

Il fogliaccio degli astratti

Numero 52 - 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.



Giochi con Dadi, quattro semplici giochi di dadi, di cui due dell'autore italiano Luca Bellini.



Giochi di carte, il fogliaccio si allarga al mondo dei giochi di carta, in questo numero il Nill proposto da Mago G. nella sua personale rubrica e altri due nella rubrica giochi del passato.



Il gioco del Go, inizia con questo numero una collaborazione con la federazione italiana giuoco Go e con la rivista il ritorno delle gru.



Il damone italiano, una variante della dama giocata italiana praticamente sconosciuta nel nostro paese.

...e tanto altro ancora.

Italia ludica, giochi africani, varianti del Sudoku, Tantrix, Shogi, Shuuro...

Per non perdervi nessun numero del



ABBONATEVI è gratis

riceverete tutte le novità direttamente sulla vostra e-mail

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net

Nessuna donazione in soldi è richiesta, solo le vostre idee, articoli, giochi e proposte utili sono le benvenute.

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita del fogliaccio.

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, 52
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45
A. Bertaggia	46, 47, 48
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52
N. Castellini	51, 52
L. Borgesa	52

Buona lettura
Buon gioco
a Tutti

Siti di riferimento da cui sono presi regolamenti ed alcune immagini:

<http://www.boardgamegeek.com>, <http://nuke.goblins.net/>.

Questa rivista è stata creata utilizzando L^AT_EX.

Idee in libertà

Piazze ludiche

di Luca Cerrato.

UNA VOLTA quando la radio era ancora da venire e il ritmo di vita era molto più lento dei nostri giorni la piazza era il ritrovo per eccellenza, un via e vai di persone che si raccontavano, spettegolavano, compravano, vendevano, suonavano ed anche giocavano.

Una o due volte alla settimana arrivavano dai paesi vicini contadini con le loro mercanzie e i mercanti con i loro tessuti pregiati allora la piazza cambiava aspetto, odori di cibi, versi di animali, urla di venditori che davano vita alla piazza.

In una vera piazza un elemento non poteva mai mancare la locanda, lì si mangiava, si beveva e si giocava a carte, con la lista dei giochi proibiti (giochi d'azzardo) sempre tenuta in bella vista anche se gli avventori non la tenevano in gran conto.



Nella bella stagione la piazza diventava occasione di incontri ludici sia per piccoli che per grandi. Nei paesi collinari tra Asti e Cuneo ancor oggi si svolgono incontri di palla pugno o di tamburello che raccolgono centinaia di appassionati. In speciali occasioni nella piazza si svolgono corse di cavalli o di asini, famosa piazza Del Campo in Siena.

Ai giorni nostri, con una vita che ci sparge ai quattro angoli del mondo, viene difficile al calar del sole ritrovarci tutti insieme in un luogo fisico, allora la tecnologia ci viene incontro creandoci dei ritrovi virtuali.

FaceBook è una di queste piazze immaginarie, forse la più grande, certamente la più popolare. Il suo funzionamento è molto semplice, bisogna iscriversi utilizzando il proprio nome e cognome (anche se nessuno che controlla la veridicità dei dati), dopo di che si invitano i propri amici o si va alla loro ricerca. In ogni momento della giornata ci si può collegarsi al sito e *postare* i propri **umori**.

Come in una piazza si formano dei capannelli di persone per discutere dei più svariati argomenti. Sul *grande libro delle facce* ognuno può crearsi il proprio gruppo dove discutere dell'argomento che più gli aggrada. Si possono trovare gruppi dedicati

a vari sport, alla politica e, incredibile a dirsi, anche ai giochi.

Se non mi credete provate ad aprire la pagina dei gruppi e nel *cerca* inserite la parola chiave *giochi*, il risultato saranno decine di gruppi dedicati al mondo ludico.

Il numero d'iscritti ad un gruppo può variare da qualche decina a centinaia di persone, comunque la maggioranza, se non quasi la totalità, degli iscritti non partecipa a nessuna *discussione*. Può capitare che in alcuni gruppi neanche il fondatore a scritto due righe di benvenuto, a mala pena c'è una descrizione del gruppo.

Ovviamente i giochi astratti hanno il loro gruppo, **Giochi astratti** (fondato dal sottoscritto), dove si possono trovare immagini, filmati, brevi notizie, il gioco del mese e dove giocare in rete.

Giochi da tavola è senza dubbio il più affollato con più di seicento iscritti, utile la lista iniziale delle associazioni ludiche italiane, potete trovare decine di gruppi ludici sparsi per l'Italia ed uno senz'altro sarà quello che fa per voi.

Altri gruppi sono dedicati a giochi astratti in particolare vi segnalo gruppi dedicati allo *Shuuro* (una nuova forma di scacchi), al Go, al Backgammon e al progetto Gipf, per non parlare degli scacchi che hanno decine di gruppi dedicati. Curioso il gruppo *contro la diffusione della Dama e degli altri giochi simmetrici*, in cui si afferma che il gioco della dama è una specie di gioco del tris gigante!, ogni commento è superfluo.



Anche le trasmissioni *Giocando* (Rai Due) e *Frequenza Ludica* (Radio Impronta Digitale) sono presenti con molti fan.

Per ragioni di spazio ho dovuto lasciar fuori molti gruppi, ma lanciatevi una bella ricerca su FaceBook oppure aspettare i prossimi numeri del fogliaccio.

Vi voglio ricordare che in Italia c'è un festival dedicato ai giochi in piazza, si svolge ogni anno a Verona (25, 26 e 27 settembre 2009). L'evento è organizzato dalla *Associazione Giochi Antichi* (AGA), che si batte per la salvaguardia e la valorizzazione del gioco tradizionale.

I giochi

Alla scoperta di vecchi e nuovi giochi pronti per giocare e rigiocare.

Il magico mondo dei dadi

PER CHI SI OCCUPA di giochi astratti ed in particolare di quella particolare nicchia di astratti privi del fattore fortuna scrivere di dadi dovrebbe essere un *sacrilegio*. L'uso tradizionale di questo antico strumento ludico viene abbinato di solito con i giochi d'azzardo e scommesse, il giocatore sfidando la fortuna ha un momento di *vertigine* nella speranza della vittoria. Alla scarica di adrelinea i giochi presentati qui di seguito preferiscono la riflessione e la strategia di gioco.

In questi ultimi anni il legame dado-azzardo è venuto meno grazie ad autori che hanno sfruttato il dado in maniera intelligente, accostandolo a giochi di destrezza mentale. Quest'uso del dado è già stato visto in passato sul fogliaccio.

In questo numero continuiamo l'avventura con ben quattro giochi;

Conversion e *Cephalop* di autori stranieri.

Dadi e *P'ai* di Luca Bellini.

Sul sito di Luca, www.b-games.it, si può leggere frase che dà l'idea dei giochi qui descritti;

... e se perdi, puoi sempre dare la colpa alla sfortuna!

per dare l'idea che la fortuna conta, ma non così tanto.

Dadi è un gioco di posizionamento dove bisogna fare il minimo cercando di massimizzare il risultato, suona strano e difficile, nessun problema il tutto è molto semplice.



Dadi (Luca Bellini - 2008)

- *Giocatori*, da due a quattro.

- *Materiale*, un tavoliere 8x8 con adattamenti al numero di giocatori, 18 dadi per giocatore e 6 pedine segna 6.

- *Scopo del gioco*, ogni giocatore deve posizionare i propri dadi in modo da conquistare il maggior numero di righe e colonne.

Una riga o una colonna viene vinta dal giocatore che totalizza il punteggio minore sommando il risultato dei propri dadi posizionati su di essa.

Per conquistare una riga o una colonna è comunque necessario avere almeno un proprio dado posizionato su di essa.

Se due o più giocatori avessero il punteggio più basso su una riga o colonna, questa non verrà conquistata da nessuno.

Vince la partita chi raggiunge il punteggio più alto sommando quelli totalizzati in tutte le righe o colonne da lui conquistate.

Un esempio di conteggio finale in una partita a due giocatori;

	12	9	9	13	5	=
8	4	4	5	3	4	4
11	5	2	3	5	2	6
8	4	4	2	6	2	5
11	4	5	6	6	2	1
12	6	5	6	5	1	5
9	4	5	3	2	2	3

Nella partita fra 2 giocatori riportata qui di sopra, affianco al tabellone sono indicati i punteggi con cui ogni giocatore si è aggiudicato le singole righe o colonne; sommandoli il rosso vince sul nero per 60 a 47. La colonna pareggiata viene annullata: non dà punti a nessuno.

- *Utilizzo tavoliere*, in 2 si utilizza il quadrante più piccolo e scuro (6x6), in 3 ci si allarga fino a quello intermedio (7x7), in 4 si utilizza tutto il tabellone (8x8).
- *Numero di dadi*, in due giocatori si utilizzano 18 dadi a testa, in tre e quattro giocatori 16 dadi a testa.
- *Inizio gioco*, tutti i giocatori lanciano 6 dadi (4 dadi se si gioca in 3 o 4) e chi ottiene il totale maggiore sceglie chi dovrà cominciare. si procederà quindi in senso orario.

Un lancio di sei dadi che totalizzi meno di 15 o con quattro dadi che totalizzi meno di 10

viene considerato *lancio nullo* e deve essere effettuato nuovamente.

- *Posizionamento dadi*, ogni giocatore al proprio turno posiziona un dado fra quelli lanciati precedentemente in una casella libera a piacere, con il risultato ottenuto rivolto verso l'alto. Una volta finiti i dadi del primo lancio, se ne effettua uno nuovo e si procede così sino ad esaurirli tutti, completando progressivamente il tabellone.

In due o quattro giocatori, il primo dado dovrà essere posizionato sulla casella centrale del tavoliere. In 3 giocatori, chi comincia potrà posizionare liberamente il suo primo dado su qualsiasi casella, tranne che su quella centrale che non verrà utilizzata per tutta la partita: dovrà rimanere sempre libera e non influenzerà in alcun modo il risultato della riga e della colonna a cui appartiene, che verrà calcolato normalmente come se queste avessero una casella in meno.

- *Sei sul tabellone*, ogni volta che un giocatore posiziona un 6 sul tabellone, riceve 1 pedina segna 6 che potrà utilizzare nel proseguimento della partita come bonus per rilanciare un proprio dado non ancora posizionato.

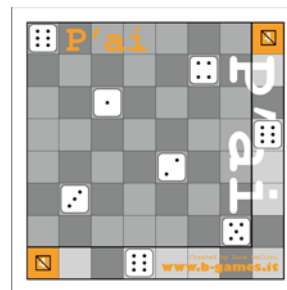


Il secondo gioco di Luca ricorda il domino, si lanciano tutti i propri dadi per poi accoppiarli.

Pai (Luca Bellini - 2008)

- *Giocatori*, da due a quattro.
- *Materiale*, tabellone 8x8, 18 dadi per giocatore.
- *Scopo del gioco*, ogni giocatore deve posizionare i propri dadi abbinandoli a coppie come a formare delle tessere da domino con l'obiettivo di occupare il maggior numero possibile di caselle scure.

- *Utilizzo tavoliere*, in 2 si utilizza il quadrante piccolo più scuro, in 3 si utilizza tutta la scacchiera, in 4 si usa tutta la scacchiera ad esclusione delle 2 caselle d'angolo colorate.



- *Numero di dadi*, in due e tre giocatori 18 dadi a testa, in quattro 12 dadi a testa.
- *Inizio gioco*, tutti i giocatori lanciano contemporaneamente i loro dadi e chi ottiene il maggior numero di 1 sceglie chi dovrà cominciare; si procederà quindi in senso orario.

Le caselle che riportano la figura di un dado bianco sono da considerarsi come già occupate da un dado di punteggio corrispondente a quello indicato. Rimarranno quindi libere per tutta la partita comportandosi effettivamente come caselle già occupate da quel dado.

- *Il gioco*, ogni giocatore al proprio turno abbina 2 dadi a piacere fra quelli lanciati precedentemente per formare una *tessera* che posiziona sulla scacchiera in modo *valido*, facendo sì che ogni dado capiti su una casella confinante per lato con almeno un dado di uguale valore od in alternativa confinante con sole caselle libere.

In questo esempio, dopo il posizionamento delle prime 2 coppie di dadi, il giocatore di turno che volesse occupare una delle caselle contraddistinte dalle lettere, avrebbe le seguenti possibilità (in color nero i valori dei dadi presenti ad inizio gioco, i dadi bianchi):

6			A				
			B	C	4		
		1	1	1	4		
			5	D	E		6
				2	F	G	
	3						
						5	
			6				

In A è possibile posizionare un dado con qualsiasi punteggio.

In *B* esclusivamente un 1;
 In *C* un 1 oppure un 4;
 In *D* un 1, un 5 oppure un 2;
 In *E* esclusivamente un 4;
 In *F* esclusivamente un 2;
 In *G* qualsiasi punteggio.

Nonostante nell'esempio le prime due coppie di dadi siano state posizionate con un lato confinante, ogni giocatore sarà libero di effettuare i propri piazzamenti in qualsiasi posizione del tabellone, purché risultino *validi*.

Ogni giocatore ottiene:

Un punto per ogni proprio dado posizionato su una casella scura;

Un punto per ogni eventuale quadrato del proprio colore (tranne che nelle partite fra 2 giocatori);

Meno un punto per ogni coppia di dadi che non è riuscito a posizionare;

Una partita completa prevede la somma dei risultati ottenuti in tante mances quanti sono i giocatori nel corso delle quali gli stessi si alterneranno ad essere i primi a cominciare i piazzamenti.

Il terzo gioco con i dadi è di *Mark Steere* prolifico autore di giochi astratti, il suo gioco si chiama *Cephalopod* ed è giocato su un piccolo tavoliere quadrato.

Cephalopod (*Mark Steere - 2006*)

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, un tavoliere quadrato 5x5 e 24 dadi scuri e 24 chiari.
- *Scopo del gioco*, quando la tavola è stata completamente riempita la partita ha termine e il giocatore con più dadi del suo colore sulla tavola è il vincitore.
- *Inizio gioco*, il tavoliere è vuoto.
- *Piazzamento base*, i giocatori a turno piazzano un dado del proprio colore su una casella vuota, i giocatori non possono passare. Il dado va piazzato sempre con il valore 1 rivolto verso l'altro.
- *Piazzamento e cattura*, se un dado è piazzato orizzontalmente o verticalmente adiacente ad altri due o più dadi e la somma dei dadi è uguale o minore di sei allora il dado da piazzare dovrà mostrare la somma dei dadi adiacenti,

mentre i dadi adiacenti andranno rimossi dal tavoliere tornando ai rispettivi proprietari.

Non si è obbligati a sommare tutti i dadi adiacenti, per esempio se si hanno quattro dadi adiacenti si può prendere in considerazione anche 3 dadi.

La cattura è obbligatoria solo quando si è piazzato il dado su una casella su cui bisogna catturare.

Altro gioco in cui il valore dei dadi si incrementa con la vicinanza di un dado avversario è *Conversion*, diversamente da *Cephalopod* viene effettuato il lancio di un gruppo di dadi.

Conversion (*Daniel Solis*)

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, una schacciera 8x8 e 64 dadi neri e 64 bianchi.
- *Scopo del gioco*, si può scegliere una delle seguenti condizioni di vittoria:
 - *Punteggio più alto*, si sommano i punti di tutti i propri dadi e chi ha il punteggio più alto è il vincitore.
 - *Maggioranza di caselle*, chi ha più dadi sul tavoliere è il vincitore.
 - *Territorio più grande*, chi ha il gruppo di dadi connessi più grande è il vincitore.
- *Lancio dadi e piazzamento*, i giocatori lanciano cinque dadi del proprio colore per volta. A turno si piazza un proprio dado su una casella vuota.
- *Promozione dadi*, se un dado è piazzato adiacente diagonalmente o ortogonalmente ad uno o più dadi propri presenti sul tavoliere, questi vengono incrementati di uno.
- *Cattura dadi*, quando si piazza un dado adiacente (ortogonalmente o diagonalmente) ad uno avversario e il suo valore è maggiore del dado avversario allora il dado avversario cambia colore e incrementa di uno il suo valore.
- *Fine gioco*, il gioco finisce quando non ci sono più caselle libere.

Gli ultimi due giochi sono disponibili sul sito

<http://superdupergames.org/>

Autori

Alex randolph

terza puntata.

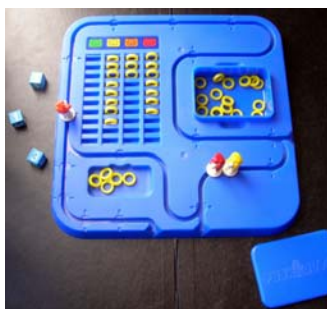
CONTINUA LA presentazione dei giochi creati da Alex Randolph, come avrete già notato ho dovuto dividere in più puntate la sua enorme ludografia. Il cercare e ritrovare regolamenti ed immagini dei suoi giochi in qualche occasione non è così facile, Board Game Geek mi è di grande aiuto, ancora più prezioso è la partecipazione di Voi lettori, invito perciò chiunque ha spedito le proprie note e correzioni. Sono ben conscio che il mio lavoro è un banale copia incolla di regolamenti, spero che collezionare tutte opere di Alex in un unico spazio sia di stimolo a qualcun altro per fare qualcosa di più importante.

Un prezioso aiuto in questo compito mi è dato da Giuseppe Baggio che con le sue note mi rimette sempre sulla retta via.

In questo numero vedremo numero la produzione di Randolph nei primi anni '80 (1980-1985), seguiranno alla fine dell'articolo le correzioni al precedente numero.

1981

Si inizia con un gioco della serie lancia i dadi e muovi in stile Randolph, *Push Over*. La dotazione comprende una plancia di gioco con un percorso su cui sono segnati degli *stop* (in pratica delle caselle), tre dadi numerati da 1 a 3, un certo numero di anelli, quattro pezzi *portatori* comuni a tutti e quattro pezzi colorati (a forma di scimmia) per giocatore.



I giocatori (da due a quattro) dovranno posizionare il loro personaggio sulle spalle del portatore che dovrà percorrere i 16 stop del percorso in senso orario partendo dallo stop 1, posizionato in basso a sinistra.

Si prende un anello e lo si depone nell'apposita cavità nell'angolo in basso a sinistra, i giocatori a turno posizionano il loro pezzi nella scanalatura del percorso dietro al primo stop, dopo di che lanciano i dadi. Come nel gioco Kangaroo (FdA 51) la gestione dei dadi deve essere oculata. Il giocatore ha a

disposizione tre dadi e deve lanciarne uno alla volta e il totale della somma non deve mai superare il 4.

- Dopo aver lanciato il primo dado si può decidere di muovere il proprio segnalino del numero di stop indicato dal dado oppure lanciare il secondo dado.
- Il risultato del secondo dado viene sommato al primo, se il risultato è uguale o minore di quattro si muove il proprio segnalino del doppio del totale. in alternativa si può lanciare il terzo dado.
- Il risultato del terzo dado va sommato ai due precedenti, se il risultato è uguale o minore a quattro si muove il proprio segnalino di tre volte la somma.

Che cosa succede se si fa più di quattro ai dadi ?

Si deve rimuovere il proprio segnalino dalle spalle del portatore e riportarlo fuori prima dello stop, lasciare il portatore dove si trova, prendere un anello e deporlo nel deposito. Quando è di nuovo il proprio turno si ricomincia dallo stop 1, bisogna prendere un portatore pronto per trasportare il vostro segnalino, se non c'è bisogna aspettare che qualche giocatore ne spinga fuori uno dal tavolo.

Quando un giocatore raggiunge un portatore avversario lo può spingere. Nel percorso ci sono due stop dove si può spingere un portatore fuori dal tavolo di gioco.

Un giocatore che raggiunge lo stop vicino al deposito degli anelli vince tutti quelli in buca e li depone nella propria colonna, poi si prende un anello dal deposito e lo depone nel deposito.

Il giocatore che acquisisce 10 anelli sarà il vincitore.

Un gioco più semplice, per bambini, è senza dubbio *Enchanted forest* in cui ci si muove in una foresta magica alla ricerca di alberi incantati che nascondo magici tesori. Gioco ristampato nel 1997 con il nome *Wizard of Oz* (con alcune piccole modifiche) e nel 2007 la Ravensburger ristampò una versione tedesca intitolata *Efteling Sprookjesspel*. Michel Matschoss è il co-autore del gioco.



Il classico movimento del cavallo del gioco degli scacchi viene sfruttato in *Pferdeaepfel* o *Plop*, i due

giocatori hanno a disposizione un cavallo e tanti pezzi neutrali. Scopo del gioco è catturare o bloccare il cavallo avversario, infatti le caselle di partenza di un pezzo non sono più utilizzabili. Piferdeapfel potrebbe essere il padre del moderno *gioco delle amazzoni*.



Moonstar rientra nella categoria dei giochi mentali in cui i giocatori tutti insieme analizzano la situazione di gioco senza toccare o muovere pezzi sul tavoliere, passato un determinato tempo effettuano delle scommesse in quanti tempi o mosse risolvono il problema e poi si passa alla verifica delle loro scommesse. Data la particolarità di questo sistema di gioco ho deciso di presentarveli tutti in un unico articolo per esaminare i punti in comune e le diversità. Nella puntata precedente abbiamo incontrato *Corona*, in questa vedremo anche *Harun*.

1982

Un classico di Alex è senza dubbio *Ghost* (Fantasmini), un gioco astratto di bluff. Il tavoliere quadrato è un 6x6 con quattro uscite posizionate nei quattro angoli. Ogni giocatore ha a disposizione otto pezzi fantasma, quattro buoni (pirolo blu) e quattro cattivi (pirolo rosso). Durante il gioco non si sa quale siano i buoni e i cattivi avversari. I pezzi si muovono ortogonalmente di una casella, la cattura avviene per sostituzione.



Si hanno tre modalità di vittoria,

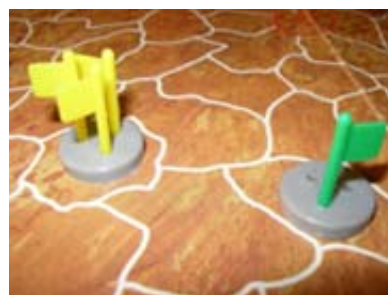
- Un proprio fantasma buono esce da una delle caselle ad angolo.
- L'avversario vi cattura i quattro fantasmi cattivi.
- Si catturano tutti i fantasmi buoni avversari.

Può capitare, raramente, che un editore commissioni un gioco legato a evento speciale, è il caso di *due secoli di guerre*. In questo anno *Indro Montanelli* e *Mario Cervi* diedero alle stampe l'enciclopedia sulle guerre moderne, dalla rivoluzione americana alle guerre di Corea e Vietnam, dal titolo *Due secoli di guerre*.

Il direttore dell'epoca della Editrice Giochi, *Emilio Ceretti*, commissionò un gioco da tavola ispirato dall'enciclopedia.

Potete immaginare anche voi le difficoltà tecniche di creare un regolamento che copra un periodo storico che inizia con le pistole fino ad arrivare ai moderni aerei da guerra e missili atomici.

Il risultato è un gioco di guerra, pubblicato solo in Italia, che contiene alcuni punti comuni a tutte le guerre di ogni epoca: forza contro mobilità, fattore fortuna e bluff.



La mappa di gioco è formata da una serie irregolare di territori con la parte centrale in rosso, la dotazione comprende anche 60 porta bandiere grigie ogni uno con tre buchi, 30 bandiere colorate (rosso, verde, giallo e blu) e un sistema a campana per risolvere i conflitti.

I giocatori faranno entrare le loro armate dal proprio lato. Un pezzo con tre bandiere ha forza tre e movimento uno, un pezzo con due bandiere ha forza due e può muoversi fino a due spazi, infine un pezzo con una bandiera ha forza uno e può muoversi fino a tre spazi.

Il metodo per risolvere i combattimenti è originale, si utilizza una campana contenente due dadi a sei facce, si agita la campana, la si gira sul tavolo, il giocatore guarda in segreto il risultato se non è contento e può rilanciare i dadi per un numero di volte pari al numero di bandiere che ci sono sul pezzo. Il passo successivo è la dichiarazione, si può dichiarare un risultato differente da quello ottenuto, la componete di bluff.

Il giocatore può accettare il risultato e provare ad ottenere un numero più alto oppure vedere i dadi.

La parte centrale del tavoliere permette al giocatore che la occupa di fare fuoco di artiglieria sulle unità nemiche.

1983

In questo anno la Editrice Giochi pubblico *Blitz*, gioco anche conosciuto sotto il nome *Claim*. Un gioco di invasioni e conquiste da due a quattro giocatori. I giocatori devono catturare i pezzi avversari e i territori. La mappa del gioco è modulare con le dimensioni che cambiano a seconda del numero di giocatori. Il gioco è l'evoluzione su tavoliere più elaborato di Castile.



I giocatori hanno a disposizione 18 pezzi colorati e tre torri. Tutti i pezzi inizialmente verranno paracadutati due a turno su due qualsiasi punti verdi, in questa fase non si effettuano catture e occupazioni di territorio. Terminata questa fase si tolgono dal gioco quattro pezzi avversari.

Dopo le prime scaramucce si arriva al cuore del gioco, spostamenti e catture.

I pezzi in gioco si muovono in orizzontale o verticale di un punto verde, mai in diagonale. In alternativa possono saltare pezzi propri ed avversari, il salto deve terminare nella casella al di là del pezzo saltato e questo punto deve essere libero.

La cattura avviene per imprigionamento, in pratica bisogna chiudere il pezzo avversario tra due propri o aiutandosi con un avversario, sul bordo il pezzo può essere imprigionato tra la sponda e il proprio pezzo. Un pezzo che ha effettuato una cattura può subito muoversi ed effettuare altre catture. Un pezzo può catturare simultaneamente più pezzi.

Quando su un territorio non ci sono più pezzi avversari il territorio è conquistato e si posiziona una torre. Per conquistare un territorio di un avversario bisogna catturare la sua torre oppure cacciare tutti i suoi pezzi.

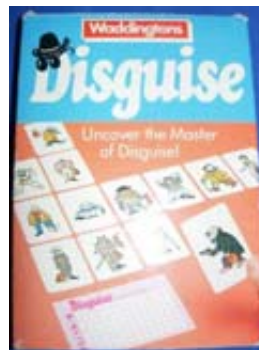
Le torri non vengono mosse, ma partecipano alla cattura e non possono essere scavalcate, ma possono essere catturate come i semplici pezzi.

1984

Harun è fa parte della famiglia dei giochi Corona e Moonstar a cui sarà dedicata una particolare sezione.

1985

Un gioco di deduzione è *Disguise*, gioco di carte in cui i giocatori devono scoprire il maestro dei travestimenti, un pericoloso criminale con la straordinaria abilità di cambiare la propria identità. I suoi travestimenti hanno la caratteristica di evidenziare sempre tre particolari su otto. I particolari sono: barba blu, occhiali scuri, tessuto rosso, borsa di cuoio, pantaloni bianchi, cappello nero, scarpe nere e giacca marrone. Le carte travestimento sono 56



Passiamo dal maestro dei travestimenti alle spie, in *Top Secret* i giocatori viaggiano di città in città cercando di accaparrarsi più segreti di stato possibili. I segreti sono contenuti all'interno di valigie, ma non bisogna fidarsi più di tanto dei colleghi che al posto dei preziosi pezzi di carta in alcune valigie hanno messo delle bombe.

Ogni giocatore ha disposizione quattro carte, ognuna andrà relazionata con una propria valigia. Tre carte sono i segreti, la rimanente è la micidiale bomba.

All'inizio del gioco ognuno ha sette agenti posizionati nelle proprie basi disposte in angolo della mappa. La mappa è costituita da un certo numero di città collegate da strade. Ogni giocatore distribuisce le proprie quattro valigie nelle città, unico vincolo non ci possono essere in una città due valigie dello stesso colore.

Lo scopo del gioco è portare nel proprio quartier generale 10 segreti di stato nascosti nelle valigie, altro vincolo che almeno una delle prime tre valigie portate devono essere non proprie.



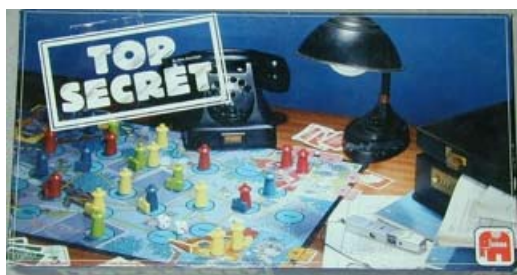
Per muoversi da una città all'altra i giocatori lanciano due speciali dadi a sei facce, numerati 0-1-1-2-2-3. Il giocatore può utilizzare il risultato per muovere più di un agente.

Quando si arriva in una città l'agente può fare una delle seguenti azioni: prendere una valigia, scambiare valigia con un altro agente amico o cambiare valigia.

Un agente può trasportare solo una valigia per volta. Alla fine del movimento non ci possono essere più di due agenti dello stesso colore in una città.

Il *duello*, quando due agenti avversari si incontrano nella stessa città devono sfidarsi in duello. Per il duello si utilizzano sette carte; due carte zero e cinque carte con valore che varia da 1 a 5.

Il duello è semplicissimo i due giocatori scelgono una carta e la mostrano simultaneamente, il numero più alto vince. Entrambe le carte vengono scartate. Le carte giocate non possono essere riutilizzate fin quando non sono state giocate tutte e sette.



L'agente che ha perso il duello è fuori dal gioco a meno che non abbia giocato lo zero, in questo caso l'agente ritorna nello spazio di partenza. Se l'agente aveva con una valigia questa rimane nella città e può esser presa dal vincitore del duello.

Se l'aggressore vince il duello ottiene una mossa bonus e può muoversi in un'altra città. Se un agente arriva in una città con due agenti avversari deve prima affrontare il primo e poi, sempre se ha vinto il duello, il secondo. Se vince due i due duelli ha due mosse bonus.

Appena un agente porta una valigia propria o avversaria nel suo quartiere generale questa viene aperta. Il suo contenuto viene reso pubblico, nel caso l'agente trovi una bomba al posto di un segreto di stato, il giocatore perde immediatamente metà dei suoi agenti in gioco, il giocatore può scegliere quali agenti rimuovere.

Per finire arriviamo alle preziose note di Giuseppe a riguardo della precedente puntata;

Go & Ishi: su di un lato del tavoliere si gioca a Go, mentre sull'altro (quello a forma triangolare) si gioca a Ishi, gioco che molto più cose in comune con il Nim che con il Go.

Hepta è giustamente del 1974, mentre *Magic 7* è un'edizione del 1983. Il libercolo che ho citato probabilmente è quello contenuto in *Die Drei* del 1998, che riunisce 3 giochi di Alex. Nelle edizioni precedenti di *Hepta* non era allegato nessun fascicolo.

Counterpoint è del 1976, mentre una precedente edizione è del 1974 ovvero *Quaro*, ma entrambi provengono da Spots o XX Game 1970.

Buffalo è del 1999. La prima edizione di questo gioco si chiamava *Prärie* ed è del 1976. È stato ripubblicato in varie edizioni, da diversi editori in diversi paesi.

Alì Babà è del 1976.

Un gioco non citato del 1976 è *Look*. Come sempre un gioco semplice ed accattivante, in qualche puntata futura vi presenterò il regolamento.

Stop! È una rivisitazione semplificata del gioco della Volpe e le Oche.

Wörterklauer è del 1975.

Overboard è l'edizione americana del 1978, mentre lo stesso gioco fu pubblicato dalla Ravensburger nel 1977 (*Überboard*). L'edizione americana prevedeva uno schema di partenza, mentre la precedente tedesca, prevedeva una fase di preparazione delle pedine nel tavoliere ed il colore con cui poi si continuava la partita non era scontato, ma veniva scelto alla fine del settaggio del tavoliere. Decisamente più accattivante la versione originale.

Linop è del 1976. È un gioco di Filetto, ma le pedine giocate e da giocare non hanno proprietario. Nell'edizione del 1979 del *Go & Gobang* pubblicata dalla Ravensburger era allegata una variante ideata da Alex, il *Ketten-Go*, anche di questo gioco presto avrete notizie.

I giochi astratti su



da qualche mese è attivo il gruppo

Giochi astratti

Dove si può scrivere di, vedere filmati e immagini di giochi astratti

Tantrix

La Storia - Introduzione alle meccaniche

a cura di Luca Borgesa ¹

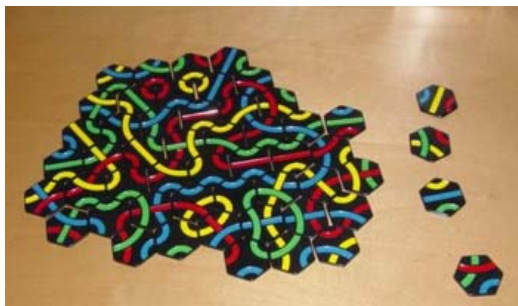
La *Tantrix* nasce con questo nome nel 1991 come revisione della sua primissima versione che portava il nome di *Mind Game*, vedi figura seguente.



Già la sua prima versione era costituita da 56 pedine esagonali con sopra disegnati segmenti di due colori (uno per giocatore), solo successivamente, proprio nel 1991 viene pesantemente rivisitato introducendo ulteriori due colori per permettere di essere giocato anche in quattro giocatori.

Nel gioco, il termine *Tantrix* è il termine che viene dato all'insieme delle pedine che sono già state giocate sul tavolo condivise con i vari giocatori.

La sua origine linguistica deriva dalla contrazione dell'espressione inglese *trangled tracks* che significa *piste incrociate*; immagini di un tavolo da gioco vi possono far capire il perché di questo nome!!!



Il gioco non è altro che una borsa esagonale contenente 56 tessere esagonali in bachelite con delle linee di diverse forme, colorate di rosso, verde, blu e giallo.

Il *Tantrix* in realtà non è solo un gioco ma è un buon connubio tra un gioco ed un puzzle; una sorta di rompicapo che, può essere giocato in solitario oppure sfidando altri giocatori.

Commercialmente sono disponibili differenti soluzioni, la più comune porta il nome *Tantrix*

Game Pack; permette di cimentarsi nel risolvere un totale di 40 puzzle distinti per modalità di costruzione e difficoltà. I medesimi componenti rendono il *Tantrix* più che tutto un gioco di strategia da due a quattro giocatori.

Mike McManaway è l'inventore di questo gioco, direttamente a lui fa riferimento il sito ufficiale www.tantrix.com in cui potrete trovare tante altre informazioni interessanti.

Questo gioco è presente in Italia (nella sua ultima versione) in modo significativo da pochissimo tempo, soltanto gli ultimi tornei e presentazioni ufficiali del gioco gli hanno dato risalto da poco più di un anno!!

Ben più importante è la sua presenza negli stati esteri! È curioso come, intrattenendo piacevoli discorsi con autori stranieri di giochi, in occasione delle passate edizioni di IdeaG (convention dedicata alla presentazione di prototipi di giochi curata da www.inventoridigiochi.it) sia emerso come questo gioco abbia una pesante diffusione nei rispettivi paesi!

Ricerche più approfondite che condussi in passato, mi hanno portato a scoprire come tale gioco abbia anche un importante impiego educativo in alcuni di questi stati!!



Il suo impiego educativo è prevalentemente dovuto ai puzzle in esso contenuti che ne permettono la modalità di gioco in solitario. La potenzialità di un giocatore di giungere alla vera modalità *Game* in modo fruttuoso, è infatti spesso preceduta da un primo *addestramento* proprio attraverso i vari puzzle, in modo da coglierne a pieno le meccaniche!

Volendo seguire il flusso naturale con cui un giocatore si avvicina al *Tantrix*, proprio in questo numero presenterò in breve i puzzle per dedicarmi al vero e proprio gioco nel prossimo numero.

I puzzle possibili sono: *Discovery Puzzle*, *Rainbow Puzzle*, *Advanced Puzzle* e *Tantrix Pattern*.

Discovery Puzzle: ciascuna delle 56 tessere riporta sul retro un numero di uno dei 5 colori disponibili: rosso, blu, giallo, verde e bianco (colore neutrale).

Isoliamo ora le prime 30 tessere (dalla 1 alla numero 30), possiamo ora prendere una tessera a caso, leggere il numero su essa riportata e prendere, oltre a questa, tutte le tessere con numero inferiore.

¹ GiocinValle, www.giochinvalle.com

È estremamente curioso scoprire come, indipendentemente dalla tessera scelta, è sempre possibile con le tessere individuate riprodurre un percorso chiuso del colore della tessera selezionata!!!

Chiaramente è vivamente consigliato incominciare il gioco con le prime tre tessere e scoprire che è possibile creare una linea chiusa gialla, aggiungerci poi la 4 (colore rosso) e vedere come si può chiudere una linea di colore rosso e così via aggiungendo mano a mano nuove tessere.

Commercialmente, questo puzzle è anche disponibile in una versione formata da sole 10 tessere il *Set Discovery*. Tra i vari puzzle disponibili questo è ritenuto propedeutico ai fini di un buon apprendimento del gioco vero e proprio.



Rainbow Puzzle: un set completo di pedine (tutte e 56!!) si può dividere in cinque gruppi, raggruppati in base al colore dei numeri daranno luogo a 5 differenti puzzle.

Un esempio di puzzle? isolate tutte e 10 le pedine con il numero di colore verde e provate a fare una linea chiusa di tale colore oppure isolate le 10 pedine blu per disporle a piramide e creare una unica linea blu!!



Advanced Puzzle: sono una famiglia di puzzle meno nota dei precedenti però non meno curiosi.

I *Super 5 puzzle* con livelli di difficoltà graduati dal Junior fino al Genius oppure i famosi *Puzzle Irrisolti* la cui soluzione al momento è stata trovata esclusivamente da un computer ...oserei dire una sfida da Guinness.

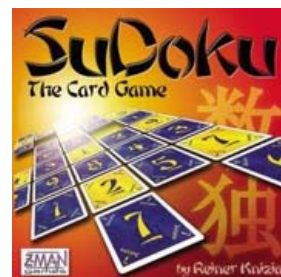
Tantrix Pattern: è un puzzle nato per avvicinare i bambini al gioco, un'ulteriore frontiera del Tantrix in campo pedagogico.

Con questo abbiamo terminato questo primo viaggio alla scoperta del *Tantrix*, nei prossimi numeri del fogliaccio, vi illustrerò il Tantrix Game e la modalità di gioco da 2 a 4 giocatori, non mancate!!

Sudoku

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

Sudoku, il gioco di carte



L'AUTORE DEL GIOCO è *Renier Knizia*, prolifico inventore di giochi, che per l'occasione utilizza un mazzo di carte numerate divise in due gruppi, 9 gialle e 45 blu; gioco da due a cinque giocatori.

Inizialmente viene scelta una carta gialla e girata sul tavolo, le rimanenti carte vengono mischiate in un unico mazzo e ogni giocatore riceve cinque carte.

Il gioco consiste nel deporre una carta in tavola adiacente ortogonalmente ad una già piazzata.

Le *carte blu* possono esser piazzate in una delle otto posizioni adiacenti ad una carta gialla, tutti i numeri intorno ad una carta gialla devono essere differenti.

Le *carte gialle* possono essere piazzate verticalmente o orizzontalmente ad un'altra carta gialla e ci deve essere una carta blu tra due gialle. Una carta gialla può esser piazzata se la nuova cornice non contiene duplicati blu.



Tutti i numeri in ogni colonna o riga devono essere differenti anche se c'è un buco tra due carte.

A fine turno il giocatore pesca una carta dal mazzo. Le carte che non possono esser piazzate finiscono nel *mazzo delle penalità* del giocatore.

Quando il mazzo è terminato e tutti i giocatori hanno giocato le carte il gioco termina. Una carta blu nel mazzo delle penalità conta un punto, una carta gialla due punti di penalità. Il vincitore è colui che ha meno punti penalità.

Dettagli in gioco

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

Il punto della situazione

DOPO AVER trattato una serie di giochi nei precedenti numeri adesso cercherò di comparare le loro principali meccaniche ludiche. Un lavoro molto soggettivo, per questo motivo se qualcuno ritiene di aver da dire la sua può scrivere al ilfogliaccio@tavolando.net.

Gli ultimi giochi presi in esame sono stati:

China (Michael Schacht).

Tigris & Euphrates (René Knizia).

Elfenland (Alan R. Moon).

Vinci (Philippe Keyaerts).

Ur (Paolo Mori).

Hansa (Michael Schacht).

Tre dei sei giochi sono di piazzamento, il giocatore piazza un pezzo o tessera sul tavolo da gioco e non lo muoverà per il resto della partita salvo rari casi. I giochi tradizionali di piazzamento sono i filetti, mettere in linea per esempio cinque pezzi, vedi Mulino, Go-Moku oppure il classico Go dove uno o più pezzi vengono rimossi dal gioco solo nel caso di cattura.



China è gioco di piazzamento puro, i giocatori hanno in mano delle carte colorate, ogni colore individua una determinata regione, la quale è attraversata da strade che collegano città. Su quest'ultime vengono piazzati i palazzi del proprio colore, mentre in ogni regione vengono messi i propri emissari. Due tipologie di pezzi che fanno guadagnare punti a fine partita in differenti modi.

Tutti i pezzi una volta posizionati non possono essere più mossi, a fine gioco la loro disposizione sulle strade e nelle regioni determinerà il vincitore.

Il gioco è un misto tra un filetto e un Go. La parte filetto è quella del deposito palazzi, una serie

di pezzi in fila sulle strade danno dei punti, la parte Go è quella degli emissari.



In *Tigris & Euphrates* e *Ur* la situazione varia leggermente ci sono due tipologie di pezzi su cui agisce il giocatore, le tessere e i propri segnalini.

In *Tigris & Euphrates* vengono depositate le tessere che possono essere rimosse a seguito di scontri, mentre i propri quattro segnalini possono essere spostati o rimossi durante il gioco. In *Ur* i cubetti colorati vengono mossi grazie al potere delle tessere, mentre il giocatore di turno effettua sempre uno scambio di tessere.

Diverso il caso di *Elfenland* e *Hansa* qui i giocatori possono operare solo su parti del tavoliere, muovendosi su percorsi prestabiliti. Gli autori hanno introdotto delle limitazioni, una nave mercantile in comune a tutti in *Hansa* oppure lo stivale magico personale in *Elfenland*. Solo nelle zone toccate dai pezzi guida (nave, stivale) i giocatori possono effettuare le loro mosse.



In *Elfenland* i giocatori devono cercare di visitare il maggior numero di città elfe, le città sono collegate tramite strade che attraversano varie tipologie di terreno (montagne, deserti, foreste e corsi d'acqua) ad ogni spostamento i giocatori devono pagare il biglietto di viaggio e arrivati in una nuova città semplicemente prendono un cilindretto del loro colore. Scopo del gioco prelevare il maggior numero di cilindretti del proprio colore, un gioco di piazzamento all'inverso.

La nave mercantile di *Hansa* percorre una ben determinata rotta (percorso orientato diversamente da *Elfenland*), per muovere la nave da un

porto all'altro si paga un dazio, i giocatori possono operare solo sulla città dove il mercantile si trova, comunque sempre una e una sola azione per porto.



In *Hansa* prevale la componente gestionale delle proprie risorse mentre in *Elfeland* si deve farsi carico della scelta del miglior percorso in relazione alle carte che si hanno in mano.

Vinci è il gioco più dinamico dei sei, interessante il meccanismo di crescita e declino di un impero. Il singolo impero ha sua disposizione un certo numero di pezzi i quali diminuiscono durante la sua vita. Nella fase di espansione alcuni pezzi invadono altri territori (pagando l'opportuno dazio punti e pezzi) ed altri si ritirano. Qui la dinamica dei pezzi è alta ad ogni turno ci sono stravolgimenti sulla tavola. Interessante anche il sistema di caratterizzazione delle singole civiltà.

Parte importante di un meccanismo ludico è senza alcun dubbio come determinare il vincitore. Un modo è assegnare dei punti a particolari combinazioni che si ottengono con i pezzi in gioco, tutti i sei giochi prevedono il conteggio dei punti. *Tigris & Eufrates*, *Ur* e *China* utilizzano dei sistemi interessanti.



In *China* ci sono tre possibilità di guadagnare punti il giocatore con più pezzi in una regione prende un punto per ciascuno dei palazzi presenti nella regione, indipendentemente del colore, il secondo un punto per ogni palazzo posseduto dal primo giocatore, il terzo un punto per ogni palazzo posseduto dal secondo e così via.

Si guadagnano punti quando si hanno almeno quattro pezzi allineati su una strada.

I *punti alleanza* quando un giocatore ha la maggioranza degli emissari su due regioni confinanti.

In caso di parità, tutti questi giocatori hanno la maggioranza. Il giocatore con la maggioranza di emissari in entrambi le regioni, ottiene 1 punto per ciascun emissario presente in entrambi le regioni, indipendentemente dal loro colore.

Interessante il sistema adottato in *Tigris & Eufrates*, ogni volta che un giocatore vince una battaglia guadagna un cubetto civiltà (agricoltura, religione, commercio e colonizzazione), per evitare che ci si concentri nello sviluppo di una sola civiltà trascurando le altre si è introdotto un originale sistema nel conteggio dei punti finali; a fine partita ogni giocatore guadagna tanti punti quanti sono i cubetti del colore di cui a in numero minore, chi a più punti è il vincitore.

In *Ur*, ambientato come il gioco di Knizia nella antica Mesopotamia, sono le serie portano alle vittorie. Una serie è composta da tessere diverse, il punteggio può variare da un minimo un punto al massimo di 21 punti.



Infine in *Vinci* i punti partita vengono anche utilizzati come moneta per comprarsi una nuova civiltà. Al proprio turno si possono scegliere tra sei disponibili, il primo popolo è gratis per gli altri si paga un costo crescente fino ad arrivare al sesto in cui si perdono ben 10 punti vittoria. Il numero totale di punti vittoria da ottenere per vincere dipende dal numero di giocatori.

Astrattone 2010

concorso per autori di giochi astratti

info su www.tavolando.net

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, seconda parte.

LA RITHMOMACHIA è il gioco delle armonie matematiche, una battaglia dove i giocatori devono saper far di conto. Come visto nella prima parte dell'articolo la matematica medioevale ha fondamenti molto diversi dai nostri, basata su progressioni e rapporti matematici notevoli diversamente dai giorni nostri dove l'analisi matematica è fondata su teoremi e dimostrazioni.

Al tempo la fonte del sapere proveniva da testi matematici di Anicius Manlius Severinus Boethius che seppure di qualità scarsa furono utilizzati per secoli nell'Europa medioevale. Questo era tutto il sapere che l'anno Mille dispone e andava preservato e trasmesso così com'è.



Chef and Tables.

Di contro, questi rapporti matematici, tutto questo misterioso *tornare dei numeri* ben si inserisce nella realtà mistica e trascendente dell'epoca, che vive di simboli e di rimandi ad una realtà superiore a cui siamo tutti destinati e della quale si può percepire l'esistenza attraverso segni ben nascosti e da pochi correttamente interpretabili.

Un esempio per tutti il potente simbolo della Rosa che ha valenze iniziatiche, geometriche e alchemiche al tempo stesso.

Iniziatrice, perché simboleggia la conoscenza integrale, l'illuminazione e risulta legato alla immagine della Madonna chiaramente investita dall'illuminazione e portatrice della stessa. Ma ha anche significato geometrico perché il numero dei petali della rosa è sempre uguale a valori ben definiti: 5, 8, 12 ecc. . . che erano messi in corrispondenza con i rapporti geometrici- architettonici con cui venivano costruite le cattedrali e con le Armonie Pitagoriche trasmesse da Boezio. L'alchimia la trascureremo per non essere trascinati su un altro terreno.

Tutto diventa un tutt'uno, nel pensiero medioevale, tutto è linguaggio di quella Realtà che trascende l'uomo che a sua volta ne è intimamente coinvolto.

La Rithmomachia è quindi un mezzo per coltivare e apprendere il meccanismo perfetto del Creato per afferrare le sue interne Armonie e risultava parte integrante e obbligatoria del *cursus studiorum* di ogni buon studente dell'epoca.

Il gioco ha quindi alle spalle una visione totale, completa dell'Universo Medioevale, ma soprattutto si pone con forza innovativa per l'epoca come un gioco di *Pace*, di scoperta delle Armonie del Creato. È vero che si parte da uno scontro tra due contendenti, ma quello che si vuole raggiungere è la realizzazione di un Equilibrio superiore, tramite la capacità di padroneggiare il linguaggio mistico, armonico della Matematica che è chiave privilegiata per di svelare i rapporti Armonici della Realtà trascendente.

Si può ben dire che, pur essendo profondamente legato alla realtà storica nella quale nasce, la Rithmomachia è fortemente innovativa, per la prima volta lo scopo di questa astrazione delle *cose* dell'uomo non ha come obbiettivo la cattura di un Re, di un territorio, la distruzione di un schieramento, il superamento del proprio avversario in una corsa per la vita, ma la realizzazione dell'Armonia e della Pace.

Come scritto nella precedente puntata ogni insegnante adatta il gioco delle armonie numeriche ai suoi propri scopi. La variante presentata qui di seguito adotta lo stesso tavoliere e i pezzi sono *marchiati* con simboli matematici. I pezzi sono 48, 23 per schieramento, più i due re. Come nella prima variante i pezzi sono bifacciali, ma al contrario del primo qui i pezzi avversari catturati non vengono utilizzati nelle catture, ma solamente per formare i trionfi.

In questa variante vengono esasperati concetti matematici a noi molto lontani, in primis i *segni* (radici, quadrati, . . .) che vengono abbinati ad alcuni tutti i numeri dei pezzi (tra parentesi il termine inglese).

- *z* la radice (root), ogni numero può es-

sere preso per una radice. Per esempio 2, questo numero moltiplicato per se stesso è un quadrato.

- *e* il *quadrato* (quadrate), il quadrato moltiplicato per la radice è un cubo o quadrato solido. Per esempio 4 per 2 da 8.
- *&* il *cubo* o *quadrato solido* (cube o solid quadrate), il cubo moltiplicato per la radice è il quadrato del quadrato, per esempio 8 per 2 da 16.
- *e e* *quadrato del quadrato* (foursquared quadrate), moltiplicando il quadrato del quadrato per la radice abbiamo surper solido (in inglese è scritto sursolid non so se la traduzione è corretta), per esempio 16 per 2 da 32
- *s e* *super-solido* (sursolid), moltiplicando il super solido per la radice otteniamo il quadrato del cubo, per esempio 32 per 2 da 64.
- *z &* il *quadrato del cubo* (squared cube).

In pratica si ottiene una progressione matematica: 2, 4, 8, 16, 32, 64.

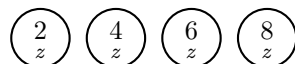
Tutti i numeri che hanno le proprietà matematiche di sopra devono essere marcate con il corrispettivo simbolo, può capitare che uno stesso pezzo abbia più simboli.

Adesso scopriamo come sono marcati i pezzi.

Pezzi rotondi.

Il primo ordine dei pezzi rotondi sono tutti marchiati con la radice.

Il *primo ordine* dei pezzi bianchi è,

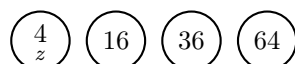


Il *primo ordine* dei pezzi neri è:



Nel secondo ordine dei rotondi solo due pezzi (4,9) sono marchiati con la radice e il pezzo 81 con il quadrato.

Il *secondo ordine* per i bianchi sono



Per i neri,



Pezzi triangoli.

Nel primo ordine dei triangoli solo il 6 è marchiato con il simbolo della radice.



Per i neri,



Il *secondo ordine* dei triangoli solo il numero 100 non è marchiato.

Il 9 ha il simboli della radice e del quadrato, il 25, 36 e il 49 hanno il simbolo del quadrato, il 64 ha le proprietà del quadrato e del cubo e anche del quadrato del cubo, il 16 e 81 hanno il quadrato e del quadrato del cubo.

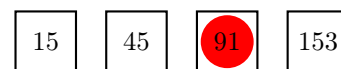


Per i neri,



Pezzi quadrati

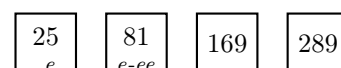
Nel *primo ordine dei quadrati* dei quadrati solo il 15 ha il simbolo della radice, tutti gli altri numeri non vengono marchiati.



Per i neri,



Nel *secondo ordine quadrato* il 225 e 25 è marchiato con il simbolo del quadrato, 81 con il simbolo del quadrato e del quadrato del quadrato.



Per i neri,



Il tavoliere

In questa variante i pezzi sono stati disposti su sei righe, come figura di sotto.

[illegible]

Il movimento e la cattura

Tutti i pezzi si muovono in ortogonale e in diagonale; i pezzi rotondi si muovono di uno spazio, i pezzi triangolari di due spazi, i quadrati di tre spazi. I re si muovono come dei quadrati.

Ci sono sette tipi di presa differenti, la cattura può esser fatta prima o dopo il movimento. Se la cattura avviene dopo il movimento il pezzo catturante non prende il posto del catturato; se la cattura avviene prima della mossa allora il pezzo catturante prende il posto del catturato.

- *Cattura per blocco*, quando un pezzo è circondato da quattro pezzi avversari posizionati ai suoi quattro angoli viene catturato.
- *Cattura per uguaglianza*, quando il pezzo si trova in una delle caselle diagonali ad un pezzo avversario con lo stesso numero viene catturato. Solo i numeri 9 16 25 36 49 64 81 sono presenti in entrambi gli schieramenti.
- *Cattura per addizione*, quando due pezzi dello stesso colore sono adiacenti in diagonale ad un pezzo avversario con un numero che è la somma dei due numeri avversari allora il pezzo viene rimosso.
- *Cattura per sottrazione*, quando due pezzi dello stesso colore sono adiacenti in diagonale ad un pezzo avversario riportante un numero che è la differenza dei due numeri avversari allora il pezzo viene rimosso.

- *Cattura per moltiplicazione*, quando il vostro pezzo moltiplicato per il numero di caselle vuote che lo distanziano da quello avversario dà come risultato il numero avversario allora il pezzo nemico viene catturato. Per esempio il pezzo 6 distante due spazi può catturare il pezzo 12.
- *Cattura per divisione*, quando due pezzi dello stesso colore sono adiacenti in diagonale ad un pezzo avversario che riporta un numero che è il risultato della loro divisione delle due avversarie allora il pezzo viene rimosso. Per esempio il pezzo 6 e 2 possono catturare il pezzo 3.
- *Cattura con i segni*, tutti i pezzi con i simboli *e*, *&*, *ee*, *e&* che hanno la propria radice in una delle caselle in diagonale vengono catturati.

I Re e la cattura

Il re dei pezzi pari (bianchi) è formato da sei pezzi quadrati posizionati uno sopra l'altro, partendo dal più grande e finendo con il più piccolo. Su un lato riportano le seguenti radici ; 1, 2, 3, 4, 5, 6. Sul altro lato il quadrato delle radici; 1, 4, 9, 16, 25, 36.

Il re dei pezzi dispari (neri) è formato da cinque pezzi che sono; 4, 5, 6, 7, 8. Sul altro lato i quadrati delle radici; 16, 25, 36, 49, 64.

I pezzi devono essere sistemati in modo che il numero più basso deve essere in cima e il numero più alto alla base.

I re possono essere presi per blocco oppure i loro numeri nella piramide possono esser presi da una qualsiasi tipo di cattura di sopra.

Il *privilegio del re*, se un quadrato del re viene catturato può essere rimpiazzato da un altro pezzo che ha lo stesso numero. Se non è presente lo stesso numero allora l'avversario sceglierà quale pezzo dovrà prendere il posto di quello appena catturato.

I trionfi

Una volta che il re avversario è stato catturato il giocatore dovrà cercare di realizzare un trionfo nel campo avversario. I trionfi sono gli stessi della prima versione che trovate sul precedente numero.

Una delle fonti per questo articolo è il libro di *Ann E. Moyer*;

The Philosophers' game,
Rithmomachia in Medieval Renaissance Europe.

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 le sue recensioni.

Gioco di carte, il Nil

OGGI APPROFONDIAMO l'argomento dei giochi di carte. Vi spiego un gioco poco noto il cui nome è **NIL**.

Si tratta di un gioco simile al bridge ma molto più semplice e soprattutto, cosa che a me piace molto, i due compagni di gioco si parlano nella licitazione iniziale.



Altri vantaggi del gioco, rispetto al classico bridge:

1. Tutti i giocatori sono parte attiva durante tutto il turno
2. È possibile, rispettando determinati requisiti, prima di effettuare la licitazione, scambiare 2 carte con il proprio compagno.
3. Si possono fare delle *puntate al buio*, cioè impegnarsi a fare determinate prese prima di guardare le carte della mano o addirittura impegnarsi a non prendere alcuna presa.

Le premesse vi ispirano ?

Spero proprio di sì perché a me questo gioco diverte assai dando anche la possibilità di fare delle rimonte clamorose. Passiamo ora ad esaminare le regole.

- *Giocatori*, si gioca in 4 a coppie (nord-sud contro est-ovest).
- *Scopo del gioco*, la partita viene vinta dalla prima coppia che supera i 1.500 punti.
- *Materiale*, si utilizza un mazzo di carte francesi da 52 aggiungendo i 2 Jolly (uno nero ed uno rosso) e togliendo le carte dei 2 rossi (2 di cuori e di quadri).

L'*atout* o *briscola* è composto da 15 carte corrispondenti al seme di picche a cui si aggiungono il jolly nero (che vince tutti) ed il jolly rosso (battuto solo dal jolly nero). Abbiamo poi 13 carte di fiori e 12 per i semi cuori e quadri.

- *Inizio gioco*, le carte si mescolano e vengono distribuite tutte (13 ad ogni giocatore).
- *Passaggio delle carte*, se un giocatore ha in mano un massimo 2 carte di atout (jolly compresi), ma potrebbe averne solo una o nessuna, può decidere di passare 2 carte coperte al proprio compagno. Tali carte devono comprendere tutte le atout che ha in mano più eventuali altre carte a sua scelta; ricevute le carte il suo compagno gli passa 2 carte a sua scelta (di solito si passano carte basse o ci si crea uno scarto).
- *Licitazione*, chiarito che la parola *licitazione* significa semplicemente dichiarazione di punteggio, in questa fase i giocatori si parlano proponendo ognuno quante prese pensano di realizzare senza dire però quali carte hanno in mano. È solo ammesso ridere che equivale ad indicare al compagno la presenza di un Jolly nella propria mano.

Tenete conto che i Jolly, gli assi sono una presa quasi certa e spesso lo è anche il Re; inoltre chi ha tante atout (almeno 5) riuscirà a prendere di sicuro una o 2 mani; se poi si ha in mano uno scarto (mancanza di un seme) si possono fare una o due prese.



Tenendo conto che la somma delle dichiarazioni non può superare le 13 prese la prima coppia è libera di dichiarare quante prese vuole mentre la seconda deve attenersi al massimo di 13 prese dichiarate.

Si potranno avere varie situazioni, quali, ad esempio:

- la coppia A dichiara 5 prese ed la coppia B dichiara 7 prese; rimane una presa extra disponibile (è facile che ogni coppia realizzi quanto dichiarato).
- la coppia A dichiara 8 prese ed la coppia B dichiara 5 prese; le prese sono tutte dichiarate (impegnativo per ogni coppia realizzare quanto dichiarato, ma possibile).
- la coppia A dichiara *doppio 6* per cui la coppia B può dichiarare un massimo di 7 prese.
- *Andar da solo*, se un giocatore ha passato le carte o ha una mano particolarmente scarsa (valori dei vari semi bassi e poche atout) può decidere di *andare da solo*. Questa dichiarazione impegna il giocatore che la propone a non effettuare alcuna presa durante tutta la mano. Se il giocatore ci riesce durante le 13 prese di un turno egli realizza 100 punti, se invece fa una o più prese non ha diritto a tale bonus, le prese fatte verranno conteggiate normalmente ma non si hanno punteggi negativi.
- *Doppio sei*, se una coppia vuole rischiare può fare la dichiarazione al buio del *doppio 6*, che va fatta prima di guardare le carte di una mano, e consiste nell'impegnarsi a fare almeno 6 prese. Se ci riesce il guadagno è di 120 punti ma in caso di un numero di prese inferiore si perderanno 60 punti (malus).

Una coppia riesce a realizzare la dichiarazione se ottiene almeno il numero di prese previste; ogni presa dichiarata e fatta vale 10 punti mentre le ulteriori prese fatte valgono ognuna + 1 punto.

Esempi:

- la coppia A che ha dichiarato 5 prese e ne ha realizzate 7 ottiene 52 punti.
- la coppia A che ha dichiarato 8 prese e ne ha realizzate 8 ottiene 80 punti.
- la coppia A che ha dichiarato *doppio 6* e ne ha realizzate 8 ottiene 122 punti.
- Nella coppia A un giocatore ha dichiarato 4 prese mentre l'altro dichiara *vado da solo*: si realizzano 6 prese (tutte fatte da chi poteva prendere) ottengono 142 punti.
- Nella coppia A un giocatore ha dichiarato 3 prese mentre l'altro dichiara *vado da solo*: si realizzano 8 prese, che vengono però fatte da entrambi i giocatori, ottengono 35 punti.

- la coppia A che ha dichiarato *doppio 6* ha realizzato 5 prese ottiene - 60 punti.
- Nella coppia A che ha dichiarato *doppio 6* e che successivamente un giocatore dichiara *vado da solo*: si realizzano 6 prese (tutte fatte solo da chi poteva prendere) ottengono 220 punti.

- *Funzionamento delle mani (o prese)*, il giocatore iniziale, che è quello alla sinistra del mazziniere, gioca una carta di sua scelta seguito, in senso orario, dagli altri giocatori che sono obbligati a rispondere con una carta dello stesso seme. Non si è mai obbligati a prendere e nel caso in cui un giocatore non ha carte del seme in tavola può calare una qualsiasi carta: se gioca un atout (una carta del seme di picche o un jolly) prende mentre con una carta di un altro seme non prende.

Vince la presa chi ha giocato la carta più alta se tutti hanno risposto al seme iniziale altrimenti chi ha giocato la carta atout più alta. Chi vince la presa diventa il primo giocatore della mano successiva.

L'Asso batte il Re che batte la Donna e così via fino al 3 (carte rosse) o al 2 (carte nere).

Non mi resta che augurarVi *buona partita* e ricordateVi che sono pronto a sfidarVi.



Riassunto nomenclatura.

Licitazione: ogni coppia dichiara il numero minimo di prese che si impegna fare nel turno.

Turno: smazzata composta da 13 mani o prese.

Atout: briscola composta da jolly nero, jolly rosso e dal seme di picche.

Doppio 6: impegno, senza guardare le carte, ad effettuare minimo 6 prese.

Andar da solo: impegno di un singolo giocatore a non effettuare prese in un turno.

Passaggio carte: se si hanno fino a 2 atout in mano si scambiano 2 carte con il compagno.

Scarto: mancanza nella propria mano di un determinato seme.

Viaggio in Italia

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

Pisa e la sua torre.

PISA E IL SUO lungo Arno è stato il soggetto della precedente puntata, certamente il punto turistico per eccellenza della città è *piazza dei Miracoli*, tra le bellezze di questa piazza unica al mondo la più sfruttata a livello ludico è senza alcun dubbio la torre pendente.

La famosa torre non è altro che un campanile vicino al duomo di Pisa, alta 56 metri, ed è stata costruita tra il dodicesimo e il quattordicesimo secolo.

Per la ricerca mi sono valso del motore di ricerca del sito *BoardGameGeek* inserendo la parola magica Pisa, i risultati sono stati quasi una mezza dozzina, uno solo di questi è un gioco senza alcuna componente manuale, gli altri sono basati principalmente sull'equilibrio.



Pisa (Günter Burkhardt, *Adlung-Spiele*, 1999) è un gioco di carte basato su tre aste iniziali per determinare; il colore primario e quello secondario delle carte, lo scopo per quella mano in corso (fare più prese possibili o meno prese possibili) e se lo zero è considerato alto o basso. L'asta è fatta giocando da una a tre carte in ogni una delle tre categorie. Il giocatore che ha giocato la carta più bassa guadagna subito dei punti. Finita questa fase il gioco diventa un classico gioco di prese.

Nel secondo gioco, sempre chiamato **Pisa**, (Antal Kelle, *Edition Naf AG*, 1997) la torre è costituita da otto particolari cilindri, i giocatori (da uno a quattro) devono prestare attenzione a come ruotare le otto sezioni che faranno variare la sua pendenza turno dopo turno.

Ogni blocco è un cilindro con la base piatta e la parte superiore è costituita da una superficie legger-



mente inclinata, l'angolo di inclinazione varia da 3 a 5 gradi ed anche la ruvida cambia da pezzo a pezzo infine ogni sezione di torre ha sedici colonne.

La versione più semplice del gioco consiste nel lanciare due dadi per individuare la parte di torre che deve essere ruotata di un certo numero di colonne. Lo scopo del gioco è ovviamente non far cadere la torre.

Esiste una versione a punti, il giocatore individua la sezione da ruotare e la ruota di uno, due o tre colonne guadagnando rispettivamente uno, due o tre punti. Nella versione più avanzata il giocatore sceglie la sezione che dovrà muovere l'avversario alla sua sinistra.

Per la serie viva la fantasia un altro gioco di equilibristi e destrezza con il nome **Pisa**, edito nel 2006 dalla *HaPe international*. Ogni piano della torre è sorretto da una serie di legnetti, il cui numero è deciso dal lancio di un dado. Anche in questo caso lo scopo è non far cadere la torre.



Shaky Pisa Tower è un altro gioco di abilità in cui i giocatori devono piazzare i propri pupazzi su una torre costituita da quattro piani colorati, un dado colorato decide il piano.

Progetti ludici

Una parte del fogliaccio dedicata a tutti gli autori che sfruttano i giochi in modo didattico e sociale.

Giochi sul territorio

NON SARÀ CERTAMENTE il sottoscritto a scoprire il ruolo didattico dei giochi, le potenzialità dell'attività ludica nel far conoscere tradizioni e costumi locali. Nel seguente articolo scoprirete come *Franco Rossi* sfrutta il gioco come vettore di conoscenza del territorio locale con il *progetto ludico Val di Susa*.

Per tutti quelli che non abitano nei pressi di Torino la Val di Susa è una valle alpina situata nella parte occidentale del Piemonte, ad ovest del capoluogo piemontese.

L'idea è quella di divulgare il gioco da tavolo nella valle attraverso giochi legati al suo territorio con argomenti a tema, cercando di coinvolgere in modo diretto la popolazione locale con giochi il cui contenuto *sappia di cose di casa*.

I giochi realizzati fino ad ora sono cinque e coprono tematiche di carattere storico, sociale, sportivo e ambientale.

Gioco di rievocazione storica è *La battaglia delle chiuse* che ricorda il leggendario episodio dello scontro tra Longobardi e Franchi nei pressi della Sacra di San Michele (importante abbazia posizionata all'ingresso della valle).

Da un'antica battaglia alla cronaca dei giorni nostri con il gioco (*non solo un*) *gioco del no tav*, il titolo ricorda i fatti avvenuti in valle nel dicembre del 2005 con gli scontri tra forze dell'ordine e movimento no TAV (treno ad alta velocità). L'idea ludica, per quanto banale, diventa una documentazione di memoria. Nel gioco si affrontano le due fazioni, da una parte i sostenitori dei No TAV e dall'altra parte le forze d'ordine, entrambi le fazioni dovranno cercare di conquistare tre siti su cinque.

Dal sociale si passa al tema ambientale con i giochi *Le patate: il raccolto* e *Alpage*.

Nel primo gioco abbiamo a che fare con della vera sabbia e con autentiche patate cioè si tocca la materia *viva* non i soliti pezzi astratti di cartone e di legno colorato.

Con l'ausilio di un mini rastrello i giocatori a turno avranno dieci secondi per raccogliere non più di dieci patate da mettere in cantina. Carte speciali vivacizzano il gioco; la *carta furto* permette di rubare patate, la *carta chiave smarrita* il giocatore non potrà aprire la cantina e depositarvi le patate. Vince chi raccoglie più patate in dieci turni, ma attenti a non far uscire dalle sabbia dal contenitore la pagherete in patate.



Alpage è ambientato in montagna, ogni giocatore deve, per vincere, acquisire 10 terreni/pascolo mediante particolari risorse locali (mucche, latticini e fieno). Le carte avvenimenti creano panico e sorprese (Mucca pazza, incendi, abigeato, espropri, siccità, antivirus, pioggia, transumanza, fiere locali ecc.)

Il problema dei dissesti idrologici è presente in *Dora Riparia: rischio Alluvione* gioco imperniato sulla salvaguardia dell'ambiente, in particolar modo del fiume valsusino.

Da una parte la Dora Riparia costituisce l'elemento principe della popolazione locale che lo utilizza e lo impiega nei suoi processi economici e produttivi, dall'altra la disattenzione, l'incuria e la superficialità possono portare, a volte, a disastrose conseguenze.

Il gioco pone quindi l'attenzione sulla possibilità che si possa verificare un evento, una calamità quale può essere l'alluvione, catastrofe che di naturale ha ben poco in quanto l'uomo a volte ne è la causa, non monitorando attentamente il territorio, non pulendo argini e alveo del fiume o permettendo sprechi e abusi nei settori portanti dell'economia valsusina.

Lupi ! è l'ultima creazione: un branco di lupi si muove nell'alta valle di Susa alla ricerca di cibo. Le pecore di 4 greggi devono cercare di stare lontane dai lupi per non essere mangiate ma nello stesso tempo devono cercare pascoli dove poter brucare l'erba attente però a non cadere nei burroni o a non sconfinare in terreni altrui. La presenza dei pastori a volte aiuta.

Imperdibile è la pecora nera !

Diversi tipi di carte vivacizzano il gioco.

Per ora è tutto e non è detto che sulle prossime puntate del fogliaccio non si approfondiscano i giochi di Franco Rossi. Se altri lettori - autori hanno trattato nei loro giochi temi storici, sociali, ambientali del loro territorio e voglio scrivere al fogliaccio sono i benvenuti.

e-mail ilfogliaccio@tavolando.net

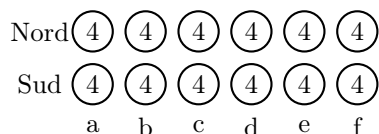
Mancala

Layli Goobalay

L Layli Goobalay è un mancala che viene giocato in Somalia, Jama Musse Jama gli dedicò il libro *Layli Goobalay: Variante Somala del Gioco Nazionale Africano*.

Regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, una tavola con due file da sei buche l'una e 48 semi.
- *Scopo del gioco*, nella partita singola vince chi cattura più semi, su più partite vince chi riduce l'avversario ad avere meno di sei semi nelle proprie buche.
- *Inizio gioco*, in ogni buca vengono depositati 4 semi. Ogni giocatore è padrone di una fila.



- *La semina*, il giocatore di turno prende tutti i semi da una sua buca e li ridistribuisce procedendo in senso antiorario depositando un solo seme in ciascuna buca senza saltarne nessuna fino a che non ha terminato i semi.

Se l'ultimo seme finisce in una buca che ne contiene altri e che non sia *gravida*, (vedremo più avanti che cosa è una buca gravida) allora lo stesso giocatore prende tutti i semi di questa buca e li ridistribuisce nel modo indicato sopra.

Una mossa termina quando l'ultimo seme finisce in una buca vuota o in una buca gravida, a questo punto il turno passa all'altro giocatore.

- *Cattura di semi*, solo al termine della propria mossa il giocatore può catturare i semi dell'avversario secondo le regole seguenti:

Nessuna cattura viene effettuata se l'ultimo seme cade in una buca della fila avversaria.

Nessuna cattura viene effettuata se l'ultimo seme cade in una buca gravida.

Nessuna cattura viene effettuata se l'ultimo seme cade in una buca che abbia di fronte una buca vuota.

Negli altri casi si *cattura*, se la buca opposta contiene uno, due, quattro o più semi (nota:

non tre!) allora tutti questi insieme all'ultimo giocato vengono catturati dal giocatore che ha effettuato la mossa. Tutti questi semi vengono quindi tolti dalla tavola e le due buche rimangono vuote.

Buca gravida, se la buca opposta contiene esattamente tre semi allora una di queste viene spostata nella buca difronte (in cui era caduto l'ultimo seme giocato), cosicché entrambi le buche contengono due semi. Ciascuno delle due buche viene detto gravida, *Uur*, ed appartiene al giocatore che la resa tale.

Importante, nessun seme può essere tolto da una buca gravida, né per iniziare una nuova mossa né per continuarne una in corso. I semi che cadono nei buchi gravidi durante lo svolgimento della manche vi rimangono a beneficio del giocatore che li possiede.

- *Fine partita e manche*, una partita di Layli è costituita da più manche.

La prima manche comincia con 48 semi sulla tavola, quattro in ciascuna buca, e termina quando uno dei due giocatori al proprio turno non può compiere alcuna mossa. Questo accade quando il territorio del giocatore che dovrebbe muovere è privo di semi (ad eccezione di eventuali Uur). Ciascun giocatore quindi raccoglie il contenuto dei propri Uur e gli altri semi che si trovano nel proprio territorio. Comincia ora la seconda manche, la disposizione iniziale dei semi in questa manche dipende dall'esito della precedente:

Il giocatore che ha catturato meno semi, li distribuisce nei suoi buchi un seme alla volta da destra a sinistra (in ogni buco deve esserci almeno un seme, ciò vuol dire che se un giocatore ha meno di sei semi la partita è conclusa e non ci sarà una seconda manche);

Il giocatore che ha catturato più semi mette nei suoi buchi lo stesso numero di semi messi dall'avversario seguendo la stessa procedura;

I semi non inseriti nella scacchiera rimangono al giocatore che ha vinto la manche precedente.

A questo punto si svolge la seconda manche secondo le regole già descritte, anche se con un numero diverso di semi. Come la prima anche questa manche finisce quando un giocatore non può più muovere. A questo punto il giocatore che aveva dei semi tenuti da parte dopo la manche precedente li mette insieme a quelli catturati in quest'ultima.

Le manche successive si ripetono secondo questo schema.

La dama nel mondo

Come si gioca a dama in giro per il mondo

Damone italiano

SU WIKIPEDIA, nella sezione dedicata ai giochi astratti, e sul sito curato da M. Winther ² ho trovato un riferimento ad una versione di dama giocata in Italia al sottoscritto sconosciuta, il **damone italiano**.

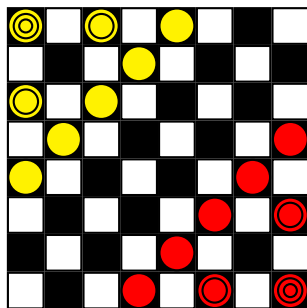
Diversamente dagli altri tipi di dama che inizialmente hanno tutti i pezzi uguali nel damone sono presenti tre tipologie di pezzi; il damone, la dama e le pedine.

Purtroppo non ho trovato nessun riscontro diretto sul territorio che in qualche parte d'Italia sia giocata o fosse giocata, se qualcuno di voi a notizie più fresche delle mie e volesse ripotare mi farebbe un grande favore.

Il gioco ha in comune con la dama italiana la regola che i pezzi meno nobili non possono catturare quelli di più alto rango.

Il regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, una damiera 8x8 e 8 pezzi a testa, un *damone*, due *dame* e cinque *pedine*.
- *Scopo del gioco*, catturare tutti i pezzi avversari oppure bloccare i pezzi avversari.



- *Situazione iniziale*, gli otto pezzi vengono posizionati come nella di figura sopra, il damone nella casella nera ad angolo, le due dame nella seconda diagonale e le cinque nella terza diagonale. La prima mossa spetta al giocatore bianco poi i giocatori si alternano alla mossa
- *Movimento pezzi*, tutti i pezzi si muovono sulle caselle nere, la semplice pedina si muove in avanti (verso l'angolo avversario) oppure di lato di una casella. I damoni e le dame si possono muovere nelle quattro direzioni sempre di una casella.

- *Cattura pezzi*, tutti i pezzi catturano con il salto corto, le pedine solo in avanti e di lato, mentre damone e dame nelle quattro direzioni. Il pezzo salta sopra al pezzo avversario adiacente e termina il suo salto nella casella libera opposta a quella di partenza.

Si possono catturare solo pezzi dello stesso livello oppure inferiore; le pedine possono catturare solo le pedine avversarie, le dame possono catturare dame e pedine avversarie, mentre i due damoni possono catturare tutti i pezzi avversari.

La cattura è obbligatoria e possono avvenire catture multiple rispettando le seguenti regole, partendo dalla priorità più alta:

- Catturare il più alto numero di pezzi.
- Se due o più catture hanno lo stesso numero di pezzi allora la cattura di un damone è da preferire su una cattura di dama o pedina. Inoltre una cattura di dama è da preferire ad una cattura di pedina.
- Se una decisione non può esser presa (per esempio due damoni hanno lo stesso numero di catture) allora bisogna guardare il più alto numero di catture, quella con più catture deve essere fatta.
- *Promozioni*, una pedina quando arriva nelle due caselle di partenza dei damoni avversari viene promossa a dama, mentre una dama viene promossa a damone.
- *Stallo*, in caso di stallo la partita è persa.

Esiste una *variante* in cui per vincere basta catturare il damone, questa tipologia di gioco il vantaggio di materiale è meno importante, si possono sacrificare diversi propri pezzi per catturare il damone avversario. Anche la promozione della dama a damone è un grande vantaggio.



²<http://hem.passagen.se/melki9/italiandamone.htm>

Il passato ludico

Per non dimenticare i divertimenti del passato (belli o brutti che siano) perché quelli sono gli antenati dei nostri giochi da tavola.

QUASI TUTTI i giorni utilizzo il motore di ricerca del sito *BoardGameGeek* (www.boardgamegeek.com) per trovare curiosità nel mondo dei giochi in scatola, una di queste è scoprire quali erano i giochi di una volta ed i loro meccanismi. In questa prima puntata vi presenterò due giochi di carte.

Action letters

Action letters è forse uno dei primi giochi che utilizza le aste per acquisire delle carte. Il gioco è costituito da un mazzo di 56 carte ogni una riportante una lettera dell'alfabeto e delle monete per l'asta.

Il meccanismo è semplicissimo, viene estratta una carta-lettera e messa all'asta al miglior offerente. Ogni giocatore ha 24 dollari a testa. Il primo che riesce a formare una parola di quattro lettere è il vincitore.

A pubblicare il gioco fu la mitica casa editrice *Parker Brothers* nel lontano 1900, l'autore non è stato accreditato, ma all'epoca non era uso farlo.

Zetema

Il secondo gioco di carte è **Zetema** un gioco popolare datato 1870, da due fino a sei giocatori. Il gioco lavora molto bene in tre giocatori, in quattro o in sei si gioca a squadre (in sei ci saranno due squadre da tre).

Per giocarvi dovete procurarvi un mazzo da 52 carte a cui vanno aggiunte altre 13 carte di un seme. In totale 65 carte con un seme duplicato, chiamato *seme imperiale*.

Fino a cinque giocatori si distribuiscono sei carte a testa, in sei cinque carte a testa.

Al proprio turno di gioco bisogna effettuare i seguenti tre passi:

- 1) Prendere fino a sei carte in mano.
- 2) Giocare una combinazione (se possibile o se desiderata).
- 3) Scartare una carta sul tavolo.

Sul tavolo vengono formate tredici differenti pile di carte una per ogni valore delle carte, le carte nelle pile vanno posizionate a faccia in su.

I giocatori possono far punti con una combinazione in ogni turno. Le combinazioni possibili sono:

Sequenza, sei carte in ordine numerico, valore 10 punti.

Flush, sei carte dello stesso seme, valore 30 punti.

Flush sequence, sei carte dello stesso colore in ordine numerico, valore 50 punti.

Assembly, cinque carte dello stesso valore, i punti sono:

Re e regine, valore 130 punti.

Fanti, valore 120 punti.

Assi o 5's, valore 110.

Altri valori, 100 punti.

Il matrimonio, re e regina dello stesso colore.

Un matrimonio, 10 punti.

Due matrimoni, 30 punti.

Tre matrimoni, 60 punti.

Quattro matrimoni, 100 punti.

Cinque matrimoni, 150 punti.

Il matrimonio nel seme imperiale vale 10 punti in più quando meno di cinque sono dichiarati.

Si può far punti per una combinazione a turno, si mostra all'avversario e si registra il valore della combinazione quando alla fine del proprio turno si scarta una carta sul tavolo.

Se la combinazione giocata è un matrimonio si applicano delle speciali regole. Un matrimonio è composto da un re e regina dello stesso seme, si possono dichiarare quanti matrimoni si vogliono in un turno (più ne dichiara alla volta più punti si guadagnano). Per i matrimoni è necessaria solo una carta proveniente dalla propria mano. Qualsiasi altra carta richiesta può essere presa dalla tavola. Così un matrimonio consiste di uno o più coppie dello stesso seme di regine e re, qualsiasi numero delle quali può essere preso dalla tavola, con almeno una carta dalla tua mano.

I matrimoni combinati si mostrano agli avversari, si segnano i punti e poi si piazzano tutte le carte a faccia in su nella pila degli scarti, le carte di questa pila non danno punti zetema.

Dopo che un giocatore ha dichiarato le sue combinazioni per il turno, scartato una carta in uno dei tredici mazzi in tavola e se questa è la quinta per uno dei mazzi allora il giocatore fa punti per *zetema*.

Re o regine, 50 punti.

Fanti, 20 punti.

Assi o 5, 15 punti.

Tutte le altre carte, cinque punti.

Queste carte vengono piazzate nel mazzo degli scarti zetema.

Una volta che il mazzo è terminato i giocatori continuano a giocare scartando carte e far punti zetema, se un giocatore non può giocare passa la mano.

Zertz

Zertz, la strategia

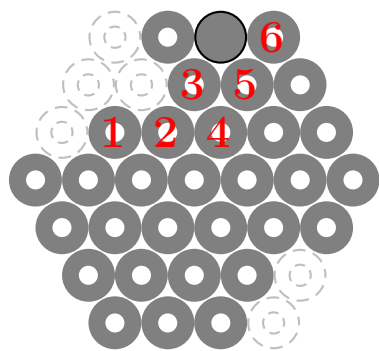
originale scritto da Stephen Taverer ³
adattato al FdA da Luca Cerrato.

Parte quinta.

NEL PRECEDENTE fogliaccio ho introdotto la tecnica di cattura per isolamento di un gruppo di caselle dal tabellone principale, in questo numero continueremo a vedere altri esempi di come isolare biglie.

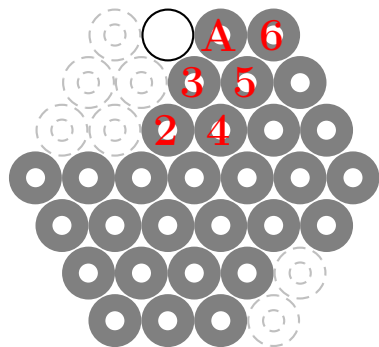


Prendiamo un bel esempio, una situazione disperata, il vostro avversario ha già catturato 2 biglie bianche e c'è solo una biglia in gioco ed è molto vicino alla vittoria e indubbio che avete bisogno di un miracolo. Non credete al recupero allora dovrete cambiare idea, Sono mosse da gran maestro, non ha prezzo vedere la faccia del vostro avversario quando la partita gli sfuggerà sotto mano.



Sembra una posizione innocua, ma andremo ad isolare due biglie bianche.

Prima mossa, piazzare una biglia bianca sul disco 6 e rimuovere il disco 1.



Seconda mossa, piazzare una biglia in A e rimuovere il disco 2.

Terza mossa, piazzare una biglia in A e rimuovere il disco 3.

Quarta mossa, piazzare una biglia in A e rimuovere il disco 4.

Quinta mossa piazzare una biglia in A e rimuovere il disco 5.

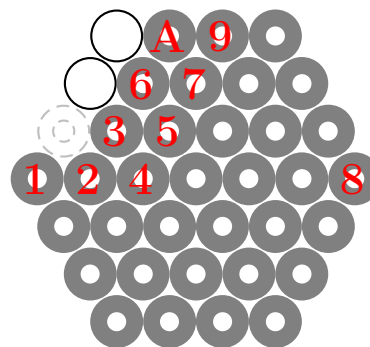
Sesta mossa piazzare una biglia in A e rimuovere il disco 6.

Il risultato di questa serie di mosse è di aver fatto catturare 5 biglie e come contro partita aver guadagnato due biglie bianche. Adesso il vostro avversario deve piazzare la prossima biglia sulla tavola, sebbene abbiate catturato due biglie il vostro avversario deve fare una mossa gote. Questo vi dà un'ulteriore vantaggio dandovi di nuovo l'iniziativa e la possibilità di vincere.

Isolamenti in apertura.



Di solito utilizzare la tecnica dell'isolamento nella fase di apertura non è molto redditizio, ma analizziamo la posizione dove ci sono due biglie bianche vicine al bordo della tavola.



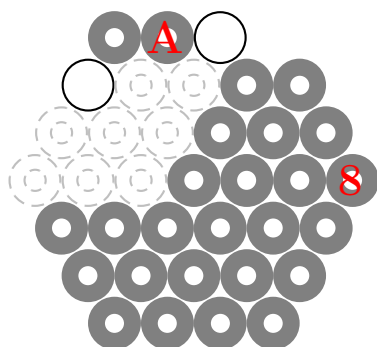
Qui si possono isolare tre biglie.

Prima mossa, piazzare una biglia nella posizione A e rimuovere il disco 1. Si va avanti in questo modo fino alla rimozione del sesto disco.

Settima mossa, piazzare una biglia in A e rimuovere il disco sette.

Dopo la situazione per il vostro avversario è la seguente,

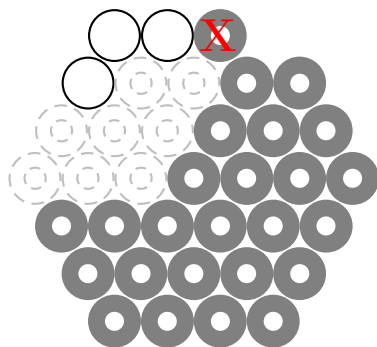
³ www.scatt.demon.co.uk/zertz/strategy.htm



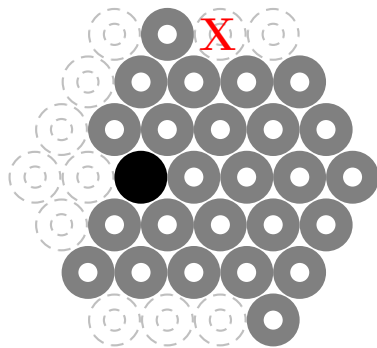
Ottava mossa, si piazza una biglia nella posizione A e si rimuove un disco quasi a caso, per esempio quello marcato con otto. In questo modo si corregge il problema della parità, abbiamo bisogno di saltare e mettere la biglia bianca adiacente alla seconda avendo già rimosso tutti i dischi necessari.

Nona mossa, ultima azione piazzare una biglia bianca in A e rimuovere il disco contrassegnato con una X e il gioco è fatto le tre biglie bianche sono isolate.

Da notare che abbiamo dato all'avversario otto biglie.



Un due problemi con lo stesso diagramma. Nel *primo problema* bisogna isolare una biglia bianca. Nel *secondo problema* bisogna isolare due biglie bianche.



Progetto Gipf

www.gipf.com

Libro ludico

Il gioco immortale.



NON IL SOLITO libro sugli scacchi dove si insegna come giocare ad uno dei giochi più conosciuti al mondo, non un libro tecnico dove si imparano aperture, medio e finali di gioco, ma bel libro a 360 gradi sul mondo degli scacchi, un libro bello e originale.

Incominciamo dal suo autore, *David Shenk*, non un giocatore professionista, neanche un buon giocatore dilettante anzi la voglia e la volontà di mettersi a studiare è completamente assente in lui. Se non fosse stato per un pacco ricevuto un lontano giorno nel 2002 in cui la madre gli spediva dei ritagli sbiaditi di articoli riguardanti un suo trisavolo, un giocatore di scacchi, anzi un maestro leggendario *Samuel Rosenthal*. La lettura di questi scritti fecero attecchire in lui il *virus* degli scacchi.

Il filo conduttore del libro è una da partita di scacchi, non una comune partita, ma quella da tutti chiamata *l'immortale*, ritenuta forse la più bella partita a scacchi mai giocata. Una partita di allenamento giocata nella Londra della seconda metà del diciannovesimo secolo. I due protagonisti sono *Adolf Anderssen*, il bianco, e *Lionel Kieseritzky*. La partita si tenne alla *Simposon's Grand Divan Tavern* un fumoso circolo londinese riservato solo a uomini che passavano il loro tempo a giocare a scacchi. Negli stessi giorni l'evento scacchistico era al *St George Club Chess* in cui i due sfidanti insieme ad altri quattordici giocatori stavano tenendo il primo e vero torneo internazionale di tutti i tempi.

Il libro alterna capitoli dedicati alla partita, alla storia degli scacchi, alle varianti storiche, alla problemistica, alle malattie mentali che hanno afflitto alcuni grandi campioni, fino alla sfida uomo macchina nel mondo delle 64 caselle.

Un libro che consiglio a tutte le persone curiose, anche ai non amanti degli scacchi.

Tavolando.net

Spazio dedicato alle attività ludico divulgative di Tavolando.net.

Nordovest Convention 2009

DURANTE IL PRIMO fine settimana di Aprile si è tenuto a Torino l'edizione 2009 della *3M Nord Ovest*.

Un ritrovo ludico dedicato più ai giocatori che al grande pubblico. La struttura che ha ospitato l'evento è stata la cascina RoccaFranca, un nuovo centro culturale e ricreativo per la Circoscrizione 2 di Torino, un ottimo esempio di recupero di spazi pubblici. Questa volta voglio dedicare spazio alla storia del luogo che ci ospita, non uno spazio fiere o centro commerciale, ma un luogo ricco di storia.

La cascina è sorta nel corso del XVII secolo lungo la Strada da Grugliasco a Moncalieri (nota anche come strada del Gerbo e attuale via Gaidano), la *Cascina Roccafranca* appare alla fine del '700 al centro di un vasto feudo che porta il suo nome.

Un comprensorio agricolo con prati e campi coltivati, attraversati da canali irrigui, collegato alle altre grandi cascine della zona, come il *Giaione* e il *Canale*, con strade campestri.

La cascina Roccafranca viene venduta la prima volta da parte della Congregazione proprietaria, *La Compagnia della Concezione*, al signor Ballard, personaggio dal quale prenderà il nome (cascina Ballard) e che ne consentirà l'elevazione a feudo nel 1734 con l'acquisizione del titolo comitale.

Nel 1840 la cascina risulta di proprietà della Baronessa Chionio, che apporta modifiche all'edificio originario ampliandolo. Dalle 96 *giornate* di terreno iniziali, nel 1957 il terreno agricolo si riduce a 35 giornate. Lo sviluppo residenziale degli anni Settanta priverà la cascina dei suoi terreni, decretandone l'abbandono.

A fine settembre 2002 *Urban 2* ha acquistato la Cascina Roccafranca, che è divenuta parte del patrimonio comunale. La cascina, che era in stato di avanzato abbandono da molti anni, è stata oggetto di un importante intervento di riqualificazione iniziato nel 2004, che permette oggi di restituire agli abitanti del quartiere una struttura pubblica di 2500 mq completamente ristrutturata.

Ad inizio Aprile la cascina si è trasformata in un centro ludico, due giorni in cui le attività giocose sono state spalmate sulle varie sale. Al pian terreno la segreteria e l'ampio salone zeppo di tavoli della ludoteca, delle varie associazioni e dei negozi. Al primo piano la sala dei giochi astratti, l'auto produzione e varie sale dedicate ai tornei di giochi da tavolo e di ruolo.

La due giorni di astratti ha visto impegnati una bella squadra di dimostratori Luca, Maurizio e Renata di Giochinvalle, Alessandro con Tantrix e i suoi rompicapi, alla domenica sono arrivati i rinforzi nelle persone di Gianni Cotogni e Mago G..

Durante la convention ho incontrato vecchi amici, tra gli auto produttori Luca Bellini con i suoi interessanti giochi con i dadi recensiti in questo numero e gli amici di Shuuro.

Anche gli amici di *Terre Selvagge* hanno dato il loro contributo all'area astratti imprestando due giochi in formato gigante, Quartò e Pylos che hanno fatto la loro bella figura.

Tra i giochi fatti giocare c'era il Fanorona, gioco nazionale del Madagascar, Hive (il gioco degli insetti), Connect6 una versione del Gomoku dove si posizionano due pezzi a turno, Avalam Bitaka non certo una novità, ma una bella scoperta un gioco semplice e profondo nello stesso tempo, bello.

Play 2010

Importanti novità per la prossima edizione della Play di Modena, a *Tavolando.net* è stata affidata l'area giochi astratti.

Per occasione invito tutti i lettori a segnalarmi giochi astratti interessanti e originali, partecipare all'evento con dimostrazioni dei vostri giochi, organizzare tornei, ecc

Le vostre idee per Play 2010, scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net.

Astrattone 2010

In occasione di Play 2010 una parte dell'area astratti sarà dedicata agli autori che si cimenteranno nell'evento *Astrattone 2010*. Un incontro tra appassionati di giochi astratti più che un vero e proprio concorso di giochi.

Il tema sarà:

Giochi a perfetta informazione e la tombola.

L'autore dovrà creare un gioco in cui le pedine dovranno essere i bussolotti dei 90 numeri della tombola. Il sistema di gioco dovrà limitare o cancellare completamente l'uso di informazioni nascoste.

I giochi saranno giudicati sia dagli stessi autori che da chiunque voglia partecipare, ci saranno 4 gradi di giudizio: *non mi piace*, *giocabile*, *interessante*, *da pubblicare*.

Per maggiori informazioni consultare il sito www.tavolando.net

Scacchi eterodossi

Scegli i tuoi pezzi

di Luca Cerrato e Maurizio Pinard.

Giocate a scacchi da una vita e siete stanchi delle solite aperture ?

La tentazione di aumentarvi il numero dei pezzi è in voi ?

SE AVETE RISPOSTO in modo affermativo ad almeno ad una delle due domande di sopra questo articolo dovrebbe interessarvi, altrimenti pazienza non saprete mai che cosa vi perdetevi.

Non solo i comuni giocatori, ma anche il leggendario campione di scacchi degli anni '60/'70 *Bobby Fischer* propose di cambiare la disposizione iniziale dei pezzi per rendere il gioco meno dipendente dalla teoria delle aperture e dare maggior spazio alla fantasia e bravura dei giocatori.



Se per voi il cambiare la disposizione dei pezzi è ancora un'eresia allora l'aumentare il numero di pedoni o di cavalli potrebbe sconvolgervi la vita.

Nelle varianti proposte qui di seguito scoprirete come gli autori, nel corso del tempo, hanno pensato e progettato varianti scacchistiche in cui il numero dei pezzi e il tipo sono decisi dai giocatori stessi.

Torniamo indietro di due secoli, verso il 1806, dove fu sviluppata una variante chiamata *The game of Calculation*⁴ di autore sconosciuto, in cui i giocatori potevano selezionare indipendentemente i pezzi da schierare.

La selezione avviene secondo un sistema di punti, il costo di ogni pezzo fu stabilito nel seguente modo: *Regina* = 10, *Torre* = 5, *Alfiere* = 3.5, *Cavallo* = 3, *Pedone* = 1, ad inizio partita ogni giocatore ha 20 punti da spendere, poco si sa per quanto riguarda la disposizione.

I valori di sopra furono rivisti 175 anni dopo in un articolo della rivista *Recreational Computing*, *Regina* = 25, *Torre* = 7, *Alfiere* = 5, *Cavallo* = 3, *Pedone* = 1 avendo a disposizione 60 punti da spendere.

⁴Fonte, *The classified Encyclopedia of chess variant*.

Ai giorni nostri questa filosofia di gioco è stata ripresa in *Shuuro*, con l'aggiunta d'interessanti novità.

Shuuro (autore *Alessio Cavatore*) è un gioco che sta aprendosi un varco nella considerazione degli appassionati di giochi astratti.



Il nome del gioco è una parola Sanscrita che significa *guerriero*. Aprendo la scatola potrebbe venire il dubbio di trovarsi davanti ad un paio di confezioni di scacchi fuse assieme; invece ci troviamo davanti ad una variante degli scacchi, che introduce il giocatore in questo fantastico mondo delle varianti, in grado di avvicinare le persone sia al mondo degli astratti che degli scacchi nello specifico.

Ho parlato di differenze, di regole aggiuntive che vanno a modificare la classica partita a scacchi; quindi è giunta l'ora di conoscere e discutere queste differenze che rendono particolare lo Shuuro.

1. Si nota subito che cambiano le dimensioni del campo di battaglia, o meglio della scacchiera. Passiamo infatti dalle dimensioni classiche di 8x8 della scacchiera tradizionale ad una dimensione di 12x12 e già tale differenza cambia sostanzialmente la tattica di gioco.
2. Il numero di pezzi. In una partita a scacchi ogni esercito è formato da 16 pezzi, mentre nello Shuuro il numero massimo di pezzi che si possono schierare è di 32.

Come avete potuto notare, ho scritto che si possono schierare un massimo di 32 pezzi; ergo è possibile schierarne anche di meno e questa piccola nota ci introduce alla differenza forse più bella ed intrigante dello Shuuro.

3. L'esercito non è standard, ma si costruisce come in ogni gioco di miniature che si rispetti. Viene fissato un numero limite di punti spendibili e, dato che ogni pezzo ha un suo valore predeterminato, è possibile plasmare eserciti sempre differenti. Ciò rende particolarmente tattica la fase di preparazione, sia che si giochi con il limite di 800 punti di una partita classica o con il limite di 200 punti in una

partita rapida sulla scacchiera 6x6. Ai singoli pezzi sono stati assegnati i seguenti valori, tra parentesi il limite massimo di pezzi permessi;

Regina = 110 (3), *Torre* = 70 (6), *Alfiere* = 40 (9), *Cavallo* = 40 (9), *Pedoni* = 10 (18)

4. Altra variante del mondo tridimensionale gli ostacoli, i *plinti*. Tramite tiro di dado, vengono piazzati due cubi su ogni quadrante.

Tali ostacoli non possono essere oltrepassati o scavalcati se non dai cavalli che possono anche prendere posizione su di essi se il loro movimento termina in quella casella. Dominare i cubi consente di avere un certo vantaggio durante il gioco; naturalmente se lo si sa sfruttare.

5. Disposizione pezzi, il Re viene schierato per primo, in una delle sei caselle nel centro della prima traversa, di seguito le Regine, Torri, Alfiere e Cavalli sono schierati dopo il Re, in qualsiasi ordine. Nessuno di questi pezzi può essere schierato nella seconda traversa fino a quando la prima traversa è stata completamente riempita. Nessun pezzo può essere schierato oltre la terza traversa. Solo i Cavalli possono essere schierati su di un plinto. I Pedoni per ultimi, e davanti a tutti

In pratica questo nuovo gioco astratto fonde in sé le peculiarità del tridimensionale e la strategia degli scacchi.



Potrebbe sembrare che un giocatore di scacchi sia enormemente avvantaggiato dato che i pezzi sono quelli degli scacchi e le regole di movimento non cambiano. Certamente avrà una capacità di previsione delle mosse maggiore, ma non è così certo che riesca ad assemblare un esercito equilibrato ed adatto al campo di battaglia. È un gioco che gli appassionati di astratti devono provare.

La sfida fra giocatori di scacchi e di miniature è ufficialmente lanciata.

Giochi & Sport

Abbinare l'attività sedentaria dei giochi da tavolo con l'attività fisica.

PASSARE TROPPE ore davanti ad un tavolo da gioco muovendo pedine, lanciando dadi e soprattutto mangiando patatine e dolcetti si corre il rischio di acquistare qualche chilo in più e rimetterci di salute. Per porre rimedio si dovrebbe fare un pò di attività fisica, ma non sempre si ha il tempo o volontà di farlo.

D'altra parte nelle belle giornate di festa è quasi un peccato rimanere chiusi in casa a giocare invece di stare all'aria aperta per ovviare a questo inconveniente qualcuno a pensato di abbinare i giochi attività fisica. Un compromesso che va incontro all'esigenza di chi ama fare dello sport e di chi ha necessità di muoversi senza rinunciare ai giochi.

Per esempio è nato il *chess boxing* (scacchi & boxe), cinque minuti di scacchi e tre minuti di boxe, alternati. Vince chi per primo fa scacco matto, oppure mette KO l'avversario.



Senza spingersi a sport estremi l'idea non è nuova infatti più di una cinquantina di anni fa uno dei padri dell'intelligenza artificiale *Alan Turing*, appassionato d'atletica, si dilettava a fare una mossa di scacchi e un giro di corsa.

Nella versione finlandese di *scacchi & corsa* i giocatori non si alternano al turno di gioco, ma devono completare un giro di corsa dopo ogni mossa, il giocatore può fare una nuova mossa appena completato il tratto di corsa e non è richiesti di alternarsi alla mossa, vince chi da scacco matto al re nemico.

Qualsiasi gioco può essere abbinato a qualsiasi sport, le modalità di questo accoppiamento possono essere differenti anche nella stessa accoppiata. Nell'esempio di sopra corsa & scacchi non c'è la presenza di orologio per le mosse. Si potrebbe creare una variante di *corsa & scacchi* dove il giocatore dopo aver fatto la mossa deve percorrere un tratto di corsa è solo dopo a terminato il suo turno.

Se qualcuno dei lettori ha esperienza in tale attività e vuole far conoscere la sua esperienza scriva a ilfogliaccio@tavolando.net.



Regole e prima lezione.

DA QUESTO NUMERO inizia una collaborazione con
federazione italiana giuoco Go
<http://www.figg.org>



&
 la rivista indipendente sul Go
Il ritorno delle Gru
<http://irdg.altervista.org>

Sul sito potete scaricare liberamente tutti i sette numeri.

Prima di entrare nel meraviglioso mondo del gioco del Go una breve ripassata alle sue regole. Si gioca in due su una specie di scacchiera detta *Goban*, formata da 19 linee orizzontali e 19 linee verticali che definiscono 361 intersezioni sulle quali, a turno, ogni giocatore posa una pedina (pietra) del proprio colore. Le pietre sono in numero di 181 per nero e 180 per bianco. Il gioco è sempre iniziato da nero.

Scopo del gioco

Sebbene si possano, e spesso è addirittura necessario, catturare pietre o gruppi di pietre, lo scopo del gioco non è questo, ma consiste nel realizzare territori circondati da pietre del proprio colore. Ricordate sempre: lo scopo è il territorio e non la cattura fisica di pietre nemiche fine a se stessa.

Mossa

Ogni giocatore depone a turno una propria pietra su una qualsiasi intersezione del Goban: la pietra così giocata non verrà più mossa (tranne in caso di cattura) fino al termine del gioco.

Cattura

Una pietra posata sul Goban gode di quattro *libertà*, rappresentate dalle quattro intersezioni che le sono immediatamente contigue nelle quattro direzioni. È il caso della pietra 7 in figura 1 (le X indicano le libertà). Naturalmente, se la pietra si trova lungo il bordo, le libertà scendono a tre (pietra

9) e nell'angolo scendono a due (pietra 1). Una pietra viene catturata quando le pietre avversarie ne occupano le libertà: così, per esempio, la pietra 3 è rimasta con una sola libertà e se la mossa sta al Nero questi può, se vuole, catturarla occupando con una pietra la sua ultima libertà (segnalata con una X). In questo caso, dopo aver giocato la propria pietra, il Nero toglie la bianca catturata dal Goban e la tiene tra i suoi *prigionieri* che serviranno a fine gioco per il conteggio della partita. Se invece la mossa stesse al Bianco questi potrebbe, se lo volesse o gli convenisse, giocare una propria pietra (la bianca 5 in figura 1) sull'ultima libertà salvando così la propria pietra giocata in precedenza, perché così facendo, le due pietre affiancate sommano le proprie rispettive libertà: la connessione così realizzata dà alle due pietre tre libertà.

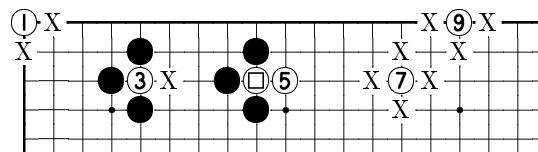


Figura 1

Quel che abbiamo ora detto per le singole pietre vale anche per i gruppi di pietre (teoricamente anche una sola pietra è da considerarsi un gruppo).

La figura 2 mostra tre gruppi neri che sono circondati da Bianco e rimasti con una sola libertà (indicata dalla X) e che il Bianco catturerà certamente perché il Nero non può in alcun modo utilizzare l'ultima libertà rimasta al suo gruppo. Nel primo caso (gruppo di pietre alla sinistra), infatti, se Nero occupa l'intersezione contrassegnata dalla X, il Bianco catturerà alla mossa successiva; negli altri due gruppi di pietre, invece, in nessun caso il Nero può giocare una pietra nella sua ultima libertà interna: è infatti vietato suicidarsi, ossia giocare su un'intersezione quando tale pietra toglie l'ultima libertà del gruppo.

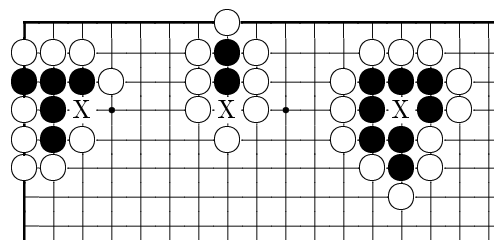


Figura 2

Per chiarire, ecco la regola generale su cui si basa la cattura e che è al tempo stesso la regola fondamentale del gioco:

Una pietra od un gruppo di pietre viene catturato quando una pietra avversaria ne occupa l'ultima libertà; è proibito mettersi in presa, cioè auto togliersi l'ultima libertà di un gruppo completamente circondato da pietre avversarie, tranne nel

caso in cui con tale mossa non si catturino una o più pietre avversarie.

Libertà interne di un gruppo

Abbiamo detto che nel Go lo scopo principale è costruire il territorio e non catturare le pietre avversarie. Dovrebbe essere quindi abbastanza chiaro, da quanto abbiamo visto fin qui, che le pietre che definiscono un territorio devono al tempo stesso essere protette dalla cattura.

Le libertà interne di un gruppo si chiamano occhi: un occhio può essere costituito da una o più intersezioni. Un occhio solo (tranne casi che vedremo in seguito) non garantisce la sopravvivenza di un gruppo. Per vivere, un gruppo deve avere almeno due occhi che siano effettivamente due libertà interne discinte: due libertà che per la regola della cattura il colore avversario non potrà occupare contemporaneamente (per farlo, dovrebbe infatti giocare due pietre nella medesima mossa).

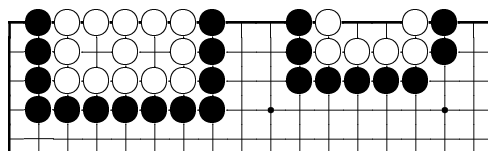


Figura 3

La figura 3 mostra due gruppi: il gruppo alla sinistra ha due occhi separati ed è quindi vivo contro ogni attacco ed il territorio circondato vale due punti (le due intersezioni libere al suo interno). Il gruppo di destra invece ha un solo occhio formato da due intersezioni ed è quindi morto perché il Nero, giocando una pietra su una delle due intersezioni, costringerà Bianco a catturare tale pietra; ma così facendo, Bianco ridurrà il suo gruppo ad avere una sola ed ultima libertà (verrà così catturato alla prossima mossa del Nero). Per vivere, dunque, un gruppo deve avere due occhi: tali occhi devono non solo essere separati, ma anche connessi tra loro. Ciò significa che occorre fare attenzione a non costruire occhi falsi. Così, per esempio, i gruppi rappresentati in figura 4 possono a prima vista parere vivi e vegeti, mentre sono in realtà morti perché uno dei loro occhi è falso.

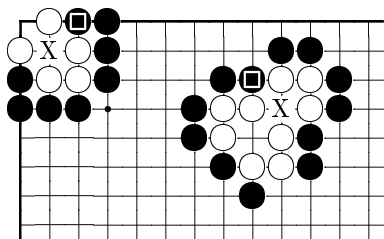


Figura 4

Infatti giocando nei punti indicati dalle X il Nero cattura in ambedue i casi tre pietre ed alla mossa successiva il resto del gruppo.

I due gruppi sarebbero rimasti vivi se in luogo di pietre nere, nelle intersezioni indicate da quadrati, vi fossero state pietre bianche. I due occhi di un gruppo devono insomma essere connessi, e la connessione è assicurata dalle pietre (in orizzontale od in verticale: non in diagonale evidentemente) oppure dagli occhi stessi.

Ko

Il termine *Ko* appartiene alla terminologia buddhista e significa *spazio di tempo incommensurabile*, ossia eternità. Nella situazione mostrata in fig. 5 si ha un Ko.

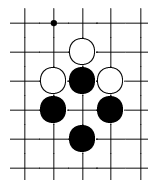


Figura 5a

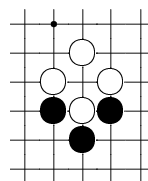


Figura 5b

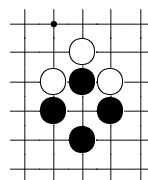


Figura 5c

In 5A il bianco può catturare una pietra nera giungendo così nella situazione 5B, dalla quale il Nero, catturando a sua volta una pietra bianca, si riporta nella condizione 5A, e così via all'infinito

Per evitare questa perpetuità della mossa si è inserita la regola del Ko la quale afferma:

Due mosse successive non possono ricreare sul Goban la stessa situazione globale già presente all'inizio delle mosse stesse.

A fronte di ciò, il Ko può essere ripreso solo dopo aver giocato una mossa altrove. In sostanza, da 5A il Bianco può catturare e giungere alla configurazione 5B; ora Nero non può ricatturare subito: deve prima giocare altrove e poi potrà (sempre che il Bianco non abbia *chiuso* il Ko, cioè giocato una pietra sull'intersezione centrale dello schema) catturare la pietra bianca.

La regola qui enunciata impedisce situazioni di reiterazione infinita, imprimendo un andamento ciclico/costruttivo alla partita ogni quattro mosse giocate due rimangono sulla tavola.

Il Seki

Si chiama Seki una situazione di impasse che si verifica allorché nessuno dei due giocatori può giocare senza rischiare di essere catturato dall'avversario alla mossa seguente. In caso di Seki, il territorio coinvolto è dichiarato *neutrale* e non viene conteggiato a fine partita.

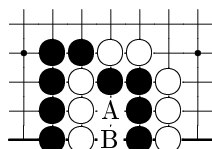


Figura 6

Il caso riportato in figura 6 è uno dei Seki più semplici. Potete osservare come nessuno dei due giocatori possa catturare l'altro senza prima mettersi in minaccia di cattura (se Nero occupa A, Bianco lo cattura in B e viceversa). Le condizioni base per un Seki sono:

- I gruppi coinvolti debbono essere isolati dal resto del Goban (ovvero completamente circondati da gruppi nemici).
- Tutti i gruppi coinvolti nel Seki non debbono avere due occhi (altrimenti sarebbero vivi).

Vittoria

Vince la partita, che termina per comune accordo dei due giocatori quando ritengono non esservi più possibilità di fare territori o di minacciare quelli avversari, colui che ha totalizzato il punteggio maggiore. Per il calcolo finale dei punti si segue questa procedura:

- Si riempiono le intersezioni rimaste sul Goban e che non appartengono a nessuno giocando una pietra ciascuno (queste intersezioni dette Dame non valgono punti);
- Si tolgono gli eventuali prigionieri rimasti nei propri territori, definiti come tutti i gruppi non vivi (un gruppo in Seki è vivo per definizione) e si mettono con quelli eventualmente catturati nel corso della partita;
- Con i prigionieri si riempiono le intersezioni libere esistenti nei territori avversari;
- Si contano infine le intersezioni libere rimaste nei territori di ciascun giocatore (ogni intersezione vale un punto).

Nelle prossime puntate seguiti sempre dagli amici della federazione e dal Ritorno delle Gru ci inoltreremo piano piano nel fantastico mondo del Go imparando i primi rudimenti di tattica e strategia e i personaggi famosi che hanno reso un'arte questo gioco.



Shogi

A cura di Giuseppe Baggio

Proverbio (kakugen)

Talvolta conviene paracadutare i Cavalli nel mezzo del tavoliere per un attacco indiretto

QUESTO PROVERBIO rivela una particolarità tipica dei Cavalli. Quando c'è la possibilità di attuare una minaccia diretta, questa ha ovviamente la priorità; ma quando non è così, si può paracadutare efficacemente un Cavallo un po' più indietro, cioè nella zona centrale del tavoliere, poiché il movimento tipico a salto lo rende piuttosto veloce. Con queste mosse inattese si può spesso scombinare una posizione altrimenti bilanciata.

Diag. 1A [mossa al Nero] Diag. 1B



Mosse dal *diagramma 1A*:

1.N*6g K8b 2.P7e S8c 3.Px7d Sx7d 4.P*7e S8c 5.S7f e il Nero si assicura una un forte avamposto con il pedone in 7e. Se il Bianco gioca 2.... Px7e (invece di S8c) segue 3.Nx7e G7d (se Gc6b poi 4.P*7d) 4.S7f (possibile anche P*7f) e ne consegue che anche il castello bianco risulta indebolito.

Mosse dal *diagramma 1B*:

1.N*2f K1b 2.Nx3d S3a 3.P*2b N1c ed il castello bianco è distrutto. Se nel diagramma 1B si fosse attaccato direttamente con N*2e, si sarebbe persa, dopo B2d, l'occasione di un ulteriore attacco. Nella soluzione, se dopo 1.N*2f (che minaccia la forchetta a Re ed Argento con Nx3d) il Bianco cerca di evitare il cambio Argento per Cavallo, la formazione ne risulterà scombinata.

In entrambi gli esempi, il Nero ottiene notevoli vantaggi paracadutando il Cavallo nel centro del tavoliere.

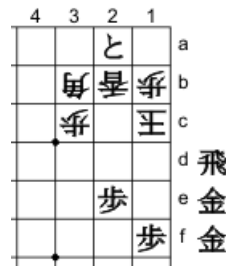
Il Diagramma 2 dopo ... N*8e.

Mosse dal diagramma 2: 1.N*1f P*7e 2.P2d Px2d 3.Nx2d P*2c 4.Nx3b+ Kx3b con il Nero in



vantaggio grazie al cambio Cavallo per Oro. È possibile anche l'attacco diretto 1.N*2d, ma in tal caso non seguiranno ulteriori attacchi dopo la replica del Bianco G34b (evitando anche la debolezza in 2c dopo 1.... Px2d 2.Px2d). Se 3.... Sx2d (invece di P*2c), segue 4.Bx2d oppure se 3. G3a, poi 4.P1d Px1d 5.P*1b ed in entrambi i casi il Nero ha una posizione migliore. Infine, se il Bianco dopo 1.N*1f cerca di prevenire tutto questo giocando G34b, segue 2.P1d Px1d 3.P2d Px2d 4.Nx2d P*2c 5.P*1b con devastante attacco laterale.

Tsume (5 mosse)



Tsume 2 (7 mosse)



Campionati italiani

In Aprile (Sabato 18 e Domenica 19) si sono svolti a Milano alla Casa dei Giochi i campionati italiani di Shogi che hanno avuto ai blocchi di partenza dieci giocatori. Dopo 6 partite a visto il vincitore è stato *Giuseppe Baggio* (5.5 punti) seguito da *Akiyama Mitsuki* (4 punti), al terzo posto Pace Alessandro (3 punti).

Associazione italiana Shogi

www.shogi.net/ais/

Bao

L'importanza della *Nyumba* o *casa*

a cura di *Nino Vessella e Luca Cerrato*
seconda puntata.

Negli scacchi il pezzo più importante da proteggere con cura è il Re, un pezzo lento che non è in grado di portare micidiali attacchi da far cambiare in modo repentino le sorti di una partita.

Con le debite proporzioni la *Nyumba* nel gioco del Bao può essere paragonata al re degli scacchi. È ben vero che *perdendo* la *Nyumba* non si perde immediatamente la partita, comunque la si compromette in modo serio. La differenza più grande con il re degli scacchi è che dalla *Nyumba* possono partire attacchi vittoriosi, un giro completo della tavola può essere micidiale per la *Nyumba* avversaria.

Nel gioco ci sono due regole che possono essere sfruttate a nostro vantaggio per la cattura della *Nyumba*;

La cattura obbligatoria, il nostro avversario è obbligato a catturare anche se questo gli può arrecare danni.

Se la *cattura avviene nelle prime due buche* (kimba) si è obbligati ad iniziare a seminare i semi catturati dalla prima buca del lato su cui è avvenuta la presa.

In altre parole un piccolo sacrificio potrebbe avere enormi benefici, vediamo una possibile disposizione dei semi sulla tavola che potrebbe venirci utile. Nord alla mossa.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
9	2	1	0	0	0	0	1	1	b
	1	2	0	11	0	4	1	0	a
A	0	0	2	0	10	0	1	4	8
B	2	0	0	1	0	1	0	3	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Il Nord è obbligato a catturare e mettere il seme catturato nella Kimba destra.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
9	2	1	0	0	0	0	1	1	b
	1	2	0	11	0	4	2	1	a
A	1	1	0	2	12	2	2	1	8
B	0	1	1	0	1	0	1	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Il Sud cattura e incomincia il suo giro sulla tavola fino ad arrivare a catturare la *Nymba* avversaria.

Catture sul lato lungo

La filosofia è simile a quella adottata per il lato corto, l'unica differenza che la *Nymba* avversaria è distante tre buche dalla prima buca

Vediamo un esempio in cui si sfrutta anche il cambio di direzione di semina, la situazione iniziale è la seguente, con il Sud che cattura in A7

	8	7	6	5	4	3	2	1	
13	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	1	1	6	12	0	0	1	0	a
A	1	1	0	0	12	3	1	1	13
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Con la prima cattura si arriva in A6, i quattro semi in questa buca ci fanno arrivare fino alla buca A2.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
13	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	1	1	6	12	0	0	1	0	a
A	1	2	1	1	13	0	3	0	13
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

In A2 si effettua la seconda cattura e si deposita il seme catturato in A1 dove si cattura ancora insieme, l'ultima mossa va a catturare la *Nymba* avversaria.

Adesso una situazione reale capitata durante una partita, qual'è la mossa vincente per sud ?

	8	7	6	5	4	3	2	1	
8	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	1	0	0	17	0	2	4	1	a
A	0	5	0	0	13	1	1	1	8
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Vuoi giocare a Bao ? iscriviti al KIBA



<http://www.swahili.it/bao/>

La KIBA organizza un torneo di Bao
in occasione di *GiocaTorino*
21-22 novembre 2009
maggiori informazioni saranno pubblicate sul sito

www.tavolando.net

Per informazioni scrivere a info@tavolando.net.

Tassellatura

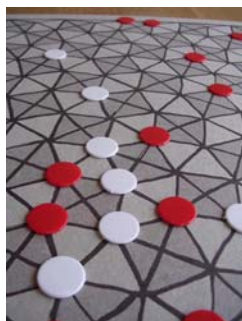
Creare giochi su particolari tavolieri.

LA TASSELLATURA IN geometria è un modo per riempire uno spazio piano, nella vita quotidiana tutti noi abbiamo sotto i nostri piedi un esempio di tassellatura i pavimenti di casa, le piastrelle quadrate o esagonali riempiono tutto lo spazio di una stanza senza sovrapporsi.

L'arte di ricoprire uno spazio con uno schema ripetuto raggiunge l'apice nella Spagna del tredicesimo secolo nella città di *Alhambra*.

La tassellatura è la ripetizione sul piano di un certo numero di figure dette *tasselli*, che come vedremo può essere periodica oppure aperiodica.

Nel mondo di giochi in scatola in particolare nei giochi astratti siamo quasi sempre in presenza di tassellazioni regolari, la maggior parte dei tavolieri su cui giochiamo sono composti da caselle quadrate o esagonali ripetute nelle due direzioni.



Solo pochi giochi sono dotati di una copertura originale per esempio in *Onyx* utilizza triangoli e quadrati per riempire il tavolo da gioco, mentre in *Octagons* il riempimento avviene con degli ottagoni e dei rombi che vanno a riempire i buchi.

Senza alcun dubbio l'aspetto grafico può fare la fortuna di un gioco, un *tavoliere misterioso* incuriosire il giocatore più di una scacchiera, ma chi progetta un gioco deve cercare di sfruttare tutte le caratteristiche di una tavola. Gli elementi di cui tener conto sono il modo in cui i vertici o le intersezioni sono collegati l'uno con l'altro, anche la distribuzione delle caselle sul ripiano di gioco è importante.

Nel mondo dei giochi tradizionali la tavola del Mulino ha una forma che ricorda, in modo astratto, una ragnatela, l'antenato della dama, l'Alquerque, e il Fanarona (gioco del Madagascar) sono formati da un incrocio di linee su cui si muoveranno da un'intersezione all'altra le pedine.

Fanta-ludismo

Avvertenze, nulla di quello scritto qui sotto corrisponde a realtà o quasi.

Le origini.

NELLA RUBRICA idee in libertà del precedente numero avevo fatto delle trasgressioni *quasi* serie sulle origini extraterrestri dei giochi. Per un'indagine *seria* sui fondamenti di questa teoria bisogna andar a scoprire quali sono i giochi più antichi arrivati fino a noi e poi *immaginare* quali avrebbero potuto essere il loro uso migliaia di anni fa.

Alcuni dei giochi che pratichiamo normalmente migliaia di anni fa erano strumenti liturgici in mano ai sacerdoti, gli unici in grado di predire il volere degli dei dalla disposizione dei pezzi sui tavolieri. Il culto degli Dei nasce per spiegare misteriosi fenomeni (eclissi, tempeste, terremoti, ...) che le genti antiche non potevano comprendere in altro modo perché prive di specifiche conoscenze.

Poniamoci un primo interrogativo, il passaggio dalla pratica religiosa all'uso ludico dei giochi è stato ampiamente dimostrato, ma se, in un passato ancora più distante, ci fosse stato un altro passaggio?

Potrebbe esserci un uso delle tavole da gioco precedente alla culto religioso ?

Se fossero stati, inizialmente, strumenti per tramandare importanti conoscenze in un ambiente non in grado di supportare tecnologie avanzate?

Una famiglia di giochi antichi, la cui conoscenza si perde nei corsi dei millenni con un'origine africana (la parte del mondo da cui si crede sia nato l'uomo), sono i Mancala.

L'andare avanti e indietro in modo ciclico dei semi da una buca all'altra avrebbe potuto essere un sistema per ricordare la strada per ritornare al pianeta d'origine.

Immaginiamo un'astronave che per qualche motivo sia atterrata sul nostro pianeta, impossibilitata a lasciarlo, molto probabilmente l'equipaggio avrebbe escogitato un modo per tramandare ai posteri la possibilità di fare il viaggio di ritorno.

In quale modo avrebbero potuto passare alle future generazioni una mappa stellare senza l'opportuna tecnologia ? Il sistema più facile è costruire un qualcosa di semplice che ricordi una mappa e una trasmissione orale delle informazioni, un navigatore stellare analogico. Per ricordarsi la strada del ritorno avrebbero potuto associarvi una cantilena; ogni buca una costellazione ogni seme nella una ben determinata distanza da percorrere.

Xiangqi

L'antico gioco cinese, gli scacchi sotto la grande muraglia.

Problemistica e il canone nel finale di partita.

DOPO AVER saltato un numero ritorna la rubrica dedicata agli scacchi cinesi, incominciamo con l'annuncio di un concorso che potrebbe interessare gli autori di problemi. È stato indetto il concorso internazionale di composizione *Scacchi e scienze applicate* per problemi di Xiangqi 2009.

Si richiedono matti diretti di Xiangqi in 2 o più mosse, a tema libero. Le composizioni devono essere inedite, il giudice sarà Peter Sung (Fed. Mondiale Xiangqi). I migliori lavori saranno premiati:

- 1° premio 100 Euro
- 2° premio 60 Euro
- 3° premio 35 Euro

Menzioni onorevoli e Lodi a discrezione del Giudice.

I vostri problemi con soluzione dovranno essere pervenire entro il 31 luglio 2009 a:

Federica Biserni, San Marco 2732, 30124 Venezia - VE

oppure

e-mail a: *xiangqimi@gmail.com*

Riprendiamo adesso il discorso dei finali di partita studiando l'utilizzo del pezzo del Cannone. Questo pezzo è caratteristico del gioco orientale che ha non ha uguali nel gioco occidentale. Il canone si muove come la torre degli scacchi occidentali e cattura in orizzontale e verticale saltando un pezzo (non ha importanza il colore) e finendo il salto sul pezzo da catturare.

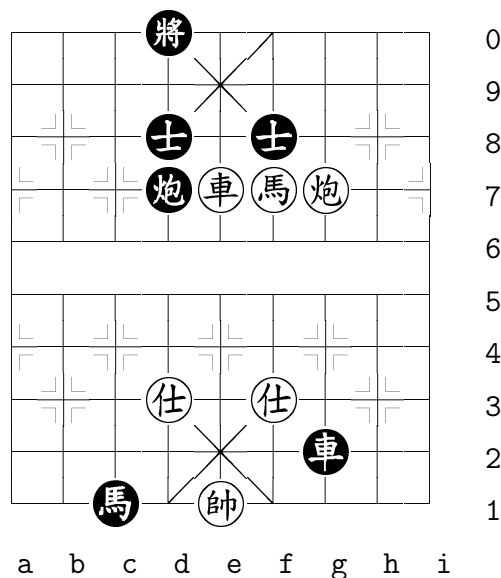
Un pezzo che da il suo meglio quando sul tavoliere ci sono un bel numero di pezzi, con pochi pezzi diminuisce la possibilità di far salti di cattura.

Scacco cavallo-cannone

La caratteristica di questo scacco matto è di avere il cavallo sulla stessa riga o fila del re avversario, con il re che non può muovere sulla destra o sinistra, sul lato attaccato piazza il suo cannone dietro al cavallo per dare scacco matto.

Il rosso muove e vince ¹

¹Tra parentesi la notazione cinese, con numeri orizzontali, per il bianco da 9 a 1 e per il nero da 1 a 9.



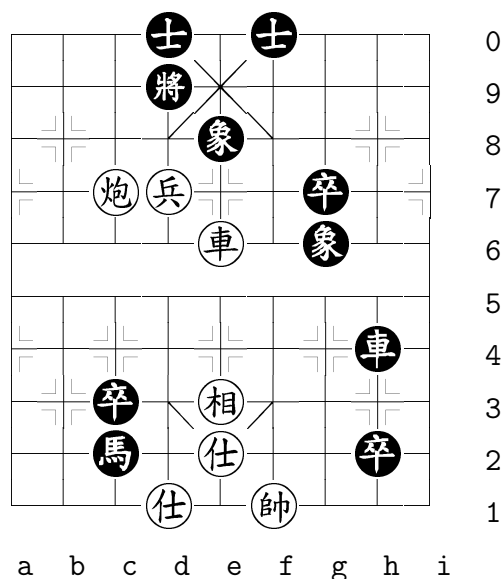
1. E7-E0 (R5+3) D0-D9 (K4+1)
2. E0-F0 (R5=6!) D9-D0 (K4-1)
3. G7-D7 (C3=6) D8-E9 (A4-5)
4. F7-D8 (H4+6)

Sfruttando la forza del re, il rosso ingegnosamente da scacco matto cavallo-cannone dopo avere sacrificato la sua torre.

Scacco matto con Cannone esposto.

Questo tipo di scacco matto si ha quando il cannone è sulla stessa fila del re avversario (in questo modo sia i consiglieri ed elefanti non possono normalmente proteggerlo), si vede esplodere tutta la potenza del cannone che da scacco matto aiutato da un altro pezzo.

Il rosso muove e vince:



1. D7-D8 (P6+1)(1) D9-E9 (K4=5)

2. C8-E8(C7=5) E8-C0(E5+3)
3. E6-F6(R5=4) H4-H0(R8-6)(2)
4. F6-F9(R4+3) E9-E0(K5-1)
5. D8-D9(P6+1)(3) H2-G2(P8=7)
6. D9-E9(P6=5)

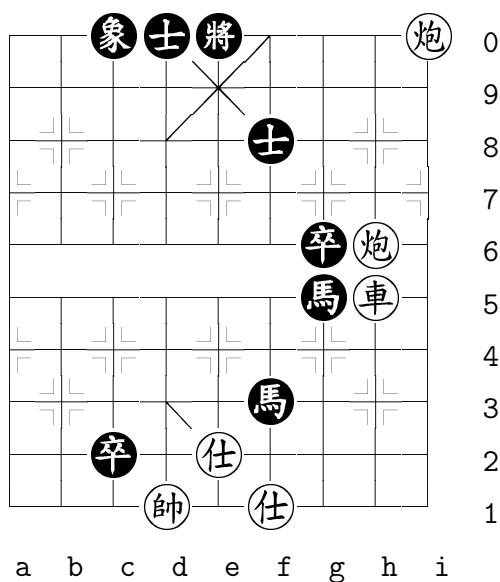
(1) È buona mossa, il rosso spinge il suo pedone in avanti per aprire la strada al suo Cannone.

(2) Se il nero cambia in R8-5 allora R4+2! K5-1; P6=5, A4+5; R4+2 per dare scacco matto, il rosso vincerà.

(3) La torre e il pedone rosso a dare lo scacco matto dei due diavoli che bussano alla porta, mentre il suo cannone controlla la fila centrale. Il rosso è sicuro di vincere.

Scacco matto torre-cannone

Questo tipo di scacco matto è caratterizzato dalla concentrazione di due cannoni su un'ala, sul lato dell'attacco si alternano allo scacco matto con la torre e i due cannoni sulle ultime tre righe avversarie fino alla vittoria.



1. H6-H0 (C2+4) E0-E9 (K5+1)
2. H5-H9 (R2+4) E9-E8 (K5+1)
3. I0-I8 (C1-2) F8-E9 (A6-5)
4. H9-H8(R2-1) E9-F8 (A5+6)
5. H8-H7(R2-1) E8-E9 (K5-1)
6. H7-H9(R2+2) E9-E0(K5-1)
7. I8-I0(C1+2)



Giochi in rete

Dove andare a giocare in rete.

Vying Games.

UN SITO completamente dedicato ai giochi astratti, per giocare giochi noti e meno, da giocare in tempo reale e giocare anche contro un robot, questo è Vying Games:

<http://vying.org/>

I giochi che potrete giocare sono, Amazons, Dama (versione americana), Ataxx, Breakthrough, Cephalopod, Connect6, Dots and Boxes, Footsteps, Hexxagon, Kalah, Keryo-Pente, Nine Men's Morris, Othello, Oware, Pah-Tum, Pente, Phutball, Three Musketeers, Yinsh.

Alcuni dei giochi sono già stati trattati su questa rivista, su alcuni mi piacerebbe porre l'attenzione.



Il primo è **Connect6**, una versione moderna del Gomoku in cui il suo inventore, *I-Chen Wu*, ha cercato di porre rimedio al vantaggio del primo giocatore. Lo scopo del gioco è mettere sei pedine del proprio colore in fila, il primo giocatore depone una pedina dopo di che i giocatori si alternano al turno deponendo due pedine del proprio colore.



Footsteps è un altro gioco molto semplice che voglio segnalarvi, un gioco ad informazione non completa in cui i giocatori rendono note le loro giocate in contemporanea.

Un gioco veloce ad aste per due giocatori, ognuno prova a muovere un segnalibro dal centro verso la propria meta (3 caselle). Ogni giocatore ha disposizione 50 punti. Al proprio turno i giocatori decidono quanti punti giocare, chi offre di più muove il segnalibro verso la propria meta, l'offerta minima è 1. In caso di parità il segnalibro rimane fermo.

Il gioco finisce quando il segnalibro raggiunge la meta oppure quando i giocatori hanno finito i punti offerta in questo caso abbiamo la partita è patta.

