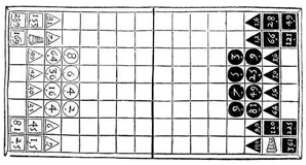
Il fogliaccio degli astratti

Numero 51 - Anno 6

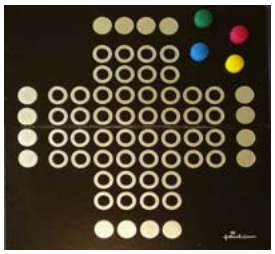
Pubblicato da Luca Cerrato, e-mail ilfogliaccio@tavolando.net, sito www.tavolando.net

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



Archeo-ludismo, i giochi sono materia antica, molti sono arrivati a noi trasformati dal tempo, altri sono stati irrimediabilmente persi. In questa rubrica ripercorriamo la storia ludica dei giochi, si incomincia con il dimenticato Ritmonomachia.

Tavolieri speciali, esistono piani di gioco particolari, le cui caselle prendono vita e vanno ad influenzare i movimenti dei pezzi.



Autori ludici, continua il viaggio nei giochi creati da Alex Randolph, in questo numero i giochi prodotti dal 1975 al 1979.

Dettagli in gioco, Hansa un viaggio nei freddi mari del nord. Come limitare le scelte in un gioco.

Viaggio in Italia, da Lucca ci si sposta nella rivale Pisa. Il gioco è ambientato sulle sponde del fiume Arno.

. . . e tanto altro ancora.

Shogi, Bao, varianti del Sudoku, il torneo di Tantrix, scacchi eterodossi.

Buona lettura

Buon gioco

a Tutti

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita del fogliaccio con i loro articoli.

Autore	Numero
S. Sorrentino	6
C. Zingrillo	28
F.Germanà	37
F.Millela	37
G. Baggio	38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45
A. Bertaggia	46, 47, 48
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51
N. Vessella	48, 49, 50, 51
Nicola Castellini	51

Tutti **Voi** potete contribuire alla crescita del fogliaccio inviando alla redazione le Vostre idee.

In questo numero le rubriche degli scacchi cinesi e del Go sono saltate, ma ritorneranno sul prossimo numero.

Siti di riferimento da cui sono presi regolamenti ed alcune immagini:
http://www.boardgamegeek.com, *http://nuke.goblins.net/*.

Idee in libertà

Da dove vengono . . .

QUALCHE VOLTA alla sera, prima di addormentarmi, una domanda molto assurda mi passa per la testa, un pensiero da malati di mente, un quesito legato ai troppi libri di fantascienza letti, ma sempre di giochi si tratta.

Le persone hanno la straordinaria qualità di inventarsi storie per esorcizzare i problemi di tutti i giorni, un modo per darsi una speranza. Tra i mille problemi che affliggono il nostro mondo qualcuno trova il tempo per chiedersi se nell'immenso universo c'è vita oltre alla terra, qualche forma organica che è in grado di interfacciarsi con noi.

Se gli *omini verdi* provenienti dallo spazio profondo non fossero un'invenzione di noi terrestri per non sentirci troppo soli e se avessi la possibilità di intervistarli una domanda, senza alcun dubbio, gli vorrei porli:

Quali sono i vostri giochi ?

Un quesito che può sembrare sciocco, senza alcun dubbio i grandi pensatori avrebbero migliaia di domande più interessanti, probabilmente anche i miei interlocutori rimarrebbero stupidi da una tale richiesta, ma dalla risposta si potrebbe capire chi abbiamo di fronte.

Personalmente una risposta affermativa mi conforterebbe molto, una società con usi e costumi lontani migliaia di anni luce dalla nostra avrebbe un punto in comune con noi, *i giochi*. In questo caso la parola gioco la utilizzo nel senso più generico del suo termine, che sia il correre dietro ad una palla oppure il suonare uno strumento musicale oppure il recitare una commedia.

In altre parole un attività intellettuale che allontana temporaneamente dalla vita di tutti i giorni, il cerchio magico di J. Huizinga, al cui interno non vigono le regole usuali.

Mentre una società priva della parte ludica mi lascerebbe scettico, a dirla tutta non so immaginarla, vorrebbe veramente dire che sono *extra-terrestri*.

Un ramo della fantascienza prende in considerazione l'ipotesi che l'uomo e tutta la sua stirpe non siano originari della terra, quindi la tradizione ludica potrebbe essere un'antica eredità extra-terreste. In questo caso i *nostri parenti* di altri mondi avrebbero un DNA ludico in comune al nostro. Se facciamo vera questa ipotesi allora si possono fare una serie di contorsioni mentali per trovare nei nostri giochi, quelli antichi, delle attività ludiche extraterrestri.

Per far questo basterebbe prendere in esame i giochi più antichi, analizzarli per ricercare delle tracce, pur minime, di attività extra-terrestre.

Personalmente ho dei profondi dubbi che una civiltà evoluta in grado di fare viaggi spaziali avrebbe avuto l'interesse a tener in vita dei giochi da tavolo. Forse non è corretto fare il paragone con quello che sta avvenendo sulla terra in questi ultimi anni dove la maggior parte della attività ludica si è trasferita sui computer, per gestire le interazioni tra una molteplicità di attori e giocatori solo l'aiuto di calcolatore rende possibile il giocare a certi giochi.

Se anche una pur una minima parte dei giochi alieni fosse giocabile con semplici materiali sono comunque passati troppi secoli da rendere i possibili rimasugli di *attività ludica extra-terrestre* non sufficienti a ricostruire gli antichi giochi.

Il problema è il materiale con cui fu costruito il gioco. La carta ha pochi anni di vita, il legno se trattato con cura può durare diversi secoli, la pietra è ancora più longeva (ma ha problema della lavorazione). Se mai c'è stata attività aliena sulla terra sono passati tanti, troppi millenni. Inoltre sappiamo che in antichità molti giochi erano giocati con materiali poveri oppure direttamente praticati nel terreno tracciando linee o scavando buche.

Pensiamo in modo positivo che una pur minima traccia sia arrivata a noi allora incominciamo a stilare una lista dei giochi più antichi, senza dubbio ci sono giochi di percorso (Senet, il gioco di UR), qualche forma della famiglia degli Mancala, il Go e qualche gioco di scontro, qualcun altro ?

Adesso preferisco fermarmi qui e riprendere il discorso nel prossimo numero analizzando i giochi più antichi alla ricerca dei misteriosi omini verdi.

Autori

Un piccolo angolo dedicato a tutti coloro che hanno contribuito con le loro opere allo sviluppo dell'arte ludica.

Alex Randolph
seconda puntata

In questo numero tratteremo i giochi pubblicati da Alex Randolph dal 1973 fino al 1979. In coda all'articolo potete leggere le preziose precisazioni di Giuseppe Baggio per quanto riguarda la prima puntata. Inoltre Giuseppe ha gentilmente fornito il regolamenti *Castile*, gioco sconosciuto ai più.

Anno 1974

Il Go e le sue pietre hanno ispirato *Ishi*, gioco astratto, di cui si hanno poche notizie e sembrerebbe giocato su un tavoliere quadrato ed uno triangolare.

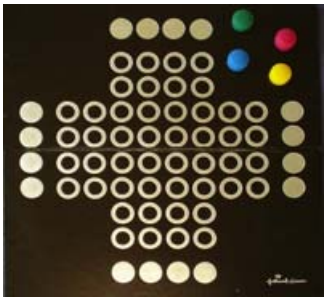
Della serie lancia i dadi e muovi è il gioco *Kangaroo*, un utilizzo originale del uso dei dadi rende il regolamento interessante non una semplice variante del gioco dell'oca.

Nel gioco bisogna aggiudicarsi un certo numero di carte per guadagnare punti a fine partita. Il giocatore si aggiudica la carta completando un giro delle 21 caselle del tabellone. Ad ogni mossa i giocatori devono decidere quanti dadi a sei facce lanciare: uno, due o tre. Il risultato del lancio indicherà di quante caselle si può avanzare. Sembra banale, lancio il massimo dei dadi per avere la massima possibilità di movimento e qui che interviene la regola che la somma dei dadi non dovrà mai eccedere il valore sette altrimenti sarà richiesto di rimuovere il proprio pezzo e ricominciare il giro. Se la somma dei dadi è uguale o meno di sette, sarà moltiplicata per il numero di dadi lanciati. Per esempio lancio tre dadi e ottengo 2-3-2, la somma è sette che sarà moltiplicato per 3 , il proprio segnalino sarà mosso di 21 caselle.

Se con un lancio si superano le 21 caselle del percorso il di più sarà valido per il prossimo giro. Se un giocatore con un suo disco va a coprire uno avversario allora i dischi si muoveranno insieme. Le carte premio hanno valore da uno a sette e sono in totale di 21. Chi fa più punti è il vincitore. In Kangaroo siete liberi di sfidare la sorte, ma se la dea bendata vi volta le spalle si metterà male.

Con *Hepta* o *Magic 7* Randolph pensò più che ad un singolo gioco, ad un sistema di gioco. Nella scatola del gioco è allegato un libercolo che comprende più di un regolamento di gioco che utilizza i materiali forniti. Il giocatore si può divertire con dei solitari oppure con veri e propri giochi astratti. La dotazione è molto colorata: 49 pedine in 7 colori, più quattordici tessere ad angolo, sul prossimo numero qualche gioco.

Altro gioco colorato è *Counter Point*, si estraggono dei pezzi colorati da un sacchetto e i due giocatori a turno dovranno depositarli su un tavoliere (vedi figura). Scopo del gioco mettere in linea quattro pedine di diverso colore, ogni quattro in fila si guadagna un punto.



Corona è un gioco *mentale* in cui giocatori devono stimare l'evoluzione della partita e fare

delle predizioni, nella prossima puntata tornerò su questo gioco.

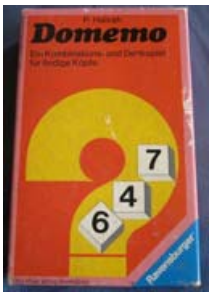
Un puro astratto è *Buffalo* un gioco ancora giocato nonostante i suoi 35 anni di servizio. La caratteristica principale è la mancanza di una simmetria tra i due schieramenti di pezzi che si affrontano. Un giocatore è dalla parte dei buffali i quali devono attraversare tutta la prateria per raggiungere l'estremità opposta del tavoliere, ma la loro attraversata è ostacola dal cacciatore con i suoi 4 cani. La partita è vinta se uno degli undici buffali riesce ad attraversare tutta la prateria ed attraversare il fiume e non essere bloccati dai cani o catturati dal cacciatore. Un gioco molto ben bilanciato.

Il gioco *Ali Baba* (2-4 giocatori) è il precursore del gioco *Ciao Ciao*. Il gioco vede la presenza di un ponte su cui si muoveranno avanti e indietro dei personaggi. Ogni giocatore avrà a sua disposizione un *ufficiale*, una *signora* e un *ladro* più un dado speciale numerato da 0 a 3. Il gioco consiste di lanciare un dado e muovere un personaggio in avanti e a seconda del incontro sul ponte tra i vari personaggi possono avvenire le seguenti azioni; il ladro assalta la signora, la signora schiaffeggia l'ufficiale e l'ufficiale cattura il ladro spedendolo indietro alla partenza. I personaggi devono arrivare sull'altra sponda con un numero esatto di dado.

Anno 1975

In alcuni giochi Randolph utilizzò uno pseudonimo, nel caso del gioco *Peggino* si fece chiamare *L. W. Bones*. Il gioco può essere giocato nella versione solitario oppure in due. I giocatori devono riempire il tavoliere con carte del loro colore utilizzando dei pioli.

Domemo fu pubblicato con il pseudonimo *P. Halvah*, nel gioco bisogna indovinare una combinazione di numeri nascosta. Un misto tra Code 777 e Da Vinci code. Si gioca da 2 a cinque giocatori.



Anno 1976

Robin Hood (da 2 a 4 giocatori) un gioco dell'oca con più percorsi disponibili, l'ambientazione è la foresta di Sherwood.

Victory, 2-6 giocatori, una veloce corsa su un percorso che può essere diverso di volta in volta, i piloti dovranno cercare di tagliare bene le curve per arrivare per primi al traguardo, un gioco adatto per bambini e adulti.

Turnier, un gioco per due e quattro giocatori, il tavoliere è modulare ed è formato da otto moduli lineari ed a forma di L ognuno formato da 12 buche. Scopo del gioco è conquistare tre tavole rimuovendo tutti i pezzi avversari. Al loro turno i giocatori muovono un loro pezzo di una casella in orizzontale o verticale, oppure saltando sopra un pezzo proprio o avversario. Se un pezzo avversario si trova tra due pezzi ostili cavalieri oppure tra un cavaliere e il

bordo della tavola è rimosso dal gioco. Quando un giocatore (oppure una squadra di due) controlla tre tavole (le quali sono piazzate a caso per fare che ogni gioco sia diverso uno dall'altro) il gioco a termine.

Schachjagd 2-4 giocatori, un gioco di percorso sulla falsa riga del Pachisi, i pezzi si muovo sul tavoliere, percorso chiuso, grazie al lancio di un dado, su ogni faccia del dado è riportato un pezzo degli scacchi. Oltre ai tre pezzi per giocatore sono presenti due pezzi barriera che occupano due caselle l'uno. Il gioco è molto semplice si lancia il dado, il risultato indica con quale movimento degli scacchi muovere un pezzo. Caso speciale quando esce il re il giocatore può muovere un pezzo oppure muovere una barriera. Seconda operazione il giocatore può muovere ancora. Nel gioco si possono fare anche delle catture come nel gioco tradizionale, il pezzo catturato ritorna alla linea di partenza.

Anno 1977

Casablanca, da 2 a 4 giocatori, i giocatori girano in tondo cercando di raggiungere il simbolo corrispondente al simbolo sulla carta in loro possesso. Se un giocatore riesce a raggiungere il simbolo allora guadagna la carta. Più carte con lo stesso simbolo fanno guadagnare più monete. Per il movimento il giocatore ha a sua disposizione una carta su cui c'è scritto un certo numero, il giocatore è libero di muoversi di quante caselle vuole senza che gli avversari sappiano il numero. Da la loro parte gli avversari possono accettare la mossa oppure sfidare il giocatore. Se c'è la sfida sul numero, il giocatore può confessare il suo azzardo e pagare una multa nominale oppure iniziare una speciale asta nella quale lo sfidante deve sfidare la sua offerta prima di vedere la carta.

Stop!, 2 giocatori, gioco a percorso, una specie di labirinto in cui i giocatori cercano di bloccare i passaggi agli avversari.

Foxy, un bel gioco astratto per 2 giocatori in cui si cerca di piazzare il più velocemente i propri pezzi sul tavoliere. Si gioca su un tavoliere 6x6 con 32 caselle forate, con le quattro caselle ad angolo piatte. Prima di iniziare il gioco uno dei due giocatori piazzerà 11 pezzi neutrali sul tavoliere che andranno a coprire 11 depressioni. In questo modo ogni partita sarà differente dall'altra. I pezzi dei giocatori vengono impilati all'interno di un tubo di plastica trasparente. Le due torri vengono mosse in ortogonale e diagonale e devono fermarsi alla prima depressione che incontrano sul loro percorso. Per evitare il vantaggio della prima mossa il secondo

giocatore può decidere di cambiare colore e giocare con i pezzi del primo.

Choo-choo, 2 giocatori, entrambi i giocatori hanno a disposizione una struttura a forma di S in cui sono piazzati 12 dischetti divisi in quattro colori. I dischi possono scorrere nella struttura, la quale è dotata di due scambi dove i dischi possono essere temporaneamente parcheggiati permettendo uno scambio di sequenze di colori.

Esiste una terza serie di dischi oltre a quelli piazzati nelle rotaie che vengono estratti a caso finché il terzo disco dello stesso colore è estratto. Lo scopo del gioco è riprodurre la stessa sequenza estratta nella propria struttura, chi è il più veloce è il vincitore e vince i dischetti estratti.

Il gioco continua fin quando ci sono dischetti da estrarre. Alla fine il giocatore che ha conquistato più dischetti è il vincitore.

Anno 1978

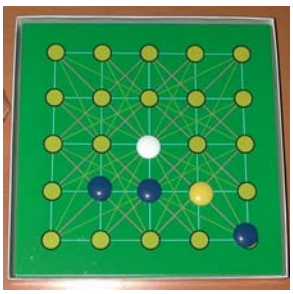
Wörterklauer, due giocatori, una variante dello Scrabble, si estrae una tessera e si prova ad inserirla sulla tavola oppure a cambiare del tuo avversario (cambiando il colore). Perde chi non è in grado di ottenere una o più lettere rispetto a quelle avversarie.

Overboard, altro gioco astratto della stessa serie che include anche *Blockade*, *Trespass* e *Isolation*. Lo scopo del gioco essere l'ultimo giocatore con un pezzo sulla tavola. I pezzi inizialmente vengono sistemati secondo uno schema ben preciso e sistemati nelle intersezioni. Al proprio turno si può spingere un proprio pezzo in ogni direzione e di quante intersezioni si vuole in linea diretta e buttare fuori

dal tavoliere pezzi avversari. Si può far uscire solo i pezzi avversari e non i propri.

Anno 1979

Linop, lo scopo del gioco è piazzare tre propri pezzi in riga su un tavoliere 5x5.



Errata corrige a cura di Giuseppe Baggio.

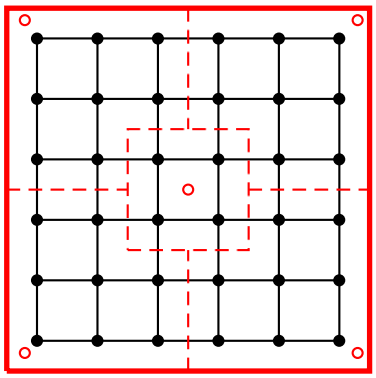
- *Universe* è del 1967.
- *Oh wah Ree* è del 1965.
- *Castile* è del 1969.
- *Mimikri* è del 1975
- La foto di NeoChess in realtà è di Mad Mate, stesso gioco ma diversa edizione.
- *Iago* è del 1984 nuova edizione (tavoliere più grande e diversa composizione delle lettere) di un gioco chiamato Wörterklauer che ha avuto anche un edizione italo/francese nel 1975 *motamot - rubaparole*.
- In Boardgamegeek manca un gioco pubblicato in USA e Giappone nel 1970 che si

chiamava rispettivamente The XX game e Spots che verrà ripubblicato in diverse edizioni negli anni successivi sotto i nomi di Quaro/Counterpoint/Nach dem regen. Della prima versione The XX game per ora c'è una scatola incompleta al *Deutsche Spiel Archive*, ma materiale è lo stesso.

Adesso un gioco il cui regolamenti è veramente difficile da trovare in giro per il mondo.

Castile *(Alex Randolph - 1970)*

- *Giocatori*, due (argento e rame).
- *Materiale di gioco*, un tavoliere 6x6 con 36 intersezioni divise in cinque territori. Un territorio centrale con 4 intersezioni e quattro laterali con 8 intersezioni a testa, ogni territorio ha un posto dove deporre una bandiera.



Ogni giocatore ha sua disposizione 12 pioli (8 bassi e 4 alti) e 3 bandiere.

- *Scopo del gioco*, il primo giocatore che piazza tre sue bandiere sul tavoliere ha vinto.
- *Prima fase*, i giocatori si alternano alla mossa piazzando due pioli alla volta, la prima fase finisce quando tutti i 24 pioli sono stati piazzati. In questa fase non ci sono catture e nessuna bandiera viene piazzata.
- *Seconda fase*, i giocatori si alternano alla mossa.
- *Pezzi corti*, un pezzo corto si può muovere ortogonalmente (verticale o orizzontale , ma non in diagonale) in un'adiacente casella vuota.
- *Pezzi alti*, si possono muovere come un pezzo corto oppure può saltare ortogonalmente sopra un adiacente piolo (proprio o avversario) a patto che la casella subito dopo il pezzo saltato sia libera (il salto avviene in linea retta). Si possono fare più salti in un singolo turno.
- *Cattura pezzi*, quando con una mossa si intrappola un pezzo avversario tra due propri, il pezzo avversario è catturato e rimosso dalla tavola. Un pezzo può essere anche intrappolato e catturato in un angolo (i due pezzi sono posizionati a 90 gradi).

  Il pezzo mosso che ha effettuato la cattura può essere ancora mossa se effettua un'altra cattura.
- *Auto intrappolarsi*, un giocatore può muovere un suo pezzo tra due pezzi avversari senza alcuna conseguenza.
- *Piazzamento bandiera*, se un territorio è occupato solo da pioli di un colore allora il proprietario dei pioli può posizionare la sua bandiera sul quel territorio. Un territorio può essere riconquistato dall'avversario.
- *Fine gioco*, appena un giocatore ha tre bandiere sul tavoliere ha vinto la partita.

Il personaggio ludico

Giampaolo Dossena
un *giocoso saluto.*

CI SONO UOMINI che, forse, senza averne coscienza tracciano nuove strade per le future generazioni, si inventano mestieri correndo anche il rischio di non esser presi sul serio. Giampaolo Dossena mi piace immaginarlo in questo modo quando parlava di giochi, un grande esploratore giocoso, che andava per il mondo con in tasca pedine colorate, anagrammi e carte.

Adesso Giampaolo non è più tra noi, ma rimangono tutti i suoi libri e articoli scritti in tanti anni di professione, invito tutti a rileggerli, quelle sono una delle origini della *moderna cultura del gioco.*

Uomo di cultura, ha scritto libri sui più svariati argomenti che vanno dalla grande letteratura alla grande enciclopedia dei giochi, aveva dedicato, primo in Italia, parte della sua vita professionale al gioco, cercando di elevare la giocosità a rango di cultura. In qualche modo è stato il padre di tutti noi che andiamo in giro per il mondo ad insegnare ed imparare giochi.

Personalmente non lo mai conosciuto, comunque lui è stato una delle persone (insieme a mio padre e mio nonno), che mi ha fatto capire l'importanza del gioco e del divertirsi giocando. I suoi articoli di inizio anni '80 su Tutto Libri (La Stampa) mi hanno fatto scoprire che esisteva qualcosa altro che classici giochi di carte e da tavoliere.

Grazie Giampaolo e buon gioco.

Shogi

A cura di Giuseppe Baggio

SHOGI: proverbio (kakugen)

Un Cavallo avanzato prematuramente è facile preda del pedone.

QUANDO SI INIZIA lo studio dello Shogi questo è uno dei primi proverbi che si imparano. Stranamente, per i neofiti il Cavallo viene usato con facilità, poiché una forchetta di Cavallo può essere vista con facilità e quindi usata velocemente. Certamente, un Cavallo avanzato ben supportato da altri pezzi è tremendamente potente, e specialmente nel medio gioco può spesso anche essere decisivo.

D'altra parte, la *testa*, ovvero la casella immediatamente in fronte al Cavallo (come quella dell'Alfiere), è il suo punto debole: debolezza ingigantita dal fatto che non può retrocedere. Per questo motivo, come recita il proverbio, può essere facile preda se avanzato incautamente.

Diagramma 1 (dopo . . . **P9d**)

Nel diagramma 1, il Nero ha come possibili mosse di Cavallo N8e e N6e, ma al momento non portano a nulla se non ad una perdita di materiale, perché il Bianco può rispondere rispettivamente con P*8d e P6d.

Se fosse il turno del Bianco, anche mosse come N2e e N4e avrebbero lo stesso risultato, ovvero una perdita di materiale a causa di P2f e P4f nere. In entrambi i casi il Cavallo avrebbe mosso prematuramente.

Allora, in quali situazioni il salto del Cavallo sarebbe efficace e non prematuro?

Naturalmente ci sono diversi casi. Un criterio di base è quando è possibile l'uso di pedoni nelle caselle che la nuova posizione del Cavallo sta attaccando. Un esempio concreto.

Diagramma 2 (dopo . . . **N7c**)

Una formazione tipica dell'apertura *Yagura*. Mosse dal diagramma 2: **1.P3e Px3e 2.P1e Px1e 3.N2e S2d 4.Sx3e Sx3e 5.Bx3e**

È una sequenza piuttosto lunga. In breve, il punto saliente è che il Nero ora è in grado di far avanzare i pedoni in prima e terza colonna, sacrificandoli in 1c o 3c, supportati dal Cavallo in 2e. La continuazione che ci si può aspettare è:

5 . . . . **P*3d 6.B6h P2d 7.P*3c Nx3c 8.Bx2d**

E l'attacco nero può procedere.

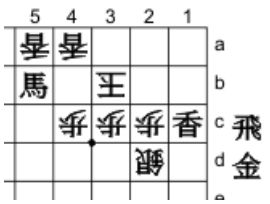
Infine, se nel diagramma 2 il turno spettasse al Bianco, si potrebbe avere:

1 . . . . **P6e 2.Px6e P7e 3.Px7e Nx6e 4.S7f S6d 5.P*6f P*7g**

Anche il Bianco ha la possibilità di continuare l'attacco.

Tsume (5 mosse)

Hisshi (prima mossa)



Soluzioni a pagina 18.

Il sito della Associazione Italiana Shogi,
www.shogi.net/ais/

Archeo ludismo.

I giochi sono materia antica, molti sono arrivati a noi trasformati dal tempo, altri sono stati irrimediabilmente persi. Riscoprire e rigiocare giochi sul orlo del dimenticatoio è l'obiettivo di queste colonne.

Rithmomachia,

Introduzione al gioco dell'armonia ludica, a cura di *Nicola Castellini* e *Luca Cerrato*.

Il medioevo è stato considerato per molto tempo un'età oscura, un'epoca di barbarie, di scontri violenti tra la vecchia realtà dell'impero romano morente ed i nuovi dominatori, un epoca di regressione del sapere umano. Questa immagine ci viene scolpita nelle nostri menti fin da piccoli sui banchi di scuola anche se è l'epoca in cui la nostra lingua è nata, in cui sono state impiantate le basi del rinascimento italiano.

I centri del sapere erano le abbazie e i monasteri. Le materie insegnate erano il *Trivio* e il *Quadrivio*, dove la matematica e la musica erano le conoscenze fondamentali, ordine e armonia assieme. I testi che andavano per la maggiore erano *De institutione Arithmetica* e *De institutione Musica*, del filosofo Boethius del 400 / 500 d.C., su cui si basava gran parte del sapere allora trasmesso dai monaci. Boethius riproduceva nei suoi trattati l'opera di Nicomaco che a sua volta aveva trasmesso alle posterità l'eccelso lavoro di Pitagora. D'altra parte però, Boethius non ha la grandezza di Pitagora, che è da lui conosciuto solamente di *seconda mano*, pertanto il suo trattato di matematica è infarcito di rapporti matematici e geometrici *notevoli*, senza che questi siano a loro volta accompagnati da una spiegazione logica o da passaggi matematici esplicativi. Una matematica più facile da comprendere da chi ha vissuto nel medioevo che da noi abituati a teoremi e dimostrazioni.

Per facilitare l'apprendimento di queste armonie i monaci fecero ricorso al mezzo ludico. Il ragionamento è semplice; giocare è molto più divertente che studiare, il divertimento facilità l'apprendimento.

Il monaco *Asilo* o secondo altre fonti sempre un monaco di nome *Hermannus Contractus* del monastero di Reichenau dovrebbe essere l'autore di Rithmomachia, forse anche il primo autore riconosciuto nella millenaria storia dei giochi.

Il nome *Rithmomachia* nasce dall'unione di tre parole greche;

arithmos = numeri, *rhytmos* = armonia (armonia dei numeri), a cui è sommato il termine *machia* = battaglia, quindi in totale il nome si può tradurre come: *battaglia delle armonie numeriche*.

Per creare queste armonie numeriche i giocatori devono agire su dei numeri riportati sui pezzi del gioco. Numeri che seguono delle precise regole di proporzione.

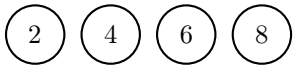
Prima di entrare nel dettaglio del gioco bisogna tenere a mente che non si è alla presenza di un unico regolamento, ma una serie di varianti che cambiavano da un'abbazia all'altra e dal momento storico. Erano gli stessi insegnanti che sceglievano una particolare regola per applicarla ai vari casi di insegnamento. In questa numero sarà spiegato un regolamento che vi permetterà di provare subito il gioco, nelle prossime puntate verrano presentate altre varianti.

Incominciamo nel vedere i pezzi, 24 a testa piazzati su tavoliere rettangolare largo 8 e lungo 16 caselle, diviso in due parti. Ogni pezzo riporta lo stesso numero su entrambi le facce in colori diversi (in questo senso ricorda i pezzi del reversi).

I pezzi hanno tre forme: cerchio, triangolo e quadrate, ogni forma è divisa in due *ordini*.

Pezzi rotondi.

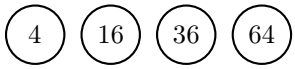
Il *primo ordine* dei pezzi bianchi è:



I pezzi neri sono:

Il *secondo ordine* si ottiene dai numeri del primo ordine moltiplicandoli per se stessi.

Per i bianchi abbiamo 2x2=4, 4x4=16, 6x6=36, 8x8=64.



Per i neri 3x3=9, 5x5=25, 7x7=49, 9x9=81.

Pezzi triangoli.

Il *primo ordine* dei triangoli si ottiene sommando le due cifre dei pezzi rotondi.

Per i bianchi 2+4=6, 4+16=20, 36+6=42, 8+64=72.

Per i neri 3+9=12, 5+25=30, 49+7=56, 81+9=90.

Il *secondo ordine* dei triangoli si ottiene dal primo ordine dei rotondi si somma 1 e poi si moltiplica il risultato per se stesso.

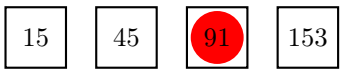
Per i bianchi 2+1=3 3x3=9, 4+1=5 5x5=25, 6+1=7 7x7=49, 8+1=9 9x9=81.

Per i neri 3+1=4 4x4=16, 5+1=6 6x6=36, 7+1=8 8x8=64, 9+1=10 10x10=100.

Pezzi quadrati

Il *primo ordine dei quadrati*, in cui è compreso anche il re o piramide, è ricavato dalla somma dei due triangoli del primo ordine e del secondo.

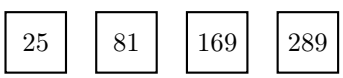
Per i bianchi: 6+9=15, 20+25=45, 42+49=91 questo numero rappresenta la piramide bianca, 72+81=153.



Per i neri 12+16=48, 30+36=66, 56+64=120, 90+100=190 questo numero rappresenta la piramide nera.

Il *secondo ordine quadrato* si ottiene raddoppiando il primo ordine tondo e poi si aggiunge uno ed infine si fa il quadrato.

Per i bianchi 2+2=4 4+1=5 5x5=25, 4+4=8 8+1=9 9x9=81,6+6=12 12+1=13 13x13=, 8+8=16 16+1=17 17*17=



Per i neri 3+3=6 6+1=7 7x7=49,5+5=10 10+1=11 11x11=121,7+7=14 14+1=15, 9+9=18 18+1=19 19x19=

Le Piramidi

Le due piramidi sono composte da una serie di pezzi rotondi, triangolari e quadrati posizionati uno sopra l'altro, questi numeri non sono segnati sulla faccia opposta (non sono fronte e retro).

Per i bianchi la somma dei numeri è 91, cifra ottenuta sommando le seguenti cifre:

1 (rotondo), 4 (rotondo), 9 (triangolo), 16 (triangolo), 25 (quadrato) e 36 (quadrato).

Per i neri la somma dei numeri è 190, cifra ottenuta sommando le seguenti cifre:

16 (rotondo), 25 (triangolare), 36 (triangolare), 49 (quadrato) e 64 (quadrato).

Il movimento dei pezzi.

I pezzi si muovo sul tavoliere a seconda della loro forma, la mossa può avvenire in linea retta orizzontale, verticale e diagonale. Il movimento può cambiare da variante a variante come vedremo nei prossimi numeri.

- Il *pezzo rotondo* si muove di una casella in orizzontale e verticale.
- Il *pezzo triangolare* si può muovere di due caselle in diagonale.
- Il *pezzo quadrato* si può muovere di quattro caselle orizzontale, verticale e diagonale.
- La *piramide*, si può muove come uno dei tre tipi di pezzi di cui è costituita.

La cattura dei pezzi.

Ci sono ben quattro modalità di cattura del pezzo avversario, *incontro, assedio, imboscata e assalto*. Il pezzo catturato cambia colore e passa nello schieramento avversario e posizionato sul fondo del tavoliere.

Interessante caratteristica della cattura in questo gioco è che non c'è un *contatto fisico* tra i pezzi; è necessario solamente che vi sia la possibilità di arrivare nella casella occupata dal'avversario. Nel caso che la cattura avvenga prima del movimento, ciò sostituisce il movimento stesso ed il turno del giocatore è finito. Le catture non sono obbligatorie.

- *Cattura per incontro*, avviene quando un pezzo si trova alla distanza di movimento da un pezzo avversario che ha il suo stesso numero; in tal caso il pezzo avversario è catturato.
- *Cattura per assedio*, avviene quando tutti i movimenti di un pezzo sono impediti e ad impedirli contribuiscono esclusivamente pedine avversarie; in tal caso, il pezzo assediato viene catturato dall'avversario. Tale tipo di cattura si applica solamente alle pedine di forma circolare.

- *Cattura per imboscata*, avviene quando due pedine si trovano adiacenti ad una pedina avversaria e la loro somma o prodotto è uguale al valore della pedina avversaria.
- *Cattura per assalto*, avviene quando una pedina si trova ad una distanza da una pedina avversaria tale che il prodotto fra il proprio numero e la distanza (contando anche le case occupate da entrambe le pedine) è uguale al numero della pedina avversaria; in tal caso l'avversario è catturato. Ad es. se la mia pedina ha il numero 4 e si trova a 4 caselle (comprese le due occupate) dal 16 avversario, posso catturare la pedina avversaria.

La piramide nelle catture.

Le piramidi catturano come le altre pedine, con la sola differenza che esse possono concorrere col proprio valore complessivo oppure col valore di una qualsiasi delle pedine che le costituiscono; non sono, però, ammesse somme parziali.

La cattura della piramide avviene attraverso la cattura della sua base e per far ciò sono ammesse solo le catture per incontro e per assalto. Nel momento in cui la base venga catturata, l'intera piramide è rimossa dal gioco. La piramide può essere catturata anche parzialmente, un pezzo oppure la somma di diversi pezzi alla volta.

Lo scopo del gioco.

Anche lo scopo del gioco è farcito di matematica. Ci sono otto possibilità di vittoria divise in due tipologie; *vittorie normali* e i *trionfi*.

Le cinque vittorie normali sono;

- *De Corpore*, vince chi cattura un numero di pezzi che si è accordati prima della partita.
- *De Bonis*, catturare abbastanza pezzi il cui numero è uguale o maggiore ad una cifra stabilita in precedenza.
- *De Lite*, catturare dei pezzi con una serie di numeri stabiliti in precedenza. Esempio catturare le cifre 1,2 e 3, il bianco vince se cattura un 12 e un 3.
- *De Honore*, catturare un certo numero di pezzi o eccedere un totale numero di pezzi e la somma dei loro valori accordati in precedenza.
- *Honore Liteque*, la somma delle cifre dei pezzi catturati deve eccedere un totale prestabilito in precedenza.

I trionfi richiedono prima di tutto di catturare la piramide avversaria e poi di mettere in linea tre o quattro pezzi nel campo avversario, che rispettano le regole di tre tipi di progressioni matematiche;

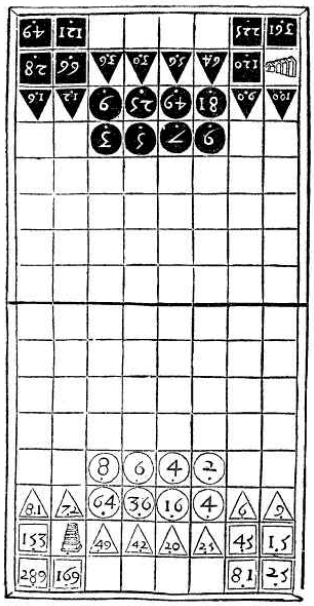
- *Progressione aritmetica*, la differenza tra il secondo numero e il primo è uguale alla differenza tra il terzo e il secondo. Questo numero è chiamato rapporto della progressione. Per esempio 2-5-8-11 ha un rapporto di 3.
- Progressione geometrica, il risultato della divisione tra il secondo numero e il primo è uguale al rapporto tra il terzo e il secondo. Per esempio 3-12-48 ha un rapporto di progressione geometrica di 4.
- Progressione armonica, il rapporto di due successive differenze è uguale al rapporto tra l'ultimo numero e il primo. Se la progressione è a-b-c si ha c/a=(c-b)/b-a). Per esempio, 4-6-12 è una progressione armonica di 3, 12/4=3 e (12-6)/(6-4)=6/2=3.

Il trionfo sono tre pezzi allineati a formare una delle progressioni.

Il grande trionfo, quattro pezzi allineati a formare due progressioni simultaneamente.

Il trionfo eccellente, quattro pezzi allineati a formare tutte le progressioni simultaneamente.

Per finire una delle possibili disposizioni dei pezzi sul tavoliere.



Per questa puntata è tutto, nel prossimo numero del fogliaccio si continuerà a raccontare la storia del gioco e presentare le sue varianti.

I giochi del numero

Tavolieri particolari

ESISTONO GIOCHI con tavolieri dotati di particolari caselle che assumono un ruolo attivo durante il gioco, diventando dei *semi-pezzi*. Molto probabilmente l'idea di dotare le caselle con poteri speciali deriva da alcuni giochi tradizionali dove porzioni di tavoliere assumono particolari caratteristiche, per esempio nella Dama e negli Scacchi le caselle della riga più distante hanno la caratteristica di promuovere pezzi ad un rango più elevato.

La tecnica protagonista nei tre giochi di questa puntata utilizza tavolieri con caselle dotate di simboli o colori che influenzano il movimento dei pezzi, inoltre, altra novità, l'ultimo pezzo mosso ha un certo peso sulla successiva mossa avversaria, in particolare nei giochi Tippples e Mana.

Il primo gioco ad utilizzare questa moderna tecnica per influenzare la mossa successiva dovrebbe essere stato *Quandary*, seguito subito dopo dal gioco *Capriccio*.

Capriccio utilizza dei particolari pezzi che possono ricordare il famoso gioco a domande *Trivial Pursuit*, un cerchio diviso in otto spicchi più la parte centrale che è colorata in uno dei sei colori. Il tavoliere è colorato in sei colori. Ogni colore presente negli spicchi dei pezzi da un particolare movimento al suo pezzo.

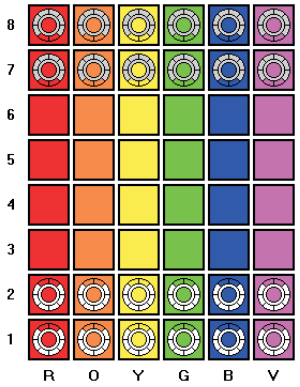
Con materiali messi a disposizione per il gioco Capriccio si potrebbero generare tutta una famiglia di giochi nuovi e originali.

Il tavoliere di *Trippples* (la tripla P non è un errore) è senza alcun dubbio riconoscibile tra mille infatti è pieno zeppo di frecce. Gioco degli anni '70 è una gara di velocità per arrivare per primi in fondo al tavoliere.

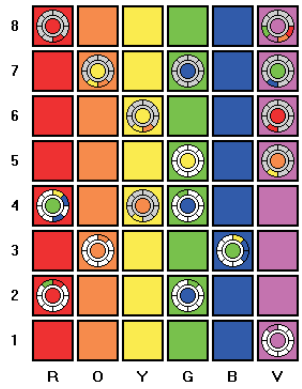
Mana, gioco suggeritomi da Nicola Castellini, creato dal francese *Claude Leroy* è pubblicato da *Jactalea* ha un tavoliere formano da croci e con pezzi cilindrici.

Capriccio *(Larry Wheeler - 1970)*

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, il tavoliere è un 6x8 con le sei colonne di differente colore. Ogni giocatore ha disposizione 12 particolari pezzi. Il pezzo è formato da una parte centrale colorata e di una corona esterna divisa in otto sezioni, ogni sezione può contenere un particolare colore. Il colore della corona esterna può essere bianco o nero per indicare i due giocatori. Una quantità sufficiente di *fette* colorate (sezioni di un cerchio) nei sei colori.
- *Scopo del gioco*, muovere tutti i propri pezzi in gioco sulla riga più distante, chi lo fa per primo è il vincitore.
- *Inizio gioco*, tutti i pezzi sono posizionati come in figura.



- *I pezzi*, nella maggior parte dei giochi un pezzo è di un colore (bianco, nero, verde, ecc . . .), in questo gioco bisogna identificare il pezzo con il colore del giocatore (bianco o nero) e con il colore del pezzo (rosso, arancione, giallo, blu, viola, verde). Per esempio se si scrive il pezzo bianco-verde si indica un pezzo del giocatore bianco e con la parte centrale verde.
- *Movimento pezzi*, ad ogni colore è associato un particolare movimento:
  - Il *blu* si muove come il re degli scacchi.
  - Il *verde* si muove come il cavallo degli scacchi.
  - Il *giallo* si muove di due caselle in ortogonale o diagonale.
  - Il *rosso* si muove di tre caselle in ortogonale o diagonale.
  - Il *viola* si muove come il *cammello* (pezzo eterodosso degli scacchi) all'angolo opposto di un rettangolo 3x1.
  - L'arancione si muove come la *zebra* (pezzo eterodosso degli scacchi) all'angolo opposto di un rettangolo 3x2.
- *Il colore che conta*, il colore che bisogna tenere in considerazione per il movimento non è il colore centrale del pezzo, ma qello delle fette colorate presenti nella corona esterna.
- *Le fette colorate*, un pezzo ha sulla sua corona esterna i colori dei propri pezzi (colore della parte centrale) che sono presenti sulla colonna colorata del colore centrale del pezzo in esame. Per esempio in figura il pezzo bianco-verde in R4 ha sulla corona due blu e un giallo perché



sulla colonna verde ci sono due pezzi bianchi-blu e un bianco-giallo.

Nella figura si può notare che il bianco-giallo e il nero-blu non hanno nessuna mossa a disposizione perchè non c'è alcuna fatta colorata sulla loro corona.

Ogni volta che si muove un pezzo bisogna aggiornare la situazione colore per ogni pezzo.

- *Cattura pezzo*, la cattura di un pezzo avviene per sostituzione, come accade per esempio negli scacchi.

Tripples *(William T. Power - 1972)*

Il gioco in questione è apparso in copertina sulla ormai scomparsa rivista *Abstract Game* , e sul libro *Nuovi Giochi* di Rinaldi, edito da Rizzoli del 1981.

Regolamento

- *Materiali di gioco*, un tavoliere quadrato 8x8 in cui verrano depositate 64 tessere. Le quattro caselle centrali saranno occupate da 4 tessere vuote che impediscono il transito durante il gioco, le caselle ad angolo sono occupate da 4 tessere che rappresentano la partenza e l'arrivo. Le restanti 56 tessere mostrano tre frecce orientate in una delle otto possibili direzioni. Ogni giocatore avrà a disposizione un pezzo.

- *Scopo del gioco*, portare per primo il proprio pezzo all'angolo opposto del tavoliere.

- *Inizio gioco*, la prima mossa spetta al bianco il quale può spostare il suo pezzo di una casella seguendo una delle tre direzioni indicate dalle frecce, su cui si trova il pezzo avversario.

- *Il gioco*, i giocatori a turno muovono il loro pezzo in una delle direzioni indicate dalle frecce su cui si trova il pezzo avversario e non dalle frecce su cui si trova il proprio pezzo.

Mana *(Claude Leroy - 2005)*

- *Materiali di gioco*, un tavoliere quadrato di 6x6 caselle con 12 caselle su cui sono disegnate una semplice croce, 12 caselle con una doppia croce e 12 caselle con una tripla croce. Ogni giocatore ha sua disposizione 5 pedine semplici dette *Ronins* e un Re chiamato *Damyo*. Tutti i sei pezzi sono ha forma conica con un foro in cima in cui si posiziona un pezzo speciale chiamato *Mana*. I colori dei due schieramenti sono rosso e ocra.

- *Scopo del gioco*, catturare il damyo avversario arrivando con un pezzo qualsiasi sulla sua casella.

- *Inizio del gioco*, il giocatore rosso orienta il piano di gioco a suo piacimento e dispone i suoi sei pezzi (5 ronins + 1 damyo) in corrispondenza di sei fra le dodici case delle prime due righe a lui prossime. Altrettanto farà il giocatore con il color ocra. La prima mossa spetta al giocatore rosso.

- *Movimento pezzo*, i giocatori muovo a turno un proprio pezzo, il pezzo si dovrà muovere in

orizzontale o verticale di tante caselle quante sono le croci nella sua casella di partenza.

Non è ammesso muovere in diagonale, ma durante la mossa è possibile deviare di 90° gradi il movimento.

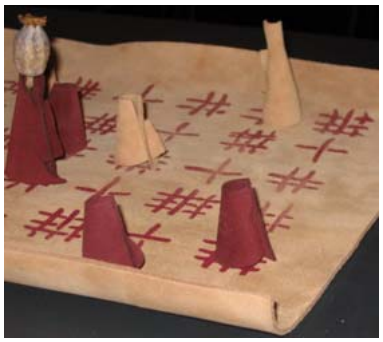
La casella di arrivo del pezzo influenza la scelta del pezzo avversario, infatti l'avversario è obbligato a muovere quello tra i suoi pezzi che è posto su una casella con tante croci quante indicate nella casella d'arrivo del pezzo appena mosso, pezzo sul quale è stato posto il *Mana* a indicare che in quel momento è quel pezzo a obbligare il gioco.

- *Cattura pezzo*, qualsiasi pezzo può essere catturato e la cattura avviene per sostituzione arrivando con un proprio pezzo sulla casella del pezzo da prendere.

- *Disobbedire al Mana* : è possibile sottrarsi alla regola del movimento imposto solo se:

  Non si hanno pezzi posti su una casella con il numero di croci della casella d'arrivo del pezzo avversario oppure l'eventuale pezzo possibile, è impedito a muovere.

  In questi casi si può muovere un pezzo qualsiasi a scelta o far rientrate un pezzo precedentemente catturato dall'avversario disponendolo su una casella con il numero di croci imposto.



Commento sul gioco di Nicola Castellini.

Dalla descrizione delle regole si può vedere come il gioco faccia del determinismo il suo punto di forza. Infatti, per come concepito, ognuno dei due giocatori con le sue mosse impone le mosse dell'avversario costringendolo a perdere. Nondimeno, rimane l'alea di riuscire a sfuggire a tale imposizione e questo, in molti casi, porta ad una vittoria fulminea.

Bachecca Ludica

Scrivete a questa rubrica per cercare giocatori, giochi e tutto quello relativo al mondo del gioco.

MadamX, cercasi giocatori.

Se siete interessati a giocare a questa interessante variante della dama, dove si possono muovere anche le caselle, scrivete in redazione sarete messi in contatto con altri giocatori.

Go, cercasi giocatori per articoli.

Siete giocatori di Go ? avete esperienza nel gioco ? volete scrivere del vostro gioco preferito ?
Bene *Il fogliaccio degli astratti* si mette al vostro servizio.

Tassellatura

Create giochi su particolari tavolieri.

SIAMO ABITUATI a giocare su tavolieri regolari, scopriamo in quali altri modi si possono ricoprire le superfici piane, un pò di geometria applicata al gioco. Si dicono *tassellature* (talvolta tassellazioni o pavimentazioni) i modi di ricoprire il piano con una o più figure geometriche ripetute all'infinito senza sovrapposizioni. Tali figure geometriche, (che come è facile immaginare vengono dette *tasselli*), sono spesso poligoni, regolari o non, ma possono invece avere lati curvilinei, o non avere affatto vertici. L'unica condizione che solitamente si pone è che siano *connessi*, anzi semplicemente connessi (ovvero che siano un pezzo unico e non abbiano buchi).

La figura di sopra è una tassellatura di *Penrose*. Uno schema di figure geometriche basate sulla sezione aurea, che permette di ottenere una tassellatura di superfici infinite in modo aperiodico. È stata scoperta da *Roger Penrose* e *Robert Ammann* nel 1974.

Dettagli in gioco

In questa rubrica sono presi in esame i particolari di un gioco, consiglio sempre la lettura completa del regolamento.

Hansa

Nel 2004 fu mandato alle stampe il gioco di *Michael Schacht* Hansa, dotato di una bella mappa raffigurante le principali città porto Anseatiche. I giocatori dovranno commerciare con i principali mercati nordici viaggiando nelle gelide acque del mare baltico.

Le città nordiche sono collegate l'una con l'altre tramite rotte navali percorse dalla unica nave mercantile messa a disposizione a tutti i giocatori-mercanti per i loro commerci. In ogni città i giocatori potranno aprire dei mercati ed avranno a disposizione dei magazzini (rappresentati da gettoni) dove far acquisti. Per ogni merce che si riuscirà a vendere si riceveranno dei punti e come contro partita si perderà un gettone mercato.

La parte su cui vorrei focalizzare l'attenzione è il ruolo della nave. Il mercantile introduce una bella *limitazione* al giocatore di turno, infatti i giocatori potranno commerciare solamente nella città dove staziona la nave mercantile e, altra limitazione, nella città interessata si possono fare una sola azione (acquistare, vendere merci oppure costruire un nuovo mercato). A fronte di due limitazioni il sistema di gioco dà ai giocatori la possibilità di muovere la nave nella successiva città (le città sono collegate da linee tratteggiate dotate di freccia) pagando la classica gabella.

Introdurre una *restrizione* nel regolamento è utilizzata in molti altri giochi quando si vuole far prendere al giocatore un ben determinato percorso tra i vari messi a disposizione. Una tale restrizione può essere vista, da alcuni, come una camicia di forza, che limita la fantasia tattico- strategica. Questo è senz'altro vero, ma è una scelta fatta dall'autore (qualche volta non facile da fare in fase di progettazione) per dare piena libertà o *mettere le briglie* al giocatore.

Le limitazioni sul tipo di Hansa creano giochi molto più vicini a dei rompicapi, possono ricordare il gioco del 15 o il cubo di Rubik dove il movimento delle tessere o dei cubetti è limitato da vincoli fisici.

Queste costrizioni possono essere utili ai giocatori alle prime armi che non corrono il rischio di perdere di vista lo scopo del gioco correndo dietro alle mille scelte di un turno di gioco. Quando l'attenzione è concretata su tre, quattro scelte si ha una maggiore *visione del futuro* e come se si fosse inserito un punto fermo nel gioco a cui il giocatore può far sempre riferimento per non perdersi.

Dall'altra parte ai giocatori più navigati il dover scegliere tra tre, quattro possibilità potrebbe esser sentita come una limitazione alla loro libertà ludica. Questo soprattutto quando quelle azioni potrebbero essere fatte una dietro l'altra senza che il *flusso ludico* subisca grandi cambi.

Negli ultimi tempi mi è capitato di giocare a *Hab and Gut* di Carlo Rossi gioco di gestione della borsa delle materie prime. Il regolamento è diviso in due parti: acquisto o vendita o far donazioni di azioni e variazioni delle quotazioni delle azioni stesse. Molte volte alcuni giocatori propongono, nella prima parte del gioco, di poter acquistare e vendere contemporaneamente per avere più libertà di azione.

Nessuno certamente impedisce di crearsi la propria variante di un gioco certamente comunque bisogna stare a tenti a non snaturare troppo l'*algoritmo ludico* originale altrimenti si potrebbe rendere il gioco privo di significato.

Durante la progettazione di un gioco l'autore si potrebbe trovare difronte al dilemma, piena libertà oppure limitare le scelte ?

Zertz

Zertz, la strategia
originale scritto da Stephen Tavener [1]
adattato al FdA da Luca Cerrato.
Parte quarta.

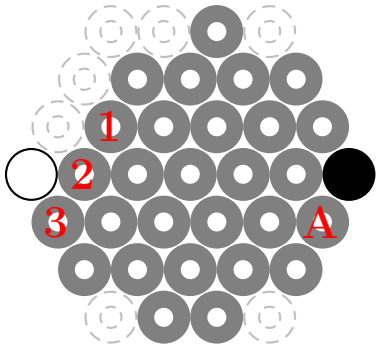
Un pò alla volta stiamo entrando nei segreti di questo gioco. Abbiamo visto che per vincere bisogna catturare una certa combinazione di biglie e la cattura di solito avviene con un *sacrificio*, con la regola della cattura obbligatoria faccio catturare al mio avversario biglie di minor valore per poi approfittarne per mangiare biglie bianche. Fin qui abbiamo sempre quasi visto catture al salto, il secondo modo di catturare è isolare una biglia dal tavoliere principale.

Quando, mossa dopo mossa, le caselle del tavoliere diminuiscono diviene possibile la cattura per isolamento. In ogni fase del gioco è possibile isolare una o più biglie, ma all'inizio del gioco è generalmente troppo costoso, in termini di biglie, attuare questa tattica. Quando il numero di caselle diminuisce anche il numero di casella da rimuovere per isolare una parte del tavoliere diminuisce.

La tecnica della cattura per isolamento è molto più redditizia di quella dello scambio di biglie, per esempio con 3 biglie sulla tavola si possono ottenere al massimo due biglie bianche. Per isolamento si possono ottenere due biglie bianche partendo con una sola biglia in gioco.

Ci sono diversi modi per isolare una biglia o biglie, ogni uno con i propri benefici. Adesso vediamone alcuni.

Isolare una biglia in gioco



[1] www.scat.demon.co.uk/zertz/strategy.htm

Si può catturare la biglia bianca isolandola. Come avviene per gli *scambi*, bisogna pagare il dazio al vostro avversario o meglio far prendere qualche biglia per il privilegio.

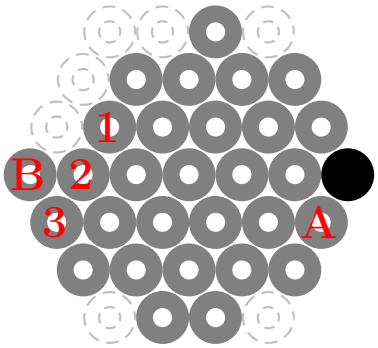
- Mossa 1, giocare una biglia nella posizione A e rimuovere il disco 1.
- Mossa 2, giocare una biglia nella posizione A e rimuovere il disco 2.
- Mossa 3, giocare una biglia dove si vuole e rimuovere il disco 3.

Con un sacrificio di due biglie si è catturata la biglia bianca. Comunque questa è una mossa *gote*, l'avversario ha l'iniziativa.

Una mossa migliore potrebbe essere giocare la biglia in A anche nella terza mossa. Si perdono tre biglie per una bianca, ma si ha un *sente* che è sempre una bella cosa.

Isolare un disco vuoto

La situazione è molto simile alla precedente, ma in questo caso non c'è la biglia bianca.



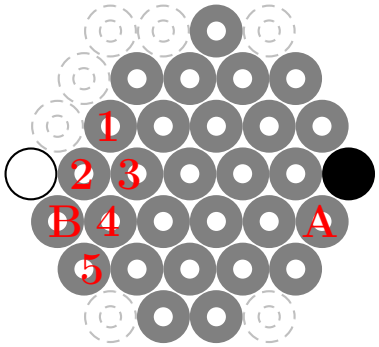
In questa situazione si può ancora catturare una biglia bianca per isolamento. Stranamente il costo non è alto come prima.

- Mossa 1, giocare una biglia in posizione A e rimuovere il disco 1.
- Mossa 2, giocare una biglia in posizione A e rimuovere il disco 2.
- Mossa 3, giocare una biglia bianca nella posizione B e rimuovere il disco 3.

La biglia bianca è catturata per un prezzo di due biglie. Comunque diversamente dal precedente esempio questo può essere giocato come una mossa *gote*.

Isolamento multiplo

La situazione è la stessa di sopra, questa volta vediamo come catturare due biglie bianche.



- Mossa 1, giocare una biglia nella posizione A e rimuovere il dischetto 1.
- Mossa 2, giocare la biglia nella posizione A e rimuovere il dischetto 2.
- Mossa 3, giocare la biglia nella posizione A e rimuovere il dischetto 3.
- Mossa 4, giocare la biglia nella posizione A e rimuovere il dischetto 4.
- Mossa 5, giocare la biglia nella posizione B e rimuovere il dischetto 5.

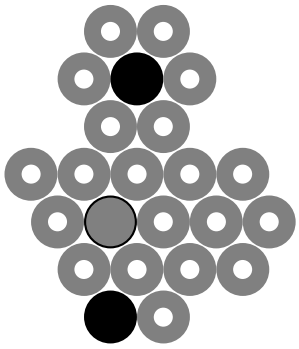
Si catturano due biglie bianche in cambio di quattro biglie a vostro piacere, sempre da tenere a mente che questa è una mossa gote.

Nota, quando isolate le biglie è neccessario dare al vostro avversario una biglia in meno del numero di dischi che volete rimuovere. In alcune circostanze puoi lasciare all'avversario un extra biglia per tenere il sente.

La prossima puntata continueremo con il discorso degli isolamenti, adesso è tempo di problemi sul *sente* e la soluzione dei due problemi del precedente numero.

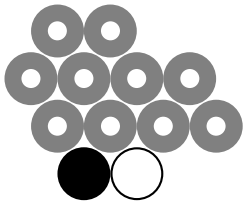
Problema di Sente

Vengono sacrificate due biglie nere e una grigia per una bianca, tenendo il *sente*.

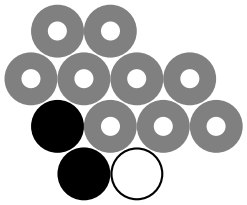


Soluzione problemi numero 50.

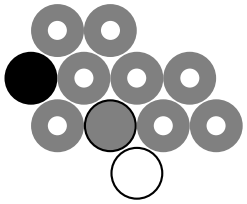
Problema 1, situazione iniziale.



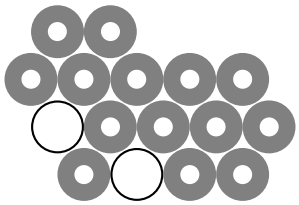
Posizionamento biglia nera.



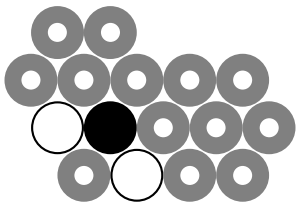
Si effettua la cattura e infine si piazza una grigia che si cattura con la bianca la quale a sua volta sarà catturata.



Il secondo problema, situazione iniziale:



Si piazza una biglia nera adiacente alle due bianche e il gioco è fatto.



Vi ricordo il sito del progetto Gipf,

www.gipf.com

Viaggio in Italia

Come gli autori ludici rappresentano la nostra bella Italia e suoi luoghi di interesse storico-turistico nei loro giochi.

Lungarno.

La Toscana la fa da padrona in queste prime puntate, passiamo da Lucca alla sua rivale storica Pisa, come dice il detto *meglio un morto in casa che un pisano all'uscio.*

Nel 1200 Pisa era una delle repubbliche marinaie insieme a Genova, Amalfi e Venezia, quando il mare era alle porte della città diversamente da oggi. Comunque non è dei suoi passati storici che vi voglio parlare, ma del suo fiume l'Arno, il fiume della toscana che tocca anche Firenze.

I lungarni di Pisa sono ampie strade che da una parte costeggiano antichi palazzi tra cui palazzo *Mosca*, Palazzo *Alliata*, Palazzo *Gambacorti*, palazzo *Reale*, le chiese come la chiesa di San Paolo a Ripa D'Arno (il Duomo Vecchio) e la chiesa di Santa Maria della Spina , dall'altra sponda troviamo le cosiddette *Spallette*.

Nel gioco di Michele Mura (edito da Red Glove, casa editrice tutta italiana) i giocatori impersoneranno mercanti intenti a commerciare con le famiglie più facoltose di Pisa, aprendo botteghe lungo il corso del fiume tentando di ottenere i maggiori guadagni.

Inizialmente vengono piazzati i cartoncini rappresentanti il fiume Arno con tre ponti e le principali strade di Pisa che andranno a formare otto quartieri del Lungarno, ogni quartiere potrà contenere sei tessere edificio.

Per mercanteggiare i giocatori avranno a disposizione venticinque segnalini mercanti.

Il sistema ludico per aggraziarsi le nobili famiglie pisane è abbastanza semplice. Nel proprio turno di gioco si hanno a disposizione due azioni prendere una delle tre tessere edificio girate oppure depositare una tessera edificio. Su ogni tessera sono disegnati uno o due stemmi di nobili famiglie, il giocatore potrà piazzare un suo mercante su uno stemma. La regola è che in un quartiere ci può stare solo un mercante per famiglia, in altre parole non ci possono stare due pezzi di colore differente su uno stesso stemma di tessere differenti.

Quando in un quartiere viene depositata la sesta tessera si guadagnano tanti fiorini quanti mercanti si sono piazzati sulle famiglie, inoltre viene girata una tessera prestigio con cui si possono guadagnare ulteriori fiorini.

Le tessere sono divise in due tipi quelle normali e quelle speciali (le botteghe, cimitero, chiesa, ufficio) che possono portare bonus o malus alla fine della partita. Sulle tessere speciali non possono mai essere depositati mercanti.

Di tessere edificio esistono 3 tipi differenti: 38 tessere palazzi (30 con due scudi e 8 con uno scudo) che servono per commerciare con le famiglie, danno punti ogni volta che si chiude un quartiere e i mercanti ritornano nelle riserve del giocatore. Le *case torri* danno punti solo a fine partita, i mercanti piazzati qui non vengono rimossi fino a fine partita. I *mercati* stesso comportamento delle case torri.

Il gioco finisce quando tutti gli otto quartieri sono stati riempiti, il vincitore è colui che a più fiorini.

La pagina di Mago G.

Mago G nel mondo ludico, Gianfranco Sartoretti nella vita di tutti i giorni, autore di giochi e re delle varianti, onora il Fogliaccio degli astratti con i suoi pensieri ludici.

Meccanismi di pesca delle carte e loro utilizzo

Nel numero 49, rubrica dei sistemi di gioco, si era visto il possibile uso delle carte nei giochi da tavola, adesso con Mago G vedremo alcuni aspetti tecnici del uso delle carte.

Spesso nei giochi sono presenti uno o più mazzi di carte.

Proviamo a fare una breve disamina sia di come le carte possono essere prese che del loro successivo utilizzo.

Le pesca della carte può essere suddivisa secondo:

- **La presa**:
  - *Classico*: si pesca una carta coperta dal mazzetto sul tavolo (cosa si prende è aleatorio).
  - *Ponderato*: si pesca una carta tra una o più carte scoperte sul tavolo (cosa si prende è noto).
  - *Misto*: si deve scegliere tra la pesca di una carta coperta (ignota) ed una scoperta (nota) ed è il giocatore a decidere.
- **L'onere**:
  - *Gratuito*: si pesca una carta senza dover dare in cambio qualcosa.
  - *Costoso*: per pescare una carta occorre dare qualcosa in cambio. Il costo si può ancora suddividere in:
    - *fisso* (l'ammontare da corrispondere è uguale per qualsiasi scelta).
    - *variabile* (l'ammontare da corrispondere dipende da quale carta si sceglie. Esempio 1 per prima carta disponibile e 2 per la seconda carta disponibile).

    Mentre l'ammontare dovuto può riguardare:
    - *moneta o denaro.*
    - *punti vittoria.*
    - *punti vita.*
    - *punti azione.*
    - *tempo.*
    - *merci.*
    - *altre carte.*
- **L'utilità**:
  - *immediata*: la carta pescata viene subito utilizzata dal giocatore.
  - *successiva*: si pesca la carta che viene conservata in mano o su un tabellone per il suo utilizzo che avverrà in un'altra fase del gioco.
- **L'effetto**:
  - *Singolo (secco)*: la carta giocata produce un effetto definito ed unico.
  - *Plurimo (a catena)*: la carta giocata produce un effetto che ne produce un altro e così via (in tal caso si potrebbero pescare altre carte).
  - La carta giocata produce un effetto continuo per il resto della partita o solamente per l'azione che svolge all'interno della mossa stessa.

Shogi, soluzioni:

Tsume: 1.R*1b Lx1b 2.S2b= K2d 3.B3c+
Hisshi: 1.G*2a a cui segue uno tsume in 5 mosse.

Bao

L'importanza della nyumba o *casa*
a cura di *Nino Vessella e Luca Cerrato.*

COME PROMESSO nel precedente articolo discutiamo ora del ruolo della nyumba. Come al solito affianchiamo dei richiami al regolamento nell'ottica di facilitare la lettura ai giocatori meno esperti del gioco (le parti del regolamento sono in corsivo). La notazione utilizzata è sempre quella descritta nel sito http://www.swahili.it/bao, dove trovate anche il regolamento del gioco.

Prima di iniziare la spiegazione su come gestire al meglio la nyumba invito tutti gli interessati ad andare sul sito del Bao e provare a giocarlo, solo in questo modo si può prendere confidenza con un gioco che inizialmente può sembrare complicato, ma con la pratica rivela tutto il suo fascino.

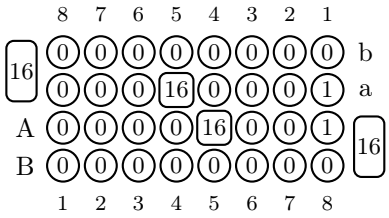
Durante la prima fase del gioco, kunamua, le strategie principali riguardano la cattura della casa, nyumba, avversaria e la formazione di una buona riserva di semi nella riga posteriore o esterna, importante per la seconda fase del gioco.

Premettiamo che sarebbe consigliabile imparare a memoria le situazioni fondamentali che presentiamo qui.

Posizioni fondamentali, lato corto

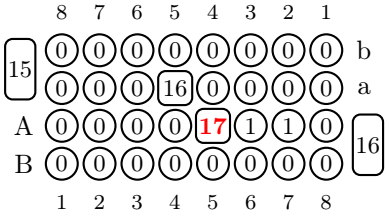
Chiamiamo *lato corto* la parte costituita dalle tre buche a destra della casa.

La situazione più semplice che permette la cattura della casa avversaria è quella indicata nel diagramma qui sotto.



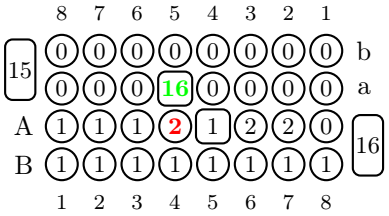
Il giocatore Sud deve prendere un seme dal granaio e cattura il seme in a1 arrivando alla propria casa vedi il seguente diagramma.

Ripasso, la cattura è obbligatoria, la situazione di cattura è la seguente, buca della fila interna deve contenere almeno un seme e la corrispondente buca della fila interna avversaria deve contenere almeno un seme. Se sussiste questa condizione il giocatore depone un seme nella sua buca e cattura tutti i semi della buca avversaria. I semi catturati vanno seminati partendo da una delle due buche esterne, se la cattura è avvenuta in una delle due Kimbi allora si è obbligati ad iniziare a seminare dalla buca kichwa.



A questo punto deve decidere se svuotare la casa. Poiché i semi presenti sono diciassette la loro semina lo farebbe arrivare alla buca A4, cioè di fronte alla casa avversaria, catturandola.

Ripasso, quando la semina finisce nella nymba non si è obbligati a seminare.



La situazione illustrata sopra è assolutamente da imparare a memoria!

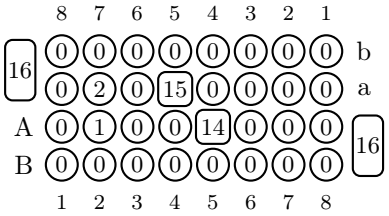
Ripasso, l'ultimo seme è caduto in una buca non vuota e la buca avversaria di fronte non è vuota allora si catturano tutti i semi della buca avversaria.

Ovviamente vi sono molte situazioni intermedie che andrebbero studiate. Alcune le illustriamo qui di seguito.

Lato lungo

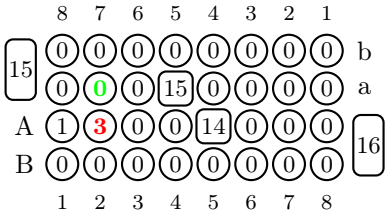
Chiamiamo *lato lungo* la parte costituita dalle quattro buche a sinistra della casa.

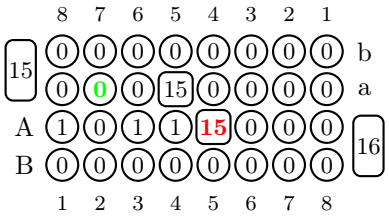
La situazione più semplice che permette la cattura della casa avversaria è quella indicata nel diagramma qui sotto.



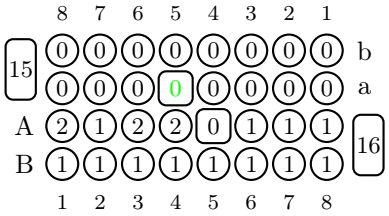
Il giocatore Sud deve prendere un seme dal granaio seminarlo in A2 e catturare i due semi di

a7 arriva in A2, dove trova tre semi che deve continuare a seminare fino ad arrivare nella propria casa, la situazione è rappresentata nei tre diagrammi qui sotto.





A questo punto deve decidere se svuotare la casa. Poiché i semi presenti sono quindici la loro semina lo farebbe arrivare alla buca A4, cioè di fronte alla casa avversaria, catturandola.



Ripasso, essendo A2 una kimbi i semi catturati grazie ad essa devono essere seminati iniziando dalla sua vicina kichwa (A1)

Anche la situazione di sopra è assolutamente da imparare a memoria!

Nella prossima sezione illustriamo alcune situani intermedie.

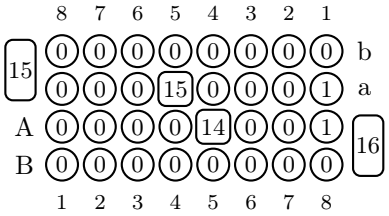
Espansioni delle posizioni fondamentali, lato corto.

La situazione di partenza più semplice prevede la cattura di a1 che deve avere 1 o 4 semi ed in A5 16 semi, in questo caso si arriva direttamente nella propria casa che ha un numero sufficiente di semi per fare la cattura. Come esempio si veda il primo diagramma.

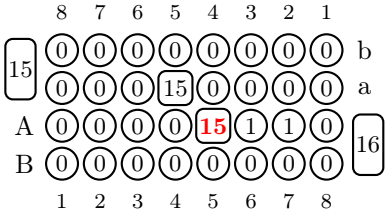
Vediamo ora le situazioni che permettono di catturare la casa avversaria con una propria casa con un numero di semi diversi da 16. I semi della casa devono permetterci di arrivare ad una buca con un numero di semi che ci permetta di arrivare ad A4.

Con *15 semi*, partendo dalla propria casa, si torna alla casa svuotata e quindi non è possibile catturare quella avversaria, con un numero inferiore di semi e grazie all'aiuto di altri semi possiamo catturare la casa avversaria.

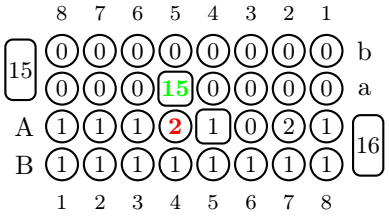
Con 14 semi non abbiamo ancora bisogno di ulteriori semi sul tavoliere, ma sfruttiamo i semi messi dalla prima cattura.



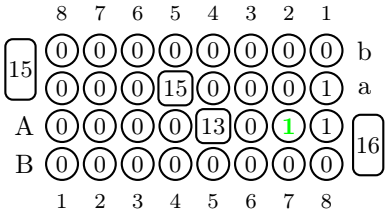
Situazione dopo prima cattura,



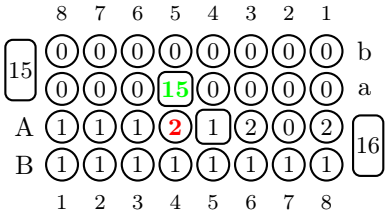
Si decide di seminare e alla fine della mossa si cattura la casa avversaria.



Con *13 semi* bisogna avere un seme in A7 dove terminerà la prima semina, siccome la buca non è vuota si seminano i due semi e si effettua la cattura della casa avversaria.



Dopo le due catture abbiamo la seguente situazione.



Nella prossima puntata continueremo l'analisi di altre posizioni interessanti sia sul lato corto che sul lato lungo. [2]

[2] Questo articolo sarà ulteriormente sviluppato nella nuova edizione della *Breve guida al Gioco del Bao*.

Tantrix

Il torneo

a cura di *Maurizio Alessandro PINARD*

In concomitanza con la manifestazione ludica *Itinerari Fantastici*, svoltasi il 25 e 26 ottobre 2008, organizzata da Lords of Dragon nei locali del *Centro per la Cultura Ludica* di Torino in via Fiesole 15, *GiochinValle* ha organizzato la prima edizione, in Piemonte, dei **Campionati Regionali di Tantrix**.

I due giorni della manifestazione sono stati così suddivisi: sabato dimostrazioni e domenica il torneo. Ben otto appassionati hanno preso parte al torneo domenicale. Per semplicità di utilizzo, è stato deciso di organizzare gli scontri tramite un tabellone di tipo tennistico e di determinare gli scontri tramite sorteggio segreto effettuato dai tre arbitri del torneo. I sorteggi si sono rivelati subito interessanti. Il fato ha voluto che due dei candidati alla vittoria finale si scontrassero immediatamente .

Al *tavolo 1* si accomodano Gianfranco e Stefano; lo scontro è davvero molto interessante, i due giocatori di ottimo livello e lo si denota dall'arguzia con cui combattono per la vittoria. Dopo un'estenuante battaglia e per un piccolo errore di valutazione, Gianfranco riesce ad avere la meglio su Stefano.

Al *tavolo 2* si accomodano invece Fabio e Simona, due potenziali outsider che potrebbero permettersi di dare fastidio anche ai favoriti. La partita, verso la metà, prende la piega decisiva. Fabio con una mossa costringe Simona a giocare in difesa e non le permette di recuperare lo svantaggio accumulato.

Al *tavolo 3* si scontano invece Giuseppe P. e Mirco. Da pronostico non dovrebbe esserci storia in questo scontro; invece ne viene fuori una gara molto tirata. Mirco era avanti e, con un paio di mosse, avrebbe anche potuto assicurarsi la vittoria, ma ha sbagliato i conti ed ha così consentito a Giuseppe P. di vincere lo scontro come da pronostico anche se di misura.

Al *tavolo 4* la battaglia è fra Renata e Giuseppe G. altri due potenziali outsider che hanno buone probabilità di andare avanti bene. Renata paga una pesca sfortunata ed un paio di mosse azzeccate da Giuseppe G. che la costringono a sprecare delle tessere ed uscire sconfitta dallo scontro.

Risultati quarti di finale:
Stefano - Gianfranco 20 - 21
Fabio - Simona 20 - 16
Giuseppe P. - Mirco 19 -18
Renata - Giuseppe G. 10 - 18

Arriviamo alle semifinali.

Il *tavolo 1* ospita lo scontro fra Giuseppe P. e Gianfranco. Entrambi sono tra i favoriti per la vittoria finale e la partita rispecchia i valori messi in campo. Lo scontro fra i due è davvero molto tattico e la partita si protrae molto a lungo, i due sono costantemente affiancati come punteggio, ma alla fine, con un colpo di reni, Gianfranco riesce ad avere la meglio su Giuseppe P. al fotofinish.

Il *tavolo 2* vede nel frattempo impegnati Giuseppe G. e Fabio. Gara senza un pronostico netto, entrambi sono outsider e, anche se le previsioni danno in leggero vantaggio Fabio, non si ha le certezza di chi dei due otterrà il posto in finale. Questa semifinale è più rapida. Giuseppe G. riesce a dare abbastanza in fretta una svolta alla partita ed accumulare un vantaggio che Fabio, nonostante una buona tattica, non riuscirà a recuperare.

Risultati semifinali:
Giuseppe P. - Gianfranco 23 - 24
Fabio - Giuseppe G. 19 - 23

Ed ora la finalissima. Gianfranco, rispettando il suo ruolo di favorito, arriva in finale anche se con non poche difficoltà e si deve ora scontrare con Giuseppe G. che è arrivato meritatamente in finale. Tutti si aspettano una partita molto tirata, sul filo dei punti, ma non sarà così. Giuseppe G. riesce a far girare subito la partita dalla sua parte e, nonostante i ripetuti sforzi di Gianfranco per recuperare, vince con un vantaggio elevato facendo così suoi partita e torneo. Al momento della premiazione Giuseppe G. viene insignito del titolo di Campione Piemontese di Tantrix e gli viene consegnata, come premio, una confezione del gioco.

Risultato finale:
Gianfranco 23 - Giuseppe G. 14 - 27

Sul prossimi numero del fogliaccio sarà presentato il regolamento del gioco e dettagli tecnici, per ora potete andare a visitare il sito ufficiale del gioco

www.tantrix.it

Libro Ludico

I nuovi giochi.

NON FATEVI INGANNARE dal titolo il libro ha più di venticinque anni e non credo che sia più disponibile in alcuna libreria, ma se siete fortunati in qualche bancarella del usato una copia si trova ancora.

Nel suo libro *Raffaele Rinaldi* non tratta solo giochi nuovi (forse è meglio dire relativamente nuovi), ma anche dei classici. Bisogna dire che non è il classico libro di regolamenti, dove si ha la sensazione di leggere la lista della spesa più che un libro.

Interessante l'inizio della prefazione,

i giochi hanno alcune delle qualità delle opere d'arte. Con le loro semplici e inequivocabili regole, sono come tante isole di ordine nel vago e disordinato caos dell'esperienza. Quando facciamo un gioco, o anche quando guardiamo giocare altri, passiamo dall'incomprensibile universo della realtà oggettiva a un piccolo mondo ordinato fatto dall'uomo ove ogni cosa è chiara, ha uno scopo ed è facile da capire.

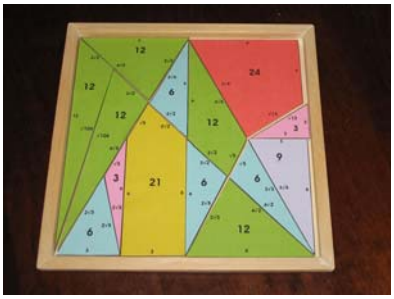
Diamo una rapida lettura ai contenuti del libro, il primo capitolo è dedicato ai giochi di tavoliere, l'introduzione riporta una citazione di R.C. Bell, storico e collezionista di giochi; *solo gli eschimesi e gli aborigeni australiani sembra non abbiano mai fatto uso di tavolieri*, sarà proprio vero ?

Nel capitolo vengono citati i classici giochi di percorso *Pachisi*, *Ludo*, *Backgammon*, ma anche i classici Go, Halma, Awele e Tablut sono citati. Tra i *nuovi* troviamo il gioco delle L.

Il secondo capitolo è dedicato ai solitari, tra cui *il gioco del 15*, ideato dal mitico *Sam Loyd*, forse il più grande inventore e collezionista di rompicapi e problemi al mondo vissuto nella seconda meta dell'ottocento.

Il suo gioco fece letteralmente impazzire l'America, infatti aveva proposto il rompicapo con i numeri ordinati eccetto il 14 e il 15 scambiati di posto. Nessuno mai vinse la scommessa di riportare l'ordine dei numeri anche perchè era matematicamente impossibile.

Altri passatempi citati sono il *quadrato prigioniero*, *Tangram e Stomachion*, *il solitario francese*, i *polimini* ed infine il cubo magico di Rubik e tutti i suoi simili, molto di moda all'epoca.



Il terzo capitolo tratta dei giochi di simulazione e giochi fantasy e fantascienza, una piccola panoramica vari giochi tra cui un gioco dedicato alla trilogia di J.R.R. Tolkien, *War of ring*, con mappatura esagonale su cui si muovo i protagonisti della saga.

Nel libro viene dedicata una parte ai giochi elettronici (ricordatevi che siamo sempre all'inizio degli anni '80), scacchi elettronici, backgammon elettronico e il master mind elettronico (altro gioco che andava alla grande).

Per nostra somma gioia un capitolo è dedicato ai giochi astratti, dove ritroviamo il *Master Mind* e il suo parente stretto *Black Box* poi il gioco Tripples (ma senza la trippla P), il classico Hex. Nello stesso capitolo è stato inserito un particolare gioco di carte *Eleusis* inventato dallo scrittore Robert Abbott. Eleusis è un gioco di induzione i giocatori devono indovinare la regola utilizzata dal mazziere durante gli scarti, quindi non un classico gioco di carte, ma qualcosa di più astratto.

Hai un gioco

Vuoi farlo conoscere ?

scrivi al Fogliaccio

ilfogliaccio@tavolando.net

Scacchi eterodossi

Il meraviglioso mondo delle varianti scacchistiche, non solo cavalli e torri.

No scacco matto.

NELLA MAGGIOR PARTE delle varianti degli scacchi lo scopo è catturare il re avversario. Alcuni autori nel corso dei secoli hanno proposto la loro personale interpretazione del gioco. Per la mia ricerca storica su queste varianti mi sono appoggiato al libro *The Encyclopedia of chess variant* di D.B. Pritchard.

Alla fine del 1700 alcune varianti possono essere considerate i genitori dei moderni war game. L'idea di base è quella di ingrandire la scacchiera riassumendo in essa le caratteristiche proprie di un terreno di battaglia e aumentando il numero di pezzi, gli obbiettivi sono molteplici, per esempio occupare parti del tavoliere.

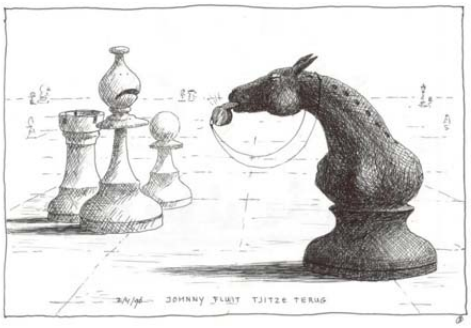
Il primo gioco che si ha notizia è *Helwig's military chess*, anche conosciuto come *Estralography*, autore Helwing, 1780. I pezzi rappresentano fanteria, cavalleria, artiglieria e campi fortificati.

Il francese Giacommeti crea il gioco *Jeu de la Guerre* (1793), dedicato a Napoleone Bonaparte. Si gioca su un tavoliere 9x17 con la riga centrale che rappresenta un fiume (non vi ricorda per caso gli scacchi cinesi ?), i giocatori hanno a disposizione 52 pezzi a testa e la disposizione dei pezzi non è fissa, come naturale deve essere, il generale dovrebbe essere libero di disporre come meglio crede le sue armate. Scopo del gioco occupare la cittadella avversaria.

In *Jeu des Drapeaux* (F. Darbo, 1823) lo scopo è catturare la bandiera avversaria immobile e ritornare alla base. Le dimensioni del tavoliere sono sconosciute e i giocatori hanno a loro disposizione, oltre alla bandiera, un colonnello, un maggiore, due ufficiali, un granatiere e cinque soldati. I colonnelli e i maggiori si muovono come la regina, gli ufficiali una casella in avanti diagonale dritto oppure una casella verticale all'indietro. I granatieri una casella ortogonalmente, mentre i soldati solo in avanti in verticale o diagonale. La cattura avviene per sostituzione.

A metà del 1800 viene anche presentato il primo regolamento che fa uso di tavoliere esagonale, il *Croughton's Hexgonal chess* (Thomas Croughton, 1853) utilizza una tavola esagonale di 61 caselle esagonali. Ogni giocatore ha disposizione dieci pezzi e lo scopo del gioco è portare il proprio generale nella casella di partenza del generale avversario.

Senza alcun dubbio il tema bellico è quello più sfruttato nei giochi di torri e cavalli, avvicinandosi ai giorni nostri anche lo sport fa la sua comparsa, con il calcio che la fa da padrona. I movimenti dei singoli pezzi riproducono facilmente, in maniera astratta, il correre sulle fasce, il dribbling ed altre prodezze tecniche. Può succedere più di una volta, leggendo certi regolamenti domandarsi se il gioco ha ancora qualcosa in comune con gli scacchi.



Nel 1940 Henri Boissier pubblicò il gioco *Football chess*. Il campo di gioco era un enorme rettangolo 17x23, la porta è lunga cinque caselle e solo il portiere può occupare tale parte del campo. Le squadre sono formate da undici *giocatori*; un portiere, due difensori, tre mediani e cinque ali (al tempo non erano ancora nati i ruoli di attaccante e libero). La palla si muove come la regina ed in generale il gioco ha delle regole abbastanza complicate.

Chris Taylor nel 1950 ideò una variante giocabile su una classica scacchiera. La disposizione iniziale è quella classica del gioco, la palla viene messa in una casella da comune accordo tra i giocatori. I pezzi si muovo nella classica maniera e calciano la palla quando arrivano sulla casella occupata dalla stessa. La palla si muove nello stesso modo del pezzo che la calcia. I pezzi si possono passare la palla quante volte voglio anche tra giocatori avversari. Un turno finisce quando la palla termina il suo movimento in una casella vuota, a quel punto i giocatori si alternano alla mossa fin quando la palla non viene ricalciata. Il re è un pezzo qualsiasi, un pedone può essere promosso a re. Un giocatore segna un goal quando riesce a spedire la palla sulla riga di fondo avversaria. Un pezzo su una casella di fondo non para la palla.

Sudoku varianti

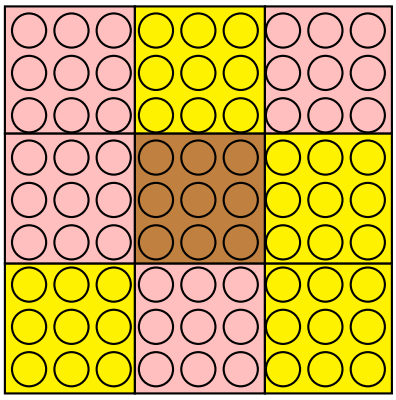
Sudoku Moyo.

L'angolo del Sudoku, il gioco dal punto di vista del fogliaccio.

QUESTA VOLTA non vi presento una mia personale variante, ma addirittura un Sudoku che potete giocare in rete. Il sito in questione è Yucata dove è possibile giocare anche ad altri giochi, vedi la rubrica Giochi in rete. L'autore del gioco, *Günter Cornett*, ha pensato di suddividere il tavoliere in tre settori di cui uno neutrale.

Regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, un tavola 9x9 suddivisa in 9 zone 3x3, con quattro zone di colore giallo e quattro zone rosa chiamate *Shima* e la zona centrale neutra, chiamata *Azumaya*. I pezzi sono i classici del gioco, con quattro serie di pezzi numerati da 1 a 9 di colore rosso, quattro serie di pezzi numerati da 1 a 9 di colore blu e una serie di pezzi numerati da 1 a 9 di colore scuro (i pezzi neutrali) ed infine quindici pezzi chiamati *Moyo* che servono per indicare le caselle inutilizzabili.



- *Scopo del gioco*, essere l'ultimo giocatore che piazza un proprio pezzo.
- *Inizio gioco*, si può partire da un qualsiasi schema di sudoku, piazzando i pezzi colorati nelle rispettive zone.
- *Il gioco*, prima si riempe la zona neutrale centrale marrone con i pezzi scuri, solo quando la zona è piena oppure non si possono posizionare ulteriori pezzi i giocatori possono passare a riempire i propri territori. Un giocatore non può mai posizionare un pezzo su una casella avversaria.
- *Fine gioco*, quando un giocatore non può più piazzare pezzi il gioco è terminato.

Giochi in rete

Yucata.

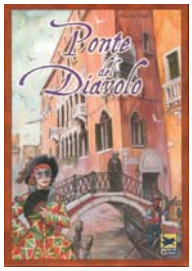
COME ANNUNCIATO nella rubrica del Sudoku, vi voglio presentare un sito dove è possibile giocare ad un discreto numero di giochi da tavola tra cui alcuni giochi astratti.

Il sito si chiama Yucata e lo potete trovare all'indirizzo:

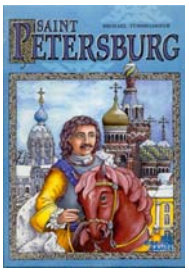
www.yucata.de

Un buon sito dove poter giocare a giochi famosi e meno famosi, non si gioca in tempo reale.

Tra i giochi astratti troviamo, i classici e tradizionali *Reversi*, *Awale*, *forza quattro* (Connect Four), *Go* e i meno conosciuti *Atoll*, *Hexxagon*, *Morris*(il nostro mulino), *Ponte del diavolo* e il gioco dei pinguino affamati *That's my fish*.



I giochi da tavola sono la versione di *Carcassonne Hunters and Gatherers*, *Atta Ants*, *Balloon Cup*(gara di mongolfiere, gioco di carte per due giocatori), *Capt'n W. Kidd*, *Chinagold* (altro gioco per due, molto astratto dalla forma del tavoliere), *Down Under* (gioco a tessere a formare un percorso chiuso), *Hacienda*, *Just 4 Fun* (gioco di carte con cui si deve formare un quattro in fila), *Kahuna* (gioco a due, costruite i vostri ponti tra un isola e l'altra, molto astratto), *Kanaloa* (versione di Kahuna per da 2 a 4 giocatori), *Masons*, *Oregon*, *Richelieu*, *Rosenkönig*, *Saint Petersburg* (bel gioco di carte per costruire la propria San Pietroburbo),



Schotten Totten, *Sudoku Moyo*, *Tally Ho!*, *Vikings*, *Yucata*.

Tavolando.net

Spazio dedicato alle attività ludico divulgative della rivista e del sito.

Sono passati ben più di tre mesi dal precedente numero e di eventi ludici a cui il fogliaccio ha partecipato sono stati ben tre. A fine Ottobre a Torino *Itinerari fantastici* organizzato da *Lords of Dragon*, a metà Novembre *GiocaTorino* e nel nuovo anno a *IdeaG* a Piossasco.

Itinerari fantastici

Una piccola convention tenutasi nel centro della cultura ludica del comune di Torino, ambiente non poteva esser più adatto ad un ritrovo giocoso, immaginatevi la struttura di una scuola anni 60/70, riempitela di ogni sorta di giochi e giocatoli fatti con i più disparati materiali, con ampi spazi in cui bambini e ragazzi possono divertirsi questo è a grandi linee il centro ludico.

Quando ho ricevuto l'invito dal Lord's of dragon mi fu detto che l'evento era orientato ai ragazzi più che a un pubblico adulto e la mia preoccupazione fu una sola come fare a gestire un orda di fanciulli.

Per quanto riguarda la tipologia dei giochi presentati non era tanto diversa dagli altri eventi, anzi ero sicuro che i ragazzi erano in grado di *digerire* qualsiasi gioco, comunque per ogni evenienza mi ero auto costruito il *gioco del semaforo*, semplice e adatto ad ogni età.

Da segnalare l'interesse che hanno destato i giochi astratti, specialmente quelli tradizionali, tra gli insegnanti del centro ludico con cui si stabilito subito un bel rapporto.

Giocatorino 2008

Evento tenutosi al Lingotto, quella che una volta era la grande fabbrica torinese dove uscivano ogni giorno centinaia di auto Fiat, adesso centro del terziario, sede di facoltà universitarie ed grandi eventi espositivi.

Per far conoscere i giochi al grande pubblico si sono piazzati tavoli negli ampi spazi offerti dal centro commerciale al primo piano. Nella due giorni molti sono stati i curiosi e giocatori che si sono seduti ai tavoli *astratti*. Per l'occasione ero affiancato da Nino Vessella impegnato con il Bao e i ragazzi di Gioca in valle.

Maggiori dettagli con foto li trovate sul sito www.tavolando.net .

IdeaG

L'annuale ritrovo degli autori di giochi a Piossasco, nell'occasione ero impegnato come autore di giochi, ovviamente astratti. Molti gli autori presenti al centro culturale Il Mulino. Due parole sui giochi che ho provato o più semplicemente sentiti raccontare dagli autori, la qualità mediamente era buona con picchi di *eccellenza* e qualche *stonatura*. Questo non deve stupire al ritrovo erano presente autori con esperienza e persone alla prima esperienza, a quest'ultimi un modesto consiglio, per migliorarsi giocate tanto e a diversi giochi questo vi servirà per crescere ludicamente.

Sul prossimo numero ci saranno degli approfondimento di alcuni giochi presentati ad IdeaG.

Facebook, gruppo giochi astratti

I giochi astratti sono approdati anche sul famoso social network Facebook. Il gruppo si chiama giochi astratti, sul sito tavolando.net è presente un link diretto ad esso.

Suggerisco di farvi anche un giro tra gli altri gruppi ludici presenti, sono in continua crescita.

Prossimo appuntamento
NordOvest Convention 2009
4 e 5 aprile 2009
Cascina RoccaFranca via Rubino 45 Torino.