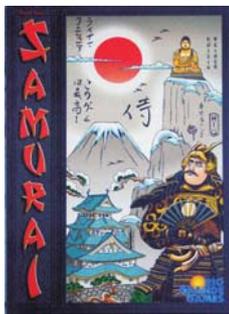
I giocatori hanno a loro disposizione una serie di 20 pezzi, che rappresentano anche loro elmi, Buddha, campi di riso ed tessere speciali, Samurai e navi.

La differenza tra i due gruppi, oltre che nel colore del giocatore è il valore del pezzo.

Questi pezzi vengono posizionati nelle caselle adiacenti alle città e villaggi.

Per catturare i pezzi negli insediamenti bisogna circondarli.

Cattura il pezzo chi ha la maggioranza dei segnalini dello stesso tipo della statua (si sommano i punti dello stesso tipo) confinati a quella nella città o villaggio.



Nel sistema di mossa e cattura pezzo nulla di nuovo, un semplice posizionamento di un pezzo statico (non è proprio vero che un pezzo non può muoversi, ma può avvenire poche volte a partita) come avviene per esempio nel gioco del Go, (un caso ?).

La tecnica di cattura è per accerchiamento, ricorda di nuovo nel Go, un

piccolo omaggio di Knizia al paese che ha sviluppato nei secoli questo stupendo gioco?

Quel qualcosa in più nel sistema mossa-cattura sono proprio i pezzi da catturare che sono comuni ai giocatori e il valore variabile dei pezzi dei giocatori.

Una possibile trasposizione utilizzando materiali facilmente reperibili del modello mossa-cattura potrebbe essere il seguente.

Siccome questo numero è dedicato a materiali alternativi alla classiche pedine proverò ad usare dei mazzi di carte.

Bisogna procurarsi un mazzo di carte, per esempio quelle francesi.

Si possono utilizzare uno o due mazzi di carte, cambierà solo la durata del gioco.

Si può giocare in due o a coppie, ogni giocatore riceverà le carte di un seme se si gioca in quattro, in due le tutte le carte dello stesso colore.

Il gioco consiste nel calare una carta sul tavolo collocandola vicino ad una già presente, affiancandola per lato lungo o quello corto.

Quando una carta è circondata da quattro parti (diagonale o ortogonale) viene catturata e ritirata da gioco.

La carta viene catturata dal giocatore che ha la somma più grande del suo seme, in caso di parità il vincitore sarà colui che avrà la somma maggiore eliminando la carta più alta.

Una singola riga o colonna non può essere composta da più di quattro carte consecutive.

Il gioco termina quando sono finite le carte.

Il vincitore che è riuscito a fare la scala più lunga con le carte catturate.

Ancora ringraziamenti

In prima pagina ho ringraziato tutti coloro che mi hanno aiutato nella stesura del fogliaccio, un grazie lo devo anche a tutti i siti che mi forniscono informazioni, regole o spunti per nuovi articoli.

Mi rendo conto che molte volte non li cito, quindi cerco di rimediare in qualche modo in questo numero.

Purtroppo non li posso elencare tutti quanti. Una promessa per il prossimo anno, curare di più questo tipo di informazione.

Tana dei Goblin,

(Logo in versione natalizia)



<http://nuke.goblins.net/>

Chess variant pages

www.chessvariants.com



BoardGameGeek

www.boardgamegeek.com/



Racconti & libri

Mi sono permesso di estrapolare da un articolo di Gherardo Ortalli, *La storia seria del gioco nel gioco serio della storia*, un racconto tratto dalle Novelle di Giovanni Sercambi, vissuto in Lucca fra Trecento e Quattrocento.

La novella racconta di quel suo concittadino Bioccolo di Boccadivacca che, mandato dal signore di Verona Mastino della Scala a reggere la podesteria di Castello Marciano, un piccolo centro

prossimo a Verona, aveva deciso di stroncare il gioco – specialmente quello d'azzardo, che è sempre il più sospetto – a

colpi di bandi e divieti. Gli abitanti del luogo, peraltro, non avevano nessuna intenzione di cambiare le loro abitudini e di fronte al divieto dei dadi passarono alla tavola reale (il backgammon); proibita anche quella toccò agli scacchi, poi a qualche variante dei giochi da tavolo e via via, in una rincorsa di divieto in divieto, si giunse a bandire le nocchie, le piastrelle, la palla, fino a quegli ossicini (gli astragali) con cui già il mondo classico si divertiva, fino alla trottola. Allora in quel piccolo pezzo di mondo in cui il gioco doveva sparire, gli abitanti cominciarono a mettere qualche moneta in un covone e chi avesse preso più paglia con due dita avrebbe vinto. L'austero Bioccolo di Boccadivacca si rendeva a quel punto conto di come non avrebbe potuto vincere la sua battaglia vietando i singoli giochi, la sua rincorsa sarebbe durata all'infinito. Meglio proibirli tutti: «fé comandamento che a neun modo giocar si possa, che colle mani e co' piedi neuna cosa che a giuoco apartegna toccar si possa». A quel punto i suoi irriducibili amministrati cominciarono a scommettere sul nome della prima persona che avrebbero incontrato sulla via. L'ennesimo divieto portò a un intervento presso il signore della Scala perché riportasse all'ordine le pretese del suo rettore.



Il libro ludico di questo mese è dedicato agli Awele, come quello dello scorso mese è ancora in lingua inglese, ma il prossimo prometto che sarà in italiano.

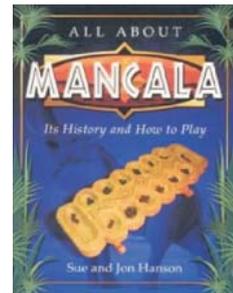
Titolo. *All About Mancala*, its history and how to play.

Autori. Sue and Jon Hanson.

Gli autori del libro sono dei piccoli artigiani che producono giochi in legno per i turisti.

La loro passione per questa famiglia di giochi iniziò il giorno che un cliente gli chiese un Mancala.

Un libro è pieno di regole ed alcuni giochi originali.

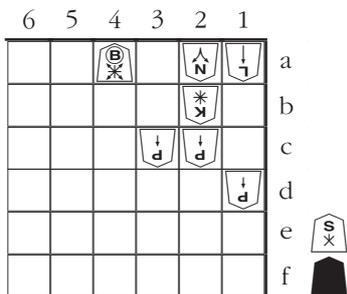


Shogi

A cura di Giuseppe Baggio

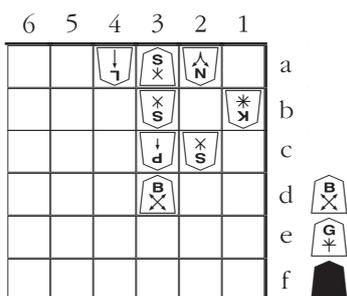
HISSHI

Un altro tipo di problemi di Shogi molto in voga nelle pubblicazioni giapponesi è l'hisshi. Letteralmente il termine significa "disperazione", ma per identificarlo in terminologia scacchistica potremmo chiamarlo prematto. E' il tipo di problema più simile ai classici problemi di scacchi occidentali. Nell'hisshi, la sequenza vincente contiene anche mosse che non danno scacco al gyoku (Re), come invece avviene sempre nello tsume. Queste mosse hanno il compito di bloccare la difesa e renderla così impotente. Anche questo tipo di problemi è molto legato alla pratica del gioco.

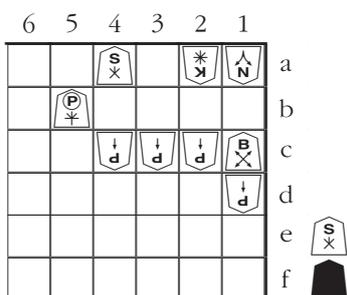


In questa posizione non è possibile il matto, per cui al sente (nero) non rimane che provare a bloccare il gote (bianco), per poi affondarlo con una sequenza di matto tipica dello tsume. La mossa vincente è S*3b. Ora il gote non ha difesa ed il sente ha uno tsume in 3 mosse. Ecco 2 altri problemi:

Hisshi n°1 (1 mossa, segue tsume di 3 mosse)

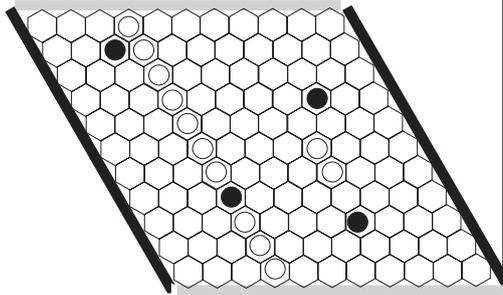


Hisshi n°2 (3 mosse: la 3ª è la mossa hisshi a cui segue il matto)

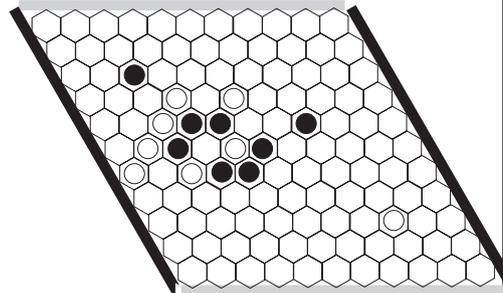


Hex

Il seguente problema di Hex (il regolamento si trova sul numero 7) e' stato creato direttamente da Piet Hein, uno dei padri del gioco.



Il nero muove e vince. Altro problema.



Il bianco vince in una mossa.

Bao

a cura di Nino Vessella

Un problema di Bao, gioco della famiglia degli Awele. Il regolamento lo potete trovare sul numero 14 del fogliaccio. In questo problema il sud muove e il nord vince in due mosse.



Iscrivetevi al gruppo Bao la Kiswahili.

http://it.groups.yahoo.com/group/bao_la_kiswahili/

Soluzioni numero 37

Shogi

Soluzione 1: 1.R2a+ Kx2a 2.G*2b
Soluzione 2: 1.R*2c Kx2c 2.R1c+
Soluzione 3: 1.R*3b Gx3b 2.N2c= Gx2c 3.G*4b
Soluzione 4: 1.G*1b Lx1b 2.S*1a Kx1a 3.Rx3a+ Bx4d 4.N*2c#

Selus

Soluzione: 6/1/5/9/3-4-9(+2)-8/1/6(+2)-5/1/6-8-7-8(+2)/1

Oxxo

Preverisco pubblicare le soluzioni nel prossimo numero per motivi di spazio.

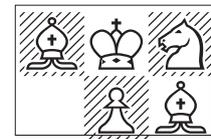
Errata Corrige.

Nel numero 37 ho attribuito l'articolo *Tre in linea* a F.Germana' e F. Millela invece di F.Germana' e F. Milella.

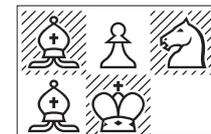
Puzzle

Adesso qualche semplice puzzle creato con i pezzi degli scacchi da Erich Friedman. Lo scopo del gioco è semplice, utilizzando mosse legali del gioco degli scacchi e muovendo un pezzo alla volta ottenere l'partendo da una situazione iniziale quella finale nel numero di mosse indicato.

1) Situazione iniziale:

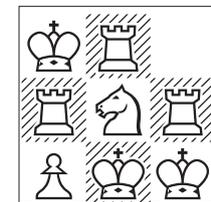


Situazione finale:

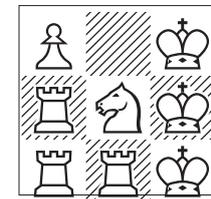


In otto mosse.

2) Situazione iniziale:



Situazione finale:



In 30 mosse.

Altro tipo di puzzle sempre basato sui pezzi degli scacchi.

Sei pezzi degli scacchi sono nascosti sul tavoliere, dove trovarli.

I numeri sulle caselle indicano quante volte la casella è attaccata.

Diversamente dagli scacchi un pedone può essere piazzato sulla prima e ultima riga.

Non ci sono due pezzi sulla stessa casella e non ci sono pezzi sulle caselle numerate.

I sei pezzi da piazzare sono: un re, una regina, una torre, un cavallo e un pedone.

