



Il Fogliaccio degli Astratti

Publicato da Luca Cerrato e-mail ilfogliaccio@tavolando.net sito www.tavolando.net
I regolamenti e gli articoli qui enunciati **NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.



Il fantastico mondo dei giochi.

In un lontano Luglio di quattro anni fa nasceva il Fogliaccio degli astratti, il suo scopo era e rimane far

conoscere la bellezza dei giochi astratti, anche se negli ultimi numeri si è aperto ai giochi da tavola ed ad argomenti di carattere ludici più generali.

In queste mie trattazioni ludiche mi piacerebbe trattare argomenti che escano dall'ambito del sistema di gioco, andare oltre alle regole, cercare di scoprire quali misteriose forze l'attività ludica esercita quando riunisce intorno ad un tavolo o altro luogo adulti e bambini.

Non avendo alle spalle particolari studi di questo tipo mi affiderò alle classiche letture sul argomento, in primis il saggio *Homo Ludens* di Johann Huizinga.

Chiedo scusa in anticipo ai lettori per le banalità ed ovvietà che scriverò.

Il primo di questi argomenti è sul significato del gioco, quali strani eventi accadono quando si decide di sedersi intorno ad un tavolo?

Fino ad ora ho affrontato il gioco come un meccanismo composto da pedine, dadi, tavolieri, carte e tutto quello che serve alla fantasia degli autori. Come gli ingranaggi di un motore tutto deve lavorare in armonia ed essere ben oliato, questo compito è lasciato all'autore che deve plasmare le regole nel miglior modo possibile.

Quando avviene la scintilla che da il via al gioco, che fa riunire intorno al tavolo i futuri giocatori?

Certamente molto prima di muovere il primo pezzo, prima di posizionare tavoliere e pezzi ed anche prima di prendere la scatola dallo scaffale, probabilmente quando ad uno dei giocatori gli passa per la testa di giocare.

Una volta in moto la macchina ludica proietta i giocatori in un mondo parallelo.

Il cerchio magico secondo Huizinga è un'*armatura* che protegge i giocatori dai problemi del mondo reale, un regno in cui si è sicuri che nulla di brutto vi accada, i cui confini sono labili, chiunque può entrare ed uscire a suo piacimento, per esempio in una partita a tennis si interrompe il gioco per rinfrescarsi e poi si ricomincia la partita.

Nel magico mondo viene a crearsi una nuova realtà, quelli che prima erano dei semplici oggetti di plastica o di legno adesso assumono un ben preciso significato.

I pezzi degli scacchi diventano delle truppe da muovere per attaccare e difendersi, in Coloni di Katan delle semplici carte diventano delle merci di scambio.

Alex Randolph nel suo saggio *Homo Ordinator* parla della dualità tra i giocatori e i pezzi. Un livello Lilliput quando crediamo di essere dentro il gioco ed un livello Gulliver, quando dall'esterno maneggiamo i pezzi.

L'esistenza di questo cerchio dipende dai giocatori, che possono eliminarlo in qualsiasi momento. Per quale motivo un giocatore dovrebbe giocare fino al termine del

partita, anche quando si rende conto che la vittoria è distante?

Una volta deciso di giocare viene stipulato uno speciale contratto che lega i giocatori intorno al tavolo sino alla fine del gioco.

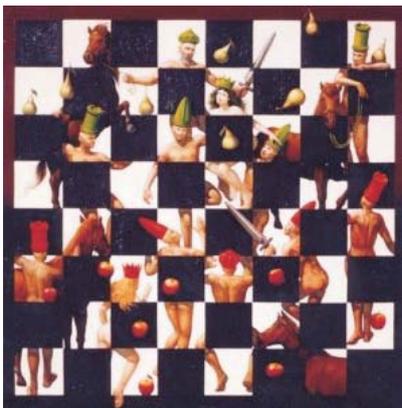
Un lusso che i giocatori possono permettersi in questo mondo alternativo alla realtà.

Bernard Suits nel suo libro "Games, life and Utopia" definisce il gioco come un sistema inefficiente.

Il gioco introduce delle regole che limitano l'azione dei giocatori nel raggiungere lo scopo finale, pensate al gioco del golf perché utilizzare delle mazze per mettere in buca la pallina quando sarebbe più facile usare le mani.

Questo stato mentale, in cui si accettano a priori dei limiti imposti è

caratteristico dei giochi, si ricava piacere da questa inefficienza, cosa che ben difficilmente avviene nella realtà.



In questo numero.

Il fantastico mondo dei giochi.

Archeologia ludica, Latrunculi.

Tavolieri strani.

Scacchi cinesi, l'elefante.

Shogi, a cura di G. Baggio.

Meta regole, un riassunto.

Scacchi eterodossi, Bughouse chess.

Famiglia dei Mancala, Toguz Kumalak.

Giochi di connessione, Octagons, Conhex, Onyx.

Sistemi di gioco, Pacru.

Tavolando.net



Latrunculi

a cura di Stefano Loretoni

Nel suo rigore stoico Seneca esortava Lucilio a non perdere tempo con questioni di poco conto ed a concentrarsi sulla pratica delle virtù utilizzando questo paragone:



“Non c'è nessun uomo che, mentre corre verso la sua casa in fiamme si indugi ad osservare il tavoliere dei ladruncoli (*tabulam latrunculariam prospicit*) per vedere come una pietruzza bloccata possa uscire (*alligatus exeat calculus*)”

[lettere a Lucilio, 117, 30].

A quale gioco si riferiva Seneca?

Con quali regole era giocato?

Si trattava del ludus latruncularum, “il gioco dei soldatini” nell’accezione originaria, un gioco astratto deterministico le cui regole purtroppo sono andate perdute.

Il dott. Ulrich Schaedler, archeologo e direttore del Museo Svizzero del gioco, ha tentato di ricostruirle ed ha scritto un interessantissimo articolo in merito dal titolo



“ Latrunculi -- a forgotten Roman game of strategy reconstructed” pubblicato su *Abstract Games N. 7* (2001).

Schaedler parte dai dati forniti dall’archeologia: sono state trovate in Gran Bretagna, Germania, Italia, talvolta incise su pietra o altri materiali, tavole o frammenti di tavole composte da un numero vario di quadrati, per esempio 7x7, 8x8,

9x10, 7x8, 7x10, 7x6, 8x5; è lecito quindi supporre che le dimensioni di una tavola da gioco, il numero di quadrati e di conseguenza il numero di pezzi utilizzati fossero variabili, ma che, altrettanto probabilmente, le regole fossero sempre le stesse.

Del resto è molto naturale immaginare due soldati o due bambini incidere sul legno o tracciare sulla sabbia una scacchiera composta da un numero di quadrati pari all’estro del momento o allo spazio offerto dal materiale disponibile.

Schaedler aggiunge che migliaia di pedine sia piatte sia emisferiche sono state in diversi siti archeologici ubicati in aree geografiche ricadenti entro i confini dell’impero romano. Esse sono state ricavate dai materiali più disparati, vetro, ceramica, ossa o altro.

Egli passa quindi in rassegna i pochi autori antichi che ci hanno, direttamente o indirettamente, fornito qualche informazione su questo gioco: principalmente *Varrone*, *Marziale*, *Seneca*, *Ovidio* e lo sconosciuto autore del *Laus Pisonis*, un poema dedicato al senatore Romano Cneo Calpurnio Pisone, a quanto pare abilissimo nel gioco dei Latrunculi se è vero che molte furono le persone accorse a vedere una sua memorabile partita.

Dai brevi cenni forniti da questi autori si può dedurre che ciascun giocatore avesse a disposizione un certo numero di pedine di un determinato colore, per esempio bianche per uno e nere per l’altro.

Non ci sono cenni che possano far pensare a due o più tipi di pedine, cioè a pedine con funzioni o movimenti diversi come nel moderno gioco degli scacchi, dobbiamo quindi ipotizzare che il ludus venisse giocato con un solo tipo di pedina. Abbiamo inoltre la conferma che il gioco si svolgeva su di una tavola quadrettata, su cui erano tracciate righe e colonne ortogonali fra di loro.

I pezzi prendevano posto nei quadrati e non sulle linee e verosimilmente non c’erano dei quadrati su cui fosse proibito posare i pezzi.

Il numero dei pezzi era probabilmente alto, come si deduce da alcuni passi del *Laus Pisonis*, possiamo ipotizzare per ciascun giocatore da 16 a 24 su una tavola 8x8 o 8x9, oppure da 14 a 21 su una tavola 7x7 o 7x8, quindi un numero compreso fra il doppio ed il triplo dei quadretti contenuti nella riga di base.

In base alla ricostruzione fornita da Schaedler e desunta dalle poche informazioni giunteci, queste sarebbero le possibili regole e fasi del gioco:

Fase iniziale del gioco, ciascun giocatore posiziona a turno, sulla tavola inizialmente vuota, una pedina alla volta. Questa fase dura fino a quando ciascun giocatore non ha posizionato tutte le pedine a sua disposizione.

Si tratta di una fase statica, nella quale le pedine non vengono mosse e le prese non vengono effettuate.

In questa fase le pedine venivano chiamate *vagi*.

Movimento delle pedine, ciascun giocatore a turno muove una sola pedina.

La pedina può essere mossa di un solo quadrato per volta in uno spazio adiacente libero orizzontalmente o verticalmente, in avanti o indietro, in alto o in basso.

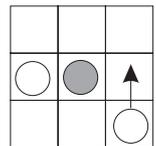
Non può mai essere mossa diagonalmente.

Una pedina può saltarne una adiacente amica o nemica, se il quadrato di arrivo è libero.

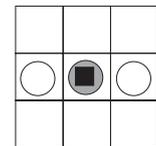
I salti avvengono sempre in orizzontale o verticale e salti multipli sono permessi, come nella dama.

In questa fase le pedine venivano chiamate *ordinarii*.

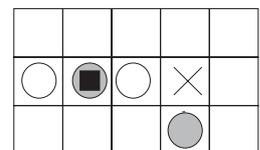
Blocco delle pedine, se un giocatore, al termine del proprio turno, riesce ad intrappolare una pedina nemica fra due delle sue proprie pedine (cattura per custodia), allora la pedina nemica è *alligata*, bloccata, ed il giocatore avversario non la potrà muovere.



Per rendere chiaro che la pedina è alligata la si ribalta. L’affiancamento della pedina nemica deve avvenire in modo che le tre pedine (le due amiche e la nemica in mezzo) formino una riga orizzontale o verticale, non diagonale.



Se per esempio nella figura di fianco, in cui una pedina nera è alligata, il giocatore scuro può alligare a sua volta la pedina bianca centrale muovendo in A.



La cattura non è obbligatoria.

Rimozione pedine, all’inizio del turno seguente, ciascun giocatore potrà rimuovere dal gioco (mangiare) le pedine nemiche da lui bloccate.

Può anche decidere di non farlo, se in quel momento gli conviene.

Regola del suicidio, un giocatore può muovere un proprio pezzo tra due pezzi nemici solo se il risultato della sua mossa è il blocco di una pedina avversaria.

Fine partita, il primo giocatore che resta con un solo pezzo ha perso la partita.

Schaedler propone di giocare su di una damiera 8x8 con un numero compreso tra 16 e 24 pedine a testa esortando infine i lettori del suo articolo a provare il ludus con queste regole e a comunicargli le impressioni ottenute.

Io credo che in casi come questi, una volta definite le ipotetiche regole del gioco in base alle (purtroppo poche) informazioni oggettive in nostro possesso, solo una ripetuta sperimentazione potrebbe dirci se tali regole funzionino o meno e quindi se siano verosimili o meno.

Si tratterebbe quindi di fare quella che scherzosamente si potrebbe definire *archeologia ludica sperimentale*.



Ho giocato una trentina di partite in tutto su una damiera 8x8 con 48 pedine (24 per giocatore) e con queste regole contro due giocatori diversi (uno è mio padre, che mi ha ripetutamente battuto e che ringrazio per la pazienza).

Nella prima fase il gioco ricorda le atmosfere rarefatte del Go ed è veramente intrigante pensare che meno di duemila anni fa in Italia si giocasse un gioco che, in parte almeno, oggi verrebbe associato ad una cultura estremo orientale tradizionale piuttosto che ad una cultura occidentale antica.

In questa fase la difficoltà non sta tanto nella tattica quanto nella visione d'insieme, nella strategia.

Infatti è relativamente facile capire, dopo un po' di pratica, come posizionare una propria pedina in modo vantaggioso in relazione a 3 o 4 pedine contigue, ma diventa difficile capire se il complesso disegno di pedine che si viene lentamente formando sarà alla lunga vantaggioso per noi o per il nostro avversario.

Quindi in questa fase le possibilità di gioco sono veramente molte. A prima vista si potrebbe pensare che tenere le pedine compatte costituisca comunque un vantaggio, ma questo non è sempre vero.

Talvolta infatti, perseguendo testardamente questa strategia, si finisce per essere accerchiati e battuti. Quindi in questa fase estremamente delicata il gioco non si presenta affatto banale e questo secondo me è un pregio ed un motivo di divertimento.

Passando alla fase successiva devo dire che, con ben 48 pedine in gioco, l'effetto confusione è notevole ed il rischio di commettere errori di distrazione è molto elevato.

Le prime volte miravo a semplificare il quadro mangiando prima possibile e quanto più possibile, ma poi mi sono reso conto che è proprio la ristrettezza di spazi ed il gran numero di pedine in gioco ad offrire spunti per l'estro, l'inventiva e quindi in definitiva per il divertimento.

I salti infatti rendono il gioco dinamico e divertente, rendendo possibile elaborare delle strategie. Inoltre in questa fase spesso non conviene mangiare subito una pedina bloccata, ma conviene lasciarla *alligata* al fine di chiudere uno spazio e bloccare una possibile mossa nemica, oppure per avere una base, un "trampolino" per un salto. Se infatti non si suppone che una pedina bloccata possa essere saltata il gioco si chiude un po' troppo.

Ho supposto ovvia la regola che vieta di saltare più di 4 volte 4 pedine nemiche disposte a croce, altrimenti si giungerebbe all'assurdo del salto all'infinito ruotando intorno alle 4 pedine nemiche per multipli di angolo giro.

La regola del suicidio ha fatto sorgere la domanda: si può saltare fra due pedine nemiche (dentro un occhiello) senza prendere?

Ho supposto di sì, altrimenti il gioco nuovamente tende a chiudersi, ma la regola del suicidio presenta un difetto più generale, secondo me: all'inizio della fase di movimento infatti gli spazi liberi sono veramente pochi e

l'impossibilità di saltare dentro un occhiello, pur se mitigata dall'eccezione prevista alla regola del suicidio, rende il gioco un po' troppo chiuso e meno fantasioso.

Almeno questa è la mia esperienza. Quindi non vedo la necessità di introdurre una regola di questo tipo, tanto più che gli antichi a quanto pare non ci hanno detto niente di preciso in merito.

Molto più logico supporre che la presa per custodia (cioè la presa XOX) abbia valore solo se attiva, cioè solo in seguito alla mossa del giocatore attaccante; di conseguenza entrare in un occhiello non dovrebbe essere vietato e non comporterebbe l'essere presi, perché si è presi solo se si finisce in un occhiello in seguito ad una mossa avversaria, non in seguito ad una propria mossa.

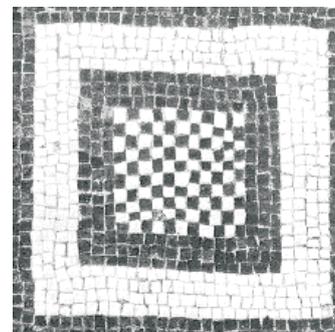
Del resto molti giochi funzionano così, ed in questo modo il gioco diventa molto più giocabile e divertente.

Mano a mano che il gioco evolve molti spazi si aprono e le pedine in gioco diventano sempre meno numerose; se entrambi i giocatori hanno giocato con attenzione, in genere si arriva ad un 4 pedine contro 3 oppure ad un 3 contro 2, ma la possibilità del salto impedisce di fatto la chiusura. Anche tenendo conto della regola del suicidio, regola che può essere sfruttata per limitare i movimenti avversari (ma al prezzo di un centro partita poco giocabile e meno fantasioso), se il difensore gioca bene non si riesce a chiudere.

Ho provato anche a giocare qualche finale di partita permettendo alle pedine solamente il salto di quelle avversarie e non quello delle proprie, ma anche in questo caso non si riesce a chiudere se entrambi giocano con attenzione.

Il fatto è che in questa fase saltare la pedina avversaria significa sempre liberarsi, se si sta attenti a ciò che si fa. Giocando con le regole di Schaedler finora ho trovato una sola configurazione finale, due pedine contro due, in cui la chiusura è inevitabile. Non mi è sembrato che ci siano grandi possibilità di chiudere (se vogliamo, di finali teorici) con queste regole.

La difficoltà in chiusura permane anche se si introduce la regola che un giocatore alla terza mossa non può ritornare alla posizione da cui era partito. Accorgimenti come questo però hanno un che di artificiale e non mi piacciono; io infatti penso che in un gioco ben congegnato debba essere sempre possibile



in via teorica chiudere deterministicamente una partita e che la non chiusura debba essere l'eccezione e non la regola.

Mi è sembrato naturale quindi, al fine di evitare questo problema, introdurre una qualche limitazione al salto. La più efficace mi è sembrata questa:

Si può saltare sempre sopra una pedina amica, se dietro di essa c'è uno spazio libero su cui atterrare, naturalmente, non si può sempre saltare sopra una pedina nemica.

Il salto può essere effettuato se, oltre allo spazio libero, la pedina saltatrice si trova al momento di iniziare il salto in formazione orizzontale o verticale con almeno un'altra pedina amica libera.

In sostanza se accanto ad una pedina, in orizzontale o verticale ma non in diagonale, c'è una pedina amica allora il salto può avere luogo, altrimenti no.

Nel caso di salti multipli questa condizione dovrebbe essere richiesta solo per il primo salto, altrimenti il gioco perderebbe in fantasia.

Infine ad una pedina in formazione soltanto con una pedina amica bloccata non dovrebbe essere permesso di saltare. La regola del salto così concepita porta a dare rilevanza alla formazione, quindi una pedina isolata non salta, in compagnia sì. Con un po' di fantasia si potrebbe pensare al salto come alla stilizzazione di una manovra di aggiramento che un soldato, grazie all'appoggio offerto da uno o più soldati amici con cui si trova in



Formazione, può effettuare nei confronti di un nemico.

Giocando in questo modo il gioco diventa più divertente ed equilibrato e soprattutto si riesce sempre a chiudere, almeno in base alla mia esperienza.

Un altro difetto di questo gioco è che andare sotto di una pedina significa quasi sempre perdere; ma questo in fondo è vero anche per la dama.

Il tipo di presa per custodia poi richiede due tempi e quindi, soprattutto in fase finale, offre molte possibilità di fuga. Si tratta di un tipo di presa che spinge il gioco verso la parità, secondo me; mi viene in mente ad esempio un altro gioco tradizionale che fa uso di questo tipo di presa, il Mak-Yek malese; nel quale però, probabilmente per ovviare a questo limite, è data facoltà di prendere anche nel modo complementare, passando cioè con una propria pedina fra due pedine nemiche. In questo modo la tendenza alla parità si attenua.

Nel caso del ludus tuttavia il fascino sta proprio nell'uso univoco di questa presa inusuale ed arcaica ed io penso che sia molto probabile che le regole originali prevedessero una qualche forma di limitazione del movimento per rompere la tendenza alla parità e rendere il gioco veramente giocabile e godibile.

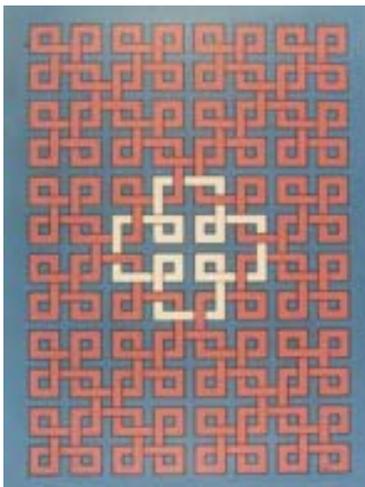
Con la mia variante sul salto credo di essere andato in questa direzione, ma naturalmente molte altre soluzioni sono possibili.

Giocare un gioco significa divertirsi, significa evocare molti ricordi, riflessioni, emozioni.

Tentare di giocare oggi il ludus significa in parte anche rievocare le riflessioni, le emozioni e chissà, forse anche i ricordi degli uomini che ci hanno preceduto, se è vero che conoscere è un po' ricordare; personalmente auspico quindi la rinascita di questo gioco storico anche se per il momento necessariamente parziale ed imperfetta e concludo facendo mia l'esortazione di Schaedler a provarlo e a sperimentarlo di persona.

Tavolieri strani

Sareste in grado di inventare un nuovo gioco con questo strano tavoliere.



Scacchi cinesi

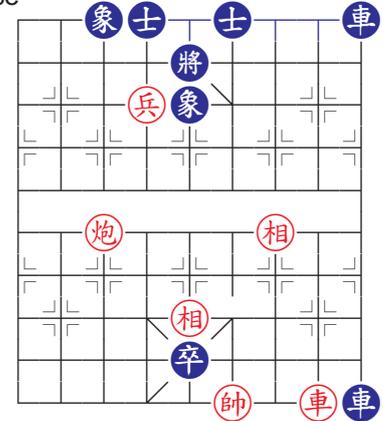
L'elefante

Come il consigliere l'elefante è utilizzato per la protezione del proprio re oppure per contrastare l'attacco del cavallo avversario. Viene usato a supporto di un attacco di cannone.

Giocare l'elefante per soccorrere il re.

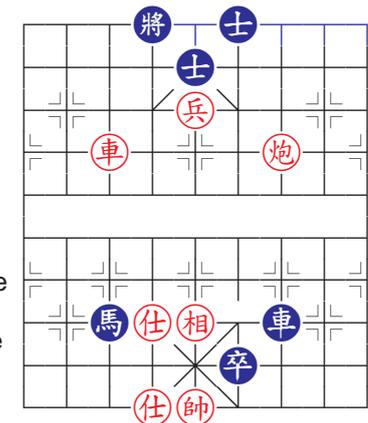
Il Rosso muove e vince

C7=5 E5-7
E5-3! E5+3
P6=5 A4+5
P5=6 K4=5
C5-3 E3+5
R2+8 K5-1
P5+1 K5=4
R2=5



Muovere l'elefante per catturare il cannone nemico.

E5+3(1) E7-2
C3+3! R7-5
R7+3 K4+1
P5+1(2) A6+5
R7=3



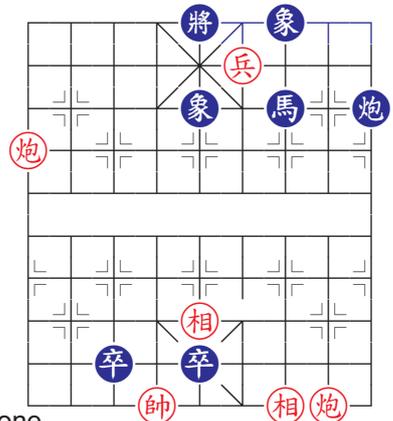
(1) Importante mossa che il rosso giochi il suo elefante per minacciare il cannone avversario ed allo stesso tempo espone il suo re.

(2) Con il re esposto il rosso gioca il suo pedone per dare scacco. Il rosso è sicuro di vincere quando il nero ha perso il suo cannone.

Manovrare l'elefante per dare scacco matto.

Il rosso muove e vince.

C9=5! E5-3
C5-5 E3+5
E5+7 E5+3
E3+5 E3-5
E5+3 E5+7
C2=5



Viene evidenziata la forza del cannone centrale, il rosso muove i suoi elefanti in modo elegante da dare un doppio scacco matto di cannone.

Joban (aperture)

La materia delle aperture è molto vasta e questo breve articolo può solo sfiorare l'argomento: proveremo comunque ad illustrare alcuni principi da tenere a mente in questa fase.

La prima cosa da fare è assegnare ad ogni pezzo una funzione: nello specifico, dividere le forze fra quelle destinate alla difesa del Re (*gyoku*) da quelle destinate all'attacco. Quindi, il Re va difeso con un adeguato castello (*gako*), di solito composto da 3 generali che si trovano in posizione distante dalla zona dove sono pianificati i primi attacchi. Forze d'attacco, composte di solito dalla Torre (*hisha*), Alfiere (*kaku*), il generale rimasto (di solito è un Argento – *gin*), ed infine il Cavallo (*keima*) e la Lancia (*kyo*) del lato dove si trova la Torre.

Lo sviluppo dei pezzi deve avvenire in modo coordinato: nel senso, che si deve dare lo stesso peso sia alle mosse che rafforzino la difesa, sia a quelle che sviluppano l'attacco, privilegiando le una sulle altre solo in caso di evidenti errori dell'avversario. La coordinazione deve essere legata alla flessibilità, in modo da poter cambiare la disposizione per fronteggiare nuove situazioni. In questa fase, bisogna prestare attenzione a non creare buchi, ovvero caselle non controllate dai nostri pezzi nel nostro campo, che possono essere sfruttati dall'avversario, in caso di un rapido scambio che porti dei pezzi in riserva e che quindi possono essere riutilizzati rapidamente su questi buchi a nostro danno. Prima o poi, nel corso della partita, è inevitabile che questi buchi ci siano (a volte sono voragini!), ma è importante evitarli nella fase d'apertura. Altro aspetto importante è l'economia dei tempi. Se per raggiungere una data posizione, si impiegano più movimenti del necessario, si "regalano" tempi all'avversario perché completi prima il suo sviluppo e possa prendere vantaggio dal nostro ritardo.

Infine, è importante il controllo dell'intera traversa centrale. Cedere all'avversario il controllo di alcuni punti della traversa (senza averne acquisiti per poterli compensare), può fornirgli basi da cui lanciare un attacco.

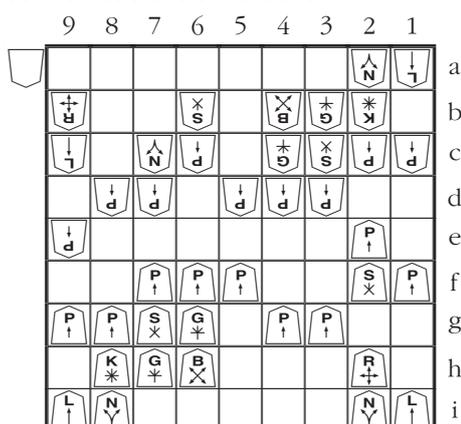
La Torre è anche il punto di riferimento per inquadrare le varie aperture. Le aperture vengono suddivise fondamentalmente in 2 gruppi: Torre Statica (*ibisha*) e Torre Mobile (*furibisha*). La combinazione di questi 2 gruppi genera 3 sistemi:

1. Torre Statica contro Torre Statica,
2. Torre Statica contro Torre Mobile (o viceversa),
3. Torre Mobile contro Torre Mobile.

Di seguito mostriamo 3 formazioni tipo (una per sistema) fra le molte possibili.

Torre Statica contro Torre Statica

Le 2 Torri rimangono nella loro colonna originale (o nel lato adiacente) e così non si fronteggiano, ma puntano contro il castello avversario.

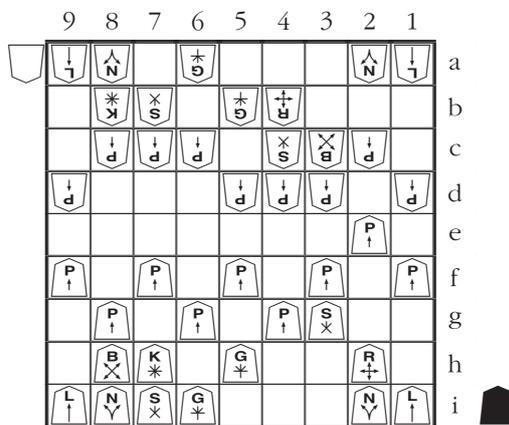


Nello specifico: entrambi i giocatori hanno adottato come

castello, una "Fortezza Oro" (*kinyagura*), caratterizzato dalla presenza dei due Generali Oro (*kin*) e nella quale, la funzione dell'Alfiere è sia di difensore che di attaccante. Questo castello è adatto a fronteggiare un attacco frontale. Per le forze d'attacco, hanno scelto, per il Nero, l'"Argento scalatore" (*bogin*) situato in 2f, per il Bianco una formazione denominata "traffiggere il passero" (*suzumezashi*) caratterizzata dalla batteria Lancia-Torre nella 9^a colonna.

Torre Statica contro Torre Mobile

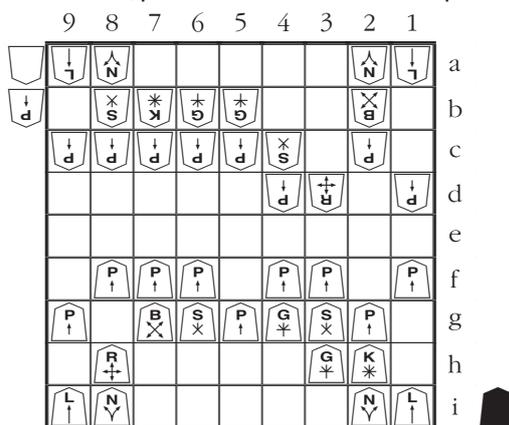
Uno dei giocatori sceglie di spostare la torre lungo la traversa, per batterla sul lato dove si trova la Torre avversaria.



In questo caso è il Bianco che sceglie di giocare la Torre Mobile. Il Nero, Torre Statica, adegua il castello in una formazione differente, più adatta a fronteggiare un attacco sul lato. Questo è il castello "Nave" (*funagako*): il Re si trova sulla poppa della nave formata dall'Alfiere, dai 2 generali della traversa i e dall'Oro in 5h). Lo stesso fa il Bianco, disponendo i suoi generali per fronteggiare l'eventuale attacco sul lato, scegliendo il castello *Mino* (*minogako*: *Mino*, è il caratteristico cappello orientale rotondo di paglia tipo V rovesciata).

Torre Mobile contro Torre Mobile

Entrambi i giocatori spostano la Torre lungo la traversa. Potrebbe sembrare che si rientri in una Torre Statica contro Torre Statica rovesciata, ma la differenza è fatta dall'Alfiere, presente normalmente in questo lato.



Il Nero ha adottato un castello "Fortezza Oro", mentre il Bianco ha scelto un castello "Gemelli d'Oro" (dai 2 Generali Oro affiancati in 2^a traversa - *kinmusu*). Entrambi sono adatti ad affrontare un attacco frontale.

Continua con dei problemi a pagina 6

Un riassunto

Partendo dal numero 32 ho dedicato questa rubrica a giochi non propriamente astratti, cercando di estrarre la loro componente astratta, eliminando le ambientazioni che gli autori hanno costruito intorno al regolamento.

Scopo di questo articolo è di riassumere le tecniche di progettazione ludica utilizzate nei giochi presentati sino ad ora.

Incominciamo a comparare due giochi che sfruttano la tecnica delle caselle a scomparsa, caselle che una volta utilizzate vengono eliminate dal gioco.

Il caso ha voluto che Leo Colovini sia l'autore di due di questi giochi



In Clans inizialmente la mappa è suddivisa in tante regioni occupate da tribù nomadi, un movimento migratorio porta a svuotare delle regioni a scapito di altre, che rimarranno vuote per il resto del gioco.

Tecnica simile è utilizzata nei ponti di Shangri-la dove i viaggi dei saggi da un villaggio all'altro distruggono dei ponti, azione che porta con il tempo all'isolamento dei singoli villaggi.

L'argomento ponti è utilizzato anche in Kahuna, nel magico arcipelago le isole vengono collegate tramite ponti, quando un giocatore ha la maggioranza dei ponti conquista l'isola. Conseguenza di questa azione è la distruzione, provvisoria, dei ponti avversari.

Per rimanere in tema di isole passiamo ad un altro arcipelago quello di Meridian.

Qui la tecnica è completamente diversa si cerca di conquistare le isole con gli incastri, su ogni colonna non ci possono stare due torri della stessa altezza. Anche in orizzontale ci sono delle limitazioni, un giocatore può avere al massimo due pezzi dello stesso colore sulla stessa isola nel caso di due giocatori oppure uno solo nel caso di quattro giocatori.

Una tecnica simile viene utilizzata nel Sudoku, non ci possono essere due numeri uguali sulla stessa riga o colonna.

Un sistema diverso, ma che richiama la singolarità del pezzo per elemento del tavoliere lo troviamo in Carcassonne.



Su una strada, città o prato ci può essere un solo segnalino presente, anche se durante lo svolgimento del gioco, grazie all'unione di tessere, può capitare, per esempio, che su una stessa strada ci possano essere più di un segnalino.



Nei giochi importante è anche il modo con cui si cattura, una tecnica di cattura collettiva è utilizzata in Samurai.

Sulle isole del Sol levante vengono depositati tre tipi di pezzi trofeo. Questi vengono conquistati quando sono completamente circondati.

I giocatori hanno a loro disposizione dei pezzi numerati riportanti un simbolo di uno dei trofei.

Si aggiudica il premio il giocatore che ha la maggioranza del tipo del pezzo trofeo circondato.

Se in samurai il pezzo viene prelevato quando è completamente circondato in altri giochi è vero l'opposto.

In Clans quando un villaggio è completamente isolato si calcolano i punti, ma prima vengono eliminati tutte le tribù in minoranza.

Curiosamente anche in Shangri-la il conteggio dei punti avviene quando un villaggio è isolato, in questo caso è il numero di filosofi che contano e non gli studenti.

Normalmente nei giochi astratti siamo abituati ad avere un pezzo per casella, nei giochi in scatola può capitare che i pezzi si estendano su più caselle.

In Acquire (eliminando tutta la parte di azioni e semplificandolo) si parte da pezzi semplici che vengono ampliati fino a formare dei macro pezzi, quando due di questi si toccano il più grande divora il più piccolo.

In Torres (gioco molto più astratto di Acquire) i macro pezzi hanno anche uno sviluppo, limitato, in altezza. In questo caso il conteggio dei punti dipende dalla posizione delle proprie pedine sui castelli.



L'opposto dei macro pezzi lo troviamo in Sangri-la e Clans in cui sono le caselle a contenere più pezzi.

Nella prima puntata delle meta regole avevo introdotto l'idea di un macro pezzo composto da pezzi appartenenti ad entrambi i giocatori, dotato di movimento e scomponibile.

Ludografia

Macro pezzi scomponibili, n° 32.

Contee e nobili, n° 33.

Kahuna, n° 34.

Clans, n° 35.

Carcassonne, n° 36.

Meridian, n° 37.

Samurai, n° 38.

Torres, n° 39.

Acquire, n° 40.

Sangri-la, n° 42

Continua da pagina 5

Tsume: 5 mosse

	6	5	4	3	2	1	
a					*		
b			*		X	*	
c				d			
d				L	B	X	
e							
f							

Hisshi: 3 mosse

	6	5	4	3	2	1	
a					*	†	
b			S	†	*	N	
c				d	P		
d						d	
e							
f							

Soluzioni

Tsume: 1.G*3a Kx3a 2.N*4c K2a 3.R*3a#

Hisshi: 1.B*1c Gx1c 2.B*3a

Bughouse Chess

Nella passata puntata ho presentato questa variante degli scacchi, chiamata in italiano quadriglia, personalmente credo che sia una delle varianti più divertenti e belle di mia conoscenza.

Quello che mi affascina di più è la possibilità di far gioco di squadra che difficilmente si può attuare in altri giochi.

Sfruttando il libro BugHouse Chess di Georg von Zimmermann cercherò di darvi dei consigli base, che potrebbero tornarvi utili.

Il gioco si basa, senza alcun dubbio, sugli scacchi, ma non è detto che chi è forte nel gioco tradizionale eccella anche nella variante a coppie.

Nel libro vengono portati alcuni esempi di scacchisti professionisti i quali hanno fatto delle magre figure contro coppie meno rinomate.

Nel torneo di Berlino del 2003, la coppia formata da Muse/Tischbierek, due giocatori a livello internazionale, si classificò ventesima su ventitré coppie.

Bughouse è un gioco differente dagli scacchi, qualche volta vi potreste imbattere in situazioni di gioco molto complesse infatti bisogna tener conto di fattori che non sono presenti nel gioco tradizionale.

Oltre al tempo che passa, al materiale e la sua disposizione bisogna avere un occhio sulla scacchiera del proprio compagno

Comunque non spaventatevi, si può giocare a questa variante solo per puro divertimento, non tutti hanno ambizioni agonistiche.

Cominciamo ad inoltrarci in questo nuovo territorio andando a scoprire come cambiano i valori dei pezzi nel gioco.

Incominciamo a scoprire che la torre è svalutata, infatti ha la stessa quotazione di un alfiere o di un cavallo, mentre ci servono due pedoni per uno scambio equo con una torre o un cavallo o un alfiere.

Anche la regina non è più un portento, ma è equivalente ad un cavallo e una torre oppure a quattro pedoni.

La causa di questa perdita di valore è dovuta ai pezzi nella riserva che hanno uguale mobilità.

Il pedone può essere depositato nella settima riga e nel turno successivo essere promosso.

In questa variante oltre al valore dei pezzi è importante parlare con il proprio compagno, ricordatevi le regole NON impediscono questa pratica.

Bughouse è un gioco di squadra, la coordinazione è tutto.

Se vi serve un pezzo per dar matto provate a chiederlo al vostro compagno, forse può procurarlo.

E' stupido che la coppia non si parli.

Altra differenza con gli scacchi il pezzo catturato sulla vostra scacchiera oltre ad essere un vantaggio per voi, è un pezzo che va a rafforzare lo schieramento alleato. Viceversa prima di fare un sacrificio pensateci bene, il pezzo perso può creare dei seri problemi al vostro compagno.

Il tempo è un'altro elemento da utilizzare in modo strategico, qualche volta conviene non muovere, aspettare che il vostro socio vi fornisca il pezzo utile.



Se il sistema Bughouse o Quadriglia funziona bene negli scacchi perché non applicarlo ad altri giochi?

Quali correzioni bisogna apportare per integrarlo senza che il gioco originale subisca troppi cambiamenti?

Proviamo ad immaginare dei damisti che vogliono farsi un doppio.

La dama come gli scacchi è una simulazione astratta di una battaglia, ma i due giochi hanno delle diversità (

catturare il capo avversario per gli scacchi e l'eliminazione totale del nemico nella dama) che rendono necessarie delle modifiche alla quadriglia.

Applicare integralmente la regola dei pezzi catturati nella dama potrebbe portare ad una situazione di gioco infinita, senza vincitori e vinti.

Se invece del passaggio diretto del pezzo catturato nella riserva del vostro compagno si decide che un

pezzo ogni due catturati sia a disposizione del vostro amico allora si introduce una lenta diminuzione dei pezzi che porterebbe verso una fine del gioco.

Altro esempio è il Lines of Action (LoA), in cui la cattura non è l'evento principale, in questo caso non abbiamo bisogno di modifiche.

In LoA sono importanti le connessioni e potete immaginare quanto sia utile avere in riserva un pezzo che unisca oppure impedisca un collegamento.

Fino a questo punto abbiamo visto che la tecnica della quadriglia sfrutta la cattura per passare i pezzi al proprio compagno, perché non fare lo stesso con la semplice mossa di movimento?

Una tecnica simile è utilizzata dal gioco Alice chess, un pezzo parte da una scacchiera per arrivare su una seconda.

Questo passaggio costante di pezzi rende ancora più importante l'interazione tra i due giocatori.

Facciamo un ulteriore passo avanti nel mondo del fantagioco, utilizzare la quadriglia per due giochi differenti.

Si tratta di formare un'interfaccia che permetta a due

mondi diversi di parlarsi, in modo che nessuno dei due abbia il sopravvento sull'altro.

Riprendiamo ad esempio la Dama ed il LoA due giochi con ritmi differenti, nel primo le catture sono frequenti, mentre la mobilità è più

elevata nel secondo.

Se tutte le pedine catturate nella dama vengono girate nel LoA molto probabilmente l'importanza del LoA sarebbe maggiore rispetto alla Dama, dovuto al gran afflusso di pedine.

Per limitare la quantità si fa in modo che solo una pedina ogni due pedine catturate nella dama vada al LoA.

Un'ulteriore modifica della quadriglia è la sua estensione a più di due giocatori per squadra, ma questo lo vedremo nelle prossime puntate.



Giocate a



www.swahili.it/bao/

Famiglia dei Mancala

Toguz Kumalak

Il nome del gioco significa 9 palle, è una variante del mancala giocato dai Kazaki.

I kazaki sono un gruppo etnico di origine turca dell'Asia Centrale (Kazakistan, Uzbekistan, Russia e Cina).

Sono famosi per le loro doti nell'addestrare e cavalcare i cavalli, nell'addomesticare le aquile.

Il gioco è tradizionalmente giocato in Kazakistan, Kirgizstan, Tajikistan, Uzbekistan, Turkmenistan e una parte della Russia (Altay, Chakassia, Tuva), nel ovest della Mongolia ed in Cina nelle regioni confinanti con i paesi menzionati prima.

Secondo gli antropologi Assia Popova e André Deledicq è giocato anche in Afghanistan.

Una curiosità del gioco è nella semina, la quasi totalità dei mancala si inizia a seminare nella buca successiva a quella di partenza, in questo gioco si incomincia dalla buca di partenza.

Caratteristica, che ha in comune con altre varianti è la creazione di una propria buca nella fila avversaria.

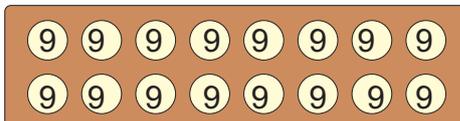
Regolamento

Giocatori, due.

Materiale, 162 semi ed una tavola composta da due righe di nove buche ciascuna, sarebbe meglio avere anche due granai dove mettere i semi catturati.

Scopo del gioco, catturare la maggioranza dei semi.

Inizio gioco, inizialmente in ogni buca del tavoliere ci sono 9 semi come in figura,

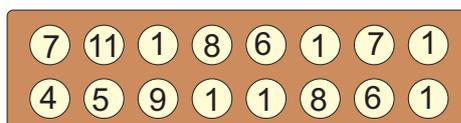


Le buche della fila in alto appartengono al giocatore Nord, le buche della fila in basso appartengono al giocatore Sud.

Movimento semi, il giocatore muove solamente dalle proprie buche. Preleva tutti i semi da una buca e li semina uno per buca girando in senso antiorario. Il primo seme deve essere depositato nella buca da cui sono stati prelevati i semi, esempio:



Il sud muove dalla buca contenente 11 semi, il risultato della mossa è il seguente:



Se viene mosso un singolo seme questo viene depositato nella buca successiva.

Cattura semi, se la semina finisce in una buca avversaria e questa contiene un numero pari semi allora questi

vengono catturati e depositati nel proprio granaio (kazan).

La buca sacra, se la semina finisce in una buca avversaria che, con la seminata, contiene tre semi allora si forma una buca sacra o *tuzdyk*.

Questa buca deve essere marcata in modo speciale.

Un giocatore può avere una sola buca sacra durante il gioco.

Non può essere fatta nell'ultima buca avversaria.

Una buca sacra non può essere simmetrica all'altra.

Se non si può fare una buca sacra allora la mossa termina come accade in una normale mossa.

Una mossa non può iniziare da una buca sacra.

Tutti i semi che cadono nella buca sacra sono catturati dal proprietario.

Termine del gioco, il gioco finisce quando uno dei due giocatori non

può muovere perché ha tutte le buche vuote.

Il giocatore che ha ancora dei semi nel suo campo li somma al suo granaio.

Bao

Partita breve

Sul sito www.swahili.it/bao/ si è giocata forse la partita più breve di questo gioco.

Sud Nord

1: A6< a6>;

2: A4> a6>;

3: A5>+ a5>;

Qualcuno è in grado di essere ancora più veloce? Scrivete al fogliaccio

Il libro ludico

I giochi nel cassetto

di Leo Colovini

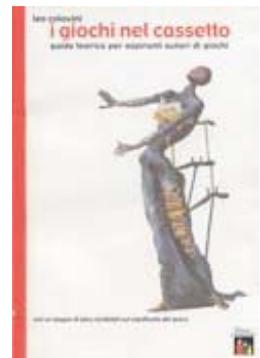
Un libro scritto da un autore di giochi per tutti coloro che si vogliono iniziare una carriera ludica.

Il libro è strutturato in quattro parti. La prima *Meccanismo e ambientazione* è una sorta di guida teorica sulle dinamiche creative ed è incentrata su come sviluppare il proprio mestiere analizzando le caratteristiche, le tematiche e gli elementi del meccanismo ed il modo con cui essi interagiscono con l'ambientazione.

La seconda parte, *Dal cassetto allo scaffale*, affronta le questioni più pratiche, come la realizzazione dei prototipi, i test e le trade per garantire un futuro alle proprie idee.

La terza parte, *Homo Ordinator* è costituita da un preziosissimo saggio del maestro Alex Randolph, una riflessione filosofica sul significato del gioco, frutto della sua grande esperienza.

Infine la quarta parte, Appendici, include i profili di alcuni degli autori citati, e le informazioni geografiche.



Giochi di connessione

Riprendo il discorso iniziato sul numero 41 dei giochi di connessione. Una *nuova* categoria che merita la necessaria attenzione. In questa puntata vi presento tre giochi che si svolgono su particolare tavolieri.

Octagons (R. Wayne Schmittberger - 1992)

Giocatori, due.

Materiale, si gioca su un tavoliere formato da caselle ottagonali intervallate da caselle quadrate, vedi figura.

Il numero dei pezzi deve essere sufficiente per raggiungere lo scopo del gioco.

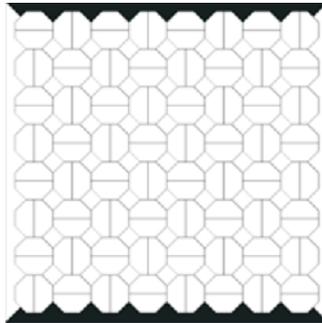
Scopo del gioco, il giocatore bianco deve unire con i propri pezzi i due lati verticali del tavoliere, il nero con i propri pezzi deve unire i due lati orizzontali.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto ed al bianco spetta la prima mossa.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Nel proprio turno i giocatori devono depositare un loro pezzo su un mezzo ottagono vuoto oppure depositare due pezzi su due quadrati vuoti.

Fine gioco, il gioco finisce quando uno dei due giocatori unisce i propri lati del tavoliere.

Consiglio, si suggerisce di applicare la regola dello scambio alla prima mossa del gioco.



Conhex (Michail Antonow - 2002)

Giocatori, due.

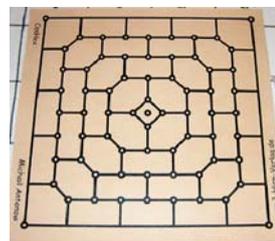
Materiale, la tavola consiste di 41 celle di varia forma, in ogni punto dove si incrociano tre linee è presente un buco in cui verrà inserito un piolo, vedi figura.

Un numero di pioli sufficiente per portare a termine il gioco e 41 tessere nere e altrettante bianche da usare per marcare le caselle conquistate.

Scopo del gioco, per il giocatore bianco unire i due lati verticali del tavoliere con una fila ininterrotta di caselle bianche, il nero unire i due lati orizzontali del tavoliere. Inizio gioco, il tavoliere è vuoto ed al bianco spetta la prima mossa.

Il gioco, a turno i giocatori depositano un piolo su una intersezione libera.

Conquista cella, quando un giocatore conquista almeno meta dei buchi di una cella allora questa sarà sua per il resto della partita.



Onyx (Larry Back - 2000)

Giocatori, due.

Materiale, il particolare tavoliere di gioco lo potete vedere in figura.

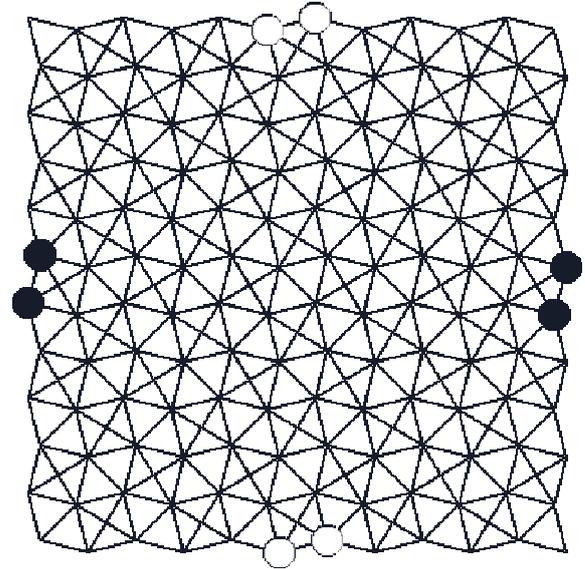
Per gioco servono anche un numero sufficiente di pezzi bianchi e neri.

Scopo del gioco, il giocatore deve connettere i due lati verticali del tavoliere con una linea ininterrotta di pezzi bianchi, il nero deve costruire la sua linea di pezzi neri tra i due lati orizzontali.

Inizio il gioco, la situazione prima della prima mossa è rappresentata nella figura di sopra con quattro pezzi neri

e quattro pezzi bianchi in gioco. Il bianco fa la prima mossa.

//



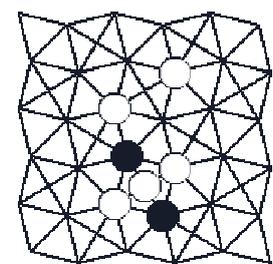
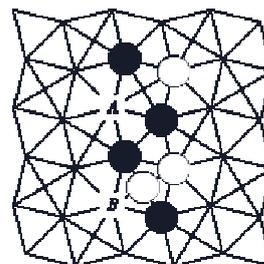
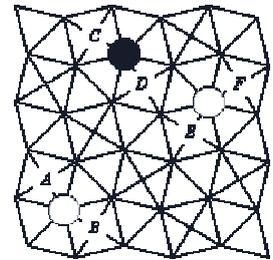
gioco, i giocatori si alternano alla mossa depositando un pezzo del proprio colore.

Deposito nel centro, nelle parti formate da quadrati, dai quattro vertici partono le diagonali, nel punto formato dalle diagonali si può depositare un pezzo solo se sui quattro vertici non è presente alcun pezzo.

Nella figura a lato i punti marcati con le lettere non si può depositare un pezzo.

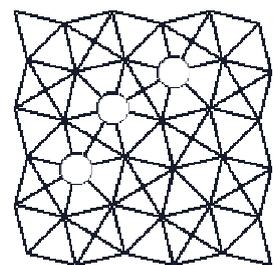
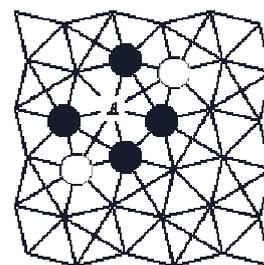
Cattura, se il punto centrale del quadrato non è occupato allora si possono catturare i pezzi avversari.

Se i quattro vertici del quadrato sono occupati in modo tale che entrambi i giocatori occupano gli vertici opposti allora il giocatore che ha depositato per ultimo il pezzo cattura i due pezzi avversari, vedi esempio,



Nella figura di destra se si deposita in A si catturano i due pezzi del quadrato, se si deposita in B non si cattura perché la casella centrale del quadrato non è libera.

Sono permesse anche catture multiple, vedi esempio



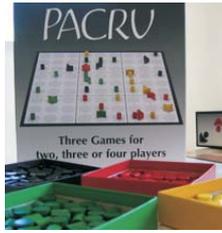
Regola dello scambio, è consigliato applicare la regola dello scambio di colori alla prima mossa.

Pacru

Dopo due sistemi di gioco italiani è tempo di muoversi in Inghilterra.

Questa volta il tavoliere resta fermo, nessuna rotazione o scambi di caselle.

Non per questo significa che non abbia delle particolarità. A livello di materiali si può notare subito il tavoliere, un quadrato 9x9, suddiviso in nove regioni di 9 caselle.



Anche le caselle sono divise in due zone. Quella centrale in cui viene posizionato il pezzo del giocatore che l'occupa la casella e quella esterna formata da otto zone a forma di freccia in cui viene piazzato il pezzo da muovere.



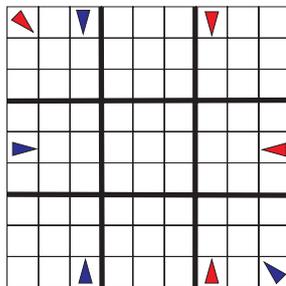
Dalla descrizione del tavoliere si deduce che ci sono due tipi di pezzi, il primo, a forma di cilindretto, che indica il proprietario delle casella ed il secondo a forma di freccia che serve per muoversi sul tavoliere, qui di seguito chiamato semplicemente *freccia*.

L'autore del sistema di gioco, Mike Wellman, non si è limitato ad realizzare un solo regolamento, ma ben tre. Il giocatore viene introdotto al gioco che dà il nome al sistema con gradualità.

Si inizia con un gioco che si impara in cinque minuti fino ad arrivare a Pacru dotato di un regolamento non banale.

Andiamo in ordine partendo da *Shacru*, il gioco più semplice, come gli altri due può essere giocato da due a quattro giocatori.

Inizialmente le frecce sono posizionate nei riquadri laterali, disposizione valida per tutti giochi, vedi figura a lato la disposizione per due giocatori. In Shacru la freccia si può muovere di una sola casella alla volta nella direzione indicata dalla freccia. La casella di arrivo viene marcata con il colore del pezzo mosso.

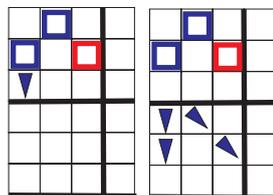


La direzione di movimento della freccia può essere cambiata di più o meno 45 gradi, maggiore rotazione se si passa da una regione all'altra la si può ruotare di altri 45 gradi.

La freccia può essere mossa solo su caselle libere o del proprio colore, non si può muovere su caselle occupate da altre frecce.

La vittoria si ottiene occupando più caselle possibili.

Il secondo gioco, *Azacru*, vengono introdotte altre regole. Il numero di caselle che può muoversi la freccia dipende da quante caselle del proprio colore sono occupate nella una regione di partenza, esempio la freccia blu nel diagramma di sinistra si può muovere al massimo di due caselle.



Si può conquistare una casella avversaria siutilizzando o una particolare cattura al salto. Il salto deve iniziare da casella occupata da una propria

pedina, si può saltare una o più caselle avversarie e terminare il salto su una propria casella.

Durante il salto non si possono saltare frecce avversarie. Le conseguenze del salto sono due:

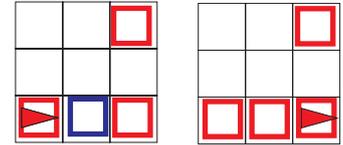
A) si convertono tutte le caselle avversarie saltate nel proprio colore.

B) la freccia mossa deve essere tolta dal gioco, un bel esempio di sacrificio.

Se si salta una casella vuota la si conquista.

Il salto, con le stesse modalità di prima, viene utilizzato anche per trasferire una freccia da una casella all'altra, in questo caso si possono saltare le frecce poste sul percorso, le caselle saltate non subiscono variazioni.

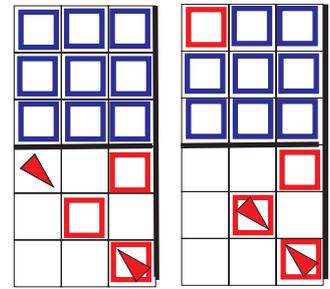
Esempio, nella figura a lato di sinistra la situazione prima del salto, a destra la situazione a fine salto. Lo scopo del gioco è uguale ad Shacru.



Veniamo all'ultimo gioco *Pacru*, il più complesso, valgono tutte le regole dei precedenti a cui sono state aggiunte delle nuove.

La prima è la conversione di una casella avversaria in una propria, quando la freccia finisce in una regione con tutte le caselle occupate.

Il gioco permette di cambiare il colore ad una casella anche in un altro modo, quando due proprie frecce si incontrano, in questo caso si può sostituire una qualsiasi casella avversaria, vedi figura a lato, quella di sinistra è la situazione prima della mossa.



Si può catturare una freccia avversaria, quando la freccia è minacciata di cattura da due o più frecce avversarie (cattura simile avviene nel gioco di Archimede) allora una delle frecce può effettuare la cattura per sostituzione.

Si può scegliere anche di non muovere un pezzo freccia, ma semplicemente di cambiarne l'orientamento, questa operazione costa delle caselle, che ritorneranno neutre. Con una rotazione di 45 gradi si perdono due caselle, una di novanta gradi costa quattro caselle.

Il giocatore esce dal gioco quando non ha più frecce sul tavoliere o quelle rimaste non possono essere mosse, comunque non perde le caselle occupate.

Vince chi di rimane per ultimo con almeno una freccia sul tavoliere oppure colui che occupa un numero prestabilito di caselle (in due il numero è 42).

Cercasi nuove idee



per il fogliaccio