

Il fogliaccio degli astratti

Numero 47

Pubblicato 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.



Giochi di connessione, si parte da un astratto del mitico Sid Sackson, per arrivare ai moderni *Ticket to Ride* di Alan Moon e *Nel Deserto* di R. Knizia.



Sistemi di gioco, questa volta è toccato alle carte. Con un mazzo di carte si possono passare ore, giorni e anni di autentico divertimento. Anche i giochi moderni sfruttano a piene mani questo pezzi di carta colorata.



Carcassonne, Maurizio Martelli continua la sua rubrica di tattica e strategia dedicata al gioco.



I classici giochi orientali *Shogi* e *scacchi cinesi* non possono mancare sul fogliaccio. Da segnalare la rubrica dello Shogi curata da G. Baggio. Gli *scacchi occidentali* sono presenti con le loro varianti.



Awele, in questo numero si parla del *Tchuruma*, articolo scritto da Alberto Bertaggia

... e tanto altro ancora.

Buona lettura

Buon gioco

a Tutti



Idee in libertà

Oltre il regolamento.

SULL'IMPORTANZA dello scrivere in modo chiaro e preciso il regolamento di gioco per un migliore approccio al medesimo scrissi le mie riflessioni nel precedente numero, adesso cercherò di affrontare l'argomento *ludico-legislativo* da un altro punto di vista. Mentre scrivevo *regolamenti che tortura* mi

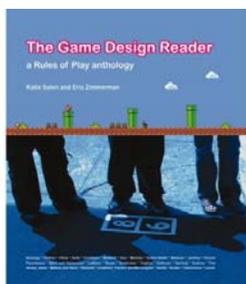


domandavo se tutte le regole di un qualsiasi gioco fossero raccolte nelle poche pagine che troviamo nella scatola di gioco, quando le troviamo. Infatti non è scontata l'associazione scatola-regole, si prenda ad esempio i mazzi di carte tradizionali.

L'attività ludica è qualcosa di più del semplice gestire pedine e carte o dal lancio dei dadi, tra i giocatori viene crearsi una relazione personale regolata da leggi più o meno codificate.

Questa relazione ampia il regolamento di gioco, bisogna infatti considerare tutte quelle regole non scritte che vanno dal rispetto del giocatore a quello per il gioco. Regole che danno un valore aggiunto all'attività ludica rispetto al semplice algoritmo di gioco. Regole che vengono attivate quando si entra nel magico cerchio ludico.

In *The game design reading* ho trovato un interessante passaggio di *Stephen Sniderman* sulle regole non scritte del gioco, il seguito dell'articolo è un misto del suo scritto con mie riflessioni. Pensare al



sistema gioco come un sistema chiuso dove tutte le regole sono conosciute, diversamente da quanto può avvenire per un lavoro quotidiano, non rispecchia la realtà.

Un regolamento scritto in poche pagine non può coprire tutti i casi controversi che capitano durante una partita, ma giustamente deve concentrarsi sulla sola descrizione del meccanismo di gioco e poco più.

A contorno di questa descrizione si potrebbero scrivere interi manuali di regole che cercano, inutilmente (mia personale opinione), di coprire tutti i casi possibili. Si pensi solamente al problema del tempo di mossa, quanti di voi hanno condiviso una partita con i cosiddetti giocatori lumaca, quei personaggi che devono riflettere delle ore prima di fare la loro mossa.

In qualche occasione, questo atteggiamento può rendere il gioco veramente snervante e poco divertente, ma nessun regolamento fa cenno in quanto tempo il singolo giocatore debba compiere il suo dovere.

Ovviamente, quando si gioca in tornei l'organizzazione stila altre regole che stabiliscono la durata della partita, ma anche in questo caso potrebbe non essere sufficiente, per esempio ci dovrebbe essere una regola che preveda in caso di interruzione forzata del gioco per forze maggiori che gestisca il tempo rimanente, infatti il giocatore di turno potrebbe avvantaggiarsi della lunga interruzione.

Altra regola non scritta è il comportamento da tenersi quando si gioca con giocatori più deboli oppure con i novizi del gioco. La buona educazione ludica prevederebbe un gioco tranquillo, didattico e non competitivo, commentando le mosse del avversario, cosa che non avviene quando si confrontano giocatori dello stesso livello, dove difficilmente si fa rifare la mossa.

In conclusione sono le regole non scritte, regole sociali, che danno un valore aggiunto in più al giocare in gruppo rispetto ad altre attività. Un confronto, rimanendo nel campo ludico, con i video giochi è inevitabile, il giocatore elettronico solo davanti alla schermo con giochi dotati di grafica e realismo distante anni luce dai nostri tavolieri, ma senza quel contatto umano.

Italia ludica

Tra qualche puntata inizierò un viaggio ludico nella nostra bella penisola. Il filo conduttore saranno



i giochi con un ambientazione nelle città, regioni italiane con i suoi usi e costumi.

Se qualcuno vuole partecipare è il benvenuto.

Lettere

Contro analisi

a cura di *Sartoretti Gianfranco* (alias Mago G.)

HO LETTO AVIDAMENTE lo scorso numero del Fogliaccio degli astratti, giunto al numero 46, e già mi pregusto cosa ci riserverà il numero 50 che segnerà un importante traguardo.

La cosa che mi ha particolarmente colpito è stato l'articolo di introduzione che mi ha interessato personalmente e per più di un motivo. Vi chiederete: ma cosa ci sarà stato di così importante ?

Ebbene la prima parola che mi ha colpito leggendo l'articolo (condizione necessaria e sufficiente a stimolarmi) è stata *variante*.

Quelli che mi conoscono hanno già capito il perché.

Dovete sapere infatti che gli amici ludici della comunità di *Giocatorino* mi chiamano scherzosamente *il mago della variante*. Il regolamento è im-



portante addirittura in TV era sbeffeggiato nella mitica trasmissione di Renzo Arbore *Quelli della notte* in cui un giovane Nino Frassica canticchiava *io vado al regolamento* e quando leggeva i suoi regolamenti la risata era garantita perché erano divertenti ma per niente seri. Ma tornando all'argomento condivido perfettamente le difficoltà o quella che io chiamerei *non voglia* di alcuni giocatori nel leggere ed applicare il regolamento di un nuovo gioco.

Quando ci sono dei *bachi* nel regolamento allora il giocatore deve cercare di capire ed interpretare cosa ha voluto dire l'autore del gioco. In particolare per i giochi stranieri è indispensabile che la traduzione nella nostra lingua sia fatta in modo scrupoloso e completo.

Giocare subito un nuovo gioco con le regole giuste è opportuno altrimenti si inizierà con il piede sbagliato e principalmente si rischia di imparare dei meccanismi o dei funzionamenti non corretti e poi magari divulgarli ad altri giocatori. Sono sicuro che ad alcuni di voi è già capitato.

Il secondo passaggio che mi ha colpito, perché direttamente interessato, e di cui voglio dire la mia, è quello in cui si parla dell'ambizione di molti di noi di diventare autori di giochi e di imbattersi nelle difficoltà di scrivere un regolamento semplice ma chiaro.

Sono infatti, nel mio piccolo, un autore di giochi¹ e penso che il regolamento vada scritto cercando di evitare le complicazioni con frasi troppo lunghe o contorte, dicendo tutto quello che necessità ma senza ripetere tante volte le stesse cose.

Il regolamento si modifica nel corso dei vari *playtest* che servono non solo per sgrossare e perfezionare il meccanismo di gioco del prototipo ma anche per aggiustare e migliorare le regole.

Una prova importante ritengo che sia il *playtest* a scatola chiusa o alla cieca. In sostanza si consegna il prototipo del gioco completo ad un gruppo di giocatori che prova il gioco leggendosi il regolamento ed applicandolo senza chiedere aiuto all'autore. Sarà cura del gruppo annotare tutte le problematiche emerse durante la lettura e l'applicazione del regolamento e dell'autore del gioco porvi rimedio. E bene ricordarsi che un regolamento scritto bene e completo è alla base della riuscita e del divertimento di un gioco.

Condivido la chiusura dell'articolo che evidenziava le parti che costruivano un buon regolamento. Ecco il mio commento:

Elementi di gioco: e qui c'è poco da aggiungere, si deve elencare dettagliatamente tutto il materiale presente nella confezione ma bisogna comunque fare attenzione che alcuni componenti non siano troppo simili o si possano confondere tra loro. È sempre gradita una scheda riepilogativa delle azioni di gioco.

Regole: bisogna spiegare bene, nel giusto ordine, con parole semplici ma chiare e esaustive il modo in cui il gioco va preparato e poi giocato. Tutto deve essere preciso, a partire dal set-up che deve essere chiaro, oltre ad essere equilibrato, fino al conteggio delle condizioni di vittoria (punti vittoria, elementi acquisiti, obiettivo, combinazioni vincenti, ecc) che porterà uno o più giocatori a gioire più degli altri.

Scenario: inserire una buona ambientazione, o almeno decente, per evitare la mancanza di collegamenti con la realtà come succede con gli astratti puri.

Per concludere bisogna dire che spesso l'editore ci mette lo zampino modificando quanto proposto dall'autore nelle varie componenti del gioco, regolamento incluso. Tutto incide nel costo di produzione di un gioco compreso un bel regolamento a colori, spesso, con tante illustrazioni ed esempi così come costano le carte o schede riepilogative. Augurandomi che sempre più spesso i giochi esteri siano prodotti anche in versione italiana o con almeno il regolamento italiano già incluso nel gioco auguro a tutti un *buon gioco* e non stiamo parlando del Tresette !

¹High Voltage casa editrice Scribabs

Carcassonne

Quarta puntata, a cura di M. Martelli ².

Il seguente articolo è dedicato al gioco Carcassonne e cercherà di fornire delle linee guida da seguire durante il gioco per evitarvi grossolani errori.

L'EQUILIBRIO È LA CHIAVE strategica del gioco: una strategia unicamente offensiva, basata sul solo conseguimento di punti ignorando del tutto le mosse avversarie, può funzionare contro i principianti, ma è destinata a fallire contro i giocatori più esperti.



Per contro, anche giocare sempre e solo in difesa non può che condurre alla sconfitta. Per sperare di vincere bisogna cogliere (offensivamente) le occasioni di far punti e impedire al contempo (difensivamente) agli avversari di fare altrettanto: a questo riguardo sono elencate di seguito alcune tecniche.

Rendere incompletabili le città (o intrappolare il cavaliere) Per quanto possibile si devono utilizzare le tessere per rendere più arduo agli avversari il completamento di una città: ciò si ottiene giocando in modo da obbligare gli avversari ad avvalersi di specifiche tessere, con particolari caratteristiche, per continuare o completare la città. Si presti particolare attenzione alle città in cui l'avversario ha piazzato il suo cavaliere: più tempo gli occorre per completare la città, meno possibilità avrà di recuperare il suo cavaliere per sfruttarlo altrove.

Rendere incompletabili i poderi (o intrappolare il contadino) Strade e città vanno sfruttate per creare barriere attorno ai poderi degli avversari. Ciò eviterà che i campi avversari siano adiacenti a molte città. Se si agisce correttamente (e rapidamente), si può circondare interamente un contadino impedendogli di trovarsi vicino a più città e facendogli quindi mancare dei punti finali.

Annettersi a una città

Si tratta di una tattica fondamentale a cui si ricorre contro la costruzione di una città con cattedrale da parte di un avversario (locande e cattedrali). Si procede piazzando tessere nelle vicinanze (ma non adiacenti) alla città che l'avversario

sta costruendo e si piazza quindi un seguace (cavaliere) sul settore di città di una delle proprie tessere, ancor meglio se si tratta del grande seguace. Le tessere si dovrebbero disporre in modo tale che si possano poi piazzarne altre in grado di collegare il proprio settore al resto della città, facendone quindi assumere il controllo congiuntamente all'avversario.

Ostacolare la costruzione di strade e monasteri

Come per rendere incompletabili le città, anche qui bisogna cercare di piazzare le tessere cercando di obbligare gli avversari ad avvalersi di specifiche tessere, con particolari caratteristiche, per continuare o completare il monastero. Meno opzioni ha l'avversario, più difficilmente riuscirà a far punti.

Dare consigli

Le regole del gioco non impediscono espressamente ai giocatori di dare consigli agli avversari circa il miglior piazzamento delle loro tessere. Non si neghi dunque un suggerimento quando richiesto, purché lo si dia perlomeno con un briciolo di credibilità, altrimenti nessuno sarà più disposto ad ascoltare consigli.

Alleanze

Non è proibito che due o più giocatori si alleino tacitamente per contrastare uno o più avversari: si tratta però di una strategia tutt'altro che consigliabile perché priva il gioco di una buona dose di divertimento: essendo comunque un gioco spietato, non si esiti ad allearsi con qualcuno a scopo di difesa contro un nemico comune: ciò è addirittura imperativo quando un avversario cerca di costruire una città con una cattedrale. Sfruttare a proprio vantaggio l'altrui conflitto. Spesso due o più giocatori spendono tempo e risorse per combattersi l'un l'altro: ciò si verifica in genere quando due o più giocatori si contendono il dominio di una grande città. Finché questi giocatori sono impegnati fra loro, quasi di sicuro non presteranno molta attenzione a tutto il resto. Si deve pertanto cercare di sfruttare questo frangente cercando di accaparrarsi punti altrove, in mancanza pressoché assoluta di manovre difensive nemiche.

Locande e cattedrali

È bene ricordarsi che le città con cattedrale, così come le strade con una locanda, non vengono conteggiate a fine partita se non sono state completate. Le relative tessere (locande e cattedrali) vanno utilizzate nel finale (se ancora disponibili) attaccandole a città o strade già esistenti, e occupate dagli avversari, nel caso in cui si abbia la certezza che non possano più essere completate.

²L'articolo è una libera traduzione di Maurizio da *A Brief Carcassonne Strategy Guide*, BoardGameGeek.

Giochi di connessione

Giochi d'autore.

QUESTA VOLTA prenderò in esame tre giochi d'autore, *Sid Sackson*, *R. Knizia* e *Alan Moon*.

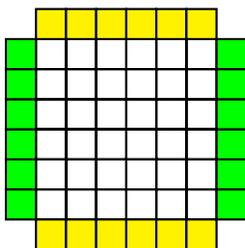
La parola autore indica che l'ideatore in questione è riuscito ad emergere dall'anonimato che circonda la maggioranza dei creatori ludici, ma questo non significa che chi non sia famoso non abbia idee interessanti.

Network, gioco di Sid Sackson, è un astratto puro, diversamente dagli altri due giochi che presenterò qui di seguito.

La caratteristica del suo regolamento è che i pezzi sono connessi tra loro anche se non sono fisicamente vicini, basta che si *guardino* tra loro.

Network (Sid Sackson - 1969)

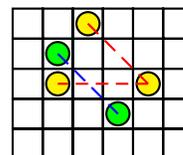
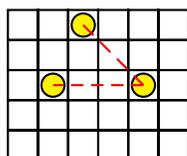
- *Giocatori*, due (verde e giallo).
- *Materiale*, un tavoliere 8x8 con i quattro angoli rimossi (vedi figura) e 10 pezzi a testa.



- *Scopo gioco*, per il verde connettere i due lati verticali verdi, per il giallo i due lati orizzontali gialli.
- *Inizio gioco*, il tavoliere è inizialmente vuoto, al giallo spetta la prima mossa.
- *Il gioco*, i giocatori a turno depositano un proprio pezzo su una casella libera del tavoliere oppure nelle proprie caselle colorate.
- *Pezzi connessi*, due pezzi sono connessi se si vedono in verticale, orizzontale o diagonale. Due connessioni si possono incrociare senza alcun problema.

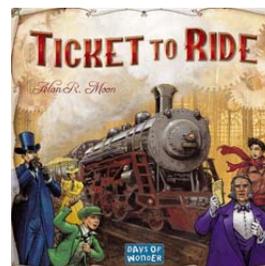
Un insieme di pezzi connessi si chiama Network.

Di seguito due esempi di pezzi connessi.



- *La vittoria*, il giocatore vince quando crea un *network* tra i suoi lati che rispetta le seguenti condizioni,
 - il network deve contenere almeno sei pezzi.
 - il network non deve passare due volte per lo stesso pezzo.
 - il network deve sempre cambiare direzione ad ogni pezzo.
 - il network non deve avere più di un pezzo nelle rispettive aree colorate.
- *Riserve senza pezzi*, se finiscono i pezzi dalle riserve i giocatori muovono i pezzi sul tavoliere rispettando le regole di sopra.
- *Il suicidio*, i giocatori non possono muovere un pezzo che crei un network avversario.

Dopo il classico astratto passiamo a vedere il primo gioco da tavola, in pratica un astratto nelle sue parti fondamentali, **Ticket to Ride** di *Alan Moon*.



Nominato gioco del anno nel 2004 in Germania, il tavoliere rappresenta, nella versione originale, la mappa degli Stati Uniti con le sue più famose città. Ogni città è collegata alle altre vicine tramite dei percorsi con un numero variabile di caselle colorate.



Elementi del gioco sono anche due mazzi di carte, le *carte biglietto* che servono per fare i punti del gioco, indicano le città da collegare con i propri segnalini a forma di vagoni e le *carte treno* utilizzate per piazzare i segnalini.

Ad ogni turno i giocatori possono scegliere tra il prendere le carte dai due mazzi oppure costruire un collegamento calando dalle carte in mano un numero uguale, dello stesso colore del tracciato, alle caselle della connessione.

Ovviamente durante la partita i giocatori devono cercare di tenere segreto più a lungo possibile le loro mete per non essere danneggiati.

Il secondo gioco preso in considerazione è **Nel deserto** di *Reiner Knizia*, un gioco da tavola ancora più astratto del primo, in questo caso l'ambientazione è solo un vestito che ricopre un meccanismo astratto.



Un gioco dotato di tanto materiale, cammelli, cammellieri, palme e non mancano tanti pezzi di cartone colorati, peccato per i colori delle miniature che hanno delle tonalità molto simili. Sparse sulle caselle esagonali del tavoliere vengono piazzate oasi (le palme) e sorgenti d'acqua, tutti elementi che guadagnano punti partita.

I cammelli sono divisi in cinque colori (34 per colore), i giocatori sono rappresentati dai cammellieri (5 per colore) posizionati su cinque cammelli dei cinque colori.



La prima fase di gioco consiste nel deporre i cammellieri sui loro rispettivi cammelli (sono il punto di partenza delle carovane) e poi continuare ad aggiungere due cammelli a turno alle rispettive carovane. Quando un cammello di una carovana arriva ad una sorgente d'acqua oppure su un'oasi guadagna dei punti.

Altro modo per guadagnare punti è circondando una porzione di tavoliere.

Alla fine della partita chi ha le carovane di un colore più lunghe guadagna ulteriori punti.

Un vero proprio gioco astratto, se nel Hex gli elementi da unire sono i due lati del tavoliere che per nulla al mondo si cambiano posizione, in questo gioco gli elementi da unire sono mobili. Tecnica interessante è quella delle carovane colorate, ad ogni turno il giocatore deve decidere quale sviluppare.

Libro Ludico

Almanacco illustrato
dei giochi da tavolo.



IL LIBRO DI QUESTA PUNTATA è interamente dedicato ai giochi da tavola, un testo da far leggere a coloro che credono che i giochi siano solamente quelli venduti sugli scaffali dei grandi centri commerciali.

Libro edito dalla Panini, casa editrice famosa per gli album di figurine, ma scritto da giocatori. È il lavoro della *Tana dei Goblin* che rappresenta una delle più interessanti realtà ludiche del nostro bel paese, un lavoro di squadra ben riuscito.

La parte del leone la fanno i giochi, elencati rigorosamente in ordine alfabetico uno per pagina. Il singolo gioco viene riassunto con nome autore, casa editrice, anno di pubblicazione, ambientazione e meccanica di gioco. I materiali di gioco sono elencati in un apposito spazio mentre due colonne sono dedicate in una breve, ma completa, descrizione del gioco. Infine troviamo i pro e contro del gioco.

Andrea Angiolino cura un saggio nelle prime pagine sulla storia del gioco da tavola, un viaggio attraverso il tempo, ricordando i primi giochi sviluppati dalle antiche civiltà, la loro diffusione nel corso dei secoli, fino ad arrivare ai tempi moderni.

Awele

Tchuca ruma

a cura di *Alberto Bertaggia*.

LO TCHUCA RUMA è un gioco astratto della famiglia dei mancala, l'origine di questo gioco e dove effettivamente è ancora giocato è oggetto di controversia scientifica (Campbell e Chavey, 1995).

Alcuni autori riportano l'India, altri le Filippine, le Maldive e anche la Russia. Probabilmente, il gioco è stato inventato indipendentemente in più luoghi, perché le sue regole sono solo una piccola variazione delle regole di molti giochi di mancala per due giocatori.

Il nome suggerisce un'origine indonesiana o malese, infatti *Rumah* in queste lingue significa *casa*.

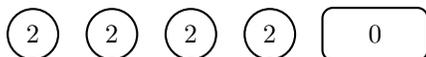
L'etimologia della parola *chuka* in malese (*cu-ka* in indonesiano), è derivata dal sanscrito *chakra* (aceto di frutta fatto dal tamarindo - Behrend), e probabilmente non ha nulla a che fare con giochi di mancala, a meno che i semi di tamarindo siano stati utilizzati come pedine per il gioco, come sono comunemente usati nei giochi in India.

È uno dei pochi mancala tradizionali per un giocatore, uno dei più ingegnosi.



Regolamento

- *Giocatori*, uno.
- *Materiale*, si gioca su un tavoliere composto da una singola fila di 5 buche. La buca più a destra è diversa dalle altre (più grande) e viene chiamata *Ruma*.
- *Scopo del gioco*, è depositare tutti i semi nella Ruma per mezzo di movimenti validi.
- *Inizio gioco*, all'inizio del gioco, vengono posizionati due semi in ciascuna delle quattro buche più a sinistra.



- *Il gioco*, il movimento di base è quello caratteristico dei giochi di mancala, ovvero la semina. Consiste nel prendere tutti i semi da una

buca e ridistribuirli disponendoli uno in ogni buca seguente del tavoliere, nell'ordine, da sinistra a destra. Se la semina arriva alla ruma, e rimangono ancora altri semi da distribuire in mano, la semina continua ripartendo dalla prima buca a sinistra.

La semina è a staffetta; in altre parole, se l'ultimo seme di una semina cade in una buca contenente uno o più semi, tutti i semi della buca vengono raccolti (incluso quello appena depositato) e la semina riprende a partire dalla buca successiva.

Se la semina termina nella ruma, il giocatore può cominciare una nuova semina da una qualunque buca.

Se l'ultimo seme cade in una buca vuota, il gioco termina, e il giocatore ha fallito.

Varianti

Esiste un'altra versione del gioco, più difficile, che varia soltanto per la quantità di semi all'inizio del gioco.

Si gioca con le stesse regole e lo stesso obiettivo. Il gioco inizia però con 6 semi in ogni buca normale:



Una variante moderna è stata sviluppata dal matematico francese Véronique Gautheron nel 1977 ed analizzata poi da Deledicq A. e Popova A. e successivamente da Broline, D. M., e Loeb, D. E. nel 1995.

Il gioco ha ricevuto una certa attenzione nella teoria dei combinatoria dei giochi.

Un altro gioco solitario diffuso nei paesi arabi è il *El Arnab*.

Partecipa

anche tu
alla realizzazione
del Fogliaccio

ilfogliaccio@tavolando.net

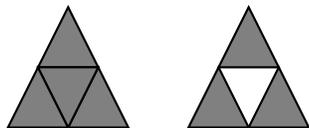
Carta & matita

È UN PÒ DI TEMPO che non dedico uno spazio a questi giochi che richiedono il minimo indispensabile per giocarci.

Adesso non vi tocca che correre a prendere carta e matita e incominciare a giocare.

Spangles (David Smith - 1995)

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, carta e matita.
- *Scopo del gioco*, formare un triangolo composto da quattro triangoli dello stesso colore oppure con il triangolo interno del colore avverso, vedi in figura la configurazione vincente del nero.



- *Il gioco*, il bianco disegna il primo triangolo, dopo di che i giocatori disegnano i triangoli che devono essere sempre adiacenti per lato.

Yavalath (Cameron Brown - 2007)

Yavalath è stato progettato da una macchina, le regole sono state create da un programma chiamato *Ludi* che ha preso ispirazione da giochi pre-esistenti e combinando in un nuovo modo le regole, creando un gioco che può essere interessante agli umani.

Regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, un tavoliere esagonale di cinque caselle per lato e un certo numero di pezzi neri e bianchi.
- *Scopo del gioco*, mettere in linea quattro propri pezzi.
- *Il gioco*, a turno i giocatori, iniziando dal bianco, depongono un proprio pezzo su una casella libera.
- *Tre in fila*, il giocatore che mette in fila tre propri pezzi *perde* la partita.

Entrambi i giochi sono disponibili su

www.gamerz.net/pbmserv/

BASE

Introduzione

SECONDA PUNTATA dedicata alla descrizione dei regolamenti di gioco utilizzando un metodo preciso e comune a tutti quanti.

Un progetto ambizioso che spero dia, nel lungo periodo, un aiuto alla crescita del mondo dei giochi da tavola.

L'utilità di tale progetto dovrebbe essere, da una parte una descrizione univoca e ben fatta del regolamento senza generazione di ambiguità, dall'altra parte un aiuto agli autori che potrebbero, grazie all'utilizzo di computer, simulare il proprio sistema gioco per verificare i risultati del loro lavoro.

Può capitare che durante il lavoro di creazione molte idee passino per la testa dell'autore, per effettuare la scelta finale più giusta bisognerebbe tener traccia dei cambi e riprovare più volte il gioco con le opportune modifiche, registrandole e rigiocarle in breve tempo le proprie idee. Anche per quanto



riguarda i gruppi di prova si dovrebbero avere dei vantaggi da una buona descrizione e dalla possibilità di tracciare tutte le modifiche, che potranno essere provate in tempo zero dallo stesso autore. Si potrebbe lavorare allo sviluppo del gioco in rete e creare dei gruppi di lavoro sparsi per il mondo che portino modifiche in tempo reale al gioco.

Il nome scelto per il progetto è BASE, *Board gAme deScription languagE*, all'italiana potrebbe suonare come linguaggio per la descrizione dei giochi da tavola.

Come detto nell'ultima parte dell'articolo sul precedente numero la descrizione formale di un regolamento di gioco non ha l'obiettivo di coprire tutti i sistemi di gioco presenti al mondo. Prima di entrare nel vivo del argomento è d'obbligo una piccola catalogazione, a grandi linee, dei giochi da tavola.

La classificazione può avvenire nei più disperati modi, per il nostro obiettivo è importante la dipendenza dal regolamento. A questo punto vi chiedete che mai sto scrivendo, un qualsiasi gioco può avere poche o tante regole, in ogni caso il gioco esiste perché ci sono le regole.

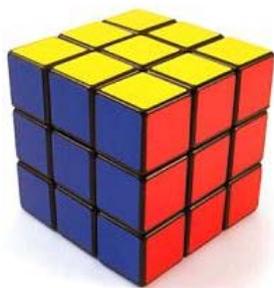
Quello che ha importanza per il progetto sono tutti quei giochi *fortemente legati* ad un regolamento.

Per esempio tutti i giochi astratti sono fortemente legati, anche per molti giochi da tavola questa affermazione è vera (vedi Puerto Rico, Torres ed altri).

Altri giochi sono *debolmente legati* al regolamento, sono quelli che coinvolgono abilità manuali (vedi Villa Paletti, Jenga) oppure la dialettica (giochi di ruolo ed in generali i party game) in cui i giocatori devono seguire più che un regolamento vero e proprio la loro fantasia.

Dopo aver messo dei paletti dove può o non può essere usato BASE vediamo quali sono gli elementi costitutivi.

Il linguaggio sarà basato su parole chiave, a cui viene associato un ben preciso significato. Per esempio dalle parole *cattura al salto* si possono ricavare due informazioni, la prima è un'azione fatta da un pezzo contro uno avversario il quale, alla fine dell'azione, verrà eliminato dal gioco. Mentre il termine *al salto* indica in quale modo avvenire la cattura. In BASE questi termini dovranno essere univoci, cioè non devono avere due o più significati. Ogni azione (catturare, muovere un pezzo, lan-



ciare un dado, ...) coinvolge degli attori (pedine, dadi, tavolieri e tutti gli oggetti che comunemente si utilizzano in un gioco) caratterizzati da stati (per esempio la posizione sul tavoliere), i quali stati verranno modificati dall'azione stessa.

Un'azione insieme ai suoi attori va a formare una regola del gioco, una serie di regole descrivono il gioco, l'ultimo passo è di coordinare l'applicazione delle regole.

Il compito di gestire le regole viene svolto dalla scena, in cui si stabilisce l'ordine d'applicazione, le priorità che hanno le singole regole sulle altre.

Questo è l'inizio di un lungo viaggio nel mondo dei regolamenti, un'avventura che spero di condividere con alcuni di voi.

Sistemi di gioco

Le carte.

I TEMPI SONO MATURI per fare una piccola panoramica su uno dei sistemi di gioco più utilizzati al mondo, con una storia centenaria alle spalle, *le carte*. Oggi come ieri si può entrare in un qualsiasi luogo di ritrovo e trovare persone, di qualsiasi età, con in mano delle carte da gioco.



Se i classici giochi da tavoliere, scacchi e dama, sono venduti con regole allegate, questo non avviene per un mazzo di carte che potete comprare in un grande magazzino come dal tabaccaio sotto casa. Si dà per scontato che l'acquirente conosca tutto il necessario per giocare.

Credo, che il gioco delle carte sia, ancora, una delle poche cose che vengono tramandate di generazione in generazione, il bambino vede giocare in casa genitori, nonni, amici e senza saperlo impara il gioco.

Se da una parte questa tradizione orale ha portato alla perdita di giochi dall'altra parte ha fatto sì che questo genere si arricchisse di una infinità di giochi e varianti locali, un bellissimo laboratorio di cultura ludica.

Questo passaggio di cultura da padre in figlio mi porta ad azzardare un collegamento con un'altra grande famiglia di giochi popolari, gli Awele. Anch'essi si sono diffusi in tutto il mondo dalla loro terra di origini, l'Africa, passando di tribù in tribù, di continente in continente. Denominatore comune dei due sistemi di gioco sono la diffusione in larga scala e le infinite varianti.

Passando di mano in mano le regole hanno creato delle varianti che a loro volta sono diventati dei classici, un esempio è il Bridge che è una variante del Whist, attraverso forme intermedie come il Britch (Whist Russo).

Non solo i regolamenti variano da regione a regione, anche i mazzi da gioco sono diversi, in Italia quasi ogni regione ha il proprio mazzo che si distingue soprattutto per le diversità nei disegni, mentre il numero di carte rimane quasi sempre uguale.

In Europa la storia ludica di questi mazzi colorati inizia verso la fine del 1300 quando arrivano dal lontano oriente, tramite gli arabi (come gli scacchi).

Una variante tutta italiana sono i Tarocchi, la Storia racconta che furono inventati nel ducato estense di Ferrara intorno all'anno 1442, dove vengono citate *le carte da trionfi per li chavalieri*. Caratteristica del mazzo sono, oltre le carte divise nei quattro semi (spade, bastoni, denari e coppe) le ventidue carte chiamate i trionfi (I Tarocchi di Cecilia Gatto Trocchi).



Il libro di Gianpiero Farina e Alessandro Lamberto Enciclopedia delle carte dividono i giochi di carte tradizionali in tre grandi categorie, giochi a prese, a combinazione e d'azzardo. Ovviamente esistono sempre l'eccezioni che non rientrano in nessuna delle categorie precedenti.



- *Giochi di prese*, questa famiglia è caratterizzata dall'utilizzo di una carta in mano al giocatore calata per incamerare le carte del giro in base al valore di una o più carte in base al punteggio. Esempi sono, scopone scientifico, briscola, bridge.
- *Giochi a combinazione*, di tipo, si raggruppano carte di ugual genere. Di ordine o scala, si formano delle sequenze di almeno tre carte. Esempi sono scala quaranta, Canasta, ramino.
- *D'azzardo*, non utilizzano una tecnica particolare, ma è la scommessa al centro del sistema di gioco.

Questi pezzi di carta colorata vengono anche utilizzati nei giochi moderni, per esempio nelle pagine

precedenti si è visto che Ticket to Ride, il quale utilizza le carte disegnandoci sopra delle locomotive e vagoni colorati. Altro esempio è San Pietroburgo, i giocatori devono acquistare delle carte per costruire migliorare la loro san Pietroburgo, troviamo carte artigiani, edifici, politici e aggiornamenti. Ogni carta da punti partita o incrementa il proprio tessoretto. In altri giochi le carte rappresentano ruoli o



personaggi interpretati dal giocatore. L'italianissimo Bang è basato completamente sulle carte, con ambientazione il vecchio Far West.

Come in ogni buon film di Jhon Wayne, abbiamo lo sceriffo, i suoi aiutanti e i vari fuori legge. Un mazzo di carte indicherà quale di questi ruoli il giocatore dovrà interpretare. I giocatori riceveranno anche delle carte personaggi (famosi pistolieri, banditi) ogni uno con particolari caratteristiche, altro particolare mazzo è utilizzato per le azioni di gioco.

Villani, veggenti, lupi mannari ed altre bizzarrie popolano il fantastico villaggio di Lupus in Tabula. Una carta a giocatore su cui è indicato il suo ruolo nella partita, villano, lupo mannaro, veggente ed altri ruoli previsti dalle varie versioni del gioco. Rispetto al primo gioco in cui le carte sono parte



integrante del meccanismo ludico, in Lupus in Tabula è la discussione e votazione che avviene dopo la fase notturna, in cui bisogna decidere chi sono i lupi mannari che stanno sbranando, notte dopo notte, gli abitanti del villaggio.

Shogi

A cura di Giuseppe Baggio

Proverbio (kakugen)

Iniziate l'attacco con un sacrificio di pedone

L'INIZIO DEL MEDIO GIOCO è generalmente segnato dai primi cambi dei pezzi e questo avviene quasi sempre con un sacrificio di pedone (ovviamente salvo errori precedenti che diano la possibilità di un attacco anticipato). L'applicazione del proverbio implica queste considerazioni:

1. prima di iniziare l'attacco è necessario che la formazione scelta in apertura sia completa in ogni sua funzione;
2. è necessaria un'attenta analisi con buone prospettive d'attacco, perché un sacrificio di pedone significa un'iniziale perdita di materiale;
3. il pedone sacrificato dovrebbe essere, per principio, distante dal proprio Re, in modo che siano mobilitati pezzi destinati all'attacco, come la Torre, l'Alfiere, l'Argento ed il Cavallo.



Diagramma 1 (dopo ... G6c)

Mosse dal diagramma 1:

1.P2d Px2d 2.P1d Px1d 3.P3e Px3e 4.Lx1d Lx1d 5.P*3d ed il Nero ha una posizione migliore.

Dal diagramma 1 c'è un altro modo di attaccare attraverso 1.N3g e 2.P4e.

Tuttavia, nella sequenza principale si può vedere un attacco più eccitante e di ampio respiro. Se il Bianco gioca 3... S4c al posto di Px3e, il Nero può continuare l'attacco con P4e (un altro sacrificio di pedone!).

Ogni sacrificio di pedone effettuato nella sequenza principale ha il suo significato.

Nella 2 colonna serve per attivare la Torre.

Nella 1 colonna per poter ottenere un pedone in mano quando lo si desidera.

Nella 3 colonna per poter paracadutare un pedone sulla testa dell'Alfiere avversario.



Diagramma 2 (dopo ... P4e)

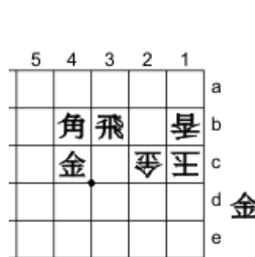
Mosse dal diagramma 2:

1.P6e S4d 2.Px6d Gx6d 3.P2d Px2d 4.P3e e il Nero può continuare l'attacco.

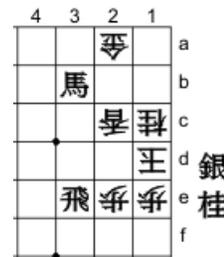
Se il Bianco gioca 1... Px6e al posto di S4d, il seguito 2.Bx3c+ Nx3c 3.P2d permette l'irruzione della Torre nera.

Così il Bianco deve difendersi con S4d, ma 3.P2d, libera la colonna della Torre (se 3... Bx2d segue 4.P*2b).

Dopo l'ultima mossa della sequenza principale, se 4... Px3e segue 5.P*3d ed il Nero sta meglio. Oppure, se 4... Sx3e 5.Bx3c+ Nx3c 6.B*7g R4c 7.P*3f ancora favorevole al Nero.



Tsume (5 mosse)



Hisshi (1 mossa)

Una buona notizia per tutti gli appassionati dello Shogi, il gruppo di Milano ha creato una e-mail list,



shogi_milano@yahoo.com

Scacchi cinesi

La torre.³

LA TORRE O CARRO è il pezzo più potente del gioco per via della sua manovrabilità, può avanzare o ritirarsi velocemente e controllare larghe aree di gioco. Con questo pezzo si organizza tutto



il gioco ed è la spina dorsale nei combattimenti.

Un antico detto dice che il giocatore perderà la partita se non libera la sua torre nelle prime tre mosse d'apertura. Questo per dire che la torre ricopre un ruolo importante nello *Xiangqi*.

Nel medio gioco la torre può rafforzare il controllo di posizioni strategiche, può lanciare attacchi o far fallire attacchi avversari.

Nel finale di partita può mostrare tutta la sua potenza muovendosi liberamente tra le fila avversarie quando in pezzi rimasti sono pochi pezzi.

La torre è imponente quando colpisce, è la forza principale dell'esercito, può lanciare attacchi da sola o in cooperazione con altri pezzi.

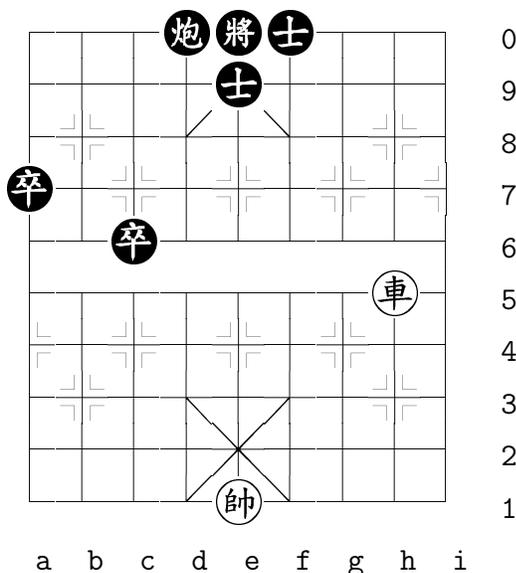
Contenere l'attacco avversario.

Di solito il lato con n cannoni e due consiglieri può pattare persino se l'avversario ha una torre.

In questo esempio il rosso ottiene una posizione vincente con la sua torre.

Il rosso muove e vince.

- R2=8 P1+1 K5+1 C4+2
- R8+5 C4-2 R8=7 P1+1
- R7-4 P1=2 R7+4 P2+1
- K5-1 P2+1 K5+1 P2+1
- K5-1 P2+1 K5+1 P2=1
- R7=8 P1=2 R8-9 C4+2
- R8+9 C4-2 R8=7



Sacrificio di torre per prendere l'iniziativa.

È un metodo comune nel medio e fine gioco che il rosso sacrifica la sua torre per catturare il consigliere avversario.

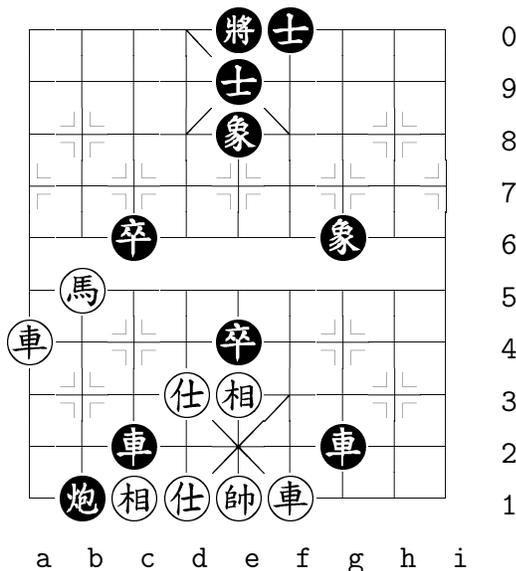
Comunque quanto tale mossa è stata fatta il Rosso deve essere certo che il Nero non abbia modo di riprendersi, altrimenti il Rosso certamente perderà la partita a causa della scarsità di materiale.

Il Rosso muove e vince.

- R9+6 A5-4 R9=6! K5=4 (1)
- R4+9 K4+1 R4=5! R3=6
- H8+7

Nota:

(1) Se il Nero cambia in K5+1, il Rosso giocherà in R6=4 ed è sicuro della vittoria.



³Questo articolo è stato liberamente tratto dal libro *Basic Xiangqi, check methods* a cura della World Xiangqi Federation, Chinese Xiangqi Association

Scacchi eterodossi

Scacchi & carte.

NELLE pagine precedenti ho scritto di sistemi di gioco basati sulle carte, perché non prendere la palla al balzo e vedere qualche variante di scacchi con le carte!

Una curiosità, l'utilizzo delle carte per giocare a scacchi è iniziato solamente a fine 1800 in contrasto con l'uso centenario dei dadi.

La fonte di tutti i giochi è il magnifico libro *The classified encyclopedia of chess variant* del compianto D.B. Pritchard.

Il primo è del 1902, si chiama semplicemente **Card Chess**.

Regolamento

Si utilizza la classica scacchiera con i suoi pezzi più un mazzo di carte tradizionale a 52 carte.

Una volta posizionati i pezzi sulla scacchiera e mischiate le carte inizia il gioco.

Il turno di gioco, mossa bianca o nera, è dettato dal colore delle carte, si gira una carta alla volta se il colore della carta è rossa il bianco muove un suo pezzo, se il colore è nero si muove un pezzo scuro.

Un giocatore può continuare a dare scacco quante volte vuole, a sua volta il giocatore sotto scacco deve togliersi alla prima opportunità di mossa altrimenti a perso.

Quando le carte sono state tutte utilizzate si rimischia il mazzo.

Il gioco è apparso su *British chess magazine* (settembre 1903) ed anche su *Eteroscacco* e *Nostalgalia*.

La prima variante ha utilizzato il colore delle carte, nella seconda sarà l'associazione valore carta-pezzo il cuore del gioco.

Zany chess (*Joli Kansil - 1997*)

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, una scacchiera, i classici 32 pezzi degli scacchi e un mazzo di 52 carte con due jolly.

La corrispondenza carta-pezzo è la seguente: re al re, regina alla regina, torre al 10 e 9, alfiere al 8 e 7, cavallo al 6 e 5 ed infine al pedone al 4,3,2.

Le carte asso e jolly vengono utilizzate in un particolare modo.

- *Inizio gioco*, si posizionano i pezzi sulla scacchiera e si mischiano le carte.

- *Il gioco*, il giocatore al suo turno gira le prime due carte del mazzo.

Se le carte hanno differenti semi e figure allora il giocatore sceglie quale pezzo muovere.

Se le due carte hanno lo stesso seme allora il giocatore può muovere entrambi i pezzi o lo stesso pezzo due volte (nel caso le carte indichino lo stesso pezzo).

Se le carte hanno lo stesso valore il giocatore può scegliere una mossa legale (qualsiasi pezzo) oppure muovere un pezzo (quella della carta) una o due volte.

Con un asso si può muovere qualsiasi pezzo sotto minaccia di cattura, ma non si può catturare. Con due assi si può fare una mossa legale oppure muovere due pezzi sotto cattura.

Con un jolly si può scambiare la posizione di un qualsiasi pezzo con un pedone. Con due jolly si scambiano due pezzi oppure una singola mossa.

Se non si può fare nessuna mossa legale allora si muove un pedone, se non è possibile si muove il re.

In caso di scacco al re il giocatore minacciato non gira le due carte, ma fa una mossa legale.

Dopo due giochi con carte tradizionali passiamo a varianti che sfruttano un mazzo dedicato di carte.

L'autore, R. Knizia, ha previsto, in **Karten Schach**, un mazzo di 28 carte: 4 carte per il re, la regina, la torre, il cavallo, l'alfiere, divise in due colori (bianco, nero) e 8 per i pedoni (4 per colore) e 4 jolly (due per colore).

Due varianti giocabili con questo mazzo.

Liar Chess

Al proprio turno il giocatore prende la carta in cima al mazzo, la guarda e la pone a faccia in giù nel mazzo degli scartati e muove.

L'avversario lo può sfidare oppure passare.

Nel caso di verifica la carta viene girata, se la carta corrisponde al pezzo mosso lo sfidante perde il suo turno di mossa e l'avversario muove di nuovo. Nel caso di non corrispondenza il pezzo mosso viene rimosso e la mossa annullata.

Generation chess

Nove carte vengono girate e messe tra i due giocatori. Il giocatore di turno sceglie una carta, non ha importanza il colore, e muove il corrispondente pezzo o passa ed infine gira una nuova carta.

Quando le nove carte sono finite vengono girate altre nove.