

Il fogliaccio degli astratti

Numero 58 - Anno 9

Luglio 2012

Rivista dedicata al mondo dei giochi da tavolo.

Diplomacy.

Cannon.

Labirinti.

Shibumi.

I giochi di Sid Sackson.

e tanto altro ancora ...

Un buon giocatore è sempre fortunato.

(Capablanca)

In questo numero

Idee in libertà: pratica e teoria per crescere.	pag. 4
Giochi di percorso: <i>Sahkku</i> , gioco del Nord Europa.	pag. 5
Piccoli giocatori: la danza delle uova e Gino pilotino.	pag. 8
Il giuoco del Go: il Go e gli Scacchi da Il ritorno delle Gru.	pag. 9
Il Go tibetano: le origini e storia.	pag. 11
Diplomacy: strategia e diplomazia.	pag. 16
Labirinti: Tilt, Multistato, Rolling block, Rolling cube.	pag. 20
Personaggio ludico: Sid Sackson, i giochi dal 1976 al 1986.	pag. 22
Spiel des Jahres: I giochi vincitori e i candidati dal 1986 al 1992.	pag. 28
Ludo storia: Libro de los juegos.	pag. 33
Sistema Shibumi: un sistema per creare giochi.	pag. 36
I nostri giochi: Carnac e Hexteroyd.	pag. 39
Backgammon: aperture e probabilità.	pag. 42
Dettagli ludici: i labirinti.	pag. 44
Giochi di carte: il Cucù e Euchre.	pag. 46
Carte moderne: Dominion.	pag. 50
Matematicamente: Dot & box.	pag. 52
Bashne: il gioco e problemistica.	pag. 55
G. Dossena: enciclopedia ludica.	pag. 56
Il mondo delle dame: le varianti di G. Acciaro.	pag. 57
Giochi d'allineamento: Renju e altro.	pag. 59
iBoardGame: gamification.	pag. 61

Bao nel mondo: situazioni di gioco.	pag. 62
I Mancala: Chisolo.	pag. 63
Xiangqi: L'Apertura delle Bombarde in opposizione.	pag. 65
Scacchi eterodossi: Cannon.	pag. 67
Janggi: introduzione alle aperture.	pag. 70
Shogi: teoria e varianti.	pag. 72
Rompicapo: Puzzle Competition Design e Sam Loyd.	pag. 76
Giochi di connessione: I giochi di Luis Bolaños Mures, Yodd e Ayu.	pag. 77
Ferrovie giocose: la famiglia dei 18xx.	pag. 78
Sport & giochi: lo Yo-Yo.	pag. 81
Othello: campionato del mondo.	pag. 84
Giochi carta matita: Yusailo.	pag. 85



Per ricevere tutte le novità della rivista
direttamente sulla vostra e-mail
scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net

Sono benvenute le vostre idee, articoli, giochi e proposte.

Idee in libertà



di Luca Cerrato

Leggendo la rubrica di *Cosimo Cardellicchio* dedicata ai giochi di Alex Randolph sulla rivista ludica *Tangram* ed in particolare l'articolo apparso sul numero 28, ho scoperto con mia grande sorpresa che il gioco *Corri, lumachina!* ha venduto più di 7 milioni di copie.

Pratica e teoria per crescere.

Il buon Cosimo si è divertito anche a calcolare l'impressionante numero di lumachine che il gioco *ha sparso* in giro per il mondo: sono ben 42 milioni. A parte l'esercito di queste simpatiche creature in giro per il nostro pianeta, pronte ad invadere i tavoli da gioco, questa lettura mi ha fatto riflettere su una tema che poco ha a che fare con i giochi di Randolph, la *selezione ludica*. Ogni anno vengono pubblicati centinaia di nuovi giochi, ma quanti di questi sono in grado di resistere al tempo?

Quali sono le meccaniche, le ambientazioni e, perché no, anche la veste grafica che deve avere un gioco per passare alla storia ed essere praticato da milioni di persone?

Se avessi la risposta all'ultima domanda molto probabilmente potrei vivere di rendità per il resto della mia vita, ma purtroppo ancora nessuno ha trovato l'*elisir di lunga ludicità*. Semplicemente penso che i due fattori decisivi sono l'ambientazione intrigante amalgamata alla semplicità delle regole per arrivare a più persone possibili. Semplicità non è da intendere come banalità, ma con un significato allargato alla originalità e alla novità. Comunque anche se il gioco ha queste caratteristiche, un fattore decisivo è anche la spinta commerciale che deve essere impressa per raggiungere la notorietà, indubbiamente questo non è solo un problema dei giochi, ma del mercato in generale.

Può capitare di puntare su un prodotto, credendolo di qualità, mentre se ne trascurano altri degni di nota. Nel mondo dei giochi più di una volta mi sono trovato davanti ad un prodotto pubblicato più per via del nome del suo autore, per le sue *meccaniche alla moda*, oppure l'ambientazione era legata a tendenze del momento, che dall'effettiva bellezza e originalità.

Per carità, nulla o quasi da ridire alle case editrici, hanno dei forti vincoli economici da rispettare, soprattutto in questi tempi di magra, e devono puntare ad un prodotto *sicuro*. Sul *coraggio* degli editori

di investire in qualcosa di alternativo si potrebbe discutere per giorni e giorni, ma questa volta voglio rivolgermi ai giocatori, anzi ad una particolare categoria di giocatori, quelli che soffrono di *ludopatia* (quella buona) e non tanto agli occasionali che qualcuno li definisce con il nomignolo, che personalmente trovo orribile e leggermente offensivo, di *babbani*.

I ludopatici vorrei coinvolgerli nella costruzione di una critica ludica, un ritorno al passato, giocare a giochi di dieci, venti, trenta, cinquanta anni fa. Per analizzare le differenze e l'evoluzione dei giochi e per scoprire chicche dimenticate dal tempo. Puro *archeoludismo applicato*, analizzare le trasformazioni che hanno avuto determinate categorie, per esempio quali elementi si sono introdotti oppure eliminati, per arrivare ai moderni giochi gestionali partendo dal *Monopoly* passando dal *Acquire* degli anni '60, alla famiglia dei giochi germanici.

Studiare, individuare particolari periodi ludici e autori sul modello di quello che avviene nell'arte della letteratura. Se gli studiosi hanno suddiviso migliaia di anni di scrittura in periodi o generi perché non farlo anche nel campo ludico determinando correnti ludiche. Descrivere come una categoria di giochi si sia evoluta nel tempo. Mi viene in mente la recente storia dei giochi di connessione, iniziata ufficialmente negli anni '40 (con il caso isolato di *Lightning* del 1892) con il semplice gioco del Hex e poi evolutasi con il *Twixt* fino al salto nei cosiddetti giochi in scatola con *Ticket to ride* per portare l'esempio più famoso.



Questa tipologia di lavoro stimolerebbe anche il mercato delle ripubblicazioni di giochi fuori di produzione da anni, bisogna comunque avere un editore che si prenda l'incarico di stampare e mettere sul mercato questi prodotti. Mentre, nello stesso tempo, pubblicare testi di critica e di storia ludica potrebbe essere un ottimo mezzo per far conoscere il nostro *passa-tempo* ad un più ampio pubblico che per adesso ci snobba e considera la cultura ludica, ed in particolare dei giochi da tavolo, come materia riservata ai piccoli e non adatta ai maggiorenni. Quelli che pensano che crescendo ci si dovrebbe occupare di cose più serie, non sanno che chi gioca lo fa seriamente e soprattutto aiuta a tenere in esercizio la mente.

Bisogna operare su più fronti per dare più valore al gioco; da una parte l'attivismo sul campo, con le persone che provano sul campo, dall'altra creare una teoria ludica, forse noiosa e meno divertente del giocare, ma necessaria alla crescita del movimento.

Giochi di percorso



di Nicola Castellini

NEL SECONDO appuntamento di questa rubrica potrete leggere l'interessante articolo di Nicola che ci presenta una particolare forma di gioco di percorso, un misto tra il Backgammon e il Tablut. Devo ammettere che fino all'ultimo sono stato indeciso se inserirlo nella parte dedicata all'archeologia ludica. (Luca Cerrato)

Con questo articolo torno ad un argomento a me caro che è quello della *Archeologia Ludica* o dell'*Archeoludismo*, con un gioco che in realtà non è così tanto perso nei meandri della storia umana, poiché è stato giocato almeno fino al 1960, ma del quale non si conoscono né le radici né l'epoca di nascita e che ha la sua storia legata ad una determinata popolazione e alla realtà mistica e sciamanica di quel popolo.

Sahkku gioco del Nord Europa praticamente sconosciuto.

Il gioco, praticamente sconosciuto più di quanto lo possa essere il Senet al giorno d'oggi, termina la sua epopea ben prima della metà del secolo scorso, periodo nel quale si ritrova nella memoria di poche famiglie locali e nell'uso di una, due persone e questo a causa della sua limitata diffusione geografica e dell'ostracismo feroce della chiesa luterana che non meno di quella cattolica considerava fortemente peccaminosi i giochi basati sull'uso dei dadi.

Geograficamente il gioco si localizza nella parte estrema settentrionale della penisola scandinava ed è pressoché limitatamente diffuso alle sole popolazioni Lapponi, più correttamente Sami, di quell'area, indistintamente se questa è da attribuirsi alla Norvegia, piuttosto che alla Svezia o alla Finlandia.

Sahkku si presenta come un gioco di percorso, simile a *Daldosa* gioco tipico dell'area della Danimarca e del sud della Norvegia con una variante interessante e cioè la presenza di un pezzo speciale il Re o *gonagas* in lingua Sami, che è l'elemento specifico di questo gioco, sia nei confronti del *Daldosa* che di qualsiasi altro gioco di percorso. Cosicché *Sahkku* è il *ponte* perfetto tra i giochi di percorso e di scacchiera o più correttamente *l'anello di congiunzione* tra il puro gioco di percorso e il *Tablut* o il fratello maggiore *Alea Evangelii* (*Hnefatafl* o quale si voglia altro simile), dove il passaggio da gioco di percorso a quello di scacchiera è quasi praticamente completato, rimanendo solo nell'intento del Re il raggiungere una determinata posizione (il bordo della scacchiera) rispetto a quella di partenza (il centro) per essere in salvo e vincere il gioco, mentre tutto il resto si sviluppa come in un gioco da scacchiera, con pezzi che

muovono da casella a casella o da incrocio ad incrocio secondo linee rette verticali od orizzontali e dove i contendenti *mangiano* i pezzi avversari per *custodia* come in uno dei più antichi giochi di scacchiera dell'area occidentale quale il *Ludus Latrunculorum* probabilmente esportato da Roma nell'Europa del nord grazie ai contatti con i soldati delle Legioni romane.

Il re del *Sahkku* è un pezzo molto potente che ha una grande libertà potendo muoversi al di fuori del percorso obbligatorio che gli altri pezzi devono seguire per venire in contatto tra loro ed eliminarsi vicendevolmente e che può *mangiare* gli altri pezzi in gioco, senza peraltro essere mai eliminato dal gioco ma piuttosto essere acquisito e quindi usato da l'uno o l'altro dei due giocatori una volta che uno dei pezzi in gioco di uno dei due giocatori termina il suo cammino sulla posizione del re.



Oltre all'enorme potenzialità del pezzo, cosa strana per i pezzi simboleggianti il re nei normali giochi di scacchiera, ancora più strano è che i Sami, come popolo, non hanno mai presentato una struttura sociale che prevedesse la figura di un re, tant'è che il pezzo è spesso apostrofato, negli scritti che richiamano in maniera più o meno estesa e chiara il gioco, come il *Re degli Svedesi* ma mai *Re degli Sami* e ancora la parola Sami per re è *gonagas* che si rifà al suono della parola norvegese *konge* (che chiaramente richiama il termine King inglese), e questo poiché in lingua Sami non esisteva la parola per esprimere il concetto di re. Però, per come era considerato o utilizzato il termine *gonagas* poteva significare anche *god* (divinità), tant'è che la pedina del re era normalmente decorata con delle X, simbolo del sole, che si ritrovavano anche negli idoli incavati nel legno e posti nei luoghi votivi dell'antica religione sciamanica Sami. Idoli, la cui forma richiama, inoltre, proprio la sagoma della pedina deputata a rappresentare il re.

Il termine *Sahkku* in lingua Sami significa punizione, penalità, pena, quindi sembrerebbe un qual-

cosa di negativo e legato al male, da cui il gioco del Diavolo. Di contro gli idoli dei luoghi votivi sono rappresentativi di una divinità della natura che non era né buona né cattiva ma semplicemente legata ai cicli della natura e al grande disegno cosmico.



Idolo in legno posto in un antico luogo votivo della religione Sami.

Ecco, che da tutto questo fuoriesce una interpretazione di una realtà rappresentata dal gioco che è stata dissimulata e travisata più o meno coscientemente nel tentativo di sdoganare, più che il gioco stesso, il substrato culturale che lo aveva generato dalla soverchiante e ossessionante azione della chiesa Luterana locale che in ogni modo cercò di sradicare o riassorbire, nella liturgia cristiana, le antiche tradizioni culturali e religiose del popolo Sami. Contrassegnando, quindi, come male e peccato tutto ciò che si riferiva alle antiche credenze e usanze.

I pezzi in gioco, normalmente 15 per parte ma variano da un minimo di 12 a un massimo di 20, sono denominati *olbmåt* (uomini) e *gàlgut* (donne) e si differenziano non per colore ma per forma. I pezzi seguono un percorso obbligato e per muoversi soggiacciono al capriccio dettato dal getto di tre dadi che presentano due facce appuntite a piramide e nelle altre i numeri romani II, III, il simbolo del Sahkku (X) e la quarta risulta priva di simboli. Prima di potersi muovere i pezzi dovranno essere *attivati* da una particolare combinazione di valori dei dadi. Il percorso si sviluppa su tre linee di cui due di bordo su cui sono posti i pezzi all'inizio e una centrale dove, in posizione mediana, è posto il re. Il re è l'unico pezzo che pur muovendo secondo il getto dei dadi può muoversi sia lungo le linee del percorso che perpendicolarmente ad esse, il re può muovere solo dopo che nella sua posizione di partenza è arrivato un pezzo di uno dei due giocatori e quindi apparterrà a quel giocatore finché l'altro giocatore non riuscirà a portare

un suo pezzo nella casella occupata in quel momento dal re.

La realtà configurata dal gioco è chiaramente interpretabile: gli esseri umani, uomini e donne, devono seguire un percorso ben stabilito che è quello della vita con la nascita (*attivazione*) e la morte e nello svolgersi della vita ci sarà il sempiterno balletto di incontri e scontri regolato dai capricci del destino (i dadi) e da una volontà di agire (le mosse del giocatore) che potrà solo sfruttare al meglio ciò che il destino ci offre (i punti dei dadi), su tutto questo si staglia la divinità, il *gonagas*, che non soggiace al percorso obbligato della vita e che non muore mai e non è neppure bene o male in assoluto, come le forze della natura di cui è rappresentazione, ma che può essere di volta in volta bene per uno e male per l'altro, mentre all'essere umano è demandato il compito di cercare di ingraziarselo perché agisca a suo favore, il tutto in una visione pragmatica della religione e della divinità.

Questa è alla fin fine la realtà rappresentata allegoricamente dal gioco ma, ora, come esso sia fisicamente nato con le sue strutture e regole può essere solo supposto anche se con una ipotesi fondata e molto probabile, ma senza purtroppo fonti comprovanti. La più probabile origine della nascita è legata alle incursioni delle popolazioni vichinghe, che nei loro spostamenti da costa a costa, fino ai confini del circolo polare, hanno portato con sé anche i passatempi ludici della costa danese e in primis il Daldosa e quindi anche e forse, in un secondo tempo, il Tablut o più probabilmente un *qualcosa* nato dai contatti dei popoli germanici con i Romani.

I Sami poi con uno sforzo di sintesi hanno riportato nella tavola da gioco la rappresentazione della loro visione della vita e della religione, creando di fatto un qualcosa di completamente nuovo. Ciò che rimane inspiegato è come non sia poi funzionato al contrario il passaggio e la diffusione in altre zone del nuovo gioco tramite gli stessi canali di contatti creati dai Vichinghi e come il tutto invece sia sempre stato limitato nello stesso territorio e alla stessa popolazione, quasi un segreto da custodire gelosamente. Allora, è forse proprio in questo la parte misteriosa e *diabolica* da chiarire del gioco ...

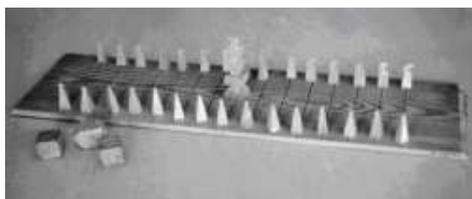
Sahkku (*tradizionale*)

Giocatori Due.

Materiale Un tavoliere rettangolare contraddistinto da tre linee longitudinali intercettate da quindici linee trasversali e perpendicolari ad esse. Quindici pedine per giocatore, e una pedina Re. Tre dadi piramidali.

Scopo del gioco Eliminare tutti i pezzi avversari.

Inizio del gioco Le pedine vengono poste nelle intersezioni tra linee longitudinali e le trasversali, il Re posto in posizione mediana sulla linea longitudinale centrale.



Attivazione pedine Le pedine in gioco possono essere mosse solo dopo essere state *attivate* ottenendo tre sahkku (intendesi le X riportate su una faccia dei dadi), in tre successivi getti dei dadi, più precisamente ogni volta che si ottiene una X con un dado questo si mette da parte e si continua il getto con i dadi restanti fino ad ottenere, nel totale dei tre tiri disponibili, delle X anche con questi.

Una volta ottenute le tre X, il giocatore può fare una delle seguenti azioni:

- Muovere tre pezzi di una posizione ciascuno.
- Muovere il primo, in testa della fila di tre spazi.
- Muovere i due pezzi iniziali di uno e di due spazi.

Se non si ottengono i tre sahkku, la mano passa all'altro giocatore e così via finchè non si *attivano* i primi pezzi. Il movimento sul tavoliere avverrà come indicato di seguito:

I pezzi posti nelle posizioni da 1 a 15 muoveranno da sinistra a destra occupando via via le posizioni da 15 a 16 e da 16 a 30, quindi da 30 a 31, da 31 a 45 e di seguito da 45 a 16 e così via. I pezzi invece posti sulla riga da 31 a 45 muoveranno seguendo il percorso inverso a quello su descritto, quindi da 31 a 30 ecc.

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Il gioco Durante lo svolgimento del gioco i pezzi, per lasciare la loro posizione iniziale, devono essere sempre *attivati*, diversamente il risultato del tiro dei dadi si utilizza per muovere i pezzi già in gioco, con le presenti indicazioni:

- La **X** vale uno.
- La **faccia bianca**, priva di simboli vale 0.
- I valori II e III rispettivamente di due e tre caselle.

Inoltre se il risultato fosse ad esempio: $X + III + faccia\ bianca = 4$, non si possono muovere due pezzi di due mosse, ma un pezzo di 1 (X) e un altro di 3 (III) oppure un pezzo di tutti e 4 i punti.

È possibile disporre due o più pezzi nella stessa posizione.

È inoltre possibile saltare con un proprio pezzo oltre uno o più pezzi propri o dell'avversario così da utilizzare completamente il punteggio a disposizione e atterrare su una posizione libera oltre i pezzi.

Cattura L'eliminazione dei pezzi avversari avviene semplicemente portando un proprio pezzo su una posizione occupata da uno o più pezzi avversari, che siano però stati *attivati*. I pezzi eliminati non rientrano più in gioco.

Il re All'inizio del gioco è posto in corrispondenza al n. 23, della numerazione su indicata e potrà essere mosso solo dopo che uno dei due giocatori ha portato un suo pezzo nella casella del re, da questo momento il re sarà mosso da quel giocatore, con le stesse regole di utilizzo del punteggio dei dadi su detto, ma non solo lungo le linee del percorso ma anche perpendicolarmente ad esse, con il vincolo che all'interno di una mossa questa avviene solo in linea retta. Il re elimina i pezzi esattamente come gli altri pezzi. Il giocatore avverso potrà prendere il controllo del re terminando la mossa di un suo pezzo nella posizione del re occupata in quel momento e come prima il re da quel momento giocherà per quest'ultimo giocatore e così via.

Se un pezzo di un giocatore o il re, se da questo controllato, si fermano su una posizione libera a ridosso della rimanente fila di pezzi avversari non ancora *attivati*, questi ultimi sono *congelati* e non potranno essere *attivati* finchè il pezzo non sarà spostato da quella posizione.

Importante Qualora siano eliminati tutti i pezzi *attivati* di un giocatore quand'anche ne avesse alcuni *congelati* il giocatore perde la partita.

Il fogliaccio degli astratti

è gratuito

se ti piace

il fogliaccio **vuole**

le tue idee, la tua partecipazione

ilfogliaccio@tavolando.net

Piccoli giocatori ...



di Luca Cerrato

LA BELLEZZA dei giochi per i più piccoli è il coinvolgimento anche dei giocatori più maturi, anzi è il fascino del giocare che per qualche momento elimina le barriere di età e di cultura, in pratica fa tornare tutti più piccoli.

Questa forma di ringiovanimento intellettuale e comportamentale lo si può notare in forma maggiore in quei giochi dove è necessaria una certa qual forma di abilità manuale e non solo di analisi logico-matematica. I due casi presentati qui di seguito sono lampanti: *Dancing Eggs* (La danza delle uova) e *Loopin' Louie* più conosciuto come *Gino Pilotino*.

Dancing Eggs, autore *Roberto Fraga* (2003) è, tra i due, il gioco più atletico. I giocatori si dispongono intorno al tavolo con l'obiettivo di afferrare più uova di gomma possibili, cosa che in qualche momento si rivelerà non così semplice.

Il giocatore che riesce a saltare più in alto lancia per primo il dado rosso. A seconda del risultato può accadere:



Deporre un uovo, si grida *Coccode!* e si prende un uovo dalla scatola.



Uovo saltellante, si prende un uovo di gomma dalla scatola, lo si tiene a circa mezzo metro dal centro del tavolo e lo si lascia cadere. I giocatori cercano di acchiapparlo. Chi lo prende per primo, se lo tiene. Attenzione: l'uovo di legno non può essere usato in quest'occasione.



Arraffa l'uovo, tutti i giocatori cercano di prendere il dado rosso il più velocemente possibile. Chi lo acchiappa può prendere un uovo dalla scatola.



Ballo delle uova, tutti si alzano e corrono attorno al tavolo il più velocemente possibile. Il giocatore che torna al proprio posto per primo prende un uovo dalla scatola.



Il grande urlo, chi urla per primo *Chicchirichì!* prende un uovo dalla scatola. Se più giocatori sono stati ugualmente veloci, nessuno prende l'uovo.



Il grande silenzio, il simbolo assomiglia molto a quello del *grande urlo*, ma in questo caso non bisogna fare neanche un fiato. Chiunque urla *Chicchirichì*, deve rimettere nella scatola una delle proprie uova, naturalmente solo se ne ha almeno una.

Se durante il gioco non rimangono più uova che possano essere prese dalla scatola, le azioni potranno comunque essere portate a termine. Una volta vinto un uovo si dichiara da quale giocatore lo si vuole

prendere. Il giocatore scelto deve cederlo, senza brontolare. Se il giocatore scelto ha più di un uovo allora tocca a chi lo ha vinto indicare quale sarà l'uovo da cedere.

Dove mettere le uova?

Le uova raccolte non sono semplicemente messe sul tavolo di fronte ad ognuno. Ogni volta che prende un uovo, un giocatore deve tirare il dado bianco per determinare *dove mettere l'uovo*. Il simbolo sul dado mostra dove si deve posizionare l'uovo:



Il gioco finisce non appena uno dei giocatori lascia cadere una o più delle proprie uova posizionate. Gli altri giocatori segnano un punto per ognuna delle loro uova. L'uovo di legno vale due punti.

Chi fa più punti ha vinto la battaglia delle uova.

In *Gino pilotino*, autore *Carol Wiseley* (1992), i giocatori devono salvare delle galline (delle monetine di plastica) da un terribile aereo che cerca di farle cadere.



Il cuore del gioco è la parte centrale costituita da un blocco ruotante formato da un'asta con un estremo fissato al palo centrale girevole e all'altro capo ad un aeroplano. Il veivolo ha la tendenza ad abbassarsi e colpire le proprie monete, prima che questo avvenga il giocatore deve colpirlo dando un colpo sulla propria leva in modo tale da fargli *prendere il volo*. Vince l'ultimo giocatore che rimane con almeno una gallina in gioco.

Il gioco del Go



de *Il ritorno delle gru*

MI PERMETTO, da questo numero, di *appropriarmi* di alcuni articoli apparsi sulla rivista dedicata al gioco del Go, *Il ritorno delle Gru*, il cui ultimo numero (il settimo) risale, purtroppo, al lontano 2009. Potete trovare i numeri pubblicati sul sito <http://irdg.altervista.org/>. Tutto questo nella speranza che l'operazione sia uno stimolo a nuove iniziative di questo tipo non solo nel campo del Go. (Luca Cerrato)

L'articolo è estratto dal secondo numero de *Il ritorno delle Gru*, l'autore è *Ariele Agostini*.

Go e Scacchi: il Gioco

... Il generale fece un inchino.
Avrai giocato, immagino, agli scacchi occidentali?
 Nicholai si strinse nelle spalle.
Un po'. Non m'interessano.
Come li trovi, in confronto a Go?
 Nicholai rifletté un momento. *Ah ... quello che Go è per i filosofi e i guerrieri, gli scacchi sono per i contabili e i mercanti.*
Ah! Il fanatismo della gioventù. Sarebbe più gentile, Nikko, dire che Go attrae il filosofo che c'è in ogni uomo, e gli scacchi il mercante ch'è in lui.
 Ma Nicholai non si tirò indietro. *Sissignore, sarebbe più gentile. Ma meno vero.*



Trevanian, *Il ritorno delle gru*, ed. tascabili Bompiani, 2003

Questo giudizio impietoso, nel romanzo, dipende da vari fattori. In primo luogo, fondamentali, le considerazioni culturali legate alla provenienza dei due giochi da parte del protagonista.

Senza entrare troppo nel dettaglio, basti dire che il giovane Nicholai Hel ha motivi di rancore verso gli occidentali, ed è invece affascinato dall'anziano mentore giapponese che gli insegna il gioco del Go. Ma quanto c'è di vero, di oggettivo, nella valutazione che viene fatta?

Partiamo, nella nostra analisi, da alcuni dati probabilmente già noti a tutti: i concetti generali dei due giochi. Gli scacchi sono considerati una sorta di simulazione di guerra. Innumerevoli scrittori, poeti, e autori in generale hanno sfruttato questa chiave di

lettura. Ed è indubbio che la simbologia degli scacchi faciliti molto questo parallelismo: regine e torri, cavalli, re e alfiere sono tutti simboli della guerra *vecchio stile*, come veniva combattuta nel medioevo. La dinamica stessa del gioco, che ha come obiettivo ultimo la cattura del re avversario, passando per la progressiva eliminazione di tutte le sue difese, inevitabilmente ricorda un conflitto. A supportare tale sensazione è il continuo dinamismo dei pezzi, che muovendosi liberamente sul campo di battaglia si scontrano, minacciano, catturano senza sosta.

Il Go gioco da filosofi mentre gli Scacchi da guerrieri

Fino a questo punto potremmo quindi forse correggere l'analisi del piccolo Nicholai: il go può essere un gioco da filosofi, ma gli scacchi, più che da mercanti, sembrano essere un gioco da guerrieri. Ma proseguiamo con le nostre considerazioni. Negli scacchi il gioco è, il più delle volte, dinamico. L'unica eccezione è costituita dai pedoni. Non potendo indietreggiare, questo pezzo è l'unico a creare delle strutture solide, restando immobile fino a un'eventuale cattura, se a contatto con un altro pedone. Philidor, un giocatore e teorico, autentico innovatore del pensiero scacchistico del XVIII secolo, disse che *Ogni spinta di pedone crea una debolezza*.



Tradotto, significa che ogni spinta di pedone genera un cambiamento definitivo nello schieramento dei pezzi. Una sorta di *punto di non ritorno*, contrariamente a quanto accade per il movimento di qualunque altro pezzo sulla scacchiera. I pedoni vanno a costituire l'ossatura, il telaio della partita, intorno alla quale si muoveranno tutti gli altri pezzi.



Ricorda qualcosa, amici goisti?

Eccezion fatta per le eventuali catture nel corso della partita, eccezione che peraltro vale anche per il go, quanto accade ai pedoni negli scacchi è la stessa cosa che accade alle *nostre* pietre. Dove vengono giocate, queste rimangono. E una pietra giocata resterà immobile, salvo catture, nel bene o nel male, a ricordarci un eventuale errore o un'intuizione, un colpo di *fortuna* o un'ottima lettura. Ogni pietra che viene deposta sul goban influenzerà il resto della partita, sia strategicamente che tatticamente.

L'obiettivo del Go non è la distruzione dell'avversario

Che vada dall'indicare una direzione di gioco, anziché la vittoria di una scala, ogni pietra ha un suo peso. Questo non si verifica, almeno non con la stessa intensità e chiarezza, negli scacchi. Le regole stesse del gioco, la possibilità di molti pezzi di tornare sui propri passi, comporta questo: una mossa sbagliata, a meno di conseguenze catastrofiche, potrà essere corretta in seguito, portando il pezzo nella sua destinazione ottimale, sempre che questa non sia stata resa impossibile dall'avversario nel frattempo. Potrà anche capitare che quella che era una mossa corretta ad un certo punto della partita non lo sia più a poche mosse di distanza. Gli scacchi sembrano quindi rispondere soprattutto a esigenze tattiche, il go a quelle strategiche. Chiaramente, sia negli scacchi che nel go esistono sia l'aspetto strategico che quello tattico. Ma, alla luce di quanto si è osservato fino ad ora, potremmo dire in effetti che gli scacchi sono un gioco prevalentemente tattico, mentre il go prevalentemente strategico. L'importanza stessa della cattura nei due giochi dovrebbe portarci a questa medesima conclusione.



Per quanto le partite più spettacolari degli scacchi siano quelle con combinazioni durante il medio-gioco, che portano a reti di matto con ancora molti pezzi sulla scacchiera, la maggior parte delle partite si risolve unicamente nel finale. E le combinazioni che più spesso fanno vincere una partita non sono tanto quelle che portano direttamente allo scacco matto, ma quelle che portano alla conquista di materiale nei confronti dell'avversario, anche solo di un pedone, in vista del finale di partita dove tale vantaggio potrà diventare decisivo.

Per contro, nel go è più difficile parlare di combinazioni vere e proprie. La tattica può risolvere la situazione localmente, ma il goban è talmente grande che una vittoria locale può (e deve, auspicabilmente, a meno di catastrofi) costare qualcosa in termini di strategia globale. Tra i giocatori più forti è frequente uno scambio, tra influenza e territorio. Questo è vero soprattutto tra giocatori di pari livello, o comunque di livello abbastanza vicino.

Coerentemente con questo, uno dei principi alla base del gioco del go è che l'obiettivo non è la distruzione dell'avversario, come invece accade negli scacchi. Al contrario: partendo dal presupposto che è impossibile distruggere la totalità delle *forze nemiche* (la dinamica stessa del go tende a scoraggiare una strategia volta unicamente a quello), bisognerà contenerlo, limitarne l'espansione. Catturarlo, anche, se si presenta l'occasione. Ma sapendo che ci accompagnerà fino alla fine della partita, del *viaggio*.



Ecco, forse è proprio questa la differenza più importante tra i due giochi: l'approccio dei giocatori verso la partita e verso il proprio avversario.

Negli scacchi lo si vuole distruggere, catturare. L'ideale sarebbe farlo il più in fretta possibile, facendo durare poco la partita. Nel go, invece, sappiamo che la partita (salvo abbandoni prematuri) avrà comunque una certa durata. E il nostro avversario ci accompagnerà, nel corso di essa. Avremo il tempo di conoscerlo, scoprire qualcosa di lui e del modo in cui gioca. Nella migliore tradizione orientale, e si tratta dell'approccio più bello ma paradossalmente più difficile, l'ideale sarebbe considerare ogni partita come una *collaborazione*. Insieme all'altro giocatore, entrambi impegnati nel tentativo di realizzare qualcosa di *bello*. Abbiamo conservato l'usanza di dire *Grazie* a fine partita: forse qualche sforzo in più lo possiamo fare.

Il Go tibetano



di Alberto Bertaggia

PARLARE del *Go* in *Tibet* è per me un'impresa affascinante, ma allo stesso tempo molto ardua. Potrei limitarmi ad elencare analiticamente le regole del gioco e le differenze con il *Go* tradizionale, ma so che questo non sarebbe un lavoro completo e soddisfacente, né per me né per chi avrà la voglia di leggere queste righe.

Però so anche che parlare delle origini e della storia del *Go Tibetano*, implica dover parlare delle origini del gioco del *Go* e delle varie teorie che le circondano.

Parlare delle origini e la storia del Go Tibetano implica parlare delle origini del gioco del Go

Studiosi ed antropologi hanno discusso, e discutono ancora, di quella che è stata la nascita di questo meraviglioso gioco, infatti anche se con poche eccezioni, studi accademici seri non esistono.

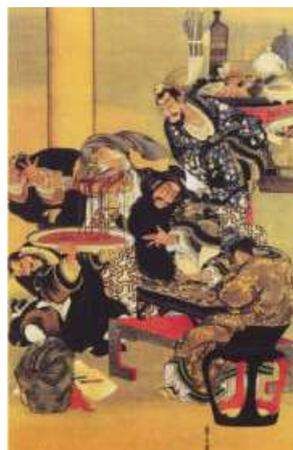
Grazie al lavoro di *John Fairbairn*¹ e *Peter Shottwell*² la situazione è migliorata notevolmente, ma molto lavoro deve ancora essere fatto perché molte domande interessanti si pongono, quando si esaminano criticamente le tradizionali, ed apparentemente attendibili, ipotesi circa la storia e simbologia del gioco.

Certo non sarò io a poter fare chiarezza su ciò e pertanto chiedo già da ora scusa per le mie inesattezze. Ho cercato di fare un sunto della enorme mole di notizie, spesso in contrasto una con l'altra, che si trovano online e dei testi in mio possesso, ma sicuramente non sarò riuscito a farlo nel modo migliore. Tutte le conclusioni, deduzioni e tutti gli errori che troverete sono da addebitarsi completamente a me.

Dobbiamo considerare che tutto quello che sappiamo del Tibet è stato per molti anni omesso o manipolato, le idee e gli eventi della prima Tibet si trovano in una confusione di rovine, scritti e ricordi che sono stati conservati, alterati o persi per molti motivi. Si pensi alle dimensioni enormi del Tibet, ed all'inaccessibilità dei suoi territori, (è forse uno dei territori più remoti del mondo), e dei monasteri tibetani.

Gli studi effettuati sul Tibet e sulle proprie tradizioni sono pochi e quei pochi sono stati ostacolati, per motivi politici, e per la difficoltà del territorio

stesso, privo di strade, al di fuori delle poche principali e per un clima molto ostile per la maggior parte dell'anno. La mancanza di comunicazioni veloci ha tramandato tutte le conoscenze tramite la tradizione orale o scritta, ma a seguito delle persecuzioni subite dalle popolazioni tibetane, durante la Rivoluzione Culturale, tutti tranne quattro dei 2500 monasteri in Tibet sono andati distrutti, insieme con la maggior parte del loro contenuto. Questa epurazione probabilmente ha cancellato tutto ciò che era sopravvissuto alle persecuzioni dei buddisti, e anche se non riuscì a contenere lo sviluppo del gioco tra l'aristocrazia, ne impedì il suo sviluppo teorico. Le uniche cose che si possono ancora trovare sono testimonianze orali o forse manufatti in nuovi siti archeologici. C'è il pericolo che molte delle cose ancora rimaste nella tradizione orale si vadano perse con la scomparsa degli anziani.



Altra cosa importante da tenere in considerazione è la *componente divinatoria dei giochi*, in particolare quelli da tavolo, che hanno spesso avuto un elemento rituale e magico, e in un paese così intriso di rituali, di simbolismo e di religione come è il Tibet, è facile vedere come gli strumenti del gioco sono quasi inevitabilmente utilizzati per i fini della divinazione. Si tratta di un passo breve, dal gioco al lanciare le pietre sulla tavola, per la lettura, a seconda della disposizione delle pietre che ne deriva, della buona o cattiva sorte. E poi nel simbolismo divinatorio, il

¹ John T Fairbairn, nato a Newcastle vicino Tyne, vive a Londra dove lavora come giornalista politico, autore e traduttore. Il suo hobby sono i giochi da tavolo, in particolare Go e Shogi. Come specialista in lingue orientali, ha tradotto e scritto molti libri su questi giochi. Egli è anche uno sviluppatore e fornitore di software per giocare a Go e shogi. Ha trascorso 11 anni a scrivere per la rivista *Shogi Association's magazine*, fornendo traduzioni e ricerche originali sulle varianti dello shogi. Durante questo periodo ha lavorato anche sullo sviluppo di un programma di *Shogi*, e un programma di *Xiangqi*. È stato anche un giocatore di Go per oltre 30 anni, ricopre il grado di 3° dan dilettante al *British Go Association*, e ha scritto molti articoli per *World Go*, comprese le prime esposizioni importanti in inglese sulle origini del Go in Cina, Corea e Tibet. Il suo lavoro sulle origini del Go è uno dei più importanti e precisi mai realizzati. (Fonte Wikipedia)

² Antropologo americano, autore di molti articoli e libri sul Go.

bianco ed il nero, il vuoto ed il pieno, hanno sempre avuto inequivocabili significati di vita e di morte, del bene e del male.

La religione Bon³ non è rappresentata da un dio, ma è sempre stata imperniata sul dualismo, una battaglia fra il bene ed il male che nessuna delle due parti potrà mai vincere. In ogni dato momento c'è un certo equilibrio che permea l'universo, bilanciando le due forze. La *Grande Ruota del Tempo* tibetana riflette questa idea. Anche se non c'è davvero alcuna prova per sostenere questa teoria, John Fairbairn, e anche, successivamente, Peter Shotwell, suggeriscono una stretta affinità tra le pietre del Go, l'astrologia e la divinazione. Lo stesso Peter Shotwell, in un suo scritto racconta che mostrando ad alcuni abitanti del Tibet una immagine rappresentante il diagramma di un Goban, questi sono diventati subito timorosi e non volevano più parlare dicendo che quello era *Bon nero*⁴.

Non si può quindi isolare il gioco del Go da quella che è la religione e la spiritualità del Tibet, perché tutti e due fanno parte di qualcosa di più grande e ne sono intrisi, indissolubilmente legati, tanto che il Go era diventato una virtù e una riflessione dei poteri più grandi dell'universo, arrivando a essere paragonato al *feng shui*⁵. Più che una semplice lezione per la Via del Tao, il gioco è diventato per il Confucianesimo un'espressione dell'Uno e per i buddisti un metodo per sollevare i *veli dell'ignoranza* che hanno impedito all'umanità l'apprendimento della Verità, sul tavoliere e nella vita.

Successivamente però, analizzando il lavoro di Shirakawa Masayoshi⁶, Shotwell scrive⁷: *ma questo non significa necessariamente che il gioco era originariamente associato con la divinazione magica e/o la matematica dei calendari, come comunemente si pensa. Come si è visto, le operazioni degli indovini e le operazioni di gioco del go, così come i rispettivi tavolieri, sembrano essere molto diversi. Potrebbero essere stati collegati, naturalmente, ma questa volta, non vi è alcuna prova che fosse così, e forse non ci*

sarà mai. Tuttavia, Shirakawa scrive come se fosse un fatto provato che sia così, e non citando le sue fonti, fa un pessimo servizio a chi è nuovo a questi temi. Il suo libro contiene sicuramente un sacco di informazioni interessanti, ma sarebbe stato molto meglio e molto più interessante se avesse onestamente presentato la storia di come i quadrati magici, i trigrammi, gli esagrammi e simili si siano uniti al go nel corso della storia.



In tempi più moderni, dopo l'arrivo in Giappone, il Go viene studiato e sviluppato, fino a renderlo, per la loro cultura, un *do*⁸, ossia una via di perfezionamento e di disciplina interiore, un percorso di crescita personale, un mezzo per raggiungere la perfezione spirituale. A tale proposito mi piace riportare un brano di Mauro Alfredo Stabile, tratto dal suo libro *L'arte del Go*⁹: *Lungi da atteggiamenti bellicosi, i due giocatori si ritrovano compagni in un sottile esercizio di coesistenza. Se lo scopo per il quale si gioca è il divertimento o la conoscenza di sé, ciascuno ha bisogno dell'altro, dunque la corretta disposizione d'animo nei confronti dell'avversario non è improntata all'aggressività o all'odio bensì al rispetto e all'amicizia. Giocare al meglio delle proprie possibilità è la via per manifestare tali virtù: il Go è dialogo dove la competizione è mezzo e non fine del gioco. E il dialogo è l'antitesi della guerra. E' conoscenza di sé e dell'altro, tramite l'altro. A un più profondo livello:*

³ Bön è un'antica religione del Tibet e del Nepal, diffusa anche in alcune aree dell'India, del Bhutan nelle province cinesi del Sichuan, del Gansu e dello Yunnan. Viene solitamente definita come religione legata allo sciamanesimo e all'animismo. Il suo fondatore è considerato Tönpa Shenrab Miwoche, proveniente secondo la tradizione dalla terra di *Olmo Lungring*, probabilmente nell'attuale Iran. (Fonte Wikipedia)

⁴ Ancora oggi i Bonpo più conservatori continuano a seguire le vecchie vie del Bon sciamanico e non evoluto. In tutto il Tibet e lungo i versanti himalayani, dove la cultura tibetana penetra in Nepal, nel Sikkim e in Buthan, persistono forti tradizioni locali di una forma di sciamanesimo conosciuto con il nome di Bon nag, o Bon Nero. I Bon Nag rivestono due ruoli distinti. Come Nagpa, o stregoni, combattono gli spiriti del male, curano le malattie e influenzano il tempo, ad esempio allontanando le tempeste di grandine o portando la pioggia. Un secondo gruppo di sciamani Bon Neri pratica una forma di magia ancora più potente e inquietante. Si autodefiniscono pawo (eroi). Secondo la corrente principale del Bon, si tratta di pratiche Bon *devianti*.

⁵ Il feng shui è un'antica arte geomantica taoista della Cina, ausiliaria dell'architettura, affine alla geomanzia occidentale. A differenza di questa prende però in considerazione anche aspetti della psiche e dell'astrologia. Non esiste alcuna prova scientifica della fondatezza delle sue ipotesi. (Fonte Wikipedia)

⁶ A Journey in Search of the Origins of Go di Shirakawa Masayoshi - Yutopian Enterprises, Agosto 2005

⁷ Go and Ancient Chinese Divination: A Commentary on A Journey in Search of the Origins of Go By Shirakawa Masayoshi - (Yutopian 2006) di Peter Shotwell- Marzo 2007

⁸ Do significa letteralmente *ciò che conduce* nel senso di *disciplina* vista come *percorso*, *Via*, *cammino*, in senso non solo fisico ma soprattutto spirituale ed implica un insieme di conoscenze e tradizione, con un'etica e un'estetica, che abbiano le caratteristiche di trasmissività (keishosei), universalità (kihensei) e autorevolezza (ken'isei). È caratteristico e peculiare della cultura tradizionale giapponese ed orientale in genere, il convincimento che attraverso lo zelante lavoro di ricerca della perfezione dell'esecuzione del gesto fisico, della perfezione nell'esecuzione di una forma espressiva di tipo dinamico eseguita mediante una tecnica del corpo, l'Uomo possa raggiungere, unitamente alla perfezione dell'esecuzione rituale del gesto, anche l'elevazione spirituale fino alla realizzazione della propria perfezione spirituale. (Fonte Wikipedia)

⁹ Mauro Alfredo Stabile - L'Arte del Go - MURSIA 2008

il goban è un pretesto, il contendente un complice, il vero avversario se stessi.

Le origini del Go e dintorni

Come ho già detto sopra stabilire le origini del Go è molto difficile. Questo gioco è sempre stato intriso di misticismo, di leggende legate alla religione ed alla spiritualità dei popoli che lo hanno creato. Si può quindi capire che le notizie sulle sue origini e sulla storia non possono non essere intrise, esse stesse, del mistero e della spiritualità che da sempre accompagna il Go. La verità è stata, per millenni, confusa e mischiata con la leggenda, la realtà influenzata dalla fede, un passaggio necessario per qualcosa di più alto. È forse per questo che nei popoli orientali, il Go come le arti marziali, o la semplice preparazione del tè come molte delle cose quotidiane, sono intrise di misticismo e di complicati rituali. Forse per questo molte delle cose provenienti dall'oriente sono piene di mistero. Il Go non fa eccezione.

Stabilire le origini del Go è molto difficile il gioco è sempre stato intriso di misticismo

La leggenda vuole infatti che l'invenzione del Go sia dell'imperatore Yao¹⁰ desideroso di sviluppare l'intelligenza del figlio Dan Zhu. Dal momento che Yao è stato un leggendario imperatore del 2300 a.C. circa, solitamente, per conseguenza, la stragrande maggioranza dei testi colloca la nascita del Go a circa 4.000 anni fa. Altri invece vogliono che nasca in Tibet come strumento per l'interpretazione dei fenomeni naturali, come una sorta di calendario lunare¹¹.

Infatti, le 361 intersezioni rappresenterebbero i giorni dell'anno, i punti marcati sul goban (*hoshi*) sono le stelle importanti del cielo e quello centrale rappresenterebbe il centro dell'universo (*tenghen*); i quattro angoli rappresenterebbero le quattro stagioni, mentre le pietre, bianche e nere, simbolizzerebbero il giorno e la notte. E ricadiamo nel simbolismo di cui parlavamo prima! Non ha sicuramente aiutato, purtroppo, a porre fine alla confusione ed alle inesattezze sulle origini quanto scritto da H.J. Murray¹² che, considerato il più autorevole esperto di giochi,

¹⁰ Yao - antico e, forse, leggendario imperatore cinese additato da Confucio a modello di virtù, di correttezza e di altruistica dedizione. Lo storico *Ssu-ma Ch'ien*, collocò Yao al quarto posto nella successione dei cinque più antichi imperatori della Cina, contrariamente a Confucio che, invece, riteneva Yao e Shun i primi sovrani della storia cinese. La storiografia successiva collocò Yao nell'arco di tempo compreso tra il 2333 e il 2234 a. C. I confuciani tributarono a Yao un culto speciale e in suo onore essero anche dei templi - (Tratto da Sapere.it)

¹¹ Zhang Ni's - *The Classic of Go*, pubblicato fra il 1049 e il 1054

¹² Harold James Ruthven Murray (24 giugno 1868-16 maggio 1955) nato a PeckhamRye (Londra), figlio di James Murray (redattore della Oxford English Dictionary), e maggiore di undici figli, è stato il più importante storico degli scacchi.

¹³ Harold J. R. Murray - *A History of Board-games Other Than Chess*.

¹⁴ Termine con cui è conosciuto il Go in Cina. Alcuni studiosi ritengono che tale termine (*yi*) fosse utilizzato per il go con 17x17 linee e il termine *wei-qi* per quello con 19x19 linee. Yasunaga Watanabe 1977: Watanabe Yoshimichi, *Kodai Igo no Sekai* [Il mondo antico del Go] (San'ichi Shobo, Tokyo, 1977)

¹⁵ Liubo (Liu Bo; letteralmente *sei bastoni*) è un antico gioco da tavolo cinese giocato da due giocatori. Per le regole, si ritiene che ogni giocatore avesse sei pezzi da gioco che venivano spostati sui punti di una scacchiera quadrata, avente un distintivo,

riporta sul suo libro¹³ sulla storia dei giochi da tavolo le seguenti frasi: *Il più antico e migliore dei giochi nativi cinesi, Wei-k'i, non è più vecchio del 1000 d.C. ... gli storici cinesi hanno sempre avuto la tendenza ad esagerare l'età delle loro invenzioni e in particolare l'età dei loro giochi. La moderna storiografia sostiene che i soli giochi da tavolo cinesi, prima dell'era cristiana erano semplici giochi del tipo filetto, vale a dire giochi di allineamento. Il yih¹⁴ menzionato da Confucio (551-479 a.C.) e Mencio (372-289 a.C.) era il filetto per i piccoli.*



Considerato ancora oggi il più autorevole storico e ricercatore sui giochi da tavolo, in particolare sugli scacchi, possiamo bene immaginare come questa sua dichiarazione abbia influito negativamente su tutta la vicenda.

Fonti più sicure vogliono invece che lo sviluppo del sistema di regole, rimasto quasi inalterato nel corso del tempo, e che ha dato forma al gioco vero e proprio, si sia sviluppato originariamente in Tibet ma consolidatosi in Cina, dove ha avuto la maggiore diffusione e dove il gioco ha preso il nome di *Wei-qi*.

Molte altre leggende, o variazioni della leggenda dell'imperatore Yao, si trovano riportate sui testi antichi cinesi, insieme a molte citazioni o trattati di guerra che comparano la strategia della guerra a quella del Go.

Ma la leggenda è, dopotutto, leggenda, e non può che essere presa come supposizione e certamente non come prova. Molte altre supposizioni si sono fatte sul termine *Yi*, con cui si conosceva e veniva indicato il *Wei-qi*, utilizzato fin dalla dinastia *Zhou* 1046 (o 1027) - 771 a.C. o da immagini che ritraevano giocatori che giocavano su un tavoliere con un reticolo

disegnato sopra. Si ritiene però che tale tavoliere fosse quello del *Liubo*¹⁵ e non del Wei-qi. Infatti non vi è alcuna prova archeologica dell'esistenza del Go prima della dinastia *Han* (206 a.C. - 220 d.C.).



I ritrovamenti in queste tombe contengono regolarmente tavolieri e pezzi del Liubo, ma, nonostante il fatto che le pietre del go dovrebbero essere più facilmente conservate delle attrezzature da gioco del Liubo, né tavolieri né esemplari di pietre sono mai stati scavati da una tomba pre-Han, e solo due esemplari di tavole di Go sono noti della dinastia Han. E mentre ci sono decine di immagini funerarie Han e pre-Han di giocatori di Liubo, non ci sono raffigurazioni note di Go fino a dopo la fine della dinastia Han. Nonostante questo, molti articoli e siti web dimostrano che il Go è stato giocato in Cina per secoli o addirittura millenni prima della dinastia Han, ad esempio indicando riproduzione di immagini pre-Han di Go o di tavole su vasi neolitici. Ma a ben vedere molte delle presunte immagini di persone che giocano a Go si sono rivelate raffigurazioni di persone che giocano a Liubo o molto più semplicemente le decorazioni che sembravano rappresentare un tavoliere, in verità potevano essere semplicemente delle decorazioni. Ritrovamenti archeologici recenti hanno però aggiunto fatti concreti dimostrando che la Cina è probabilmente il luogo di nascita del Go, anche se una data precisa non è ancora stabilita al momento. Gli archeologi cinesi hanno infatti scoperto un frammento di ceramica di un tavoliere di Go risalente alla dinastia Han Occidentale (206 aC - 24 dC) nella provincia di Shaanxi a nord-ovest della Cina. Questa è la prima scoperta di un tavoliere rinvenuto in Cina, e dimostra che il go è stato giocato da almeno 2000 anni fa.

Ma adesso lasciamo per un po' da parte le supposizioni e le varie teorie, che potranno essere approfondite, in modo dettagliato, leggendo *The Game of Go: Speculations on its Origins and Symbolism in*

disegno simmetrico. Le mosse venivano determinate mediante il lancio di sei bastoni, che avevano la stessa funzione di dadi in altri giochi di corse. Il gioco è stato inventato non oltre la metà del 1° millennio a.C., ed era molto popolare durante la dinastia Han (202 aC - 220 dC). Tuttavia, dopo la dinastia Han si riduce rapidamente in popolarità, probabilmente a causa dell'aumento della popolarità del gioco del Go, e alla fine divenne quasi completamente dimenticato. La conoscenza del gioco è aumentata negli ultimi anni con le scoperte archeologiche di tavolieri da gioco e delle attrezzature di gioco in antiche tombe, così come le scoperte di immagini della dinastia Han raffiguranti giocatori di Liubo (Fonte Wikipedia.com)

Ancient China di Peter Shotwell, e vediamo le prove concrete e materiali sui ritrovamenti del Go.

I ritrovamenti archeologici

L'archeologo *Tang Ji Gen*, che è stato responsabile degli scavi a *Yinxu*, nei pressi di *Anyang*, nella provincia di *Henan*, Cina nordorientale, (l'ultima capitale della dinastia *Shang*, prima della dinastia *Zhou*), è un forte giocatore di go amatoriale e ha descritto il ritrovamento di molte pietre misteriose, dipinte di bianco e altre di rosso, in molte tombe del sito. Tutte queste pietre sono state sempre trovate vicino alla spalla destra, come se fossero vicino alla mano di gioco. Non sono stati trovati tavolieri, per cui non possiamo assolutamente stabilire se queste pietre fossero utilizzate per il Go, ma la maggior parte degli studiosi cinesi concorda sul fatto che sono state sicuramente utilizzate per alcuni tipi di gioco. Questi ritrovamenti possono essere datati con precisione a circa il 1040 a.C.

Altri ritrovamenti di pezzi di ceramica, a forma di losanga e verniciati di arancio, alcuni da una sola parte, altri da ambedue i lati, ritrovati nelle tombe della dinastia *Shang* e pre-*Shang*, sono stati sicuramente datati a prima del 5000 a.C. Si ritrovano anche altri riferimenti a reperti archeologici di tale età, ma nessuno di essi può essere certamente associato al gioco del Go.

Bisogna anche considerare, e questo è un mio pensiero e non certo degli studiosi che ho citato, che c'è la tentazione di vedere le pietre di piccole dimensioni che si trovano nelle tombe come esempi di pietre di Go, anche se non sono chiaramente divise in due colori e non sono circa il numero giusto per il gioco del Go, oppure se non sono associate ad un tavoliere o i resti decomposti di un tavoliere.

Negli anni '90 nel corso degli scavi, vicino a *Xianyang* nella provincia dello *Shaanxi*, tra le rovine di una torre di guardia presso le tombe dell'imperatore *Jing Di* (che regnò dal 156-141) e della sua consorte *Yangling*, è stato ritrovato il frammento di una piastrella di ceramica su cui è stata incisa, su ambedue i lati, una griglia di Go che però sembra essere stata fatta successivamente, con molta probabilità dalle guardie del mausoleo che l'hanno ricavata da una piastrella del pavimento. I ricercatori ritengono che questo dimostra che il Go era praticato non solo dai nobili, ma anche da persone comuni, più di 2000 anni fa. La data è incerta, in quanto non è stata ritrovata con la sepoltura principale, ma si ritiene appartenga al periodo *Han Occidentale* (206 a.C. - 25 d.C.).

Nel 1954 un tavoliere completo di Go, fatto di pietra, è stato trovato in una tomba risalente alla dinastia *Han Orientale* (25-220 d.C.) in *Wangdu* nella provincia di *Hebei*, ora esposto nel Pechino Historical Museum. Questo tavoliere dispone di una griglia

di 17x17, che conferma gli scritti di *Handan Chun* (periodo dei Tre Regni 220-265), nel suo *Yi Jing*¹⁶, che riportava l'utilizzo di tavolieri con una griglia di 17x17: *Il tavoliere di go dispone di 17 linee lungo la sua lunghezza e la larghezza, facendo 289 punti in tutto. Le pietre, nere e bianche sono ognuno in numero di 150.*

Un numero sorprendentemente elevato di tavolieri di Go risalenti alla dinastia *Tang* fino a quella *Yuan* (618-1386) sono stati ritrovati, unitamente a svariati dipinti di giocatori di Go provenienti dalle regioni periferiche della Cina o di oltre la Cina stessa (Corea, Tibet, Xinjiang, ed i territori del Khitan¹⁷, Tangut¹⁸ e degli stati Jurchen¹⁹), mentre relativamente pochi esempi sono stati rivenuti in tombe della Cina centrale, che sta a dimostrare che il Go è stato molto popolare in una vasta area geografica di tante nazionalità diverse.



Il primo tavoliere con una griglia di 19x19 che sia stato trovato, è una tavola in ceramica risalente alla dinastia *Sui* (581-618 d.C.), scavato ad *Anyang* nella provincia di *Henan*. Questo fa pensare che tra il III ed il VI secolo ci sia stata la transizione della dimensione della griglia, anche se la forma 17x17 è sopravvissuta in Tibet. Altri ritengono sia avvenuta nel periodo fra la dinastia *Sui* e la *Tang*.

Nel prossimo numero entreremo nel dettaglio della storia del Go tibetano e delle sue regole.



Per imparare e divertirsi
con il gioco del Bao

KIBA

Klubo Internacia de Bao-Amantoj

www.kibao.org



¹⁶ *Le arti Classiche* di Handan Chun, vissuto durante il 3° secolo (periodo dei tre regni).

¹⁷ La dinastia Liao, conosciuta anche come impero del Khitan, era un impero in Asia orientale che ha governato la Mongolia e porzioni del Kazakistan, l'Estremo Oriente russo, nella Cina settentrionale fra il 907 e il 1125.

¹⁸ L'impero *Tangut* è esistito fra il 1038 e il 1227 d.C. in quelli che ora sono le province nord-occidentali cinesi del Ningxia, Gansu, Qinghai orientale, settentrionale dello Shaanxi, Xinjiang nord-est, sud-ovest della Mongolia Interna, e la più meridionale Mongolia Esterna.

¹⁹ La dinastia Jin conosciuta anche come la dinastia Jurchen Jurched, fu fondata dal clan dei Jurchens, gli antenati dei Mancù, nella Manciuria del nord nel 1115.

Diplomacy



di Angelo Penna

L'INVENTORE di Diplomacy è lo statunitense *Allan B. Calhamer*, nato nel 1931, che nel 1952, studente ad Harvard, frequentò il corso di storia europea tenuto dal professor *Sidney Bradshaw Fay* (che all'epoca aveva 76 anni), autore del libro *Origins of World War One*, molto noto tra gli appassionati di storia.

Il gioco fu completato nel 1954, perfezionato fino al 1958 grazie a molte partite giocate dall'autore e dai suoi amici, e proposto alle più importanti case editrici dell'epoca, che però, con la scarsa lungimiranza che spesso le contraddistingue, lo rifiutarono. Così Calhamer lo produsse da sé in 500 copie, le vendette tutte, e questo attirò finalmente l'attenzione di una casa editrice che decise di iniziare a produrlo e distribuirlo.



Da segnalare che Calhamer ha più volte dichiarato di essersi ispirato, durante la fase di creazione del gioco, agli scacchi, in particolare per il numero dei centri di approvvigionamento (34, contro i 32 pezzi degli scacchi).

Il tabellone riproduce l'Europa di inizio 900 ed ogni giocatore guida una delle sette principali potenze dell'epoca:

- Francia.
- Germania.
- Inghilterra.
- Austria.
- Italia.
- Russia.
- Turchia.

La Russia inizia con 4 unità, tutte le altre con 3 unità. Le unità sono solo di due tipi:

- *Le armate*, che si muovono solo via terra.
- *Le flotte*, che si muovono via mare e nelle zone costiere. In ogni territorio ci può essere solo una unità.

Ogni turno di gioco è suddiviso in due fasi:

Una *diplomatica*, che nei tornei dal vivo è generalmente di 10 - 15 minuti, in cui ogni giocatore tenta (anche con implorazioni, suppliche, insulti o minacce, tutto è permesso) di stabilire alleanze e concordare azioni comuni ai danni di altri.

Una di *movimento* (di 3-5 minuti), in cui ognuno, segretamente e contemporaneamente, scrive su un foglio le mosse ordinate alle proprie unità.

Quando tutti hanno scritto vengono lette tutte le mosse e si procede ad eseguire sul tabellone quanto indicato dai giocatori.

Ogni unità può restare ferma o muovere di un solo spazio verso territori confinanti, eventuali conflitti per l'ingresso in un territorio avversario vengono risolti solo sulla base della superiorità numerica, contando eventuali appoggi provenienti da unità, anche di altri giocatori, posti in territori confinanti.

Va precisato che *nella fase segreta di scrittura non vi è nessun obbligo di rispettare quanto in precedenza concordato*, per cui bugie e tradimenti sono parte fondamentale del gioco.



In Diplomacy quindi non esistono elementi di fortuna o casuali (dadi, carte da estrarre ecc.) ma il risultato è affidato unicamente alle capacità diplomatiche e strategiche dei partecipanti.

I turni sono alternativamente di *Primavera* e di *Autunno*, con inizio convenzionale nell'anno 1901, anche se il tabellone riproduce la situazione dell'Europa nel 1914, alla vigilia della prima guerra mondiale.

Ogni nuovo centro di approvvigionamento conquistato alla fine della fase di autunno consente al giocatore di aggiungere una nuova unità, armata o flotta, a quelle di cui già dispone. Se invece rispetto all'autunno precedente si sono persi centri si deve sciogliere un numero equivalente di unità. Chi rimane senza centri viene eliminato.



Vince chi riesce a controllare la maggioranza dei centri di approvvigionamento, cioè arrivare a 18 dei 34 esistenti. E' anche possibile concludere la partita con una patta, che deve essere richiesta da un giocatore ed accettata da tutti quelli ancora in gioco.

Se anche uno solo dei giocatori rifiuta la proposta di patta, la partita prosegue o fino alla vittoria (conquista di 18 centri) di un giocatore o fino a quando una nuova richiesta di patta sarà accolta da tutti.

E' praticamente impossibile prevedere la durata di una partita di Diplomacy, in linea di massima le partite che si concludono con una patta sono ovviamente più veloci (se per veloce si può definire una conclusione dopo 5-6 ore) mentre quelle che terminano con la vittoria di uno dei giocatori con la conquista dei fatidici 18 centri possono arrivare alle 10 -11 ore.

Tra i tanti giocatori sparsi per il mondo, molti sono stati anche i personaggi famosi, soprattutto diplomatici e uomini politici. I più noti sono senza dubbio l'ex presidente degli Stati Uniti *John Kennedy* e soprattutto l'ex Segretario di Stato *Henry Kissinger*, un autentico appassionato, che in varie interviste definì Diplomacy il suo gioco preferito, tanto da essere citato anche sulla scatola di una delle numerose edizioni del gioco.

La diffusione di Diplomacy nel mondo è stata però in gran parte dovuta al gioco per posta, iniziato nel 1963 ad opera di un altro statunitense, *Jack Boardman*, nato nel 1932 e laureato in fisica all'università di Syracuse con una tesi sulla teoria della relatività. Boardman ha pubblicato la sua fanzine, *Graustark*, per 44 anni, per un totale di 784 numeri! Sono cifre incredibili, che da sole spiegano quanto importante sia stato Boardman per la diffusione di Diplomacy.

Una caratteristica fondamentale di Diplomacy è infatti di essere tra i pochissimi giochi che danno il meglio di sé quando vengono giocati via posta, soprattutto perché in questo modo nessun giocatore sa quanti e quali sono i contatti tra gli altri. Nel gioco dal vivo invece osservando, spiando o addirittura origliando (certo che capita anche questo, è tutto permesso!) le conversazioni altrui ci si rende conto, dal

tono e dalla durata della conversazioni, di quali sono i rapporti tra i vari giocatori: per esempio se chi poco prima si è tradito è ora nuovamente alleato o no, cosa che per posta è impossibile capire. Ai tempi della posta cartacea, cioè fino alla fine degli anni 80, una partita postale durava dai due ai cinque anni, in pratica i tempi erano più o meno quelli di una guerra vera!!!!

Molti sono stati i bollettini postali prodotti in Italia negli scorsi decenni, tra questi citiamo:

- **Miles Gloriosus** di *Alessandro Argentiero* e *Marco Boria* (Milano) attivo nel periodo 1984-1986.
- **Epistula Belli** di *Paolo Padovan* (Trieste) 1983-1986.
- **Mondo Diplomatico** di *Luca Barontini* (Livorno) 1985-1995.
- **Compendio Ars Diplomatica** di *Davide Cleopadre* (Reggio Calabria) 1993-1996
- **Kriege und Kampfe** di *Andrea Angiolino* (Roma) 1982-1985.
- **Drole de guerre** di *Massimo Oriano* (Padova) 1985-1991.
- **Il corriere Diplomatico** di *Enrico Manfredi* (Pisa), il primo glorioso bollettino postale italiano, che iniziò le pubblicazioni nel 1972 e terminò nel 1982. Al bollettino collaborò poi, dalla sua redazione romana, *Claudio Nardi*. Il titolo del suo bollettino? Ma naturalmente *Er Corriere Diplomatico* che fu pubblicato fino al 1988.
- **Diplomacy per posta**, di *Riccardo Camerello*²⁰ (Torino), uscirono 36 numeri, fino al 1987.
- **Horribile Visu**, creato da un nutrito gruppo di giocatori torinesi, ebbe però breve vita, 4 numeri negli anni 1996 e 1997.
- **Campo di Marte** iniziata l'attività nel 1992 chiuse anche l'edizione cartacea nel 1997 dell'unico altro bollettino rimasto.

La gloriosa epopea dei bollettini postali italiani durò quindi 25 anni, dal '72 al '97, svolgendo un ruolo assolutamente decisivo per diffondere il gioco, consentire contatti tra giocatori di città diverse, ed aiutare nella organizzazione e nella promozione delle prime convention ludiche nazionali.

Possiamo tranquillamente affermare che, senza questa faticosa opera di divulgazione e diffusione del gioco, la circolazione di conoscenze e competenze ludiche in Italia sarebbe stata molto inferiore, e probabilmente solo legata alle iniziative delle case editrici o dei negozianti.

²⁰ Con Marco Signoretto ed Alessandro Baratieri è stato uno dei tre torinesi ad avere conquistato il titolo di campione italiano



È interessante notare come su alcuni dei primi bollettini gli autori usassero un tono molto ufficiale, e come per esempio fosse piuttosto comune che i partecipanti alle varie partite postali si dessero del lei. Questo, che appare oggi molto curioso, non deve però stupire se si considera che il gioco postale era praticato, in tempi in cui non c'erano i vari facebook, youtube, twitter e quant'altro, tra persone che non si conoscevano e non si erano mai viste, e quindi spesso non avevano la minima idea non solo dell'aspetto degli altri giocatori, ma nemmeno della loro età o professione.

Così molte volte i primi contatti avvenivano dandosi del lei, o addirittura chiamandosi con il nome del presidente o sovrano delle varie nazioni ed a volte il grado di immedesimazione era tale che spesso arrivavano lettere con intestazioni tipo *alla Regina Vittoria c/o Mario Rossi* oppure con mittente *Vittorio Emanuele III Re d'Italia* con tanto di stemma dei Savoia sulla busta! Va detto che molti tra i giocatori davano come loro recapito postale quello del loro posto di lavoro, quindi immaginate le facce di colleghi e segretarie quando il postino consegnava in ufficio buste tipo quelle suddette.

Ma anche quando ci si telefonava, e capitava che a rispondere non fosse il diretto interessato, accadevano cose curiose. A chi scrive capitò di dovere comunicare ad un giocatore, il giorno prima della scadenza per inviare la mossa, una variazione di quanto avevamo precedentemente concordato per lettera: non c'era più tempo per scrivergli, per cui gli telefonai verso le 21. Sfortunatamente lui e la moglie erano usciti ed al telefono mi rispose una ignara babysitter, a cui chiesi con cortese fermezza di prendere appunti dicendole: *per favore, è molto importante, appena torna a casa gli dica che io non attacco più la Tunisia, ma che lui mi deve appoggiare perché io adesso attacco la Grecia, e mi raccomando, gli dica che non deve assolutamente parlarne con il turco*. Quando le chiesi di rileggermi quanto aveva scritto lei lo fece puntualmente ma poi mi disse *senta signore, io sono qui a fare la babysitter, io il suo messaggio lo riferisco ma non fatemi finire nei guai con queste violenze politiche* (si era negli anni 80, politicamente abbastanza movimentati).

Tutti coloro che hanno disputato partite o tornei, postali, mail o dal vivo, di questo gioco, hanno potuto notare la scarsa presenza di giocatrici, e spesso le poche che hanno giocato lo hanno fatto quasi sacrificandosi per completare la formazione di tavoli di sette persone.

E allora la domanda è:

Perché le donne non giocano (o giocano poco e malvolentieri) a Diplomacy?

Azzardo una personalissima ipotesi: credo che dipenda dalla enorme importanza che nel Diplomacy ha il tradimento e soprattutto dalla necessità, insita nello spirito del gioco, di non portare rancore verso il traditore, ma di pensare sempre che il traditore di oggi può essere il migliore alleato di domani (e viceversa).

Le poche donne con cui ho giocato tendono a vivere male il *tradimento ludico*, ed a rompere immediatamente i rapporti diplomatici con chi le ha tradite (con te non parlo più, non hai mantenuto quello che mi avevi promesso) ed anche a trasportare questo risentimento verso eventuali alleati del *traditore*, cose che inevitabilmente rendono la partita molto meno divertente.

Come ogni giocatore esperto ha potuto verificare, in questo gioco emergono spesso differenze profonde tra lo stile di gioco degli europei e quello dei nordamericani.

I giocatori oltre oceano tendono a costruire solide alleanze e a rispettarle, anche quando, all'interno del loro blocco non sono in posizione predominante, con un ragionamento che è più o meno *l'importante è che la nostra alleanza abbia successo anche se, restando fedele a questa alleanza, io non vincerò* il che porta ad alleanze solide e durature.

Invece tra i giocatori europei si tende innanzitutto ad evitare che qualcuno diventi troppo forte, per cui se all'interno di una alleanza uno sembra avviato a vincere, si tende ad abbandonarlo per allearsi con altri e rimettere il gioco in equilibrio.

Quindi quando il proprio alleato diventa troppo forte lo si attacca, anche a costo di avvantaggiare un terzo, con la conseguenza di frequenti cambi di alleanze.

Non voglio allargare il discorso, ma in fondo questo schema di pensiero è ben visibile anche nella mentalità politica ai due lati dell'oceano.

Negli USA ci sono *noi* e *loro*, l'impero del bene (noi e i nostri alleati) e quello del male (gli altri) mentre nella storia politica europea è tradizione che i peggiori nemici si trasformino, dopo qualche anno, nei migliori amici e, a proposito di prima guerra mondiale, noi italiani di cambi di alleanze ne sappiamo qualcosa (beh, anche nella seconda, e volendo essere pignoli anche in varie guerre dei secoli precedenti...).

Ma lasciando da parte i discorsi sulla politica mondiale, un piccolo e poco glorioso esempio di quanto appena detto si verificò nella finale del campionato italiano di Diplomacy alla convention di Padova nel settembre 1989, in cui tra i sette finalisti ben 5 erano di Torino. Completavano il tavolo un giocatore di Roma ed un ragazzo francese a cui, ironia della sorte, toccò giocare con l'Italia. Il giocatore di Roma fu eliminato velocemente, restarono in gara i 5 torinesi. Cito i loro nomi, cosicché anche a distanza di molti anni possano essere, come meritano, esposti

al pubblico ludibrio: *Barattieri*, *Bisio*, *Camerlo Corgnati* e *Penna*, nomi tuttora ahimè tristemente noti in campo ludico torinese e appunto il francese. In qualunque altra nazione si fosse svolta questa finale lo *straniero* sarebbe stato eliminato dai cinque concittadini, che si sarebbero poi giocata la vittoria tra loro. Invece, tanto accesa era la rivalità tra i torinesi, che passarono tutta la partita a combattersi tra loro ed a vincere fu proprio il ragazzo francese.



In seguito alla fine del gioco via posta cartacea sono nati vari siti internet in cui è possibile giocare, ma tra tutti voglio citare **Campo di Marte** gestito da ormai più di dieci anni dall'amico *Fabrizio Mattei*, in cui hanno potuto sfidarsi moltissimi giocatori, sono infatti più di cento le partite concluse finora, con la assegnazione a ogni fine anno del titolo di *Europae Imperator*.

Al sito di Fabrizio sono debitore, oltre che per le tante belle partite giocate, anche per alcune delle notizie qui riportate, presenti, con molte altre, nel fornitissimo archivio del suo sito:

www.campodimarte.it

Dopo un periodo di declino ci sono confortanti segni di ripresa, anche per quanto riguarda i tornei dal vivo, in particolare è molto attiva la *Associazione Italiana Diplomacy* che organizza ogni anno un campionato italiano con tornei in varie città, tra cui per esempio a metà maggio a San Marino ed a fine novembre a Milano, tornei che a volte, come quest'anno

a San Marino dal 11 al 13 maggio, sono anche tappe del campionato europeo di Diplomacy.

Finora abbiamo evidenziato moltissimi aspetti che rendono Diplomacy interessante, però ci si potrebbe domandare:

- ma allora, questo bellissimo gioco non ha difetti? Certo che ne ha.

Innanzitutto, pur potendo essere giocato da 2 a 7 persone, è e rimane sostanzialmente un gioco per sette giocatori: le varianti da due a sei giocatori sono, a mio avviso, dei ripieghi che inevitabilmente squilibrano il gioco e lo rendono molto meno avvincente.

Poi, è un gioco a eliminazione, il che non è un grosso problema se si gioca per esempio a *Perudo* o a *Coyote* (se sei il primo eliminato al massimo devi aspettare 10 minuti per poter di nuovo giocare) diventa invece terribile quando si va a fare un torneo in un'altra città, la partita inizia alle 14 con conclusione prevista verso le 24 e dopo un'ora tu sei già stato eliminato e passi il resto della giornata a guardare le partite altrui.

È ancora peggio quando si gioca tra amici ed il primo eliminato è il padrone di casa (ci si incontra a casa tua alle 17, ti eliminano alle 19 e stai a vedere gli altri sei che ti occupano casa fino alle 2 di notte) o se il primo eliminato è colui che ha portato il gioco. Per la cronaca, tutte le cose citate sono successe davvero.

Tra la infinita serie di aneddoti riguardanti questo gioco, mi piace segnalare quanto accaduto negli Stati Uniti durante una convention nell'ormai lontano 1983.

Dopo diverse ore di combattimenti e trattative, una partita si stava per concludere con una patta tra tutti i sette giocatori. Si avvicinò al tavolo l'organizzatore che prendeva nota dei punteggi e, vedendo che la partita si stava per concludere, ricordò loro che, in caso di pareggio a sette il regolamento del torneo avrebbe assegnato zero punti a tutti. Si sentì rispondere da tutti *non siamo venuti fin qui per prendere punti, siamo venuti per divertirci!*



Il fogliaccio degli astratti

per la grafica utilizza

Gimp

Gimp (Gnu Image Manipulation Program) è un programma libero di foto ritocco per la rielaborazione di immagini raster e per la grafica web.

È un software multi-piattaforma e multilingua.

Labirinti



di Luca Cerrato

IL FASCINO di smarrirsi per poi ritrovare la giusta strada, la speranza e il sollievo di vedere la luce in fondo al tunnel, queste sono le sensazioni che si provano quando si percorre un labirinto. Un luogo che da sempre affascina persone comuni, letterati, scienziati. Una prigione da percorrere in eterno, la sospirata meta la raggiungono solo coloro che usano l'intelligenza, dove la forza bruta non è sufficiente. Questo tipo di sensazione, se pure nel suo piccolo, è facilmente riproducibile su un semplice pezzo di carta senza percorrere bui e umidi corridoi.

A pensarci bene i labirinti sono intorno a noi nella nostra vita quotidiana.

della tavola. Lo scopo del gioco è far passare la sfera su ogni stella del labirinto.

Nel primo labirinto c'è una sola casella bersaglio.

I labirinti sono intorno a noi nella nostra quotidianità.

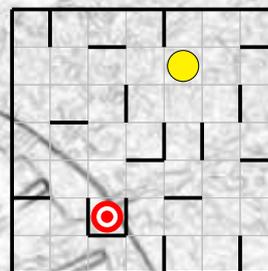
Pensate quando vi imbattete nella burocrazia, il girare da un ufficio all'altro senza ottenere il desiderato timbro che metterà fine alle vostre pene, oppure, più semplicemente quando siete alla ricerca di un particolare prodotto sugli scaffali del supermercato oppure quando arrivate in una nuova città e dovete percorrere strade sconosciute per arrivare all'albergo prenotato.



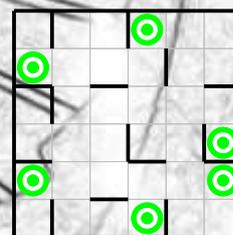
Se vi può consolare esiste un'intera branca della matematica che si occupa dello studio dei labirinti, la *teoria dei grafi*, cosa che per ora vi risparmio, ma non è detto che posso ritornare sull'argomento tra qualche puntata. Qui di seguito vedrete qualche esempio di labirinti classici, mentre nella rubrica dettagli in gioco sono stati selezionati una serie di giochi da tavolo che hanno come ambientazione il labirinto.

I Labirinti Tilt.

Siamo in presenza di *labirinti con regole*, *Andrea Gilbert*²¹ creò i *Tilt maze* immaginando una biglia su una tavola che si può inclinare solo nelle quattro direzioni della bussola. Una volta data la pendenza voluta si fa rotolare la biglia che rotolerà fin quando non trova una barriera, non si può fermare nel mezzo



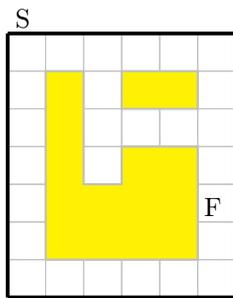
Il secondo ha quattro caselle bersaglio.



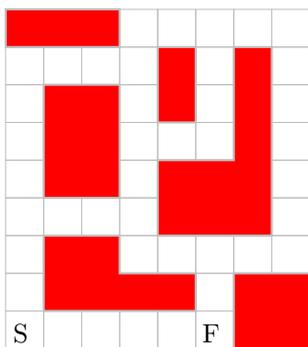
I labirinti multistato

Questa tipologia di labirinti è stata ideata da *Hiroshi Yamamoto*, all'interno del labirinto il numero di caselle che si può percorrere ad ogni turno è regolato da una *progressione matematica*. Per esempio la progressione 1-2-3 significa che alla prima mossa bisogna muoversi in una direzione (orizzontale o verticale) di una casella, al successivo turno di due caselle, al terzo movimento di tre caselle, infine si ricomincia da 1 e così via. Durante la mossa non si può fare un'angolo oppure tornare indietro. Si parte da **S** per arrivare in **F**.

²¹Visitate il suo sito www.clickmazes.com

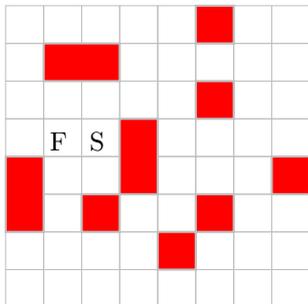


Erich Friedman fu così colpito da questi labirinti che creò la sua variante 1, 2, 3, 4, 5, nelle 4 direzioni della bussola.



Labirinto rolling block

Questa famiglia di labirinti fu ideata da Richard Tucker nel 1998. La prima pubblicazione apparve sul bollettino del *Mensa* e poi su importanti siti del settore, uno per tutti www.mathpuzzle.com. Dopo di che in molti si sono sbizzarriti a creare le varianti più stravaganti. Nel *rolling block* è la forma del blocco che determina il movimento. Il primo labirinto fa uso di un parallelepipedo alto due cubi e di base un cubo. Il blocco viene posizionato in verticale sulla casella di partenza **P** e deve arrivare sulla casella **A** in verticale.

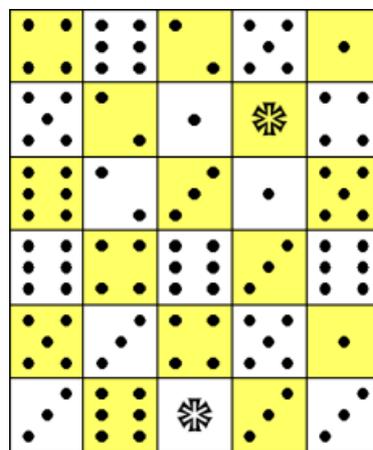


Labirinto rolling cube

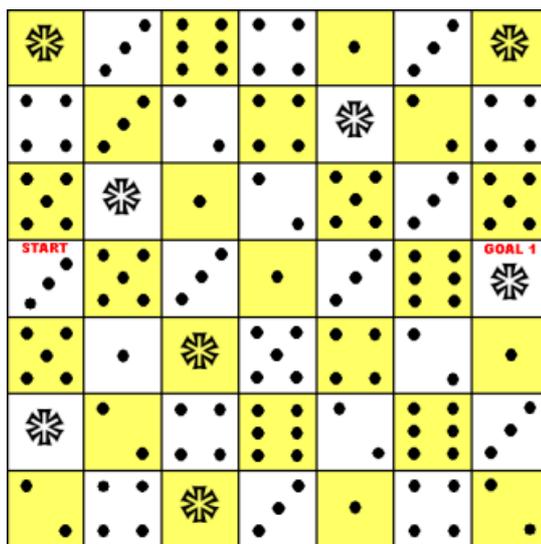
L'autore dei labirinti *rolling block* si è ispirato ai labirinti *rolling cube*, in cui un singolo dado viene

fatto *rotolare* di casella in casella. Questa tipologia di labirinti fu pubblicata la prima volta sulla rivista *Discover* nel numero di Maggio del 1989. La particolarità di questo labirinto è che ogni casella è numerata con un valore di un dado a sei facce.

Il principio su cui si basa il gioco è abbastanza semplice: si mette il dado sulla casella d'inizio (in alto a sinistra) poi si muove il dado facendolo *cadere* sulla nuova casella, il vincolo è che il numero della casella sia uguale a quello della faccia superiore del dado, sul tavoliere è presente una o più caselle con un'asterisco dove si può *arrivare* con qualsiasi numero. Lo scopo del gioco è portare il dado sulla casella di arrivo (in basso a destra). Nel seguente esempio chiamato *The Very Easy Rolling-Cube Maze*, il dado viene piazzato sulla casella di partenza in modo tale che il 6 sia sulla faccia superiore e la faccia con il 4 sia di fronte al giocatore.

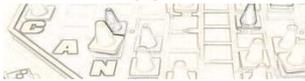


Altro labirinto, un pò più difficile del primo, il dado si mette sulla casella start con il cinque in cima e il quattro di fronte al giocatore.



Infine vi consiglio di andare alla rubrica dei rompicapo dove è presente un labirinto di Sam in qualche modo imparentato con i rolling cube.

Personaggio ludico



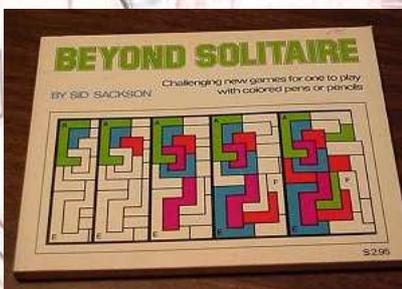
di Luca Cerrato

CONTINUA il viaggio nel mondo dei giochi creati da *Sid Sackson*. In evidenza questa puntata ben cinque libri dedicati ai *giochi di carta e matita*: *Beyond Competition*, *Beyond Solitaire*, *Beyond Tic Tac Toe*, *Beyond Words* e *Calculate!*. Particolari i giochi del volume *Calculate!* dove si utilizza la calcolatrice come strumento di gioco.

A metà degli anni '70 questo strumento di calcolo aveva raggiunto un costo d'acquisto abbastanza economico per essere accessibile alla maggior parte della gente e qualcuno, tra questi Sid, pensò di trasformarlo in strumento ludico. Sembra incredibile, nell'epoca di tablet e dei super telefonini, che un tastierino numerico ed uno scarno display potesse creare divertimento. Un pregevole tentativo di introdurre una valida alternativa ai classici dadi, carte e pedine, ma a decenni di distanza possiamo dichiarare il fallimento di questo strumento ludico sia per la macchinosità del suo utilizzo e sia perchè dopo pochi anni arrivarono sul mercato mondiale i primi computer accessibili alla massa.

1976

Beyond Solitaire, il libro contiene sei giochi di carta e matita: *Four Color*, *Pinball*, *Profit & Loss*, *Mountains & Valleys*, *No Way* e *Buried Treasure*.



The Harry Lorayne Memory Game (da due a sei giocatori), sei differenti giochi di memoria, ispirati ai lavori dell'esperto *Harry Lorayne*.

1977

Beyond Competition libro che contiene sei giochi cooperativi: *Space Explorer*, *Resources*, *Rescue*, *Peace Conference*, *Search* e *Round 'n' Round*.



Beyond Words sei giochi carta e penna ognuno con un nome di un famoso scrittore: *Tolstoy*, *Joyce*, *Dickens*, *Poe*, *Carroll* e *O. Henry*.

Resources (2 giocatori), descritto nel libro *Beyond Competition*. Gioco cooperativo, al proprio turno i giocatori collezionano delle risorse. Lo scopo è mantenere la distribuzione, delle quattro risorse, uniforme tra i giocatori. Il movimento sul tabellone avviene di casella in casella oppure a salti. Sono previsti dei bonus quando tutti i giocatori hanno lo stesso numero di pezzi di una particolare risorsa. Punti penalità a fine partita per eventuali disparità tra i giocatori. Se il punteggio complessivo è positivo tutti vincono, altrimenti tutti perdono.

Space Explorer (da 2 a 4 giocatori), descritto nel libro *Beyond Competition*. Gioco cooperativo, i giocatori a turno hanno il controllo di un'astronave che viaggia da un pianeta all'altro. Distanza e direzione vengono determinate da un mazzo di carte. Il gioco è una gara contro il tempo, misurato dal rimescolamento del mazzo.

Target Number (da 2 a 4 giocatori), descritto nel libro *Calculate!*, i giocatori utilizzano le quattro operazioni matematiche cercando di visualizzare sul display della calcolatrice un numero tra 10 e 20.

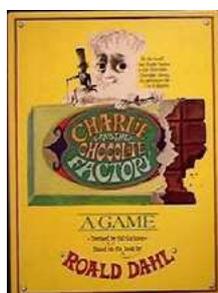
Si gioca su un percorso ad anello, ogni giocatore usa i numeri del percorso in ordine. Per esempio se la calcolatrice mostra la cifra 196 e il prossimo numero è 512 seguito dal 70 potrebbe aggiungere 512 al numero ottenendo 708 e poi dividerlo per 70 in cui si ottiene 10,1142. Questo numero è nella gamma e si guadagnano dei punti. Il gioco finisce quando tutti i numeri dell'anello sono stati usati.

The Winning Ticket (da 2 a 7 giocatori), gioco ambientato nel mondo delle lotterie. I giocatori lanciano il dado e si muovono su un percorso stile Monopoli. Acquistano biglietti della lotteria che possono poi commerciare con gli altri partecipanti. Ci sono tre lotterie (rosse, blu e bianca). Il vincitore è colui che avrà più soldi dopo l'ultima estrazione.



1978

Charlie and the Chocolate Factory (Charlie e la fabbrica del cioccolato) ideato insieme a *Alfred A. Knopf*. In pratica un gioco sul modello lancia i dadi e muovi il tuo segnalino.

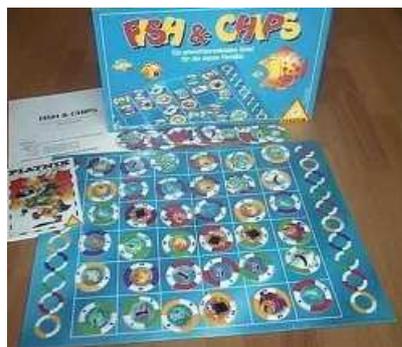


Fish & Chips (da 1 a 4 giocatori) con ambientazione marina. Il tavoliere (un quadrato 6x6) è l'oceano, sulle 36 caselle vengono piazzati dei pesci. Un mazzo di 53 carte divise in quattro colori, viene usato dai giocatori. Il mazzo è composto da:

- Sedici carte rosse con un valore che va da 1 a 16.
- Sedici carte viola con un valore che va da 1 a 16.
- Dodici carte verdi con valore da 5 a 16.
- Nove carte gialle con valore da 8 a 16.



La carta numero 16 di ogni colore è la *piovra* e il 15 è lo *squalo*. In due giocatori si utilizzano i mazzi rosso e viola, in tre giocatori si prendono tre mazzi con 12 carte, infine con quattro partecipanti (si gioca in due squadre) si distribuiscono 9 carte a testa.



Lo scopo del gioco è catturare più pesci avversari possibili.

Prima di iniziare la partita bisogna cambiare la posizione del proprio polipo e squalo con due pesci del medesimo colore, il vincolo è che non si possono piazzare ortogonalmente a pezzi avversari. Un pezzo si può muovere ortogonalmente, mai in diagonale, si possono saltare caselle vuote, ma non pesci. Si possono catturare pezzi di valore uguale oppure inferiore. Non si può muovere un pesce su una casella vuota oppure catturare propri pesci. Ogni pesce catturato vale un punto, il primo che raggiunge 60 punti ha vinto.

Nella versione solitario si utilizzano nove pesci dei quattro colori, le regole sono le stesse di sopra, si vince se si catturano tutti i pesci.

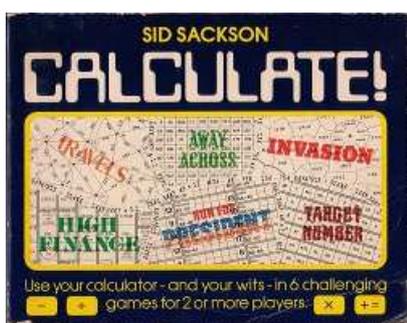
P.E.G.S., *The Parker Electronic Game System*, (2 giocatori), il tavoliere *forato* è posizionato in verticale tra i due giocatori in modo che si possa giocare sulle due facce. Quando un *piolo giallo* è inserito in un foro su un lato della tavola e nel medesimo foro sul lato opposto è inserito un *gommino* allora viene emesso un suono.



Sid progettò sette dei quindici giochi praticabili su questo sistema di giochi: *Battle of the Blobs*, *Border Patrol*, *Football*, *Rapid Transit*, *Soccer*, *Space Attack*, *Tank Blitz*.

1979

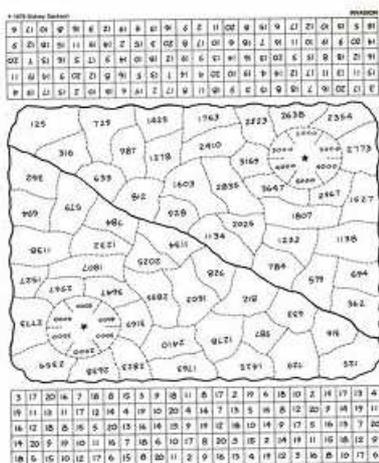
Calculate! libro che contiene giochi carta e matita con vari temi: *Four-banger*, *Run for President*, *Target Number*, *Invasion*, *Away Across*, *Travels* e *High Finance*. Il cuore del libro sono delle pagine forate da strappare e usare per registrare i giochi.



Away Across, descritto nel libro *Calculate!*, è un gioco di connessione. I giocatori cercano di connettere i lati opposti della tavola con le caselle numerate da 1 a 100. Il giocatore seleziona una casella e un numero da inserire nella calcolatrice. Il suo avversario moltiplica questo numero con un'altro. Il gioco si alterna tra i giocatori che marcano e sottraggono i valori sulla tavola. Chi ottiene un valore zero oppure più basso segna il gruppo di caselle con il proprio colore. Il vincitore è il giocatore che connette i suoi due bordi con le caselle catturate.

Invasion (2 giocatori), descritto nel libro *Calculate!*, i giocatori provano a catturare delle regioni cercando di formare un percorso verso la capitale avversaria.

Ogni regione ha un numero, che aumenta quanto più vicini si è alla capitale. Nella partita si alternano attacchi e difese. L'attaccante seleziona una regione avversaria, che confina con una propria. L'attaccante e il difensore, segretamente, selezionano una serie di numeri continui dalla propria griglia di numeri. L'attaccante seleziona da 3 a 6 e il difensore da 1 a 3 numeri. Il prodotto dell'attaccante viene diviso dal prodotto del difensore. Se il risultato è più grande del numero della regione, l'attaccante colora la regione, se il valore è più basso il difensore colora la regione. Una volta che la regione è colorata non può più cambiare ed essere conquistata. I numeri utilizzati in attacco e difesa non possono essere riutilizzati.



Il giocatore vince quando la capitale avversaria è catturata oppure quando non ci sono più percorsi per arrivare alla propria capitale. Se un giocatore non ha più di tre numeri contigui sulla sua griglia non può attaccare. Se nessun giocatore può attaccare il

vincitore è determinato comparando la somma delle regioni che sarebbero necessarie per catturare la capitale, chi ha la somma minore è il vincitore.

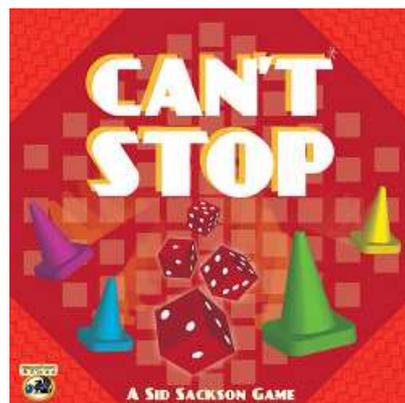
Run for President (da 2 a 4 giocatori), descritto nel libro *Calculate!*, il gioco simula un collegio elettorale per la selezione del presidente degli Stati Uniti.

Quando tutti gli Stati hanno almeno un voto il gioco finisce. Il giocatore con il numero più alto di voti nello stato vince e si guadagnano dei punti in numero pari ai voti elettorali in quello stato.

Travels (da 2 a 4 giocatori), descritto nel libro *Calculate!*. Lo schema del foglio di gioco ricorda la tabella delle distanze tra le città che si può trovare su alcune agende. Vengono scelte 10 città, con una serie di operazioni sulla calcolatrice. Bisogna visitare tutte le città, tracciando dei segmenti sul foglio e collegando città dopo città, vince chi fa meno chilometri.

1980

Can't stop (da 2 a 4 giocatori), una pietra miliare nella ludografia di Sid (vinse il gioco dell'anno nel 1984). Una prima versione è stata descritta del precedente numero, vedi *The Great Races*.



Il giocatore di turno lancia quattro dadi per poi accoppiarli due a due. Il passo successivo è posizionare oppure muovere almeno uno dei tre segnalini bianchi su tre degli undici percorsi (numerati da 2 a undici), per esempio le due somme dei dadi sono 4 e 10, il giocatore muove di una casella il segnalino bianco sul *percorso 4* e quello sul *percorso 10*. Il giocatore può lanciare quante volte vuole i dadi, se non riesce a muovere almeno uno dei tre segnalini bianchi perde tutti gli avanzamenti di quel turno. Se invece si ferma fa avanzare i segnalini del proprio colore sostituendo quelli bianchi.



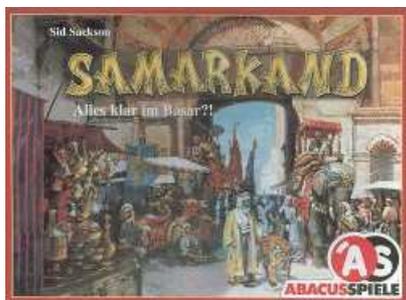
Vince chi arriva per primo su tre percorsi distinti. Ogni volta che un giocatore *conquista* un percorso questo non è più disponibile.

High Finance, dal libro *Calculate!*, i giocatori avanzano attraverso un percorso di caselle e registrano gli eventi su un foglio, il *Net Worth*. Se sulla casella è designata una delle quattro industrie presenti nel gioco (petrolifera, acciaieria, automobilistica e alimentare) allora il giocatore guadagna il controllo di una di queste compagnie e lo segna sul suo foglio. Se si arriva sulla *casella profitti* allora si registrano i guadagni sul *Net Worth*, moltiplicando il valore per una percentuale che aumenta in proporzione al numero di compagnie del settore interessato che si controllano.

Sulla *casella di perdite* per un'industria allora il valore di quell'industria scenderà in proporzione alle proprietà in possesso.

Un'operazione matematica calcolerà di quante caselle si deve muovere il giocatore in un turno (da 0 a tre caselle, con qualche eccezione). Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno terminato il percorso, chi ha il *Net Worth* migliore è il vincitore.

Samarkand (da 2 a 5 giocatori), gioco di commercio nel lontano est. I giocatori sono dei mercanti che fanno affari con le tribù nomadi del deserto commerciando *tappeti, rame e grano*, cercando di ottenere grandi profitti ai bazaar delle grandi città (Samarcanda e Isfahan).



Ogni giocatore ha il suo segnalino, 200 *Piaster* (i soldi) e una tabella dei prezzi, sette carte di beni. Il proprio segnalino viene piazzato su una casella del tabellone (ci possono stare più giocatori sulla stessa casella).

I giocatori *viaggiano* sul tabellone seguendo le frecce rosse.

Sulle *caselle Nomadi* si possono commerciare i beni. Ogni campo nomade (dieci in totale) ha da 4 a 6 caselle che possono contenere un pari numero di carte. Se un campo non ha raggiunto il numero massimo di carte possibili allora i giocatori devono piazzare carte dalla propria mano. Se un giocatore non ha carte deve prenderle dal mazzo e pagare 20 *Piaster* alla banca. Dopo questo il giocatore può incominciare la fase di commercio semplicemente prendendo delle carte e sostituendole con quelle della sua mano, si possono fare quanti scambi si vogliono. Se ci sono già tutte le carte sul campo il giocatore paga 10 *Piaster* e poi prende tutte le carte in mano.

Sulle *caselle oasi* (sei caselle in totale) il giocatore deve pagare da 1 a 4 carte al prezzo indicato. Se non si hanno sufficienti monete per comprare almeno una carta si deve dare fino a tre delle proprie carte.



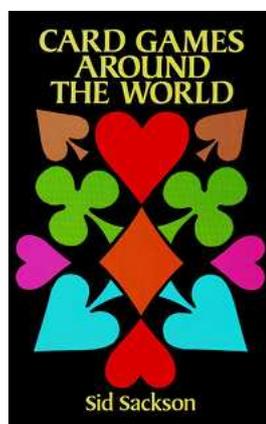
Nei *bazaar* delle grandi città (quattro caselle in totale) si devono vendere almeno due carte di una delle due merci che si comprano nella città. Le monete che si guadagnano sono segnate su una tabella.

Il primo giocatore che guadagna 500 *Piaster* sarà il vincitore.

Il giocatore si può muovere di una casella oppure utilizzare il bonus del campo oppure pagare alla banca 5 *Piaster* e lanciare un dado.

1981

Card Games Around the World libro dedicato ai giochi di carte non tradizionali. Contiene più di 60 giochi di carte provenienti dai cinque continenti e di varia difficoltà e abilità, da due o più giocatori.



Nel primo capitolo i termini tecnici utilizzati.

Nel secondo giochi dall'Asia: Sampen, Cha Kau Tszi, Khanhoo, Kowah, Totit, Kabu, As Nas.

Nel terzo giochi dall'Europa: La Malilla, La Mosaic, Briscola, Scopa, Piquet, Ecarte, Vingt-et-Un (Blackjack), Scat, Sechs and Sechzig (Sixty-Six), Bezique, Polish Bezique, Jass, Klabberjass, Solo Whist, Vint, Tyzicha.

Nel quarto giochi ancora dall'Europa: War, Old Maid, Authors, Hearts, Black Lady, Fan Tan, Eights (Crazy Eights), Klondike, Klondike for 2 (Double Solitaire), Clock, La Belle Loucie, Accordion, Calculation.

Nel quinto giochi dalle isole britanniche: Whist, Blackout see Oh Hell!, Cribbage, Casino, Royal

Casino, Nap (Napoleon), All Fours (Seven Up) see Pitch, Newmarket (Michigan), Spoil Five, Scotch Whist (Catch the Ten).

Giochi dall'america latina: Conquian, Pif Paf, Canasta, Samba, Bolivia.

Capitolo dei giochi dagli Stati Uniti: Draw Poker, Stud Poker, Pinochle, Bridge, Rummy, 500 Rummy, Gin Rummy, Oklahoma Gin. Capitolo di giochi extra: Buried Treasure, Divide and Conquer, Card Football, Card Stock Market see Black Monday

Card Football, il gioco utilizza un normale mazzo di carte per simulare un'azione d'attacco nel football Americano. La combinazione di colori e semi determina le yard guadagnate oppure perse quando sono estratte dal mazzo.

I giocatori scelgono se chiamare un *running*, *passare* oppure *calcicare* prima di estrarre una carta.

Il gioco fu pubblicato nel libro *Card Games Around the World*.

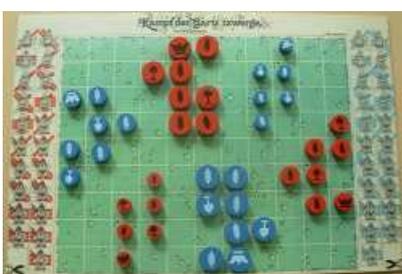
1982

Fields of Action (2 giocatori), gioco astratto ispirato a *Lines of Action* di Claude Soucie (descritto anche nel libro *A Gamut of Games* del 1969). Fu pubblicato per la prima volta sulla rivista tedesca *Spielbox* nel terzo numero del 1982 e ripubblicato nel 1989 sulla rivista *GAMES*.



Per giocare bisogna procurarsi una damiera e dodici pezzi per giocatore. I pezzi sono numerati da 1 a 12 e lo scopo è catturare i pezzi avversari in sequenza numerica. Il numero di caselle di cui si può muovere è pari al numero di caselle adiacenti al pezzo.

Kampf der Gartenzwerge (2 giocatori), inventato nel 1977 con il nome di *Organisms*. Fu pubblicato sul giornale Svizzero *Tagesanzeiger* il 13 Ottobre del 1982 con il titolo *Kampf der Gartenzwerge* e dopo, sul terzo numero del 1987 di *Spielbox*, con il nome di *Krawall im Paradies*.

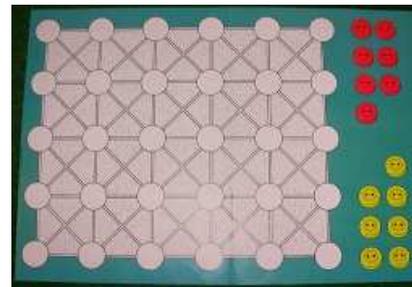


Si utilizza un tavoliere 9x11, ogni giocatore ha 21 pezzi divisi in 3 gruppi (6, 7 e 8 pezzi per gruppo). Ogni gruppo è composto da 1 capo gruppo, 2 pezzi speciali e da 3 a 5 pezzi normali. Scopo del gioco è catturare due capi gruppo avversari. Tutti i pezzi dei tre gruppi devono essere sempre uniti nello stesso gruppo, se isolati si girano i pezzi e rimangono bloccati per il resto della partita. I pezzi possono muoversi di casella in casella oppure saltando. I pezzi normali possono catturare solo per isolamento. I pezzi speciali e i capi non hanno queste restrizioni.

Temptation Poker (da 1 a 6 giocatori), variante del poker.

1983

Break Away, il gioco fu pubblicato sul numero di Luglio della rivista *Games* e fu ristampato sulla rivista tedesca *Spielbox* nel quarto numero del 1987, nella rubrica giochi *a rimuovere*.



Si gioca su una tavola con caselle quadrate 5x6 ed ogni giocatore ha sette pezzi. All'inizio della partita tutti i pezzi vengono posizionati sulla tavola. Un giocatore piazza i pezzi sulla tavola l'altro sceglie il colore dei pezzi con i quali vuole giocare.

Il numero di caselle con cui si deve muovere un pezzo è gestito dalla seguente sequenza: 1, 2, 3 caselle e poi si ricomincia.

Lo scopo è di separare tutti i tuoi pezzi. Appena un giocatore ha sette pezzi separati, cioè un pezzo non ha pezzi dello stesso colore adiacente, vince la partita.

Tele-Fun (da 2 a 6 giocatori), il gioco fu progettato per la *T&T System* per pubblicizzarne il sistema di fonia *Merlin Communications System*.



Il meccanismo di gioco è abbastanza inusuale, ogni giocatore ha due pezzi, uno si muove sul percorso esterno e l'altro si muove attraverso gli uffici dei giocatori (riga di spazi nel centro della tavola). Al proprio turno il giocatore lancia i due dadi e ne usa uno per pezzo. Muovendosi sul percorso esterno si guadagnano carta, cartucce (aggiornamenti del sistema), ... Muovendosi attraverso gli uffici si danno ordini al giocatore che è presente in quell'ufficio.

Lo scopo è di avere il sistema più aggiornato possibile ed ottenere 50 ordini.

1985

Open Whist (da 2 a 4 giocatori), una variante moderna del classico gioco di carte Whist.

1986

Doorways to Horror, giochi di vampiri e streghe che fa uso della video cassetta.

Think Twice (2 giocatori), gioco di carta e matita. Bisogna disegnare due tavolieri quadrati 6x6, nelle caselle di ognuno devono essere scritti i numeri da 1 a 36. Al proprio turno i giocatori dovranno scegliere un numero e marcarlo con il proprio simbolo su entrambi i tavolieri. Quando tutte le caselle sono state segnate si contano i punti. Per ogni 4 in fila in ortogonale oppure in diagonale del proprio colore si guadagna un punto, un cinque in fila vale 3 punti e con un sei in fila si guadagnano 6 punti. Inoltre su ogni tavoliere si prende in considerazione il più grande gruppo di caselle per ogni giocatore (le caselle devono essere unite per lato) e il giocatore con gruppo formato da più caselle si aggiudica dei punti in base alla differenza in caselle tra i due gruppi. Esempio

2	15	21	7	33	17
20	10	27	24	14	31
11	22	1	9	32	6
4	30	36	19	8	25
12	13	3	26	34	28
5	23	29	35	16	18

9	22	11	18	7	16
10	31	8	1	27	17
21	2	33	12	15	6
35	13	23	3	34	24
29	26	36	14	5	25
32	30	4	28	20	19

I punti per il rosso:

Primo tavoliere, due 4 in linea, un 5 in linea, bonus 4 punti, sub totale 9 punti.

Secondo tavoliere, un 4 in linea, un 6 in linea, sub totale 6 punti.

Totale, 15 punti.

I punti per il verde:

Primo tavoliere, tre 4 in linea, un 5 in linea, sub totale 9 punti.

Secondo tavoliere, due 4 in linea, due 5 in linea, sub totale 8 punti.

Totale, 14 punti.

Avete un autore ludico a cui siete particolarmente affezionati?

Volete farlo conoscere?

Con *Il fogliaccio degli astratti*
avete l'occasione della vostra vita.

scrivete a :

ilfogliaccio@tavolando.net

Spiel des Jahres



di Luca Cerrato

In questa puntata i giochi che vanno dal 1987 al 1992.

1987

Il vincitore di quell'anno fu *Wolfgang Kramer* con il gioco *Auf Achse*. Nel gioco i giocatori muovono i loro *enormi* camion sulle strade delle Germania fino ad arrivare anche dalle parti di Verona. Sulla mappa di gioco sono disegnate delle città collegate da autostrade. Lo scopo è semplice, consegnare un determinato quantitativo di merci da una città ad un'altra, per far questo si utilizzano le carte obiettivo. Due dadi sono necessari per far muovere i tir sulle strade, si lanciano entrambi e se ne sceglie uno dei due per muovere il proprio articolato. Ovviamente il viaggio è ostacolato da imprevisti e traffico. Nel 2007 una nuova versione è stata data alle stampe con alcune modifiche che riducono la casualità.



Gioco: Auf Achse
Autore: W. Kramer
Giocatori: da 2 a 6
Età: da 8 in su
Durata: 90 minuti
Editore: F.X.Schmid

Il premio speciale per la *bellezza* va ad *Orient Express* di *Jeff Smets*. Un omicidio misterioso avviene sul famoso treno che partiva da Parigi, attraversava mezza Europa (Vienna, Monaco) per arrivare all'antica Costantinopoli, l'odierna Istanbul. Il giocatore deve collezionare gli indizi che trova nelle differenti camere avendo a disposizione un tempo limitato, prima che il colpevole riesca a scendere dal treno. Il gioco ha sempre una soluzione che deve essere trovata con ragionamenti logici.



Gioco: Orient Express
Autore: Jeff Smets
Giocatori: da 2 a 6
Età: da 12 in su
Durata: 90 minuti
Editore: F.X.Schmid

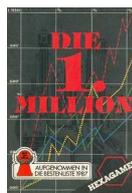
I candidati al premio:

Il *Tappeto volante* di *Kurt Feyerabend* ed *Elke Flogaus*, una gara di tappeti volanti, gestita con un mazzo di carte, bisogna saper manovrare il proprio tappeto tra le nuvole e sfruttare il vento.



Gioco: Il tappeto volante
Autore: Feyerabend, Flogaus
Giocatori: da 3 a 6
Età: da 10 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Ravensburger

Die 1. Million, il primo milione, un gioco di *Sid Sackson*, una rivisitazione di *Monad*, gioco presentato nella rubrica Autori ludici del numero 57 del Fogliaccio.



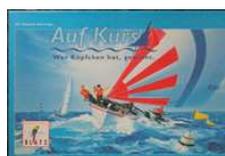
Gioco: Die 1. Million
Autore: Sid Sackson
Giocatori: da 2 a 4
Età: da 10 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Hexagames

Kreml di *Urs Hostettler*, un gioco di cospirazioni e colpi bassi ambientato nella vecchia *URSS*, nel palazzo simbolo dell'era comunista. I giocatori spendendo i propri avversari politici in Siberia cercano di controllare il capo del partito. Un gioco ben bilanciato.



Gioco: Kreml
Autore: Urs Hostettler
Giocatori: da 3 a 5
Età: da 10 in su
Durata: 150 minuti
Editore: Fata Morgana/ABACUS

Maritim di *Reinhold Wittig*, una corsa di Yacht, i giocatori agiscono su sei fari per fare il giro intorno a due boe e tornare al punto di partenza. Nove azioni a propria disposizione per girare il raggio del faro e muovere la propria barca.



Gioco: Maritim
Autore: Reinhold Wittig
Giocatori: da 3 a 8
Età: da 7 in su
Durata: 75 minuti
Editore: Franckh-Kosmos

Restaurant di *Roland Siegers*, i giocatori diventano dei camerieri che corrono da un tavolo ad un'altro cercando di penalizzare gli avversari.



Gioco: Restaurant
Autore: Roland Siegers
Giocatori: da 3 a 6
Età: da 8 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Franckh-Kosmos

Sauerbaum di *Johannes Tranelis*, un gioco cooperativo che fa uso di dadi. Il tavoliere è a forma di albero con caselle quadrate che vengono gradualmente riempite, partendo dalla cima, da cubetti che rappresentano della pioggia acida. I giocatori muovono attraverso gli spazi aperti cercando di finire il

movimento su una goccia di pioggia acida che verrà subito eliminata. Le regole incoraggiano la discussione tra i giocatori per trovare le mosse migliori e sconfiggere la pioggia acida.



Gioco: Sauerbaum
Autore: J. Tranelis
Giocatori: da 3 a 7
Età: da 8 in su
Durata: 60 minuti
Editore: E. Tranelis

Shark di Jean Vanaise, nel gioco si comprano e si vendono azioni, può ricordare Acquire, la differenza è la maggiore libertà di azione nel proprio turno.



Gioco: Shark
Autore: J. Vanaise
Giocatori: da 3 a 6
Età: da 12 in su
Durata: 90 minuti
Editore: Flying Turtle

Focus sui giochi dell'anno

Un gioco che merita più attenzione è senza dubbio *Hare e Tortoise*, in italiano *la lepre e la tartaruga*, vincitore del primo anno del premio nel 1979. Il suo autore è *David Parlett* (inglese, esperto di giochi di carte e game design) che lo aveva ideato nel 1973. Il gioco si rifà all'omonima favola di Esopo.



In pratica è un gioco di percorso, da 3 a 6 giocatori, per una durata media della partita di quindici minuti. Ogni giocatore ha il proprio mazzo di carte formato da carte lattuga e carte carote. Ogni giocatore ha la propria pedina che viene posizionata all'inizio del percorso e vince chi per primo raggiunge il traguardo, mangiando tutta la lattuga ed in mano deve avere al massimo 10 carote. Le caselle che formano il tabellone sono dei seguenti tipi: campo di lattughe, casella con numero, campo di carote, casella tartaruga, casella lepre.



Quando si arriva su una casella si esegue la relativa azione. Sulla *casella lattuga* si scarta una carta lattuga e si guadagnano un numero di carote in proporzione alla posizione in classifica, più si è indietro più carote si guadagnano. Mentre quando si lascia una casella numerata si guadagnano carote in base alla propria posizione. *Caselle carote*: si può decidere di andare avanti oppure restare fermi e perdere oppure vincere 10 carote. Sulla *casella lepre* si lancia un dado per decidere del proprio destino. Al posto del dado si possono utilizzare delle carte.



La propria pedina la si può muovere di quante caselle si vuole, ma ad ogni movimento bisogna pagare in carote, una carota per una casella due caselle tre carote (1+2) mentre tre caselle costano sei carote (1+2+3) e così via. Se non si hanno carote in numero sufficiente bisogna tornare indietro alla prima casella tartaruga alle spalle, se quella è occupata si ritorna alla linea di partenza.

1988

Il vincitore dell'anno è *Barbarossa* di *Klaus Teuber*, i giocatori devono indovinare gli enigmi pensati dai loro avversari. Gli indovinelli sono creati modellando con dell'argilla delle figure, l'obiettivo è di creare dei modelli non facilmente riconoscibili, ma neanche troppo difficili altrimenti non si ricevono punti. I giocatori muovendo il proprio segnalino sul tabellone di gioco hanno la possibilità di ricevere informazioni sugli oggetti creati e di indovinarli. Indovinando un'enigma si fa avanzare il proprio cappello magico verso la vittoria.



Gioco: Barbarossa
Autore: Klaus Teuber
Giocatori: da 3 a 4
Età: da 10 in su
Durata: 60 minuti
Editore: ASS

Premio speciale della giuria andò ad *Inkognito* di *Alex Randolph* e *Leo Colovini*, ambientato nel carnevale di Venezia. Tra i canali e le calli della città si rincorrono delle spie che devono incontrarsi con il proprio compagno per raggiungere il proprio obiettivo, il problema è che tutti sono mascherati e non bisogna rivelarsi ai nemici.



Gioco: Inkognito
Autore: Randolph e Colovini
Giocatori: da 3 a 4
Età: da 10 in su
Durata: 60 minuti
Editore: MB

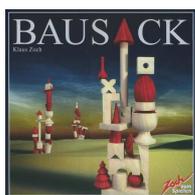
Premio speciale per i giochi collaborativi va a *Sauerbaum* di *Johannes Tranelis*, già candidato l'anno precedente.



Gioco: Sauerbaum
Autore: J. Tranelis
Giocatori: da 3 a 7
Età: da 8 in su
Durata: 60 minuti
Editore: E. Tranelis

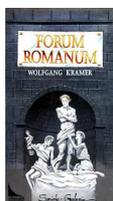
I candidati dell'anno

Bausack di *Klaus Zoch*, gioco di costruzione di strutture sempre in precario equilibrio. I giocatori a turno scelgono un blocco e lo pongono ad un'altro compagno di gioco che lo deve porre sulla struttura. I giocatori hanno un certo numero di fagioli che possono utilizzare per rifiutare il blocco proposto. Quando un giocatore fa cadere la struttura è fuori dal gioco.



Gioco: Bausack
Autore: Klaus Zoch
Giocatori: da 2 a 8
Età: da 5 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Zoch Spiele

Forum Romanum di *Wolfgang Kramer*, classico gioco di piazzamento. Siamo ai fori romani, il tabellone è costituito da una serie di stanze, al proprio turno il giocatore piazza i suoi pezzi su una casella vuota e quando si completa una colonna, riga, diagonale oppure si riempie una stanza si guadagnano dei punti a chi ha la maggioranza dei pezzi, chi è in minoranza perde dei punti.



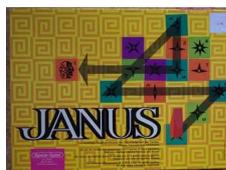
Gioco: Forum Romanum
Autore: W. Kramer
Giocatori: da 2 a 6
Età: da 12 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Franckh-Kosmos

Hol's der Geier di *Alex Randolph*, ogni giocatore riceve un mazzo di carte con valori che vanno da 1 a 15. Tutte le carte vengono rivelate in contemporanea, carte dello stesso valore si annullano, vince chi fa più punti.



Gioco: Hol's der Geier
Autore: Alex Randolph
Giocatori: da 2 a 5
Età: da 10 in su
Durata: 15 minuti
Editore: Ravensburger

Janus di *Rudi Hoffmann*, lo scopo del gioco è occupare quadrati 2x2 che danno punti vittoria, questo si fa rimuovendo le tessere sul tavoliere. Ogni tessera ha delle particolari caratteristiche.



Gioco: Janus
Autore: R. Hoffmann
Giocatori: da 2 a 4
Età: da 10 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Franckh-Kosmos

LoA ovvero *Lines of Action* di *Claude Soucie* fu candidato come gioco dell'anno, per questo classico gioco astratto rimando i lettori ai passati numeri del Fogliaccio.



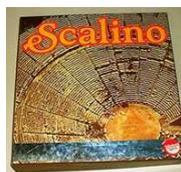
Gioco: LOA
Autore: Claude Soucie
Giocatori: 2.
Età: da 12 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Hexagames

Mississippi di *Roland Siegers*, una gara di barche sul Mississippi, ogni giocatore ha una barca (un pezzo esagonale con i numeri da 1 a 6 scritti su ogni lato). Il tabellone è il percorso di gara con tratti con vento a favore ed altri tratti con vento contrario, un particolare sistema gestisce il movimento lungo il percorso.



Gioco: Mississippi
Autore: Roland Siegers
Giocatori: da 3 a 6.
Età: da 12 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Mattel

Scalino di *Peter Pallat*, gioco astratto in cui i giocatori, piazzando dei pezzi piatti quadrati oppure rettangolari, costruiscono una piramide. Il vincolo è che due pezzi dello stesso colore non possono toccarsi di lato. Al termine del gioco si guadagnano punti in base ai pezzi del proprio colore che si vedono dall'alto.



Gioco: Scalino.
Autore: Peter Pallat
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 8 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Bütehorn

Schoko & Co di *Gilles Monnet* e *Yves Hirschfeld*, nel gioco bisogna produrre cioccolata per guadagnare dei soldi. Comprare il cacao, convertirlo in cioccolata e venderla.



Gioco: Schoko & Co.
Autore: G. Monnet e Y. Hirschfeld
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 12 in su
Durata: 150 minuti
Editore: Schmidt

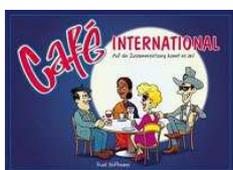
Targui di *Ben van Dijk* e *Wil Dijkstra*, un gioco di guerra ambientato nel deserto, adatto a chi piacciono i giochi lunghi.



Gioco: Targui.
Autore: Ben Dijk e Wil Dijkstra
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 12 in su
Durata: 120 minuti
Editore: Jumbo

1989

Il gioco vincitore di quest'anno è *Cafè International* di *Rudi Hoffmann*, i giocatori sono gestori di un ristorante internazionale. Ogni tavolo è dedicato ad una particolare nazione e può ospitare al massimo quattro commensali. Le sedie sono in comune a più tavoli. I clienti del ristorante provengono da diverse nazioni e si possono sedere solo al tavolo della propria nazione, intorno ad un tavolo ci possono essere due clienti dello stesso sesso. A turno i giocatori sistemano un cliente e ricevono punti in funzione dei commensali già presenti.



Gioco: Cafè International .
Autore: Rudi Hoffmann
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 10 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Mattel

Premio speciale a *Henne Berta* di *Geni Wyss*, i giocatori alimentano con del grano una gallina, in cambio ottengono delle uova. Il primo giocatore ad avere tre uova è il vincitore.



Gioco: Henne Berta.
Autore: Geni Wyss
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 4 in su
Durata: 20 minuti
Editore: Haba

Da quest'anno viene istituito il premio dell'anno dedicato ai bambini, la prima edizione fu vinta da *Alex Randolph* con *Good Friends*, una corsa di rane che saltano da una foglia all'altra dello stagno cercando di accaparrarsi qualche moneta.



Gioco: Good Friends.
Autore: Alex Randolph.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 4 in su
Durata: 20 minuti
Editore: Selecta

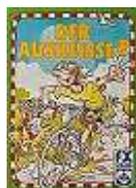
I candidati dell'anno

Abalone di *M. Lalet e L. Levi*, classico gioco astratto in cui si vince buttando fuori sei biglie avversarie.



Gioco: Abalone.
Autore: M. Lalet e L. Levi.
Giocatori: 2 .
Età: da 10 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Abalone

Der Ausreißer di *Pierre Jacquot*, gioco ambientato nel mondo del ciclismo che fa uso di carte.



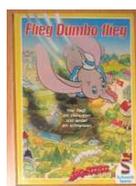
Gioco: Der Ausreißer.
Autore: M. Lalet e L. Levi.
Giocatori: da 2 a 6.
Età: da 8 in su
Durata: 30 minuti
Editore: F.X.Schmid

Ein solches Ding di *Urs Hostettler*, gioco in cui bisogna pensare a cose che si adattino a un certo numero di categorie.



Gioco: Ein solches Ding.
Autore: Urs Hostettler.
Giocatori: da 2 a 7 .
Età: da 10 in su
Durata: 45 minuti
Editore: FATA MORGANA.

Flieg Dumbo flieg di *Virginia Charves*, bisogna far raggiungere all'elefantino Jumbo più destinazioni possibili.



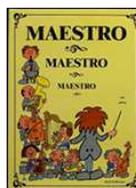
Gioco: Flieg Dumbo flieg.
Autore: V. Charves
Giocatori: da 2 a 4 .
Età: da 6 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Schmidt.

Magic dance di *Björn Hölle*, un gioco di memoria per tutta la famiglia.



Gioco: Magic dance.
Autore: Björn Hölle.
Giocatori: da 3 a 6.
Età: da 8 in su
Durata: 45 minuti
Editore: F.X.Schmid.

Maestro di *Rudi Hoffmann*, ogni giocatore è gestore di un'agenzia musicale e deve gestire i musicisti e completare composizioni richieste.



Gioco: Maestro.
Autore: Rudi Hoffmann.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 8 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Hans im Glück.

Midnight Party di *Wolfgang Kramer*, un gioco sia per bambini che per gli adulti. Dei fantasmi in festa, chi avrà meno paura sarà il vincitore.



Gioco: Midnight party.
Autore: W. Kramer.
Giocatori: da 2 a 8.
Età: da 8 in su
Durata: 15 minuti
Editore: Ravensburger.

Pole Position di *Gerhard Kodys*, una corsa di macchine con tavoliere modulare, ogni giocatore ha delle carte numerate da 1 a 9, si giocano in simultanea. Chi ha giocato la carta più alta muove per primo.



Gioco: Pole position.
Autore: Gerhard Kodys.
Giocatori: da 3 a 5.
Età: da 10 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Piatnik.

Regatta di *Frank Thibault*, gioco ambientato nel mondo delle regate . Il giocatore può decidere il percorso per sfruttare meglio il vento e danneggiare gli avversari.



Gioco: Regatta.
Autore: Frank Thibault.
Giocatori: da 2 a 6.
Età: da 10 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Klee.

Tangram

Rivista di cultura ludica

Tangram nasce nel marzo 2002 ed è diffusa in Italia per abbonamento postale.

Si avvale della collaborazione di massimi esperti del settore.

È destinata agli appassionati di gioco, ma anche ai formatori, e a quanti utilizzano nell'ambito delle politiche culturali e sociali l'attività ludico-ricreativa.

Tratta di studio, ricerca e documentazione su teoria e tecnica del gioco, animazione sociale e cultura ludica, promozione e diffusione di esperienze e progetti realizzati da associazioni ludiche, cooperative, scuole, città, ludoteche, centri aggregativi e ricreativi.

Tangram è stata recensita dal:

Venerdì de la Repubblica, dal *Sole 24 ore*, da *La Stampa*, dal *Secolo XIX*, *Linus*, e altri.

Per ricevere 4 numeri di *Tangram* il costo dell'abbonamento è 25,00 euro intestato a:

Associazione di promozione sociale Gioco e dintorni
 C.so V. Emanuele n. 114 - 84087 Sarno (SA)

sul conto corrente postale

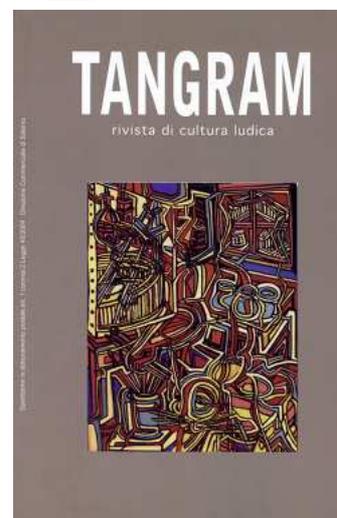
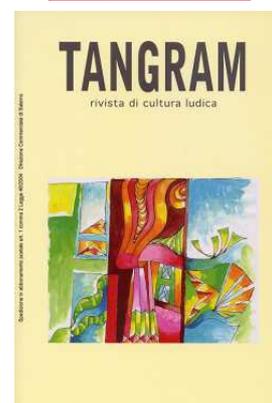
n. 27352897 o bonifico su BancoPosta

CODICE IBAN

IT39 D076 0115 2000 0002 7352 897

Per informazioni e abbonamenti: 081965793

CELL. 3483403305



Ludo storia



dagli articoli del Prof. Paolo Canettieri

IL LIBRO DE LOS JUEGOS è una vera e propria miniera lessicografica per gli studiosi dei giochi e contiene anche molti termini di interesse per gli ispanisti e gli storici della cultura. Sarà innanzitutto da tener presente che con i termini *acedrex*, *dados*, *tablas*, *alquerque* ecc., Alfonso non si riferisce agli oggetti, ma proprio ai giochi.

Acedrex sta per scacchi, non per scacchiera; con *dados* si indicano i giochi da farsi con soli dadi; con *tablas* il gioco delle tavole. Naturalmente gli oggetti sono spesso indicati con gli stessi nomi nel Libro, così come anche *juego*, che vale sia gioco, sia pedina. C'è inoltre da notare che il termine *escaque* (dall'arabo *shah*, a sua volta derivante dal persiano *shah*, re), utilizzato nel capitolo sui giochi astrologici, a quest'altezza cronologica è sinonimo del più comune *Acedrex* (derivante dall'arabo *sitráng*, che a sua volta proveniva dal sanscrito *chaturanga*).

Libro de los juegos è una vera e propria miniera lessicografica

Una parte del lessico da gioco è tratta da quello bellico: così ad esempio la *batalla* (lançar o alañar batalla) è lo scontro preliminare con il lancio secco di un dado fra i due giocatori per decidere chi inizia. Il verbo *ferir* significa arrivare con i punti dei dadi nella stessa casella (per le tavole) o nello stesso punto di intersezione (per il filetto) in cui è situata una tavola o una pedina dell'avversario; l'aggettivo *atreguado*, *invulnerable*, è utilizzato per la tavola che non si può catturare, analogamente a (a)guardar(se) proteggere (protegersi), difendere una pedina raddoppiandola (cfr. infra) per evitare che l'altro la catturi.

In alcuni casi il lessico rinvia alla terminologia tecnica in uso nella scolastica: così ad esempio *departimiento* vale spiegazione (delle regole del gioco), ripartizione logica, sviluppo, traducendo grosso modo il latino *divisio* (ugualmente *departir* vale spiegare, ma anche delimitare, distinguere, differenziare).

Alcuni termini e alcune espressioni sono tutt'ora in uso, sia pur con leggero slittamento semantico, come aver la mano nel senso di *cominciare il gioco* (ma per intendere cominciare un gioco era utilizzato anche *cometer*).

Molto interessante è il lessico relativo alla disposizione delle caselle sul tavoliere. Ad esempio *pos(t)* punta significa in diagonale frontalmente; assente dai

lessici, è probabile che sia da connettere al termine attestato *pespuntar* che vale *coser con puntadas unidas, que se hacen volviendo la aguja hacia atrás después de cada punto, para meter la hebra en el mismo sitio por donde pasó antes [...]*²², *disimilación de *pospuntar 'dar puntos hacia atrás' (POST-)*, port. *pospontar o pospontar [...]* 49 (cfr. DCECH, s.v. punto), anche se lo slittamento dall'uno all'altro significato non sembra di facile spiegazione; *en sosquino* significa invece di traverso, in diagonale.

Per indicare la scommessa che si poteva fare sia ai dadi, sia alle tavole (e in qualche caso anche agli scacchi) c'erano vari termini: *coto*, che sta per posta, multa; *postura* convenzione e quindi, posta, scommessa; *parada*, posta; *tanto*, quantità di denaro stabilita. Valido sia per gli scacchi che per le tavole è *encasar* piazzare le pedine nelle caselle del tavoliere, intavolare.

Gli scacchi, naturalmente, hanno un lessico a sé di cui per ora ci limiteremo a fornire gli elementi sufficienti all'interpretazione dei passi contenuti nella parte qui edita.



I pezzi degli scacchi in origine erano differenti da quelli odierni. Nella variante originaria indiana e in quelle arabe e persiane c'erano il Re, il Consigliere, gli Elefanti, i Cavalieri, i Carri, i Soldati. Con l'entrata del gioco presso i popoli cristiani, alcuni pezzi rimasero invariati e di essi fu solo tradotto il nome, altri invece cambiarono sia la forma che il nome. Già nella prima testimonianza del gioco degli scacchi in Europa, i *Versus de scachis* di *Einsiedeln*, *Shah* (il pezzo che dà il nome al gioco), *Faras* e *Baidaq* erano stati tradotti rispettivamente *Rex*, *Miles* e *Pedites*, mentre il *Firzan* (il Consigliere) era diven-

²² «Cucire con punti uniti, volgendo l'ago all'indietro ogni volta, per mettere il filo nello stesso punto in cui si era passati in precedenza [...], dissimilazione da *pospuntar 'dar puntos all'indietro' (POST-), port. pospontar o pospontar [...].»

²³ Cfr. MURRAY 1913, p. 513. Il testo del trattato di scacchi di *Einsiedeln* è in HAGEN 1877, pp. 137-41. Sulla datazione cfr. GAMER 1954, pp. 742-44 (e per i pezzi degli scacchi pp. 748-49). Nota giustamente MELANI 1989, p. 150, che «da rappresentazione di un esercito gli scacchi erano divenuti immagine (anche nel senso più stretto del termine) di uno stato feudale o di una corte».

tato una Regina e l'*Al-fil* (l'Elefante) un *Comes* (ma altrove anche *Episcopus* o *Stultus*)²³. L'unico arabisimo, come ha messo in rilievo Murray, è il *Rochus* (*Rukh*, la nostra Torre). I pezzi nel gioco alfonsino sono *rey*, *alfferza*, *roque*, *caballo*, *alfil*, *peón*: qui, come si nota subito, sono mantenuti, rispetto ai versus di *Einsiedeln*, due termini originari: l'alfil (il nostro alfiere) e l'alfferza (Firzan, il Consigliere, la nostra regina). Si tratta peraltro anche dei due pezzi che più differivano nel loro movimento da quelli odierni.²⁴

Esiste inoltre un lessico tecnico relativo al gioco dei dadi: *as* non è l'asso delle carte da gioco, ma un solo punto ai dadi²⁵, così come *tría* vale tre punti ai dadi (ma è anche la casella del 3 nel tavoliere delle tavole). La coppia di punti uguali è denominata *par* (due o più punti uguali ai dadi), mentre *alterz* vale tre volte lo stesso punto (*tría alterz* = 3+3+3). Per ciascuna coppia si ha poi un nome specifico: *ternas* è utilizzato per i tre punti in ciascuno di due dadi (3+3), *quadernas* per i quattro punti (4+4), *quinas* per i cinque punti (5+5), *senas* per i sei punti (6+6). Per i due punti si usa invece *dos dos*. Nel *Bonus socius siha* un lessico analogo, che dimostra l'universalità della nomenclatura alfonsina: i punti sono *as*, *du* (o *deus*), *trei*, *quater*, *cinc*, *si* (o *sis*). Le coppie sono denominate *ambas* o *amesas*, *du du*, *tern* (o *ternes*), *quaterne* o *quaternes*, *quine* (o *quines*), *sine* (o *sines*). I tre punti uguali sono denominati facendo precedere la parola *buf* (*buf deas*, *buf de du* ecc.)²⁶. Per ciò che concerne la struttura del dado è da notare *soçobra* punto del dado posto sulla faccia opposta di un altro punto.²⁷

C'è poi un lessico specifico per ogni gioco,

²⁴Cfr. *ibidem*: «gli alfieri si movevano e catturavano già lungo le diagonali della scacchiera, ma il loro movimento era un balzo - rigido - di tre sole caselle (computando anche quella di arrivo). La regina addirittura moveva e prendeva esclusivamente in diagonale, spostandosi di una sola casella, e risultava così (dopo l'alfiere, impacciato dalla rigidità del suo movimento a balzi) il più debole tra i pezzi maggiori». Cfr. anche *ivi*, pp. 162-63: «Negli scacchi orientali il firzan era, insieme con lo shah, l'unico tra i pezzi principali a non avere un doppiante (vi erano, invece, per ogni colore, due al-fil, due faras, due rukb). Passando il gioco in Europa il firzan diventa, come si sa, una regina. Perché questa metamorfosi, ci si domanda? Per quella dell'al-fil - l'elefante - in vescovo, conte, o buffone, e per la chiosa «margravio del termine rukh, si può ipotizzare che, non essendo comprensibile nell'Occidente medievale la funzione bellica di elefanti e carri da guerra, per i due pezzi siano stati preferiti nomi che rimandassero alle meglio note categorie della società feudale, con quel mutamento di simbologia (da esercito a corte) del quale abbiamo già detto. Ma perché allora il firzan si trasformò subito, e dappertutto, in una regina e non, nella nuova prospettiva, in un duca, un ciambellano o un conestabile? La più plausibile tra le spiegazioni finora proposte opina che una sorta di spirito di simmetria abbia voluto in qualche modo unire, almeno terminologicamente (pur mantenendo la necessaria differenza di importanza e funzioni), gli unici due pezzi scompagnati della scacchiera».

²⁵DME: «Punto único señalado en una de las seis caras del dado».

²⁶Cfr. MURRAY 1952, p. 118. I termini sono con ogni probabilità presi dall'antico francese: cfr. SEMRAU 1910, nel glossario, s.v. Si legga ad esempio il passo del Brut di Wace in cui si parla espressamente dei giochi di dadi (ed. ARNOLD 1938-1940, 11, p. 555): «Dous e dous getent e puis quernes, / Ambesas e le tiers e ternes, / A la fiee getent quines, / A la fiee getent sines; / Sis, cinc, quatre, trei, dous e as / Unt a plusurs toleit lur dras» [«Ottengono 2+2 e poi 4+4, 1+1+1 e 3+3, / spesso ottengono 5+5, / spesso ottengono 6+6; / 6, 5, 4, 3, 2 e 1 hanno a molti sottratto le vesti»].

²⁷DCECH, s.v. *só*, appunta: «dal catalano fer sotsobre y su derivado sotsobrar <volcarsé la embarcación>, 'hacer caer a tierra uno al adversario sujetarlo debajo de su cuerpo' aquél es compuesto de sots 'debajo' (SUBTUS) y sobre 'encima' '[...]».

²⁸MURRAY 1952, p. 124: «il giocatore ha sovrapposto le pedine in sei caselle consecutive».

²⁹«Astuto baratto, inganno, contratto fraudolento».

³⁰«Si chiama così, nel gioco di tavole, anche la disposizione e il modo di espandersi e di spargere le pedine per occupare due caselle dell'avversario con pedine raddoppiate nella parte del tavoliere in cui si conclude il gioco: normalmente si fa ciò quando qualcuno dei giocatori si trova con meno punti e l'avversario è di molto avvantaggiato e in migliore posizione, al fine di contendergli il gioco». Cfr. anche DCECH, s.v. *baratar*: «antiguo verbo común a todos los romances hispánicos, gálicos e itálicos, con el significado fundamental de 'negociar', de origen incierto, probablemente céltico [...]. Las acepciones principales de baratar en castellano son: baratar bien o mal 'hacer buen o mal negocio' (S. XIII), baratar 'alterar el precio de algo para obtener dinero' (1455 [...]), 'obtener (algo) como ganancia' ([...] compárese 'ganar en el juego de tablas' en las Tablas Alfonsies [sic]) [...]» [«antico verbo comune a tutti gli idiomi ispanici, galloromanzi e italiani, con il significato fondamentale di 'negoziare'; di origine incerta, probabilmente celtica [...]. Le accezioni principali di baratar in castigliano sono: baratar bien o mal 'fare un buono o un cattivo affare' (sec. XIII), baratar 'alterare il prezzo di qualcosa per ottenere denaro' (1455 [...]), 'ottenere (qualcosa) come guadagno»

ma quello relativo agli scacchi andrà trattato in altra sede: per la parte di cui ci occupiamo, va segnalato solamente il denominale *alferzar* trasformare in regina il pedone, quando raggiunge l'ultima casella del tavoliere.

Per ciò che riguarda il lessico delle tavole sarà da tener presente che in castigliano (e quindi egualmente nel trattato alfonsino), come in latino, negli altri idiomi romanzi e nell'inglese, con i derivati di *tabula* si intendevano anche le pedine con cui si giocava, mentre per il supporto si ricorreva alla forma suffissata con *-ARIU*: latino *tabularium*, italiano *tavoliere*, spagnolo *tablero*, provenzale *taulier*, antico francese *tablier*, antico inglese *tabler*. Con *casa* Alfonso X intende la casella del tavoliere e con *quadra* il comparto di sei caselle (denominato *casa* nel *Bonus socius*). L'espressione *doblar las casas* vale mettere due tavole in tutte le caselle del tavoliere mentre *doblar las tablas* è mettere due tavole una sopra l'altra, a mo' di dama'. Due termini particolarmente ricorrenti sono *barata* e *manera* (o *maña*). Il significato tecnico del primo termine si deduce dalla descrizione fatta nel gioco dell'imperatore (anche se la spiegazione non è a mio avviso del tutto limpida). Secondo Murray ci sarebbe *barata* quando *the player has doubled men on six consecutive points*.²⁸ In *Autoridades* si forniscono due definizioni: il termine *barata* è definito *trueque malicioso, engaño, mohatra*²⁹, ma è anche data l'accezione relativa al gioco di tavole: *se llama también en el juego de las tablas reales la disposición y manera de abrirse y esparcir las piezas para ocupar dos casas del contrario, en la parte última donde se termina el juego, con piezas dobles: lo que de ordinario se hace cuando alguno de los jugadores se halla con*

*menos puntos, y el contrario está muy adelantado, y mejor puesto a fin de disputarle el juego.*³⁰ Così, *baratar* significa applicare la barata e vincere quindi il gioco (cfr. anche infra, p. 54, Glossario, S.V.). Per *manera* le cose sono un pò più complesse. Il termine infatti non è in *Autoridades*, né è registrato con il significato che ci interessa in DCECH o in DME. Si tratta certamente di un lemma legato a *maña habilidad, artificio y destreza para hacer alguna cosa* (*Autoridades*)³¹ derivato dal latino volgare *MANIA 'abilità manuale', a sua volta derivato da MANUS (da cui anche (a)mañar). È dunque ancora percepito l'etimo, visto che *manera* deriva da MANUARIA, formazione del latino volgare sulla base di MANUS. Nel *Libro de las tablas mañar* è accostato a *baratar*, e *manera* a *barata*. L'accezione del *Libro de las tablas* si riconnette con quella originaria, visto che si tratta di un'abilità, un artificio che porta il giocatore perdente a pattare al gioco. Sia per la *maña* che per la *barata* si ha una sfumatura negativa, connessa con l'abilità dell'imbroglio, sia essa manuale, come nel caso della *maña*, o riferibile al negoziamento, come per la *barata*. In entrambi i casi è sottesa l'idea dello stratagemma che varia in modo non ortodosso le sorti del gioco. Infine si segnala l'uso del termine *levar*, che significa 'eliminare le tavole dal tavoliere', dopo che sono giunte a destinazione, sempre attraverso i punti ottenuti ai dadi.



Il capitolo più interessante del tesoro lessicale contenuto nel Libro de los juegos è costituito dai vari nomi dei giochi, che risultano però poco studiati dai lessicografi. Si pensi a *Triga*, *Azar*, *Marlota*, *Riffa*, *Panquist* per i dadi, o a *Doblet*, *Fallas*, *Cab e quinal*, *Laquet*, *Buffa cortesa* e *Buffa de baldrac* per le tavole. Delle singole etimologie si darà conto nelle note relative; qui ci si limita ad alcune osservazioni di insieme: i termini derivano per la maggior parte dall'area continentale, e in particolar modo dall'occitanico (e forse dal catalano) o dal francese, mentre più raramente si attinge al patrimonio arabo. L'ambito semantico è quello legato all'imbroglio, all'abilità, o alla disgrazia e alla sfortuna. Si ricercano nella maggior parte dei casi termini coloriti, e non immediatamente trasparenti, spesso con forti connotazioni onomatopeliche.



Su Facebook vi ricordo

il gruppo dedicato ai
giochi astratti

Il gruppo dedicato alla
*Rivista ludica Il fogliaccio degli
astratti*

([...] cfr. 'vincere al gioco delle tavole' nelle *Tablas Alfonsíes* [sic] [...]).

³¹ «Abilità, artificio e destrezza per realizzare qualcosa».

Sistema Shibumi



di Giacomo Galimberti

SHIBUI è una parola giapponese che non trova corrispondenza nella lingua italiana e nella cultura occidentale in genere. Riguarda il senso estetico ed allude ad una grande raffinatezza sotto apparenze comuni. Shibui è elegante semplicità, articolata brevità.

Gli oggetti che mostrano questa qualità sono detti *shibumi*. Ad una prima occhiata questi oggetti possono sembrare semplici, superficiali, ma col tempo rivelano invece, man mano che li si osserva e sperimenta, la loro profondità nascosta.

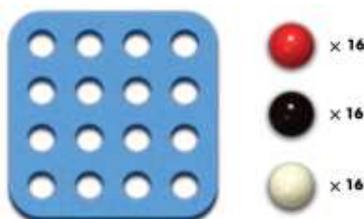
Shibumi
apparente semplicità
che nasconde la complessità più
profonda.

Sono tanti i punti in comune tra i principi shibui e la creazione dei giochi astratti. Ad esempio il vecchio motto usato per molti giochi astratti *a minute to learn, a lifetime to master* (un minuto per impararlo, una vita per padroneggiarlo) descrive perfettamente l'ideale shibui dell'apparente semplicità che nasconde la complessità più profonda.

E neppure è un caso che di shibui si parla nel romanzo di *Trevisan Il ritorno delle gru*, nel quale uno dei personaggi chiave è un maestro di Go.

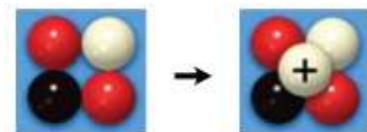
The Shibumi game system

Partendo dalla ricerca di un sistema di gioco composto da pochi e semplici elementi, ma che al contempo consentisse dinamiche complesse e giochi inaspettatamente profondi, nel marzo del 2011 *Cameron Browne* ha ideato il sistema di gioco che ha chiamato *Shibumi*, composto da un tavoliere quadrato con 4x4 fori circolari e 16 biglie di tre differenti colori (bianco, rosso e nero). Tutte le immagini riportate nel seguito sono tratte dal libro *Shibumi Rule Book*, per gentile concessione degli autori *Cameron Browne* e *Néstor Romeral Andrés*.

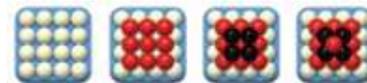


Il sistema riproduce una piramide a base quadrata di sfere e trae beneficio dalle possibilità di posizionamento e movimento fornite dalla struttura tridimensionale di accatastamento.

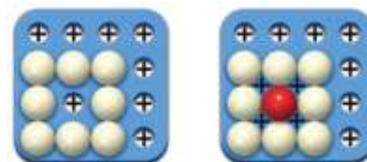
Il posizionamento delle sfere può infatti avvenire nei fori di alloggiamento presenti nel tavoliere o, ai livelli superiori, nei vuoti che si formano ogniqualvolta le sfere già posate formano un quadrato 2x2, che viene chiamato piattaforma, come mostrato nella figura seguente.



La piramide completa è composta da quattro livelli, ciascuno formato rispettivamente da 4x4, 3x3, 2x2 ed 1 sfera, per un totale di 30 sfere.



La particolarità del sistema risiede nel fatto che il tavoliere è formato solo da 16 caselle circolari forate, e questo, in tutta la partita, è il numero massimo di posizioni giocabili in un turno, tuttavia durante il gioco vengono attivate ulteriori posizioni man mano che la piramide va completandosi. Generalmente invece nei giochi di tavoliere il numero delle caselle giocabili è fisso e va diminuendo durante la partita. Nello Shibumi invece il numero di posizioni giocabili varia e può anche aumentare durante la partita se il posizionamento di una biglia comporta la formazione di due o più piattaforme, come nel caso mostrato nella figura seguente, in cui, prima di giocare la biglia rossa, vi sono (indicate con il simbolo +) 8 posizioni giocabili, che diventano 11 dopo la mossa, nonostante la biglia appena giocata sia andata ad occupare una casella.



Le piramidi a base quadrata di sfere sono state fin dal 1500 usate per vari giochi e rompicapo matematici. Famoso è il problema sulla disposizione delle palle di cannone formulato nel 1875 dal matematico francese Edouard Lucas, inventore anche del rompicapo detto *La torre di Hanoi*.

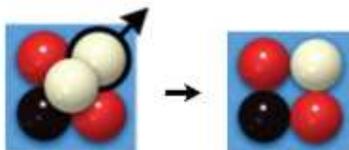
Il gioco più conosciuto che utilizza una piramide a base quadrata formata da sfere è con ogni probabilità *Pylos*, di *David G. Royffe*, pubblicato dalla Gigamic.

La principale differenza tra *Pylos* e *Shibumi* è che quest'ultimo è un sistema di gioco con cui giocare ed inventare giochi diversi piuttosto che la realizzazione di un singolo specifico gioco. Inoltre *Pylos* utilizza 15 biglie chiare e 15 scure ed è per due giocatori, mentre in *Shibumi* vi sono biglie di tre colori per tre giocatori. Il tavoliere *Shibumi* infine è piatto e sprovvisto dell'alloggiamento per le biglie ancora da giocare presente in *Pylos*.

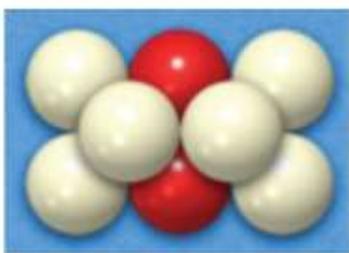
Shibumi, venduto da Nestorgames, è accompagnato da un libro (the Rule book), di circa 90 pagine, che contiene la descrizione dettagliata del sistema e delle meccaniche di gioco, oltre ai regolamenti di oltre 30 giochi per più giocatori ed alcuni solitari.

Di seguito vengono descritte in breve alcune regole generali di funzionamento del sistema di gioco.

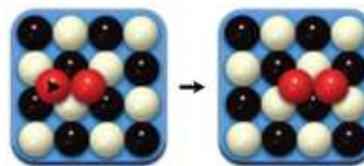
- **Dropping:** una biglia che sorregge al livello superiore non più di un'altra biglia può essere rimossa, provocando la caduta della biglia soprastante, che va così ad occupare il posto lasciato libero dalla biglia appena rimossa. Nella figura che segue la biglia bianca a livello del tavoliere viene tolta e la soprastante biglia bianca cade e prende il suo posto.



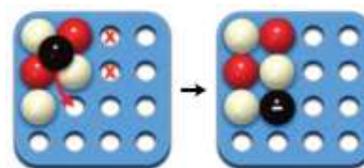
- **Pinning:** una biglia che sorregge più di una biglia al livello superiore è bloccata e non può essere rimossa. Nell'esempio seguente le due biglie rosse sono bloccate.



- **Slides and Pushes:** le biglie ai livelli superiori (escluso quindi il livello del tavoliere) possono essere fatte scorrere ortogonalmente sopra le biglie sottostanti sino ad occupare una posizione libera lungo la linea di scorrimento. Una biglia che scorre può anche spingere una biglia attaccata. Nella figura che segue la biglia rossa individuata dal simbolo > viene fatta scorrere verso destra e nel movimento spinge la biglia attaccata.



- **Slide Drops:** lo scorrimento o la spinta possono provocare la caduta di una biglia ad un livello inferiore. Ciò è ammesso per cadute di un solo livello e quando la posizione di arrivo è certa. Per esempio la biglia nera nella figura che segue può essere fatta scivolare e cadere nel foro sul tavoliere indicato dalla freccia; non può invece essere fatta cadere nei fori indicati dal simbolo x, poiché la posizione di arrivo in questo caso è incerta: la biglia potrebbe andare ad occupare il foro più esterno, quello più interno, o anche cadere tra i due fori e rotolare dritta.



The Shibumi challenge

Con più o meno tutte queste regole generali di funzionamento, nel dicembre 2011 l'autore *Cameron Browne* e *Stephen Tavener* del *Computational Creativity Group (CCG)* dell'*Imperial College* di Londra con l'editore *Nèstor Romeral Andrés* di *Nestorgames* hanno lanciato sul sito internet Board Game Geek il *Shibumi Challenge*, una competizione per l'ideazione di giochi che utilizzano il sistema di gioco *Shibumi*.

Dal punto di vista scientifico lo scopo della competizione, che si è conclusa a fine gennaio 2012, era duplice:

- Da una parte individuare una selezione dei migliori giochi creati dall'uomo per il sistema *Shibumi*, che sarebbero poi stati pubblicati nel *Rule Book*.

- Dall'altra fornire ai ricercatori del **CCG un insieme di giochi e quindi di regole da utilizzare per un esperimento di intelligenza artificiale volto a scoprire se giochi anche migliori potessero essere ideati tramite metodi automatici.**

Dal punto di vista commerciale lo scopo della competizione era di far crescere l'attenzione e la conoscenza del nuovo sistema di gioco ed individuare dei validi giochi da pubblicare.

I giochi dovevano interpretare al meglio lo spirito *shibumi*, essere cioè semplici e chiari ma al contempo profondi. I criteri di giudizio della competizione erano:

- Chiarezza (20%): sia delle regole che della giocabilità, intesa come semplicità nella visualizzazione delle mosse;

- **Profondità (20%)**: intesa come stima delle potenzialità del gioco di rimanere interessante anche dopo svariate partite, un gioco è tanto più profondo quanto più è probabile che la vittoria vada al giocatore che maggiormente analizza in profondità e con intelligenza le mosse; chiaramente la profondità è relativa al sistema di gioco, poiché è scontato che un gioco che utilizza un tavoliere 19x19 sia più profondo di un gioco che si sviluppa su un tavoliere 4x4;
- **Divertimento (20%)**: esprime una valutazione, basata sull'esperienza dei giudici, sulla capacità del gioco di divertire i giocatori, dipende da vari fattori, quali, per i tre organizzatori, tensione durante la partita, necessità di analisi delle mosse, elementi di sorpresa nello svolgimento del gioco;
- **Eleganza (15%)**: è la misura della capacità delle regole del gioco di combinarsi tra loro per formare un insieme unico armonioso, con l'occhio sempre rivolto alla ricerca di semplicità dello spirito shibui; regole o meccaniche di gioco che svolgono più funzioni contemporaneamente introducono eleganza nel sistema, mentre regole necessarie per forzare determinati stili di gioco o per evitare degenerazioni nella partita tolgono eleganza al gioco;
- **Popolarità (10%)**: il numero delle preferenze ottenute nel sito internet, limitato al massimo a 10 *mi piace*;
- **Originalità (10%)**: esprime il grado di novità delle regole e la loro capacità di ispirare nuovi giochi, il tutto tenendo presente che in un sistema di così ridotte dimensioni ed elementi è quasi impossibile introdurre nuove regole, pertanto veniva data rilevanza alla novità nella combinazione delle stesse;
- **Utilizzo dei componenti (5%)**: misura il grado di utilizzo dei vari componenti e meccaniche di gioco, ad esempio biglie dei tre colori, 30 posizioni di gioco, impiego delle meccaniche proprie del sistema basate sulla forza di gravità.

Alla competizione online, aperta a tutti, hanno partecipato 22 autori, che hanno complessivamente inviato 45 nuovi giochi. Alcuni autori erano alla prima esperienza, altri già vantavano alcuni giochi pubblicati.

Di particolare rilevanza, oltre ai giochi, è stato il fitto e proficuo scambio di idee ed opinioni tra i partecipanti, in merito al sistema di gioco, ma anche, più in generale, sul significato di game design e sulle diverse forme di creatività.

Tutto il materiale inserito è ancora consultabile all'indirizzo: <http://goo.gl/QJQgx>

I giochi saranno quindi utilizzati dai ricercatori Cameron Browne e Stephen Tavener per il loro esperimento di intelligenza artificiale, nel quale con un

metodo di ricerca tipo Montecarlo verranno cercati e testati nuovi **giochi sintetici** (vale a dire giochi generati automaticamente dal computer) per il sistema Shibumi. La ricerca, attualmente in corso, è l'evoluzione di un precedente esperimento di Cameron Browne nel quale, con un diverso approccio, il programma chiamato *Ludi*, da lui sviluppato, ha ideato il gioco *Yavalath*, il primo gioco generato autonomamente da un computer!

I giochi premiati

Alla fine della competizione sono stati premiati i seguenti giochi: **Sploof** (*Matt Green*), **Spire** (*Dieter Stein*) e **Spplastwo** (*Giacomo Galimberti*).

In questa prima puntata sarà descritto *Sploof*, nei numeri successivi non mancheremo di presentarvi gli altri regolamenti.

Sploof (*Matt Green - 2012*)

Giocatori Due (bianco e nero).

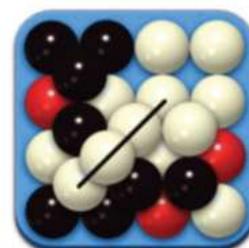
Configurazione iniziale Nelle celle poste sul perimetro del tavoliere vengono posate 12 biglie rosse.

Ogni giocatore comincia la partita con 2 biglie del proprio colore nella propria riserva, tutte le altre biglie sono lasciate nella sacca che accompagna il gioco.

Scopo del gioco Vince il giocatore che forma una linea (vista dall'alto) di quattro biglie del proprio colore che si toccano. Se un giocatore non ha mosse legali perde la partita.

Svolgimento I giocatori, a turno, possono posizionare una biglia della loro riserva in qualsiasi posizione giocabile (sul tavoliere o sui livelli superiori), oppure, possono rimuovere una biglia rossa (non bloccata) tra quelle in gioco e rimetterla nella sacca comune e spostare due biglie del proprio colore dalla sacca nella proprio riserva.

Strategia, è fondamentale gestire al meglio la propria riserva di biglie. Se si svuota, il giocatore è costretto a rimuovere una biglia rossa dal piano di gioco e rifornire la propria riserva, senza posare nessuna nuova biglia del proprio colore sul piano di gioco. In tal modo si rischia, con l'avanzare della partita, di lasciare la vittoria all'avversario, che può disporre di due turni consecutivi in cui posare le proprie biglie. La figura mostra una partita vinta dal bianco: le quattro biglie indicate formano una linea retta se viste dall'alto.



I nostri giochi



di Luca Cerrato

RUBRICA dedicata ai giochi proposti dai lettori del fogliaccio oppure scoperti in giro per la rete. In quest'occasione approfitto della mia partecipazione all'ultima IdeaG di Torino. Nel freddo clima di Gennaio ho avuto l'onore di provare *Carnac*, gioco astratto di Emiliano Wentu.

Carnac

(Emiliano Wentu Venturini - 2011)

Giocatori Due (rosso e nero).

Materiale Tavola rettangolare con caselle quadrate (8x5 caselle, 10x7 caselle e 14x9 caselle), 28 pezzi chiamati *Megaliti*, hanno la forma di due cubi uniti per una faccia. Due facce rettangolari opposte e una faccia quadrata sono rosse, le altre sono nere.

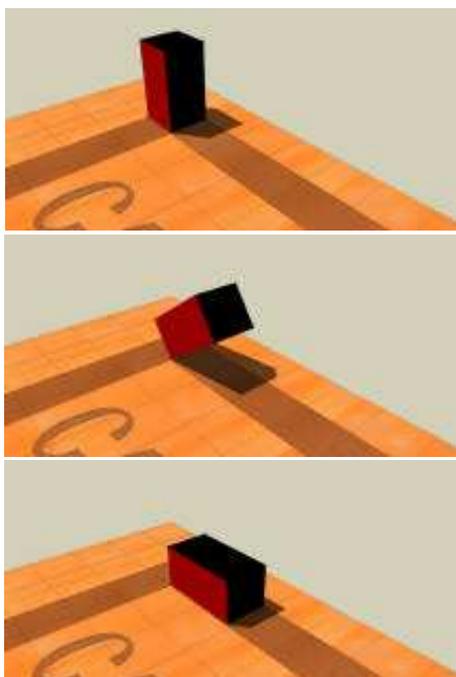
Definizioni *Dolmen* è un gruppo di almeno 3 caselle dello stesso colore adiacenti per lato, guardando la scacchiera dall'alto.

Scopo del gioco Vince il giocatore con il maggior numero di *Dolmen*.

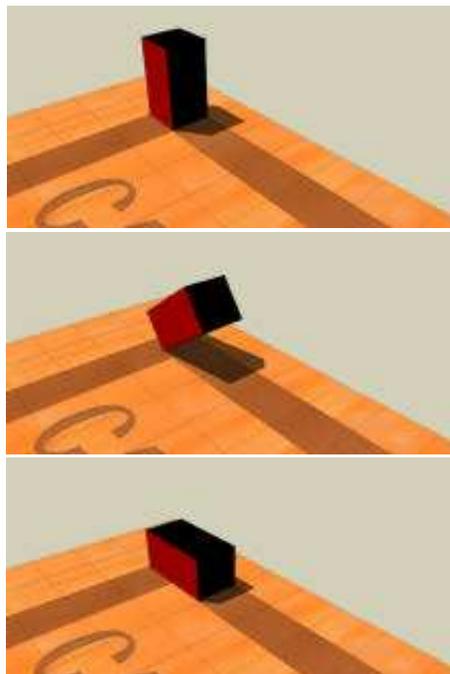
Il gioco Al proprio turno un giocatore gioca un *megalito* poggiandolo in piedi su una casella libera. L'avversario, se possibile, deve subito far cadere il **megalito** nella direzione che preferisce. Se lo fa (o se il megalito non può essere fatto cadere), guadagna il turno. Altrimenti, se decide di lasciare in piedi il megalito, il giocatore corrente ottiene un nuovo turno.

Far cadere un Megalito Un megalito può essere fatto cadere in una certa direzione se è in piedi e ci sono almeno due caselle libere adiacenti in tale direzione.

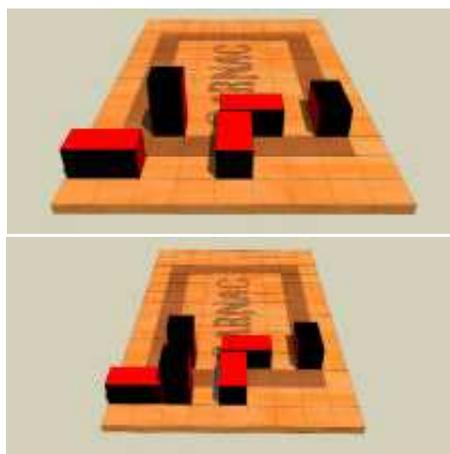
Sequenza corretta di caduta megalito:



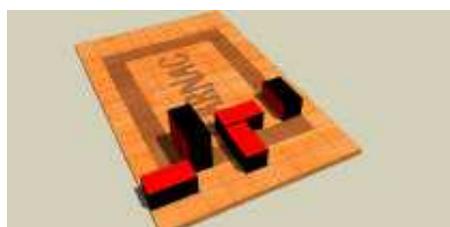
Il modo errato di caduta:

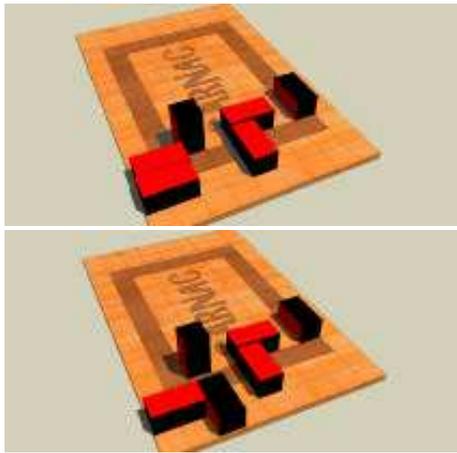


Il Megalito appena giocato non può esser fatto cadere. Il turno passa all'avversario.



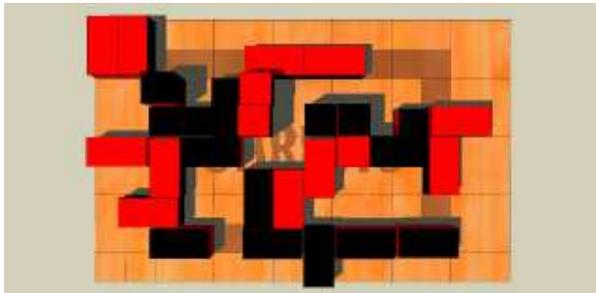
Il Megalito appena giocato può esser fatto cadere in due modi o lasciato in piedi.



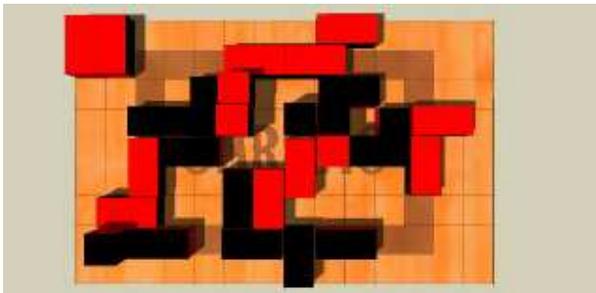


Fine partita Il gioco finisce quando non ci sono più caselle libere o quando i Megaliti sono stati tutti giocati.

Il Rosso vince 5 Dolmen a 3.



Il Nero vince perchè il suo 2° Dolmen più grande è più grande del 2° Dolmen più grande del Rosso.



Parità In caso di pareggio vince il giocatore col Dolmen più grande (pareggi successivi sono risolti confrontando i Dolmen via via più piccoli).

Hexteroyd

(Remo Khoril Conzadori e Emiliano Wentu Venturini)

Giocatori Due.

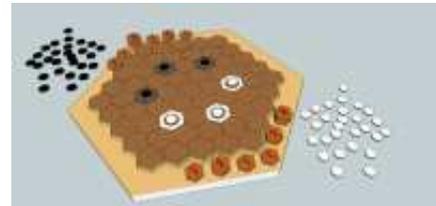
Materiale Una plancia esagonale suddivisa in 61 caselle esagonali.

12 pedine di colore uguale, ciascuna pedina ha un valore secondo la seguente distribuzione: 2 pedine da 3 punti, 4 pedine da 2 punti e 6 pedine da un punto.

60 dischetti con una faccia bianca e una nera.

Scopo del gioco Far più punti dell'avversario.

Inizio gioco Disporre 6 dischetti sulla plancia nelle posizioni e coi colori mostrati nella figura 1. Distribuire le pedine ai giocatori in modo che ciascuno abbia una pedina da 3, due da 2 e tre da 1 punto. Il bianco ha la prima mossa.



Il gioco Al proprio turno un giocatore deve effettuare una di queste due mosse: piazzare una pedina o riprendere in mano una pedina. Se non può o non vuole farlo passa la mano ma può successivamente rientrare in gioco.

Piazzare una pedina Questa mossa è divisa in due parti, la prima obbligatoria e la seconda facoltativa.

Il giocatore piazza dalla propria mano una pedina sulla scacchiera in modo che essa sia adiacente ad almeno un numero di propri dischetti pari al valore della pedina stessa. Tali dischetti devono essere immediatamente voltati.

Una volta piazzata la pedina il giocatore può scegliere di completare la propria mossa con una di queste due azioni:

- Riempire tutte le caselle libere adiacenti con propri dischetti.
- Voltare uno o più dischetti avversari adiacenti che non siano appena stati voltati nella prima parte della mossa. Al massimo egli può voltare un numero di dischetti pari al valore della pedina giocata.



Il Bianco può giocare una pedina da 2...



...e aggiungere altri due dischetti bianchi oppure



...voltare un altro dischetto da nero a bianco.

Esempio: il Bianco, per giocare una pedina di valore 2 deve porla vicina a 2 o più dischetti bianchi e provvedere a farne diventare neri esattamente 2.

Il Bianco può riempire tutte le caselle attorno alla pedina con propri dischetti oppure voltare sino a due dischetti avversari diversi da quelli appena girati.

Rimuovere una pedina Il giocatore riprende in mano una qualsiasi pedina già in gioco a patto che essa sia circondata da un numero di propri dischetti almeno pari alla somma del valore della pedina e del numero di dischetti avversari ad essa adiacenti. Al posto della pedina rimossa il giocatore deve mettere un proprio dischetto.



Punteggio I dischetti adiacenti del proprio colore formano un *gruppo*.

Il valore di un gruppo è dato dalla somma dei valori delle pedine ad esso adiacenti.

Il punteggio di un giocatore è dato dal valore del proprio gruppo migliore a cui va sottratto quello dei pezzi che il giocatore ha ancora in mano.



Esempio: il Bianco ha 2 gruppi, uno di valore 4 e uno di valore 5. In mano ha una pedina da 1 e una da 2. Il suo punteggio è $5 - (1 + 2) = 2$.

Importante: una pedina non fa parte di un gruppo quindi due dischetti collegati fra loro solo da una pedina appartengono a gruppi diversi.

Termine partita Quando entrambi i giocatori passano.

Il fogliaccio degli astratti viene creato utilizzando il programma di scrittura

L^AT_EX

Per le migliori parole i migliori caratteri.

Per maggiori informazioni:



www.guitex.org

Backgammon

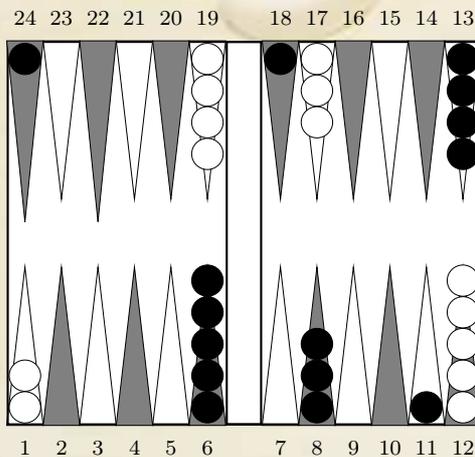


di Luca Cerrato

CONTINUA l'analisi delle aperture. Nel numero precedente si è trattato delle *aperture automatiche*, cioè di quelle dove è chiaro cosa fare, adesso andiamo a vedere quelle che danno delle alternative al giocatore che può adattare al proprio stile di gioco, per esempio a seconda del punteggio della partita. Nella seconda parte dell'articolo scriverò di probabilità di rientro quando le vostre pedine vengono spedite nel bar.



Allora incominciamo³², tavola pronta, si lanciano i dadi, il risultato è **6-2**, in questo caso la tradizione vuole che si muova un *runner* (con il 6) e con il secondo dado un *costruttore*. Con un tale risultato le mosse consigliate sono : **24-18** e **13-11**.



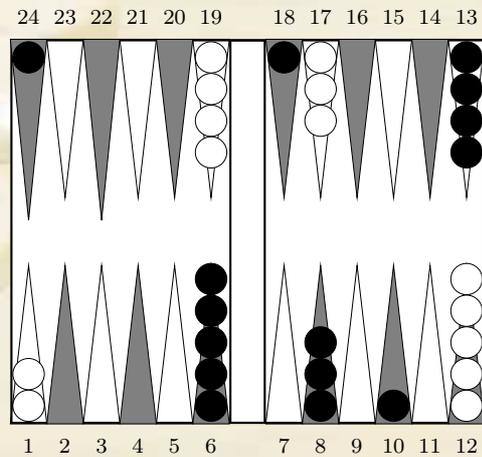
La pedina sulla punta del bar point può facilmente esser colpita con un 6 oppure un 1 avversario, il quale, comunque, corre dei rischi a sua volta e perderebbe più terreno del suo avversario. Il piazzamento sulla bar point ha lo scopo, nella mossa successiva, di conquistare tale punta oppure salvare il runner.

La pedina sul punto 11 è un ottimo costruttore per i punti 5 e 7.

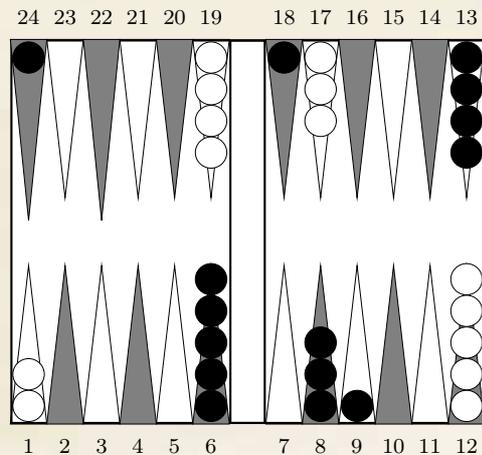
Altre alternative abbastanza popolari a questo tiro sono **24/16** con lo scopo di *impostare la partita sulla corsa*, mossa rischiosa perchè ci sono ben 14 tiri a disposizione dell'avversario. La mossa 13/5 era di moda prima dell'avvento del computer, mossa fatta

per conquistare punti, importante se si vuole *vincere in gammon*.

Altra situazione, **6-3**, la mossa standard che viene consigliata è **24/18, 13/10**, ragionamenti simili a quelli fatti sopra.



Con il lancio **6-4**, la mossa standard è **24/18** e **13/9**, in questo caso ci sono alternative interessanti. Il **24/14** è il tentativo di fuggire con un runner, inoltre il runner in 14 può essere colpito solo con 11 tiri.



8/2 e **6/2**, in passato la mossa era considerata errata perchè il punto due era considerato troppo avanzato. Con l'analisi fatta con il calcolatore la mossa è stata rivalutata, valida se si vuole vincere per gammon.

³²Libro di riferimento, **Il grande libro del Backgammon** di Dario De Toffoli.

Dettagli ludici



di Luca Cerrato

Nella rubrica vengono presi in esame dei dettagli ludici. Si consiglia la lettura completa del regolamento.

L SOGGETTO di questa puntata è un'ambientazione e non un particolare meccanismo ludico. Il tema dei labirinti nel mondo ludico è abbastanza diffuso, per la ricerca ho preso in considerazione una serie di giochi che fanno uso in modo più o meno esteso del concetto di labirinto.

Il proseguo è diviso in tre sezioni;

- La *costruzione*, parte fondamentale per dare l'illusione che i giocatori stiano muovendo all'interno di una struttura complessa di cui non si conosce la sua topologia.
- L'*obbiettivo*, perchè ci troviamo in questo luogo, trovare l'uscita, scappare dal mostro di turno, prelevare degli oggetti.
- L'*orientamento* nei corridoi, cioè come il progettista ha pensato di far muovere i giocatori nel labirinto.

La costruzione

Incominciamo l'avventura nel meraviglioso mondo dei labirinti andando alla scoperta dei diversi sistemi di *costruzione* di muri e di corridoi che i nostri eroi dovranno percorrere su e giù. Alcuni giochi edificano, partendo dalle fondamenta, veri e propri castelli. Uno di questi, il *Chateau Roquefort*, è costituito da una serie di strati.



Il primo livello sono le segrete e le relative mura, su di esse vengono posizionate le quattro torri ad angolo, poi si aggiungono le tessere del gioco (trappole per topi e pezzi di formaggio), il penultimo strato è la griglia che mostra le stanze ed infine i tetti del castello.

Meno complessa è la creazione del tavolo di gioco di *Labirinto Magico*, sotto al piano di gioco vengono posizionate i *muri* del labirinto, barriere magiche nascoste fin quando una delle pedine in gioco urterà una di esse con effetto che la relativa sfera metallica magnetica, attaccata alla base della pedina cadrà. Oltre ai castelli i giocatori potranno muovere nelle piramidi come vedremo più avanti.



L'esempio più semplice di labirinto arriva dai giochi astratti, il più famoso è *Quoridor*, in cui i muri piazzati dai due giocatori servono sia per impedire l'avanzamento avversario sia per favorire il raggiungimento della propria meta. Altri due giochi astratti da ricordare *Pathfinder* e *Amaze* dove i giocatori costruiscono il labirinto avversario, posizionando dei muri, prima dell'inizio della partita.

Altro sistema molto comune per l'edificazione di labirinti è l'utilizzo di *tessere*, elementi principali rappresentati sono: corridoi e diramazioni. Con il posizionare, turno dopo turno, delle tessere, si vuole *simulare* l'oscurità dei corridoi. Si parte con poche tessere in gioco e poco alla volta i giocatori scoprono la mappa di gioco. In altri casi le tessere servono per cambiare l'aspetto del labirinto tra una partita e l'altra. Le tessere sono anche molto utili per quei labirinti che devono cambiare forma durante la partita, vedi la simulazione di apertura e chiusura delle porte oppure muri magici. Quindi si possono riassumere i seguenti tipi di labirinti con tessere:

Tessere a turno, le tessere vengono estratte e posizionate ad ogni turno. Esempi di questa tecnica sono i giochi *Drakon*, *Sabotator*, *Tantrix*, *Ricochet Robot*, *Chess Dungeon*.

Tessere piazzate, le tessere vanno a formare il labirinto ad inizio gioco. Esempi di questa tecnica sono *Space Maze*, *Oubliette* e *Labyrinth*.

Tessere mobili, le tessere possono modificare il labirinto durante il gioco. Esempi di questa tecnica sono *Kheops*, il già citato *Space Maze*, *Labyrinth*. In questo gruppo rientra anche *Amuse Amaze* in cui il percorso verso gli obiettivi è costruito formando delle parole con delle tessere tipo scrabble.

Altro strumento ludico usato sono le *carte* che possono essere utilizzate sul modello delle tessere, vedi *Saboteur* oppure per muoversi, piazzare oggetti e per i classici imprevisi che capitano frequentando ambienti pericolosi.



Gli obiettivi

Il labirinto è per eccellenza un posto pericoloso, puoi entrarci per andare alla ricerca di qualche tesoro oppure scappare e raggiungere la salvezza dal mostro di turno, ma in ogni caso trappole, esseri poco amichevoli e sociali sono sempre dietro l'angolo e raggiungere il proprio scopo non è sempre semplice ed agevole.

Possiamo raggruppare gli obiettivi in quattro principali categorie: *arrivare in meta*, *uscire dal labirinto*, *collezionare oggetti* e *controllo del labirinto*.



Arrivare in meta, il giocatore deve arrivare per primo in una particolare zona del labirinto. In *Quoridor*, in cui i giocatori creano turno dopo turno un labirinto, e lo scopo è andare in meta sulle caselle della riga più distante. Nel futuristico *Space maze* bisogna arrivare all'antica e misteriosa nave aliena. In *Sabotator* arrivare su una delle pepite. In *Chess Dungeon* sono i re avversari che fanno da meta, il labirinto in questo caso è lo strumento che permette di cambiare aspetto alla tavola di gioco e introdurre nuovi giocatori.

Uscire dal labirinto, nel gioco astratto *Isolation* bisogna bloccare il pezzo avversario quindi, in altre parole, bloccarlo nel labirinto e non farlo arrivare all'uscita. In *Drakon* bisogna fuggire dal drago cattivo.

In *Oubliette* dei prigionieri cercano di scappare dal castello.

In *Pathfinder* e *Amaze* il giocatore deve trovare l'uscita senza vederla e facendo domande all'avversario, sullo stile battaglia navale.



Collezionare oggetti, lo scopo è percorrere in largo e in lungo il labirinto per raccogliere varie tipologie di oggetti ed infine, se richiesto, uscire. Ancora *Sabotator* dove oltre che arrivare in meta bisogna collezionare le pepite, stando attenti ai sabotatori. Anche in *Labyrinth* bisogna accumulare oggetti facendo scivolare file di tessere.

Sidibaba il famoso ladro è protagonista con i suoi amici dell'omonimo gioco. Caratteristica di questo gioco è la presenza di un master che è anche il capo dei ladri che cercherà di impedire a *Sidibaba* di impadronirsi del tesoro e scappare. Fatto importante è che il master è anche il moderatore e descrive agli altri giocatori il labirinto di caverne che si deve percorrere. In *Sumatra* vince chi riesce a catturare più animali possibili nella foresta e spedirli via nave.

Controllo labirinto, il vincitore è colui che ha il controllo del labirinto. In *Tantrix* vince chi ha il percorso composto da più tessere e in *Kheops* diventa architetto del faraone chi controlla il corridoio più lungo.

L'orientamento

Per percorrere un labirinto intervengono diversi elementi del gioco, se non tutti. In alcuni si lanciano i dadi, in altri si calano delle carte da gioco oppure si percorrono casella per casella. In tutto questo bisogna tener conto anche degli affetti dei corridoi e delle sale in cui si arriva che permettono di fare azioni extra.

I pentamini e simili (stile *Blokus*) vengono usati da *Le Jeu du Labyrinthe* (1970) per attraversare la plancia di gioco da un angolo a quello opposto. In *Gold Mine* si lancia un dado per muoversi nelle miniere oppure due dadi per attraversare i passaggi segreti.

Anche le carte fanno la loro discreta parte nel movimento, vedi *Jailbreak*.

Sistema facilmente implementabile è far slittare una riga oppure una colonna di tessere per muovere le pedine e gli oggetti su di essi, vedi *Labyrinth*.

Giochi di carte



Luca Cerrato

NICOLINO Farina nel passato numero ci ha presentato le origini e la storia di un gioco di carte, il **Cucù**. Adesso cercherò di riassumere le regole di questo gioco di carte, un antico party game. Il secondo gioco di carte è presentato da Mago G.: **Euchre**.

Fino a pochi anni fa, il gioco era tramandato oralmente e questo ha creato varianti famigliari e può capitare che si accendano dispute su come applicare alcune regole. L'autore del libro, *Il cucù antico gioco di carte*, afferma che il gioco deve essere conosciuto sul campo perchè è troppo difficile riportare tutte le sfumature del suo regolamento.

Il cucù gioco da imparare sul campo

L'avvocato *Marino Di Pancrazio*, che si è cimentato a raccogliere le regole in un dattiloscritto, conclude in questo modo la sua opera *Quando il Cucù fa Gnaffe*: «non tentate di insegnare questo gioco a chi non ne abbia appreso i rudimenti fin dalla più tenera età. Probabilmente dopo un'ora di inutili sforzi, diverreste triviali anche in presenza di signore. Tuttavia, il Cucù è un gran bel gioco.»

Adesso provo a descrivere le regole, anche se non ho mai praticato il gioco.

Regola Camplensis del gioco del Cucù

Giocatori Da 2 a oltre 20 giocatori.

Le carte Due mazzi speciali di carte, il singolo mazzo è formato da 20 carte di valore differente, le carte sono:

Carte negative, valore crescente.

- Matto
- Cacaccio
- Mascherone
- Secchia
- Nulla

Carte numerali da 1 a 10.

Carte positive, valore crescente.

- Taverna
- Gnaf

- Salta
- Bum o Tuff
- Cuccù

Scopo del gioco Il gioco è ad eliminazione, consiste nel far pagare, ad ogni mano, un pegno al giocatore che possiede la carta più bassa. Il gioco permette di passare una carta al giocatore successivo.

Ordine posti Un giocatore distribuisce ad ogni giocatore una carta scoperta, chi avrà quella più alta sarà il mazziere, gli altri giocatori prenderanno la sua destra secondo l'ordine decrescente delle carte.

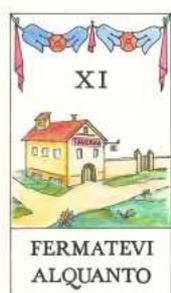
Posta in gioco Ogni giocatore paga la posta stabilita e ha diritto di ricevere tre pedine. Tutti i giocatori con tre pegni si dicono *vergini*.

Rientro Fin quando rimane in gioco un giocatore vergine (con i tre pegni originali) i concorrenti eliminati possono rientrare in gioco con tre nuovi pegni. La posta di rientro segue la progressione matematica del raddoppio (2-4-8-16).

Distribuzione delle carte Le carte sono distribuite in senso antiorario, le carte vengono mischiate e tagliate dal giocatore alla sinistra del mazziere. Le carte si distribuiscono coperte prelevandole dal fondo del mazzo. Ad ogni carta distribuita il mazziere aspetta la decisione del giocatore che ha ricevuto la carte, *passo* oppure *sto bene*, poi dá la carta al giocatore successivo.

Passo Il giocatore che riceve la carta può decidere di tenerla o decidere di passarla se di valore basso ed effettuare il cambio con il giocatore successivo. In questo caso il mazziere darà una carta al giocatore successivo che sarà tenuto a scambiarla con chi ha chiesto il passo, a meno che il valore della carta non superi il valore 10, in questo caso bisogna scoprire la carta, questo è la situazione di *arresto del passo*. Chi nel gioco accetta il passo e a sua volta non lo richiede, si dice che si è effettuato un *passo arresto*.

La Taverna In caso di arresto con questa carta, non viene scoperta, ma dire al giocatore che ha effettuato il passo *fermati al quanto*.



Il giocatore del passo può a sua volta rivolgere la domanda *pagherai se nulla?* Il possessore della taverna può scegliere se:

- Non passare la propria carta, che verrà scoperta. In questo caso si corre il rischio di pagare un pegno se la carta arrestata sia un Nulla e questa risultasse la più bassa della mano.
- Accettare lo scambio che lo obbliga a non scoprire la carta.

Gnaf In caso di richiesta di passo il possessore della carta può negare il passo e darà una *gnafatta*.



Il giocatore che subisce la gnafatta dovrà pagare subito un pegno. Se la carta oggetto di scambio arriva da precedenti scambi subirà la regola Gnaf carte arretrate (Gnaf carta indietro). Un procedimento di passo inverso che riporta la carta in oggetto della gnafatta fino al giocatore che per primo l'ha scambiata.

Salta o cavallo Il giocatore che ha chiesto il passo dovrà rivolgersi al giocatore successivo.



Bum o Tuff Al giocatore che chiede il passo si dà la *bummite*, che significa pagare subito un pegno.



Cucù Questa carta non paga mai nessun pegno.



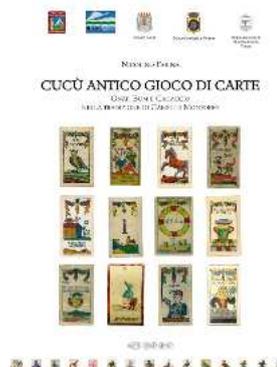
Carta morta Se per un passo si prende una *bummite* oppure una *gnafatta*, dovendo pagare subito un pegno e potenzialmente un altro per la carta più bassa, può avvenire che il giocatore penalizzato sia in possesso di un singolo pegno. In questo caso la carta penalizzata dalla *bummite* o *gnafatta* si considera morta, e non viene presa in considerazione nel conteggio della carta più bassa della mano. Pagherà pegno la carta più bassa dei restanti giocatori.

Due carte basse uguali Può succedere che a pagare pegno siano i due giocatori con le carte più basse.

Il mazziere Chi distribuisce le carte ha il vantaggio che non subisce l'arresto (gli effetti della Taverna, Gnaf, Salto Bum o Cucù non si applicano) durante un passo. Con la frase carta da superare decide di passare la propria carta o quella pervenutagli da un passo.

Mostrare la carta È vietato mostrare la propria carta agli altri giocatori.

Per maggiori dettagli vi consiglio il libro, **Cucù antico gioco di carte** di Nicolino Farina.



Euchre

a cura di MagoGi

Ecco un gioco semplice che ci ricorda vagamente la nostra Briscola ma che in realtà ne è assai diverso.

Nato in *Alsazia* fu portato dai coloni negli Stati Uniti e qui divenne in passato molto popolare.

Il numero di giocatori può variare da 2 a 6 ma oggi analizzeremo la sola partita a 4 giocatori che è anche la più classica.

Il mazzo è composto da 32 carte con i valori dal 7 all'Asso dei 4 semi.

Essendo un gioco di presa, per di più con la briscola, il valore delle carte riveste un ruolo fondamentale.

Il valore delle carte parte dall'Asso per scendere fino al 7 ma tali valori cambiano per il seme di briscola. **Domina infatti il fante del seme di briscola** seguito dall'altro fante dello stesso colore per poi proseguire dall'Asso e a scendere fino al 7 (vedere foto).



Il fante di briscola è detto *Right Bower* mentre l'altro fante dello stesso colore si chiama *Left Bower*. Avremo pertanto ben 9 briscole in ogni smazzata.

Obbiettivo del gioco è fare il maggior numero di prese o comunque un numero maggiore degli avversari.

Il gioco

Viene scelto il mazziere, ogni giocatore pesca una carta coperta e colui che prende quella con il valore più basso diventa mazziere e distribuisce in senso orario 5 carte coperte (in 2 giri rispettivamente di 3 e 2 carte) ad ogni giocatore ponendo una ulteriore carta scoperta sopra il mazzo ad indicare la potenziale briscola.

La briscola per essere valida deve essere accettata da almeno un giocatore.

In questa fase ogni giocatore, a partire da colui che siede alla destra del mazziere, deve esprimersi in un preciso gergo; ecco cosa può dire:

- *Ordino che resti*, se parla uno dei 2 giocatori avversari del mazziere che accetta la briscola.
- *Io assisto*, se parla il giocatore compagno del mazziere accettando la briscola.
- *Passo*, lo dice il giocatore che non accetta la briscola.
- *Gioco da solo*, viene detto dal giocatore che ha accettato la briscola e che si impegna a vincere senza l'aiuto del compagno.

Il giocatore che ha accettato la briscola si chiama *maker* ed è il primo a giocare; egli prima di iniziare deve decidere se giocare assieme al suo compagno

(scelta sottintesa) o se giocare da solo; in quest'ultimo caso il suo compagno posa le sue carte sul tavolo coperte e non partecipa a quella smazzata.

Nel caso di un giro in cui tutti i giocatori hanno passato inizia un secondo giro dove, sempre a partire dal giocatore alla sinistra del mazziere, si può decidere quale seme sarà la briscola. Pertanto durante il secondo giro la briscola potrà essere di un seme diverso e sarà decisa dal giocatore che accetta la mano diventando il *maker*.

Se tutti passano anche durante il secondo giro si cambia il mazziere e si ricomincia con la distribuzione di nuove carte.

Finita questa fase si passa finalmente alla smazzata vera e propria con gioco di presa delle 5 mani previste.

Ogni giocatore è obbligato a rispondere al seme indicato dalla prima carta giocata (senza obbligo di presa) e se non ha carte del seme può giocare qualsiasi altra carta sapendo che se gioca la briscola potrebbe ottenere la presa della mano. La presa viene vinta dalla carta più alta giocata del seme di apertura o dalla briscola se presente; in caso di più briscole vince quella che ha il valore più alto ricordandosi che le 2 briscole più alte sono nell'ordine il fante di briscola e l'altro fante dello stesso colore. Il giocatore che vince la mano gioca per primo quella successiva.

Alla fine della smazzata si procede al calcolo del punteggio che prevede diverse possibilità. Analizziamole:

- Se il *maker* (colui che ha accettato la briscola) realizza tutte le prese da solo vince 4 punti e si dice che *ha fatto marcia*.
- Se la marcia viene realizzata assieme dai 2 compagni vincono 2 punti.
- Se il *maker* ed il suo compagno vincono almeno 3 prese fanno 1 punto.
- Se il *maker* ed il suo compagno vincono meno di 3 prese si dice che sono stati superati e vengono assegnati 2 punti agli avversari.

I punti realizzati sono sempre attribuiti alla coppia. La partita termina quando una coppia raggiunge 10 punti. Ultima particolarità è la tenuta del conteggio dei punti che vede coinvolte 2 carte e precisamente il 4 ed il 6. Nella foto si vedono i vari punteggi.



Ci sono anche tante varianti per giocare in numero variabile da 2 fino a 6 giocatori tra cui una particolare in cui viene aggiunta una carta che è un jolly che ha valore di super briscola.

Il carta quiz

di *Mago G.*

Per finire alcuni quiz su giochi di carte stranieri e poco conosciuti. Le risposte al fondo del fogliaccio.

a) Il gioco *NLK* è originario di quale paese:

1. Olanda.
2. Ungheria.
3. Turchia.

b) Nel gioco *NLK* il numero massimo di giocatori è:

1. Quattro.
2. Sei.
3. Nove.

c) Il gioco *Kowan* è originario di quale paese:

1. Giava.
2. Cina.
3. Australia.

d) Il gioco *kowan* prevede un numero massimo di quante carte:

1. Trentasei.
2. Cinquantadue.
3. Centoventi.

e) Il gioco *JASS* ha una carta speciale che si chiama:

1. Principe.
2. Bandiera.
3. Castello.

f) Il gioco *JASS* è originario di quale paese:

1. Svizzera.
2. Germania.
3. Danimarca.

g) Nel gioco *Boston* quale figura è il protagonista:

1. Fante.
2. Donna.
3. Re.

h) Il gioco *Boston* è nato in quale periodo:

1. Guerra d'indipendenza americana.
2. Scoperta del west.
3. Grande recessione del '29

i) Il gioco *Mos* è originario di quale parte dell'Europa:

1. Sud.
2. Centro.
3. Nord.

l) Nel gioco *Mos* il numero massimo di giocatori è:

1. Sei.
2. Dodici.
3. Cinquantadue.

Carte moderne



di Maurizio Pinard

CARI LETTORI del Fogliaccio in questo numero parliamo di un gioco, che da ormai quattro anni, è entrato a far parte del mondo ludico diventando, a giusto merito, uno dei giochi più giocati e diffusi in assoluto: *Dominion*.

Nasce nel 2008 dall'idea di *Donald X. Vaccarino* ed ha subito intrigato i giocatori di lunga data, ma non solo; infatti le meccaniche di questo gioco sono di per sé abbastanza semplici, ma richiedono una più che discreta dose di strategia oltre che ad un pò di fortuna.



Partiamo dalla descrizione del gioco. Quando aprite la scatola di Dominion vi trovate davanti ben 500 carte suddivise in diverse categorie:

- *Carte Vittoria.*
- *Carte Denaro.*
- *Carte Azione.*

Ognuna di queste categorie è poi suddivisa in diversi mazzetti che per quanto riguarda le prime due categorie si differenziano per il valore attribuito.

Le *Carte Azione* sono suddivise in diversi mazzetti ognuno composto di 12 esemplari della stessa carta.

Per prima cosa dobbiamo capire come è fatta una carta di Dominion per poi ragionarvi sopra. In alto trovate il nome della carta, quindi un'immagine rappresentativa e quindi analizziamo il resto. Anche solo a livello visivo potete notare la differenza di presenza di testo all'interno del rettangolo grigio sotto l'immagine; questo perché ogni carta ha le proprie peculiarità. Inoltre notiamo come una di queste carte abbia un colore differente rispetto alle altre due. Tra poco capirete perché. In basso a sinistra trovate il costo di quella carta.

Di base ogni giocatore ha in dotazione dieci carte:

- Sette carte rame (valore 1 moneta).
- Tre carte tenuta (valore 1 punto Vittoria).

Dopo averle mischiate se ne prenderanno 5 ed il turno potrà iniziare. Tutti i giocatori hanno a disposizione 1 azione che permette di giocare 1 carta delle 5 che ha in mano.

Il turno si svolge in questo modo:

- Prima si giocano le carte azione che si hanno in mano e che possiamo permetterci di giocare svolgendo le azioni speciali che sono indicate sulla carta;
- Al termine si procede alla fase di acquisto delle carte.

All'inizio non avete in mano carte in grado di svolgere delle azioni, quindi le dovrete acquistare fra quelle a disposizione.

Fra tutte le carte disponibili nella scatola verranno scelti 10 mazzetti seguendo le indicazioni di settaggi base del regolamento in allegato nella scatola, oppure estraendo a caso rendendo quindi ogni partita diversa.

Sul tavolo quindi troverete:

- 10 mazzetti di carte scelti,
- 3 mazzetti di Carte Denaro suddivisi per valore, quindi il rame (1), l'argento (2) e l'oro (3).
- 4 mazzetti delle Carte Vittoria suddivisi anche loro a seconda dei punti vittoria che assegnano e cioè le tenute (1 PV), il ducato (3 PV), le province (6 PV), e le maledizioni (-1 PV).



Scopo del gioco è quello naturalmente di fare il maggior numero di punti possibile tramite l'acquisizione delle Carte Vittoria.

La partita termina nel momento in cui finisce il mazzetto delle province oppure si esauriscono 3 mazzetti fra tutti quelli presenti sul tavolo.



Come avete notato nell'immagine precedente la prima carta, il *Ladro*, ha solamente un descrizione dell'azione speciale che potete fare; dopodiché non potrete giocare altre carte.

La seconda carta che vedete è il *Fossato*. La prima caratteristica che si nota è lo sfondo blu. Le carte di questo tipo consentono di difendersi da alcune carte particolari che hanno potere di attacco e di danneggiamento degli avversari. Mostrando, e poi riponendo in mano, questa carta quando un avversario gioca una carta di attacco, si annullano gli effetti della stessa. Possiamo inoltre notare che oltre alla descrizione dell'azione speciale della carta è indicata in grassetto una proprietà; ovverosia questa carta consente di pescare due carte dal mazzo e di aggiungerle alla propria mano. Dopodiché bisogna passare alla fase di acquisto di 1 carta se possediamo Carte Denaro sufficienti.

La terza carta che esaminiamo è la *Fiera*, che non possiede azioni speciali, ma è dotata di alcune proprietà. La carta, una volta giocata, consente di avere a disposizione 2 azioni in più, un secondo acquisto a disposizione ed un bonus in denaro di 2 monete. Ovviamente le 2 azioni consentono di giocare altre azione fino all'esaurimento delle azioni a disposizione.

Questo gioco è stato studiato per far sì che, con alcune configurazioni, si riescano a giocare molte carte all'interno dello stesso turno ed a volte può capitare che si perda il conto di quante azioni si hanno ancora a disposizione. Metodo pratico per verificare se ne avete ancora: sommate tutti i bonus azione sulle carte, aggiungete 1 (dell'azione standard che vi è concessa) e sottraete il numero di carte giocate. Il numero deve essere un numero positivo oppure 0. In quel caso avete esaurito le azioni a vostra disposizione; è quindi fondamentale avere chiara la sequenza della carte che si vogliono giocare per non rischiare di restare senza azioni e con delle carte in mano.

Andando avanti con i turni il vostro mazzo aumenterà di spessore, di conseguenza diminuisce la probabilità che riusciate a pescare carte denaro; quindi dovete tendere a mantenere il mazzo più snello possibile, acquistando carte che, in gergo, vi consentano di far *girare* il mazzo e, verso il terminare della partita, di acquistare, praticamente ad ogni turno, carte provincia o quantomeno altre carte vittoria.

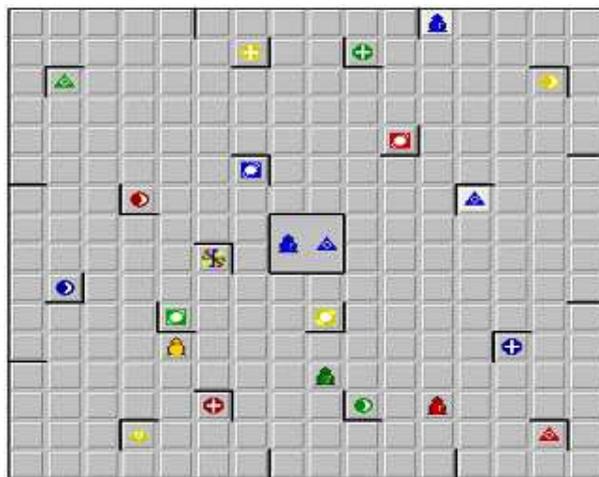
Come avrete capito è necessario che il vostro mazzo abbia un numero adeguato sia di Carte Azione che di Carte Denaro a seconda della partita che state giocando. Esistono delle carte che vi consentono di eliminare altre carte, non esitate ad utilizzarle in quanto vi aiuteranno a mantenere il mazzo abbastanza sottile. Non è raro vedere dei mazzi composti da non più di 20 carte.

In questi anni Dominion si è evoluto e sono state prodotte diverse espansioni del gioco; tutte hanno introdotto delle novità interessanti che rivoluzionano il gioco. Nei prossimi numeri del Fogliaccio degli astratti andremo a trattare le novità introdotte.

Al prossimo numero.

Problema di Ricochet Robots

gioco creato da *Alex Randolph*.



Dal sito www.ricochetrobots.com

Matematicamente



di Luca Cerrato

INCOMINCIO un'altra mia avventura nel mondo ludico, la matematica applicata ai giochi, con un particolare orientamento ai giochi astratti, un percorso che mi obbligherà in alcuni casi a riprendere concetti matematici studiati tanti anni fa ed in alcuni casi scoprirli insieme a voi. Come sempre chiedo a voi lettori di aiutarmi in questa sfida, appassionati di matematica fatevi avanti.

Per questa prima puntata vi risparmierò formule e sequenze matematiche, ma non sarete sempre così fortunati!!

Questo articolo è stato liberamente tratto da *Championship-Level Play of Dots-and-Boxes* di Julian West (Games of No Chance MSRI Publications Volume 29, 1996).

I giochi astratti si adattano benissimo ad essere messi in *formule* data la loro relativa semplicità. Iniziamo ripassando il famoso gioco di carta e matita: *dots and box*.

Su un foglio di carta disegnate una griglia quadrata formata da 6x6 punti. I giocatori si alternano ad unire con un tratto di linea (orizzontale oppure verticale) due punti adiacenti. Quando un giocatore chiude un quadratino ha diritto ad un'altra mossa e marca il quadratino con il proprio simbolo (in genere X e O). La partita termina quando non ci sono più punti da unire, vince chi ha conquistato la maggioranza di quadratini.

Sembrerebbe un gioco abbastanza banale da analizzare a livello matematico, ma in *Winning ways* vengono fornite una serie di conoscenze che sono necessarie per diventare dei veri esperti.

- Abbandonare l'approccio *greedy* in favore del gestire le doppie mosse.
- Imparare le regola della parità per le lunghe catene.
- Diventare esperti di *Strings and Coins*.
- Diventare esperti di *Nimstrings*.
- Applicare la teoria detta *Twopins*, diventare un esperto a *Kayles*.
- Riconoscere i casi eccezionali in cui Nimstrings non sono sufficienti ad analizzare Dots and Boxes.

Credo che per la maggioranza dei lettori i punti di sopra siano sconosciuti; nessun problema, li andremo a scoprire un pò alla volta. Adesso rincarare la dose, per ultimo dimostreremo che Dots and Boxes, giocato su un generico grafo, è *NP-hard*.

Comunque di tutti i punti di sopra per i nostri obbiettivi sarà necessario conoscere la regola di parità ed un'osservazione tratta dal Nimstrings. Saremo in grado di illustrare questi concetti analizzando

le partite presentate qui di seguito, giocate su una griglia di 6x6 punti, i diagrammi mostrano due partite quasi completate. In ognuno di questi incontri le mosse del primo giocatore (*Dodie*) sono segnate con linee tratteggiate; perciò il primo tratto disegnato è una linea tratteggiata numerata con 1. In qualche caso vengono disegnati più di un tratto nel singolo turno, quando questo accade si fa ricorso a delle lettere, per esempio 15a, 15b, 15c. Quando un giocatore si aggiudica un quadratino allora viene piazzata una *D* per Dodie oppure una *E* per Evie al suo interno. La mossa che chiude due quadrati è chiamata mossa *double-crossing*.

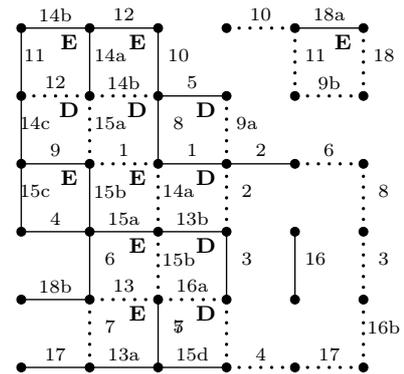


Figura 1 - Partita 1

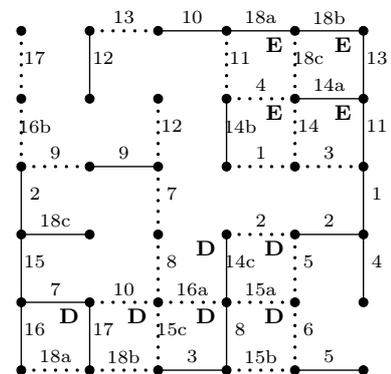


Figura 1 - Partita 2

Consideriamo la figura 1 - partita 1, *Evie* ha appena conquistato il quadrato in alto a destra (mossa 18a) e con la mossa 18b apre fino a due quadrati per *Dodie*. Tale mossa è chiamata *hard-hearted handout*; *Dodie* non ha ragioni per non prendere i due quadrati liberi e perciò non ha reali alternative.

Dopo questa mossa è bloccata, deve muovere nei quattro quadrati a catena oppure nei sei quadrati ad anello e qualsiasi mossa permette a *Evie* di catturare dei quadrati. Si dice che *Evie* ha il controllo. In entrambe le regioni, *Evie* sarà in grado di tenere il controllo declinando cortesemente l'ultimo quadrato, facendo un *double dealing*, cioè una mossa che invita un double-crossing in risposta. Se non si conosce come evitare gli ultimi quadrati in catena sarebbe un ottimo esercizio in futuro per difendersi dai giocatori casuali di Dots and Boxes.

Così se *Dodie* muove nella catena, *Evie* ha una scelta tra il prendere tutti e quattro i quadrati e circondando i rimanenti sei, oppure prendendo solo due quadrati e ottenendo i rimanenti sei nel turno successivo. Alternativamente, se *Dodie* muove nell'anello, *Evie* può conquistare sei quadrati e circondarne quattro, oppure conquistarne solo due e ottenerne quattro nel prossimo turno. *Evie* così in questo modo ha una possibilità di ottenere otto quadrati se *Doddie* muove nella catena, e al massimo sei se *Doddie* muove nell'anello, così *Doddie* dovrebbe muovere nell'anello. Comunque, *Evie* vincerà la partita con 13 quadrati contro i 12 di *Dodie*.

Se c'erano due *lunghe catene* su questa tavola 6x6 entrambe sarebbero state prese da *Dodie*, non da *Evie*. Una *lunga catena* è una con almeno tre quadrati, così che è sempre possibile declinare gli ultimi due con una mossa *double-dealing*. Questo per via della *regola di parità* menzionata prima: *Dodie* vuole costruire il numero di punti iniziali più una mossa *double crossed* dispari, mentre *Evie* vuole farla pari.

Nella maggior parte delle tipologie delle partite il numero di mosse *double-crossing* è più basso del numero di catene lunghe, e noi abbiamo 36 punti, così una singola catena lunga è una vittoria per *Evie*. Se i giocatori individuano che il numero di eventuali catene lunghe sarà appena uno oppure due, *Evie* proverà a tenere la catena intatta, e *Dodie* proverà a dividerla. Se in tavola sono presenti due o tre catene lunghe, è *Evie* che proverà a dividere.

Una partita di Dots and Boxes è di solito un *combattimento* per guadagnare il controllo forzando il numero delle, eventuali, catene lunghe per avere la corretta parità. Generalmente, se ci sono abbastanza catene lunghe, e sufficientemente lunghe, in quel momento il gioco è risolto. Comunque, nella prima partita pochi quadrati sono stati conquistati con catene lunghe: c'è una catena di lunghezza quattro in alto a destra e una catena di lunghezza tre che ha conquistato *Evie* alla mossa 15 (c'è anche un anello di lunghezza sei). La partita 1 fu caratterizzata da sacrifici, entrambi i giocatori avevano circondato i quadrati nello sforzo di guadagnare il controllo. Dopo la partita, *Evie* annunciò che aveva vinto dal conteggio individuale dei quadrati, piuttosto che dal prestare attenzione esclusivamente alla regola di parità.

Il risultato della seconda partita a prima vista è confuso: sembra che ci sia una singola catena lunga, che sarà conquistata da *Dodie*. La ragione che una catena lunga è già stata conquistata, come può esser

visto dalla 16a mossa (*double crossed*) di *Dodie* (*Evie* farà due mosse *double crossed* in più, perchè per le prossime mosse *Dodie* declinerà l'anello, ma il totale dei numeri sarà dispari, come *Dodie* vuole). Dal turno 11, entrambi i giocatori potranno vedere che c'era una catena di almeno sei quadrati e un'altra, in basso, di almeno quattro quadrati. Poichè ci saranno almeno due lunghe catene, *Evie* sperava di crearne una terza, ma *Dodie* previene questo con una serie di forti mosse. Prima estende la catena di sei quadrati a nove con le sue mosse 11, 12 e 13. Questa lascia solo due quadrati in alto a sinistra non in questa catena, non abbastanza per formare una lunga catena sulle loro proprietà. Poi, dal sacrificio di due quadrati con una mossa *hard-hearted handout* al turno 14 previene lo sviluppo di una lunga catena in alto a destra. A questo punto, *Evie* circondò e mosse al turno 14c in una lunga catena, una mossa suicida, come spiegheremo in seguito. Il turno 14c è simile al giocatore degli scacchi che lascia la partita sullo scacco matto. Entrambi i giocatori poi giocarono con mosse cavaliere-sche. Per chiarezza viene mostrata in figura 2 la situazione dopo la mossa 15.

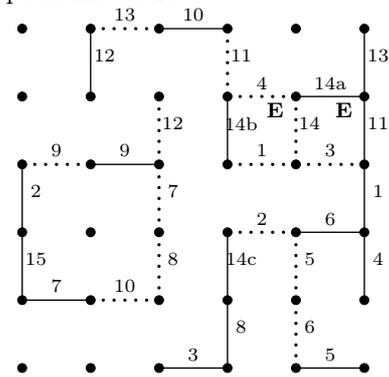


Figura 2

La ragione per cui la mossa di *Evie* è suicida viene da una semplice strategia nascosta argomentata nella teoria del *Nimstrings*.

Nimstrings è un Dots and Boxes con la condizione di vittoria che l'ultimo che muove vince. La mossa 14c permette la scelta di due risposte (quelle segnate con 15a e 15b nel nostro esempio). Considerando l'intero posizionamento della partita con l'eccezione di questi due quadrati: deve essere una vittoria per il primo giocatore oppure per il secondo (sebbene può in generale essere molto difficile riconoscere quale). Bisogna disporsi per cogliere il *momento giusto*: muovendo in 15a, poi 15b per poi andare ad essere il giocatore 1 sulle rimanenti posizioni; oppure muovendo a 15b, poi fermandosi così per diventare il giocatore 2 sulle rimanenti posizioni. (Un giocatore oppure l'altro eventualmente prentenderà i due quadrati liberi a sinistra da questa seconda opzione, ma in *Nimstrings* non si dà importanza a chi).

In *Nimstrings*, 14c è perciò un esempio di mossa *pazza*. Il valore pazzo è un'estensione al campo di numbers dalla teoria della *Sprague-Grundy*. Ha la peculiare proprietà che la sua somma con qualsiasi number è ancora pazzo. Questo può essere visto in

azione qui, perchè lasciando una posizione pazza la prima mossa è perdente, indipendentemente da cosa sta accedendo altrove sulla tavola (nota che anche la somma di due pazze è pazza).

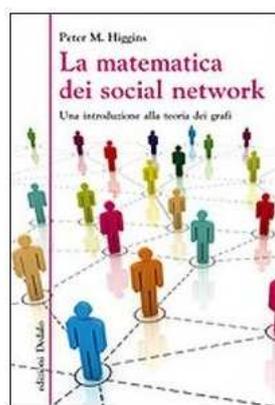
Nel linguaggio di Dots and Boxes, una mossa come la 14c di *Evie* è chiamata una *half-hearted handout*. Questa è fatale in Nimstrings ed è quasi fatale in Dots and Boxes, tenendo conto che offre al vostro avversario la scelta di parità del numero di mosse double crossed e così dell'eventuale lunga catena.

Comprendendo le half-hearted handout ci rende

consapevoli per vedere perchè una catena di lunghezza tre oppure più conta come *lunga*, mentre una di lunghezza due non conta. Se si è costretti a muovere in una catena di lunghezza due, si avrà la scelta tra il fare una half-hearted handout oppure prendendo nel mezzo del bordo per fare hard-hearted handout. Muovendo in una catena di lunghezza tre o più, disegnando perfino un bordo interno si crea una situazione di suicidio su almeno un lato del bordo. Perciò, il primo giocatore a offrire i quadrati per una lunga catena ha perso il controllo e quasi sempre perde.

Lecture ludiche

Il libro consigliato questo mese è fortemente orientato alla matematica, ma ha anche qualcosa a che fare con i giochi . . .



La matematica dei social network

Una introduzione alla teoria dei grafi

Peter M. Higgins

traduzione di Domenico Minunni

Edizioni Dedalo

marzo 2012 - ISBN 9788822068286

pp. 304

Come si può calcolare il percorso più breve tra due città?

È possibile colorare una cartina geografica usando solo quattro colori?

Con due gruppi, uno di n ragazzi e l'altro di m ragazze, e una relazione di *attrazione* tra i gruppi di sesso opposto, qual è la maniera più efficiente per formare delle coppie?

La disciplina matematica che studia questo tipo di strutture si chiama *teoria dei grafi* e fornisce soluzioni a numerosi problemi pratici e teorici.

Partendo da alcuni rompicapi matematici, Peter Higgins ci aiuta a esplorare le strutture nascoste che sono alla base di alcuni tra i fenomeni più complessi del mondo attuale. Si passerà dal Sudoku circolare al classico problema del postino cinese (che ha eluso tanti matematici), dall'organizzazione della sorveglianza di una galleria d'arte al trasporto di mogli e mariti gelosi, per arrivare ai social network e infine alla struttura e ai meccanismi alla base della vita.

Uno dei migliori saggi introduttivi alla teoria delle reti e dei grafi che spiega in modo chiaro quali sono i problemi fondamentali connessi a questa disciplina affrontando alcuni argomenti classici della matematica combinatoria.

Bashne



di Luca Cerrato

CONTINUA la presentazione di partite di Bashne nella speranza di diffondere questo bel gioco nella nostra penisola, un sogno molto difficile da realizzare per via della concorrenza della dama nostrana e di quella internazionale ci sono poche possibilità di avere una briciola di visibilità.

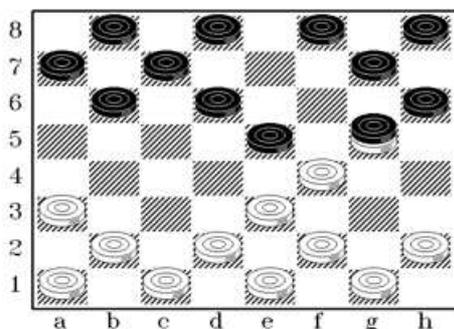
Per carità il mio desiderio non è l'abbandono della versione italiana del gioco delle pedine, però mi piacerebbe vedere la dama a colonna che si affianca alle versioni più tradizionali delle dame nei circoli e nelle competizioni.



In occasione dell'ultima Play di Modena parlando del Bashne con Giuseppe Baggio, esperto di Shogi (leggete la sua rubrica sul fogliaccio), abbiamo notato un punto in comune con gli scacchi giapponesi (anche se molto alla distanza), in entrambi i giochi i pezzi catturati non escono dal gioco. Diversamente dallo Shogi le pedine e dame catturate non cambiano padrone nel Bashne, ma vengono fatte prigioniere. Pedine prigioniera e non samurai che cambiano padrone, pedine pronte a rientrare in gioco e recare gravi danni al nemico.

Proseguiamo con un'altra partita presentata da Sergey Ivanov.

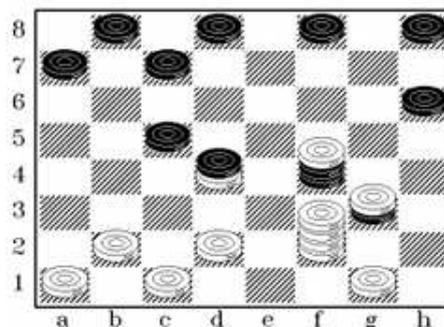
1. c3d4 f6e5, 2.d4:f6 e7:g5, 3.g3f4 f6e5,



Il bianco ha fatto una manovra tattica:

4.a3b4 e5:g3, 5.f2:f6 g7:e5, 6.g5:c5 b6:h4, 7.b4:f4 f6:d4, 8.h2g3 h4:f2, 9.g1:e3 ?

Il bianco può giocare meglio 9.g1:e3.

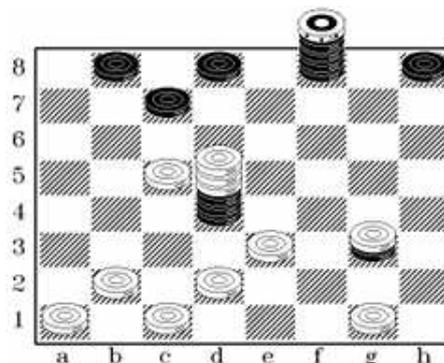


Il bianco pensa che la posizione del diagramma di sopra sia molto forte. Ha creato la colonna con quattro pedine sulla casella f2 e minaccia di continuare la distruzione della posizione nera eseguendo le seguenti mosse:

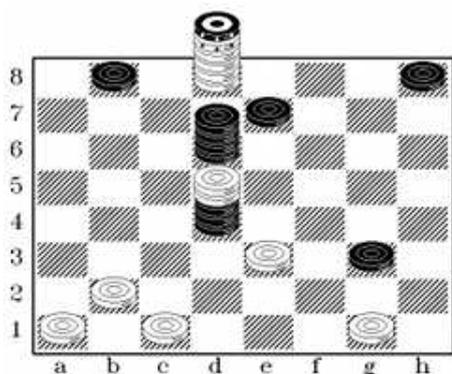
10. f4g5 h6:h2, 11. f2:f6 g5:e7, 12. b2c3 d4:b2, 13. a1:c3 e7:g5, 14. f6:h4 etc.

Ma il nero esce con la seguente combinazione di mosse:

9. ...d4e3! 10.f2:b6 a7:c5, 11.b6:d4 h6g5, 12.f4:h6 f8g7, 13.h6:f8D



13. ...d8e7, 14.f8:d6 c7:e5:c3:e1D:h4, 15.c5:e7 h4:d8

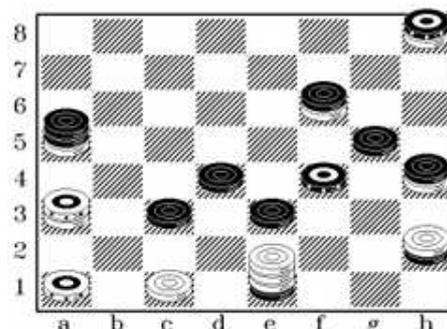


Per il bianco non c'è nessuna possibilità di liberare le pedine, che sono catturate dalla dama nera sulla casella d8. Comunque il nero distruggerà la debole colonna sulla casella d4 nelle prossime mosse:

16. (b2a3) d6c5, 17.d4:b6 d8:a5 18.b6:d4 g3h2, 19.d4:b6 a5:d8.

In una partita reale ci possono essere dei casi in cui non si ricorre a serie di combinazioni e contro combinazioni. La disponibilità di abbondanza di contro combinazioni è il rilevante vantaggio delle colonne di pedine e che fa questo gioco molto bello e magico.

Un problema di Bashne, autore *A.Sladkov* Il bianco muove e vince (soluzione al fondo del fogliaccio)



Rubrica Enciclopedica



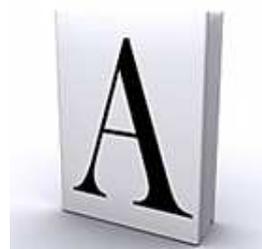
di Alberto Bertaglia

Voglio prendermi il merito, con l'entusiastica autorizzazione di Luca, ed il piacere di iniziare questa nuova rubrica del Fogliaccio nella quale riproporremo, come si può anche dedurre dal titolo della rubrica stessa, in ogni numero, una voce dell'*Enciclopedia dei giochi* di *Giampaolo Dossena*, pubblicata dalla UTET. Questo in omaggio al più grande appassionato di giochi italiano e per dare la possibilità, a chi non ha il piacere di poterlo fare, non possedendo l'ormai introvabile enciclopedia, di apprezzare la finezza di quanto scriveva Giampaolo, perché, citando quanto detto in un convegno dedicato a Giampaolo Dossena da un altro grande esperto di giochi, *come racconta le cose Dossena non le racconta nessuna.*



Nulla ci vieta però di riportare anche altri interessanti articoli, o interventi, o altro riguardante i giochi, pubblicato in altre riviste, Fanzine, libri ecc., non solo di Dossena e, per chi ne ha le capacità, non solo in italiano.

Ma veniamo alla voce, che non può che essere, visto che è l'inizio di questa rubrica, la prima voce dell'Enciclopedia.



A è la prima lettera, sia nell'alfabeto latino-italiano di 21 lettere, sia in quello latino-inglese di 26 lettere. Il suo nome è «a» (mentre il nome della B è «bi», il nome della H è «acca», il nome della V è «vi» o «vu», il nome della Y è «ipsilon» o «i greca» o «i greco» ecc.) Nello -> spelling all'italiana e nell'alfabeto fonetico NATO, Ancona e Alpha.

In italiano alla lettera (o-> grafema) A corrisponde il suono (o-> fonema) «A» come in «Albero» che nell'alfabeto -> AFI si indica con |a|. Nei giochi di carte la A maiuscola indica l'Asso; Ac, Aq, Af, Ap, indicano rispettivamente l'Asso di cuori, quadri, fiori, picche.

Un piccolo assaggio, dovuto anche a problemi di spazio. Nel prossimo numero parleremo più approfonditamente anche dell'Enciclopedia.

Il mondo delle dame



di Luca Cerrato

Questa volta puntata dedicata alle varianti di *Giuseppe Acciario*.

Right Checkers (*Giuseppe Acciario*)

Giocatori Due.

Materiale Damiera internazionale 10x10 e 15 pedine a testa.

Scopo del gioco Catturare oppure bloccare le pedine e dame avversarie.

Inizio gioco Le proprie pedine vengono posizionate sulle prime tre file, muove per primo il bianco.

Movimento pedina Muove in diagonale e verticalmente.

Movimento dama Muove in avanti ed indietro in diagonale, in verticale ed in orizzontale.

Cattura pedina Obbligatoria, ortogonalmente ed in diagonale, sia in avanti che all'indietro.

Cattura dama Obbligatoria, ortogonalmente ed in diagonale, sia in avanti che all'indietro.

Note sulla cattura Nel caso di catture multiple i pezzi catturati non vengono rimossi fino al termine della mossa, non si può passare due volte sullo stesso pezzo, ma si può passare sulla stessa casella.

Nel caso di più prese possibili si è liberi di scegliere quella che si vuole.

Promozione a dama Se dopo una presa una pedina raggiunge l'ultima riga e ha modo di catturare un pezzo avversario orizzontalmente, diviene dama dopo quest'ultima presa.

Special Checkers (*Giuseppe Acciario*)

Giocatori Due (nero e bianco).

Materiale Damiera 8x8 e 12 pedine a testa, di cui due pedine speciali (una contassegnata con una stella e l'altra con un cerchio).

Scopo del gioco Catturare oppure bloccare le pedine e dame avversarie.

Inizio gioco Le proprie pedine vengono posizionate sulle prime tre file, muove per primo il nero. Il nero posiziona i suoi pezzi speciali sulle caselle 1 e 4, mentre il bianco le posiziona sulle caselle 29 e 32.

Movimento pedina Possono muoversi in avanti in diagonale di una casella.

Cattura pedina Obbligatoria, in avanti in diagonale.

Movimento dama Si muove in avanti ed indietro in diagonale e ortogonalmente.

Promozione a Dama Quando si arriva all'ultima riga.

Dama normale Si muove in diagonale di una casella in avanti e all'indietro. Cattura in diagonale di una casella in avanti e all'indietro, catture multiple sono permesse.

Dama con cerchio Quando la pedina con disegnato il simbolo del cerchio viene promossa a dama si muove e cattura come nella dama internazionale.

Dama con stella Quando la pedina con disegnato il simbolo della stella viene promossa a dama si muove come nella dama Frisia.

Beside checker(*Giuseppe Acciario*)

Giocatori Due (nero, bianco).

Materiale Damiera 10x10 e 15 pedine a testa.

Scopo del gioco Catturare oppure bloccare le pedine e dame avversarie.

Inizio gioco Le proprie pedine vengono posizionate sulle prime tre file, muove per primo il bianco.

Movimento pedina Possono muoversi in avanti in diagonale e orizzontale di una casella.

Cattura pedina Obbligatoria, in avanti in diagonale, in verticale (avanti e all'indietro) e orizzontalmente.

Movimento dama Si muove in avanti ed indietro in diagonale, in verticale ed in orizzontale di quante caselle vuole.

Promozione a Dama Quando si arriva all'ultima riga.

Cattura Dama Si muove in diagonale di una casella in avanti e all'indietro. Cattura in diagonale di una casella in avanti e all'indietro, catture multiple sono permesse.

Movimento in orizzontale Quando una dama e una pedina muovono orizzontalmente devono attendere un turno prima di fare la stessa mossa all'inverso. Esempio: se una dama muove da 31 a 32, deve aspettare un turno prima di muovere da 32 a 31. Il bianco muove per primo.

Shaded checkers (*Giuseppe Acciario*)**Giocatori** Due (nero e bianco).**Materiale** Damiera 8x8 e 12 pedine a testa.**Scopo del gioco** Farsi catturare tutte le pedine.**Inizio gioco** Le proprie pedine vengono posizionate sulle prime tre file, muove per primo il bianco.**Movimento pedina** Possono muoversi in diagonale (avanti) di una casella.**Cattura pedina** Obbligatoria, in avanti in diagonale, la pedina catturante esce dal gioco, mentre la pedina catturata rimane.**Movimento dama** Si muove in avanti ed indietro in diagonale, in verticale ed in orizzontale di quante caselle vuole.**Promozione a Dama** Quando una pedina arriva all'ultima riga.**Movimento Dama** Si muove in diagonale di una casella in avanti e all'indietro.**Cattura dama** In diagonale di una casella in avanti e all'indietro, catture multiple sono permesse.**Movimento in orizzontale** Quando una dama e una pedina muovono orizzontalmente devono attendere un turno prima di fare la stessa mossa all'inverso. Esempio: se una dama muove da 31 a 32, deve aspettare un turno prima di muovere da 32 a 31. Il bianco muove per primo.

Collaborare con
Tavolando.net

è semplice

basta scrivere a

info@tavolando.net

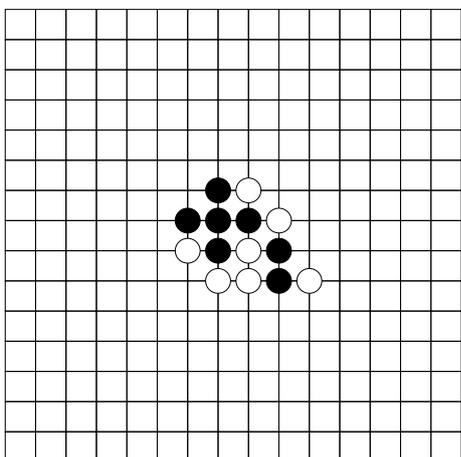
Giochi d'allineamento



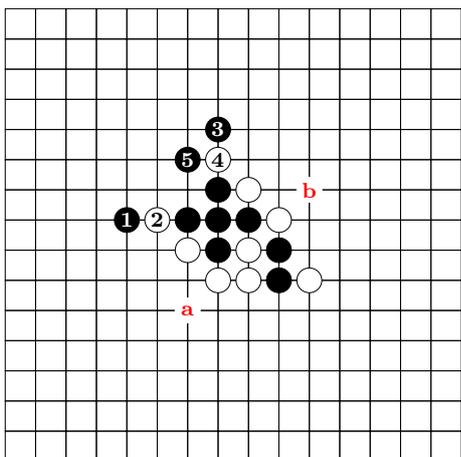
di Luca Cerrato

CONTINUA lo studio del Renju questa volta vedremo come vincere una partita minacciando l'avversario con una serie di quattro in linea. Per finire vedremo la tecnica del filetto applicata a giochi che non hanno come scopo il mettere in fila dei pezzi.

Nel gioco del Renju creare *un quattro* è una forte minaccia, infatti quando si subisce un quattro non si ha altra scelta che rispondere per impedire un cinque in linea. Altre minacce come un tre in linea possono essere evase ponendo l'avversario di fronte ad un proprio 4 in linea. Per questo si può vincere una partita con una serie continua di quattro in fila, questo tipo di vittoria è spesso indicata sui libri con la sigla VCF (*Victory by Continuos Fours*)

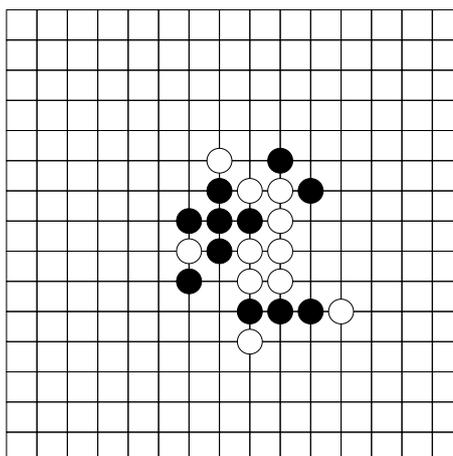


Il bianco ha fatto un tre in fila, ma il nero può vincere con una serie di minacce di quattro in fila.

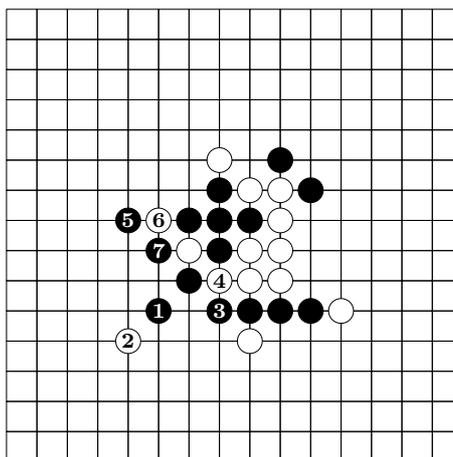


Infatti il nero non risponde alla minaccia del bianco, piazzando una sua pietra in a oppure in b, perchè può vincere con una serie di quattro in 1, 3 e 5. Dopo la mossa 5 il nero ha formato un quattro-tre e perfino se il bianco ha creato due addizionali tre nel processo difensivo non sono sufficienti a fermare la vittoria nera.

Un altro esempio il nero gioca e vince. Il bianco da parte sua deve stare ben attento a non creare un doppio quattro.



La sequenza da 1 a 7 è un VCF. Notare che se il nero giocava in 3 al posto di 1 avrebbe formato un doppio quattro proibito. Invece 1, 3 non crea un doppio perchè di un potenziale overline, cioè più di cinque in fila.



Oltre la vittoria

Il creare un filetto non obbligatoriamente comporta il termine della partita. Bisogna considerare l'allineamento come una particolare situazione sulla tavola di gioco che può *scatenare* un evento di gioco, prenderò come esempio tre giochi *Epaminondas*, *Gipf* e l'antico *Pah-Tum*.

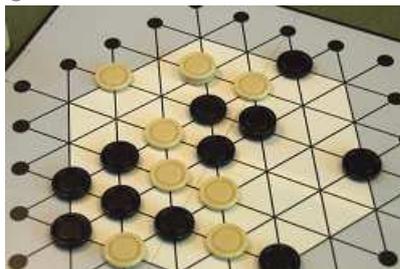
Epaminondas è un classico gioco di meta, vince chi riesce a portare per primo un proprio pezzo sulla riga

più distante. Si può giocare su dei tavolieri rettangolari di varie dimensioni e pezzi disposti sulle rispettive prime due file. In questo gioco l'allineamento dei pezzi è usato sia per muovere che per catturare. Una serie di pedine messe in linea permettono di muoversi ortogonalmente e diagonalmente in avanti e indietro di un numero di caselle pari al numero di pezzi che formano la linea. Per la cattura la regola è molto semplice, la linea più *numerosa* vince ed elimina la più piccola.

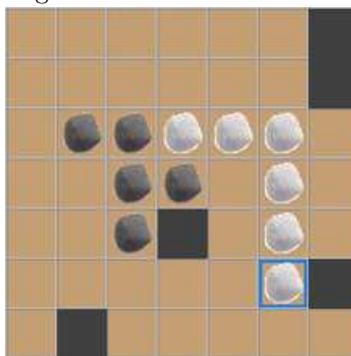


Gipf rientra nella categoria giochi di cattura, infatti il primo giocatore che non è in grado di piazzare una pedina in gioco perde la partita. La cattura dei pezzi avviene quando si forma una linea di quattro pezzi dello stesso colore. Tutti i pezzi che si trovano sulla linea e sono adiacenti, cioè non sono separati da caselle vuote dal quattro in linea vengono tolte dal gioco, i pezzi del proprio colore ritornano nella river-

sa, i pezzi avversari vengono catturati ed eliminati dal gioco.



Infine in **Pah-Tum** lo scopo del gioco non è formare un singolo filetto, ma farne il più possibile, anche di lunghezze differenti. Al termine della partita vince chi fa più punti, più è lungo il filetto più punti si guadagnano.



Il libro quasi completo del gioco del Bao.

di *Nino Vessella*

con la collaborazione di *Luca Cerrato*.



Il Bao è un gioco tradizionale molto diffuso in Africa orientale.

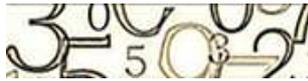
Gioco di pura abilità, è uno dei più profondi, assieme agli scacchi, e nonostante la complessità, uno dei più avvincenti e socializzanti, sebbene si giochi in due.

E' un gioco appassionante, il cui fascino si svela immediatamente a un principiante ma che diventa magico non appena si cominciano ad applicare anche semplici piani strategici.

Abbiamo scritto questo libro perchè, nonostante la sua bellezza e le sue qualità anche didattiche, il Bao non è molto diffuso fuori dall'Africa orientale e in nessuna lingua esistono guide simili a questa.

Altro scopo importante di questo libro è il finanziamento della ONLUS Changamano (www.changamano.org), un'organizzazione umanitaria che opera in Tanzania.

iBoard Games



di Luca Cerrato

I VIDEOGIOCHI, *la temibile e terribile* concorrenza, hanno sempre avuto un fascino particolare su un enorme numero di giocatori. Per la maggior parte della popolazione quando si parla di giochi ci si riferisce nel maggior numero dei ai videogiochi. Gioco elettronico e da tavola, due mondi distanti anni luce, ma entrambi con un obiettivo in comune, far divertire le persone.

Milioni di euro vengono investiti ogni anno dalle diverse industrie del settore dell'intrattenimento elettronico per attrezzare veri e propri laboratori di ricerca, con gruppi di lavoro composti da ingegneri, grafici, programmatori, esperti del comportamento umano, tutto questo per creare nuove *dimensioni ludiche*. Vengono costruite realtà alternative in cui ogni giorno dell'anno **milioni di persone del pianeta Terra migrano in mondi virtuali**. I dati reattivi ai giochi più famosi mostrano che giornalmente si spendono milioni di ore gioco. Una fuga in universi paralleli per dare un senso alla propria vita, per abbandonare, almeno per alcune ore, i problemi della quotidianità. Per diventare eroi, per realizzare i propri interessi l'uomo moderno sente la necessità di trasferirsi, colonizzare nuove terre, come secoli fa era avvenuto per il nuovo mondo.

Il gioco in scatola è ancora un mondo di artigiani, dove in qualche caso la concezione del gioco e la realizzazione e commercializzazione è legata al singolo autore. Questa artigianalità ha sia un punto di forza che una debolezza intrinseca. Senza alcun dubbio il vantaggio maggiore è che chiunque può farsi il proprio prototipo con materiale disponibile in qualsiasi casa senza essere esperti di programmazione. Il lato debole è la produzione in serie e la distribuzione. Per andare sugli scaffali bisogna appoggiarsi prima di tutto ad un editore che non sempre è lungimirante oppure più semplicemente non è interessato a quel prodotto. Altro aspetto che forse si trascura è il lato ecologista, ogni gioco in scatola necessita di derivati della carta e del legno, mentre con un prodotto elettronico si potrebbe fare a meno anche di manuali ed eventuali imballaggi, basterebbe scaricare il tutto dalla rete.

Un esercizio, che ho tentato di fare in precedenti numeri del fogliaccio, è immaginare i nostri amati giochi tra cinquanta, cento anni in quale forma potrebbero esser praticati. Un punto di riferimento potrebbero essere i cambiamenti che sono in corso nel mondo della musica e dell'editoria.

Con queste premesse ho sentito la necessità di aprire un confronto tra il vecchio e il futuro modo di giocare, come tremila e più anni di esperienza ludica verranno trasformati nei prossimi anni.

Incominciamo ad affrontare un argomento che non è centrale al nostro mondo ludico, ma utilizza tecniche e dinamiche del gioco applicate alla vita di

tutti i giorni, la **gamification**. Termine recentissimo, utilizzato per la prima volta da *Jesse Schell* durante la *Dice Conference 2010*.

Se sempre più persone trascorrono le proprie giornate di fronte ad un video vuol dire che le potenzialità di un gioco sono ben oltre a quelle del puro divertimento, c'è una misteriosa forza attrattiva dei giochi che può essere sfruttata per motivi commerciali. Il gioco, se opportunamente *trasformato* può stimolare alcuni istinti primordiali come la *ricompensa*, la *realizzazione di sé*, la *fedeltà* che possono essere usati anche a livello commerciale. Utili strumenti per creare *dipendenza* sono i livelli e badge, evoluzioni dei classici punti che ogni centro commerciale propone. Anche i progetti che necessitano della partecipazione di massa, come per esempio il riconoscimento e catalogazione di reperti archeologici, possono far ricorso a semplici meccanismi ludici per stimolare, esaltare la capacità dei singoli, come il sentirsi al centro di un evento memorabile. Il senso di epicità dell'evento è un forte stimolo per il singolo che potrà dire, io ho partecipato, ho dato il mio contributo per quella causa.

Comunque non bisogna confondere la *gamification* con la *game design*. La gamification è una *sovrastruttura al gioco* per migliorare un servizio oppure la partecipazione ad un progetto, **trasformare un'utente in un giocatore**, mentre il game design è creare il gioco vero e proprio.

Con l'utilizzo di meccaniche ludiche si stimola un comportamento attivo della persona, si riconosce l'esperienza che l'individuo ha sviluppato in un determinato ambito, si stimola la partecipazione di gruppo. Tutte attività utili sia a veicolare un messaggio commerciale sia alla cooperazione volontaria. La gamification mette in evidenza l'emozioni che il gioco può creare nelle persone. Sensazioni come la felicità di aver raggiunto un obiettivo, ma anche la delusione è un'emozione per stimolare a continuare a giocare.

La gamification senza dubbio non è una novità assoluta, ma ha allargato il *cerchio magico* descritto da *Huizinga* in *Homo Ludens* ad un'utenza che in qualche caso non è cosciente che sta partecipando ad un gioco.

Spedite le vostre visioni dell'evoluzione ludica dei prossimi anni a:
info@tavolando.net

Bao nel mondo



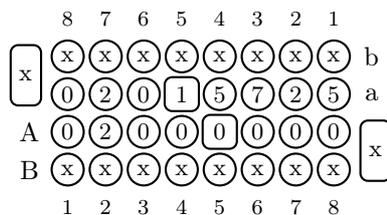
di Luca Cerrato

UN MODO per migliorare la comprensione dei meccanismi che stanno dietro ad un gioco è, senza alcun dubbio, giocare. Le riflessioni e lo scambio di opinioni a fine partita è un altro buon sistema per approfondire la conoscenza tattico e strategica.

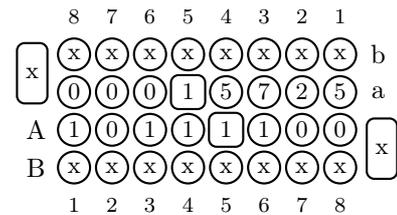
Il torneo internazionale di Bao tenutosi nel settembre del 2011 a Roma è stato uno di questi momenti incontro, lasciatemi passare il termine, tra *esperti europei* di questo gioco anche per scoprire come il proprio avversario affronta alcune situazioni delicate della partita e le soluzioni adottate e le relative contro tattiche per avere un vantaggio nel proseguo della partita. Adesso tenterò di presentarvi alcune di queste considerazioni. Purtroppo, gestendo il torneo, non ho avuto il tempo di prendere subito degli appunti per cui andrò a memoria, riproponendo delle situazioni simili che possono accadere durante una partita di Bao.



Gli esempi riportati sono, se si riescono ad applicare fino in fondo, un ottimo modo per ribaltare una partita ormai compromessa. Un sistema per difendersi è provare un contro attacco, che in alcuni casi può essere fatale per l'avversario. La situazione del giocatore sud è *drammatica* è rimasto con una o due buche interne con dei semi mentre l'avversario ha le buche frontali ben fornite. L'ancora di salvezza è data dalla possibilità di catturare una delle buche avversarie con un discreto quantitativo di semi. Prendiamo una situazione rappresentata nel seguente schema. Si è ancora nella prima fase della partita e il numero *x* di semi nelle buche esterne e nei granai è per ora trascurabile.

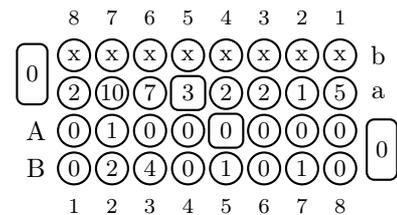


Il giocatore Sud ha solamente una scelta: la cattura dalla buca **A2**, con il risultato:



Nella situazione di sopra il giocatore Nord ha diverse scelte per effettuare la sua cattura, in qualsiasi modo, comunque, dovrà lasciare a Sud un discreto numero di semi, i quali potranno dare la possibilità a Sud di rientrare in gioco. Inoltre, in questo caso, catturando un solo seme Nord non riuscirà ad utilizzare le proprie buche esterne, buche per un eventuale *ritorno* sulla fila interna.

Una situazione simile e ancora più fatale per Nord è quando l'avversario, effettuando la sua unica cattura, riesce a sfruttare le buche esterne. Una simile situazione mi capitò nel torneo olandese del 2010, nella seconda fase della partita, dove rimasto con una sola buca riuscii a portare a casa la partita.



Due punti da notare: il primo la cattura della buca **a7** che permette di utilizzare le retrovie di Sud e poi il cambio di direzione di semina, con la cattura in **a2**, che permette di catturare le ultime due buche avversarie e vincere.

Dagli esempi di sopra si può evincere che una partita di Bao è sempre aperta ed aver catturato la maggioranza di semi non sempre vuol dire essere in vantaggio.

www.kibao.org

Informatevi sul prossimo torneo internazionale.

I Mancala



di Alberto Bertaglia

IL CHISOLO, chiamato anche *Natatu*, è un gioco astratto della famiglia dei mancala, giocato dal popolo *Ba-Ila* dello Zambia (Rhodesia Settentrionale). È stato descritto per la prima volta nel 1920 dal *Rev. Edwin W. Smith* e dal *Cap. Andrew Murray Dale*, nel loro lavoro *The Ila-Speaking People of Northern Rhodesia*.

Descritto successivamente da altri autori, *H. J. R. Murray* nel 1952, *J. H. Chaplin* nel 1956, *Carlo Zampolini* nel 1984 con regole però diverse da quelle descritte da Dale e Smith e con nomi diversi (Kisolo, Cisolo, Isolo). Tali autori successivi, in primo luogo *H. J. R. Murray*, hanno erroneamente attribuito, a delle varianti del gioco, il nome Chisolo. Infatti *H. J. R. Murray* lo attribuisce al gioco catalogato nel suo libro con 8.2.8. riportando inoltre altri tre giochi, 8.2.7, 8.2.9 e 8.2.20 che chiama Chisolo e con il nome indicato da Smith e Dale (*Natatu*, *Nambidi*). Del gioco 8.2.20 invece non indica la zona precisa e le regole sono piuttosto carenti (non riporta il tipo di semina, parzialmente il tipo di cattura).



Un ulteriore motivo di confusione è probabilmente la presenza di giochi con nomi simili in territori confinanti con lo Zimbabwe (per esempio Kisolo nello Zaire, adesso Repubblica Democratica del Congo). Se ne può dedurre che l'assonanza del nome, Chisolo-Kisolo-Cisolo, la vicinanza di territori e giochi simili, la carenza di notizie precise e che giochi simili si trovano in tutta l'Africa Bantu, abbia portato a creare questa confusione. O forse ogni autore si è trovato di fronte una variante dello stesso gioco ed a quella ha attribuito il nome. Possiamo infatti pensare che con il fiorire della civiltà Bantu l'incontro delle diverse civiltà ne abbia dato luogo ad una nuova, arricchita delle cose di tutte le altre, compresi gli usi, la religione e i giochi.

Altro esempio sono i miti e le leggende. Bisogna infatti ricordare che i giochi di mancala sono stretta-

mente legati ai miti ed alle leggende del popolo africano. Infatti in una leggenda dei *Baganda* (Uganda), *Kintu* il primo uomo sulla terra, il padre di tutti gli uomini, decise un giorno di andare a visitare il suo regno, ed al suo ritorno trovò che Kisolo, il suo primo ministro, lasciato a controllare la sua casa, aveva inventato l'agricoltura, aveva trasformato banani selvatici in banane commestibili e legumi inutili in altre colture alimentari. Ma aveva anche messa incinta *Nambi*, figlia del dio del cielo, *Ggulu*. In questa versione della creazione, viene mostrato che l'agricoltura, la procreazione, la violenza e la morte sono venute nel mondo insieme. Kisolo appare così come l'autore della fecondità, sia del mondo vegetale che umana. È stato infatti chiamato anche *Muwanga*, Creatore, colui che mette le cose in ordine. È stato anche dimostrato che le leggende dei *Baganda* trovano eco nelle tradizioni di un popolo geograficamente distante di lingua bantu, gli *Ha* dello Zambia e gli *Ila*. Ne consegue quindi che i racconti sono frammenti di un unico complesso di leggende. Ma c'è qualcosa di più: Chisolo, la parola *Ila* per il gioco da tavolo, è semplicemente una variante ortografica di Kisolo. D'altra parte, con il significato di tavoliere parole basate sulla radice -solo (o -Soro) sono molto diffuse, e sono facilmente spiegate come derivanti dal verbo -Sora, che significa *selezionare* o *scegliere*, probabilmente riferito (nel gioco) all'azione dello scegliere la buca da dove effettuare la mossa. Sempre in tema di capi e re, una leggenda rodesiana racconta che i capi *Munyama* e *Malumbwe* abbiano concluso la guerra fra i loro villaggi giocando a Chisolo: per la cronaca, il vincitore fu *Malumbwe*, che sconfisse *Munyama* quattro a uno. Ma questa è un'altra storia.

Il racconto popolare, in altre parole, una volta era così tanto parte della vita delle popolazioni africane da aver alterato il loro parlare quotidiano. Così che il gioco da tavolo ha preso un posto fondamentale nello schema delle cose, e non sorprende che ad esso sia stato attribuito un ruolo importante in altri miti o poteri divinatori. Comunque la descrizione delle regole sono riportate correttamente da Smith e Dale e sono quelle presentate qui.

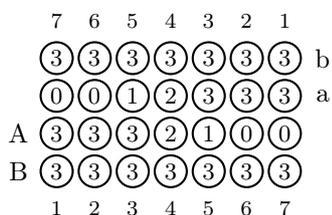
Chisolo

Giocatori Due.

Tavoliere Consiste di solito in una serie di buche scavate nel terreno, comprende quattro file di buche;

il numero di buche per fila è variabile da 5 a 12 ma il più comune è sette buche.

Disposizione iniziale Ogni giocatore ha 33 pietre, chiamate *lubwe*, che dispone in tre per ogni buca, tranne le ultime quattro buche della fila interna alla sua destra, che sono riempite rispettivamente con 2, 1, 0, 0. Questa operazione è detta *Kushanga*, piantiamo nella lingua *Ba-Ila*.



I giocatori controllano le due file di buche più vicine a se.

Scopo del gioco Vince chi ha catturato più semi.

Il giocatore che vince grida *Wamwanga* che in lingua Ba-Ila significa *lo lega*.

Apertura Alla sua prima mossa, il giocatore di turno preleva tutti i semi da una delle sue buche e li semina, una per una in senso orario, nelle buche successive.

Nella seconda mossa il giocatore può, se vuole, invertire la direzione di semina, ma se lo fa, deve continuare con tale direzione per il resto del gioco. Il giocatore che muove per secondo ha la stessa possibilità e quindi può succedere che i giocatori muovano in direzioni uno opposto all'altro. La mossa di apertura si chiama *kubingula*, le successive mosse *kuteka* (*attingere l'acqua*).

Cattura Se la semina termina in una buca vuota della fila anteriore, proprio di fronte ad una buca dell'avversario che è occupata, il giocatore cattura tutte le pietre delle buche direttamente opposte, sia della fila interna che di quella esterna: questo è detto *kudya* (*mangiare*), ed ha anche il diritto di rimuovere tutte le pietre in una qualsiasi altra buca dell'avversario: questo è detto *kusuwa* (*strappare, rubare*).

La cattura non è possibile se la semina termina in una buca della fila posteriore o della fila anteriore con una buca opposta avversaria vuota. In questo caso, se non si può effettuare la cattura, il giocatore non ha neanche il diritto di effettuare una *Kusuwa*. Se invece la mossa termina in una buca non vuota il giocatore preleva tutti i semi dalla buca in questione (incluso quello appena depositato) e inizia a seminarli, nello stesso senso della semina precedente, come in una normale semina *a staffetta* e quindi a partire da una buca adiacente. Questo tipo di mossa è chiamato *kusuntula* (*alzare*). Se la semina termina in una buca occupata, si procede ancora con la semina a staffetta; si può continuare fino a quando l'ultima pietra cade in una buca vuota, in questo caso il turno termina.

Regole supplementari Il gioco è spesso prolungato da uno o entrambi i giocatori *passando gli stra-*

nieri, come si dice in lingua Ba-Ila, *kuisha Balumbu*. Quando un giocatore sta per perdere ha questa possibilità di aggiungere sei o sette pietre nuove alle sue buche impoverite e continuare il gioco. Il suo avversario può scegliere di fare lo stesso. Ma a meno che questi non lo faccia, l'altro non può godere del privilegio in due partite successive.

Conclusione del gioco Il gioco termina quando un giocatore non ha più semi nelle proprie buche. I semi restanti vengono catturati dall'avversario, e vince chi ha catturato più semi.

Varianti

Smith e Dale descrivono inoltre altre varianti del gioco (*Namudilakunze, Nambidi*), di alcune descrivono nome e regole, di altre solamente le regole. H. J. R. Murray riporta queste varianti con il nome Chisol. In particolare il gioco 8.2.8, una variante con un seme in ogni buca, che J. R. Murray deduce sia un Chisol, viene descritto nelle sole regole.



J. H. Chaplin invece riporta alcune varianti, sempre con il nome Chisol, giocate nello Zimbabwe del Sud che utilizzano tavolieri con 4 file contenenti 5 buche ciascuna.

Bibliografia

- J.H. Chaplin, A Note on Mancala Games in Northern Rhodesia, MAN, No.192-193,1956, pag. 168-170.
- H. J. R. Murray, A History of Board-Games Other Than Chess, Oxford, 1952.
- E. W. Smith e A. M. Dale, The Ila-speaking Peoples of Northern Rhodesia, Londra, 1920.
- Philip Townshend, Les Jeux de Mancala au Zaïre, au Ruanda et au Burundi. In: Cahiers de CEDAF - ASDOC Studies. Institut Africain-CEDAF / Africa Instituut-ASDOC, Tervuren (Belgio), 1977.
- C. Wrigley, Kingship and State: The Buganda Dynasty, Cambridge University Press, 1996, pag. 100-102.
- Carlo Zampoloni, Giochi Africani, Sansoni Editori, 1984.

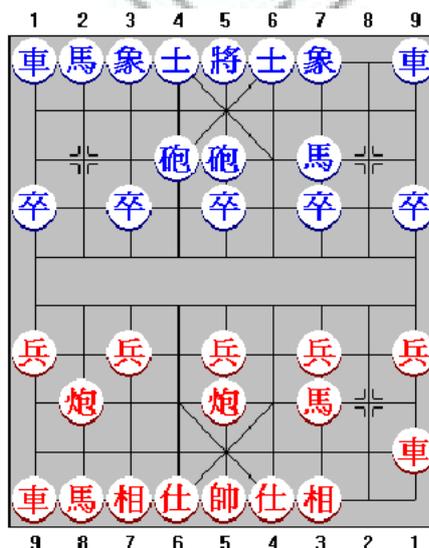
Xiangqi



di Antonio Barra

L'Apertura delle Bombarde in opposizione

Come abbiamo già scritto nello scorso numero, per potere imparare a giocare bene a Xiangqi è necessario fare uno studio serio dei classici della letteratura cinese dedicata all'argomento e risolvere le combinazioni di matto ed i problemi (noti internazionalmente come *kills*).



Fortunatamente oggi ciò è possibile senza bisogno di conoscere il cinese, grazie alla passione e al grande lavoro del medico taiwanese *Jim Png* (nello scorso numero ho scritto erroneamente *Ping*, N.d.A.), webmaster della pagina www.xqinenglish.com, infaticabile propagandista del gioco e grande amico sempre pronto a venire in aiuto. Oltre a redigere la suddetta pagina internet Jim getisce anche un gruppo su Facebook (Chinese chess interaction xqinenglish.com), su cui pubblica quotidianamente tre problemi: due di difficoltà facile e media (da lui detti *piece of cake* o *poc*) ed uno complesso (detto *make my life miserable* o *mmlm*). Vale la pena spendere qualche minuto al giorno su queste gemme dei maestri cinesi della composizione. Ecco il link

<http://www.facebook.com/pages/Chinese-chess-interaction-xqinenglishcom/223543007685915>

In questo articolo continuiamo ad analizzare l'apertura delle Bombarde in Opposizione: nel presente articolo analizzeremo una variante che, seppur oggi raramente giocata, è bene conoscere.

Apertura delle Bombarde in opposizione.

Il Nero gioca 3. ...C2=4

Dopo le mosse di apertura:

1. C2=5 C8=5
2. H2+3 H8+7
3. R1+1 C2=4

si giunge alla posizione della variante che tratteremo in questo articolo. (Diagramma)

Il Nero tenta di impedire al Bianco il blocco di un'ala. Si tratta di una strategia basata più sulla difesa (per il secondo giocatore) anziché sul contrattacco. Questa continuazione, assai in voga negli anni Venti e Trenta del secolo scorso, è stata poi impiegata sempre più raramente fino a scomparire quasi del tutto dalle partite magistrali. Per tale motivo molti manuali moderni non la riportano. Noi tuttavia riteniamo che, per una comprensione approfondita dell'Apertura delle Bombarde Opposte, questa variante debba comunque essere analizzata.

4. R1=6 A6+5

5. P9+1

L'ultima mossa del Rosso ha il duplice obiettivo di aprire la strada allo sviluppo laterale del Cavallo e restringere la libertà di movimento del Nero.

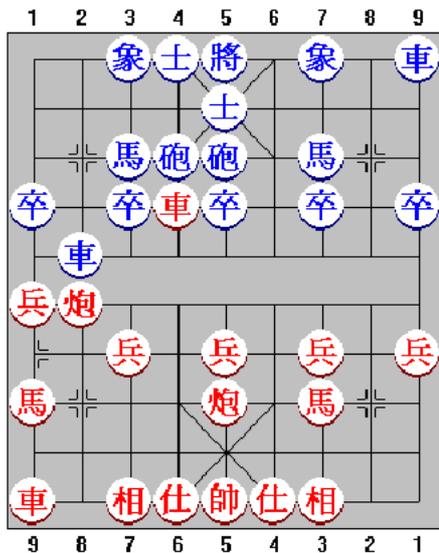
5. ... H2+3

6. H8+9 R1=2

7. C8+2 R2+4

8. R6+5

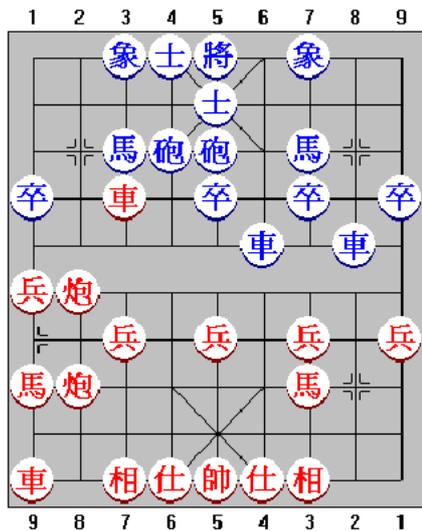
(v. diagramma)



In questa posizione il Rosso, tramite la penetrazione del Carro nel campo avversario, ha per obiettivo di mettere sotto pressione il Cavallo nero e catturare il pedone sulla colonna 7 (la colonna 3 del Nero). Se ora il Nero avanzasse il pedone della terza colonna perderebbe il Carro: il Rosso sposta semplicemente il Cannone dalla colonna 5 alla colonna 8, catturando il Carro intrappolato dal proprio pedone. (8. ... P3+1??? 9. C5=8!)

- 8. ... R9=8
- 9. C5=8 R2=6
- 10. R6=7 R8+4

Alla mossa 10... R8+6 segue 11.FC=7, N3-1 12. C8+6 e il Rosso vince.



- 11. FC=7 R6=3

Il Rosso inizia un virulento attacco sull'ala destra del Nero. Lo scambio dei Carri (o Torri) non alleggerisce la posizione del Nero, vista la posizione assai aggressiva dei Cannoni del Rosso.

- 12. R7-1 R8=3
- 13. C8=7 N3-1

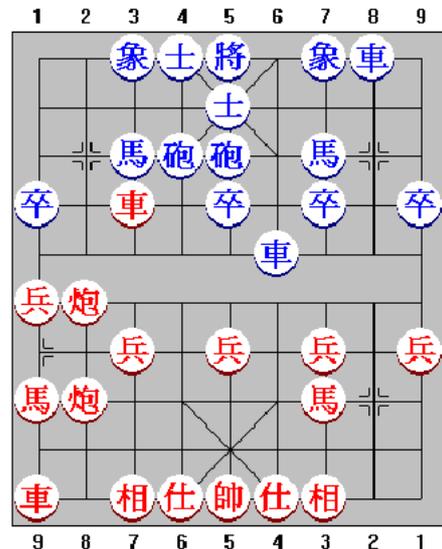
- 14. C7+5 R3-4
- 15. C7+7 N1-3
- 16. P3+1 N3+2
- 17. R9=8 P5+1
- 18. B6+5 P5+1
- 19. P5+1 N2+3
- 20. P5+1 N3+4
- 21. R8+5

con grande vantaggio del Rosso.

Che conclusioni possiamo trarre dallo studio di questa variante? La chiave di volta dell'attacco del Rosso è costituita dai tratti 5. P9+1, 7. C8+2 e 8. R6+5.



Bisogna però dire che la mossa del Nero 10...R8+4 è debole, sebbene a prima vista sembri buona. Come abbiamo visto, il Nero scambia un Carro per due Cannoni. Nello xiangqi però il gioco più agevole è di colui che ha il Carro, essendo questo pezzo importante per l'attacco. Era meglio perciò mantenere i Carri sulla scacchiera. Torniamo alla posizione dopo la decima mossa del Rosso.



Il Nero muove.

In questa posizione il Nero potrebbe giocare:

- 10. ... E3+1
- 11. FC=7 R6=3
- 12. R7=6

Ed il Nero, seppure in ritardo di sviluppo, ha una posizione difendibile.

Scacchi eterodossi



di Luca Cerrato

DECIDERE di far rientrare un gioco nella categoria degli scacchi eterodossi sembrerebbe un esercizio banale, basta che siano presenti due re, una serie di statuine astratte con nomi dedicati a figure mitologiche oppure di pura fantasia ed infine cercare di catturare il pezzo più importate dello schieramento avversario.

Senza dubbio se i requisiti di sopra sono rispettati siamo in presenza di una variante eterodossa, comunque ci sono altri giochi che rientrano in questa categoria anche se non rispettano a pieno queste caratteristiche, giochi tradizionali come *Shogi*, *Janggi*, *Xiangqi* dove per esempio non si fa uso di statuine.

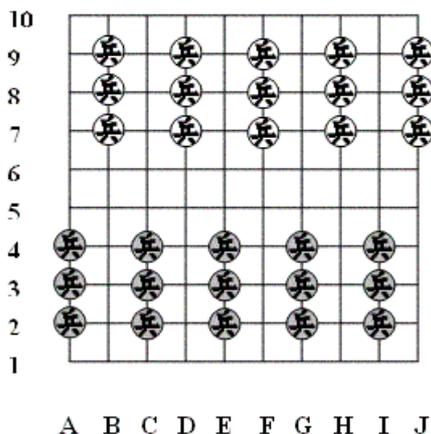
Cannon, la variante moderna di questo numero, poco ha a che fare con gli scacchi occidentali, utilizza pezzi cilindrici con gli ideogrammi disegnati che ricordano molto lo *Xiangqi* ed infine il concetto del re come pezzo dotato di una certa mobilità viene rimpiazzato da uno immobile, la *città*. Infine, a differenza dei classici giochi del re, si ha un solo tipo di pezzi il soldato, che comunque possono agire in formazione per formare il cannone (da qui il nome del gioco).

Cannon (*PyroMyth Games - 2003*)

Giocatori Due (rosso e nero).

Materiale Un tavoliere 10x10, 15 soldati e 1 pezzo città a testa.

Inizio gioco I soldati vengono posizionati come da diagramma.

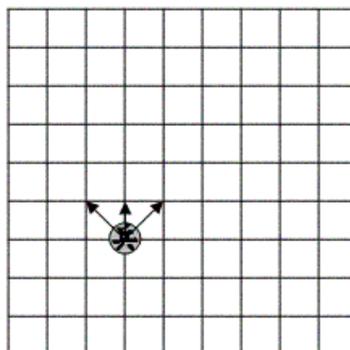


Posizionamento città A turno i giocatori posizionano nella propria prima riga la loro città, escluse l'intersezioni ad angolo. La città una volta posizionata non viene più mossa per tutta la partita.

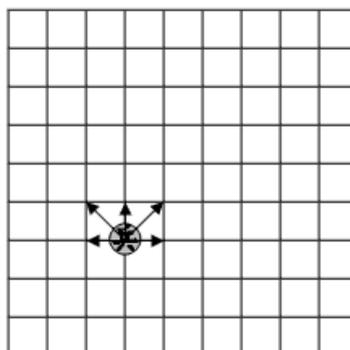
Scopo del gioco Catturare la città avversaria.

Il gioco I giocatori si alternano alla mossa. Al proprio turno il giocatore è obbligato a muovere un soldato oppure usare un cannone, non si può passare.

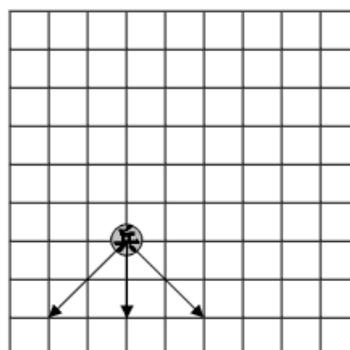
Movimento soldati Un soldato può muoversi in un'intersezione adiacente in verticale ed in diagonale in avanti.



Cattura soldati Un soldato può catturare in un'intersezione adiacente in verticale ed in diagonale in avanti e di lato.



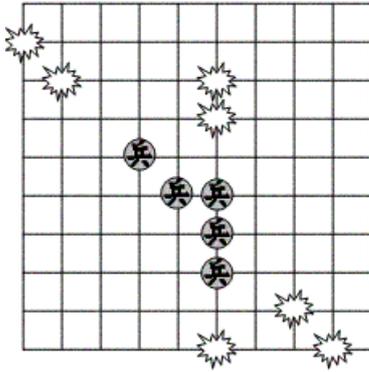
Il ritiro Quando un soldato è adiacente ad un avversario allora può muoversi all'indietro in diagonale di due intersezioni.



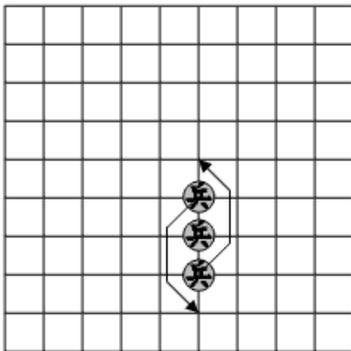
Il cannone Tre soldati dello stesso colore messi in linea formano un cannone.

Cattura del cannone Il cannone senza muoversi può catturare (sparando un colpo) un soldato avverso.

sario distante due oppure tre intersezioni in linea con lo stesso cannone.



Movimento del cannone I due soldati esterni che fanno parte di un cannone possono muoversi lungo la linea.

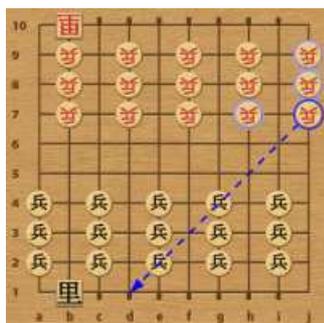


Nozioni di strategia

Quando è possibile mi piace inserire alcune nozioni di strategia sul gioco presentato, nel caso di Cannon posso appoggiarmi al lavoro svolto da *Keith Carter*. Ho suddiviso lo studio in più parti che saranno presentati anche sui numeri successivi del fogliaccio. La prima parte è dedicata al posizionamento della città tenendo conto della posizione dei due eserciti ed il diverso stile di gioco che segue.

Sui fianchi

Piazzando una città il più possibile sulla destra oppure sulla sinistra del tavoliere si elimina, oppure si impedisce, la capacità di alcuni soldati avversari di raggiungere la città attraverso spostamenti indipendenti e richiederebbe uno sforzo speciale per mettere la città nella zona di movimento in avanti dei soldati, dal movimento laterale del cannone, dalla cattura per rimpiazzamento laterale oppure da un movimento di ritirata.



Per esempio se il nero piazza la sua città su b1 il soldato rosso in j7 non può raggiungere la città da solo per attaccarla. Il soldato rosso necessita di raggiungere almeno c1, il meglio che può indipendentemente è d1. Il soldato rosso in j8 avrà la stessa limitazione perfino se effettua una mossa diagonalmente verso la città nera. I soldati rossi in j9 e h7 soffrono anch'essi di questo limite se fanno più di una mossa in avanti oppure una singola diagonalmente alla città nera, e così via con effetto calante.

Con la città nera in b1 cinque dei quindici soldati rossi sono significativamente impattati. Il rosso può mettere questi soldati in una formazione cannone e con le mosse cannone dare a questi soldati movimenti più flessibili. Comunque, mentre il rosso sta facendo queste mosse per posizionare più soldati nel gioco, il nero può sfruttare queste mosse per costruire la propria offensiva.

Ragionamento simile rimane valido quando si piazza la città nera su i1, sebbene l'effetto è meno notevole. Tutti i soldati rossi possono ancora raggiungere la città usando solamente il movimento indipendente. Il soldato rosso in b7 deve fare tutte le mosse diagonalmente verso la città nera. Il soldato rosso in b8 può fare solo una mossa in avanti e nessuna in diagonale verso la città e così via con il diminuire degli effetti.

Nel centro

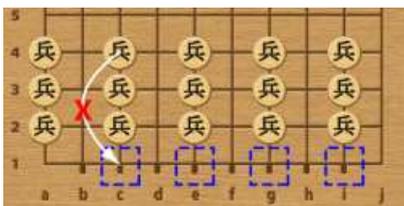
Piazzando una città verso il centro della tavola permette a più soldati di esser posizionati di fronte alla città per difesa oppure per attaccare nel proseguire del gioco. Un grande gruppo di soldati alleati nel centro della tavola agisce come scudo per la propria città, esercitando influenza su tutta la tavola e forzando il giocatore avversario a prendere turni in più per aggirare le difese.

Aperto oppure in colonna

Un secondo aspetto del piazzamento della città è se è posizionata dietro a soldati amici oppure su una fila libera tra due colonne di pezzi amici.

a) *In Colonna:*

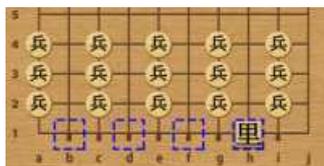
Piazzare la città in c1, e1, g1 e il fornisce un punto di partenza dietro alle colonne amiche. La città è protetta da un approccio diretto e il rosso deve fronteggiare il fatto che la città nera non può essere minacciata in verticale con un cannone senza prima affrontare un cannone verticale nero che è già piazzato. Una possibile contro indicazione nel piazzare la città direttamente dietro ad un cannone è se il soldato *in testa* al cannone è sotto minaccia di cattura non potrà ritirarsi perchè la città blocca la sua fuga, potrà solo muoversi in avanti per evitare il fuoco del cannone avversario.



Quanto sia vantaggioso il movimento in avanti per evitare il fuoco avversario non è chiaro, come anche lo *scappare*. Se per esempio il finale di gioco si trasforma in una corsa avere dei soldati avanzati sarà un vantaggio.

b) *Aperto*:

Il posizionare la città in b1, d1, f1 e h1 fornisce un punto di partenza tra le colonne amiche. Questa disposizione sembra più esposta, ma ha comunque dei vantaggi. Invece di tre soldati dello stesso colore in difesa ci sono ben sei soldati. Nessun cannone verticale è abbastanza vicino per minacciare la città senza esser soggetto ad attacchi amici. Per esempio, se una città nera è in h1 il soldato in testa al cannone rosso dovrebbe essere in h4 per minacciare la città dove dovrebbe essere soggetta all'attacco da g3, g4, i3 e i4 e soggetta al blocco in g2 e i2.

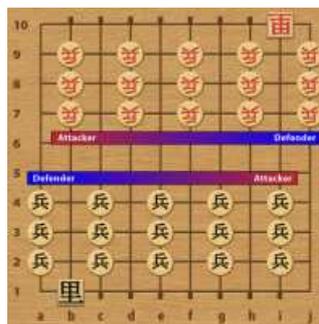


In opposizione o diagonale

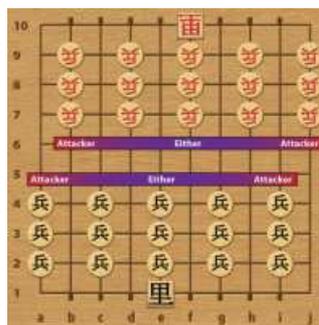
Il piazzamento della seconda città stabilisce un'altro elemento di stile del gioco legato alla relativa posizione delle due città.

L'impatto di essere secondi.

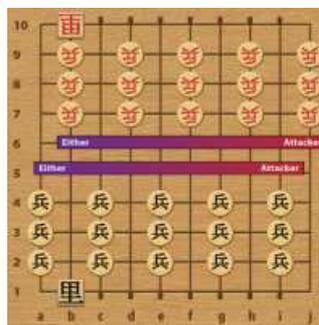
Quando le due città sono piazzate diagonalmente l'una rispetto all'altra i soldati di fronte alla propria città tendono a diventare difensori mentre quelli sull'altro lato della tavola, e di fronte alla città nemica, sono attaccanti.



Nella posizione opposta centrale della tavola i soldati giocano entrambi i ruoli ed è più facile aggiustare le relative proporzioni di questi soldati che difendono e quelli che attaccano.



Nel caso di una posizione opposta sui lati della tavola i soldati non di fronte alle città tendono ad essere attaccanti mentre quelli di fronte possono essere attaccanti oppure difensori in quanto possono avanzare senza lasciare la loro città esposta.



Il secondo giocatore ha delle scelte in base al tipo di gioco che vuole attuare (prendere vantaggi sui punti deboli avversari oppure sfruttando le proprie forze).

Janggi



di Antonio Barra

PER POTER migliorare nel Janggi è necessario un po' di studio concreto ma soprattutto molta pratica. Se non c'è un avversario nei paraggi (cosa che credo assai possibile, visto che in Europa la conoscenza approfondita di questo gioco sta appena sviluppandosi) allora si può ricorrere ad Internet. Siccome credo che la maggioranza degli appassionati europei non abbia molta dimestichezza con il coreano, mi sento di raccomandare loro due pagine web che davvero meritano di esser visitate.

La prima è **Dualpose**, <http://dualpose.com>, un sito dove è possibile giocare a scacchi internazionali ma anche a *Janggi*, *Xiangqi*, *Shogi* e *Makruk*. Il webmaster è l'appassionato svedese *Daniel Wredenberg*, già giocatore di shogi.

Su Dualpose si possono giocare partite e tornei in differita, con tempi di riflessione da 1 a 3 giorni per mossa e, cosa questa importante, con le regole ufficiali della federazione sudcoreana. A breve si potranno anche giocare delle partite in tempo reale, come avviene sui maggiori portali di giochi.

L'altro sito è **Play.Chessvariants.org**, <http://play.chessvariants.org>, che propone diverse varianti scacchistiche tradizionali tra cui anche il Janggi. C'è però da dire che le regole seguite in questo sito non sono quelle della *Korean Janggi Association*. Per i principianti però credo che ciò non sia un problema.

Se invece qualcuno volesse misurarsi con dei giocatori coreani online, voglio subito evidenziare un problema: aprire un account su un portale sudcoreano di janggi online è impossibile per chi non abiti in quel Paese.

Se invece la vostra voglia di giocare online è forte e la Corea del Nord non vi incute timore, potete allora provare ad iscrivervi sul sito ufficiale di propaganda *Uriminzokkiri*, <http://www.uriminzokkiri.com> e cliccare sulla stanza del Janggi (un banner con su raffigurato un uomo barbuto con un elmo nero in testa, intento a pensare).

Il link è

http://218.25.68.196/php_tmp/onlinegame/.

Si possano trovare giocatori di buon livello ed anche assai forti (dal 1 al 7 dan). Non è raro trovare qualche frequentatore che parla inglese o francese. Ma non contateci troppo!

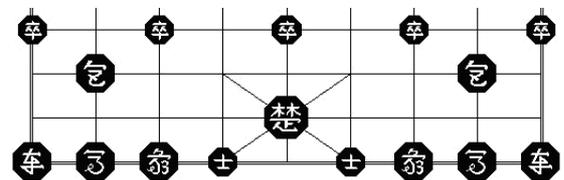
Un'ultima notizia. *Daniel Wredenberg* ha aperto un sito per il Janggi europeo, con un forum di discussione che vuole raggruppare tutti gli appassionati di questo gioco in vista della creazione di una futura federazione europea. Ecco il link <http://janggi.eu/>.

Introduzione alle aperture di Janggi

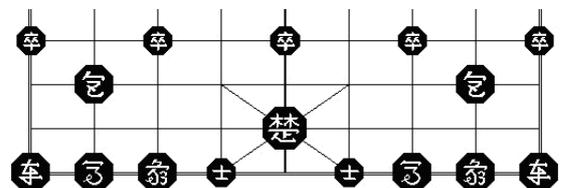
Come abbiamo precedentemente visto nelle regole del gioco, negli scacchi coreani è possibile scambiare la posizione del Cavallo e dell'Elefante su una o entrambe le ali prima di iniziare la partita.

Qui di seguito riportiamo le possibili disposizioni di partenza.

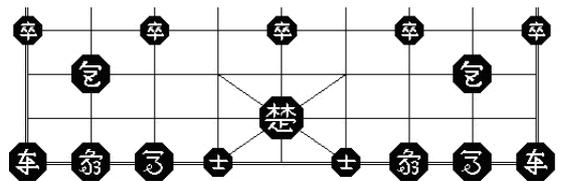
Elefanti centrali.



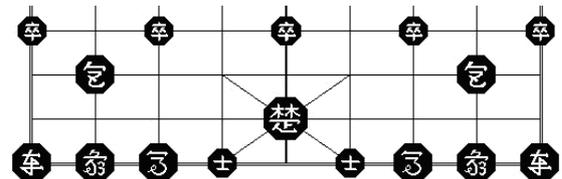
Elefante sinistro, posto alla sinistra del Generale.



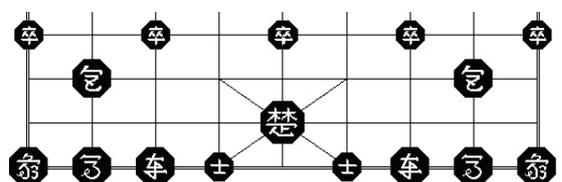
Elefante destro, posto a destra del Generale.



Cavalli laterali.



Nella Corea del Nord viene adottata una quinta disposizione iniziale: i *Carri laterali*.

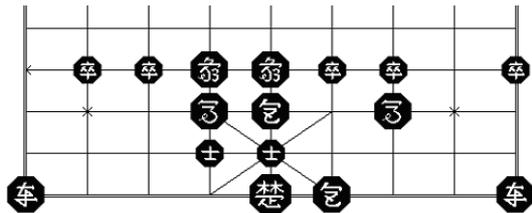


Come si può notare dal diagramma, i Carri sono disposti in prossimità del palazzo, in modo da attivarsi velocemente.

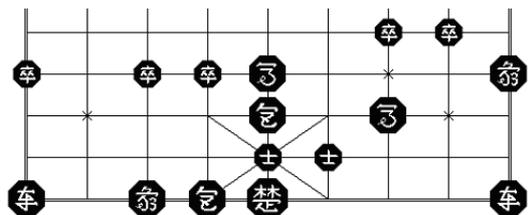
I principali schemi

Nel Janggi le aperture non hanno il nome di una variante, come succede negli scacchi, ma indicano la disposizione strategica di ogni contendente. Abbiamo così diverse linee di gioco:

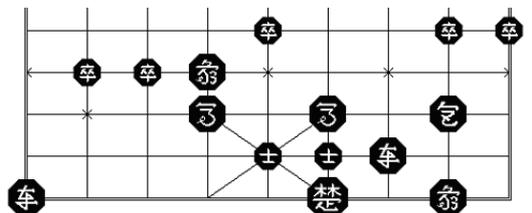
Il Cavallo sull'angolo, in cui uno dei Cavalli si trova sull'angolo della zona del Palazzo, vedi diagramma seguente.



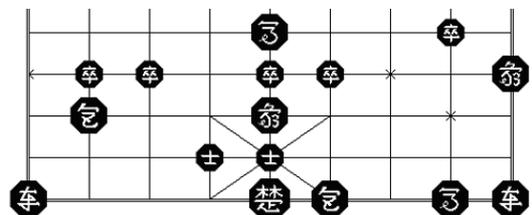
I Cavalli collegati, in cui i due cavalli sono collegati tra loro tramite il salto a forma di L, come negli scacchi.



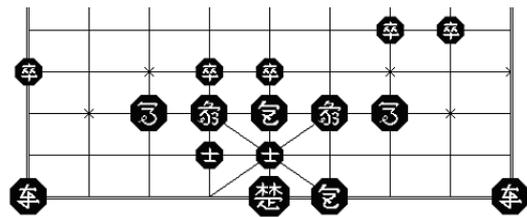
I due Cavalli sugli angoli, in cui entrambi i Cavalli si trovano agli angoli del Palazzo.



L'Elefante frontale in cui l'Elefante si trova sulla traversa superiore del Palazzo, appunto in posizione frontale.



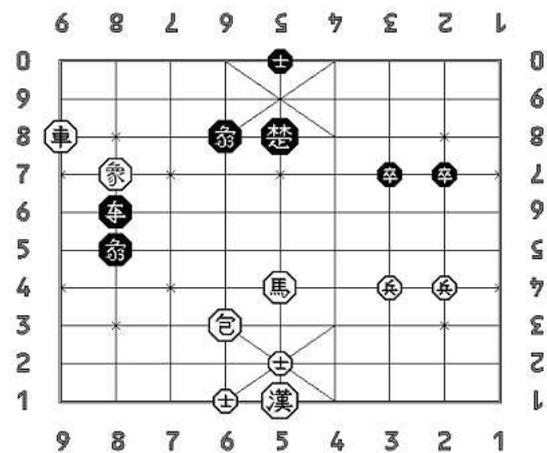
I due Elefanti sugli angoli in cui entrambi gli elefanti sono posizionati sugli angoli del Palazzo.



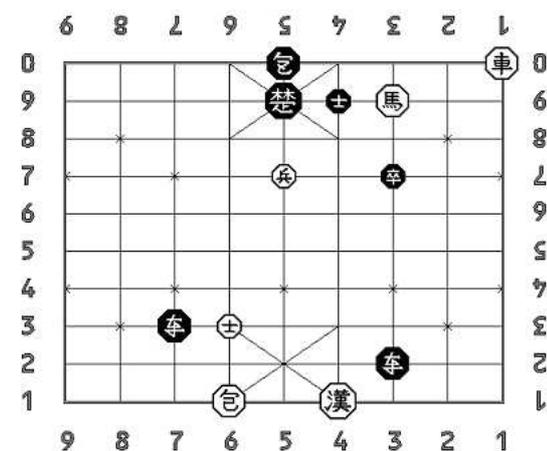
Nelle prossime puntate cercheremo di illustrare agli appassionati italiani alcuni sviluppi delle principali varianti di apertura.

Ed ora, per potersi impraticare nel dare matto, propongo ai lettori del Fogliaccio due problemi *bakbo*. In entrambe le composizioni il Rosso (Han) muove e vince. Le soluzioni verranno date nel prossimo numero. Buon divertimento!

Bakbo numero 1.



Bakbo numero 2.



Shogi



di Giuseppe Baggio

Proverbio (kakugen): *Retrocedere un Generale Oro è spesso una buona mossa.*

IL PROVERBIO illustra una peculiarità dell'Oro. Di solito si piazza un Oro accanto al proprio Re come parte del castello per rinforzarne la difesa. Dal punto di vista opposto, un comunissimo modo per demolire un castello consiste proprio nell'attaccare l'Oro.

I punti deboli dell'Oro sono le 2 case situate diagonalmente alle sue spalle, come enfatizza un'altra massima: *costringete l'Oro avversario a muovere in diagonale*. Il proprio campo presenta inoltre meno difetti se un Oro si trova in 3[^] traversa piuttosto che in 4[^], come pure se si trovi in 2[^] (o in 1[^]) piuttosto che in 3[^] (e a ciò si ricollega un altro proverbio che recita *con un Oro in 1[^] traversa si consideri un eventuale sacrificio della propria Torre*).

Il movimento difensivo dell'Oro consiste dunque nel muoversi lateralmente ed anche nel retrocedere: i principianti tendono spesso a dimenticarsi di quest'ultimo aspetto e lo scopo del proverbio è proprio quello di tenerlo bene a mente.

Diagramma 1 (dopo ... G7a)



Mosse dal diagramma 1:

1.G7i + R5i 2.Gg7h P6e 3.S67g e la posizione del Nero è molto migliorata.

Se il Nero mira ad attaccare con 1.+P4b, il seguito P6e 2. Sx6e N*8e gli è sfavorevole. Anche 2.+P4b invece di 2.Gg7h sarà contrastata da P6e 3.Sx6e P*6h con lo stesso esito di prima. Nella variante principale possiamo notare come, retrocedendo uno dopo l'altro gli Ori, il castello del Nero conservi sempre un buon assetto. Così facendo l'Oro difende inoltre se stesso ed è anche in grado di contrastare i pezzi maggiori bianchi, il che costituisce tra l'altro una delle sue più brillanti qualità.

Diagramma 2 (dopo ... P3h+)



Mosse dal diagramma 2:

1.Gg6h + P4h 2.S56g + Rx1i 3.+P5b e la situazione è favorevole al Nero.

Era più facile scoprire la ritirata dell'Oro nell'esempio del diagramma 1, perché in quel caso andava ad attaccare la Torre promossa. Anche in questo caso la ritirata dell'Oro agisce sulla debolezza della Torre promossa, ma è assai più difficile accorgersene.

Se il Nero gioca in attacco con 1.N5c+, si ritrova a dover cedere materiale dopo Gx5c 2.+Bx5c +P4h, a differenza di quanto avviene nella soluzione principale.

1.Gg6h è la mossa migliore: si potrebbe ritenere che 1.G7g sia del tutto equivalente, ma nella sequenza della soluzione non si concedono mosse efficaci al Bianco. Inoltre, senza aver fretta, il Nero minaccia di portare il token in 5c, e ciò porta ad una posizione decisamente per lui favorevole.

Tsume 1 (5 mosse)



Hisshi (1[^] mossa)



Shogi varianti



di Giuseppe Baggio

SHO-chan General Shogi (gorogoroshogi)

Sho-chan è una variante ridotta dello Shogi comparsa circa a metà degli anni '90, di cui è sconosciuto l'autore. Il termine Sho significa *Generale* mentre *chan* è un suffisso che nell'etichetta giapponese si lega in modo confidenziale ai bambini. Si potrebbe quindi interpretare come una specie di Shogi per bimbi o di livello introduttivo, come intendono esserlo un po' tutte le varianti ridotte.



Pare che questo volantino fosse stato lasciato da un ospite giapponese ad un torneo di Shogi in Gran Bretagna. *Phil Holland* (UK) lo ritrovò poi nel 1997 e cercò invano ulteriori informazioni. Qualche anno dopo *Marc Marian* e *Gunther Mensching* (GER) pubblicarono nel loro sito una traduzione delle regole dandone due versioni e ribattezzandolo *General Shogi*.

La prima versione è quella riscoperta e tradotta da Holland e prevede l'uso dei soli pezzi presenti sul tavoliere.

La seconda versione è invece una proposta tedesca che aggiunge fin all'inizio dei pezzi nelle riserve ed estende la zona di promozione.

Variante base

La versione base prevede l'utilizzo dei soli Generali Oro ed Argento. Tutte le regole dello Shogi trovano applicazione, comprese le proibizioni a cui devono attenersi i pedoni. La zona di promozione è la traversa più lontana, *a* per il Nero, *f* per il Bianco.

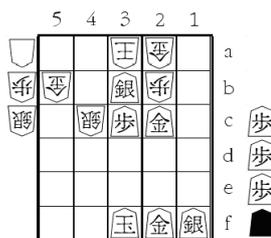
Posizione di partenza



Questa variante mette a dura prova la capacità di coordinare i Generali e stimola l'attenzione al controllo dell'intero tavoliere e all'utilizzo ottimale dei tempi. Il maggior numero di pedoni consente anche alcuni tatticismi.

Partita esemplificativa:

- 1.Px3c Px4d 2.Px2c S1b 3.G3e S4b 4.Gx4d G5b 5.S4e Sx2c 6.S3d Sx3d 7.Gx3d S4c 8.G2c P*2b 9.S*3b

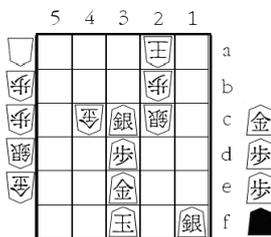


Il Nero ha un atteggiamento molto aggressivo. La pressione sulla posizione del Bianco è molto forte, ma c'è l'inconveniente che nell'azione non sono coinvolti più pezzi: i due Generali ancora nelle posizioni di partenza sono troppo distanti per supportare l'attacco. Più solida era 9.G2d per poi far salire gli altri Generali con G3e-S2e con cui si ottiene una formazione più coordinata, considerando che all'occorrenza si apre al Re un corridoio di fuga verso l'angolo destro. Il pedone 3c non può essere attaccato immediatamente e continua ad esercitare pressione sulla formazione bianca. Nei tempi che occorrono al Bianco per attaccarlo, il Nero ha la possibilità di far salire i Generali arretrati.

- 9.... Sx3b 10.Gx3b Gx3b 11.Px3b Kx3b

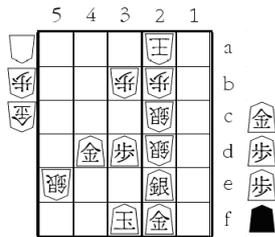
Sequenza di cambi che riequilibra il materiale, ma ora è il Bianco ad avere più spazio.

- 12.P*3d G4c 13.G3e S*2c 14.S*3c K2a



Il Bianco non accetta l'invito a cambiare Generali. Grazie allo spazio creato dal precedente scontro, questa mossa del Re evita il cambio e disperde la pressione del Nero. Tuttavia il Nero aveva una possibilità migliore scegliendo il Generale giusto da giocare: 14.G*3c. Così facendo, il cambio veniva forzato con uno scacco di pedone conservando l'iniziativa: 14.G*3c Gx3c 15.Px3c Kx3c 16.S*4d K3b 17.P*3c (se K4d 17.P*4c) K2a 18.S2e ed il Bianco è respinto in 1^ traversa mentre i Generali neri dominano il tavoliere.

15.S2e P*3b 16.S4d Gx4d 17.Gx4d S*2d 18.G*2f S*5e

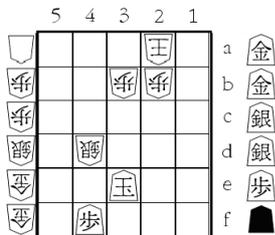


Col lato destro bloccato, si attacca sul lato opposto.

19.G4e G*4d 20.P*4f

Il pedone ancora costituisce una forte risorsa difensiva.

20... Gx4e 21.Kx4e G*4d 22.K3f Gx3d 23.Sx3d Sx3d 24.G*3e S2x3e 25.Gx3e Sx3e 26.Kx3e S4d



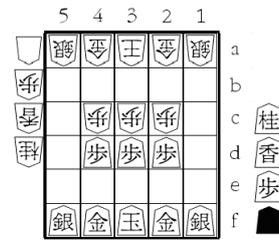
Sacrificio possibile in base al numero e alla qualità dei Generali in mano. Considerando i pedoni bianchi in 2^ traversa, i Generali sono sufficienti per dare il matto al Re in ogni posizione del tavoliere.

27.K2e S*2d 28. abbandona

Seconda variante

Stessa posizione di partenza della versione base, ma fin dall'inizio ogni giocatore dispone nella propria riserva di un ulteriore pedone, di una Lancia e di un Cavallo. La prima mossa potrebbe quindi già essere un paracadutaggio. Oltre a questo, rispetto alla versione base, l'altra unica differenza riguarda la zona di promozione, ampliata alle 2 ultime traverse più lontane, a/b per il Nero, e/f per il Bianco. Tutte le regole dello Shogi restano valide.

Posizione di partenza



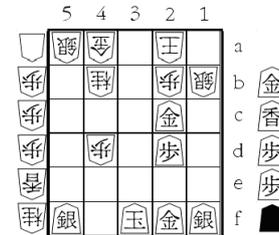
I pezzi in più presenti in riserva consentono un gioco più estroso e l'alta densità nel rapporto n° pezzi/area di gioco sembra congestionare il tavoliere; non c'è spazio per un errore! Lancia e Cavallo consentono inoltre forchette, inchiodature ed attacchi a distanza.

Partita esemplificativa

1.G43e Px3d 2.Gx3d Px4d

Il Bianco concede la forchetta, confidando forse in un contrattacco futuro?!

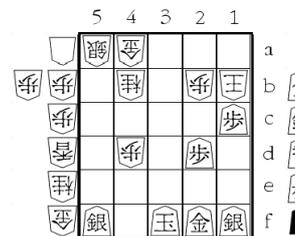
3.N*3c N*4b 4.Nx2a+ Kx2a 5.Gx2c P*2b 6.P*1b Sx1b



Il Nero è decisamente aggressivo: forse è la dimensione del tavoliere e la ricchezza di pezzi che incoraggia questa strategia, soprattutto in questa versione. Ma anche nelle varianti ridotte non si deve sottovalutare l'aspetto strategico e sforzarsi quindi di coordinare l'intera dotazione di pezzi.

7.Gx1b Kx1b 8.P*1c

Il tesuji pedone percussore serve ad attirare il pezzo colpito in una casa sfavorevole.



8... Kx1c

L'alternativa K2a sarebbe stata più solida, ed anche se confinato il Bianco avrebbe potuto opporre una più strenua resistenza anche contro mosse come 9.L*3c o S*3c. Il Cavallo in 4b è insidioso, quale ottima base di partenza per un pericoloso contrattacco ed avrebbe costretto il Nero a considerazioni più strategiche che tattiche, ad esempio con 9.K2e per togliersi da una colonna pericolosa rifugiandosi verso un lato dove può contare per l'eventuale difesa su alcuni Generali.

9.G2e K1b 10.P*1c



Altro *pedone percussore*: sono combinazioni che si verificano spesso nello Shogi ed è istruttivo notare come vi si possa ricorrere anche in queste versioni ridotte. Ora questo pedone non può essere catturato pena il matto.

10... K2a 11.S*3c G*4e

Se G3b 12.P1b+ (se Kx1b 13.Sx3b+) K3a 13.+Px2b Gx2b 14.Sx2b+ K4a 15.G*4c. Al contrattacco G*4e si risponde 16.K2e perché nonostante la cattiva forma Oro-Argento, 9.G2e era la mossa giusta, che lasciava l'eventuale via di fuga al Re. Il Bianco decide di contrattaccare.

12.K2e N*3d

Il tesuji *attacco congiunto di Cavalli*, il Bianco le prova tutte: basterà?

13.K1e P*1a

Un'alternativa poteva essere L*1a, che però sarebbe stata contrastata da 14.L*1d.

14.Sx4e Px4e+ 15.G*1b



15... Px1b 16.Px1b+ Kx1b 17.P*1c abbandona

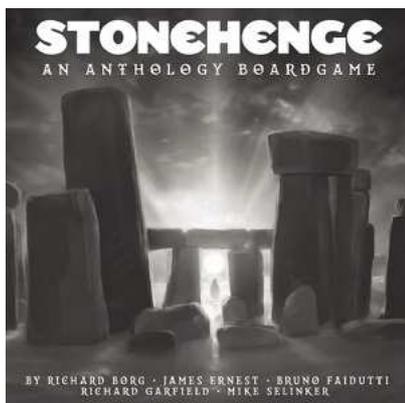
Un paio di mosse strategiche 9.G2e e 11.S*3c hanno deciso una partita in una variante dall'alto tasso di possibili tatticismi, data la presenza fin dall'inizio di pezzi nella riserva.

Soluzioni

Tsume: 1.G*1a Bx1a 2.S2a= Kx2a 3.B1c+#
Hisshi: 1.B*3d a cui segue tsume in 3 mosse.

Nel prossimo numero il sistema di gioco

Stonehenge



Un'originale sistema di gioco ambientato nel magico mondo dei druidi.

Importanti autori ludici hanno rivisto i classici giochi astratti, ambientandoli tra i monoliti della famoso sito archeologico inglese.

Richard Borg

James Ernest

Bruno Faidutti

Richard Garfield

I rompicapo



di Luca Cerrato

QUALE miglior modo per parlare di puzzle se non presentarvi alcuni dei puzzle che hanno partecipato all'ultimo *Puzzle Competition Design*, se siete interessati potete visitare il sito: www.johnrausch.com/designcompetition/

Per ogni puzzle c'è una scheda tecnica, uno dei dati è la sua classificazione.

4 Steps Visible Lock

Autore *Robrecht Louage*, lo scopo è rimuovere la moneta, classificato come *secret opening box*.



4 Piece Burr Cube

Autore *Osanori Yamamoto*, lo scopo è assemblare quattro identici pezzi all'interno del cubo, classificato come *Interlocking*.



Abyss

Autore *Pantazis Houlis*, il puzzle ha due configurazioni:

- a) il cubo esterno nero e cubo interno giallo.
- b) il cubo esterno giallo e cubo interno nero.



Lo scopo del gioco è passare da una soluzione all'altra. Classificato come *Sequential movement*.

Il gioco è basato sulla struttura dell'ipercubo in 4 dimensioni e muoversi tra le proiezioni in 3D dello ipercubo.

1 more Puzzle - Triangle

Autore *Lucie Pauwels*, lo scopo è creare un triangolo e altre figure con gli otto pezzi, classificato come *Put-together*



Adesso faccio un salto indietro nel tempo per presentarvi uno speciale labirinto creato dal mitico *Sam Loyd*.

Il ritorno dal Klondike (Back from the Klondike) è stato creato per contraddire le regole di Eulero per risolvere i labirinti, un gioco nel gioco.

Si parte dal centro. La casella, indicata con un 3, si può muovere nelle otto direzioni possibili esattamente di 3 caselle, nella nuova posizione dovremo muoverci del numero di casella indicato. Lo scopo del gioco è uscire dal bordo del tavoliere esattamente di una casella.



Giochi di connessione



Luca Cerrato

TERMINATA la serie di articoli dedicati al gioco di *Alex Randolph*, **Twixt**, andiamo alla scoperta di nuovi giochi di connessione, questa volta vi presento un nuovo autore ludico, lo spagnolo *Luis Bolaños Mures*. I suoi giochi sono stati pubblicati solo in rete. Se siete interessati li potete giocare su *IgGameCenter*.³³

Nella maggior parte dei giochi di connessione l'obiettivo è unire con un percorso ininterrotto i bordi oppure gli angoli del tavoliere, vedi *Hex*, *Twixt*, *Havannah* Da un altro punto di vista il connettere è anche unire, mettere in collegamento, tutti i pezzi della stessa squadra, un'esempio per tutti è *LoA* (*Lines of Action*). I due giochi (*Yodd* e *Ayu*) di *Luis Bolaños Mures* rientrano in questa categoria.

Il gioco *Yodd* ha partecipato al concorso *1.000 Year Game Design Challenge*³⁴

Yodd

(*Luis Bolaños Mures* - 2011)

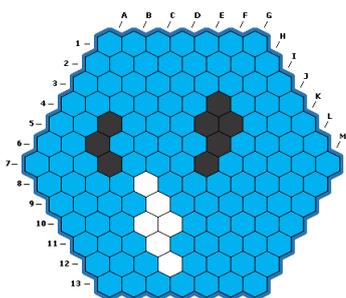
Giocatori Due (nero e bianco).

Materiale Un tavoliere esagonale con caselle esagonali, è consigliabile avere tra 6 e 10 esagoni per lato. Pezzi neri e bianchi in numero sufficiente.

Scopo del gioco Al termine del gioco avere il minor numero di gruppi di propri pezzi.

Inizio gioco Inizia il nero, piazzando un pezzo di uno dei due colori (quindi bianco oppure nero).

Gruppo Un insieme di pezzi dello stesso colore adiacenti. In figura ci sono due gruppi neri e uno bianco.



Il gioco I giocatori si alternano alla mossa, nel proprio turno il giocatore deve piazzare due pezzi dello stesso colore (nero oppure bianco). I pezzi devono essere piazzati in modo che al termine del turno il numero di gruppi sulla tavola deve essere sempre dispari.

Passare I giocatori possono passare al loro turno.

Fine partita Quando entrambi i giocatori passano la partita ha termine.

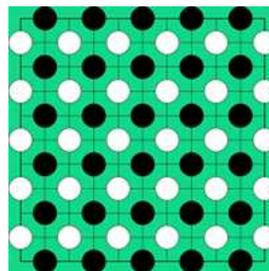
Ayu (*Luis Bolaños Mures* - 2011)

Giocatori Due (nero e bianco).

Materiale Un tavoliere quadrato con un numero dispari di caselle, consigliato 11x11 per giocatori esperti e 9x9 per i principianti.

Scopo del gioco Non avere mosse al proprio turno, in altre parole avere tutti i pezzi in un unico gruppo.

Inizio gioco I pezzi vengono disposti come in figura, la prima mossa spetta al nero.



Definizioni Un pezzo è singolo se non è adiacente ortogonalmente a nessun pezzo del proprio colore. Un gruppo è un insieme di pezzi adiacenti ortogonalmente dello stesso colore.

Il gioco I giocatori si alternano alla mossa. Nel proprio turno di gioco devono fare una delle seguenti azioni:

- Muovere un proprio pezzo singolo ortogonalmente su un'intersezione adiacente vuota.
- Prendere un proprio pezzo da un gruppo e piazzarlo in un'intersezione vuota adiacente sempre allo stesso gruppo. Tutti i pezzi che erano connessi a quel gruppo devono rimanere connessi alla fine della mossa.

Riduzione distanza Ogni mossa deve ridurre la distanza tra il pezzo mosso e il più vicino gruppo/singolo dello stesso colore. La distanza tra due unità è il più corto percorso di adiacenti punti vuoti tra loro.

³³www.iggamecenter.com

³⁴www.thousandyeargame.com

Ferrovie giocose



di *Manlio Manzini*

ULTIMA parte dell'interessante articolo di Manlio e la famiglia dei giochi ferroviari 18xx. In questa tabella abbiamo cercato di riassumere i giochi della serie 18xx di cui siamo venuti a conoscenza che hanno comunque avuto una loro diffusione. Molti di questi sono stati prodotti artigianalmente, spesso in pochi esemplari, ed alcuni sono ormai fuori produzione da diversi anni: ci piace l'idea di potere, con queste poche righe, preservarli in qualche modo dall'oblio.

Nome del gioco	Ambientazione	Commento
1824 (H. Ohley - L. Orgler)	Austria	Ispirato fondamentalmente a 1829 e a 1837.
1826 (D. Hecht)	Francia - Belgio	Gioco in cui prevale la parte operativa rispetto a quella finanziaria: Nel gioco si cerca di rispecchiare lo sviluppo storico delle ferrovie franco-belghe, comprese le nazionalizzazioni.
1831 (A. Stegink - H. Heidema)	USA sud-est (Chicago, Charleston, Houston, Filadelfia)	Clone di 1830.
1832 (M. Liebetanz)	Francia	Clone di 1830.
1837 (L. Orgler)	Austria-Ungheria	Ispirato fondamentalmente a 1835, presenta alcune originalità, come le compagnie minerarie.
1839 (P. Stouthard - R. Van Wijngaen)	Olanda	Ispirato fondamentalmente a 1829 (ed approvato da Francis Tresham).
1841 (F. Vellani - M. Manzini)	Italia settentrionale	Vedi l'articolo su FdA 57.
1842 (W. Janich)	Amburgo e Schleswig-Holstein	Non abbiamo ulteriori notizie.
1844 (H. Ohley - P. Minder)	Svizzera	Il gioco presenta parecchi aspetti particolari, anche per riflettere la situazione delle ferrovie svizzere: si hanno così due diversi tipi di compagnie, tunnel a pagamento, ferrovie turistiche per le montagne. Originale è il modo con cui si determina l'ordine delle mosse nella fase finanziaria: chi è più ricco muove per primo.
1846 (T. Lehmann)	USA midwest	Non abbiamo ulteriori notizie.

Nome del gioco	Ambientazione	Commento
1847 (W. Janich)	Renania	Non abbiamo ulteriori notizie.
1849 (F. Vellani)	Sicilia	Vedi l'articolo su FdA 57.
1851 (C. Lawson - M. Derrick)	USA: Kentucky Tennessee	Il gioco nasce dal playtesting di un altro gioco (18TN) e si pone come un gioco introduttivo in quanto rapido e semplificato nelle regole.
1854 (L. Orgler)	Austria	Il gioco si ispira fondamentalmente a 1837, con alcune varianti per renderlo più giocabile.
1862 (H. Ohley)	USA/Canada	Riguarda la costruzione delle ferrovie transcontinentali, ed è considerato uno dei giochi più lunghi di tutta la serie 18xx.
1869 (A. Moon)	USA West	Gioco molto popolare in Germania, ma di grande durata (oltre 12 ore).
1869 - The golden spike (K. Marquardt - C. Barnhorst)	USA west	Anche questo un gioco sulla costruzione della ferrovia transcontinentale. Presenta numerose caratteristiche originali, ma alcune di esse (come i prestiti) paiono squilibrare il gioco sin dalla prime fasi.
1876 (P. Jacobi)	Trinidad	Mini-gioco introduttivo, in due versioni: come mini-clone di 1830 e come mini-clone di 1835.
1881 (M. Mette)	Berlino	Gioco sulla metropolitana berlinese.
1890 (S. Takasaki)	Giappone	Non abbiamo ulteriori notizie.
1895 (A. Romoth - H. Ohley)	Namibia	Gioco concepito per essere semplice, veloce ed espressamente per tre giocatori.
1898 (M. Brunker)	Francia	Non abbiamo ulteriori notizie.



Nome del gioco	Ambientazione	Commento
1899 (I. Meyer - D. Clemons)	Cina	Clone di 1830
18AL (M. Derrick)	USA: Alabama	Il gioco, come gli altri similari progettati dallo stesso autore, si propone di fornire un 18xx breve e di piccole dimensioni.
18C2C (M. Frazier)	USA	Mastodontico gioco che copre tutti gli USA con ben 32 compagnie (e 18 compagnie private).
18EU (D. Hecht)	Europa	Un gioco che intende coprire una vasta area, ma con regole semplici.
18FR (H. Ohley)	Francia	Clone di 1830.
18GA (M. Derrick)	USA: Georgia	Vedi quanto detto per 18AL.
18GL (G. Mroczka)	USA: Grandi Laghi	Ispirato fondamentalmente a 1826, con alcune semplificazioni e adattamenti.
18IB	Spagna	Il gioco è una versione semplificata di 1830, ma prevede regole aggiuntive (che comprendono l'uso di diversi scartamenti).
18MEX (M. Derrick)	Messico	Gioco della serie 18xx ambientato in Messico.
18NL (H. Ohley)	Olanda	Clone di 1830.
18SCAN (D. Hecht)	Scandinavia	Gioco breve e semplice, sullo stile di 18GA and 18AL, con alcune particolarità attinte da altri giochi della serie 18xx.
18VA (D. Hecht)	USA: Virginia e dintorni	Altro gioco breve e semplice, sullo stile di 18GA and 18AL.
1986 (R.D. Fendler)	Berlino Ovest	Gioco sulle ferrovie di Berlino Ovest, ispirato a 1829.
2038 (T. Lehmann - J. Hlavaty)	spazio	Sicuramente il gioco più originale: qui si hanno compagnie di astronavi in lotta per sfruttare le risorse della fascia di asteroidi.



Classificazione



di Luca Cerrato

UN REGOLAMENTO è un insieme di *leggi* che agiscono insieme per creare *il gioco*. Ogni gioco è caratterizzato da una sua *architettura*, la quale è più simile ad un moderno linguaggio di programmazione che ad un'antica cattedrale gotica.

Una cattedrale ed un programma informatico sono, in modo diverso, l'espressione della capacità dell'uomo di creare *bellezza*, l'impegno delle capacità intellettive per raggiungere la perfezione. In architettura per comprendere, catalogare, cogliere le varie sfumature dello *stato dell'arte*, nei secoli, decine di critici hanno dedicato il loro tempo allo studio delle opere degli artisti di tutti i tempi. Nel mondo dei giochi da tavolo, per secoli, la produzione è stata molto limitata sia dal punto di vista numerico che qualitativo. Solo nell'ultimo secolo si è vista una notevole crescita e molteplicità di tecniche ludiche. In pratica, facendo un confronto con la pittura, è come se avessimo scoperto da poco i colori oppure, meglio ancora, le varie sfumature dell'arcobaleno. Per creare una critica ed analisi dei regolamenti ben fondata, per andare oltre alle personali sensazioni bisogna togliere ai giochi il loro *vestito*, metterli a nudo, far venir fuori la sostanza, la materia viva del gioco.

Sono consapevole che quello proposto non ha nulla a che fare con il gioco vero e proprio, chi vuole giocare e divertirsi non dovrebbe occuparsi di questi aspetti, chi invece è curioso di analizzare l'opera d'arte ludica dovrebbe occuparsi di quello che mi piace definire *teoria ludica orientata alle regole*. Personalmente in questa rubrica propongo un mio personale strumento di analisi (l'albero di gioco e il ciclo ludico), questo non vuole dire che sia l'ottimo, anzi dobbiamo vederlo come un punto di partenza dello studio e che deve essere opportunamente corretto man man che si va avanti nelle ricerche, introducendo gli strumenti più idonei al caso.

Tornando alla parte pratica provo ad integrare insieme l'*albero di gioco* e il *ciclo ludico* prendendo in considerazione uno dei più semplici regolamenti, il gioco del *Tris*.

La prima operazione è fare la lista delle regole del Tris. Il secondo passo sarà la costruzione del ciclo ludico.

Lista delle regole.

Numero giocatori due: 1. NGioc(2).

Materiali, 1. Mtr.

Un tavoliere quadrato 3x3:

1.1 NmrTav(1), 1.2 FrmTav(quadrata), 1.3 TpCas(quadrata), 1.4 NmrCas(3).

Pedine, cinque bianche e cinque nere:

1.5 NmrTp(2), 1.6 Tp(pedinaBianca(5), damaBianca(5)).

Scopo del gioco, filetto di tre pedine dello stesso colore.

2.1 InLinea(3)

Fine gioco, con il raggiungimento dello scopo oppure tavoliere pieno.

3.1 InLinea(3), 3.2 Tvl(Pn).

Inizio gioco, tavoliere vuoto e pedine in riserva.

4.1 Tvl(vt), 4.2 Tp(Rsv)

Gestione turni, i giocatori si alternano.

5.1 TrnAlt

Regolamento, posizionamento propria pedina.

6.1 PsnDir.

Ciclo di gioco

Nella prima parte abbiamo fatto l'elenco di regole utilizzate dal regolamento del Tris, nel ciclo di gioco bisogna prendere il vero e proprio albero delle regole e segnare quali regole sono applicabili al Tris e in quale fase del gioco sono applicabili, scritte tra parentesi.

Condizioni iniziali:

Tvl(vt): Tris(init)

Tp(Rsv): Tris(init)

Scopo gioco:

InLinea(3): Tris(scopo)

Fine gioco:

Bisogna specificare che abbiamo due regole, basta che una delle due sia verificata per terminare il gioco. Per definire questa tipologia d'interazione si utilizza l'operatore *Or*:

InLinea(3): Tris(termine)[or Tvl(Pn)]

Tvl(Pn): Tris(termine)[or InLinea(3)]

Regolamento.

PsnDir: Tris(regola)

Turni:

TrnAlt: Tris(turni)

In questo semplice caso il ciclo di gioco è quasi complementare alla lista, l'unica differenza è nel termine di gioco dove due regole interagiscono tra loro. Nel prossimo numero cercherò di complicare il regolamento per inserire altri legami ludici.

Sport & giochi



Giorgio Mascherpa

LO YO-YO nella sua forma più semplice è un oggetto costituito da un asse collegato a due dischi, ed un cordino con un cappio attorno all'asse. Si gioca tenendo l'estremità libera del cordino (inserendo il dito in un nodo scorsoio) lanciandolo per far girare lo yoyo e riprendendolo al suo ritorno nella mano, spesso chiamato *yoing*. Reso popolare nel 1920, lo yoing rimane un passatempo popolare di molte generazioni e culture.

Lo Yo-Yo classico (in legno) ha un'estremità del cordino fissato all'asse, quando il cordino è completamente srotolato, lo yo-yo fa marcia indietro e ritorna nella mano del giocatore.

Lo Yo-Yo un passatempo popolare per molte culture

A differenza di quello classico, lo yoyo moderno ha il cordino legato intorno all'asse attraverso un cappio (successivamente al cuscinetto a sfere e non più all'asse stesso), questo permette allo yo-yo di *dormire* cioè può girare liberamente nel suo cappio quando il filo è completamente srotolato (*sleeper*).

Storia

La nascita dello Yo-Yo come meccanismo risale a migliaia di anni fa, non abbiamo però prove che ci diano la certezza della sua origine geografica. Si pensa che lo yo-yo abbia origini in Cina, e che sia arrivato da lì fino in Grecia dove si trovano le prime tracce storiche su un piatto ateniese del 450 A.C., conservato nel Museo dell'antiquariato di Berlino, raffigurante un giovane che gioca con lo yo-yo.

Una credenza popolare ritiene che nelle Filippine lo yo-yo sia stato utilizzato come arma per oltre 400 anni. Un'illustrazione del 1791 rappresenta una donna che gioca con una primitiva versione dello yo-yo, allora noto come *bandalore*.

Una stampa dell'anno 1792 mostra un gruppo di soldati giocatori di yo-yo in cui uno di loro gioca addirittura con due yo-yo contemporaneamente. Un famoso personaggio storico giocatore di yo-yo fu *Lord Wellington*.

Nel 1928 *Pedro Flores* immigrato dalle Filippine agli Stati Uniti inizia a vendere yo-yo con il nome di *yo-yos*, il nome utilizzato nelle Filippine. Chiama la sua azienda Yo-yo Manufacturing Company con sede a Santa Barbara. Flores registra il termine *yo-yo* che viene usato per il nuovo design dello yo-yo.

Poco dopo (ca. 1929), un imprenditore di nome *Donald Duncan* riconosce il potenziale di questa nuova moda e acquista l'azienda di Flores e tutti i suoi beni, compreso il nome *yo-yo*, che verrà trasferito alla nuova società nel 1932.

Duncan ne pianificò la divulgazione mandando uomini in tutto il mondo a dare spettacolo con i suoi yo-yo. Nel 1946, la Società Duncan Toys aprì la sua fabbrica di Yo-Yo a Luck, Wisconsin.

Gli anni '70 videro un certo numero di innovazioni nella tecnologia degli yo-yo, principalmente riguardo la congiunzione tra il cordino e l'asse. Dopo poco, nel 1980 *Michael Caffrey* brevettò quello che sarebbe poi diventato lo *Yomega Brain*, lo yo-yo con il cervello dotato di una frizione.

Nel 1984 la società di cuscinetti svedese SKF collaborò alla produzione dei primi yo-yo con cuscinetti a sfera. *Tom Kuhn* introdusse l'*SB-2 yo-yo* che aveva l'asse in alluminio, diventando così il primo yo-yo con cuscinetto di successo.

Gli anni '90 videro una rinascita dello yo-yo e della *yo-yo culture*.

Alla fine degli anni '90 Yomega collaborò con *HPK Marketing* che aiutò ad alimentare il boom dello yo-yo che si diffuse in tutto il globo. Fino all'organizzazione di contest nazionali, europei e mondiali.



Il primo *World YoYo Contest* si è svolto nel 1992. Nel 1996 presso i Nazionali US di yo-yo si è introdotto l'uso di *freestyle*, dopo questo i freestyle diventeranno una parte importante di ogni yo-yo contest.

Il World Yo-Yo Contest si tiene ogni anno in Florida tra la fine di luglio e l'inizio di agosto, e invita i vincitori di tutti i vari contest nazionali per un contest tra i migliori player.

La cultura dello yo-yo è andata via via crescendo, tanto da dividersi in diversi stili, ognuno con modalità di gioco e yo-yo differenti. Lo stile più diffuso e del quale qui tratteremo è l'*1A*, i cosiddetti *string tricks*, ovvero uno yo-yo con forma a *farfalla*, un cordino legato al dito e un cuscinetto a sfera per farlo vorticare come non mai.

I contest

Attualmente sono nove divisioni per i contest:

1A (*A, One Hand*) Disciplina di gioco o divisione di una competizione basata sui trick di corda di tipo più tradizionale con un singolo yo-yo (col cordino legato sia allo yo-yo sia al dito). Nelle competizioni che non contemplano una X-Division, spesso sono permesse, a discrezione della giuria, altre discipline di gioco con un singolo yo-yo (ad esempio Freehand o Offstring).

2A (*AA, Two hand*) Disciplina di gioco o divisione di una competizione basata sui looping trick a due mani. Nelle competizioni che non contemplano una X-Division, spesso sono permesse, a discrezione della giuria, altre discipline di gioco con due yo-yo (ad esempio AAA).

3A (*AAA*) Disciplina di gioco o divisione di una competizione basata sui trick di corda con due yo-yo (comprende trick come *Mach10* e *Velvet Rolls*).

4A (*AAAA, Offstring, OS*) Disciplina di gioco o divisione di una competizione nella quale si utilizza uno (o più) yo-yo non legato al cordino. Il 4A è molto più comunemente conosciuto come Offstring o OS.

5A (*AAAAA, Freehand, FH, Counterweight, CW*) Disciplina di gioco o divisione di una competizione nella quale si utilizza uno yo-yo non legato al dito, bensì dotato di contrappeso (ad esempio un dado da gioco o una pallina di gomma) all'estremità del cordino. Il 5A è molto più comunemente conosciuto come Freehand o FH (nei siti internazionali ci si riferisce ad esso con il termine CounterWeight o CW). Questa disciplina è stata sviluppata e resa popolare da Steve Brown.

AP-Si tratta di una performance artistica in cui il giocatore o i giocatori utilizzano qualsiasi tipo di yo-yo o simili al fine di eseguire un freestyle originale.

CB- Questa è la Divisione Combinato tenuta solo al contest mondiale, in cui i giocatori devono competere e dimostrare le proprie abilità in più stili.

1S-Il giocatore deve eseguire 25 tricks in 1A e può sbagliarne solo uno.

2S-Il giocatore deve eseguire 25 tricks di looping e può sbagliarne solo uno.



Cosa è necessario per partire?

La risposta è semplice e forse un pò banale uno yo-yo moderno, un certo numero di cordini (vengono venduti in matasse da 100) e tanta, tanta, ma tanta voglia di imparare.

Lo yo-yo in Italia

Yoyomaniacs come associazione nasce nel 2008 e le prime iscrizioni sono del 2009; come gruppo informale di appassionati dello yo-yo esiste dal 1990 con mailing-list e sito, successivamente con il forum.

Dal 1999 organizza il Campionato italiano di yo-yo (Italian Yo-Yo Nationals). Un contest annuale riconosciuto a livello mondiale dalla AYYA (American Yo-Yo Association) e valido per le qualificazioni al World Yo-Yo Contest che si tiene ogni anno a Orlando (FL).

Oltre a Yoyomaniacs, nel marzo del 2010 nasce un'altra associazione italiana, ASYY un'associazione sportiva che si propone per la creazione e promozione di eventi, quali raduni e contest, per dare la possibilità a yoer in tutta Italia (e oltre) di riunirsi, condividere conoscenze e salire su un vero palco per esibirsi davanti ad un pubblico.

Link utili:

<http://www.yoyomaniacs.it>

<http://www.asyoyo.it/>



Othello



di Leo Caviola

NEW YORK è senza dubbio una delle città degli Stati Uniti più famose al mondo. New York, i suoi grattacieli che svettano nelle strade freneticamente affollate, la Borsa considerata il cuore pulsante della finanza mondiale, le tristemente note Torri Gemelle. E la Statua della Libertà, ancora oggi un simbolo per i popoli di tutto il mondo.

Nel 2011 New York è stata però anche qualcos'altro per il popolo di un gioco di strategia molto giovane che ha saputo ritagliarsi in fretta una fetta importante soprattutto tra i cultori di internet e tra i popoli dell'estremo oriente, l'Othello. Il 2011 è stato l'anno dei campionati mondiali organizzati nella cosiddetta Grande Mela.

Othello: a New York vince ancora il sol levante.

Se da un lato questo gioco dall'inconfondibile caratteristica delle pedine bicolore che, girandosi mossa dopo mossa e cambiando la fisionomia della posizione sulla scacchiera dal nero al bianco e di nuovo al nero, riescono a far vivere una girandola di emozioni e suspense uniche nel suo genere, deve il merito della sua invenzione ad un giapponese, *Goro Hasegawa*, che nel 1970 lo brevettò sulle ceneri di un più antico gioco europeo chiamato *Reversi* (non a caso oggi i giapponesi oltre ad avere la federazione con più iscritti al mondo, hanno anche i campioni più celebrati), dall'altro deve il merito della sua diffusione ad un americano, Jim Becker, che tanti anni fa credette nelle possibilità di far appassionare con esso migliaia di persone in tutto il mondo, e che sul brevetto di Hasegawa investì gran parte delle risorse della sua azienda.

Per questo curioso gemellaggio, ogni cinque anni, nei quinquenni dispari, i campionati del mondo si tengono negli Stati Uniti. Per questo ogni quinquennio dispari i mondiali hanno sede in New York, capitale del mondo e sede dell'Anjar, principale sponsor assieme all'azienda giapponese di giochi Megahouse.

Quest'anno 54 giocatori provenienti da numerose nazioni del mondo si sono sfidati per la conquista dell'ambito titolo di Campione del Mondo. Dal Giappone agli Stati Uniti, dall'Australia all'Argentina, con una folta ed agguerrita rappresentanza europea. Tra questi l'Italia, che quasi ogni anno è riuscita a recitare un ruolo da protagonista nel panorama planetario.

Il vincitore è stato anche quest'anno un giapponese, come spesso capita, *Hiroki Nobukawa*, che però non ha avuto vita facile. *Pyanat Aunchulee*, thailandese, *Nicky Van De Biggelaar*, olandese, e *Matthias Berg*, tedesco, nell'ordine secondo, terzo e quarto classificato, gli hanno reso la vita difficile fino all'ultimo.



Pyanat Aunchulee (THA), Hiroki Nobukawa (JPN), Nicky van den Biggelaar (NED)

Buona prestazione anche per il campione italiano, *Francesco Marconi*, il cui nono posto non rende pieno merito della lotta che fino all'ultimo lo ha visto dare battaglia per l'accesso alle semifinali.

In campo femminile da segnalare la vittoria della statunitense *Jian Cai* (di chiare origini cinesi) sulla giapponese *Yoko Sano*. La classifica a squadre ha visto invece la vittoria, oseremmo dire senza rivali, della squadra giapponese che ha ampiamente preceduto quella thailandese. Terza l'Olanda. Fuori classifica quest'anno l'Italia, dopo la bella figura dell'anno precedente, che non è riuscita a presentare una squadra per via della partecipazione di un unico giocatore.

Tra tutti da segnalare la brillante prestazione di *Arthur Juigner*, francese, vera star della competizione, il cui quindicesimo posto non deve trarre in inganno: si tratta di un bambino di soli nove anni e mezzo, che avrà modo di crescere e di mettersi ancor più in luce di quanto non abbia già fatto. Un esempio quasi unico nel suo genere, indubbiamente, ma che sta lì a ricordarci che in questo gioco la semplicità delle regole può permettere simili sorprese, anche se solo con la complessità delle strategie più raffinate è possibile salire i gradini più alti del podio.

Team ranking after round 13	
1. Japan	28
2. Thailand	24
3. Netherlands	23.5
4. USA	21
5. Great-Britain	20.5
6. France	19.5
7. Norway	18.5
8. Canada	18
9. Argentina	17.5
10. Poland	14.5
Singapore	14.5

Le prime 10 nazioni.

Carta e matita



di Luca Cerrato

IL BELLO dei giochi astratti è la facilità con cui si può recuperare il materiale di gioco, per casa tappi e bottoni non mancano mai. Se si è all'aperto si può addirittura scavare nel terreno per ricavarci un tavoliere, un esempio sono i giochi della famiglia dei Mancala.

Tra gli oggetti che sono facilmente reperibili ovunque sono la carta e le penne. Questi strumenti ludici rendono il gioco fruibile in quasi la totalità delle situazioni, se siete in viaggio non avete il problema delle pedine che si spostano a causa di una frenata oppure se si è in attesa di un treno o di un aereo non bisogna tirar fuori ingombranti tavolieri.

In questa rubrica cercherò di farvi conoscere nuovi giochi da praticare con carta e matita. In questa prima puntata vi presento *Yusailo*.

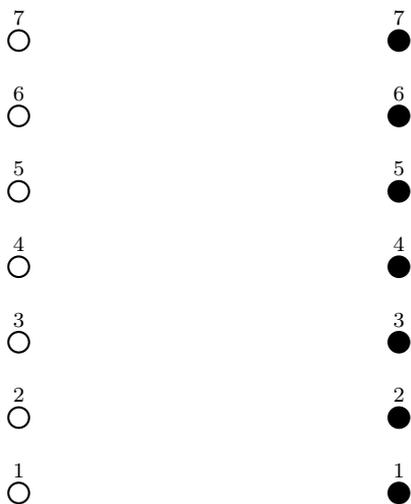
L'autore, *Xifeng*, è un grande appassionato di due famosi giochi con carta e matita, *Dots and Boxes* e *Sprouts*. *Yusailo* è il tentativo di fondere insieme le caratteristiche principali di questi due giochi.

Yusailo (*Xifeng* - 2011)

Giocatori Due.

Materiale Un foglio di carta e due matite.

Inizio gioco Vengono disegnati, rispettivamente, dai 5 ai 7 punti neri e bianchi. La prima mossa spetta al bianco.

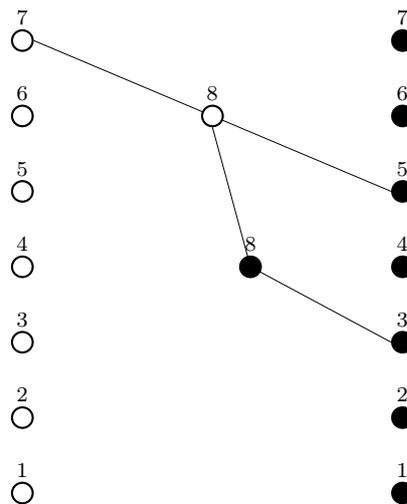


Scopo del gioco Perde il giocatore che non completa la mossa.

Il gioco Al proprio turno il giocatore disegna una linea che parte da un proprio *punto vivo* (detto punto sorgente) ad un altro qualsiasi punto vivo (detto punto bersaglio) e piazza un punto del proprio segno sulla linea appena disegnata.

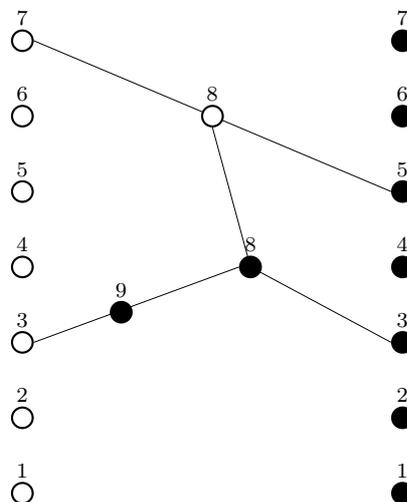
Esempio, il bianco disegna una linea tra il punto bianco 7 e il punto nero 5 e aggiungere il punto bian-

co 8. A sua volta il nero può tracciare una linea tra il punto nero 3 e il punto bianco 8 e aggiungere il punto nero 8.



Punto vivo Un punto se è connesso con meno di tre altri punti è detto *vivo*. Altrimenti se è connesso con tre linee è un *punto morto*.

Bonus Se durante una mossa il punto bersaglio diviene morto allora si deve fare un'ulteriore mossa, partendo dal nuovo punto creato. Dal precedente esempio il nero ha una mossa bonus, disegna una linea tra il punto nero 8 e il punto bianco 3, aggiunge il punto nero 9.



Disegna qui sotto il nuovo logo de
Il fogliaccio degli astratti,
poi invialo a *ilfogliaccio@tavolando.net* .

Il fogliaccio degli astratti è in continua crescita, per migliorarlo ancora di più la redazione ha bisogno di nuove forze, se vuoi far parte di essa stiamo cercando dei volontari:

- Autori ludici per gli articoli.
- Esperti per approfondire determinati argomenti ludici.
- Per informare la redazione delle ultime novità, giochi interessanti, argomenti da approfondire,...
- Per revisionare le bozze degli articoli.
- Per impaginare la rivista, in questo caso servono persone che sappiano lavorare in L^AT_EX.
- ...

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisori della rivista, *Alberto Bertaggia e Giacomo Galimberti*.

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

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, 53, 54, 55, 56, 57, 58
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56
N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57, 58
L. Borgesa	52
R. Saranga	54
R. Cassano	54, 55
J. Musse Jama	54
M. Foschi	55
G. Galimberti	55, 56, 58
P. Canettieri	56, 57, 58
F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56
G. Lumini	56
A. Barra	56, 57
M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58
L. Caviola	57, 58
G. Mascherpa	58
A. Penna	58

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net> e-mail ilfogliaccio@tavolando.net

I copyright di immagini, nomi, loghi, regolamenti e marchi utilizzati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi proprietari ed il loro uso non intende infrangere alcun diritto dei detentori.



Il numero 59 de *Il fogliaccio degli astratti*

é in costruzione inviate le vostre idee ludiche.

Le soluzioni di *Ricochet Robot* del numero 57.

Lorenzo di Torino ha risolto:

Il primo problema in 10 mosse:

Giallo sud, giallo ovest, giallo nord, giallo est, giallo sud, verde sud, verde ovest, verde nord, giallo ovest, giallo sud.

Oppure, dopo verde ovest, giallo ovest, giallo sud, giallo est.

Il secondo risolto in 12 mosse:

giallosud, giallo est, giallo nord, blu nord, blu est, giallo sud, giallo ovest, rosso sud, rosso ovest, rosso nord, rosso est, rosso nord.

Le soluzioni de *Il carta quiz* di Mago G a pagina 49:

a) Ungheria b) nove c) Giava d) centoventi e) Bandiera f) Svizzera g) Fante h) Guerra d'indipendenza i) Nord l) Cinquantadue