

Il fogliaccio degli astratti

Numero 59 - Anno 10

Maggio 2013

Rivista dedicata al mondo dei giochi da tavolo.

Scacchi cinesi.

La formazione ludica.

Cornhole.

Il giuoco del Go.

I giochi di Sid Sackson.

e tanto altro ancora ...

L'uomo è veramente uomo soltanto quando gioca.

(Friedrich Schiller)

In questo numero

Idee in libertà.	pag. 3	Giochi di carte, Cribbage	pag. 44
La fiera di Essen	pag. 4	Gioco dell'anno, 1990/1994	pag. 46
Il gioco nella formazione	pag. 8	Torri in gioco	pag. 51
The duel, video vs tavola	pag. 11	Labirinti	pag. 52
Sid Sacksons dal 1987 a 2004	pag. 13	Sistema Shibumi	pag. 53
Il libro ludico	pag. 20	I nostri giochi, Il Diagonale.	pag. 54
Sport & giochi, Cornhole	pag. 21	Scacchi eterodossi, Cannon	pag. 55
Ludo storia	pag. 22	Il mondo delle dame.	pag. 57
Matematicamente	pag. 27	Connessioni, Volo.	pag. 60
Curiosità, Stonehenge	pag. 29	Janggi	pag. 62
Carte moderne, Loco	pag. 31	Shogi	pag. 64
Il Bao	pag. 32	Xiangqi	pag. 67
Ferrovie giocose.	pag. 33	I mancala, Conklak	pag. 71
Giochi di guerra	pag. 35	Il giuoco del Go	pag. 73
Dettagli ludici	pag. 38	Il Go tibetano	pag. 77
Piccoli giocatori	pag. 39	Giochi d'allineamento	pag. 80
Giochi di percorso, Cartagena	pag. 41	Enciclopedia	pag. 83
Storia di carte	pag. 42	Stampa e gioca	pag. 84



Per ricevere tutte le novità della rivista direttamente sulla vostra e-mail

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net

Idee in libertà



di Luca Cerrato

DEVO DIRVI la verità, questa volta non avevo in mente nessun argomento con cui aprire il nuovo numero de Il fogliaccio degli astratti e, forse, tutto sommato non era una gran perdita, ma poi lo spunto per annoiarvi con le mie considerazioni è arrivato da una breve chiacchierata con il mio amico e giocatore Angelo.

Mentre stavamo pensando come gestire un incontro ludico con alcune classi delle scuole superiori di Torino e soprattutto quali giochi dimostrare per far trascorrere qualche ora scolastica in modo alternativo alla solita lezione in classe, Angelo mi propose di preparare anche una breve introduzione sul gioco d'azzardo ed il pericolo come una *innocente* scommessa si potrebbe trasformare, in qualche caso, in malattia.

Una giusta comunicazione sul gioco d'azzardo.

Sulle prime ero d'accordo con il fare un discorso sui pericoli derivanti dall'abuso di questa categoria di giochi. Potete, facilmente, immaginare come il sottoscritto si pone davanti al gioco d'azzardo, dove la maggior parte dei giochi sono banali, veloci e privati di una qualsiasi forma di strategia, in altre parole il caso nella sua forma più pura. L'idea era valida, ma poi dentro di me un dubbio, piccolo inizialmente, ma come una goccia che pian piano si trasforma da ruscello per diventare un mare, e se questo approccio fosse sbagliato?



Intendiamoci non trovo nulla di sbagliato nel mettere in guardia dei ragazzini dai molteplici pericoli del gioco d'azzardo. Il mio problema è nel presentare tutto questo nei modi sbagliati, infatti quando si è adolescenti è molto facile agire in modo contrario agli insegnamenti degli adulti.

Inoltre, il percorso mentale che ha creato delle crepe nella mie certezze, credo, che sia iniziato

qualche mese prima quando sono venuto a conoscenza dell'iniziativa del Ludo bus, *Mi azzardo a dirlo* (<http://www.miazzardoadirlo.it>) per una giusta comunicazione sul gioco d'azzardo.

Quindi non affrontare di petto il problema, ma cercare di far etichettare e classificare con il giusto nome una precisa classe di giochi, perché mettere la parola *azzardo* vicino alla parola *gioco* da un altro significato ad essa. L'*utilizzatore* potrebbe pensarci su un momento prima di fare l'ennesima puntata ad una delle micidiali macchinette che si trovano nei bar, tabaccherie ed altri luoghi di ritrovo, potrebbe far scattare in lui l'idea che abbia un problema, una dipendenza. In pratica il volere un qualcosa di simile a quello che c'è scritto sui pacchetti delle sigarette.



Nel paragrafo precedente ho volutamente utilizzato la parola *utilizzatore*, avrei potuto chiamarlo anche *utente*, ma non *giocatore*. Chiamatemi estremista ludico, ma non ho nessuna voglia di chiamare una persona che si siede davanti ad uno schermo e per ore ripete in modo automatico dei gesti senza alcuna interazione con altre persone oppure usare il cervello.

Tornando alla considerazione iniziale credo che ognuno di noi abbia fatto qualche tipo di esperienza di gioco d'azzardo anche senza andare al casinò, per esempio mi ricordo di partite di carte a sette mezzo oppure delle scommesse alla roulette, regalatemi in un lontano Natale di tanti anni fa. Questo, in generale, non ci ha reso dei *ludopatici* (qui inteso nel senso della malattia), anzi forse ci ha fatto scoprire il gusto per il vero gioco. Quindi credo che demonizzare il gioco d'azzardo sia contro produttivo sia dal lato di far diminuire gli scommettitori compulsivi, sia dal lato dei classici giochi, non è con la contrapposizione di due mondi che si arriva ad un mondo perfetto.

Io preferisco puntare su un'attività di prevenzione lenta e continua, quella di far conoscere la vera cultura ludica e far scoprire la bellezza del gioco classico.

Essen, la Fiera.



di Luca Cerrato

FIN da piccolo avevo la passione per i giochi. Inizialmente mi piaceva giocare a qualunque cosa mi capitava tra le mani, non ero per nulla schizzinoso. Passavo dai dadi alle pedine senza nessuna difficoltà e per fortuna anche adesso mi è ancora rimasta la curiosità di provare tipologie di giochi differenti, per esempio mi ricordo chiaramente quanto mi affascinava il tabellone del gioco dell'oca ed il rotolare dei dadi sul tavolo.

Gli anni passano ed oltre allo spuntare dei primi capelli bianchi si hanno anche dei lati positivi, come per esempio lo scoprire nuove forme di divertimento ludico e condividere con altre persone la passione di sedersi intorno ad un tavolo per comprare grattacieli, lanciarsi in missioni spaziali oppure spedire dei cubetti di te da lontane isole caraibiche. A furia di *sprecare* il tempo in cose del tutto inutili, come direbbero le *persone ben pensanti*, un bel giorno arriva la curiosità ed il richiamo di scoprire l'*eldorado ludico*, situato in una cittadina nel nord della Germania, in cui ogni anno si tiene *La fiera* dedicata ai giochi da tavolo, con visitatori provenienti da tutta Europa e con migliaia di giochi pronti per essere provati: Essen.



Quando entri in fiera non ti aspetti di vedere le pile di scatole, gli enormi stand delle case editrici e perfino trovare il piccolo espositore con il gioco che hai sempre desiderato. Per darvi un'idea delle sue dimensioni basta pensare che quest'anno ho impiegato ben due ore solamente per fare un veloce giro, giusto per decidere poi dove dirigersi. Inutile dire che è la fiera più importante in Europa e si può andare per svariati motivi.

- Sei un'autore di giochi e allora spero di fissare l'appuntamento con una casa editrice interessata al tuo prodotto.
- Sei un giocatore alla ricerca delle novità e allora con un pizzico di fortuna puoi anche incontrare l'autore del gioco.
- Sei un'acquirente compulsivo e allora devi mettere in preventivo di spendere molti soldi.

Personalmente mi ero prefissato di concentrarmi prevalentemente sui giochi astratti (strano, vero!!!) sia per delle novità sia nell'acquistare anche giochi datati, infatti sono presenti espositori che vendono materiale di seconda mano, non più trovabili in commercio.

Nel raccontarvi il mio scorrazzare tra i padiglioni della fiera non sarò fedele ad una linea temporale degli eventi, ma piuttosto riassumerò la visita partendo dai giochi tradizionali fino ad arrivare agli acquisti, con la consapevolezza che molto probabilmente non sarò riuscito a coprire tutto il *mondo astratto* presente alla fiera.

Tra i giochi tradizionali, la federazione tedesca del gioco del **Go** aveva, come in ogni edizione, un grande spazio riservato alle dimostrazioni con Goban di varie dimensioni e la parte commerciale in cui si potevano acquistare tavole e libri (in lingua tedesca ed inglese). Ho approfittato per arricchire la mia biblioteca comprando tre testi tecnici, sperando di migliorare il mio livello di gioco.

- **The second book of Go**, autore *Richard Bozulich*.
- **Life and death**, autore *James Davies*.
- **Open Theory made easy**, autore *Otake Hideo*.



Diverso è l'impatto con la zona degli **scacchi**, meno, passatemi il termine, curata e con decine di scacchiere. Lo **Shogi** occupava un piccolo spazio in cui se ne poteva anche acquistare diverse varianti.



Interessante l'incontro con *Martin Williams* e signora che arrivavano addirittura dal Perù ed in terra teutonica hanno presentato un prototipo di un gioco imparentato con gli scacchi. In breve, al posto di catturare il re bisogna eliminare i quattro cavalieri avversari, utilizzando i rimbalzi che i propri pedoni possono effettuare contro il bordo del tavoliere oppure i propri pezzi. In mezzo al tavoliere ci sono dei pezzi fissi che servono per avere una situazione di gioco diversa di partita in partita.

Nelle vicinanze dello Shogi vi erano altri espositori di giochi astratti. Nell'area dedicata agli autori di giochi (una decina in tutto) ho fatto la conoscenza con il tedesco *Klaus Burmester* che presentava due giochi, un filetto in tre dimensioni e **Quango** gioco di posizionamento. L'inglese *Tearl Hart* presentava anche lui un filetto in tre dimensioni con un curioso sistema meccanico che permetteva le cadute delle pedine poste sul ripiano superiore. L'altro suo prototipo era una corsa ad arrivare in cima alla piramide (bella costruzione in legno) con pezzi neutri che ne impediscono o favoriscono la salita al vertice.

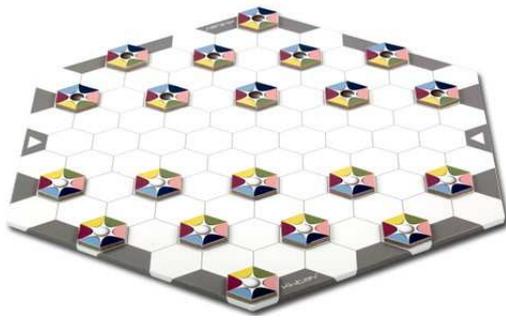


L'origine del gioco proviene da una serie di labirinti (raccolti in un libro) che usano i rimbalzi per trovare l'uscita. Interessante la motivazione che l'autore mi ha dato del perché gioca ed inventa giochi: per William il giocare è una *medicina alternativa* atta a prevenire una serie di malattie che colpiscono il nostro cervello nella vecchiaia.

Invece *Gavin Bimbaum* lo ho scoperto per caso, si era creato una sua *nicchia* tra i tavoli pieni di altri giochi, il suo gioco **Foundation** utilizza una serie di pentamini (di varia forma e dimensione) che devono essere piazzati sul tavolo da gioco, si guadagnano punti in base al numero di pezzi adiacenti a quello appena depositato.

Gli scacchi restano presenti con le varianti, **Chess lord** di *Danny O'Neill*, una speciale variante a quattro giocatori che utilizza un tavoliere particolare dotato di un *castello* che aumenta le possibilità di movimento dei pezzi, senza alcun dubbio vi descriverò il gioco in qualche futuro numero de Il fogliaccio degli astratti, per ora accontentatevi di una foto.

Molto colorato è il gioco francese **Kithan** di *Ludovic Chabry*, giocato su un tavoliere esagonale con pezzi di forma esagonale con i sei lati di colori differenti. Il gioco ricorda, molto alla lontana il gioco del Reversi, infatti un pezzo intrappolato in linea tra due colori uguali di un pezzo avversario viene catturato.



Altro gioco interessante, almeno sulla carta, è **Tal- lat** di *Bruce Whitehill*, stessa casa editrice di Kamisado la *HUCH! & friends Puzzlewood*. Il gioco si svolge su ben tre tavolieri quadrati di dimensione 5x5 e progettato per tre giocatori (c'è anche la possibilità di giocare in due con il *morto*). I pezzi sono di varia forma da come si vede dall'immagine qui sotto.



Il meccanismo principale è la cattura, una torre può catturare un'avversaria più bassa di un livello, in caso di stessa altezza allora si contano i lati, chi ha più lati vince. Importante la *regola di Davide e Golia*, il pezzo con tre lati cattura quello con sei. Scopo del gioco fare più punti possibili, contano i pezzi catturati e quelli arrivati sulla riga più distante.

Altro gioco ormai in giro da qualche anno, ma che sto riscoprendo anche grazie al sito Yucata è **Six**, un semplice astratto. Si piazzano a turno un proprio pezzo esagonale del proprio colore fin quando uno dei due giocatori non crea una delle tre figure vincenti (una linea, un anello oppure una piramide tutte formate da 6 pezzi del proprio colore).



Interessanti i giochi astratti della casa editrice *Gerhards* (www.spiel- und-design.ue) specializzata in

giochi astratti; un gioco tra i tanti che vi posso consigliare è **Paletto** di *Dieter Stein*.

Qui di seguito vi presento una breve panoramica di giochi astratti presi in fiera:

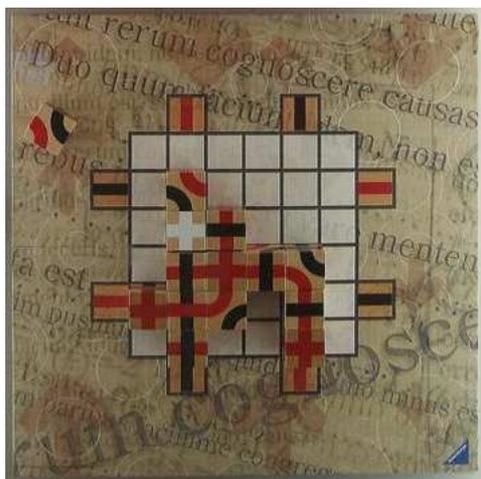
- **Octi**, classico gioco in cui bisogna occupare con i propri pezzi delle caselle avversarie. Interessante la possibilità di poter decidere di potenziare il proprio pezzo al posto di muoverlo.



- **Nexus**, gioco che ricorda molto il più quotato *Blokus*.
- **Just 4 Fun Colours**, divertente e veloce gioco di filetto che fa uso di un mazzo di carte e di un tavoliere colorato.
- **Army of Frogs**, gioco dello stesso autore di *Hive*, lo scopo è riunire rane dello stesso colore in un unico gruppo tramite dei salti. A mio giudizio il gioco non è alla stessa altezza di *Hive*.



- **Ubungo**, più che un gioco un puzzle in cui bisogna tentare di posizionare i propri pezzi sulla propria tessera.
- **Archimedes**, lo scopo del gioco è portare i propri cubi dalla parte opposta del tavoliere.
- **Verbindung Gesucht**, nome tedesco, ma autore italiano, *Luca Borsa*. Gioco di connessione, si utilizzano dei cubi, sulle cui facce sono riportati dei percorsi, per collegare dei punti del tavoliere.



- **Plaute**, i giocatori cercheranno di portare più in alto possibile i propri segnalini. Durante la partita verranno depositati dei pezzi di varia forma che turno dopo turno andranno a formare la struttura da scalare.

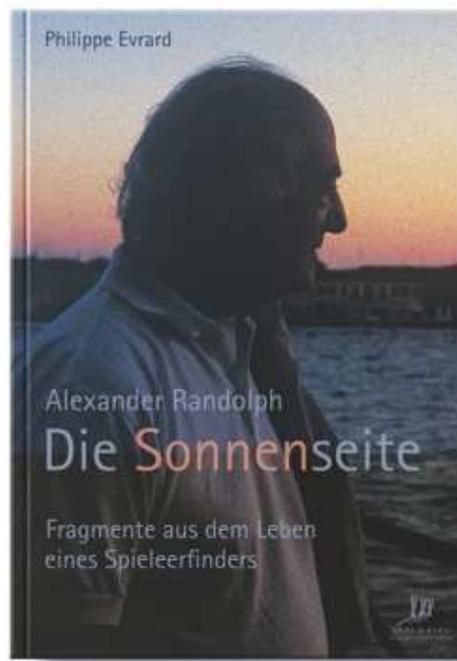
Per chi vuole dedicarsi alla storia dei giochi non doveva perdersi l'area dedicata ai collezionisti di giochi, *European Society of game collectors* www.e-s-g.eu.



Qui erano esposti giochi usciti di produzione da qualche anno, con alcuni che hanno alle spalle molti

decenni. Iniziativa fondamentale per avere memoria di quello che è stato fatto nel corso della breve storia moderna dei giochi. Interessante l'incontro che ho avuto con il presidente onorario della associazione che mi ha raccontato alcuni aneddoti sul mondo dei giochi.

Per finire l'incontro con il responsabile della casa editrice Drei Hasen in Der Abendsonne (www.hasehasehase.de) che ha pubblicato il libro in lingua tedesca *Alexander Randolph Die Sonnenseite* di *Philippe Evrard*.



Durante la chiacchierata mi ha mostrato anche un prototipo originale di gioco di Alex Randolph, mai pubblicato.

Stimolato da questo incontro ho pensato di utilizzare il materiale pubblicato sul fogliaccio come base di partenza per creare una ludografia completa, sia in termini di titoli che di regolamenti, di *Alex Randolph*. Per ora in questo progetto si è offerto di aiutarmi Giuseppe Baggio, le sue preziose correzioni sono già state fondamentali per gli articoli apparsi sul Fogliaccio. Chiunque voglia partecipare è il benvenuto, lo si può fare raccontando i suoi giochi, fotografando quelli in vostro possesso oppure semplicemente inviando i regolamenti perché i giochi sono talmente numerosi che talvolta ne esistono numerose edizioni.



Formazione



Marco Alberto Donadoni

GIOCHIAMO che io ero, ovvero come utilizzare il gioco nella formazione esperienziale e meditare sulle reazioni dei partecipanti che non sono, generalmente, dei giocatori. Come dicono quelli saggi cominciamo dall'inizio, piazzando quelli che sono i mattoni base rispetto a qualsiasi costruzione teorica: le definizioni. Partendo da una delle molte possibili che identificano il concetto di gioco:

Insieme di regole che creano un contesto non reale da condividere con altri utilizzatori delle stesse regole.

Come a dire che un gioco è definito più dalle regole astratte che lo strutturano, e da chi le usa, piuttosto che dal materiale concreto di caselle, dadi, pedine e scatole. Dall'altra parte, una delle possibili definizioni del concetto di *formazione esperienziale* recita:

Il gioco nella formazione esperienziale.

Attività didattica che usa un contesto di solito metaforico in cui le persone sperimentano le proprie competenze e capacità, al fine di prenderne consapevolezza e trasferire poi le possibili implementazioni in ambito reale.

Cioè: la formazione esperienziale è quel modo di fare didattica in cui si fa sperimentare un'attività (di solito *in modo non reale*) per fare meglio capire e memorizzare le teorie che dovrebbero regolarla.

Se teniamo buone queste definizioni notiamo alcuni elementi sorprendentemente coincidenti: attraverso il gioco si può fare un'esperienza entrando in un contesto non reale (col vantaggio quindi che tutto possa succedere senza danni fisici o economici per le persone), organizzato da regole condivise con altri, tecniche e relazionali, esattamente come di solito succede anche fuor di metafora nella vita reale.

Non a caso fin dalla notte dei tempi uno degli obiettivi del gioco infantile è quello di imparare le cose che si dovranno poi applicare da grandi: caccia, guerra, allevamento dei piccoli, e così via. O di ricordare alcune norme in modo più facile perché stimulate nella memoria dal divertimento.

Possiamo quindi azzardarci a dire che giocando si può imparare (su questo concetto Clementoni col suo Sapientino ci ha fatto miliardi di vecchie lire e migliaia di nuovi euro) e su questo probabilmente non discute nessuno.

Tuttavia, già che ci siamo proviamo ad approfondire un po' il discorso, questa affermazione viene recepita quasi sempre in tema di apprendimento simulativo:

imparo a scrivere collegando le lettere con gli animali, gioco al pilota usando il joystick di un fly simulator, gioco al medico praticando l'Allegro chirurgo, gioco al manager praticando i business game ...

Cioè uso il gioco come *campo astratto di pratica* in cui imparo diciamo così gli aspetti hard di un certo lavoro (la manualità del chirurgo, il controllo del cockpit di un aereo ...), evitando il rischio di un fallimento aziendale o lo schianto contro la collina di Superga.

Esiste tuttavia un altro uso didattico del gioco, collegabile in modo meno evidente ma forse ancora più intrigante alla crescita di una persona:

quello dell'analisi e dell'implementazione delle competenze e capacità soft, quelle non legate al saper fare ma al saper essere, quelle ad esempio connesse alla comunicazione, alla capacità di prendere decisioni, al sapersi relazionare con uno o più altri, al vincere e perdere e così via. Competenze trasversali utili in tutti i campi e non necessariamente connesse a qualche attività specifica come la metallurgia o il volo transoceanico, e tuttavia spesso incredibilmente sottovalutate in ambito scolastico o aziendale.



Qui lo strumento gioco viene sviluppato indipendentemente dalla metafora di cui si veste, che resta importante solo come motore di divertimento, focalizzando l'attenzione educativa sulla parte di gestione delle regole e delle relazioni.

Anche senza andare alla ricerca di giochi appositamente progettati a questo scopo (ce ne sono diversi, non tutti i giochi si prestano ad analizzare o sottolineare le stesse competenze) proviamo a vedere concretamente come possono funzionare,

formativamente parlando, anche i giochi cosiddetti *comuni*.

Gli *scacchi* ad esempio, come ogni altro gioco astratto praticabile in modalità torneo-cronometro, sono un campo di prova ideale per misurare i livelli di visione strategica e capacità di prendere decisioni sotto lo stress del tempo.

Diplomacy è, per definizione si potrebbe dire, un ottimo strumento di valutazione delle capacità negoziali dei giocatori/discenti.

Il vecchio *Can't Stop* è (ora purtroppo non se ne trovano più tante copie) ottimo per lavorare sulle capacità di prendersi dei rischi, così come quasi tutti i giochi in cui si usano più dadi e più calcoli di probabilità.



Se in una sessione formativa distribuiamo solo un po' del nostro sapere circa le competenze di negoziazione teorizzate dalla scuola di Palo Alto, gli *alunni* memorizzeranno solo una parte delle informazioni passate. Se invece cominciamo a fare giocare il gruppo, diciamo ad esempio a *Coloni di Catan*, a un certo punto li fermiamo per informarli su cosa dicono Fischer & Uri a proposito della negoziazione efficace win win, e poi facciamo ripartire il gioco sollecitando l'attenzione alle modalità di applicazione delle informazioni esposte, forse finiremo la *lezione* con una consapevolezza maggiore di: quanto serve prestare attenzione all'altro, come usare meglio la comunicazione per spiegare le proprie esigenze, come si arriva ad un risultato migliore per entrambi . . .

Nell'utilizzare questi elementi-gioco in un contesto formativo occorre tuttavia fare attenzione ad alcuni aspetti non sempre evidenti: la conoscenza delle regole, l'importanza del vincere o perdere, il rapporto dei partecipanti col concetto di gioco.

1) Il tempo-aula da dedicare a queste attività è sempre molto ristretto (in teoria la parte esperienziale del tutto non dovrebbe superare il 30/50% del tempo globale di docenza), quindi doverne stanziare troppo per imparare delle regole che nessuno conosce potrebbe diventare distonico rispetto all'economia temporale globale. Considerando poi che quasi sempre le regole sono *difficili* da capire, soprattutto da parte di alcuni soggetti mentalmente meno strutturati (come chi scrive, ad esempio).

Quindi, a meno che non si voglia utilizzare proprio questo elemento come ulteriore strumento di analisi (quanto ci metto a capire una regola, cosa mi dà fastidio/stress/angoscia nel leggere le regole, quanto è più facile studiare regole in gruppo ecc.) è consigliabile proporre giochi che quasi tutti conoscono (l'ipotesi che tutti le conoscano riduce di molto la gamma dei giochi fra cui scegliere).

D'altra parte anche la diversa conoscenza degli strumenti di attività da parte di elementi di uno stesso gruppo potrebbe essere un bell'elemento di meditazione e formazione: anche nel lavoro quasi mai tutti i membri di un team conoscono le *regole* del progetto allo stesso modo. E questa conoscenza determina spesso meccanismi di dinamiche interne, creazione di leadership e così via utilissime da esaminare in aula.

2) Checché se ne dica, il concetto di gioco si collega a quello di sport, con la conseguenza inevitabile che i partecipanti recepiscono l'esercizio come qualcosa in cui è importante, se non essenziale, vincere e di conseguenza inevitabile fare perdere. A volte, molto spesso, il piacere di questo risultato tende a prevalere l'obiettivo reale della sessione formativa, cioè imparare qualcosa di se stessi e migliorare. Sarà quindi cura del docente che usa questo strumento come elemento esperienziale tenere sotto controllo il furore agonistico (come dice Sacchi) dei giocatori, magari sottolineando come questo possa agire da eustress per portare a risultati migliori o anche peggiori, se non la si tiene sotto controllo. Certo è che quando si usa il gioco, in alcuni ambiti come ad esempio quello di negoziazione efficace orientata alla soddisfazione di entrambi i contendenti, è difficilissimo fare superare alle persone il concetto di *io vinco se tu perdi* celebrato da ogni attività sportiva. Quando si arriva al debriefing, cioè la considerazione finale su come si è agito, qualcuno che dice: *ma era un gioco, era ovvio che l'obiettivo era quello di far perdere l'altro*, lo si trova sempre.



3) Non tutti apprezzano, e non tutti nella stessa misura, il concetto stesso di gioco. Quando si lavora in aula formativa non si è in una ludoteca, le persone che si hanno davanti spesso non sono venute di loro spontanea volontà, quasi mai sono venute per giocare, magari hanno una serie importante di problemi per cui l'idea stessa di gioco risulta loro estranea

quando non fastidiosa. Comunque, e giustamente, rifiutano l'ipotesi di poter essere giudicate a livello lavorativo tramite una simulazione molto metaforica quale è il gioco in ogni caso. È quindi fondamentale trasmettere da subito la comprensione e liceità di queste resistenze, e il patto di non valutazione se non attraverso forme di autoanalisi (sarete voi che deciderete se e quanto cambiare per essere migliori, non un assessore o l'azienda).



Anche il modello di gioco non è accettato da tutti allo stesso modo: facendo una distinzione per generi ad esempio ai maschi andrà più a genio una metafora ludica di tipo bellico-scontro rituale, per le donne sarà più consono l'ambito induttivo psicologico.

Per superare queste resistenze è quindi in ogni caso importante tenere un po' sotto traccia la parte esperienziale e molto più in luce quella di crescita formativa, spiegare bene le modalità e gli obiettivi, stimolare le persone ad usare magari proprio quelle resistenze che l'uscire dalla zona di confort fa venire fuori.

Detto ciò e fatta attenzione a questi elementi, usare il gioco in aula formativa è senza dubbio una delle esperienze più arricchenti che si possano sperimentare, sia a livello di competenze hard che soft. E questo detto da uno che usa il gioco da quarant'anni in ogni ambito, ma che allo stesso tempo, avendo un livello di sopportazione della conflittualità bassissimo, non ama giocare, credo sia davvero illuminante.

Marco Donadoni, autore di giochi dal 1975 circa e formatore esperienziale dal 1990, usa e inventa giochi quasi tutti i giorni. Con esiti di solito positivi per le aziende che lo convocano come consulente.

Specializzato in didattica soprattutto relazionale (teamworking, team building e team coaching) ha scritto al proposito -gioco e formazione- alcuni libri di cui si può trovar traccia in internet semplicemente cercando il suo nome tramite un qualsiasi motore di ricerca.



Per imparare e divertirsi
con il gioco del Bao

KIBA

Klubo Internacia de Bao-Amantoj

www.kibao.org



iBoard Games



Carlotta Pavese

ULTIMAMENTE, girovagando su internet e sbirciando nei blog e forum di recente creazione, è facile capitare in conversazioni che abbiano come argomento il vasto mondo dei videogiochi. Con migliaia di consolle sul mercato e milioni di giochi in uscita ogni anno, è facile capire come ragazzi, bambini e adulti possano trascorrere

una media di una o due ore al giorno incollati davanti ad uno schermo, intenti a superare livelli o raggiungere obiettivi.

La grafica è sempre migliore e le ambientazioni diventano ogni volta più realistiche, mentre intere comunità cercano alleanze virtuali online per affrontare insieme nemici di ogni tipo.

Videogiochi giochi da tavolo: the DUEL.

Per un'appassionata dei più scomodi e tradizionali giochi da tavolo che si emoziona all'odore di pittura di un figurino dipinto e si esalta nel capire un logaritmo di un qualche strano gioco a pedine, tutto ciò suona un po' come una brusca pugnalata nel cuore.

Eppure, esplorando il mio pc, è facile notare tracce dell'ultima campagna di *Warcraft* e il record raggiunto di nemici uccisi a *Medal of Honor*. Nascondo una Play Station nel salotto e decine di giochi non aspettano altro che di essere caricati.

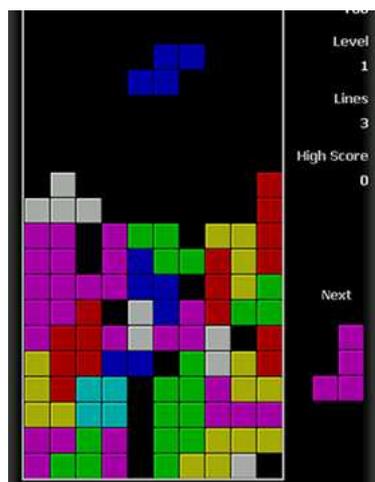
Così, cercando di raccogliere le idee su di un foglio di carta, ho pensato di analizzare il fenomeno di diffusione dei videogiochi, di confrontare questi ultimi con i giochi da tavolo e di capire, infine, se essi siano condannati ad essere eterni rivali, se uno dei due possa trionfare o se non sia più probabile un buon trattato di pace e alcune regole per la convivenza.



La storia dei videogames non è così difficile da ricostruire: nonostante già dagli anni '50 fossero cominciati i primi esperimenti di giochi meccanici ed

elettronici, la vera nascita del mondo dei videogiochi fu negli anni '80 primi veri videogames vennero adottati in sale giochi e locali pubblici e non erano in realtà molto superiori rispetto al famoso *tetris* di un cellulare o ai primi *spacewars* con l'astronave stilizzata che spara ai nemici in avvicinamento.

Con la produzione degli ingombranti PC del secolo scorso e non senza l'intervento di qualche bravo hacker, i giochi elettronici raggiunsero la prima grande ondata di diffusione, specialmente negli Stati Uniti. Non sorprende il fatto che nello stesso periodo i giochi da tavolo subiscano un forte declino e molte delle aziende produttrici di wargames tridimensionali dovettero chiudere i battenti per sempre.



A differenza di ogni altra industria, quella dei giochi elettronici entrò in un vortice di rapida e continua ascesa, senza mai subire un vero e proprio arresto: le multinazionali americane investirono sulla grafica e con l'evoluzione dei computer arrivò anche quella dei videogiochi, fino all'esplosione subita alla fine degli anni '90, quando in Giappone e in altri posti del mondo aprirono i primi pub e locali interamente dedicati al divertimento virtuale.

Credo infine che non ci sia bisogno di dimostrare che con l'inizio del terzo millennio l'elettronica abbia preso il sopravvento sulle altre attività ludiche, in molti casi superando persino i giochi sportivi all'aperto.

Il motivo di tale potere è semplice da capire: per vincere o divertirsi stando davanti ad un pc non è certo necessario organizzarsi con amici troppo occupati e lo spazio da usare è minimo; inoltre, i videogiochi non hanno bisogno del Sole per poter essere usati e,

a lungo andare, sono più economici di intere scatole di miniature o confezioni de luxe di giochi da tavolo.

Soprattutto, per imparare ad usare i semplici tasti di un mouse o di una consolle non è certo necessario studiare a memoria lunghi e noiosi manuali o infinite raccolte di istruzioni e regole.

In un mondo dove la gente è costretta a correre tutto il giorno per reggere i ritmi di una vita sempre più estenuante, i videogames sono l'ottima soluzione alla mancanza di tempo e un nuovo metodo per divertirsi con disimpegno, giocando anche per brevi istanti senza bisogno di portare a termine le lunghe campagne iniziate con altre persone.

Inoltre, la mania per l'elettronica di moda non fa che aumentare la compravendita di nuove applicazioni per computer e simili, prime fra tutti le miriadi di espansioni per i giochi online.



Eppure, le stesse caratteristiche che si pongono come punti di forza tra le virtù dei videogiochi finiscono anche per esserne i difetti più grandi. Proiettando il giocatore nel loro mondo virtuale, i videogiochi contribuiscono alla mancanza di relazione sociale, alla mancanza di confronto e di pensiero collettivo, tutti fattori che nei giochi da tavolo e di società sono costantemente presenti e divengono, anzi, la fonte principale del divertimento.

In secondo luogo, proprio quella fastidiosa necessità di mettersi d'accordo con amici e conoscenti per stabilire data e luogo dell'incontro, di certo fastidiosa, sviluppa però la capacità di organizzarsi e di trovare un momento libero nella propria vita durante il quale prendere un respiro di sollievo e nel quale si dovrebbe cercare di smettere di correre o affrettarsi tutto il tempo per andare chissà dove.

La mancanza di un'ottima grafica e di una storia già scritta, per quanto possa essere una privazione, per altri aspetti è una vera e propria ricchezza: la fantasia aumenta e l'abilità personale detta le vere regole del gioco, senza che rifare miliardi di volte lo stesso livello possa essere l'unica strada per superarlo.

C'è da dire che la maggioranza dei giochi a computer o comunque elettronici sono a sfondo bellico e spesso aumentano la violenza in chi vi passa troppo tempo dimenticando il resto del mondo ed è pur vero che la terribile abilità nell'isolare l'astante permette ai giochi elettronici di distogliere il pensiero dal mondo e di impedire un ragionamento o una logica che non siano strettamente legati con le regole del livello in corso.

Dall'altra parte, però, è da dire che il mondo dei videogames è spesso messo all'indice senza un vero e proprio motivo: studi scientifici negli ultimi vent'anni hanno dimostrato come essi *non rimbambiscano* ma *svegliano* la mente, purché l'uso non sia continuo. C'è da dire, inoltre, che essi rimangono sempre e comunque un buon metodo per divertirsi, cosa che non sempre isola dal contatto sociale (chiedetelo agli appassionati delle partite di FIFA o PES con gli amici) e che di solito può anche aumentare la fantasia, purché accanto a loro rimanga un buon libro.

Ai giochi da tavolo, o almeno ad alcuni di essi, si può dire di essere un poco ripetitivi e di essere a volte tanto lunghi da divenire realmente noiosi. In fondo non credo che esista una sola persona al mondo ad essere veramente arrivata alla fine di Monopoli.

Il punto è che non bisognerebbe demonizzare o esaltare nessuna delle due categorie: giochi da tavolo e videogames finiscono la loro sfida in un buon pareggio e sono certa che chiunque abbia mai provato entrambe le categorie possa affermare che l'ideale è l'unione di entrambi, magari assieme ad uno sport all'aperto.

Coprono sfere di divertimento diverse che non entrano spesso in contatto fra di loro: la cosa da fare è provarle tutte.

E vinca il migliore.



Il fogliaccio degli astratti

VUOLE le tue idee, scrivici.

Personaggio ludico



di Luca Cerrato

CON questo numero finisce la ludografia di Sid Sackson, un'autore che ha creato e ideato giochi per più di cinquant'anni, consideriamo anche i primi tentativi adolescenziali. La produzione copre parecchie tematiche ludiche: giochi astratti, giochi cooperativi, simulazioni finanziarie, giochi con carta e matita, libri, giochi di carte. Una tale produttività dovrebbe avere ad una più accurata ricerca e valorizzazione. In questa puntata la produzione dal 1987 al 2004.

1987

Kundschafter im All. È un'espansione per Samarkand.

Mini Golf. Pubblicato originalmente sulla rivista *GAMES* (Giugno-Luglio 1987), è un gioco di carte tradizionale da 1 a 4 giocatori.

Si prende un comune mazzo di 52 carte a cui vengono tolti tre Re. Le rimanenti 49 carte vengono mischiate e posizionate sul tavolo a formare un quadrato 7x7.

Inizialmente si sceglie su quale carta piazzare la pallina. Le prime nove buche sono le carte quadri, iniziando dall'asso fino al 9 e le seconde nove buche sono le carte picche dall'asso al 9. Lo scopo del gioco è *mandare in buca* la pallina dalla numero 1 fino alla 18.



La pallina può essere mossa in orizzontale, verticale oppure in diagonale di un numero di caselle (le carte) pari alla differenza delle due carte che sono messe ad angolo retto rispetto alla direzione del movimento. Se la differenza è maggiore di 5 si sottrae al numero ottenuto ancora cinque oppure dieci in modo da avere un numero pari a cinque oppure più piccolo. Con una differenza pari a zero si ha la libertà di scegliere un movimento tra 1 e 5 caselle. La pallina non può uscire dal tavoliere.

Si vince se si sta sotto il *par*, per ogni buca è pari a tre, quindi il totale dei colpi è 54.

Upthrust. In questo gioco bisogna *far salire* i propri pezzi ai livelli più alti del tavoliere per guadagnare più punti possibili, da 1 a 4 giocatori. La tavola da gioco è composta da quattro colonne e undici livelli.



Ad inizio gioco ogni giocatore ha quattro pezzi in una delle quattro colonne sui livelli più bassi. Nel proprio turno si muove un proprio pezzo che può saltare verso l'alto di un numero di livelli pari al numero di pezzi che ci sono sul livello di partenza, rispettando le seguenti regole:

- Solo un pezzo può occupare una casella.
- Il pezzo più in alto di qualsiasi colore non può fare un singolo salto.
- Nelle caselle senza punteggio due pezzi dello stesso colore non possono essere posizionati sullo stesso livello.

Il gioco finisce quando nessun giocatore può fare una mossa legale oppure ci sono due pezzi lasciati nei livelli senza punteggio.

1988

Black Monday. Da due a sei giocatori. Gioco finanziario ispirato al lunedì nero di Wall Street del lontano 19 ottobre 1987.

Gioco di carte apparso la prima volta nel libro *Card Games Around the World* poi adattato a gioco da tavolo.

Sono necessari due mazzi di carte tradizionali ed una carta chiusura del mercato. Ogni carta rappresenta sia il valore della singola azione che il numero di azioni. La prima operazione è determinare il valore iniziale dei quattro tipi di azioni (bancaria, chimica, automobilistica ed alta tecnologia). Ogni giocatore riceve in mano otto carte e durante il proprio turno può fare tre azioni:



- *Trattare azioni.* Comprare azioni, il giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la posiziona di fronte a faccia in su calcolandone il suo valore (il numero di azioni per il valore di quella compagnia), al massimo si possono comprare due azioni. Vendere azioni, il giocatore può vendere le azioni posizionate di fronte a se stesso.

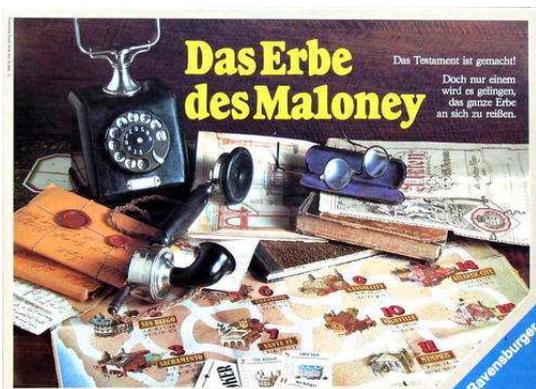
- *Cambiare il valore delle azioni,* si utilizzano sempre le carte in mano. Il gioco prevede un valore massimo di cambio, riportato sul *rate board*.

La bancarotta, le carte con valore 1100, 1200 e 1300 possono essere utilizzate nel modo tradizionale oppure farle valere zero causando la bancarotta, cioè tutte le carte di quel colore di fronte ai giocatori vengono scartate e non possono essere rimpiazzate.

- *Cambiare delle carte,* si possono cambiare fino ad un massimo di otto carte.

Nelle prime due operazioni si può scegliere l'ordine d'esecuzione e solo dopo cambiare le carte. Alla fine del turno bisogna prendere un numero di carte dal mazzo in modo da averne otto in mano. Il gioco si conclude quando viene girata la carta chiusura mercato, vince chi ha più soldi.

Maloney's Inheritance. Da tre a sei giocatori. Ricorda molto il precedente gioco *Holiday*. I giocatori viaggiano di città in città condividendo un'automobile, arrivare in un luogo può essere un vantaggio per qualcuno ed un danno per altri.



Quando si giunge in una nuova città il guidatore riceve una valigia che può far guadagnare oppure perdere punti oppure soldi. Si possono giocare carte azioni che fanno guadagnare punti anche in funzione

dei giorni della settimana. Per decidere la nuova destinazione viene effettuata un'asta. Vince chi fa più punti.

1989

Chain Reaction. Classico gioco astratto per due giocatori. Lo scopo del gioco è far punti portando i propri pezzi oltre la prima riga avversaria, tramite l'uso di torri ci si può muovere velocemente verso la propria meta. Ogni giocatore ha undici pezzi disposti come in figura.



Ad inizio partita i giocatori si mettono d'accordo sul punteggio finale per vincere, da un minimo di 12 punti ad un massimo di 24.

Il giocatore più giovane muove per primo, l'altro prende il controllo del dado utilizzato per ricordarsi del numero di movimenti che si ha ancora a disposizione nel proprio turno.

Nel primo movimento del turno si può muovere di una casella un pezzo in ogni direzione. Dopo il primo si può muovere solo una torre. Una torre è composta esattamente da due pezzi dello stesso colore oppure differente, in ogni modo è il colore in cima ad essa che ne indica il proprietario.

Comunque se all'inizio del proprio turno esiste una torre bisogna muoverla. Quando si muove la torre il pezzo alla base è posizionato nella prima casella adiacente a quella di partenza, il secondo sulla seconda casella nella direzione di spostamento. Importante, non ci può essere più di una torre sul tavoliere. Se nel movimento si costruisce un'altra torre allora si può continuare a muovere (ricordatevi fino ad un massimo di cinque spostamenti). Il turno finisce quando:

- Si sono guadagnati dei punti.
- Non si è creata una torre.
- Si è formata una torre avversaria, il turno termina e l'avversario deve muovere.
- Sono stati effettuati cinque spostamenti.

Si guadagna 1 punto quando si arriva in meta, la meta nelle due caselle centrali vale due punti. Per vincere bisogna avere almeno due punti di vantaggio sull'avversario.

Choice. Da uno a sei giocatori. I dadi sono il cuore di questo gioco, ad ogni turno se ne lanciano cinque.

SpielBox. Si gioca con un mazzo di carte tradizionali dove sono state eliminate le figure (re, regina e fante), è un misto tra Rummy e Mahjong. I giocatori devono combinare le proprie 12 carte in tre gruppi di quattro carte, ogni gruppo deve avere una delle tre combinazioni permesse:

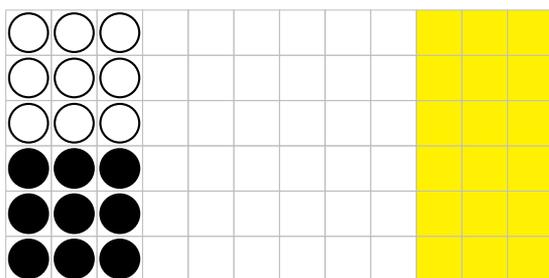
- Quattro carte dello stesso seme.
- Doppia coppia, la somma dei due valori deve essere nove.
- Quattro numeri uguali.

In ogni gruppo ci sono combinazioni di carte che danno punti bonus che variano da 2 a 8. Altre combinazioni raddoppiano la somma totale.

I giocatori possono cambiare una carta per turno. Il gioco termina una volta raggiunto un punteggio prestabilito.

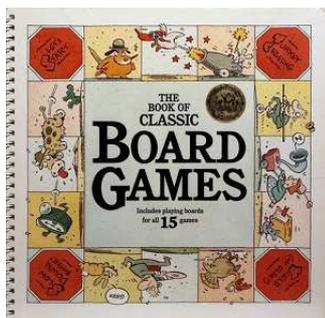
1991

Flotte Krabbe Gioco astratto facile e veloce per due persone. Ogni giocatore ha nove granchi che devono essere portati, prima dell'avversario, sulle caselle d'arrivo (caselle gialle).



I pezzi possono muoversi di una casella oppure saltare al massimo due pezzi, ma sempre e solo sulla propria riga. Un movimento supplementare è dato se nella colonna di arrivo ci sono un numero dispari di pezzi avversari

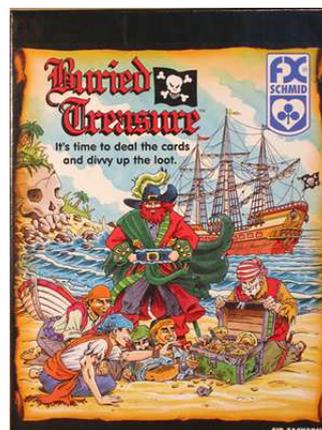
The Book of Classic Board Games Libro dedicato ai classici giochi, compreso il materiale per giocare.



I giochi sono: Backgammon, Dama, Go, Mulinello, Cats and Dogs, Solitario, Roundabouts, Brax, Mancala, Hasami Shogi, Hoppers, Hex, Filetto 3D, Fandango.

1992

Buried Treasure. Da due a quattro giocatori. Gioco di carte per famiglie, vinse nel 2000 il premio *Best Family Card Game* della rivista *Games magazine*. I giocatori sono in competizione per aggiudicarsi un gruppo di carte prese da diversi mazzi oppure rubarle da altri giocatori. Alla fine della mano chi ha più carte di ogni colore guadagna dei punti.



Gold Connection. Gioco da due a quattro giocatori che in questo scenario si trasformano in ladri di lingotti d'oro.

Nella banca sono custoditi 84 lingotti d'oro distribuiti in 14 casseforti che dovranno essere rubati entro un determinato tempo, i lingotti possono essere rubati anche ai propri avversari. Ogni giocatore ha a disposizione un *trasportatore*, un *gettone ladro* e un *gettone freccia*.



Il trasportatore è composto da un deposito temporaneo nel quale vengono messi i lingotti presi in un turno e quattro spazi colorati nei quali, a fine gioco, saranno ordinati i lingotti.

La posizione iniziale è determinata dal lancio di due dadi, che indicano su quale cassaforte deve essere piazzato il proprio segnalino (uno solo per cassaforte). Sul proprio segnalino viene posizionato il gettone freccia.

Il giocatore che ha il proprio ladro sulla cassaforte con il numero più alto inizia il gioco. La freccia indica la direzione di movimento sul tabellone. Nel proprio turno il giocatore muove la freccia di una o più caselle, mentre il pezzo ladro rimane fermo. La freccia si muove sempre nella direzione indicata, solo sulle casseforti non numerate si può cambiare senso

di marcia. Una volta che si è fermati su una casella si può rubare quanti lingotti d'oro si vuole (non ha importanza il colore e valore). Una volta deciso quali pezzi rubare si lancia il dado. Perché il furto abbia successo il valore del dado deve essere maggiore della somma del numero di spazi percorsi più i valori dei lingotti che si vogliono prendere.



Se la somma è maggiore oppure uguale allora il giocatore prende i lingotti e può continuare a muovere la sua freccia. Se il valore è minore allora si perdono tutti i lingotti presi nel turno, che verranno messi nella cassaforte dove si trova in quel momento la freccia.

Se il giocatore di turno ha almeno 10 lingotti può rubare i lingotti ad un avversario presente sulla stessa cassaforte, si seguono le stesse procedure usate per rubare nelle casseforti.

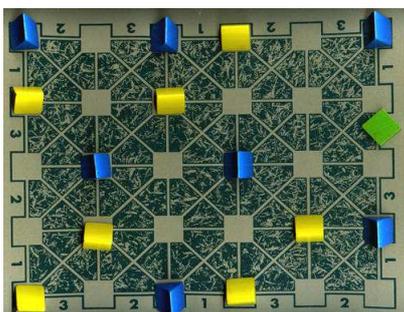
Ad ogni rapina fallita il giocatore guadagna dei gettoni di consolazione che serviranno a migliorare il risultato del dado, un gettone è pari ad un punto in più sul lancio del dado.

Il punteggio finale viene calcolato tenendo conto: valori dei lingotti rubati, più 5 punti bonus per ogni riga completata e 10 bonus per ogni 6 righe completate. Chi ha più punti è il vincitore.

Max-I-Nim. Da due a quattro giocatori. Gioco astratto basato sul rimuovere pezzi. Pubblicato sul numero di Agosto della rivista GAMES magazine.

1993

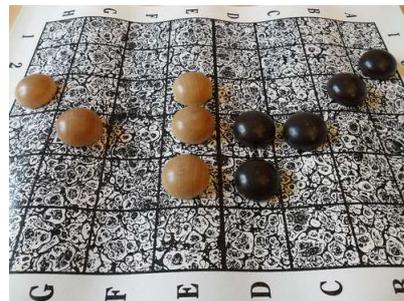
Camp. Gioco astratto per due giocatori, ogni giocatore ha sette tende del proprio colore disposte inizialmente su un tavoliere rettangolare 6x7 caselle (purtroppo la disposizione iniziale non sono riuscito a rintracciarla), lo scopo del gioco è isolare le proprie tende cioè che non siano adiacenti l'una con l'altra in verticale, orizzontale oppure diagonale. Fa parte del gioco anche un pezzo che chiameremo *marcatore di mossa*.



Durante il proprio turno il giocatore muove una sua tenda in verticale, orizzontale oppure in diagonale di un numero di caselle pari al numero mostrato dal marcatore di mossa (inizialmente messo su 1). Dopo aver mosso si muove il marcatore di mosse di una casella in senso orario.

Una modalità di gioco avanzata prevede che un giocatore prenda tutte le tende e le posizioni sul tavoliere, il suo avversario sceglierà con quale colore giocare ed inizierà per primo.

Masai. Gioco astratto per due giocatori. I masai stanno per celebrare l'arrivo della stagione delle piogge con una grande festa. Gli architetti (i giocatori) dei due villaggi devono eseguire un rito particolare, chi dei due riuscirà ad unire i due villaggi sulle rive diventerà l'architetto dell'anno.



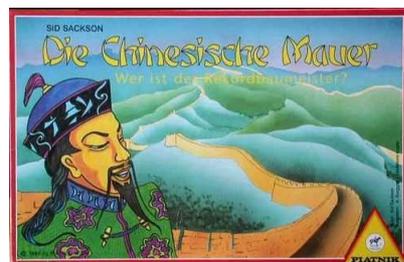
La tavola di gioco viene posizionata tra i due giocatori, inoltre entrambi hanno una tavola segreta dove vengono posizionati cinque pezzi gialli.

Lo scopo del gioco è unire con una fila ininterrotta le due sponde del fiume con le proprie capanne. Nel proprio turno il giocatore può:

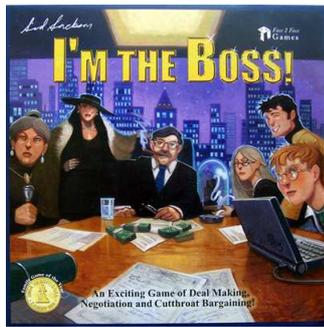
- Posizionare una capanna, adiacente ad una propria.
- Attaccare una capanna avversaria, in questo caso entrano in gioco le guardie piazzate in precedenza.

1994

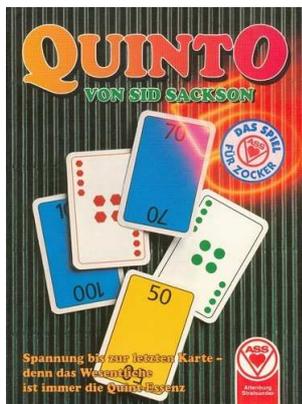
Die Chinesische Mauer. Da uno a quattro giocatori. Gioco di piazzamento di tessere, ogni tessera contiene 4 torri colorate e pezzi di muri. Lo scopo del gioco è creare il più lungo tratto della muraglia cinese del proprio colore. Il gioco consiste nel prendere una tessera che abbia una torre del proprio colore e piazzarla in gioco.



I'm the Boss!. Gioco basato su accordi, se ne possono fare fino ad un massimo di sedici ed ogni affare fatto fa guadagnare punti. Ogni giocatore ha in mano delle carte azione che vengono usate per raggiungere gli accordi. Interessante che dopo il decimo accordo viene lanciato un dado ad ogni turno per decidere se ha termine il gioco.



Quinto. Da tre a sei giocatori. Gioco di carte in cui bisogna formare delle particolari combinazioni. Il mazzo è costituito da tre tipi di carte: quelle che contengono da uno a quattro simboli in una delle quattro forme e colori, carte con parole, carte ponti.



Lo scopo del gioco è completare una riga con cinque carte, un Quinto. Inizialmente si mischiano le 24 carte punto colore in tre colori (blu, giallo, rosso), poi si mischiano le 108 carte del gioco vero e proprio ed ogni giocatore riceve 5 carte. Al primo turno il giocatore alla sinistra del mazziniere prende la prima carta punti rossa e la piazza scoperta di fronte a lui e incomincia a costruirsi la sequenza di carte. Qualsiasi carta, eccetto le carte ponte, possono iniziare la sequenza. Un giocatore può decidere se iniziare con un numero, colore, forma oppure parola.

Ogni carta che segue deve corrispondere con le seguenti regole:

- a) Una carta aggiunta deve avere in comune un elemento con la precedente.
- b) Una carta parola deve ripetere la parola delle precedenti carte.
- c) Una carta può essere piazzata su una carta parola quanto si ripete la parola nella precedente carta.
- d) Una carta ponte connette due qualsiasi parole una con l'altra.
- e) Due carte ponte non possono essere mai messe consecutive.
- f) Quando un giocatore decide di giocare la parola oppure una carta ponte, ha la possibilità di scegliere. Il simbolo non utilizzato non ha significato sulla carta piazzata.
- g) Una carta ponte oppure una carta parola o ponte conta come parte delle cinque carte per formare un Quinto.



Il primo giocatore può continuare a mettere carte fin quando può, poi prende carte dal mazzo fino ad averne di nuovo cinque. Poi si prosegue con il giocatore successivo. Si possono iniziare quante serie si vogliono, la prima carta deve essere sempre una carta punto. Si possono mettere carte su qualsiasi serie propria ed avversaria. Chi completa una serie guadagna la carta punti. Quando finisce il mazzo di carte il gioco ha termine, si sommano le carte punti e i punti per le righe non completate (punti negativi oppure positivi).

Tromino Go. Gioco astratto per due giocatori. Si utilizzano tessere a forma di tetromini per costruire un percorso tra le proprie tessere e circondare quelle avversarie.

1995

New York. Da due a cinque giocatori. Ideato in coppia con *Sven Kübler*, un'elaborata espansione di *Property* (descritto sul libro *A Gamut of Games*). Lo scopo è formare un grande gruppo di costruzioni contigue. I giocatori guadagnano due punti per ogni edificio e un punto per ogni costruzione fuori dal gruppo inoltre un punto per ogni gettone lasciato fuori.



Nummerus Zahlus. Da uno a quattro giocatori. Il gioco è composto da 48 dischi numerati da 1 a 48 e distribuiti su un tavoliere in modo casuale. Dopo di che si piazza un pezzo che verrà mosso come la regina degli scacchi ad ogni mossa si cattura un disco. Vince chi ha la serie di numeri consecutivi più lunga.

Pennywise. Gioco astratto per due giocatori. Sid prese ispirazione dal famoso gioco Nim, creato dal matematico *Charles Bouton* nel 1902.

Il gioco fu pubblicato sulla rivista *Game magazine* nel numero di Ottobre e richiede 49 monete oppure qualsiasi altro materiale. Le monete vengono distribuite su un tavoliere quadrato 7x7 (una moneta per casella). Inizialmente ogni giocatore rimuove una

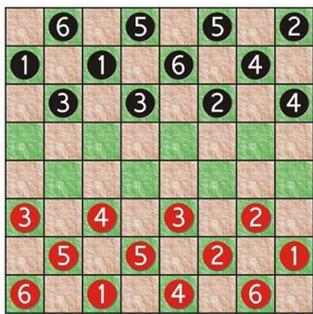
moneta. Durante il gioco al proprio turno si possono rimuovere due oppure tre monete adiacenti sulla stessa riga in orizzontale oppure in verticale. Vince chi effettua l'ultima mossa.

1996

Wiretap. Gioco astratto per due giocatori. Ogni giocatore ha due tavolieri 5x5, su uno ogni giocatore disegna diversi rettangoli lunghi tre caselle, chiamati *fili*. Poi i giocatori a turno domandano all'altro giocatore quanti fili individuali attraversano la tavola. Il gioco finisce quanto uno oppure entrambi i giocatori hanno dedotto la disposizione dei fili avversari.

1997

Counter Attacks. Collezioni di tre varianti di dama pubblicate nel numero di Marzo della rivista Games magazine. Sono necessarie due serie da 6 pedine numerate da 1 a 6.



Nella prima variante una pedina può solo saltare un'altra pedina che ha lo stesso numero oppure più basso.

Nella seconda variante ogni volta che un giocatore salta guadagna punti uguali al valore della differenza tra le due dame.

Nella terza variante il giocatore fa punti con tutte le dame catturate. Inoltre i pezzi che raggiungono l'ultima riga sono rimossi dalla tavola e il proprietario guadagna i punti della pedina. Il primo che raggiunge 30 punti è il vincitore.

Shanghai. Gioco da due a sei giocatori, con l'utilizzo di uno speciale mazzo di carte i giocatori dovranno cercare delle informazioni nel porto di Shanghai per la giunca.



1998

Business. Gioco d'aste da due a sei giocatori. Sul tavoliere ci sono 12 caselle che rappresentano i mesi dell'anno. Su ogni mese viene posizionata una carta. Ogni giocatore riceve un'ammontare di soldi. Infine si girano le carte relative ai mesi di gennaio, febbraio e marzo.



All'inizio di ogni mese vengono estratti una serie di gruppi di gettoni colorati (sia il numero di gettoni in un gruppo che il numero di gruppi dipende dai giocatori presenti). Il gioco consiste in un'asta in cui i giocatori simultaneamente fanno le proprie offerte, chi offre di più ha la prima scelta e poi a seguire gli altri.

Prima di terminare il mese i giocatori possono scegliere di vendere una determinata combinazione di gettoni colorati, riportate sulla carta del mese (non si possono avere più di 10 gettoni alla fine di ogni mese). Vince chi alla fine di dicembre ha più soldi.

1999

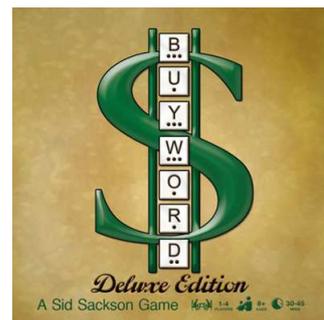
Isfahan. Espansione di Samarkand.

2002

Can't Stop the Turtles. Variante di Can't stop che fa uso di carte e gettoni.

2004

BuyWord. Scopo del gioco è creare delle parole con delle tessere e guadagnare dei soldi. I giocatori acquistano delle tessere, estratte da un sacchetto, quando viene creata una parola la si vende, ogni tessera ha un certo valore indicato dal numero di punti.



Il libro ludico



Roberto Marcadante Ch'Ananda

Lo Zen e il Go

L'etica e l'imprevedibilità
di un antichissimo gioco orientale.

L'indimenticabile storia del Giappone del '600 e '700 è ricchissima di avvenimenti epici, conosciuti nel mondo attraverso il teatro, la pittura, la letteratura, ma non solo. In questo libro riscopriamo affascinanti storie permeate di sapore Zen, che rispecchiano le vicende di guerra tra i vari feudi, l'arte dell'uso della spada (katana) e lo Zen che riscopre il tutto con la sua coltre sarcastica. L'autore estrapola dalla storia di quel periodo una piccola vicenda, che esalta tutto il fascino che il Go emana durante lo svolgersi di una partita, dove vita e morte s'intrecciano sempre. I giocatori/contendenti sono infatti coinvolti per difendere l'onore del proprio clan e del proprio feudo, a rischio della loro stessa vita. Una piccola storia all'interno di una contesa politica e bellica tra due feudi, dove un ragazzino, aiutante di un grande giocatore, osa uscire dal suo umile ruolo nel momento più cruciale di un importantissima e indimenticabile partita.



Il nuovo logo

Suggerimenti, idee.

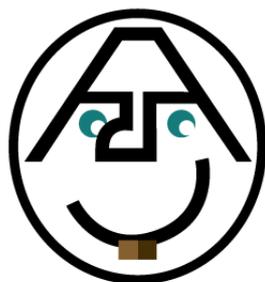
Nel precedente numero ho chiesto se qualcuno dei lettori proponeva un nuovo logo per il fogliaccio degli astratti, alcuni di voi hanno risposto, ecco le proposte. Siete liberi di dire il vostro parere, suggerire modifiche oppure, ancora, proporre nuove idee, per far questo scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net.



Logo 1



Logo 3



Logo 2

Il logo può essere adattato alle varie esigenze cambiando la figura stilizzata del pezzo degli scacchi e mettendone una appropriata.



Il fogliaccio degli astratti

Logo 4

Il logo va visto da due punti di vista diversi: il primo sono le lettere che compongono FdA, mentre il secondo è un viso sorridente.

Sport & giochi



Mago G.

I GIOCHI di lancio hanno una storia molto antica e tutt'ora sono ancora molto attivi nei cinque continenti, in questa puntata Mago G. ci presenta il *Cornhole*, gioco di origine tedesca che letteralmente potremo tradurre come il *grano in buca*. Un gioco semplice con radici antiche che è sempre bello riscoprire e soprattutto non dimenticare.

Il *Cornhole* è un gioco di precisione, nel quale si utilizzano 8 sacchetti di stoffa riempiti di mais ed una tavola di legno inclinata, appoggiata a terra, larga 60 e lunga 120 cm.

Lo scopo del gioco è cercare di lanciare i sacchetti facendoli atterrare sulla tavola e possibilmente dentro la buca posta sulla tavola stessa.



La tavola, che possiede una certa inclinazione, è posizionata ad una distanza dalla linea di lancio che è variabile dai 6 agli 8 metri, la distanza da torneo è di 27 piedi.

Ogni squadra, composta da uno o due giocatori, ha a disposizione 4 sacchetti di mais da lanciare, del peso di 454 grammi, l'equivalente di una libbra. Tale peso è rimasto pressoché inalterato dal lontano 1325, data dell'invenzione di questo gioco, dovuta ad un mobiliere tedesco.

Durante le partite i giocatori si alternano nel lancio del sacchetto; il gioco prevede la vittoria alla squadra che arriva per prima a 21 punti.

La caratteristica del conteggio dei punti, che vengono assegnati alla fine del turno è la seguente:

- Ogni sacchetto presente sulla tavola vale 1 punto.
- Ogni sacchetto che è andato in buca vale 3 punti.

Il punteggio assegnato è la differenza tra i punti delle 2 squadre in quel turno. La squadra che fa punti, nel turno di lancio, gioca per prima in quello successivo; in caso di parità nel punteggio di un turno, la squadra che inizia i lanci cambia.

Come ogni bel gioco che si rispetti, anche il *Cornhole* può avere il suo gergo, qui di seguito alcune delle parole particolari:

- Ace, un sacchetto sulla piattaforma.
- Fermino, un sacchetto che scivola o atterra dopo la buca e rimane sopra la piattaforma, creando un ottimo fermino per un lancio scivolato che può bocciararlo senza uscire dalla piattaforma stessa.
- Cornhole un sacchetto che segna 3 punti.
- Blocco, un sacchetto posizionato sulla piattaforma davanti alla buca, fatto che ostacola i successivi sacchetti.
- Back Door (Entrata di servizio), un sacchetto che va in buca superando un Blocco.
- Daientra, un sacchetto che staziona sul bordo della buca pronto ad entrarci. Questo tiro costituisce un'ottima situazione per chi l'ha lanciato.
- Mary Ellen, Sally o Patty, un lancio troppo debole che non raggiunge nemmeno la piattaforma.
- Sacchetto sporco (Dirty), un sacchetto che tocca il terreno prima di salire sulla piattaforma. Questo sacchetto non conta e deve essere tolto dalla piattaforma prima di continuare la partita.

Nel mese di Novembre durante la manifestazione ludica si è tenuto il primo campionato piemontese indoor di Corn Hole in fotografia le due quadre finaliste.



Per maggiori informazioni sul gioco si raccomanda il sito italiano www.cornhole.it

Ludo storia



dagli articoli del Prof. Paolo Canettieri

IL GIOCO DEI DADI non doveva essere reputato adatto a un sovrano: mentre in diverse miniature è raffigurato Alfonso X mentre gioca a scacchi o alle tavole, in nessuna lo si vede giocare a dadi. Nelle miniature della sezione del *Libro de los dados* compaiono come giocatori solamente i *tafures* con altri personaggi di bassa condizione sociale, o con cavalieri denudati per aver perso tutto al gioco,

mentre nelle miniature relative agli scacchi e alle tavole compaiono personaggi di nobile rango.

Dalle miniature, quindi, si deduce ciò che è esplicitamente ribadito anche in più luoghi del Libro e cioè che i giochi con i soli dadi sono i meno nobili fra quelli descritti nel trattato. Del resto, a dar credito alla miniatura che apre il *Libro de los dados*, proprio i *tafures* avevano insistito per l'inclusione del loro gioco nel volume alfonsino, così come a loro sono forse da addebitare pressioni rivolte al sovrano per l'elaborazione da parte di *Maestre Roldán* del noto *Ordenamiento de las Tafurerías*, il codice giuridico che affrontava le questioni relative al gioco d'azzardo ¹

I dadi, le tavole il filetto e gli altri giochi

Anche nelle *Cantigas de Santa Maria*, composte anch'esse sotto la direzione di Alfonso X, vediamo storie di giocatori di dadi e di *tafures* di bassa lega che trascorrono il loro tempo nella taverna. In una di esse (n. 214) si spiega come l'alegría, concetto centrale espresso nell'introduzione del Libro de los juegos (cfr. supra), con il gioco dei dadi si trasformi in una peccaminosa *tafurería*, aborrita dalla Vergine.

In questa stessa cantiga si parla anche del gioco di dadi *Amayores*, che è il più semplice descritto nel *Libro de los juegos*, dicendo però che i giocatori erano *sabedores* anche di altri giochi (*sabidores de jogar* si dice nel Libro de los juegos) e si utilizza una terminologia analoga a quella del trattato per ciò che riguarda i punteggi (cfr. vv. 20 e sgg.)² In un'altra *cantiga* si narra di una donna tedesca che a Foggia gioca ai dadi davanti a una chiesa, e dopo aver perso scaglia una pietra contro la statua di Santa Maria con Gesù bambino in braccio ³.

¹Ed. MARTÍNEZ ALCUBILLA 1885, pp. 184-88. Cfr. in proposito WOHLHAUPTER 1931, pp. 97-107. Sui giocatori nel Medioevo cfr. HARTUNG 1982.

²Cfr. ed. METTMANN 1959-1964, 11, p. 286. Ivi, p. 212.

³Ivi, p. 103.

⁴Ivi, p. 144.

⁵Ed. METTMANN 1959-1964, 1, p. 22 (vv. 36-37).

⁶Ivi, p. 212.

⁷«Nel XVII grado sale una donna che gioca a dadi. Chi nasce in esso sarà giocatore e schernitore e ruberà nelle tombe di notte», ed. D'AGOSTINO 1992, p. 108, e tav. a p. 311.



Non dissimile la storia narrata nella cantiga n. 154, dove un *tafur* astroso catalano che perdeva ai dadi giocando davanti a una chiesa, per vendicarsi, scaglia un colpo di balestra verso il cielo, con l'intento di colpire Dio o sua madre ⁴. Un ulteriore riscontro del gioco dei dadi si ha nella cantiga n. 6, in cui i giudei giocano a dadi con i cristiani, a conferma di una commistione illustrata anche nelle miniature del nostro codice⁵. Ci sono *tafures*, taverne e scene in cui si gioca a dadi anche nella cantiga n. 72 ⁶. Nelle *cantigas* i *tafures* e gli altri giocatori occasionali sono sempre peccatori, o perché il gioco li conduce alla bestemmia, o per ciò che fanno dopo aver giocato.

Da un'altra opera di Alfonso X apprendiamo che la propensione al gioco deriva dalle stelle: si tratta dell'*Astromagia*, nel passo in cui si parla di uno dei gradi del segno del Cancro: *En el XVII grado sube una mugier que juega a los dados. El qui nasciere en él será tafur e escarnidor e furtador de las fuessas de noche* ⁷.

Nonostante i molteplici elementi di condanna che troviamo sparsi nell'opera di Alfonso X (come del resto in gran parte degli scritti medievali concernenti il gioco dei dadi), la sezione sui dadi occupa una posizione importante all'interno del Libro de los juegos poiché ha la funzione di connettivo fra i libri dei due giochi ritenuti più elevati, ovvero gli scacchi e le tavole. Nella trattazione sui dadi, però, i giochi non sono inseriti solo in funzione degli scacchi e delle tavole, ma assumono invece una ben precisa individualità, e

sono descritti con minuzia scientifica e senza alcuna riserva ⁸.

Nel Libro de los juegos i giochi di dadi sono raggruppati secondo precisi criteri tipologici. Il numero dei giochi e l'ordine in cui sono descritti certamente non è casuale. I giochi sono dodici: *A mayores*, *A menores*, *Tanto en uno quanto en dos*, *Triga*, *Azar*, *Marlota*, *Riffa*, *Par con As*, *Panquist*, *Medio Azar*, *Azar Pujado*, *Guirquiesca*.

Nel paragrafo iniziale si enumerano i tre giochi in cui non c'è distinzione fra i *punteggi estremi* e i *punteggi intermedi*, cosa che è invece caratteristica di tutti i giochi che seguono. Seguono poi tre giochi, la *Triga*, l'*Azar* e la *Marlota* in cui per determinare l'andamento del gioco è fondamentale la distinzione fra gli otto punteggi intermedi che si possono ottenere con tre dadi (7-14) e gli otto punteggi estremi (3-6 e 15-18): si tratta sostanzialmente di tre varianti di uno stesso tipo, anche se nella *Marlota* i punteggi estremi non determinano vittoria, come è invece nei due giochi che precedono. Segue poi un gruppo di tre giochi in cui risulta elemento determinante per la vincita l'uscita di una coppia: così è per la *Riffa*, per *Par con as* e per *Panquist*.

Gli ultimi tre giochi sono varianti dell'*Azar*: il primo è un *Azar* in forma ridotta; il secondo è identico al primo, con aumento delle poste; il terzo, la *Guirquiesca*, è anche molto simile all'*Azar*, ma si gioca con due dadi e ha evidentemente valori differenti per i punteggi estremi e quelli intermedi. La struttura complessiva è quindi a base ternaria: prima vengono descritti i tre gruppi tipologicamente determinati e poi le varianti aumentate o diminuite dei giochi del secondo gruppo. Il meccanismo di enumerare i tre tipi principali e porre in coda le varianti, si noti, è lo stesso che presiede alla struttura dell'intero volume (cfr. supra, p. 10). Anche il numero dodici per i giochi enumerati non è sicuramente casuale, ma rin-

via alla base senaria costituita dalle facce del dado, nonché alla struttura a base dodici dell'opera.

I giochi con le tavole.

Già in latino era utilizzato il termine *tabulae* per alcuni giochi con pedine sopra una tavola di legno o di altri materiali ⁹. Con l'ausilio dei dadi le pedine si muovono su un tavoliere rettangolare di ventiquattro caselle ripartito in 4 comparti da sei caselle: il tipo più popolare al nostro tempo è il *backgammon*. Il gioco delle tavole europeo ha due antecedenti diretti: uno è romano ed è attestato fin dal secolo I a.C. con il nome di *alea* o *tabula*. Probabilmente esso deriva dal *Ludus duodecim scriptorum*, di cui sono stati ritrovati centinaia di tavolieri e che si giocava su un tavoliere con 3x12 caselle, contrassegnate il più delle volte da una scritta, con sei parole di sei lettere ciascuna ¹⁰. Nel gioco della *tabula* viene omessa la linea centrale, e restano quindi solamente 2x12 caselle. Questa forma doveva già essere quella dell'*alea* della quale sappiamo essere stata il gioco preferito di Claudio il quale, secondo Suetonio, avrebbe addirittura scritto un libro su di esso e fissato un tavoliere sul suo carro, per poter giocare durante i viaggi. Secondo Murray il gioco divenne talmente diffuso che ottenne un secondo nome, *tabula*, traslato al gioco del supporto su cui si giocava ¹¹. Il canone 79 del sinodo di Elvira, in Spagna, del l'anno 305 d.C., proibisce l'*alea* e la *tabula* ai fedeli e la proibizione è poi ripetuta nel codice di Giustiniano (739-742) e da Isidoro di Siviglia nel libro XVIII delle *Etymologiae* ¹². Interessantissimi, infine, sono gli epigrammi di *Agathias* di Myrine (un contemporaneo di Giustiniano) presenti nell'*Antologia Palatina* (IX 482, 67-69) sull'imperizia dell'imperatore Zenone in questo gioco: essi, infatti, hanno permesso di dimostrare che le regole del gioco coincidono con quelle moderne ¹³.

⁸Secondo GRANDESE 1988, p. 177, il fatto che non vi sia separazione (pagine bianche) tra il Libro de los dados e il Libro de las tablas (seconda e terza parte dell'opera), che l'introduzione e la conclusione del Libro de los dados siano molto ridotte e che i capitoli finiscano molto seccamente, senza alcuna chiusura, «determina l'impressione che la parte sui dadi sia inclusa nella trattazione soprattutto in funzione delle tablas, di cui sono lo strumento pratico imprescindibile». Ciò può essere sottoscritto solo in parte, poiché, come vedremo l'organizzazione del Libro de los dados è molto curata e dettagliata. Inoltre, non c'era alcun bisogno di porre il Libro de los dados prima del Libro de las tablas, l'argomentazione fornita nella *cornice* essendo evidentemente speciosa: si poteva trattare altrettanto bene delle tablas prima, attuando una gradazione sulla base della nobiltà dei giochi (per cui cfr. infra), dando per implicito che il lettore sapesse cos'è un dado, come nella trattazione relativa all'utilizzo dei dadi nel gioco degli scacchi, presente nel Libro del *acedrex* (ed. STEIGER 1941, p. 23): «Estos andamientos todos convenien que los sepan aquellos que bien quisieren jogar ell *acedrex*, ca menos d'esto no lo podrien saber nin entender los juegos departidos que han sabor de saber los omnes, por ell enojo que han dell alongamiento del mayor juego, quando se faze todo complidamientre, bien como metieron por aquella razón misma los dados en ell *acedrex* por que se jogasse más ayna» [«Tutti coloro che vogliono ben giocare agli scacchi conviene che conoscano queste mosse, perché altrimenti non saprebbero giocare, né potrebbero comprendere i singoli giochi che hanno voglia di conoscere, a causa del fastidio che hanno per la lunghezza del gioco principale quando si fa in modo completo: ad esempio, per questa stessa ragione, hanno utilizzato i dadi negli scacchi per giocare più velocemente »].

⁹Per informazioni generali sul gioco cfr. MURRAY 1952, pp. 113 e sgg.; DOSSENA 1990; BOUTIN 1993. Per i tavolieri cfr. AUSTIN 1934-1935.

¹⁰MURRAY 1952, p. 30 riporta il seguente esempio:

VENARI LAVARI
LVDERE RIDERE
OCCEST VIVERE

¹¹57Cfr. anche MURRAY 1952, p. 31: «Its use became so general that when *alea* spread to Byzantin, it passed into Greek in form *table*. In the Western Empire and in medieval Latin, *alea* survived in legal and ecclesiastical documents and in works of scholarship as the proper name of the game, but, almost invariably, it is explained or glossed by the name in common use, *alea*, id est *tabula*» [«La sua pratica divenne tanto diffusa che quando l'*alea* si diffuse a Bisanzio, passò in greco nella forma *table*. Nell'Impero d'Occidente e nel latino medievale, *alea* sopravvisse nei documenti legali ed ecclesiastici e nelle opere di dottrina come nome proprio del gioco, ma quasi sempre era spiegato o glossato con il nome di uso corrente: *alea*, id est *tabula*»].

¹²MURRAY 1952, pp. 31-32.

¹³Cfr. AUSTIN 1934.

Un secondo antecedente dei giochi di tavole europei è il *Nard*, termine persiano che significa *legno*. Gli arabi appresero il gioco del Nard insieme agli scacchi quando conquistarono la Persia, negli anni 638-651. Le due varietà di giochi di tavole differiscono perché il tipo romano si gioca con tre dadi e il tipo persiano-arabo con due. Le pedine, di legno, pietra o altri materiali, sono sempre 15 e i tavolieri sono pressappoco uguali, anche se la barra che divide a metà il tavoliere era più stretta nel modello persiano. Entrambe le forme, quella romana e quella persiana, influirono sui giochi medievali europei e sono identificabili sulla base del numero di dadi utilizzati nei diversi giochi ¹⁴.

Durante il Medioevo i derivati del termine *tabula* e il gioco relativo hanno avuto ampia diffusione nei paesi di lingua romanza e germanica ¹⁵. Le tavole sono spessissimo menzionate insieme agli scacchi come gioco tipico delle classi nobiliari e di altre classi più popolari e numerosissimi sono i divieti per chierici e laici.

I giochi con le tavole descritti nel trattato alfonsino sono quattordici: *Las quinze tablas*, *Los doze canes*, *Doblet*, *Fallas*, *El seys*, *dos e as*, *El emperador*, *El medio emperador*, *La pareja de entrada*, *Cab e quinal*, *Todastablas*, *Laquet*, *La buffa cortesa*, *La buffa de baldrac*, *Reencontrat*.

I giochi si possono raggruppare, con Murray, in tre tipologie: «games of entry, piling, unpling and bearing only [Los doze canes, Doblet]», «games of movement with fifteen men variously arranged on the board [Las quinze tablas, Fallas, El seys, dos e as, El emperador, El medio emperador, Cab e quinal, Todas tablas, Laquet]», «games without initial arrangement [La pareja de entrada, La buffa cortesa, Labuffa de baldrac, Reencontrat]» ¹⁶. Nel capitolo sulle tablas non si intravedono sottosezioni che facciano riferimento a tale tipologia, anche se alcuni giochi analoghi risultano raggruppati: sembrerebbe invece che il Libro sia organizzato a seconda della complessità dei giochi. Probabilmente, come per i dadi, era stata progettata una struttura con dodici giochi, che richiamasse il numero di caselle. Dopo il dodicesimo gioco vi è infatti una specie di explicit analogo a quello presente alla fine della serie dei dadi, in cui si dice che sulla base dei giochi descritti se ne possono inventare di nuovi e si possono comprendere quelli che non sono stati descritti nel trattato. Seguono poi due giochi particolari del tipo «without initial arrangement», la *Buffa de baldrac* inserito come pendant

della *Buffa cortesa*, e, alla fine, il *Reencontrat*. È significativo che il gioco della *Buffade baldrac* si ritrovi nel trattato del *Civis bononiensis* con lo stesso nome: visto che anche la *Buffa cortesa* è presente nel *Civis bononiensis* (e nel *Bonus socius*), non è da escludere l'esistenza di un rapporto diretto fra i trattati; il fatto che nel testo alfonsino i due giochi di buffa siano collocati di seguito non depone però a favore della provenienza all'ottra dei due giochi finali.

I giochi aumentati

La quarta sezione del trattato, dopo la pagina in bianco del fol. 80v fino alla seguente pagina bianca del fol. 86, presenta i seguenti titoli correnti: *Libro del acedrex*, *e de los dados*, *e de las tablas*. Il testo presenta le varianti aumentate dei tre giochi principali, ma è lacunoso di una parte rilevante (cfr. supra, p. 10, e qui infra, p. 201): nelle parti conservate si dà conto di due versioni di scacchi che si giocano rispettivamente su scacchiere da 12x12 e da 10x10 caselle (la cosiddetta scacchiera decimale). Entrambe le varianti possono essere giocate con i dadi, per sveltire il gioco. Negli scacchi medievali, così come in quelli originari arabi, le partite erano molto più lente di quelle attuali: l'alfiere, il pedone e il pezzo corrispondente alla nostra regina (per la terminologia dei pezzi da gioco cfr. infra, p. 28) avevano minor possibilità di movimento rispetto ai pezzi corrispondenti della variante moderna. Per tale ragione si sentì l'esigenza di sveltire il gioco, attribuendo ambiti di movimento maggiori alle pedine e avviando così un processo che porterà alla riforma del XVI secolo con la codificazione delle attuali regole. Della lentezza del gioco testimoniano anche gli espedienti adottati per sveltire le partite fra cui proprio quello dell'applicazione di ciascun pezzo a un punto dei dadi: si tirava il dado e si poteva muovere solamente il pezzo corrispondente. I pezzi, infatti, allora come oggi, erano 6 per ogni tipo ¹⁷. Nella quarta parte del Libro, quindi, con l'ausilio di un adeguato disegno si spiega come devono essere fatti i dadi speciali con cui giocare nelle scacchiere aumentate: essi devono essere composti di sette o otto facce e servono a decidere quali pedine devono muoversi, poiché a ogni punto è associato un pezzo degli scacchi. Nella versione con dodici caselle i pezzi degli scacchi sono quasi completamente differenti da quelli comuni. Si ha infatti un piccolo bestiario che inaugura una serie di tentativi di rappresentare la natura e il cosmo sul terreno del gioco (cfr. infra): oltre al Re, alla Torre e ai Pedoni,

¹⁴Secondo MURRAY 1952, p. 117, «Both varieties had reached France in the course of the eleventh century and were played by the crusaders of the First Crusade» [«Entrambe le varianti raggiunsero la Francia nel corso del secolo XI e vennero giocate dai partecipanti alla Prima Crociata»].

¹⁵Provenzale *taulas*, antico francese *tables*, italiano *tavole*, castigliano *tablas*, portoghese *taboas*, inglese *tables*, medio alto tedesco *wurfzabel*, medio olandese *worptafel*, *werptafel*, medio danese *wartabl*, medio svedese *vartafvel*; anche sotto forma di calcio nel tedesco *brettspiel*, svedese *brädspil*, ceco *vrhcaby*, polacco *warcaby*.

¹⁶«Giochi in cui solamente si entra, si sovrappongono le pedine e si separano»; «giochi di movimento con quindici pedine variamente sistemate sul tavoliere»; «giochi senza disposizione iniziale».

¹⁷Così spiega Alfonso X nella prima parte del Libro de los juegos (ed. STEIGER 194 1, p. 28): «E pusieron el seys, que es la mayor suerte del dado, al rey, que es el mas onrado juego del tablero, e el cinco all alferza, e el quatro al roque, e el tres al cavallo, e el dos all alfíil, e ell un punto que llaman as, al peon» [«Hanno attribuito il sei, che è il punto più alto del dado, al re, che è il pezzo più nobile del tavoliere; il cinque alla regina; il quattro alla torre; il tre al cavallo; il due all'alfiere e un punto, chiamato asso, al pedone»].

troviamo l'*Aanca* (un uccello fantastico indiano), il *Cocodrillo*, la *Giraffa*, l'*Unicorno* e il *Leone*¹⁸.

L'origine di questo gioco è certa: in alcuni giochi arabi analoghi a quello descritto da Alfonso X si trovano infatti vari pezzi raffiguranti animali esotici: la Giraffa e il Cammello sono anche nel gioco detto *shatrani al-Kabir* (Grande Scacco), giocato su un tavoliere di 11 x 10 caselle; in altri testi si incontrano il Leone, il Toro, il Cocodrillo e il Rinoceronte¹⁹.

Il dado di sette facce può essere utilizzato anche per una nuova modalità di tavole, con un tavoliere da 28 punti (quattro quadranti di sette ciascuno) e 17 pedine per ciascun giocatore.

Si è detto che il fascicolo XI manca di due carte che contenevano il testo del gioco di tavole con 8 caselle, e relativa miniatura, e il testo del gioco degli scacchi con dieci caselle, e relativa miniatura²⁰. La struttura convincentemente ricostruita da *Grandese*, con l'aggiunta delle due carte mancanti, risulta «rigidamente ternaria»:

1. Scacchi con 8 caselle e con 6 elementi.
2. Dadi con 6 facce.
3. Tavole con 6 caselle.
 - 1a) scacchi con 12 caselle e 8 elementi
 - 2a) dadi con 8 facce
 - 3a) tavole con 8 caselle
 - 1b) scacchi con 10 caselle e 7 elementi
 - 2b) dadi con 7 facce
 - 3b) tavole con 7 caselle.

Relativamente al gioco degli scacchi con 10 caselle, sappiamo, dalla descrizione che si fa nel capitoletto sul dado con sette facce, che i pezzi erano gli stessi del gioco normale, e in più c'era il *Giudice*, di cui però, a causa della mancanza del capitolo relativo, non si conosce la mossa. Può forse sembrare incongruente che nel trattato preceda la versione a base 8 e segua quella a base 7, laddove una struttura progressiva doveva invece prevedere la precedenza di quest'ultima versione. Ciò si può spiegare con il fatto che i dadi da sette facce erano meno diffusi di quelli, invece piuttosto comuni, da otto facce. Inoltre va considerato che con i dadi da sette facce si gioca anche la versione degli scacchi astrologici, di cui si tratta alla fine del Libro de los juegos: la seconda posizione potrebbe essere stata attribuita affinché la descrizione dei dadi fosse più ravvicinata a quella del gioco astrologico.

Scacchi e tavole delle *quattro stagioni*

La quinta sezione del libro comprende i foll. 87-90: quest'ultimo folio è bianco sia sul recto che sul

verso. Con l'aiuto di due miniature che occupano una pagina completa, si descrive una modalità di scacchi per 4 giocatori, l'*Acedrex de los quatro tiempos*, e una modalità di tavole, sempre per quattro giocatori, chiamata *El mundo*.

Come ha notato Grandese, nell'*Acedrex de los quatro tiempos* agiscono i sei pezzi degli scacchi normali (l'alferza solo in caso di promozione di un pedone) e non è quindi necessario inventare dadi speciali. Così, per giocare *El mundo* è sufficiente un tavoliere uguale a quello utilizzato per il comune gioco con le tavole, ma di forma rotonda e di dimensioni maggiori, per far spazio a quattro giocatori anziché due²¹. Anche per *El mundo* era sufficiente il dado da sei facce, e non era quindi necessario inventarne uno aumentato. Sia nel gioco degli scacchi che in quello delle tavole la variazione aumentata non riguarda la base del gioco, ma il numero dei giocatori. Questo tipo di gioco è molto antico e risale al *chaturanga* indiano²².

Nella trattazione è esplicita una serie di corrispondenze fra le stagioni, gli elementi, i colori e gli umori:

Primavera Aria Verde Sangue
Estate Fuoco Rosso Collera
Autunno Terra Nero Melanconia
Inverno Acqua Bianco Flemma.

In questa sezione, insomma, è rappresentato nel microcosmo dei giochi il mondo, con i suoi elementi fondamentali (da cui anche il nome del gioco, *El mundo*). Questa parte è dunque da porre in relazione, nel sistema, con i giochi astrologici, in una precisa e calcolata progressione verso l'universale (cfr. infra).

L'alquerque

Ai foll. 91r-93v del codice del Libro de los juegos si trova la descrizione dei giochi di alquerque (in italiano filetto, o filo, o mulino, o smerelli, o tela). Si tratta del gioco che nella sua variante più diffusa si trova nel retro della scacchiera: i giocatori sono due e devono collocare le pedine sul tavoliere in modo che tre di esse risultino allineate sui punti di intersezione determinati dalle linee disegnate sulla tavola. È un gioco molto antico: sono stati trovati tavolieri di filetto in Cina e in Egitto, a Creta, in Grecia e a Roma. Per alcuni popoli essi, specialmente nei tipi più semplici, avevano inoltre un valore magico-simbolico.

Il termine alquerque viene da *qirq*, *qirqa*: già nel trattato *Kitab alaghani*, scritto prima dell'anno 967, si dice che un abitante della Mecca teneva in casa tavolieri di scacchi, nard e *qirq*, per intrattenere gli ospiti²³. In molti dizionari arabi antichi sono disegnati i tavolieri più utilizzati, generalmente in tutto

¹⁸Si ha poi la progressione dei rapporti fra i punti dei dadi e i pezzi in questione: Re=8, Aanca=7, Unicorno=6, Torre=5, Leone=4, Cocodrillo=3, Giraffa=2, Pedone=1.

¹⁹Cfr. MURRAY 1913, p. 346.

²⁰Il testo ivi contenuto potrebbe essere recuperato se la lacuna si fosse prodotta in un momento successivo alla copia del 1334 di cui parla MURRAY 1913, p. 569, nota 11. Non si può infatti escludere che le carte siano saltate al momento della rilegatura fatta all'Escorial. Purtroppo, però, la copia trecentesca risulta attualmente irreperibile.

²¹Cfr. GRANDESE 1988, p. 180.

²²Cfr. MURRAY 1913, p. 349: «It will be noted that each player has King, Knight, Rook, Bishop and 4 Pawns, as in the four-handed Indian dice-chess, but the arrangement is different» [«Si noterà che ogni giocatore ha Re, Alfiere, Torre e quattro Pedoni, come negli scacchi quadripartiti indiani, ma la disposizione è differente»].

²³MURRAY 1952, p. 37.

simili a quelli ancor oggi in uso. La parola *qirq* non ha corrispondenti in nessun termine arabo e probabilmente è stata importata da qualche altro paese insieme al gioco. Secondo Murray, la radice *qirq* non è araba né persiana e la cosa più plausibile è che provenga dal latino *circus*. In ogni caso il termine è scomparso dall'arabo moderno, che denomina i giochi di questo tipo con il nome persiano *dris*; ciò dà origine a frequenti confusioni con il nome arabo del patriarca Enoch, Edris. Su questa base lessicale, e per il fatto che l'allineamento è su base 3, in alcuni paesi il gioco corrispondente all'Alquerque de tres è stato chiamato *tris*. Il termine *qirq* o *al-qirq* passò dagli arabi ai cristiani di Spagna, trasformandosi in *alquerque*.

Nella maggior parte degli idiomi germanici e slavi il gioco si chiama con un nome che rinvia al mulino²⁴. Anche in francese e in italiano si sono utilizzati spesso nomi di mulino, così come in inglese, benché nelle lingue romanze dell'Europa occidentale la radice più utilizzata è quella che deriva dal latino *merellus*, che significa pedina o moneta²⁵.

Il tavoliere più semplice è quello quadrato con 4 mediane ortogonali che danno un totale di 9 punti di allineamento, sia in orizzontale che in verticale. Si sono ritrovati tavolieri di questo genere nel tempio egiziano di Kurna, risalenti al sec. XIV a.C. Un passo ulteriore nell'evoluzione si ebbe allorché vennero aggiunte le due diagonali maggiori: conservando i nove punti di allineamento si ebbe così anche la possibilità di un allineamento diagonale.

Schliemann trovò questi tavolieri fra le rovine di Troia e Falkener sul pavimento del Foro di Roma. Combinando due tavolieri di questo tipo si ottengono forme rinvenute in Europa, risalenti al secolo VI d.C.; con quattro tavolieri si ha il gran *tablero* del *alquerque* descritto nel trattato.

Nel Libro de los juegos i giochi di *alquerque* sono così disposti: *Alquerque de doze*, *Alquerque de cercar la liebre*, *Alquerque de nueve*, *Alquerque de tres*. Anche per questo gioco la descrizione assume una struttura ternaria, poiché viene descritto, in ordine decrescente, l'*alquerque* da 12, da 9 e da 3, con due varianti, una per il tipo da 12, che consiste in un

gioco di caccia, e un'altra per quello da 9 che consiste nel giocare con i dadi²⁶.

Tranne l'*Alquerque de cercar la liebre*, che è un gioco di caccia²⁷, fanno tutti parte del gruppo di giochi in cui l'obbiettivo consiste nell'ottenere un determinato allineamento delle pedine. L'*Alquerque de tres* fa parte degli *smaller merels*, che si giocano con il tavoliere più semplice, sopra riprodotto. Gli *Alquerque de doze* e *de cercar la liebre* si giocano su un tavoliere composto da quattro tavolieri.

L'*alquerque de nueve*, invece, è giocato sul classico tavoliere da filetto, o *merelliere* (*merellier* in antico francese). Alcuni di questi giochi possono richiedere l'uso parziale dei dadi. Il più conosciuto e semplice è il popolare *tris*, che compare nel codice alfonsino sotto il nome di *Alquerque de tres* (*Tres en raya*).

I due giochi astrologici.

Il tavoliere descritto nell'ultima parte del Libro de los juegos, quello dell'*Acedrex* que se juega por astronomía, si ispira alla disposizione dei cieli, argomento cui Alfonso X aveva dedicato il Libro de las Figuras de las Estrellas del Octavo Cielo. Secondo la teoria ivi esposta, in gran parte mutuata dalle ipotesi tolemaiche relative alla struttura dell'universo, esistono otto sfere celesti, più una nona che le racchiude in sé. Esiste inoltre una decima sfera immobile che fa muovere tutte le altre. Nei primi sette cieli si muovono i sette pianeti: Saturno, Giove, Marte, Sole, Venere, Mercurio, Luna. Nell'ottavo cielo ci sono le stelle fisse disposte in 48 figure, le costellazioni, che Tolomeo aveva distinto in tre gruppi: nel primo gruppo sono le costellazioni Settentrionali, nel secondo gruppo sono i dodici segni dello Zodiaco e nel terzo le costellazioni Meridionali. I dodici segni zodiacali hanno virtù proprie e virtù che ricevono dai pianeti con cui si incontrano. L'influenza dei pianeti sui Segni è alla base del Libro de los juegos, in cui sono rappresentati i sette pianeti che ruotano intorno alla terra, tangenzialmente allo Zodiaco. Il gioco ha precisi corrispondenti arabi nel gioco dell'*Al-falakiva* (il celestiale), con tavoliere rotondo e dodici caselle corrispondenti alle costellazioni zodiacali²⁸. Gli scacchi astrologici sono in effetti descritti in due manoscritti arabi.

²⁴In tedesco: Mühle, Mühlen, Mühlchen; olandese: molenspel; danese: mølle; islandese: mylna; ceco: mlyn; russo: melnitsa, melnichny; ungaro: malomjatek, malmosdí. In *Academia* per la parola *alquerque* si ha una seconda accezione: «Espacio que hay en los molinos de aceite cerca de la regaifa y el pozuolo y en el cual se desmenuza la pasta de orujo que resulta de la primera presión» [«Spazio presente nei mulini per olio vicino alla macina del frantoio e al pozzetto, nel quale si sminuzza la pasta di sansa che risulta dalla prima spremitura»]. Poiché questa parte del mulino per olio è formata da un sistema di canali di tracciato geometrico, è probabile che sia stato il gioco dell'*alquerque* a dare il nome al mulino e non viceversa.

²⁵Il plurale *merelli* ha dato origine al catalano *marro*, al francese *mérelles*, all'italiano *merelli*, all'inglese *merels*, con più di trenta derivati raccolti da MURRAY 1952, p. 38.

²⁶Nota MURRAY 1952, 38, che il termine *alquerque* è qui utilizzato estensivamente «not only for the three-in-a-row games, but also for two other games, one a war- and the other a hunt-game, which were played on lined boards» [«non solo per i giochi in cui si devono allineare tre pedine, ma anche per altri due giochi, uno di guerra e l'altro di caccia, giocati su tavolieri con linee»].

²⁷Per cui cfr. MURRAY 1952, pp. 98-99.

²⁸Cfr. MURRAY 1952, p. 156, e 1913, pp. 343 e 349.

Matematicamente

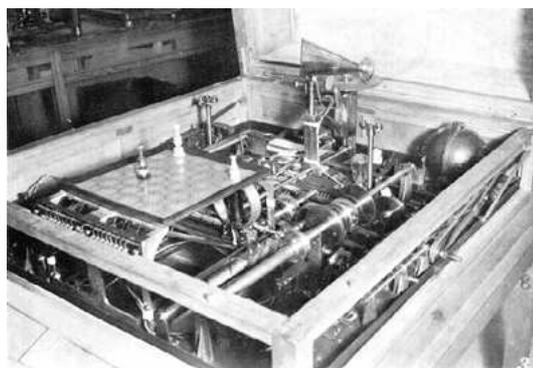


di Luca Cerrato

NELLA prima puntata di questa rubrica vi ho presentato un classico gioco di *carta e matita*, *Dot & Box*, e gli strumenti matematici che vengono utilizzati per lo studio scientifico del gioco. Di quell'articolo non voglio riprendere per ora i concetti scientifici, ma più semplicemente ricordarvi che anche un semplice gioco di carta e matita può attirare la curiosità di studiosi universitari.

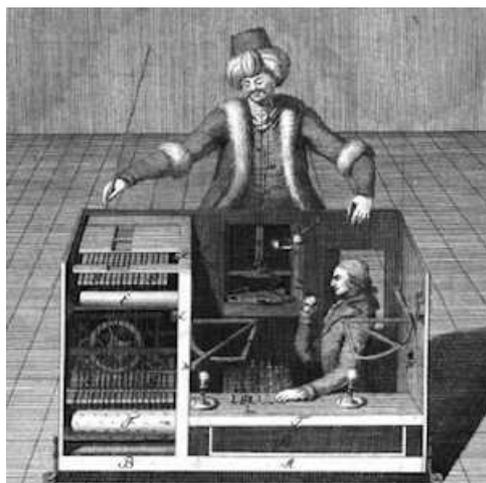
Ragionamenti simili vengono applicati anche ad altri giochi astratti ed in qualche altra puntata vi saranno presentati, adesso mi concentrerò su un altro aspetto scientifico in cui i giochi sono un ottimo campo di indagine, i *programmi che giocano*.

giocare un finale di scacchi (re e torre contro re) risale nel 1911 e fu realizzata dallo spagnolo *Torres y Quevedo*.



I programmi che giocano.

Questo aspetto della ricerca è stato affrontato anche prima della nascita dell'informatica, non a caso gli scacchi sono da sempre al centro dell'attenzione. *Il Turco*, una macchina costruita dall'ungherese *von Kempelen* nel 1769 e distrutto nel 1870, giocava a scacchi anche fin troppo bene infatti in un vano era nascono un uomo. Comunque interessanti erano gli accorgimenti meccanici utilizzati.



Il primo tentativo di creare un'automata in grado di giocare, anche se rimase solo sulla carta, fu fatto da *Charles Babbage* (1791-1871) che progettò la prima macchina meccanica programmabile in grado di giocare a scacchi. Mentre la prima realizzazione pratica di una macchina, sempre con meccanica, in grado di

Importante pietra miliare della teoria dei giochi è la formulazione del teorema del Min-Max da parte di due fondatori della teoria dei giochi, *Von Neumann* e *Morgenstern* nel 1944, il teorema è usato dai programmi informatici per *far giocare* un computer.

A questo proposito apriamo una parentesi sulla tipologia dei giochi, che possono essere divisi in:

- Giochi deterministici, le situazioni di gioco, chiamate anche stati di gioco, sono determinate solamente dalle azioni dei giocatori.
- Giochi stocastici (non deterministici), le situazioni di gioco sono determinate sia dai giocatori che da fattori esterni, per esempio il lancio dei dadi.

In entrambe le categorie l'informazione può essere *completa* (per esempio il gioco degli stati e il Backgammon) oppure ad informazione *incompleta* (per esempio Stratego e il Poker).

Perché degli eminenti scienziati devono usare dei giochi per provare le loro teorie?

*M. Minsky*²⁹ affermò che i giochi non vengono scelti perché sono chiari e semplici, ma perché ci danno la massima complessità con le minime strutture iniziali.

Ritorniamo al nostro algoritmo Min-Max il quale viene utilizzato *per minimizzare la massima perdita e per massimizzare il minimo guadagno*.

Se questa definizione può sembrare un gioco di parole incomprensibile in pratica è il ragionamento che effettua un giocatore durante una qualsiasi partita in

²⁹scienziato statunitense specializzato nel campo dell'intelligenza artificiale (AI). È inoltre co-fondatore del laboratorio AI presso il MIT e autore di numerosi testi riguardanti l'AI e la filosofia.

particolare alla famiglia dei giochi deterministici con due giocatori a somma zero (cioè uno vince e l'altro perde). Il giocatore di turno cercherà per prima cosa tra tutte le sue mosse, quella che gli può dare più vantaggio, meglio ancora la vittoria. Se questa non arriva la seconda operazione che cercherà di fare è di vedere se la mossa che ha fatto non dia troppo vantaggio all'avversario, poi, valutata questa mossa, andrà a vedere quale delle sue mosse successive a quella avversaria, potrà essere più utile e così via fino a trovare quale mossa porti alla vittoria. Potete ben immaginare che un simile ragionamento sia applicabile a giochi relativamente banali dove l'albero di gioco è abbastanza semplice.

Tutte le mosse, partendo da quella reale, cioè rappresentata sul tavoliere e generando tutte le proprie mosse e tutte le risposte avversarie, mettendole in una rappresentazione grafica, vanno a formare un albero rovesciato dove in alto è presente lo stato di partenza e andando verso il basso si sviluppano le possibili situazioni di gioco.

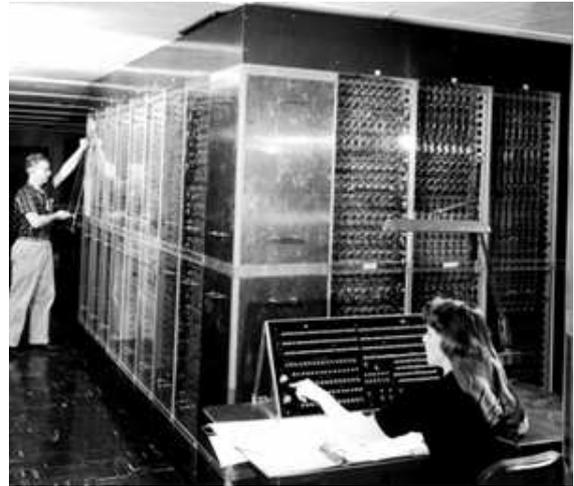
Nella figura in basso gli stati in blu sono mosse del giocatore di turno, in cui bisogna *massimizzare il guadagno* (in altre parole prendere i maggiori vantaggi sull'avversario), gli stati verdi le mosse avversarie in cui bisogna *minimizzare le perdite*. Gli stati in rosso in fondo all'albero sono gli stati in cui uno vince e l'altro perde.

In un gioco come gli *Scacchi* oppure *Go* difficilmente, in pratica, soprattutto se siamo in apertura di gioco, si arriverà a vedere le foglie terminali dell'albero di gioco perché il tempo per generare tale albero anche per una macchina sarebbe tantissimo.

Fino adesso vi ho parlato di stati di un gioco, ma se per una mente umana potrebbe utilizzare dei fattori, più o meno logici (dipende dalla bravura ed esperienza del giocatore) per determinare la mossa successiva, un programma come fa a valutare una posizione di gioco?

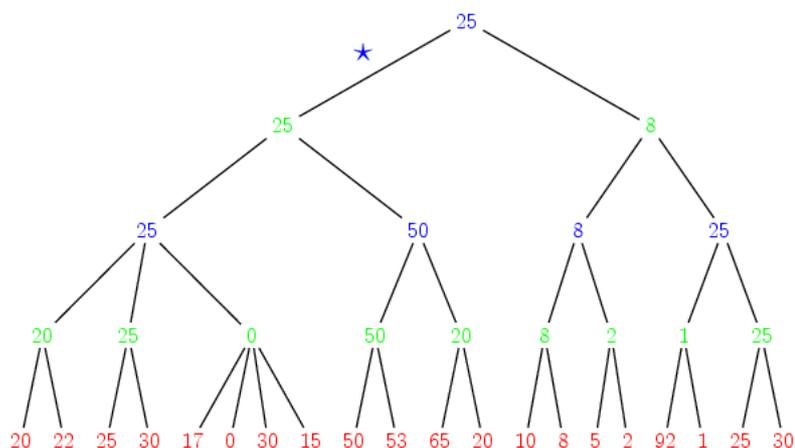
Solamente una serie di righe di codice che descri-

vonno le regole del gioco non servono per la scelta della mossa successiva, i programmatori devono implementare una funzione che gli esperti chiamano *funzione di valutazione*. Semplificando, in questa funzione si calcola, per una determinata situazione del tavoliere, il valore per entrambi i giocatori. Per calcolare il valore di una posizione bisogna per esempio tener conto del numero dei propri pezzi, la loro mobilità e nel caso degli scacchi la sicurezza del Re.



Il primo programma che utilizzò un algoritmo di questo tipo fu implementato a Los Alamos su *MANIAC* (da notare nella figura le dimensioni non troppo portatili della macchina), uno dei primi computer negli anni '50, con una variante ridotta degli scacchi, Minichess, giocato su una scacchiera quadrata 6x6, senza gli alfieri.

Anche i computer moderni, potenti mezzi di calcolo numerico, non sono in grado di analizzare un intero albero di gioco, ma devono fermarsi a situazioni di gioco anche a grandi profondità dell'albero di gioco, per *snellire* la ricerca si utilizzano dei database in cui sono state memorizzate le situazioni di gioco per facilitare lo studio della mossa.



Curiosità



Luca Cerrato.

DOPO l'originale gioco, *Nomic* (vedi FdA 58), in cui si creavano, modificavano oppure abrogavano leggi di una ipotetica costituzione, la rubrica *curiosità ludiche* torna su qualcosa di più classico e più consono per un *giocatore da tavolo*. Nella scatola di **Stonehenge**, da non confondere con *Stone Age*, si trovano una serie di materiali ludici che riportano alla mente l'antico complesso di *Stonehenge* situato nel centro dell'Inghilterra.



L'idea originale non è di creare un singolo gioco, ma piuttosto un sistema di gioco. L'ideatore è *Richard Garfield* che fin da piccolo è sempre stato attratto dai tradizionali mazzi di carte con cui si possono praticare svariati giochi. Con un sistema di gioco si ha la possibilità di sviluppare una serie di giochi anche molto differenti l'uno dall'altro, in contrapposizione alle tradizionali scatole di gioco al cui interno sono presenti materiali e libretto delle istruzioni di un singolo regolamento.

Il sito megalitico di Stonehenge è la scenografia dietro alla quale cinque famosi autori ludici, utilizzando i soli elementi presenti all'interno della scatola, hanno creato una serie di giochi con temi differenti, dal gioco di guerra a quello politico.

Perché si è scelto Stonehenge?

Semplice, il tema magico, misterioso e fantasy ha sempre attratto numerosi giocatori e in verità il calarsi nei panni degli antichi druidi ha sempre il suo fascino.

Per iniziare vediamo chi, inizialmente, ha partecipato a questo progetto:

Richard Garfield, tra i suoi giochi il più famoso è senza dubbio *Magic: The Gathering*, *RoboRally* e *The Great Dalmati*. Qui ha curato *Magic of Stonehenge*, un gioco di bluff da tre a cinque giocatori.

Bruno Faidutti, famoso autore francese dell'intrigante *Citadels*, *Mystery of the Abbey*. Qui ha creato il gioco *The High Druid* un gioco politico da 3 a 4 giocatori.

Richard Borg, *Memoir '44*. Qui un gioco di guerra Arthurian *Ghost Knights* si gioca in quattro oppure in cinque giocatori.

James Ernest, *Diceland*. In questo sistema di gioco ha ideato un gioco di aste, *Auction Blocks*, da 3 a 5 giocatori.

Mike Selinker, autore di numerosi giochi tra cui *Axis & Allies* e *Cowpoker*. In questo sistema di gioco ha ideato un gioco di corsa *Chariots of Stonehenge*, da 3 a 5 giocatori.

Altri autori si sono dedicati allo sviluppo di giochi con questo sistema per esempio, in questo numero, scopriremo i giochi che hanno come tema la famiglia dei mancala.

Prima di entrare nel mondo dei regolamenti bisogna dare un'occhiata al materiale che si mette a disposizione dei creatori che vorranno cimentarsi con questo sistema di gioco.

- *Il tavoliere* ricorda la struttura del sito di Stonehenge, nel centro l'altare, intorno ci sono diciannove pietre più piccole (nella realtà pesano qualche tonnellata) conosciute come *Bluestone Horseshoe*, più esternamente sono sistemate, a forma di cavallo, cinque spazi dove è possibile piazzare i cinque triliti, particolari strutture composte da tre elementi due verticali e uno in orizzontale, un anello interno composto da 60 pietre ed un anello esterno di 30 spazi numerati.
- *Cinque triliti*, su cui si possono piazzare dei dischi colorati per identificarne il possessore.
- Le figure dei cinque giocatori, più una neutra.



- *Dischi e barre* colorate per ogni giocatore.

- Un mazzo di 65 carte, sessanta carte numerate con sfondo colorato ed un simbolo che rappresenta la fase notturna oppure quella diurna. Le rimanenti carte sono le carte triliti.

In questa puntata prendo in considerazione un regolamento creato da un'autore non ufficiale. *Rich Hutnik* ha ideato tre giochi con tema la famiglia ludica africana dei **Mancala**, uno classico, uno con una componente aleatoria e l'ultimo in cui si possono effettuare delle deduzioni.



L'idea di creare un gioco di semina gli è venuta osservando il tavoliere base di Stonehenge che gli ha ricordato un glorioso gioco della 3M degli anni '60 chiamato *Oh Wah Ree* il cui autore è *Alex Randolph* (qui a lato il tavoliere). Tutti e tre i giochi possono essere giocati da due fino a cinque giocatori.

I materiali necessari sono: 10 dischi per colore, la figura neutrale, cinque figure colorate per indicare i punteggi dei giocatori, 10 barre per colore, cinque carte Triliti.

Nel gioco base, quello più vicino ai Mancala tradizionali, si piazzano due dischi colorati su ogni casella dello stesso colore. Le caselle nere rimangono vuote. Ogni giocatore sceglie un colore che controllerà e con cui farà i punti. Si faranno un numero di turni pari al numero di giocatori.

Il giocatore di turno sceglie una casella che contenga almeno un disco del suo colore, poi prende in mano tutti i dischi e piazza la figura neutra vicina alla casella scelta. Poi girando in senso antiorario piazza un disco per casella iniziando dalla casella successiva

a quella di partenza. Terminata la semina il giocatore controlla le due seguenti condizioni:

- Se tra le caselle in cui ha seminato ce ne sono alcune con almeno dieci dischi allora il nuovo disco è rimosso dal gioco.
- Se il colore della casella in cui si mette il disco è uguale al colore del disco depositato allora il disco viene rimosso.

Quando tutti i dischi di un colore sono usciti dal gioco allora la figura di quel colore è rimossa e piazzata sulla casella 5 del tavoliere. Il numero della casella rappresenta il valore di quel colore. Il successivo colore ad uscire avrà valore 4 e così via. Il colore dell'ultimo giocatore varrà zero punti. Terminata la prima partita i giocatori registrano i punti del loro colore e poi possono ricominciare una nuova.



Nella variante gioco di deduzione si utilizzano le carte colorate che saranno usate alla fine per rivelare i colori associati ai giocatori. In questa versione i giocatori possono prendere qualsiasi disco colorato.

Nella variante di predizione entrano in gioco le colonne. Dopo che un giocatore ha seminato può prendere una colonna di un colore. A fine gioco le colonne sono usate come dei moltiplicatori di punti, per esempio il colore blu vale 4 punti e se si hanno 3 colonne blu allora si guadagnano 12 punti.



Carte moderne

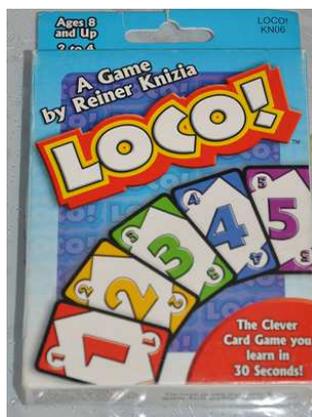


di Luca Cerrato

SAREBBE molto interessante effettuare una ricerca sui vari mazzi di carte utilizzati nei giochi moderni. La storia della evoluzione dei classici mazzi di carte tradizionali con i classici quattro semi ed anche come questi *nuovi* mazzi sono stati abbinati ai giochi da tavolo con segnalini e dadi. Senza alcun dubbio le trasformazioni sono state tante ed hanno seguito strade differenti: pensiamo ai giochi di carte collezionabili oppure ad un gioco in scatola come *San Juan*.

Il fine ultimo di questo studio, oltre che puramente accademico, potrebbe essere l'applicare le nuove regole ai tradizionali giochi, per esempio immaginate come sarebbe giocare a Briscola riutilizzando le carte del mazzo delle prese, sullo stile di Dominion.

Adesso prendiamo in esame un gioco moderno, **Loco** di Renè Knizia, con una componentistica minimale, comunque dotato di un interessante ed originale meccanismo di scommesse.



Fu pubblicato nel 2003, ma è sempre piacevole giocare e soprattutto giocabile anche da chi si avvicina per la prima volta ai giochi da tavolo.

I materiali del gioco sono:

- Un mazzo composto da cinque gruppi colorati di carte, ognuno composto da 6 carte l'uno, i valori vanno da zero (il Loco) a cinque.
- Cinque gruppi di pedine colorate ognuno di 6 unità.

Inizialmente sul tavolo di gioco vengono posizionate le pedine colorate suddivise per colori ed ogni giocatore riceve cinque carte.



Nel proprio turno di gioco bisogna effettuare due azioni: posizionare una carta vicino al gruppo di pedine dello stesso colore e poi prendere una pedina di un qualsiasi colore. Si va avanti così fin quando di un colore non sono state giocate le sei carte, a questo punto si contano i punti, vince chi ne fa di più.

Il calcolo del punteggio è abbastanza semplice; il numero di pedine di un determinato colore in vostro possesso viene moltiplicato. Per ogni colore si guarda il valore della rispettiva ultima carta giocata, lo si moltiplica per il numero di pezzi sempre dello stesso colore e si hanno i punti. Infine si sommano tutti i punti ottenuti, vince chi ha più punti.



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.

Il Bao



Luca Cerrato

L'ANNUALE ritrovo dei baoisti si è svolto quest'anno in Svizzera, nel mese di Novembre, ospitati dal museo del gioco Svizzero, sull'incantevole lago di Ginevra, anche se il cattivo tempo non ci ha fatto godere del bel panorama di montagne già innevate. Il quinto torneo internazionale ha visto al nastro di partenza ben dodici giocatori di tre nazionalità (Svizzera, Paesi Bassi, Italia).

Il museo del gioco ha sede in una torre medievale con alcune sale riservate per ospitare eventi ludici. Per l'occasione il Bao ha diviso le sale con altri giochi della famiglia del Mancala, un torneo di *Awele* con giocatori che arrivavano addirittura da *Antigua* ed un torneo di *Toguz Kumalak* provenienti dal *Kazakistan*.

Senza altro è stata una bella occasione per scoprire culture ludiche differenti, infatti tutti i giocatori non hanno perso l'occasione di giocare agli altri giochi. Addirittura, in qualche caso, ho dovuto richiamare alcuni giocatori di Bao che, intenti a giocare ad *Awele* con i campioni sud americani, *ritardavano* l'inizio del turno del torneo di Bao.



La modalità di torneo scelta è stata girone all'italiana, con la gestione affidata ad un programma. Nel corso del torneo si è notato che alcuni giocatori avevano un tempo di riflessione molto elevato anche quando la scelta risultava obbligata quindi, per ovviare a partite con durata superiore ad un'ora, si è pensato per il futuro di far uso del tempo, come avviene per gli scacchi, per ridurre il tempo di riflessione.

Comunque a parte questi piccoli inconvenienti il torneo dopo 11 partite, ha visto il trionfo della squadra olandese che è riuscita a piazzare ai primi tre posti ben tre giocatori. Inoltre, se ci fosse un premio per la rivelazione del torneo sarebbe ancora per i Paesi Bassi con la principante Ma.. che nonostante avesse imparato il gioco da pochi giorni ha ben figurato negli incontri.

Per quanto riguarda gli italiani anche quest'anno non si è riusciti a portare a casa nessun risultato di prestigio, speriamo nelle nuove leve, anche se per ora abbiamo visto uno scarso ricambio generazionale.

La classifica finale è la seguente:

1. Irmin, Paesi Bassi, punti 8.
2. Koen, Paesi Bassi, pt 7.
3. Laurien, Paesi Bassi, pt 7.
4. Nino, Italia, pt 6.
5. Tom, Paesi Bassi, pt 6.
6. Marjan, Paesi Bassi, pt 6.
7. Stefan, Svizzera, pt 6.
8. Maika, Svizzera, pt 5.
9. Antonio, Italia, pt 5.
10. Kaspar, Svizzera, pt 5.
11. Luca, Italia, pt 4.
12. Silvana, Italia, pt 1.

Adesso è d'obbligo riservare due parole sul museo del gioco Svizzero (www.museedujeu.com) che gentilmente ci ha ospitato. Nonostante il sottoscritto l'abbia visitato tra un turno e l'altro del torneo, ha potuto apprezzarne i contenuti. Sono presenti i classici di sempre, una serie di spazi riservati agli scacchi, ai giochi di carte, ai giochi antichi (tra cui i mancala ben figuravano) e altri giochi.



Inoltre ho gradito una stanza dedicata alla ludoteca in cui si possono giocare i giochi visti durante il percorso espositivo e non solo quelli. Insomma questo soggiorno in Svizzera mi ha fatto venir voglia di provare a fare qualcosa del genere anche nella mia città, Torino, anche se il fondare un museo dedicato ai giochi è molto difficile in Italia vista la scarsa cultura ludica, ma avere dei sogni e sognare non costa nulla.

Ferrovie giocose



di Luca Cerrato

NELL'ANNO 1830 vide la nascita della prima ferrovia negli Stati Uniti d'America, mentre in Europa i primi binari furono posizionati nel 1825. Nel precedente numero vi sono stati presentati i giochi della famiglia 18xx, iniziando dall'originale 1830 progettato da *Francis Tresham*, i quali



hanno permesso agli appassionati di rivivere quei primi giorni in cui le locomotive a vapore incominciarono ad attraversare da costa a costa gli Stati Uniti ed altri paesi nel mondo.

Il filone dei giochi di simulazione è ricco di giochi che hanno preso più o meno ispirazione dalla saga ludica 18xx. Nel 2005 *Martin Wallace* e *Glenn Drover* realizzarono **Railroad Tycoon, the boardgame**. Interessante la dedica a *Sid Meier* e *Bruce Shelley* noti creatori di famosi giochi di simulazione al computer come *Civilization* e *Railroad Tycoon*.

Siamo nel 1830, tanto per cambiare, gli Stati Uniti d'America sono in piena espansione, nuove città stanno nascendo e migliaia di persone si trasferiscono dalla costa nell'entroterra e le merci prodotte devono arrivare nelle grandi città.

La ferrovia è il miglior sistema di trasporto, ogni giocatore è a capo di una compagnia ferroviaria, solo chi riuscirà a costruire le migliori ferrovie sarà il vincitore.

La mappa esagonale rappresenta il nord est degli USA durante i primi decenni dello sviluppo ferroviario. Ogni esagono può contenere città, colline, praterie, fiumi e montagne. I binari sono degli esagoni che posizionati collegano tra loro i centri abitati.

Inizialmente in ogni città vengono piazzati un certo numero di cubetti che rappresentano le merci, i cubetti sono di diversi colori, una merce di un colore deve essere consegnata in una città dello stesso colore. Ogni giocatore avrà un tipo di locomotiva, durante lo svolgimento della partita si potrà migliorare il rendimento delle proprie locomotive comprando quelle moderne.

Per far soldi i giocatori devono emettere delle azioni, ad ogni certificato azionario si ricevono dalla banca 5000 dollari, si possono stampare quante azioni si vogliono, ma per ogni azione emessa si perdono dei punti partita.

Per finire vengono estratte le Railroad Tycoon Card che rappresentano i grandi magnati, ogni carta da dei punti bonus a fine partita se vengono raggiunti gli obiettivi scritti su di essa.

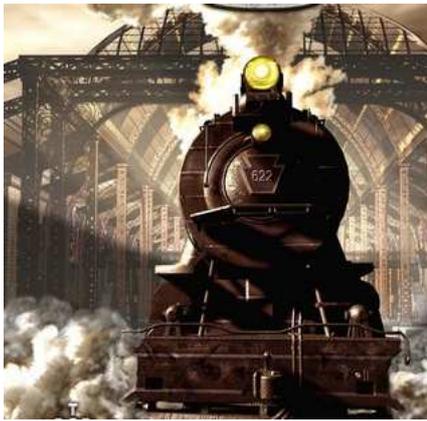
Sul tabellone oltre alla mappa geografica sono presenti un percorso per tener traccia delle entrate e dei punti vittoria.

Un turno di gioco è composto da tre fasi:

1. *Asta*, per decidere il giocatore che dovrà muovere per primo
2. *Fase delle azioni*.
3. *Entrate e dividendi*. Tutti i giocatori collezionano le loro entrate sull'apposito percorso, devono pagare 1000 dollari per ogni azione emessa e gestire i dividendi. In questa fase ogni percorso incompleto viene rimosso. Poi si è pronti per un nuovo turno.

La parte più interessante è la seconda in cui si va ad agire sulla mappa, dove i giocatori hanno a disposizione tre round, le possibili azioni sono riportate qui di seguito, (effettuata la mossa la palla passa al giocatore successivo):





- *Costruire un percorso per connettere due città*, in un round possono essere depositate fino ad un massimo di quattro tessere. La prima tessera va posizionata adiacente ad una città oppure ad un percorso incompleto. Importante, se alla fine dei tre round non si è completato un collegamento tutte le tessere piazzate verranno rimosse, inoltre si può costruire un solo percorso per fase. Il costo di costruzione è in funzione del tipo di terreno su cui si costruisce, i binari piazzati non possono essere rimossi, ma si può costruire sopra comunque senza cambiare la direzione.

- *Urbanizzare*, il giocatore di turno prende dalla riserva una tessera nuova città e la piazza su una qualsiasi città grigia, e verranno messi anche due cubetti merci. Portare migliorie ad una città costa 10000 dollari.

- *Migliorare i treni*, ogni giocatore ha in mano un *engine card* che rappresenta la tecnologia delle proprie locomotive. Inizialmente si hanno a disposizione motori di primo livello. Il livello di un motore è il massimo di connessioni che le merci possono essere mosse e consegnate dal giocatore che sceglie l'azione di consegna merci. Al massimo si può arrivare all'ottavo livello.

- *Consegna merci*, con questa azione si ricevono punti e di conseguenza soldi. Come detto in precedenza i cubi sono di diversi colori e devono essere consegnati in una città dello stesso colore. La merce può percorrere più connessioni, l'importante è che si abbia l'adeguato livello di motore (vedi sopra) e che la prima connessione sia del giocatore che fa l'azione. Se si attraversano connessioni non proprie si fanno guadagnare punti ai rispettivi proprietari.

Selezionare una carta operazioni ferroviarie, materiale di gioco è anche un particolare mazzo di carte che permette di fare ai giocatori particolari azioni.

Queste vengono estratte dall'apposito mazzo in numero doppio dei partecipanti e posizionate vicino

al tabellone. Queste carte danno particolari abilità al suo possessore, le carte sono tenute in mano dal giocatore fin quando non sono utilizzate e poi scartate. Su ogni carta, in basso a destra, ci sono dei simboli che indicano le regole per usarle. Un cerchio verde indica che la carta non può essere selezionata, ma una volta raggiunto l'obiettivo viene rimossa. Il diamante viola può essere usato una sola volta per turno dal proprietario, la X rossa può essere immediatamente usata e scartata, infine le carte senza simbolo sono tenute di fronte al giocatore e il beneficio sfruttato fino al termine della partita.

Costruzione dei collegamenti verso l'occidente. Nell'era d'oro delle ferrovie americane la parte est del paese è cresciuta grazie alle merci che arrivavano dal lontano ovest. Una volta che un giocatore ha completato un collegamento a Kansas City oppure a Des Moines si possono costruire i collegamenti con l'ovest. Quattro cubi merci sono aggiunti sulle città collegate all'ovest. Quando tutti i cubi rossi sono consegnati a Chicago, allora due nuovi cubetti sono piazzati su Chicago.

Il gioco termina quando un certo numero di città sono prive di merci, questo è in funzione dei giocatori. A questo punto si contano i punti vittoria, per ogni proprio dividendo emesso si muove indietro la propria locomotiva segnando punti di uno spazio. Ogni punto sul tracciato delle entrate è un punto vittoria. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Consigli sul gioco

Il gioco è stato progettato per entrare velocemente nel vivo, ma non sempre è facile diventare il più grande tycoon. Qui di seguito alcuni trucchi da utilizzare durante una partita.

Emettere azioni è parte del gioco, ma troppe possono avere effetti devastanti sull'economia del gioco. Non fatevi tentare dal costruire una grande rete è più sicuro avere connessioni corte, consegnare molte merci ed aggiornare i propri motori. Assicurarsi che le proprie connessioni colleghino le migliori città appena è possibile. Non permettere ad un singolo giocatore di dominare il nord est, questa regione è molto densa di città, controllare quest'area è fondamentale. Essere i primi di turno può essere molto importante. Quando si deve decidere dove costruire i primi collegamenti bisognerebbe concentrarsi sulle merci di un colore e le città che prendono queste merci. Essere sicuri di costruire collegamenti che permettono di consegnare subito alcune merci con locomotive di classe 1 e alcune che possono essere consegnate con locomotive di classe 2.



Giochi di Guerra



Carlotta Pavese

NELL'ENORME universo dei giochi da tavolo, una fetta piuttosto considerevole è occupata da quella fascia di giochi tridimensionali o meno definiti *Wargames* (giochi di guerra). Ogni giorno, anche in questo preciso momento, dadi a sei e più facce volano sui tavoli di club e case private in Italia e nel resto del mondo e miniature o altri segnalini che possano rappresentare truppe armate si scontrano con i loro peggiori nemici su pianure inesistenti e montagne inventate.

Regole spesso intricate e molto avanzate seguono passo per passo la riproduzione dei più famosi istanti di guerra nel corso della storia e avventure scritte molte volte dagli stessi giocatori tessono la trama di battaglie fantascientifiche ambientate in chissà quali oscuri meandri dell'universo.

La grande storia delle piccole guerre

Storici e non, con modellini dai dettagli accurati o più semplici tabelloni di cartone, per uno, due o decine di giocatori, i *Wargames* difendono tra gli altri *Boardgames* uno dei primati di diffusione e ampollosa fama in tutto il pianeta.

Eppure le radici dei minuscoli carrarmati di Risi-ko e dei ben più grandi guerrieri dell'*Italeri* sono da cercarsi nel XVIII secolo tra le curiose innovazioni di cui mai si parla fiorite nell'Europa come noi oggi la conosciamo e, in particolare, nella grigia e fredda Germania che all'epoca ancora non conosceva i grandi nomi di Goethe e Thomas Mann e viveva la sua bellicosa vita ragionando idee espansionistiche.

In un Paese dove la disciplina militare e l'educazione alla guerra erano l'unico frutto da cogliere all'albero delle sempre più numerose e violente Rivoluzioni delle terre circostanti, già da tempo generali e ufficiali di ogni Accademia o reggimento cercavano una soluzione più efficace alle strategie mal studiate su mappe lacere e spesso non corrette. Non erano certo presenti simulatori elettronici che potessero verificare il risultato di uno scontro armato né le truppe si prestavano facilmente a realistiche esercitazioni prive di uno scopo reale.

Parallelamente a tale ricerca possiamo trovare nelle stanze dei più ricchi borghesi dell'epoca alcuni giochi da tavolo molto simili agli scacchi orientali che speravano di essere una più comoda e originale variante di questi (si veda il famoso *Neu erfundenes Grosses Koenig-Spiel*, un manuale di istruzioni per una variante degli scacchi che ebbe un discreto successo in diverse famiglie). Ma, in fondo, le regole rimanevano sempre le stesse, così come i ruoli dei singoli modelli, e, sebbene la scacchiera cominciasse ad

assumere forme diverse da quella quadrata, la struttura a caselle bianche e nere impediva vere e proprie modifiche al più antico gioco di guerra della Terra.

Circa cento anni dopo, nel 1780, *J. C. Hellwig* pubblica *Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen* (tentativo di creare un gioco tattico costruito sugli scacchi che possa essere adatto per due e più persone), il primo elenco di regole che, dietro al sontuoso titolo che non nasconde l'influenza diretta degli scacchi, cerca in modo serio di rompere con la tradizione: torri, cavalli, pedoni e altre classiche pedine sono sostituite da militari rimpiccioliti che simulano meglio le categorie di un esercito del XIX secolo e che, soprattutto, partorisce l'idea di *terreno*: le caselle bianche e nere sono sostituite da quadretti colorati in modi diversi che tentano di riprodurre in una rozza imitazione elementi come fiumi, pianura, montagne e foreste, il tutto con precisi effetti sul movimento delle *truppe* e sulla loro capacità di combattere. Arrivano anche gli artiglieri, soldatini capaci di colpire il nemico da una certa distanza, e il famoso re da catturare per vincere il gioco è sostituito da una fortezza immobile.



In quanto educatore degli ufficiali presso l'Accademia Militare di Brunswick, Hellwig si impegna nella diffusione del suo gioco negli ambienti bellici e, nel

poco tempo dopo, pubblica una seconda versione, dove i pezzi assumono definitivamente le forme di soldati di artiglieria, fanteria e cavalleria con movimento e caratteristiche specifiche per ogni categoria.

Appaiono anche il *rifornimento* e la *costruzione di ponti*, due possibilità ludiche che consentono al gioco di essere più realistico e simulatore di condizioni reali.

Il gioco amplia quasi da solo la sua fama, diventando una sorta di abitudine per molti personaggi influenti all'interno dell'esercito,



tanto che sono sempre più coloro che provano a migliorarlo e ad ampliarlo: *G. J. Venturini* diviene famoso per l'introduzione delle mappe che sostituiscono la griglia usata fino ad allora, separando il gioco da una delle ultime cose che lo legava agli scacchi. Le caselle rimangono quadrate ma ora anche riproduzioni di veri campi di battaglia sono adatti per giocare.

E' poi il barone *G. L. von Reiszwitz*, nobile caduto in miseria, a prendere la palla al balzo: troppo povero per permettersi di acquistare il gioco, ne crea uno simile partendo dal nulla e realizzando soldatini e terreno con pezzi di legno e materiale di scarto dipinto per l'uso. Cosa più importante fra tutte, Reiszwitz dice addio alle caselle, lasciando ad un semplice misurino simile ai moderni metri il compito di stabilire le distanze di movimenti.

E' il momento della svolta: nel 1810 *Federico Guglielmo III*, re di Prussia, viene a sapere del gioco creato da Reiszwitz e vuole una dimostrazione pratica del suo svolgimento nel proprio palazzo. Il barone, per presentarlo a corte, realizza una seconda versione del gioco costruendo lo scenario su di un tavolo mobile e aggiungendo dettagli di ogni sorta. Raccoglie poi le regole in un manuale e le conserva insieme a miniature e tutto ciò che serve per giocare in vari cassetti lungo il tavolo.

L'apprezzamento del re lo aiuta nel suo compito e presto si ha la pubblicazione delle regole complete sotto il nome di *Taktisches Kriegs-Spiel oder Anleitung zu einer mekanischen Vorrichtung um taktische Manouvres sinnlich darzustellen* (Gioco di guerra tattico o istruzioni per uno strumento meccanico atto a mostrare manovre tattiche realistiche).

Ogni legame con gli scacchi è perduto e la versione è ormai completa: Reiszwitz ha dato vita al primo vero wargame della storia.

Alla morte del barone, il figlio prende in mano il progetto, ampliandolo con l'aggiunta di dadi speciali e di una sorta di *arbitro-master* che rende il wargame simile ad un moderno Gioco di Ruolo.

Viene creata una versione economica che nel giro di un anno è distribuita a tutti i reggimenti come simulatore efficace di una vera battaglia.

E' l'inizio di una rapida diffusione che vedrà altri Continenti protagonisti di tale processo.

Forse il più famoso personaggio che si occupò ancora del gioco fu il britannico *H. G. Wells*, scrittore famoso per le sue idee socialiste e pacifiste. Nel 1913 pubblica il libro *Little Wars*, il primo vero regolamento (nel senso moderno del termine) di un gioco di guerra mai creato in tutto il mondo.

Lo scopo dello scrittore è diverso da quello tedesco: spera che gli uomini possano sfogare i loro sentimenti aggressivi e la loro fame di strategie giocando con delle miniature che possano ricreare il brivido della battaglia senza però lasciare una striscia di morte e sangue nel mondo reale.

Con la sua pubblicazione, è svelto l'inizio di un vero e proprio culto per i wargames: versioni di tutti i tipi si propagano nel mondo Occidentale, in particolare negli USA, dove nel 1940 nascono i primi club ufficiali di gioco militare. I prezzi si abbassano, le versioni dei giochi aumentano, le miniature diventano di gomma e facilmente riproducibili, nonostante il gioco resti per adulti.

Negli anni '70, mentre il movimento hippie e pacifista tenta di spegnere le fiamme del Vietnam, la passione per i giochi di guerra infiamma i cuori di tutto il globo e si raggiunge il vertice della propagazione e diffusione dei wargames. Per la prima volta nasce un gioco di guerra fantascientifico, col nome di *Galactic Warfare*.

Dieci anni dopo la passione comincia a spegnersi: nuovi eventi di mercato, come i GdR e i giochi di carte collezionabili prendono il sopravvento e i computer permettono di provare la stessa ebbrezza delle miniature senza il dispendio di spazio e tempo e senza il bisogno di avere per forza qualcun altro con cui giocare: l'epoca d'oro dei wargames era finita per sempre.

Il 1983 segna l'uscita sul mercato di *Warhammer Fantasy*, gioco di guerra con miniature di fantasia pubblicato dalla *Games Workshop*: entro pochi anni, sarà lui ad avere l'egemonia sul mondo dei wargames e, lentamente, gran parte delle altre case di produzione si avvia al declino.



Sono passati trent'anni da allora e ancora oggi la GW impera sul mercato alzando i prezzi e pubblicando nuove edizioni. Il wargame di stile fantasy o fantascientifico va per la maggiore, soprattutto grazie all'entrata in gioco dei ragazzi e dei più piccoli. Ma

diverse associazioni ludiche in tutto il mondo lottano ogni giorno per preservare il wargame storico e per combattere l'egemonia inglese a favore di case editrici più piccole ma non meno rispettabili. Non si lotta più per la novità e un buon gioco al pc oggi permette una grafica e una spesa decisamente migliori rispetto a quella di una qualunque scatola di soldatini, anche se di plastica o cartoncino.

Eppure, da qualche parte del mondo, in questo stesso istante, una mano lancia dei dadi sperando in un 6 o in un 20 per poter finalmente schiacciare la Guardia D'onore di questo o quel re Egiziano mentre a pochi chilometri di distanza qualcuno esulta per la vittoria di Napoleone a Waterloo.

Si fa la storia, anche se in miniatura. L'epoca d'oro dei wargames sarà anche finita, ma nessuno può toglierci la speranza di vivere, un giorno, quella di diamante.



Retsami

se vi è piaciuto giocarlo dal vivo,
ora potete giocarlo con il vostro ipad
e tra pochi mesi su iphones & android devices.

www.retsami.com

Dettagli ludici



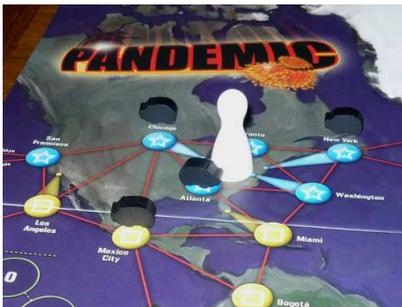
di Luca Cerrato

DEVO confessarlo! L'antica famiglia di giochi dei Mancala, le cui origini si perdono nella notte dei tempi, mi ha sempre affascinato, sarà forse per questo che sul fogliaccio c'è sempre, come minimo, una rubrica dedicata a questi giochi?

La parte che trovo più stimolante e intrigante di questi giochi è la semina, quel movimento in cui si prendono in mano tutti i semi, così vengono chiamati di solito i pezzi usati nei Mancala, e poi ridistribuiti sul tavoliere seguendo determinate regole, ma il principio è questo un seme per buca senza saltarne nessuna.

Ho cercato su *Board Game Geek* se esistesse una famiglia di giochi che raccogliesse questa tipologia, ma non ho trovato nulla d'interessante.

In molti giochi da tavolo dove è previsto un movimento di pezzi si utilizzano dei dadi oppure delle carte. Per esempio le bighe romane di *Ave Caesar* vengono mosse dalle carte su cui c'è scritto il numero di caselle di movimento. In formula De una serie di dadi multi facce che vanno a simulare il cambio di marce, guai ad affrontare una curva a grande velocità.



Interessante il meccanismo di propagazione delle infezioni usato in *Pandemic*, chiamato *Outbreak*. Cerco di riassumerlo in poche parole. La mappa del gioco è composta da un mappamondo su cui sono indicate le più importanti città mondiali, quando ad una città viene aggiunto un quarto cubetto di uno stesso colore bisogna posizionare un cubetto aggiuntivo in ogni città collegata, il che può dare il via a delle reazioni a catena.

Nei giochi più astratti per muoversi si utilizzano i classici *movimenti lineari*, vedi la torre degli scacchi, qualche volta si possono saltare i pezzi sulla propria strada, per esempio la Dama. In *Tumbling Down* ci si muove facendo cadere delle torri.

In ogni modo non ho trovato, molto probabilmente per lacune personali, nessun gioco, ovviamente fuori dalla famiglia dei mancala, che utilizzasse tale tecnica di movimento. Quindi mi piacerebbe che qualcuno tra i lettori potesse indicarmi qualche gioco che sia stato influenzato da tale movimento.

Cercando di utilizzare un metodo ludo-scientifico provo a dare una descrizione, molto generica, di *movimento Mancala*.

Un movimento è di tipo mancala se rispetta i seguenti tre punti:

- Prelevamento pezzi*, uno o più pezzi presenti su una casella devono essere presi tutti in mano dal giocatore di turno.
- Semina pezzi*, i pezzi in mano devono essere distribuiti nelle caselle del tavoliere.
- Fine semina*, dove viene depositato l'ultimo pezzo può avvenire un'evento.

Partendo dai tre elementi base per un movimento mancala si possono creare tutte le varianti del caso e far interagire con altri elementi del gioco. Un'appropriato mazzo di carte potrebbe guidare il tipo di semina. Il prelevamento dei pezzi potrebbe essere in funzione anche dei pezzi avversari ed infine da non sottovalutare l'evento finale, ciò che cosa accade quando la semina è terminata.

Diversamente da altri movimenti, prendiamo ad esempio un qualsiasi movimento lineare tra due caselle distanti in cui le caselle intermedie non vengono coinvolte più di tanto, nel movimento Mancala il contenuto delle caselle intermedie viene modificato.



Piccoli giocatori ...



di Luca Cerrato

QUESTA VOLTA ho curiosato sul sito *Board Game Geek*, un riferimento che sfrutto parecchio per la creazione de Il fogliaccio degli astratti, per curiosare quali sono i giochi per bambini nei primi posti della speciale classifica dedicata a questa categoria. L'articolo è strutturato più o meno come l'elenco della spesa, questo serve per dare un'ampio sguardo su questa tipologia di giochi creata apposta per i futuri giocatori.

Una curiosità, ai primi cinque posti troviamo giochi presentati nei precedenti numeri del fogliaccio, ma questo non era voluto.

Al primo posto il Gino pilotino, adesso ristampato con il nome di **Picchiatello**, edizione inglese *Loopin' Louie* (1992), autore *Carol Wiseley*. Gioco di abilità manuale, in cui i giocatori devono colpire, con una leva, l'aereo che gira in tondo, in modo che non colpisca le tre monetine del giocatore.



Sul secondo gradino **Gulo Gulo** (2003), autori *Jürgen P. Grunau, Wolfgang Kramer e Hans Raggan*, i giocatori sono delle martore ghiotte di uova, specialmente quelle degli avvoltoi delle paludi, purtroppo il piccolo Gulo è stato fatto prigioniero dalla signora avvoltoio e i membri della famiglia si sono uniti per liberarlo, ma sono un po' distratti ...



Medaglia di bronzo all'intrigante **Il labirinto magico**, *The Magic Labyrinth*, (2009), autore *Dirk Baumann*, da non confondere con il più famoso *Labirinto magico*. Ingegnoso il meccanismo con cui sono stati resi *invisibili* i muri del labirinto, infatti sono stati posizionati sotto la plancia di gioco ed ogni segnalino (mosso da un giocatore) ha attaccato, magneticamente, una biglia anche essa posta sotto il tabellone, se muovendosi si tocca un muro la biglia cade

e il giocatore deve ricominciare il percorso dall'inizio cercando di ricordarsi dove sono i muri.



Quarto posto, **Château Roquefort** (2007), autori *Jens-Peter Schliemann e Bernhard Weberun*, altro gioco di labirinti e di memoria, qui dei topini sono alla ricerca delle fette di formaggio.



Quinto posto, **Animal Upon Animal** (2005), autore *Klaus Miltenberger*, i pezzi del gioco sono degli animali con cui bisogna costruire una piramide.



Sesto posto **Whoowasit?** (2007), autore *Reiner Knizia*, siamo di nuovo in un castello magico, in questo caso l'autore di *Tigri e Eufrate*, *Modern Art* e

tanti altri giochi per grandi questa volta si è dedicato ai più piccoli. Nella scatola oltre ai caratteristici materiali di un gioco da tavola come il tabellone, dadi, pezzi e carte, ha introdotto una piccola scatola contenente un piccolo dispositivo elettronico dotato di tasti con cui i giocatori riceveranno degli indizi per trovare l'anello magico rubato dal mago cattivo.



Settimo posto **Trötöfant** (2005), autore *Roberto Fraga*, gioco di grande abilità, i giocatori sono degli elefanti che, grazie alla loro proboscide, prendono da un albero dei tronchi di legno. Curioso è lo strumento utilizzato per simulare il lungo naso dell'elefante, una lingua di carnevale (una trombetta con una striscia di carta che si arrotola su stessa). Scopo del gioco è portare più rami possibili nella propria area mentre l'albero gira su se stesso, ma state sempre attenti ai topi !!!!



Ottavo posto, **Viva Topo!** (2002), autore *Martina Ludwig*, i bambini sono dei topolini alla ricerca del paradiso che per un topo è un luogo in cui abbonda il formaggio. Per raggiungere l'agognata meta i topolini si muovono su un percorso, ma il pericolo è sempre in agguato perché anche il gatto ha una gran fame.



Nono posto **Auf die Schätze, fertig, los!**, Tesoro in vista, pronti, via! (2008), autore *Roberto Fraga*, chi sarà il più bravo a scoprire tesori?

Il bambino tramite delle carte dovrà eseguire delle prove in un determinato tempo, se la prova riesce guadagna dei tesori e può scegliere se andare avanti, ma bisogna stare molto attenti, se il tempo a disposizione è scaduto si perde tutto quello guadagnato.



Decimo posto, **Jungle Treasure** (2006), autore *Roberto Fraga*, gioco simile a quello di sopra.

Nei primi dieci posti della classifica si può notare che si è dato più risalto alla componente manuale che alla riflessione, in Picchiattello bisogna essere pronti a colpire l'aereo, in Trötöfant l'utilizzo delle lingue di carnevale unisce il rumore della trombetta alla capacità di tenere in equilibrio un pezzo di legno. Il predominio della capacità manuale su quella di riflessione è fondamentale in un gioco per i più piccoli, infatti è molto difficile tener fermi ad un tavolo dei bambini a meno che non possano fare qualche attività *manesca*.

Interessanti anche i soggetti dei giochi che comunque devono stimolare la fantasia e quindi dai castelli con animali parlanti, alle misteriose isole del tesoro, ai piccoli e carini topolini rincorsi dal gatto affamato.

Per concludere, creare un gioco per bambini non è affatto una cosa semplice bisogna essere in grado di stimolarli.

Campionato internazionale di Bao
sul sito www.kibao.org

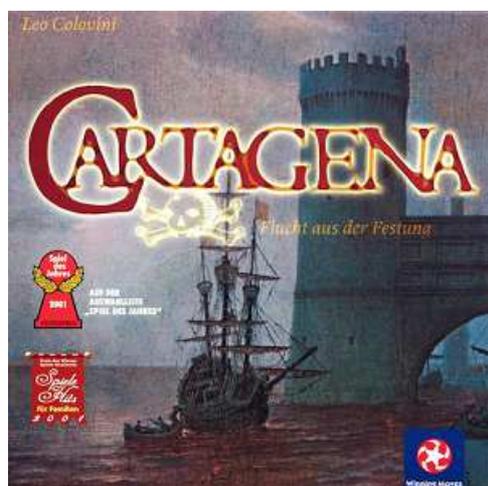
Giochi di percorso



di Luca Cerrato

DOPO i tradizionali giochi di percorso, descritti nei precedenti numeri adesso facciamo un bel salto in avanti nel tempo e vado a presentarvi un gioco da tavola oltretutto di un autore italiano, Leo Colovini. *Cartagena* a differenza del nordico *Sakku* oppure del più classico Backgammon, non fa uso di dadi, ogni giocatore utilizza delle carte.

Il gioco potrebbe essere benissimo un gioco astratto sullo stile del Backgammon, ma l'autore ha preferito ambientarlo ai tempi dei pirati. Ogni giocatore ha un gruppo di pirati rinchiusi nella inespugnabile fortezza di Cartagena, siamo nei carabi nell'anno 1672, e trenta pirati tentano la fuga. Il gioco è per un massimo di cinque giocatori, ognuno ha sei segnalini che dovranno percorrere i sotterranei della fortezza e trovare la via di fuga su una scialuppa.



Il percorso, che i nostri sei pirati dovranno percorrere per raggiungere la salvezza, è comune a tutti i giocatori a differenza del Backgammon in cui i giocatori girano sulla tavola in due sensi contrari. Il corridoio sotterraneo è formato da moduli in modo che ad ogni partita si possa costruire un percorso differente. Su ogni casella è disegnato uno dei seguenti sei simboli: un teschio, una spada, una chiave, una bottiglia, una pistola, un cappello tricorno.

Il mazzo di carte, che come vedremo, serve per muovere le proprie pedine è composto da un centinaio di carte, su una singola carta viene riportato uno dei simboli citati sopra.

Lo scopo del gioco è far percorrere le 36 caselle, che compongono la via di fuga dalla inespugnabile fortezza di Cartagena, il più velocemente possibile ai propri sei pirati.

Nel proprio turno si possono fare due tipi di azioni, per un massimo di tre.

- Giocare una carta dal proprio mazzo.
- Prendere delle carte dalla riserva.

Inizialmente tutti i pirati sono posizionati al bordo del tavoliere ed ogni giocatore riceve sei carte. Per farli entrare in gioco oppure avanzare, il giocatore gioca una delle sue carte e sceglie un suo pezzo che dovrà muoversi su una casella vuota riportante il simbolo della carta.

Quando il vostro mazzo di carte incomincia a scarseggiare in quantità oppure siete alla ricerca di particolari carte potete far indietreggiare dei pirati fino al primo spazio occupato da uno o due pirati (non ha importanza il colore) allora potrete prendere delle carte dal mazzo. Una carta se la casella di arrivo è occupata da un pezzo oppure due carte se la casella è occupata da due pezzi.

Fino ad ora non ho scritto nulla sulla gestione del mazzo di carte, l'autore presenta due modalità di gioco. Una più fortunosa chiamata *Jamaica* in cui i giocatori tengono nascoste le proprie carte ed il resto del mazzo è a faccia in giù.



Mentre la versione *Tortuga* è molto meno legata al caso, si conoscono le carte in mano agli avversari e dodici carte del mazzo sono girate a faccia scoperta, una freccia che indica l'ordine con cui si devono pescare e quando la riga finisce vengono girate altre dodici carte. In alcune partite giocate dal sottoscritto si giocava una sotto variante della *Tortuga* in cui la riga veniva rifornita ad ogni presa, questo rende il gioco ancora meno aleatorio.

Per concludere il gioco è molto interessante anche se giocato in più di due diventa un po' caotico.

Storia di carte



Luca Cerrato

SONO i materiali più comuni e reperibili ad un costo accettabile per la maggioranza della popolazione a dar vita ad interessanti opere dell'ingegno umano. La carta, anche nei secoli passati quando la sua produzione avveniva in modo artigianale e poi, con lo sviluppo di innovativi macchinari si incominciò una produzione su scala industriale, era senza alcun dubbio un materiale abbastanza economico e adattabile agli usi più disparati.

Provate a pensare ai giorni nostri a quanti oggetti che hanno come elemento principale la carta, i libri ed i quaderni sono gli oggetti che vengono subito in mente, ma di carta sono gli imballaggi, sacchetti e soprattutto, per noi, molti dei nostri amati giochi.



Alcuni secoli fa, siamo vicini all'anno mille, in Cina si incominciò, poco dopo l'invenzione della carta, ad utilizzarla come moneta e ben presto le persone pensarono bene di usare questa come strumento di gioco (come se adesso utilizzassimo il moderno bancomat per i nostri giochi in scatola), senza volere si erano create le prime carte da gioco della storia. Quando il costo della carta divenne relativamente economico permise anche alle classi meno abbienti di poter giocare non più con i soldi, ma con qualcosa che almeno inizialmente ricordava la carta moneta.

La prima registrazione scritta di un gioco di carte in Cina fu durante la dinastia *Tang* dove è scritto che la principessa *Tongchang* giocò al gioco delle foglie nel 868 d.C. con membri della famiglia del marito.

Dalla Cina le carte da gioco, nei secoli successivi, si sono sparse per il mondo, una vera e propria rivoluzione ludica che tutt'ora è in continua evoluzione. Se i primi giochi di carte nacquero per il gioco d'azzardo poi si è assistito anche ad una evoluzione verso giochi più strategici, pensate al Bridge oppure al nostrano scopone scientifico in cui la fortuna ha co-

munque sempre un suo peso, ma in linea di massima sono le scelte del giocatore a fare la differenza.



Le carte arrivarono in Europa nella seconda parte del quattordicesimo secolo, spesso viene ricordata l'ordinanza fiorentina del 23 maggio 1376 in cui si vieta il gioco delle *naibbe* (naibe), nome arcaico per le carte da gioco. Carte che hanno attraversato il mediterraneo grazie ai *Mamaluchi*, arabi di origine egiziana. Il mazzo consisteva già di 52 carte divise in quattro semi (denari, coppe, spade e bastoni), ogni seme aveva dieci carte numerate e tre carte di corte (non erano figure ma carte con disegni più elaborati).

Una volta in Europa le carte subirono le prime modifiche, per esempio in alcuni casi furono cambiati i nomi dei semi e aggiunti degli altri semi, anche le *carte di corte* (le figure) subirono delle modifiche allargandone la famiglia.



Un caso tutto italiano sono i tarocchi, nei quali oltre al mazzo tradizionale furono aggiunte ventuno carte speciali chiamate i *trionfi*, nel mazzo fiorentino il mazzo arrivò a contare 97 carte.

I moderni semi che si trovano sui mazzi di carte internazionali cioè cuori, picche, denari e fiori furono inventati dai fabbricanti di carte francesi intorno al 1470, prendendo spunto dai semi utilizzati in Germania.

Inizialmente tutti i mazzi erano delle vere e proprie produzioni artigianali con i mazzi disegnati e pittorati a mano, data la richiesta ben presto furono introdotte delle tecniche di produzione di massa.

Se in Europa siamo abituati a vedere le carte di forma rettangolare e per la maggior parte dei casi i classici 4 semi, che cambiano aspetto da paese a paese, in oriente la situazione è leggermente diversa. In India le carte, chiamate *Ganjifa*, sono rotonde ed anche il numero di semi è differente si arriva anche a dodici.



Mentre in Giappone il mazzo tradizionale viene chiamato *Hanafuda*, che deriva dalle carte da gioco occidentali importate dai portoghesi all'epoca della colonizzazione. Il mazzo raffigura le stagioni e fiori.



In tempi moderni, verso la fine del secolo passato, abbiamo assistito alla nascita di un nuovo modo di usare il gioco di carte. Il mazzo, tradizionalmente composto da un numero ben definito di carte, viene costruito prendendo le carte da un mazzo che ha, potenzialmente, centinaia di carte. Anche molti giochi da tavola, nei loro meccanismi, utilizzano questi rettangoli di carta, per esempio pensiamo alle carte obiettivo in *Risiko* oppure in *San Pietroburgo*, giusto due nomi a caso. Negli ultimi anni voglio ricordare il gioco *Dominion* che ha dato il via ad una nuova tecnica di gioco oppure ai più famosi giochi di carte collezionabili con il più famoso *Magic*.



Questa è una breve introduzione sui giochi di carte, già da qualche numero sul fogliaccio degli astratti ci sono degli spazi dedicati a questa famiglia di giochi, in futuro spero di riservare ancora più spazio alla storia e ai giochi tradizionali.



Giochi di carte



Pierandrea Formusa

QUESTO appassionante gioco di carte sembra che debba le proprie origini a *J. Suckling* (poeta e drammaturgo inglese di una certa fama) e che la sua introduzione sia da datare quindi nel Seicento. Alcuni autori sostengono che il Cribbage derivi a sua volta da un gioco più antico che veniva chiamato *Noddy*, simile negli obiettivi e nelle regole, oltre che nella filosofia ludica.

Nel tempo il Cribbage stesso ha subito diverse modifiche ed evoluzioni, ad esempio inizialmente a ciascun giocatore venivano date cinque carte invece delle attuali sei e alcuni meccanismi di punteggi erano lievemente differenti: ad esempio la carta *cut* valeva solo per il mazzetto del *crib*, viceversa al *pone* venivano attribuiti subito ad inizio della mano ben tre punti per compensare l'attribuzione esclusiva del *cut* sopra descritta.

Che cos'è un cric e cut, lo scoprirete leggendo il proseguo dell'articolo.



Le regole principali del Cribbage

Il *Cribbage* è un gioco di carte tra due giocatori (molto più raramente tra due coppie di giocatori), i quali utilizzano un mazzo da 52 carte.

L'obiettivo è quello di accumulare 121 punti (oppure 61, a seconda degli accordi) prima dell'avversario. Tale limite viene raggiunto dopo aver giocato il numero di manche necessarie. L'accumulo di punti avviene in funzione di particolari giocate che descriveremo in seguito. Vediamo subito come inizia qualsiasi manche di una partita.

Un giocatore, a turno, è il mazziere (dealer), l'altro giocatore è il non-dealer (o *pone*). Ad ogni giocatore vengono date sei carte coperte. Sia il mazziere sia il *pone* devono poi scartare due delle proprie sei carte verso un mazzetto supplementare, universalmente noto come *crib* (da cui il nome del gioco). Il *crib* è di proprietà del mazziere. Una volta effettuati gli scarti verso il *crib*, ogni giocatore rimane in possesso di quattro carte e anche il *crib* è costituito da quattro carte. A questo punto dal mazzo viene estratta scoperta una carta, che prende il nome

di *starter card* o, più sinteticamente, *cut*. Essa farà parte sia della mano del mazziere, sia della mano del *pone*, ma anche del mazzetto del *crib*.

Una manche a Cribbage

Così ha inizio la prima manche, attraverso lo scarto di una carta scoperta ad opera del *pone*, al quale risponde lo scarto del mazziere e sempre così in alternanza di turni.

I punti vengono guadagnati quando la propria carta consente di ottenere una combinazione valida e premiata dalle regole del Cribbage. Ad esempio consentono di accumulare punti tutte le giocate del tipo:

1. *Coppia*, il mio avversario gioca un 4 di fiori e io 4 di quadri.
2. *Tris*, dopo le giocate precedenti il mio avversario mette sul tavolo un 4 di picche.
3. *Doppia coppia*, dopo le giocate precedenti io concludo, con grande successo, scartando il quattro che mancava, il quattro di cuori.

I premi, in punti, sono, rispettivamente, due, sei e dodici.

Un numero fondamentale nel Cribbage è poi il quindici. Infatti tutte le volte che giocando una carta viene raggiunto il totale di quindici si guadagnano due punti.

I punti del Cribbage

Facciamo una pausa sulle combinazioni fruttifere per ragionare su un principio base di questo gioco: ... prevenire (è meglio che curare)!

Nel senso che conoscendo le configurazioni premianti si deve aprire (cioè scartare la prima carta della mano corrente) o proseguire la mano in modo tale da limitare (almeno statisticamente) la giocata dell'avversario.



L'esempio classico è quello che tende ad evitare che l'avversario faccia due punti con la sovra descritta giocata da quindici. Per gestire questo caso è sufficiente scartare -se disponibile, ovviamente- una carta più bassa di cinque. In tal caso, infatti, l'avversario non potrà raggiungere un totale di quindici partendo al massimo da un valore di quattro!

Similmente per evitare che l'avversario faccia un tris è sufficiente evitare di proporgli, alla giocata immediatamente precedente, una coppia. A volte, peraltro, giocate così ovviamente rischiose non sono evitabili, in quanto sono le uniche carte a disposizione.

Ritornando alle combinazioni che danno punti a chi le realizza, parliamo ora dei *run*, cioè delle sequenze di tre o più carte. È rilevante che la sequenza può presentarsi anche non strettamente ordinata. Quindi anche la sequenza 3F-1C-2P è una *run* e il suo valore è di tre punti, pari al numero di carte coinvolte. Conseguentemente una sequenza di quattro carte e di cinque carte vale, rispettivamente, quattro e cinque punti.

Ci sono poi due combinazioni un po' particolari. La prima è definita *flush* e corrisponde al fatto di possedere tutte e quattro le carte dello stesso seme, ad esempio quattro carte di fiori, in questo caso il premio è proprio di quattro punti. L'altra combinazione particolare è legata al *cut*. Conoscendo infatti il seme della carta *cut*, se si possiede il jack avente lo stesso seme allora si guadagna un punto. Il possesso vale anche nel *crib*.

Altra peculiarità che conviene segnalare è che il raggiungimento del totale complessivo della somma dei valori delle carte raggiunto all'interno di una certa mano prevede un valore massimo di trentuno. Dopo di che le carte giocate vengono ritirate e il totale riparte da zero.

Chi raggiunge il totale massimo riceve due punti in premio se totalizza proprio trentuno, altrimenti beneficia di un solo punto (che, come dice il saggio, è meglio di niente). Inoltre il suo avversario avrà l'onere di scartare la prossima prima carta, con tutti i rischi del caso.

Quelli variamente sopra descritti sono i punteggi ottenibili durante il cosiddetto *pegging*, le giocate uno contro uno. Ma al termine di questa fase devono essere effettuati ben tre conteggi, con le stesse regole tra loro e uguali a quelle finora trattate.

Per prima viene conteggiata la mano a disposizione del *pone*, aumentata del *cut*, poi viene conteggiata la mano a disposizione del mazziere (sempre aumentata del *cut*) e, infine, i conteggi vengono effettuati sul *crib* più *cut* e i punti accreditati al mazziere, che, come abbiamo già accennato, è il proprietario del *crib*.

Le aperture a Cribbage

Tornando alle fasi iniziali del gioco, in particolare allo scarto verso il mazzetto definito *crib* (da cui il

nome del gioco stesso), è da notare che la scelta di quali carte indirizzare verso il *crib* rappresenta uno dei momenti chiave della mano corrente. Spesso una cattiva scelta può penalizzare notevolmente la mano, fino a far perdere una partita magari equilibrata, fino ad allora.

Tipicamente la strategia da seguire in questa fase è diametralmente opposta nel caso si stia scartando verso il proprio *crib* (in quanto correntemente mazzieri), oppure verso il *crib* dell'avversario (in quanto correntemente pone). In linea generale il proprio *crib* (e inversamente mai fare così a favore del *crib* dell'avversario) è consigliabile che venga alimentato da combinazioni che già hanno un valore intrinseco, di per sé: ad esempio una coppia, due carte la cui somma è quindici, ecc. Un tale tipo di alimentazione del *crib* può solo portare il beneficio di aumentare il punteggio del *crib* stesso. Ad esempio alimentando il *crib* con 2F e 2C, se nel *crib* arrivasse un altro 2 (non importa se di picche o di quadri), dai due punti iniziali se ne guadagnano fino a sei!

Studi e strategie nel Cribbage

Esistono dei seri studi, disponibili per lo più anche sul Web, che forniscono linee guida su quali tipi di scelta effettuare nello scarto iniziale verso il *crib*, in funzione dello stato di mazziere o pone, oltre che, ovviamente, in relazione alla tipologia combinatoria di carte a disposizione all'apertura della mano. Tali analisi si basano su attente indagini combinatorie e statistiche, oltre che su imponenti simulazioni di partite automatiche.

Come nella maggior parte dei giochi più interessanti la strategia di gioco dipende anche dal punteggio corrente. In particolare nella fase finale (all'avvicinarsi cioè del limite minimo per vincere, che ricordiamo essere di 121 o 61 punti) la strategia può essere anche sensibilmente differente da quella utilizzata nelle fasi precedenti. A volte, infatti, l'esigenza è quella semplicemente di racimolare gli ultimi punti necessari alla vittoria, senza seguire le consuete strategie raccomandate teoricamente.

Cribbage su internet

Per allenarsi sono disponibili diversi siti, probabilmente il migliore è Yahoo, con particolare attenzione verso il suo sito UK oppure USA. Per studiare non mi risultano esistere testi in lingua italiana, se non quei manuali sui giochi di carte, che possono dedicare, al più, qualche paginetta anche al Cribbage. Quindi chi fosse invece realmente interessato ad approfondire le tematiche di questo gioco deve concentrarsi su testi in lingua inglese, di origine americana oppure anglosassone. I testi più riusciti sono, a mio parere, quelli di Dan Barlow *Play Cribbage to Win* e *Winning Cribbage Tips*, ordinabili tranquillamente sul Web.

Spiel des Jahres

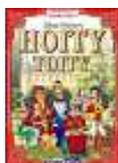


di Luca Cerrato

In questa puntata i giochi vincitori e selezionati che vanno dal 1990 al 1994.

1990

Gioco dell'anno, **Hoity Toity** di *Klaus Teuber*. I giocatori sono dei nobili inglesi che hanno l'hobby di collezionare stravaganti oggetti. I giocatori dovranno acquisire oggetti nella sala asta per poi esporli nelle proprie collezioni al castello. Se non si riesce ad ottenere l'oggetto desiderato potete sempre assoldare un ladro, ma attenzione la contro mossa è far entrare in scena il detective.



Gioco: Hoity Toity
Autore: Klaus Teuber
Giocatori: da 2 a 6
Età: da 12 in su
Durata: 60 minuti
Editore: F.X.Schmid

Premio speciale, **Life Style** di *Christian Raffeiner* e *Helmut Walch*. I giocatori devono intuire le preferenze degli avversari. Il giocatore di turno gira una carta su cui gli viene domandato, per esempio, quale città preferisce tra le quattro proposte e ordinandole in ordine di gradimento. Gli altri giocatori devono indovinare in quale ordine saranno sistemate le carte.



Gioco: Life Style
Autore: C. Raffeiner e H. Walch
Giocatori: da 3 a 6
Età: da 16 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Ravensburger

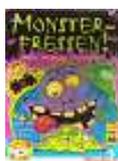
I candidati al premio:

Tutankhamen's Revenge di *Stefanie Rohner* e *Christian Wolf*. Gioco in cui un giocatore piazza delle tessere e gli altri devono cercare di prendere quelle con punti positivi ed evitare le penalità.



Gioco: Tutankhamen's Revenge
Autore: S. Rohner e C. Wolf
Giocatori: da 2 a 6
Età: da 8 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Jumbo

Monster Fressen di *Alex Randolph*. Gioco con un interessante meccanismo di dadi, l'ambientazione una cucina piena di mostri.



Gioco: Monster Fressen
Autore: Alex Randolph
Giocatori: da 2 a 6
Età: da 7 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Simba Toys

Dino di *Reinhold Wittig*. Grazie alla macchina del tempo i temerari giocatori tornano all'età in cui i dinosauri erano i dominatori del pianeta. Lo scopo del gioco sarà raccogliere più uova possibile delle varie specie di dinosauri. Il tabellone di gioco è un quadrato sei per sei su cui ci si muoverà alla ricerca dei nidi su cui troveranno le preziose uova. I giocatori devono muovere ad ogni turno un loro segnalino di 4 caselle se non riesco per qualche motivo si deve muovere il segnalino del meteorite di un numero pari di caselle non mosse. Quando il meteorite arriva sull'ultima casella del proprio percorso il gioco finisce. Si contano i punti in base alle uova catturate.



Gioco: Dino
Autore: Reinhold Wittig.
Giocatori: da 2 a 6
Età: da 10 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Hexagames

Favoriten di *Walter Müller*. Gioco di scommesse su corse di cavalli, in cui i giocatori puntano sul cavallo vincente.



Gioco: Favoriten
Autore: Walter Müller.
Giocatori: da 2 a 5
Età: da 9 in su
Durata: 60 minuti
Editore: W. Müller's Spielewerkstatt

Heuchel und Meuchel di *Rudi Hoffmann*. Gioco con ambientazione medioevale, i giocatori muovono i loro personaggi su una griglia rettangolare in modo da farli elevare dalla loro classe sociale.



Gioco: Heuchel und Meuchel
Autore: Rudi Hoffman
Giocatori: da 3 a 6
Età: da 12 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Kosmos

Lancelot di *Roland Siegers*. Gioco astratto con un interessante meccanismo di cattura. I giocatori, al proprio turno, piazzano sul tavoliere un loro pezzo, quando su una riga oppure una colonna ci sono un numero di pezzi pari a N+2 avversari (dove N è il numero di giocatori) allora questi vengono catturati. Un gioco che funziona bene anche in più di due giocatori.



Gioco: Lancelot
Autore: Roland Siegers
Giocatori: da 2 a 5
Età: da 10 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Mattel

New Orleans Big Band di *Herbert Schützdeller*. Gioco musicale ambientato nella città madre del Jazz, New Orleans. I giocatori devono cercare di assemblare un'orchestra cercando di tener conto delle varie esigenze degli artisti.



Gioco: New Orleans Big Band
Autore: Herbert Schützdeller
Giocatori: da 3 a 6
Età: da 10 in su
Durata: 90 minuti
Editore: ASS

Tabajjana di *Wolfgang Kramer*. Gioco cooperativo, due versioni una facile e l'altra più impegnativa. I giocatori sono su un'isola in cui un vulcano è in piena eruzione. Devono cercare di portare via più risorse possibili prima che la nave salpi.



Gioco: Tabajjana.
Autore: Wolfgang Kramer
Giocatori: da 2 a 5
Età: da 5 in su
Durata: 15 minuti
Editore: Herder Spiele

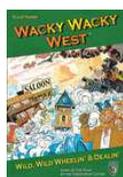
Gioco dell'anno per bambini. **My Haunted Castle** di *Virginia Charves*. I giocatori sono dei cacciatori di fantasmi, dalle finestre del castello si vedono delle ombre, bisogna accoppiare le ombre ai rispettivi fantasmi, un gioco di memoria.



Gioco: My Haunted Castle.
Autore: Virginia Charves.
Giocatori: da 2 a 4
Età: da 6 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Mayfair Games

1991

Il vincitore dell'anno è **Wacky Wacky West** di *Klaus Teuber*. Il villaggio, distrutto per allontanare satana, è stato ricostruito, ma gli abitanti si sono dimenticati di costruire strade, mura e canali d'acqua. Toccherà ai giocatori far questo piazzando delle tessere strada di varia lunghezza (da 1 a 3 caselle). La costruzione delle strade dovrà seguire un certo ordine ed iniziare dove sono posizionati i rispettivi cantonieri. Il gioco termina quando nessuno dei giocatori può posizionare una tessera strada. Per sterminare i punti vittoria i giocatori utilizzano la propria carta edificio ricevuta ad inizio gioco e tenuta segreta, si guadagnano punti in base agli edifici, della propria carta, rimasti scoperti sul tavoliere a fine gioco.



Gioco: Wacky Wacky West.
Autore: Klaus Teuber.
Giocatori: da 2 a 4
Età: da 6 in su
Durata: 20 minuti
Editore: F.X.Schmid

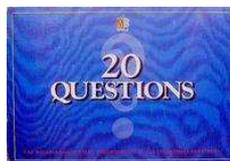
Premio speciale della giuria andò ad **Master Labyrinth** di *Max J. Kobbert*. Rivisitazione del classico labirinto magico con i giocatori che si muovono di tessera in tessera alla ricerca degli ingredienti magici.



Gioco: Master Labyrinth.
Autore: Max J. Kobbert
Giocatori: da 3 a 4
Età: da 10 in su
Durata: 60 minuti
Editore: MB

I candidati dell'anno:

20 Questions di *Scott A. Mednick* e *A. Robert Moog*. Gioco basato su domande a cui rispondere.



Gioco: 20 Questions
Autore: S. Mednick e A. Moog
Giocatori: da 2 a 7
Età: da 10 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Hasbro

Bauernschlau di *Tom Schoeps*. I giocatori devono costruire dei recinti in modo tale da avere al suo interno pecore bianche e tenere fuori più pecore nere possibili.



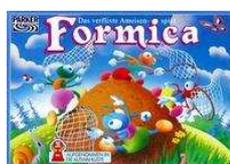
Gioco: Bauernschlau.
Autore: Tom Schoeps.
Giocatori: da 2 a 6
Età: da 8 in su
Durata: 45 minuti
Editore: FX Schmid

Casablanca di *Eric Solomon*, gioco di spie.



Gioco: Casablanca.
Autore: Eric Solomon
Giocatori: da 2 a 8
Età: da 10 in su
Durata: 75 minuti
Editore: Amigo

Formica di *Michael Lorrigan* e *Stephen Ray*. Gioco per famiglie, si muovono le proprie 14 formiche, con il lancio di dadi, per arrivare al centro del formicaio. Ogni pezzo-formica che arriva al centro viene girato e va a formare un pezzo del Re, chi avrà contribuito in maggior parte alla costruzione del nuovo monarca sarà il vincitore.



Gioco: Formica.
Autore: M.Lorrigan, S. Ray.
Giocatori: da 2 a 4
Età: da 8 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Bandai Huki

Im Reich des weißen Bären di *Charles Larue*. I giocatori hanno una tribù di eschimesi che deve andare a pesca saltando da un iceberg all'altro, stando attenti al pericoloso orso bianco. Durante il proprio turno si lancia un dado che permette di muovere i propri eschimesi oppure di spostare gli iceberg. Se l'orso bianco arriva su pezzo di ghiaccio che contiene dei pezzi, questi devono tornare ai rispettivi igloo. Vince chi riesce a far pescare un pesce ad ognuno dei quattro propri eschimesi e portarlo a casa.



Gioco: Im Reich des weißen Bären
Autore: Charles Larue
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 8 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Schmidt



Gioco: Um Reifenbreite.
Autore: Rob Bontenbal
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 10 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Jumbo

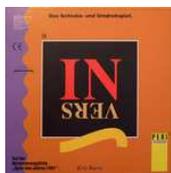
I candidati dell'anno:

Die verbotene Stadt di *Alex Randolph* e *Johann Rüttinger*. Intrighi alla corte dell'imperatore cinese.



Gioco: Die verbotene Stadt.
Autore: A. Randolph e J. Rüttinger
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 12 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Ravensburger

Invers di *Kris Burm*. Gioco astratto dell'ideatore del progetto Gipf.



Gioco: Invers
Autore: Kris Burm
Giocatori: 2.
Età: da 7 in su
Durata: 25 minuti
Editore: Peri

Donnerwetter di *Peter Lewe*. Gioco con tema le previsioni del tempo, richiede un pò di memoria.



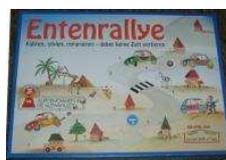
Gioco: Donnerwetter.
Autore: Peter Lewe.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 10 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Haba

Irrgendwie di *Silvia Heinz* e *Dieter Matthes*. Il gioco rientra nella categoria puzzle.



Gioco: Irrgendwie.
Autore: S. Heinz e D. Matthes.
Giocatori: 1.
Età: da 12 in su
Durata: 25 minuti
Editore: Pyramo

Entenrallye di *Walter Müller*. Una gara di macchine.



Gioco: Entenrallye.
Autore: Walter Müller.
Giocatori: da 2 a 6.
Età: da 9 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Walter Müllers Spielwerkstatt

Gioco dell'anno per bambini. **Corsaro** di *Wolfgang Kramer*. Gioco cooperativo, i giocatori hanno trovato rifugio in un arcipelago infestato da pirati, adesso devono far ritorno a casa tutti insieme. Ogni giocatore ha una nave e con il lancio di due dadi, nel proprio turno, muove la propria imbarcazione e una nave pirata. Se un giocatore viene catturato gli altri, perdendo tempo e risorse devono liberarlo. Se una nave è catturata mentre le altre hanno raggiunto casa i giocatori hanno perso la partita.



Gioco: Corsaro.
Autore: Wolfgang Kramer
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 5 in su
Durata: 20 minuti
Editore: Herder

Gold Connection di *Sid Sackson*.



Gioco: Gold Connection.
Autore: Sid Sackson.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 10 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Schmid

Palermo di *Walter Zise*. Il gioco è ambientato nel capoluogo siciliano e ogni giocatore è a capo di una potente famiglia. Principalmente il gioco è diviso in due fasi, il piazzamento delle attività commerciali mentre nella seconda fase i giocatori dovranno muoversi sul tabellone visitando i negozi da loro controllati e collezionare le varie entrate. Per muoversi si utilizza una speciale carta.

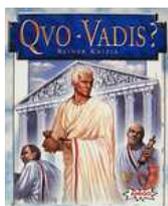


Gioco: Palermo.
Autore: Walter Zise.
Giocatori: da 3 a 5.
Età: da 10 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Piatnik.

Quo vadis? di *Reiner Knizia*.

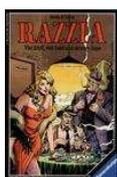
1992

Il vincitore dell'anno è **Um Reifenbreite** di *Rob Bontenbal*. Gioco ambientato nel mondo del ciclismo e in particolare alle corse del tour de France. I giocatori controllano una squadra composta da quattro ciclisti, un dado gestisce il movimento dei corridori con alcune carte che ne possono limitare i risultati. Lo scopo del gioco è fare più punti possibili con tutti gli uomini della propria squadra.



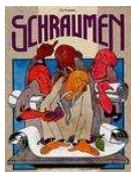
Gioco: Quo vadis?.
Autore: Reiner Knizia
Giocatori: da 3 a 5.
Età: da 8 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Hans im Glück.

Razzia di *Stefan Dorra*. Gioco ambientato nel mondo delle scommesse, i giocatori scelgono contemporaneamente su quale tavolo giocare tramite delle carte e vincere il corrispondente montepremi. Al posto di essere uno scommettitore il giocatore può essere un poliziotto e afferrare tutta la posta in gioco. Vince chi guadagna più soldi.



Gioco: Razzia
Autore: Stefan Dorra.
Giocatori: da 3 a 8.
Età: da 10 in su
Durata: 40 minuti
Editore: Ravensburger.

Schraumen di *Urs Hostettler*. Gioco di carte abbastanza originale. Il mazzo è composto da 77 carte e su ognuna è scritta una regola che dovrà essere eseguita quando la si gioca. Inoltre ogni giocatore riceve inizialmente sette pezzi che servono sia come monete che per punti vittoria finali.



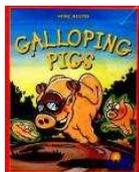
Gioco: Schraumen.
Autore: Urs Hostettler.
Giocatori: da 3 a 8.
Età: da 14 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Urs Hostettler.

Tabù di *Brian Hersch*. Il gioco delle parole proibite.



Gioco: Tabù.
Autore: Brian Hersch.
Giocatori: da 4 a 12.
Età: da 12 in su
Durata: 40 minuti
Editore: Hasbro.

Gioco dell'anno per bambini, **Schweinsgalopp** di *Heinz Meister*. Una gara di maialini...



Gioco: Schweinsgalopp.
Autore: Heinz Meister.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 6 in su
Durata: 15 minuti
Editore: Ravensburger.

1993

Gioco dell'anno, **Perudo** di *Richard Borg*.



Gioco: Perudo.
Autore: Richard Borg.
Giocatori: da 2 a 6.
Età: da 12 in su
Durata: 30 minuti
Editore: F.X.Schmid.

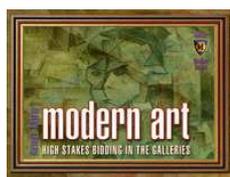
Premio speciale a **Kula Kula** di *Reinhold Wittig*. I giocatori si muovono con la propria canoa attraverso le isole caraibiche cercando di collezionare vari tipi di conchiglie.



Gioco: Kula Kula.
Autore: Reinhold Wittig.
Giocatori: da 3 a 5.
Età: da 8 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Blatz Spiele.

I candidati dell'anno:

Modern Art di *Reiner Knizia*. Gioco di aste ambientato nel mondo dell'arte.



Gioco: Modern Art.
Autore: Reiner Knizia.
Giocatori: da 3 a 5.
Età: da 10 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Hans im Glück.

Pusher di *Werner Falkhoff*.



Gioco: Pusher.
Autore: Werner Falkhoff.
Giocatori: da 2 a 3.
Età: da 5 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Theta Promotions.

Quartò! di *Blaise Muller*. Ormai uno dei classici giochi astratti, con pezzi di diversa forma e colore bisogna mettere in linea quattro pezzi che abbiano in comune almeno una caratteristica.



Gioco: Quartò!.
Autore: Blaise Muller.
Giocatori: da 2.
Età: da 8 in su
Durata: 10 minuti
Editore: Gigamic.

Rheingold di *Reinhard Herbert*.



Gioco: Rheingold.
Autore: Reinhard Herbert.
Giocatori: da 2 a 5.
Età: da 9 in su
Durata: 90 minuti
Editore: Jumbo.

Spiel der Türme di *Rudi Hoffmann*. Gioco in cui bisogna costruire delle torri seguendo precise regole, rientra a pieno titolo nei giochi astratti.



Gioco: Spiel der Türme.
Autore: Rudi Hoffmann.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 12 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Schmidt.

Gioco dell'anno per bambini **Ringel-Rangel** di *Geni Wyss*. Una bella tavola in legno colorata è un giardino in cui i bambini aiutano delle tartarughe colorate ad arrivare alle proprie mete.



Gioco: Ringel-Rangel.
Autore: Geni Wyss.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 4 in su
Durata: 20 minuti
Editore: Haba.

1994

Gioco dell'anno, **Manhattan** di *Andreas Seyfarth*. I giocatori sono dei costruttori di grattacieli, anche se il gioco ha un'ambientazione rientra a pieno titolo nei giochi astratti.



Gioco: Manhattan.
Autore: Andreas Seyfarth.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 10 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Hans im Glück.

Premio speciale, **Doctor Faust** di *Reinhold Wittig*.



Gioco: Doctor Faust.
Autore: Reinhold Wittig.
Giocatori: 2.
Età: da 12 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Blatz Spiele.

I candidati dell'anno.

6 nimmt! di *Wolfgang Kramer*. Interessante gioco di carte.



Gioco: 6 nimmt!.
Autore: Wolfgang Kramer.
Giocatori: da 2 a 10.
Età: da 10 in su
Durata: 45 minuti
Editore: Amigo.

Billabong di *Eric Solomon*. I giocatori hanno una squadra di cinque canguri che devono fare un giro, il più velocemente possibile, intorno al Billabong, uno specchio d'acqua. Una linea blu che parte dal bordo ed arriva al Billabong è la linea di partenza e arrivo. I canguri possono muoversi di una casella alla volta oppure saltando altri canguri. Si possono saltare più canguri in un turno l'importante che il salto sia bilanciato cioè il numero di caselle attraversate prima del canguro saltato deve essere uguale a quelle del lato di arrivo.



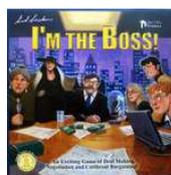
Gioco: Billabong.
Autore: Eric Solomon.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 10 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Franjos.

Die Osterinsel di *Alex Randolph e Leo Colovini*.



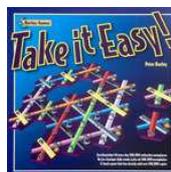
Gioco: Die Osterinsel.
Autore: A. Randolph e Leo Colovini.
Giocatori: da 3 a 4.
Età: da 10 in su
Durata: 30 minuti
Editore: Blatz Spiele.

Kohle, Kies & Knete di *Sid Sackson*.



Gioco: I'm the Boss!.
Autore: Sid Sackson.
Giocatori: da 3 a 6.
Età: da 12 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Schmidt.

Take it easy di *Peter Burley*. Gioco di piazzamento, anche per molti giocatori, infatti ogni giocatore avrà il proprio tavoliere dove piazzare le proprie tessere esagonali. Viene scelto un giocatore che turno dopo turno estrarrà una di serie tessere, gli altri partecipanti dovranno cercare, nelle proprie tessere, e piazzare la stessa tessera in una casella vuota nella loro tavola. Quando il tavoliere è pieno allora si contano i punti. Si tengono in considerazione le linee (diagonali e verticali) che abbiano lo stesso colore e si sommano i numeri scritti.



Gioco: Take it easy.
Autore: Peter Burley.
Giocatori: da 1 a 4.
Età: da 12 in su
Durata: 20 minuti
Editore: F.X. Schmidt.

Was sticht? di *Karl-Heinz Schmiel*. Speciale mazzo di carte con cui si possono fare diversi giochi.



Gioco: Was sticht?.
Autore: Karl-Heinz Schmiel.
Giocatori: da 3 a 4.
Età: da 12 in su
Durata: 60 minuti
Editore: Mosquito Spiele.

Gioco dell'anno per bambini **Looping Louie** di *Carol Wiseley*.



Gioco: Looping Louie.
Autore: Carol Wiseley.
Giocatori: da 2 a 4.
Età: da 5 in su
Durata: 15 minuti
Editore: MB.

Associazione scacchi960 Scacchi eterodossi

Torri in gioco



Luca Cerrato

AL MONDO si continuano a costruire grattacieli sempre più alti, siamo arrivati ad altezze incredibili, con mostruose costruzioni di vetro ed acciaio che sbucano attraverso le nuvole. In campo ludico non arriviamo a queste altezze, ma in nostro aiuto ci viene la fantasia. Il bello delle altezze ludiche è che possiamo costruire e demolire a seconda delle regole scelte, senza nessun danno per l'ambiente.

Qui di seguito due giochi, uno in cui conta fare la colonna più elevata, mentre nel secondo smontare in modo intelligente una pila di pezzi.

Dvonn, gioco che rientra nel *progetto Gipf*, si parte da un tavoliere completamente pieno e mossa dopo mossa si vanno ad impilare i pezzi con le caselle da cui si è mosso che non possono più essere utilizzate durante la partita. In *Splits* ogni giocatore ha inizialmente una sua torre di 10 pezzi ed ad ogni turno si divide una delle proprie torri esistenti con l'obiettivo di essere gli ultimi a muovere.



Due giochi con scopi differenti, ma con un elemento in comune: lo spazio di manovra diminuisce ad ogni turno, con il tavoliere che si riduce sempre di più assumendo forme diverse ad ogni partita.



Nel turno di gioco vengono mossi i propri pezzi, in *Dvonn* il giocatore dovrà impilare i propri pezzi su torri già formate in precedenza oppure su pezzi singoli, muovendo un pezzo oppure una torre con in cima un pezzo del proprio colore, la torre dovrà muoversi di un numero di caselle pari alla sua altezza e non può finire la sua corsa su una casella vuota. In *Splits* i giocatori selezionano una propria torre di pezzi, la dividono in due parti e la parte superiore dovrà correre in linea retta fin quando non incontra dei pezzi

oppure il bordo del tavoliere. In *Splits*, diversamente da *Dvonn*, i pezzi non possono saltare altri pezzi oppure torri.



Il giocatore quando è impossibilitato a muovere a terminato la partita. In *Splits*, il vincitore è colui che può ancora muovere, mentre in *Dvonn* il giocatore che può muovere lo farà fin quando può, anche se questo avrà conseguenze negative, quando non ci sono più mosse per entrambi i giocatori alla fine si impilano tutte le proprie torri, vince chi ha la torre più alta.



L'autore di *Dvonn* è il belga *Kris Bruce*, mentre *Splits* è stato ideato dall'italiano *Francesco Rotta*.

Per rimanere in tema di grattacieli durante l'ultimo ritrovo di autori di gioco, tenutosi in gennaio a Torino, IDEAG, ho provato un'interessante gioco con tema la Skyline di una città. In pratica ogni giocatore vedeva il profilo della città da un lato del tavoliere quadrato. Ad ogni turno si posiziona un pezzo di altezza variabile, i giocatori durante la partita fanno delle scommesse su come sarà il profilo della città a fine partita visto dal proprio lato. Per ogni scommessa azzeccata si guadagnano dei punti.

Labirinti



di Luca Cerrato

IL TEMA del labirinto è stato rivisto e rielaborato nel corso degli anni e dal classico intreccio di corridoi da percorrere avanti indietro con le proprie gambe oppure con una matita che traccia righe su un foglio di carta, sono state ideate bizzarre alchimie ludiche in cui si sono conservati un punto di partenza e di arrivo, ma regole di percorso seguono delle regole differenti dal semplice percorso a piedi.

In questo numero vi presento tre tipi di labirinti: *cooperativo*, *eyeball* e *Alice*.

Labirinto cooperativo

Su un pezzo di carta viene disegnato un tavoliere con un certo numero di caselle, su ogni casella viene scritto un numero, inoltre esistono due caselle speciali quella di *partenza* e quella di *arrivo*. Bisogna procurarsi due segnalini che possono essere delle penne oppure dei cubetti. Questi segnalini vengono messi tutte e due sulla casella di partenza dopo di che in contemporanea devono essere mossi di un numero di caselle pari al numero a quello scritto sulla casella. Il particolare della mossa è che un segnalino si muoverà in verticale l'altro in orizzontale questo per ogni mossa. Lo scopo del gioco è portare entrambi i segnalini, nella stessa mossa, sulla casella di arrivo.

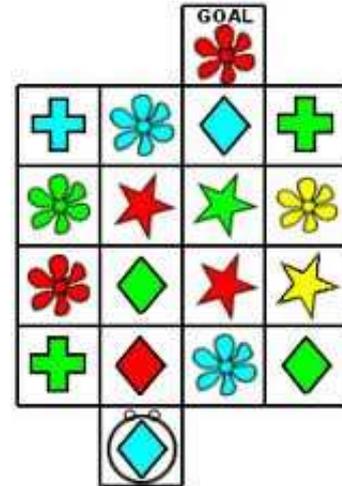
In alcuni casi la casella di arrivo non ha segnato alcun numero questo significa che la casella non è transitabile.

Provate a risolvere questo labirinto

START	2	3	2
3	2	3	2
1	2	1	1
2	2	GOAL	3
3	2	1	1

Eyeball Maze

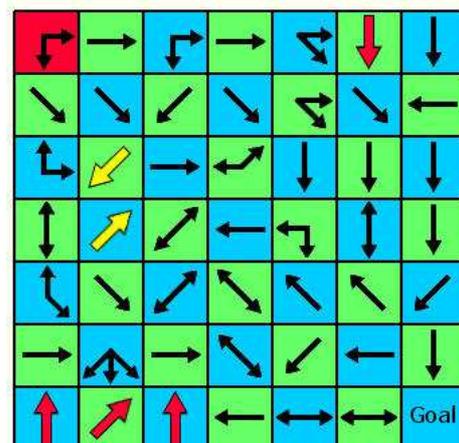
Questo labirinto è stato ideato da un maestro di labirinti, Robert Abbott. Si gioca su tavoliere con caselle quadrate, il giocatore parte dalla casella con un cerchio e due occhi che mostrano la direzione in cui muoversi. Con una serie di mosse bisogna arrivare sulla casella di arrivo, ci si può muovere in orizzontale e verticale di un qualsiasi numero di caselle, la regola che si deve seguire è che la casella di arrivo deve avere lo stesso colore oppure il simbolo della casella di partenza. Alcune varianti prevedono più di una casella di arrivo, che devono essere visitate tutte, una volta attraversate le caselle di meta spariscono dalla tavola. Questo complica un po' le cose perché non si possono attraversare le caselle scomparse.



I labirinti di Alice

Altra tipologia di labirinti creati da *Abbott* sono quelli ispirati al racconto di *Alice nel paese delle meraviglie*. L'autore ha trasposto in un labirinto la parte del racconto in cui Alice, mangiando un pezzo di torta, incomincia a diventare più grande mentre quando beve dalla bottiglia su cui c'è la scritta bevimi diventa più piccola. Il labirinto non agisce sulle dimensioni di chi si muove al suo interno, ma piuttosto agisce sul movimento, aumentando oppure diminuendo la distanza da percorrere.

La partenza è posta sulla casella rossa, lo scopo è sempre arrivare sulla casella di arrivo. La direzione in cui andare è indicata dalle frecce disegnate sulla casella di partenza. Il numero di caselle da percorrere nella direzione scelta è inizialmente una casella, il numero può aumentare oppure diminuire in base alla casella di arrivo, se su questa è disegnata una freccia rossa il numero di caselle da percorrere aumenta di una unità, se la freccia è gialla il numero di caselle diminuisce di una unità. In alcuni labirinti sono presenti delle caselle nere su cui non si può fermarsi.



Sistema Shibumi



di *Giacomo Galimberti*

SIETE riusciti in qualche modo a reperire i materiali per giocare a qualche gioco del sistema Shibumi? Spero proprio di sì perché in questa puntata vi presenterò altri giochi presentati al *Shibumi Challenge*, sul numero precedente troverete il regolamento di Sploof, il vincitore della competizione, mentre su questo numero il secondo ed il terzo classificato.

Se scoprite per la prima volta il sistema Shibumi, oppure vi siete dimenticati di esso, allora vi ricordo i materiali che dovrete recuperare:

- 16 biglie rosse.
- 16 biglie bianche.
- 16 biglie nere.
- Un tavoliere quadrato 4x4 con 16 fori dove posizionare comodamente le biglie.



Spire (*Dieter Stein - 2012*)

Giocatori Due (bianco e nero).

Inizio gioco tavoliere vuoto

Il gioco I giocatori, a turno, possono posizionare una biglia del proprio colore o una biglia rossa in qualsiasi posizione giocabile (sul tavoliere o su livelli superiori).

Se un giocatore posiziona una biglia rossa, deve anche posare una biglia del proprio colore.

In nessuna piattaforma 2x2 possono esserci più di 2 biglie dello stesso colore.

Una biglia non può essere posata sopra una piattaforma 2x2 se in questa ci sono già due biglie di quel colore.

I giocatori che non hanno mosse legali passano il turno, ciò può accadere all'inizio del turno stesso o dopo che è stata posata una biglia rossa.

Scopo del gioco Vince il giocatore che posiziona l'ultima biglia, in qualsiasi posizione giocabile e di qualsiasi colore.



Splastwo (*Giacomo Galimberti - 2012*)

Giocatori Due (bianco e nero).

Inizio gioco Tavoliere vuoto

Il gioco I giocatori, a turno, possono posizionare una, due o tre biglie del proprio colore, sullo stesso livello, attaccate tra loro ed in linea.

I giocatori guadagnano:

- 1 punto completando il primo, il secondo o il terzo livello, vale dire posizionando l'ultima biglia dei primi tre livelli inferiori.

- 2 punti completando la piramide, cioè posando la biglia di sommità.

Se un giocatore finisce le proprie biglie, l'altro continua il gioco completando la piramide con le proprie.

Scopo del gioco Vince il giocatore che quando la piramide è completa ha totalizzato il maggior numero di punti.

Strategia Poiché l'ultima biglia vale due punti, è spesso decisiva per la vittoria, pertanto i giocatori devono pianificare in anticipo le mosse, concendendo a volte la vittoria su di un livello inferiore pur di completare l'ultimo.

Variante per tre giocatori Autori *Cameron Browne* e *Giacomo Galimberti*, si gioca con le stesse regole della variante per due giocatori, ma in caso di parità nei punteggi, vince il giocatore che ha posato la biglia di sommità.

Nota: Splastwo è stato apprezzato dalla giuria poiché estende alla terza dimensione i giochi tipo NIM, traendo vantaggio dalla struttura del Shibumi game system, in cui le posizioni giocabili ai livelli superiori vengono man mano attivate dal posizionamento delle biglie durante la partita.

I nostri giochi



di Luca Cerrato

Negli eventi ludici a cui partecipa *Tavolando.net*, con l'area dedicata ai giochi astratti, l'obiettivo principale rimane sempre il diffondere la conoscenza dei giochi astratti tradizionali e moderni, comunque in contemporanea si crea una piccola zona riservata agli autori di giochi che vogliono presentare le loro opere ludiche. In questo numero vi segnalo un gioco che ha partecipato alla Play di Modena del 2012, *Il diagonale*.

Un po' di storia del gioco. Tutto ha inizio quando l'autore trova una lastra di plexiglass sulla strada per il lavoro, visto che da essa ne poteva ricavare tre ottagoni decise di farne un nuovo gioco su tre piani.

Alla fine del 1993 il gioco viene presentato all'ufficio brevetti, *IL DIAGONALE*, brevettandolo in Italia, poi in tutte le nazioni Europee e dopo nei paesi extraeuropei. Nel 1996 viene presentato al 24° Salone Internazionale delle Invenzioni di Ginevra, 19/28 Aprile 1996, manifestazione che raccoglie le invenzioni di tutto il mondo, con un migliaio di inventori e oltre centomila visitatori provenienti da tutto il mondo, dove è stato premiato con medaglia d'argento.



Il Diagonale è stato premiato con medaglia di bronzo anche alla Mostra internazionale delle Idee, Invenzioni e Prodotti nuovi di Norimberga, 29 Ottobre - 2 Novembre 1997.

Inoltre è stato presentato alla Fiera del Gioco non Tecnologico di Mantova dal 13/15 Maggio 2005 LudicaMente Mantova, a Lucca Games e tornei sono stati svolti a Mantova (2006) e Roma (2008)

Il Diagonale (Gastone Fiore - 1994)

Giocatori Due (rosso e blu).

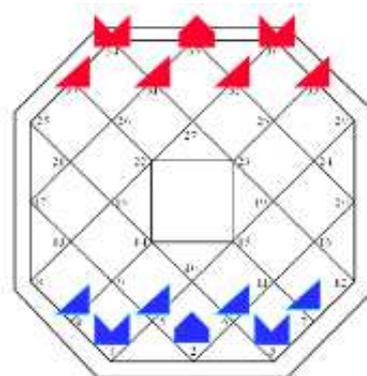
Materiale Il tavoliere è composto da tre tavole uguali di forma ottagonale sistemate una sopra l'altra.

Ogni giocatore ha a disposizione 21 pezzi divisi in tre tipologie, 12 smussati, 3 pezzi concave, 6 pezzi convessi.



Scopo del gioco Catturare i tre pezzi convessi avversari.

Inizio gioco I pezzi vengono posizionati sugli incroci dei tre tavolieri come in figura, la prima mossa spetta al giocatore rosso.



Movimento pezzi I pezzi si spostano lungo le righe. La mossa può essere fatta in tutte le direzioni, in diagonale, in avanti, indietro e su qualsiasi piano. I pezzi convessi possono muoversi in linea retta di quanti incroci si vuole, se liberi.

Cattura pezzi La cattura può avvenire in orizzontale, verticale e mista.

- Cattura in orizzontale avviene sui singoli piani, la cattura avviene con un salto, saltando, in linea retta, sul pezzo da catturare con la casella successiva libera. Si possono eseguire catture multiple (classica cattura al salto della dama).

- Cattura in verticale, senza spostare i propri pezzi dai propri piani, con una perpendicolare sullo stesso incrocio dei tre piani. Due pezzi convessi dello stesso colore in verticale allineati con un terzo pezzo avversario determinano una cattura. Il pezzo avversario viene rimosso dal gioco.

- Cattura in combinazione orizzontale-verticale si possono fare quante catture si vogliono in orizzontale, in verticale una sola che deve essere dichiarata perpendicolare, diagonale oppure diagonale riflessa.

Pezzo trivalente I pezzi convessi che raggiungono la base avversaria possono trasformarsi in pezzo Trivalente, sovrapponendosi dei pezzi concavi, del proprio schieramento precedentemente catturati. Il pezzo trivalente si potrà comportare come uno dei tre tipi di pezzi

Scacchi eterodossi



di Luca Cerrato

Q
Carter.

QUANDO si ha la fortuna di avere a disposizione lo studio di una variante scacchistica bisogna approfittarne e ringraziare l'autore che ha dedicato parte del suo tempo all'analisi strategica di un gioco. Per il gioco del Cannon³⁰ ho iniziato dal numero 58 del fogliaccio la traduzione dell'analisi di Keith

In questa puntata la fase di apertura e il medio gioco.

La fase di apertura

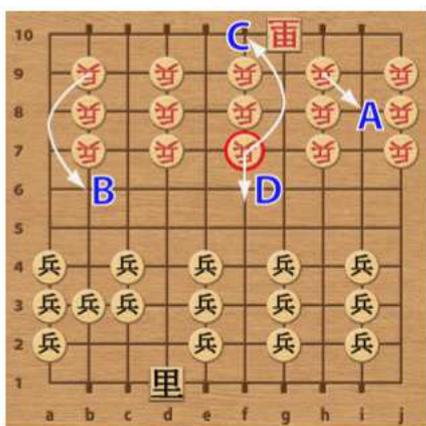
L'inizio di una partita di Cannon è molto movimentata. Nella maggior parte dei turni di gioco si creano una serie di minacce e di contro mosse.

Gli scambi

Gli scambi sono caratteristici della fase di apertura di una partita di Cannon. Il giocatore avrà frequentemente la scelta di perdere oppure salvare un pezzo. Quale pezzo eliminato oppure salvato avrà degli impatti sulla formazione di soldati che svilupperanno gli attacchi e le difese nel medio gioco. Quando si sacrificano dei soldati in fase di apertura bisogna far in modo di tenere i pezzi raggruppati piuttosto che divisi in piccole unità.

Evitare il fuoco del Cannone.

Nella fase di apertura quando un soldato è minacciato dal fuoco del cannone di solito si ha una scelta A e B) in figura, creando una minaccia di sparo di cannone, oppure (C) la possibilità di ritirarsi oppure (D) muovendosi in avanti per evitare il fuoco nemico. Potrebbe sembrare che muovendosi in avanti si lascia un pezzo isolato e soggetto a cattura. Spesso questo non è propriamente vero, un pezzo avanzato agisce come una barriera per l'avanzamento avversario fin quando non viene eliminato, di solito con uno scambio di pezzi.

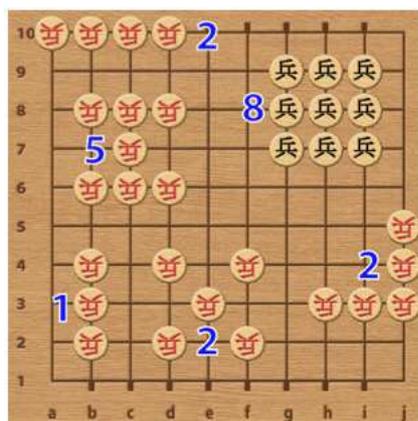


Il medio gioco

Dopo circa una dozzina di mosse la concitazione della fase iniziale incomincia a diminuire, adesso è il tempo di organizzare le proprie unità ed assaltare il nemico, nello stesso tempo tenerlo distante dalla città.

Gruppi e linee

Più soldati si hanno insieme, più cannoni si possono formare. L'esempio di sotto mostra quanti cannoni possono essere formati dalle varie combinazioni di soldati:



- Tre soldati formano un cannone.
- Quattro soldati formano due cannoni.
- Fino a nove soldati si hanno otto cannoni, detta la stella morta.

Un gruppo considerevole di soldati può di solito formare un nuovo cannone in una oppure due mosse.

Fuoco di cannone

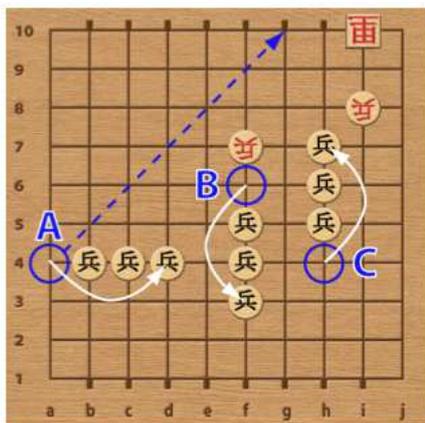
Il fuoco di cannone dà la possibilità di eliminare un pezzo avversario senza perderne uno proprio come contro mossa, questo almeno in teoria. In pratica è difficile catturare con lo sparo dei cannoni a meno che non sia una serie di bersagli disponibili, specialmente nella fase d'apertura. Questo perché il fuoco del cannone minaccia di attaccare un soldato da una direzione lasciando a quel soldato almeno due altre direzioni di movimento per fuggire alla cattura. Se il soldato è parte di un cannone, adiacente a un

³⁰Per il regolamento vedere il numero 58

pezzo avversario oppure sta per essere attaccato lateralmente oppure da dietro, ha almeno più di una mossa disponibile per evitare l'attacco del cannone. Il medio gioco è il momento in cui si cercano attacchi multipli di cannone e multi mosse per guidare i pezzi avversari in posizioni in cui possono essere eliminati senza necessità di scambi. Quello che è realmente efficace nel medio gioco è soprattutto la minaccia del fuoco di cannone, che aiuta a far uscire l'avversario dalle sue posizioni e rompere la formazione nemica.

Manovre di cannone

Avere dei pezzi che formano un cannone permette ai propri soldati di muoversi velocemente. In una mossa di cannone un soldato alle estremità salta all'altro capo della formazione coprendo una distanza di tre punti quando un semplice soldato muove solo di una intersezione alla volta. Può anche permettere ai soldati di arrivare in posizioni che non potrebbero raggiungere con le sole proprie forze quando muovono indietro oppure lateralmente. L'illustrazione qui sotto mostra alcuni vantaggi della mossa cannone.



- a) La mossa laterale del cannone può portare fuori il soldato dal bordo della tavola e ritornare in gioco, qui il soldato che era in a4 può ora raggiungere la città avversaria.
- b) La mossa in ritirata del cannone può attaccare il soldato che stava bloccandolo dallo sparare.
- c) Una mossa in avanti del cannone significa già avere un soldato di riserva sul posto se il pezzo in testa al cannone è attaccato da un altro soldato.

Ritirata tattica

Ritirarsi non dovrebbe essere fatto alla leggera. L'obiettivo è prendere la città avversaria e la ritirata ci allontana da essa. Detto questo una ritirata può far ottenere molte cose e dovrebbe essere comunque considerata. Può salvare un soldato dalla cattura, riposizionare un soldato può permettere di arrivare in parti della tavola che in altri modi non potrebbe raggiungere, si può sferrare un attacco contro un soldato

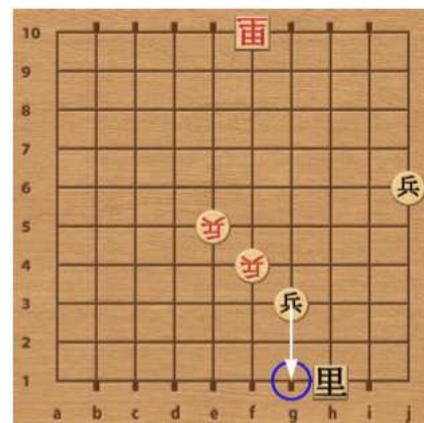
avversario che stava bloccando il fuoco di un cannone, guadagnare tempo per vincere una corsa alla città oppure aggiungere un difensore a un combattimento tattico posizionandosi dietro al soldato.

Da cannone

Solo la mossa del cannone può rapidamente far avanzare un soldato per scopi offensivi oppure può rapidamente riposizionare un soldato per la difesa. Questo può essere per difesa del movimento del soldato se era sotto attacco oppure può essere per la difesa della città. La ritirata tattica del cannone è molto importante per un soldato che è avanzato troppo lontano e non può più raggiungere la città avversaria. Ritornando indietro può riposizionarsi ed essere nuovamente pronto per un futuro assalto alla città. Può anche servire per una riformazione del cannone. Frequentemente addizionali direzioni di cannoni possono essere formate quando un pezzo in un gruppo (cinque o più) di soldati che possono essere riposizionati quando mossi in avanti.

Da cantatto

Questo è più simile a essere una pura mossa difensiva che ad una ritirata di cannone, richiede contatto con un avversario così che il soldato in ritirata è quasi sempre sotto minaccia di eliminazione. Ci sono poche eccezioni. Per esempio, un soldato nero può usare la mossa di ritirata per contatto se c'è un soldato rosso adiacente ad esso dietro persino se il soldato rosso non sta attaccando il soldato nero. Come il cannone si ritrae un pezzo può salvare un soldato, incidendo le difese della città, e/o riposizionando un soldato per incrementare il proprio contributo offensivo oppure difensivo. Se la fine della partita sta diventando un problema di soldato contro soldato, una ritirata può far guadagnare tempo critico per vincere la corsa alla città perché due soldati devono essere mossi su più turni per riminacciare il soldato che è in ritirata. Nell'esempio il nero vince ritirandosi.



La manovra della ritirata del soldato è spesso trascurata anche se può sorprendere l'avversario.

Abstract Games Festival

18-19 Maggio 2013 Padova

Il mondo delle dame



di Luca Cerrato

QUALCHE ANNO fa fu pubblicato un gioco, tutto italiano, che rivisitava la classica dama con un'interessante modifica alla damiera. In *Madam X* le classiche 64 caselle nere diventano degli speciali pezzi mobili, queste sono progettate in modo che le pedine del gioco possono essere infilate sulle caselle per evitare che ad ogni movimento della casella le eventuali pedine presenti cadano causando reazioni a catena con danni catastrofici al gioco.

Nei miei trascorsi di dimostratore di giochi astratti durante gli eventi ludici ho dimostrato più di una volta questo gioco, chiamato simpaticamente dai giocatori *il gioco dei rossetti* per via dell'originale forma delle pedine.



Nel gioco originale valgono tutte le regole della dama italiana con in più il bonus che al termine della mossa si può muovere anche la casella nera di partenza del pezzo mosso, questa può essere posizionata su una qualsiasi casella bianca.

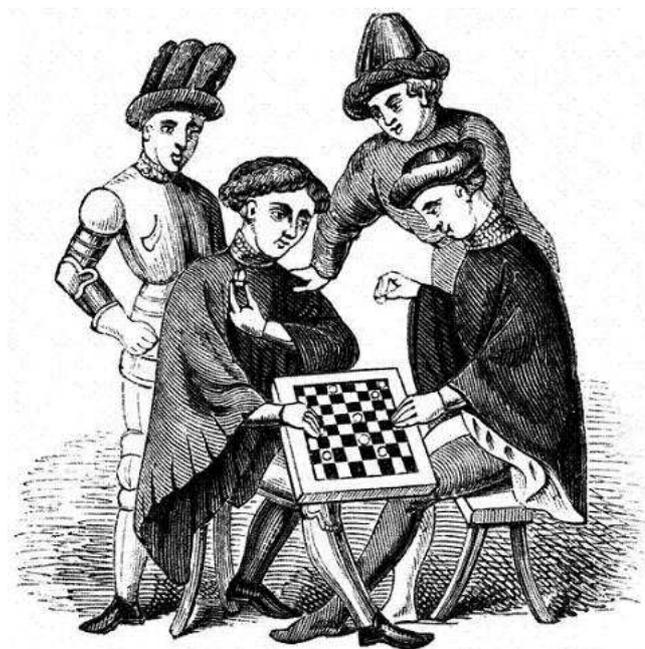
Giocandoci qualche volta, la mia personale sensazione è la lunghezza della partita causata dal *movimento delle caselle*, questa potrebbe essere una delle cause della scarsa diffusione del gioco, ma può darsi che qualcuno più esperto di me non abbia riscontrato questo limite.

In ogni modo *Madam X* è un ottimo sistema di gioco con cui si possono praticare tutte le versioni di dama su tavoliere 8x8 oppure anche lanciarsi ad inventare nuovi regolamenti. Se poi vi piace fare le cose in grande si potrebbero prendere due scatole del gioco in modo da riempire l'intero tavoliere con 64 caselle mobili ed avere ben 24 pezzi a testa. Con questo ben di dio di pezzi e caselle si possono rigiocare e rivisitare molti giochi, per esempio giocare la variante di *Line of Actions* dove la casella di partenza del pezzo mosso sparisce. Per rimanere nel mondo delle varianti della dama si possono pensare delle modifiche al regolamento utilizzando i pezzi originali.

La prima variante, *Madam X Indietro*, la casella da spostare può essere messa su una casella bianca posizionata dietro, oppure *Madam X Avanti* variante

opposta alla prima. Invece in *Madam X rimpiazzo* la scelta di che cosa fare con la casella tolta spetta all'avversario che deve rimpiazzarla prima di muovere il suo pezzo.

Dopo aver consigliato alcune varianti di una dama moderna, passiamo ad una variante tradizionale proveniente dalla Germania, la dama Gotica (Gothic Checkers). Interessanti le note di Ralf Gering sulla *Altdeutsche Dame* oppure in tedesco arcaico *Damm-Spiel* sul movimento della dama. Nei vecchi libri non viene riportato di quante caselle la dama può muoversi. Nel libro, abbastanza recente, di *R. F. Müller* viene scritto che la dama può muoversi di una casella. Il fatto è che questa variante influenzò la dama turca (variante che nacque durante la tentata conquista di Vienna da parte dei turchi, 1683), la quale ha la mossa lunga della dama, il dubbio è che i turchi inventarono la mossa lunga indipendentemente?



La Francia introdusse la mossa lunga della dama intorno al 1650 e la nuova regola si diffuse velocemente in Germania. Forse la prima variante della dama tedesca aveva la mossa corta (moderno re degli scacchi) e dopo adottò la mossa lunga (regina degli scacchi).

Altra curiosità: i primi libri indicavano che si doveva effettuare la cattura prendendo più pezzi possibili, ma questa è una regola moderna associata alla mossa lunga. Una mistura tra nuovo e vecchio che potrebbe indicare l'anno di nascita, verso il 1650, probabilmente in Austria nelle vicinanze del confine turco. Comunque sia una storia certa delle regole non esiste, addirittura alcuni esperti affermano che le regole sono state ricostruite.

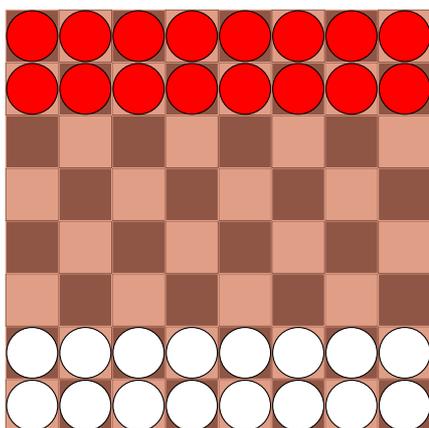
Dama Gotica (tradizionale - 1650)

Giocatori Due.

Materiale Damiera 8x8, 12 pedine a testa.

Scopo del gioco Non far esguire una mossa valida all'avversario.

Inizio gioco Le pedine sono posizionate come in figura.



Movimento pedine Muovono di una casella in avanti per turno.

Cattura pedine Catturano con il salto corto in verticale, orizzontale oppure in diagonale. La cattura è obbligatoria e se ci sono più possibilità di cattura bisogna effettuare quella che consente di prendere più pedine avversarie.

Promozione pedine Quando una pedina arriva alla riga più distante viene promossa a dama.

Movimento dama La dama può muoversi nelle otto direzioni di una casella.

Cattura dama La dama cattura nelle otto direzioni con il salto corto.

Visto che tra un numero e l'altro de Il Fogliaccio degli astratti passano molti mesi si ha la possibilità di collezionare e scovare nuovi giochi. Questa è la volta di *Matteo Perlini* e il suo gioco *Eximo* ambientato nel mondo della dama. Sono venuto a conoscenza di questo nuova variante grazie alla notizia apparsa sul gruppo giochi astratti di Facebook, ulteriori approfondimenti si possono trovare su BoardGameGeek.

Nel gioco i movimenti e le catture sono sia ortogonali sia diagonali. Non ci sono dame, solo pedine. Le pedine possono saltare pezzi amici senza catturarli. Quando una pedina raggiunge la base avversaria libera un'altra pedina.

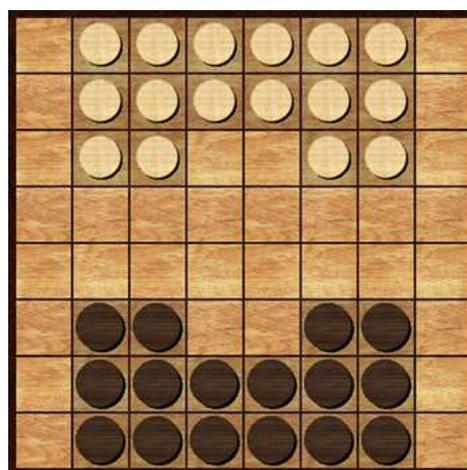
Eximo (Matteo Perlini - 2013)

Giocatori Due.

Materiale Damiera 8x8, 16 pedine a testa.

Scopo del gioco Catturare tutti i pezzi nemici, oppure fare in modo che l'avversario non abbia mosse disponibili nel proprio turno.

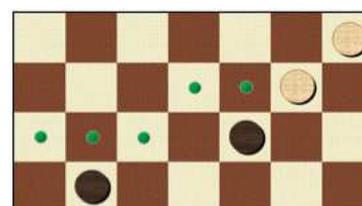
Inizio gioco Le pedine sono posizionate come in figura.



Il gioco Nel proprio turno il giocatore può compiere una delle due seguenti azioni: muovere o catturare.

Movimento pezzo Una pedina può muovere in tre direzioni: avanti dritto o avanti diagonale (destra e sinistra). Ci sono due tipi di movimento: la *mossa normale* o la *mossa saltata*.

Mossa normale Una pedina muove (avanti dritto o avanti diagonale) di un passo in una casella libera. Esempio di movimento normale per Nero. La pedina nera di destra ha solo due direzioni di movimento perché una casella è occupata.



Mossa a salto Una pedina salta (avanti dritto o avanti diagonale) una pedina amica adiacente finendo sulla casella dietro la pedina saltata, se questa casella è libera. Se la stessa pedina può continuare a saltare pedine amiche, allora si è obbligati a continuare i salti. Durante la mossa saltata non è possibile catturare pedine avversarie. (Non è necessario scegliere la

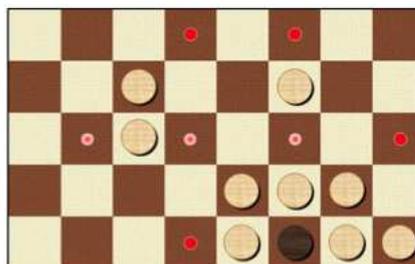
sequenza di salti più lunga.) Esempio di movimento saltato per Nero. Nero può muovere in tre direzioni: un movimento normale e due movimenti saltati. Può muovere a nord-ovest o saltare a nord. Oppure può fare un movimento saltato multiplo: nord-est + nord. Non è possibile fermare la pedina nel mezzo di una sequenza di salti (casella con il puntino color verde chiaro).



Catturare Una pedina può catturare in cinque direzioni: avanti dritto, avanti diagonale o di lato. Una pedina salta (avanti dritto, avanti diagonale o di lato) una pedina nemica adiacente finendo sulla casella dietro la pedina saltata, se questa casella è libera. La pedina avversaria viene rimossa dalla damiera immediatamente. Se la stessa pedina può continuare a catturare saltando altre pedine avversarie, allora si è obbligati a continuare le catture. La cattura è obbligatoria ed è necessario continuare a catturare finché è possibile. (Non è necessario scegliere la sequenza in cui si cattura il maggior numero di pedine.)

Esempio di cattura multipla. Nero può catturare in quattro direzioni: due catture singole e due cattu-

re multiple. Con una cattura multipla può rimuovere tre pezzi nemici, mentre con l'altra ne può rimuovere due. Non è possibile fermare la pedina nel mezzo di una sequenza di catture (caselle con il puntino color rosso chiaro).



Ultima riga Quando una pedina raggiunge la base avversaria, cioè l'estremità opposta della damiera, tale pedina viene immediatamente rimossa ed il giocatore ottiene due azioni aggiuntive che deve compiere immediatamente:

- piazzare due nuove pedine nelle caselle vuote delle proprie prime due righe, ad eccezione delle quattro caselle ai lati.
- Se una pedina raggiunge la base avversaria e non ci sono caselle libere nella zona di piazzamento, il giocatore perde tale pedina senza ottenere alcun piazzamento. Se c'è solamente un'unica casella libera nella zona di piazzamento, il giocatore può piazzare una sola pedina.

Una nuova rivista



SCACCHI PUGILATO QUALCOS'ALTRO & RUGBY

www.spqrnews.com

La rivista si occupa di sport minori; e punta sul fatto che, ponendo all'occhio del lettore almeno uno di essi per il quale si nutre interesse, si possa poi passare ad ampliare la propria attenzione anche ad altri temi, sportivi e non, su cui fissare le proprie conoscenze e competenze.

Si darà anche spazio a diversi articoli interdisciplinari come: scacchi e arte, pugilato e cinema, scacchi e viaggi, arti marziali e scacchi, rugby e pugilato, aromaterapia e sport, giochi ed altri ancora.

Conessioni



Luca Cerrato

IN MOLTE occasioni ho presentato giochi di connessione sul *Fogliaccio degli astratti*, incominciando con quello che viene riconosciuto come il padre di questa famiglia di giochi l'*Hex*, il quale ha ispirato tutta una lunga serie di giochi astratti ed anche i cosiddetti giochi con ambientazione o più semplicemente giochi da tavolo.

La maggior parte di questi giochi si concentra sul collegare punti sul tavoliere (bordi, caselle, angoli) con una linea di pezzi non interrotta, per esempio abbiamo dedicato più di una puntata al *Twixt* di *Alex Randolph* nel quale, con i suoi piloni e ponti, il giocatore cerca di collegare prima dell'avversario due lati opposti del tavoliere, in questo tentativo i giocatori si incrociano e si tagliano la strada. Un'altro aspetto di questa categoria è quello che ha come tema il collegare tutti i pezzi di uno schieramento in un unico gruppo. Il gioco capostipite e più famoso è senza alcun dubbio quello di *Claude Source* il *Lines of Action* (di solito abbreviato con LoA), la sua innata bellezza ludica lo fa rientrare tra i classici nonostante la sua giovane età. Il gioco che voglio presentarvi oggi è un lontano parente del LoA e si chiama *Volo*. L'autore è *Dieter Stein* autore di giochi come *Paletto*, *Abande* e tanti altri. Sito di riferimento <http://spielstein.com>

L'ispirazione per questo gioco arriva dall'osservazione degli uccelli che volano in stormi, andando tutti nella stessa direzione, rimanendo molto vicini tra loro e soprattutto evitando collisioni.

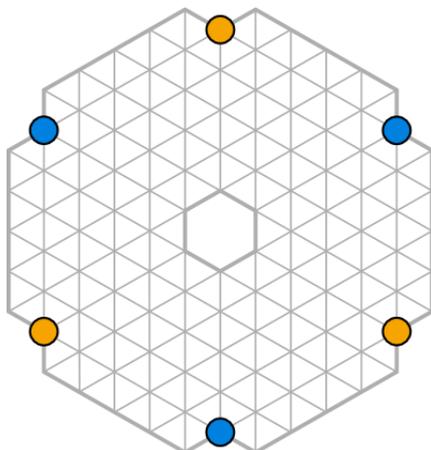
Volo (Dieter Stein - 2010)

Giocatori Due, blu e arancione.

Materiale Una tavola esagonale, 60 pezzi blu e 60 pezzi arancioni.

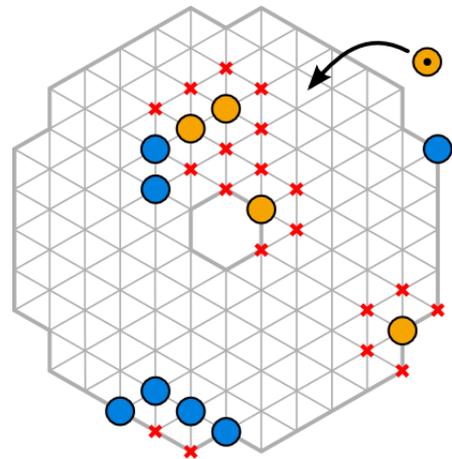
Scopo gioco Riunire in un unico gruppo i propri pezzi.

Inizio gioco Inizialmente sul tavoliere sono disposti tre pezzi per giocatore, come in figura. La prima mossa spetta al bianco.



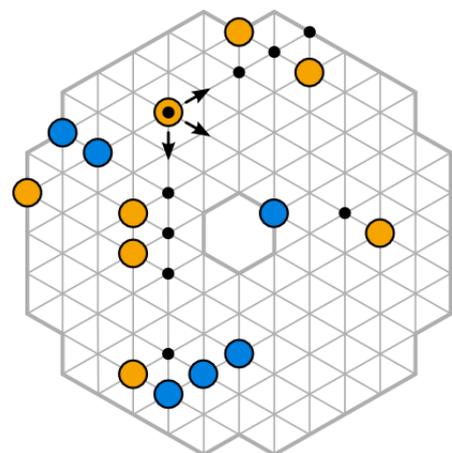
Il gioco Nel proprio turno il giocatore può fare una delle due azioni, aggiungere un pezzo oppure muovere uno o più pezzi.

Aggiungere pezzo Si può piazzare un singolo pezzo su ogni intersezione vuota che non sia adiacente ad un'altro proprio pezzo oppure in una regione controllata dall'avversario, vedi esempio in figura.

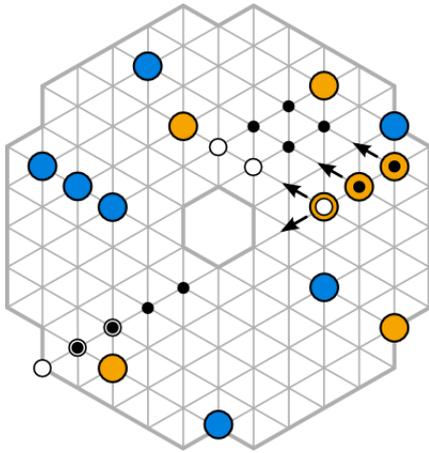


Muovere pezzo Un singolo pezzo oppure una linea di pezzi può muoversi in linea retta su una intersezione vuota. Il pezzo mosso deve fermarsi in una intersezione che sia adiacente ad un pezzo dello stesso colore. Non si può mai dividere un gruppo di pezzi.

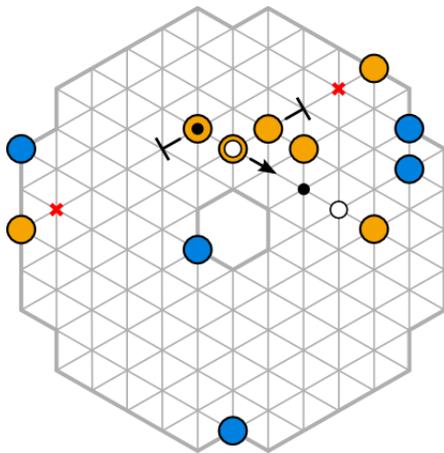
In figura movimento singolo pezzo.



In figura movimento gruppo di pezzi.

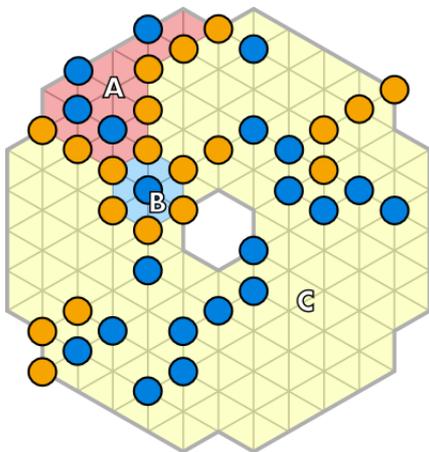


Ricordatevi un gruppo non si può mai dividere, lo si può riorganizzare al massimo.



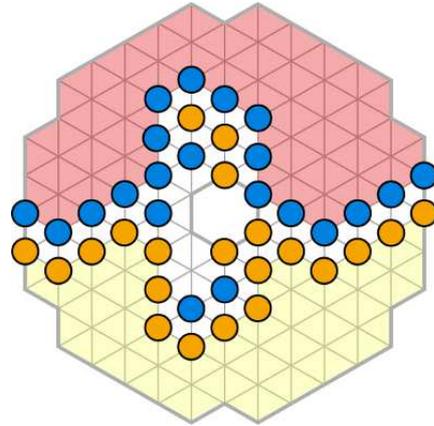
Regioni Quando un singolo oppure gruppo di pezzi sono completamente separati da altri propri pezzi, in altre parole non esiste un percorso libero da pezzi avversari per congiungersi con pezzi amici allora si formano delle regioni.

Cattura pezzi Il giocatore che ha chiuso una o più regioni può scegliere da quale catturare i pezzi avversari. Nel caso in cui ci siano più di due regioni una non deve essere toccata. Se durante una presa si crea un singolo gruppo allora la vittoria va all'avversario.

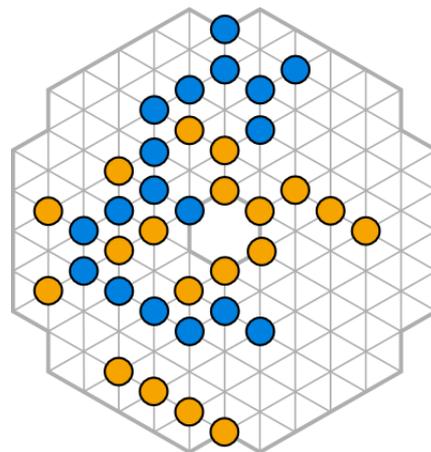


Nella figura di sopra l'arancione ha creato tre regioni A, B e C e deve sceglierne 2, rimuovere tutti i pezzi i quali ritornano nella riserva avversaria. Nell'esempio di sopra se la regione B rimane sulla tavola allora il blu vincerebbe il gioco immediatamente.

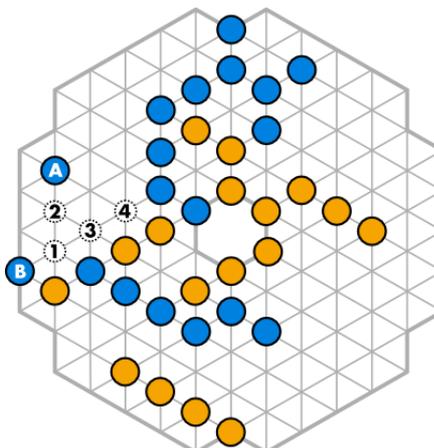
Passare Potrebbero esserci delle situazioni dove non si vuole o non si può posizionare un pezzo oppure muovere. Se non ci sono azioni possibili si deve passare. Se si possono aggiungere pezzi ma solo nella propria regione allora si può passare. Se entrambi i giocatori passano la partita finisce patta. Vedi esempio sotto:



Fine parità Il gioco termina quando uno dei due giocatori forma un unico gruppo di pezzi, vedi esempio di sotto.



Esempio, l'arancione muove e deve evitare la mossa decisiva del blu A in 1, così l'arancione si posiziona in 2. Il blu B si muove in 3 e a questo punto l'arancione non può bloccare la mossa vincente del blu A nello spazio 4.



Janggi



di Antonio Barra

Negli ultimi mesi il panorama della musica pop ha visto l'ascesa del cantante sudcoreano *Psy* e del suo gettonato hit *Gangnam Style*. Nel videoclip di questa frenetica canzone possiamo anche vedere una breve scena in cui due anziani giocano a *janggi* sul lungofiume mentre *Psy* fa la sua performance, che alla fine vengono scaraventati via da un'esplosione.

GANGNAM STYLE Il gioco mostrato nel video ha destato l'interesse di ambienti dediti ai giochi strategici tradizionali: damisti, giocatori di go ed altri appassionati di discipline simili credevano fosse stato mostrato il loro gioco, ma in una forma piuttosto velata.

Un appassionato goista americano ha però fatto chiarezza e, sul sito della Federazione Statunitense del Go, ha spiegato che si trattava del *janggi*. Ebbene, credo che questa canzone senza troppe pretese potrebbe essere un ottimo veicolo per far conoscere il *janggi* nel mondo.

Sarà vero?

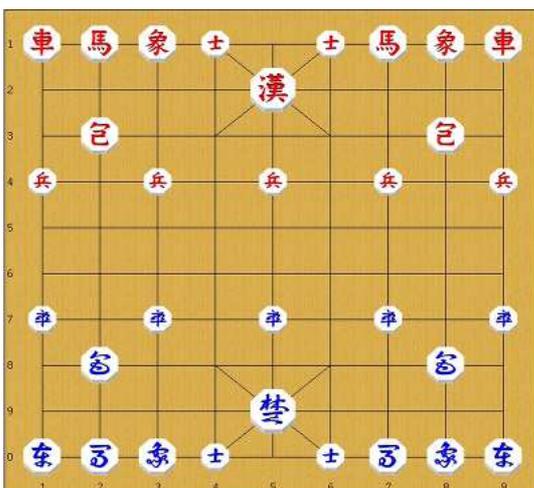
Spero ardentemente di sì!

Le aperture (1)

Nello scorso articolo abbiamo iniziato a parlare degli schemi di apertura. Inizieremo quindi una breve rassegna delle principali varianti di apertura, in modo da poter permettere all'appassionato di poter iniziare una partita di *janggi* con cognizione di causa.

L'argomento della nostra breve analisi sarà l'impianto dell'*Elefante sinistro* (Sistema del Cavallo all'Angolo del Palazzo per entrambi i colori).

Posizione iniziale



1. P 79-78

Cho (Blu) apre la colonna al Carro in 09.

2. P 41-42

Il Rosso (Han) fa altrettanto sull'altra colonna.

3. H 02-83

Il Cavallo viene sviluppato per il duplice scopo di schierare un pezzo e preparare il successivo sviluppo del Cannone in 82.

4. H 12-33

Il Rosso fa altrettanto.

5. C82-85

Il Blu adesso sviluppa il Cannone e si prepara ad assumere una posizione di attacco.

6. C 32-35

7. P 75-74

Il Blu prepara il punto su cui sviluppare l'Elefante sinistro.

8. H 17-36

Con il duplice intento di rinforzare la difesa del Palazzo e creare un altro ponte per il proprio Cannone.

9. E 03-75

Attaccando il Pedone rosso in 47

10. P 47- 57

Il Rosso avanza il proprio pedone. Era possibile P 47- 46 ma avrebbe bloccato lo sviluppo dell'Elefante sinistro rosso.

11. R 01-02

Con l'intenzione di giocare in seguito E75 x P43, R02-22 seguita da R22-23 attaccando Cavallo ed Elefante.

12. E18-46

Sviluppa l'elefante ed impedisce al Blu di piazzare il Carro 09 nella casella 59!

13. R 02-62

Una forte mossa di Carro che mobilita questo pezzo verso nuovi obiettivi d'attacco.

14. P 49-59

Il Rosso mette sotto osservazione tale punto per render difficile al Blu l'uscita del secondo Carro.

15. E 08-76

Intendendo giocare P 77-67, attaccando il Pedone in 59.

16. R 11-51

Anche il Rosso inizia a sviluppare il Carro in cerca di obiettivi di attacco.

17. H07-86

Il Blu mette in campo il Cavallo per rinforzare le difese attorno al Generale e creare un altro ponte per il Cannone.

18. A 16-26

Preparando una casa per mettere al riparo il Generale in 16.

19. A 06-96

Il Blu si appresta a fare altrettanto.

20. K 25-16

21. K 95-06

22. A 14-25

Preparandosi a trasferire il Cannone da 35 a 15.

23. A 04-95

Il Blu fa altrettanto.

24. C 35-15

25. C 85-05

26. C 38-35

Fortificando il Palazzo e tenendo d'occhio la zona centrale.

27. C 88-85

28. C 15-12

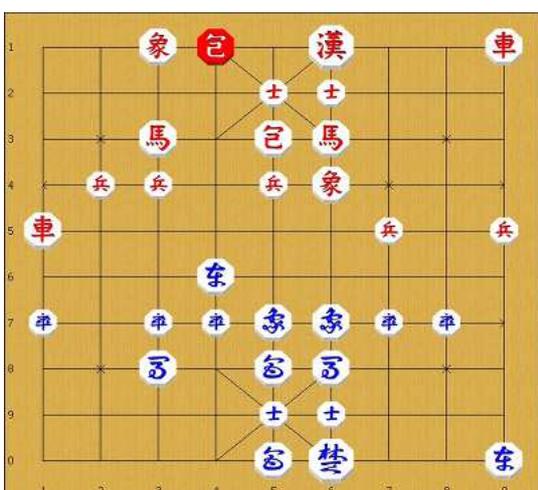
Scacciando il Carro blu dalla sua posizione di attacco.

29. R 62-64

Il Blu cerca di infiltrarsi col Carro in qualche falla difensiva.

30. C12-14

Il Rosso è vigile e ritorna a difesa del Palazzo.



La posizione è sostanzialmente equivalente. Il Blu (Cho) cercherà di sfondare a destra mirando al Pedone in 57. Il Rosso (Han) cercherà di non consentirglielo per poter mantenere l'equilibrio.



Due *bakbo* per i lettori.

Affinché i nostri cultori degli scacchi coreani possano affinare le proprie capacità tattiche, proponiamo alla loro cortese attenzione altri due posizioni da risolvere. Prima di passare però a mostrarle, diamo la soluzione dei due problemi precedenti.

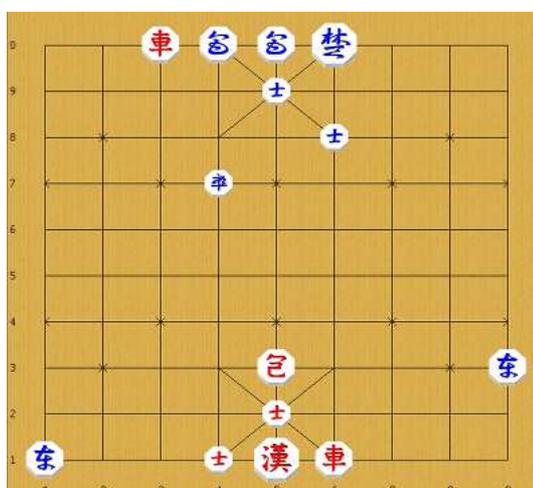
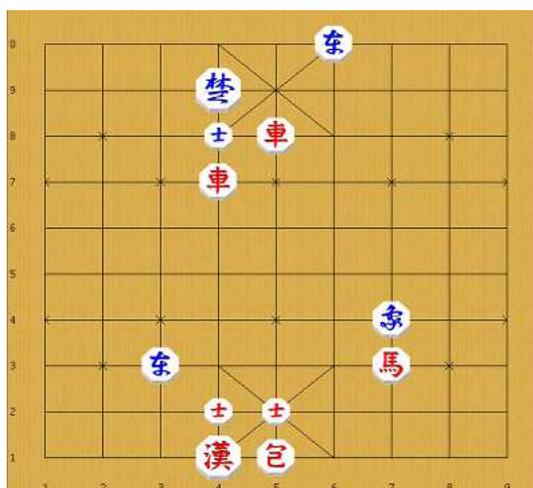
Problema 1

1. R 89 x E 86 scacco; 2. K85 x R86; 3. H 45-66 matto!

Problema 2

1. P75-85 scacco; 2. K95xP85; 3. R01-81 scacco; 4. K85-95; 5. R 81-86 matto!

In entrambe le posizioni proposte il Rosso (Han) muove e da scaccomatto. Come?

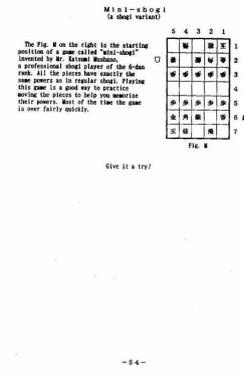


Shogi



di Giuseppe Baggio

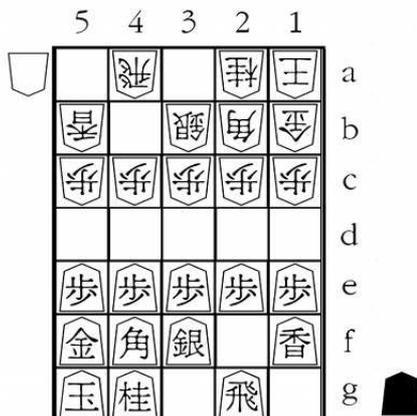
MUSHANO minishogi, questa variante ridotta dello Shogi è stata ideata da *Katsumi Mushano* (6dan pro) e proposta in un libretto introduttivo allo Shogi pubblicato in inglese dalla *Nihon Shogi Renmei* (Associazione Shogi Giapponese) nel 2001. A tale variante è stato dato il nome di *Mini-shogi*, ma per non confonderla con la versione 5x5 ideata nel 1970 da *Kusumoto* (vedi FdA 57) ho preferito chiamarla *Mushano MiniShogi*.



Si gioca su un tavoliere 5x7 ed è presente tutta la gamma dei pezzi dello *Shogi* con particolare abbondanza di pedoni: ovviamente restano intatte tutte le caratteristiche e le prerogative dei vari pezzi, nonché le regole specifiche dello *Shogi*.

Nello scritto originale non è precisata l'ampiezza della zona di promozione, ma data la presenza del Cavallo è logico ritenere che comprenda almeno 2 traverse, quindi a/b per il Nero e f/g per il Bianco; non si esclude però che l'ampiezza possa anche essere di 3 traverse e ciò renderebbe altamente strenua la lotta fin dalle prime battute. Occorrerebbe quindi prima di giocare accordarsi sull'effettiva ampiezza della zona di promozione.

Il diagramma che segue illustra la posizione di partenza e la dotazione pezzi di ciascun giocatore.

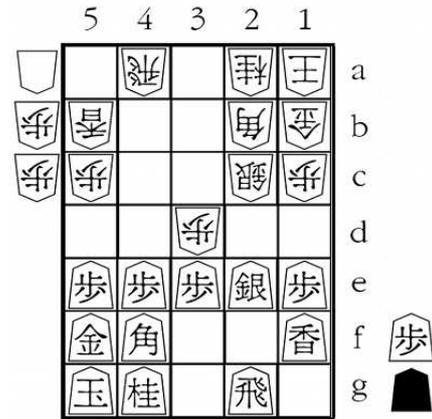


Partita esemplificativa: zona promozione di 2 traverse.

1.P2d Px2d 2.Rx2d S2c 3.R2g P4d 4.Px4d Rx4d 5.P*4e R4a

Cambiare il pedone di Torre è comune, proprio come nello Shogi.

6.S2e P3d



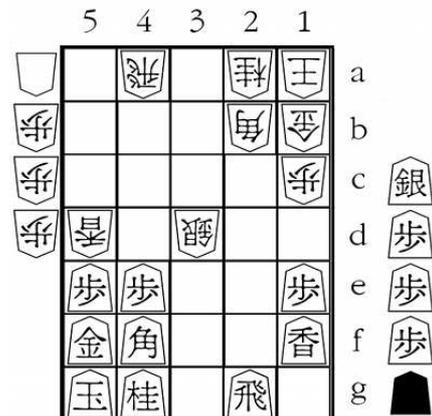
Il Bianco decide di aprire il gioco per non correre il rischio di subire una lenta ma inesorabile pressione del Nero, ad esempio con P*2d S3b, P3d Px3d, Sx3d P*3c, S2c Sx2c, Px2c B3a. Si noti che se le traverse di promozione fossero 3, il pedone in 2c promuoverebbe con effetto ancor più devastante.

7.Px3d P5d 8.Px5d Lx5d 9.P*5e P*2d 10.Sx2d Sx2d

Optando per il cambio degli Argenti. Un'alternativa era 10.Sx3d per puntare a cambiare l'Oro in 5f con 11.R3g Sx4e 12.Gx4e Rx4e. Si può ancora notare la differenza fra 2 o 3 traverse della zona di promozione. Una Torre promossa in 4e è spesso decisiva.

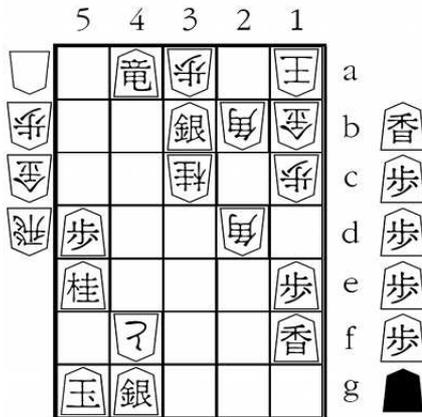
11.Rx2d S*2c 12.R2g Sx3d

Una posizione leggermente diversa rispetto alla linea con 10... Sx3d poc'anzi citata perché ora il Nero ha l'Argento in mano. Che fare ora, difendere o attaccare?



R*1f 29.P3c+ G*5f 30.K3g Rx3f+ 31.Kx3f
N*2d 32.K3g S*3f 33.K2f +B1f#

Alla fine del relativo capitolo, il libro cinese presenta la seguente disposizione iniziale.



Stilisticamente è piuttosto *shogistica* ma forse non è stata testata nella pratica: non vengono riportati esempi ed è altamente probabile che la disposizione non sia affatto equilibrata.

Personalmente ritengo che 3 traverse di ampiezza della zona di promozione siano eccessive, ma siccome l'ideatore della variante (a quanto mi è finora dato di sapere) non ha specificato questa regola, ognuno si può regolare come meglio crede.

Anche questa variante ridotta presenta diversi aspetti che consentono di imparare rapidamente lo Shogi e di acquisire prontamente dimestichezza coi suoi pezzi, essendone presente la gamma completa. Ricordiamoci soltanto di accordarci preventivamente sull'ampiezza della zona di promozione!!

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

Xiangqi



di Antonio Barra

L'Apertura Bombarde in opposizione, [conclusione](#)

Dopo aver passato in rassegna i maggiori sviluppi di questo impianto di gioco, vorrei evitare di tediare il lettore con troppa teoria e vorrei qui presentare una partita che, a detta degli esperti, può essere reputata un classico di questa apertura.



Si tratta dell'incontro tra i maestri *Wang Ja-liang* ed *Hu Rong-hua* (il primo assai attivo fino agli anni 80, il secondo è attivo ancor oggi, considerato il Bobby Fischer degli scacchi cinesi), durante il Campionato Nazionale della Repubblica Popolare Cinese del 1962.

Per comodità di esposizione, i commenti verranno presentati in forma abbreviata e senza troppe lunghe varianti. La partita è assai istruttiva in tutte e tre le fasi di gioco (apertura, centro partita e finale).

Wang Jia-liang - Hu Rong-hua

Sesto Campionato Nazionale

Hefei, Cina, 1962

1. C2=5 C8=5
2. N2+3 N8+7
3. R1+1 N2+1
4. R1=6 C2=3
5. N8+7

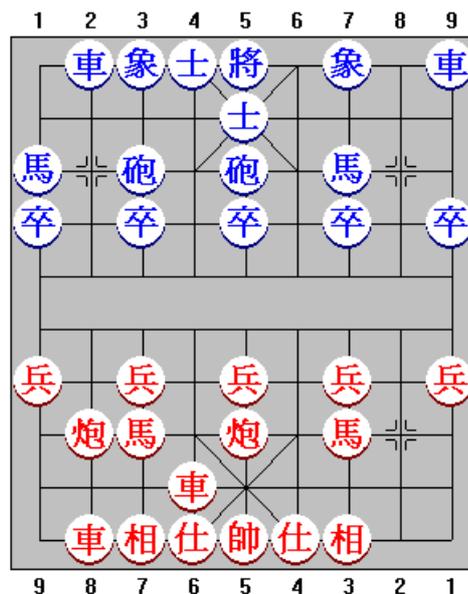
Mossa nuova (all'epoca). Prima di questa partita si giocava *H8+9* con risultati non lusinghieri.

5. ... R1=2
6. R9=8 A6+5

Il Nero si difende con cautela. Notare come egli mette in gioco il Mandarinino situato nella zona in cui il Carro rosso non attacca.

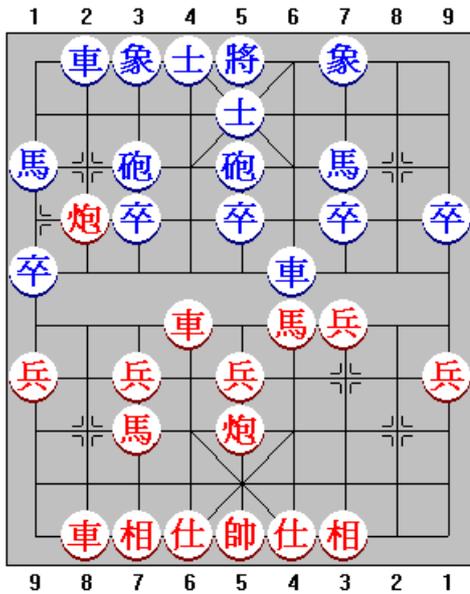
Se invece il Nero gioca 6... R2+6 il Rosso replica con

7. C8=9 R2=3
8. R6+6 C3-1
9. R8+2 R9=8
10. P3+1 R8+4
11. C5-1, minacciando di giocare
12. C5=7, ricacciando il Carro nero.



7. C8+4 R9=8
8. P3+1 R8+4
9. N3+4 R8=6
10. R6+3 P1+1

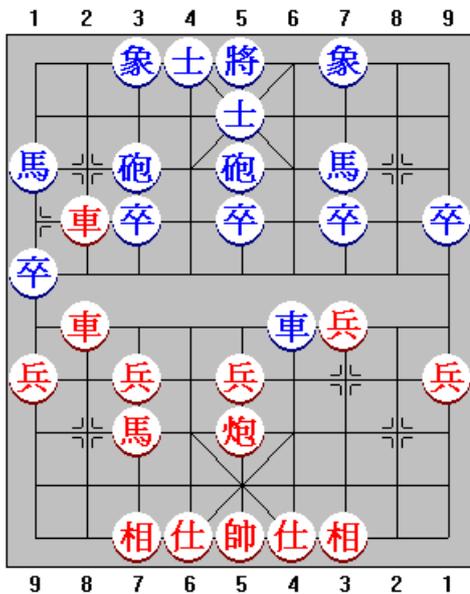
Il Rosso non si lancia all'attacco se non dopo aver sviluppato e preparato a tale scopo tutti i pezzi maggiori. La mossa 7. C8+4 restringe l'azione del Carro avversario; la mossa 9. H3+4 mette in gioco il Cavallo. Tutti questi pezzi collaborano a fare pressione sull'ala destra dei Neri. Il Rosso ha in programma di giocare eventualmente anche C5=4, con serie minacce di guadagnare materiale (se il Carro avversario arretra, sbloccando il Cavallo, quest'ultimo guadagna un pedone).



11. R6=8

Mossa eccellente, che impedisce al Cavallo avversario di entrare in gioco con 11. ...H1+2.

- 11. R2+3
- 12. FR+2 R6+1
- 13. BR+4



Dopo una lunga riflessione il Nero accetta di cambiare il proprio Carro per Cannone e Cavallo avversari.

Dopo l'ultima mossa del Rosso, che propone lo scambio dei Carri (Torri), il Nero è in un dilemma: cambiare o non cambiare?

Se cambiasse i Carri, potrebbe guadagnare il pedone della colonna 7 del Rosso, tramite il Cannone.

13. ... R6-1

Il Nero preferisce invece ritirarsi, attestandosi sulla difensiva.

- 14. A6+5 R6=4
- 15. C5=3 C5=4

16. E7+5 E7+5

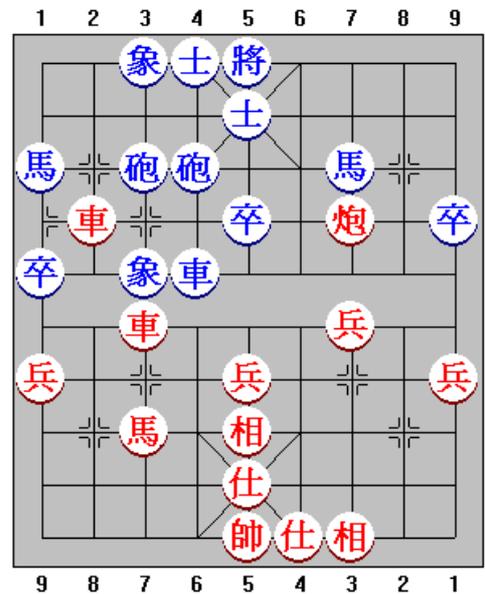
I due contendenti decidono di spostare i Cannoni dalle loro posizioni centrali e di mettere in comunicazione gli Elefanti, prendendosi un tacito periodo di tregua reciproca.

- 17. C3+4 P3+1
- 18. P7+1

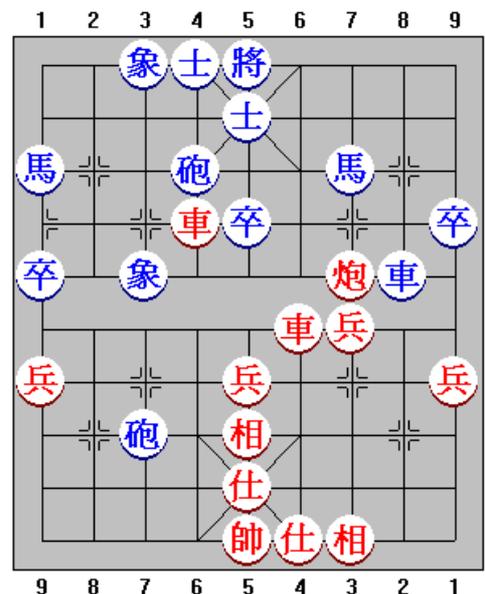
Una mossa non molto accurata, secondo il M. Wang. Esatta era 18. FR=6, seguita da 18...R4=8 19. R8=4 e 20. R6=7 con forte vantaggio.

- 18. P7+1 P3+1
- 19. R8=7 E5+3!

Il Nero gioca una mossa forte, che mostra tutta la potenza del Cannone, guadagnando l'iniziativa!



- 20. R7=4 C3+5
- 21. R8=6 R4=8
- 22. C3-1!



Nonostante il Nero stia guadagnando terreno, la posizione del Rosso è ancora dominante. Il cambio

dei Carri proposto con 21. R8=6 in realtà mirava a bloccare all'Elefante la via del ritorno verso il palazzo. Sfruttando il disagio del suo avversario e la sua riluttanza allo scambio, il Rosso gioca la mossa di Cannone, apparentemente mirando al Pedone sulla colonna 1 del Nero, ma in realtà con lo scopo di minacciare simultaneamente Elefante e Cannone, giocando R4=7.

- 22. E3+5
- 23. C3=9 R8+2
- 24. R4=7 C3=2
- 25. R7+1 R8=5
- 26. P9+1 R5=2
- 27. P3+1

Il Rosso riprende in mano la situazione.

27.... R2-6

Il Nero si ritira, con lo scopo di sbloccare il Cavallo tramite H1+2. Se giocasse subito 27... H1+2, il Rosso dilagherebbe con 28. C9+4 scacco, E5-3 (unica!) 29. P9+1, H2-1 30. R7+4 x E, con minacce di matto.

28. P3+1 N7-6

Il Nero gioca con grande accuratezza.

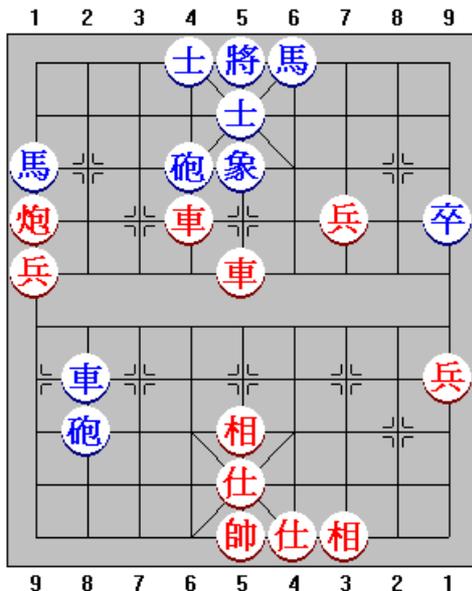
29. C9+1 P5+1

Evita che il Cannone rosso catturi il Pedone, piazzandosi aggressivamente al centro.

30. P9+1 R2+6

31. R7=5

(v. diagramma)



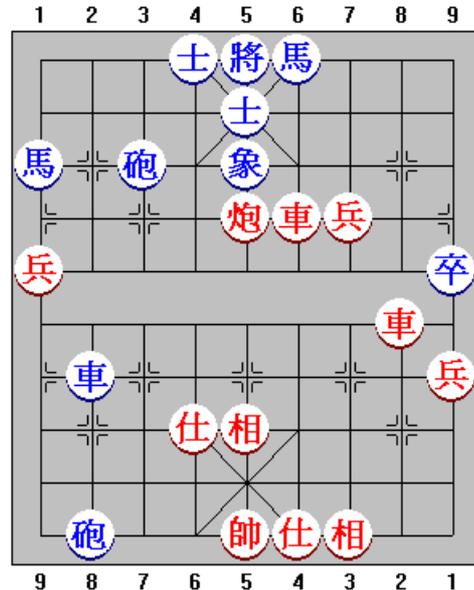
In questa posizione il Nero è ad un bivio: giocare C2+2 o R2=3, attaccando sul lato sinistro del Rosso?

- 31. C2+2
- 32. R5=7 P9+1 (mossa non chiara)
- 33. R7-1 N6+8
- 34. R7=2 N8-6

- 35. B5+6 E5-7
- 36. R6=4 C4=3

La difesa del Nero è assai compressa e l'ultima mossa è un patetico tentativo di fare scaccomatto sull'ultima traversa.

37. C9=5 E7+5



38. R2=7

Il Rosso non gioca la mossa più forte. A detta degli analisti, migliore era 38. E5+7 R2=5 scacco 39. E3+5 R5-3 (unica) 40. R4=5 e vince

38. ... C3+1

39. C5-1 R2=1

Il Rosso ha giocato un'altra mossa fiacca. Era meglio: 39. R4+2 C3=7xP 40. R7=4 N6+8 41. R4=2 e vince

- 40. P9=8 R1=5
- 41. R4=5 R5=2
- 42. P8=9 R2=1
- 43. P9=8?

Migliore sembra: 43. C5+2 scacco, N6+5xC 44. R5+1, R1-2 45. R5=8 bloccando il Cavallo e minacciando entrambi i Cannoni.

- 43. ... R1=2
- 44. P8=9 R2=1
- 45. P9=8 C2-3

Le regole dello Xiangqi proibiscono di attaccare un pezzo perpetuamente ed impongono di cambiare mossa al terzo tentativo, pena la sconfitta. Pertanto il Nero cambia mossa, arretrando con il Cannone.

- 46. C5=2 R1+3
- 47. K5+1 R1-1 scacco
- 48. K5-1 R1=8
- 49. R5-1 R8-2
- 50. P8+1 C3+4

Il Nero propone lo scambio dei Cannoni per diminuire il potenziale offensivo del Rosso.

- 51. C2=7 E5+3
- 52. R7+1 C2=9
- 53. P8+1 R8-4
- 54. E5-7

Interessante. Provoca il Nero a catturare il Pedone nella colonna 8, con l'idea di R7+4 tessendo una rete di matto.

- 54. ... C9=4
- 55. R7+4 R8=5

Il Nero propone a sua volta lo scambio dei Carri per alleggerire la pressione.

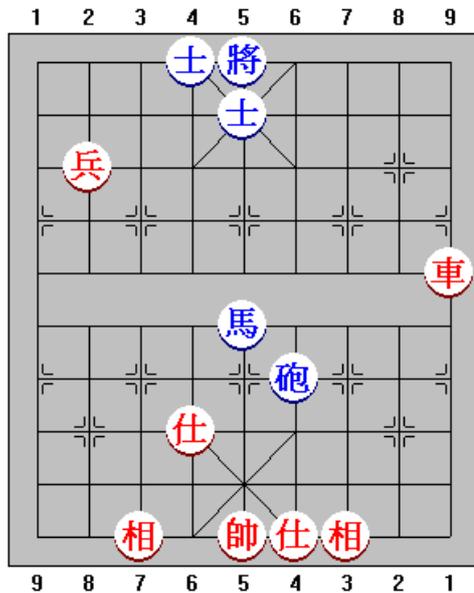
- 56. R5+2xR N6+5
- 57. R7-2 N5+7xP

Forse il Rosso avrebbe fatto meglio a giocare 57. P3=4.

- 58. R7=3 C4=6

Forse il Nero avrebbe fatto meglio a giocare 58. H7+5, annullando l'inchiodatura dovuta all'opposizione frontale dei Generali.

- 59. R3+2 C6-6
- 60. R3-3xH N1+2
- 61. R3=1 N2+3
- 62. R1-1xP H3-5



In questa posizione, la strategia del Rosso consiste nell'immobilizzare i pezzi del Nero. Il Pedone sull'ala sinistra si presta egregiamente a tale compito.

- 63. P8=7

Tende una piccola trappola. Se ora il Nero prende il Mandarinino piazzato all'angolo superiore del palazzo, segue: 63. H5+4xA scacco 64. K5+1 H4+3xE scacco 65. K5+1 C6+2 66. R1+4 scacco. Dopo aver bloccato i pezzi neri, il Pedone scende inesorabile.

- 63. ... C6+3
- 64. R1+4 A5-6
- 65. R1-3 A6+5
- 66. P7=6 K5=6

Non si può catturare il pedone con il Mandarinino (66... A5+4xP) per 67. R1=4xC (il Cavallo non può prendere il Carro perché scoprirebbe il Generale: ciò non è consentito)

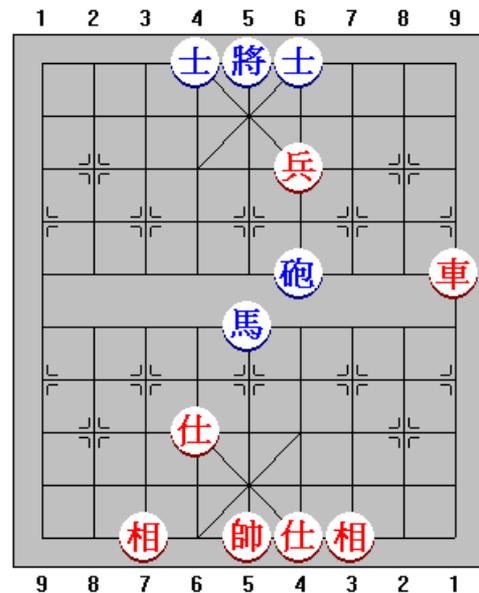
- 67. P6=5 K6=5
- 68. P5=4 C6+1

La mossa di pedone taglia la strada alla Bombarda, la quale ora non può più soccorrere il proprio Generale.

- 69. R1+3 A5-6

Il Cavallo nero è inchiodato al centro.

- 70. R1-4
- (v. diagramma)



L'ultima mossa del Rosso minaccia il Cannone. Se ora 70. ... C6=7 segue 71. R1=4xC e il Nero non può riprendere (Cavallo inchiodato al centro!). Se il Nero gioca un'altra mossa, il Rosso effettua 71. R1=5 scacco, guadagnando il Cavallo con facile vittoria.

Il Nero abbandona.

Una partita lunga (spero di non aver abusato della pazienza dei lettori!) ma altamente istruttiva in ogni sua fase e assai raccomandabile da studiare e ristudiare per poter affinare il proprio bagaglio tecnico.

A proposito di affinamento della tecnica di gioco: sul sito, www.xqinenglish.com, tenuto dal dott. Jim Png di Taiwan sono stati recentemente pubblicati degli interessantissimi articoli riguardanti sia le analisi di apertura che i finali, oltre ad una enorme quantità di materiale didattico per tutti le fasi di gioco. Il sito è ordinato per sezioni pertanto non sarà difficile orientarsi.

Concludendo questo articolo, vorrei fare le mie congratulazioni a Carlo Veronesi, nominato recentemente Maestro di Xiangqi dalla European Xiangqi Federation (categoria NCNV, giocatori non cinesi e non vietnamiti). L'Italia ha il suo primo Maestro!

I Mancala



di Luca Cerrato

CAPITA ogni tanto che qualche amico ha la fortuna di fare viaggi in paesi esotici lontani dal nostro bel paese. Siccome i giochi sono presenti in ogni cultura e soprattutto i giochi tradizionali rientrano nella categoria dei giochi astratti, allora viene spontaneo fare una richiesta, un piccolo favore, procurarmi l'oggetto del desiderio, un gioco. Chi mi conosce, ormai non si stupisce più quando gli descrivo nei dettagli come è fatta la tavola ed i pezzi, semplicemente prende nota della richiesta.

In questo modo sono riuscito a procurarmi tavole degli scacchi cinesi e dello Shogi, per esempio in Cina quando si chiedeva di voler acquistare degli Xianqgi la maggior parte delle volte cercavano di rifilare i nostri scacchi. Anche con l'ultimo gioco della famiglia mancala è arrivato in casa tramite Nino Vessella, che durante un suo viaggio in Indonesia è riuscito a trovare il *Congklak* gioco diffuso in Malesia, Singapore, Brunei ed in Thailandia.

considerato un gioco per le ragazze, mentre in altre zone dello stesso paese è giocato solo in occasione della morte di una persona cara.



Congklak

calcolo mentale

Per essere più precisi non è che esiste un unico regolamento di questo, ma le regole variano da zona a zona, tra le varianti più diffuse che rientrano nello stesso ceppo del Congklak possiamo ricordare:

- *Dakon* oppure *Dhakon* siamo a Java.
- *Jogklak* all'interno dell'isola di Java.
- *Sungka* nelle Filippine.
- *Chongka'* nelle isole Marianne.
- *Dentuman Lamban* nella regione di Lampung (Sumatra).
- *Chonka* in Sri Lanka.
- *Naranj* nelle Maldive.

Molto probabilmente sono rimaste fuori altre varianti visto la vasta diffusione di questo gioco. Non deve stupire se uso la parola variante legata ad un gioco del Mancala perché essendo questa grande famiglia ludica molto popolare, è molto facile che in ogni villaggio e regione ci sia anche una minima differenza di regole.

Il significato della parola Congklak sembra di origine malesiana e significa *calcolo mentale*. Il Congklak fu probabilmente introdotto grazie ai commerci con i mercanti arabi. Una curiosità: in Indonesia è

Infine, prima di presentarvi il regolamento dovete tenere presente che il numero di buche delle due file che formano la mancaliera (di conseguenza il numero di semi può variare) varia da sette a undici, sono importanti anche i due granai che in questo caso sono attori attivi della partita e *non semplici magazzini*. Inoltre nella descrizione del regolamento farò uso del termine *semi*, ma in pratica per questa tipologia di mancala vengono utilizzate delle piccole conchiglie.

Congklak (tradizionale)

Giocatori Due.

Materiale Una tavola con sette buche e 98 semi e due granai.

Scopo del gioco Quando ad inizio di una fase un giocatore non riesce a riempire le sue prime tre buche con sette semi ciascuna (in pratica ha meno di 21 semi) ha perso la partita. La durata di una partita può essere notevole quindi è possibile abbreviarla decidendo di interromperla e dare la vittoria a chi ha più semi.

Inizio gioco In ogni buca vengono depositati sette semi, con i granai vuoti. Il proprio granaio è quello alla propria sinistra. Viene scelto il giocatore che fa la prima mossa.

Il gioco Sono previste *due fasi*, che si alternano ciclicamente, fino al termine della partita, in entrambi le fasi i giocatori muovono a turno.

Prima fase Il giocatore di turno preleva tutti i semi da una delle buche della propria fila, e li semina in senso antiorario, saltando il granaio avversario (ma non il proprio), mettendole una per buca. La semina ha un effetto diverso a seconda del luogo in cui viene deposto l'ultimo seme:

- L'ultimo seme cade nel granaio del giocatore di turno, questi guadagna un turno extra (preleva i semi da un'altra casa e ricomincia). Un giocatore può guadagnare un qualsiasi numero di turni extra (continua a giocare finché le sue semine si concludono nel suo granaio).
- L'ultimo seme cade in una buca occupata, il giocatore preleva tutti i semi dalla buca e continua la semina con i semi appena raccolti.
- L'ultimo seme della semina cade in una buca vuota della fila del giocatore di turno, e la semina ha attraversato la fila avversaria, il seme appena deposto viene prelevato e posto nel granaio del giocatore di turno. Anche eventuali semi presenti nella buca avversaria antistante quella in cui è stato deposto l'ultimo seme vengono prelevati e messi nel granaio del giocatore di turno.
- L'ultimo seme cade in una buca vuota, ma non si verificano le altre condizioni indicate sopra, il turno è finito (questa condizione si chiama *mati*).

La prima fase termina quando un giocatore rimane senza semi nella propria fila (situazione indicata con l'espressione *kalah jalan*). L'altro giocatore ha vinto la prima fase (*menang jalan*), e sarà il primo a muovere nella seconda fase.

Seconda fase Per iniziare la seconda fase, ognuno dei giocatori preleva tutti i semi dal proprio gra-

naio e gli eventuali semi rimasti nelle proprie buche, e li ridistribuisce sul tavoliere, sette per buca, cominciando dalle buche più vicine al proprio granaio.

Si possono avere due condizioni:

- Uno dei giocatori avrà probabilmente semi in eccesso. Tutti i semi che avanzano dopo averne deposti sette per buca vengono piazzati nel suo granaio.
- L'altro giocatore non avrà semi a sufficienza. Ne disporrà comunque sette per buca a partire dalla buca più vicina al proprio granaio. Quando rimane con meno di sette semi in mano, distribuisce quelli rimanenti in modo uniforme nelle buche rimaste vuote.

Tutte le buche che nella disposizione iniziale si trovano ad avere meno di sette semi sono dette *ngacang* e occorre ricordare quali sono per tutta la fase.

Il gioco riprende poi come nella prima fase, con l'eccezione che le buche *ngacang* sono *protette*.

In particolare:

- L'avversario dovrà saltarle durante la propria semina.

L'avversario non potrà prelevarne i semi, nemmeno se conclude una semina in una buca antistante vuota.

Il proprietario delle buche *ngacang* non potrà prelevarne i semi, né per iniziare una semina né per proseguire una semina.

La seconda fase di gioco può essere ripetuta; termina, come la prima, quando un giocatore resta senza semi; la si riprende nello stesso modo, e il giocatore che ha finito i pezzi sarà ancora secondo di turno.

Riferimenti:

Wikipedia: en.wikipedia.org/wiki/Congkak

Mancala World: mancala.wikia.com/wiki/Congklak



Giochi a qualche gioco della famiglia dei Mancala ?

Contatta *Il fogliaccio degli astratti*.

Il giuoco del Go



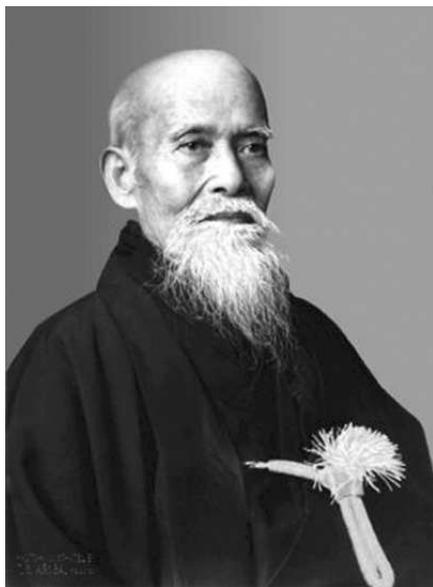
de *Il ritorno delle gru*

CONTINUO, ad *appropriarmi* di alcuni articoli apparsi sulla rivista dedicata al giuoco 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/>. Questo cannibalismo ludico ha due ben precisi scopi, il più importante è stimolare la rinascita di questa rivista, il secondo non far finire nel dimenticatoio articoli che trovo estremamente interessanti. (Luca Cerrato)

L'articolo è stato estratto dal settimo numero de *Il ritorno delle Gru*, l'autore è *Marco Carrettoni*.

Go e Aikido: l'eleganza della forma.

Fin dall'inizio, ho sempre trovato molto evocativo il legame tra il go e le arti marziali, legame affascinante ma sicuramente non l'unico possibile. Mi sono spesso imbattuto in numerose discussioni riguardanti tutte le possibili allegorie di una partita: giocare a go è come suonare uno strumento, come dipingere, scrivere, immaginare... questo gioco è talmente polivalente da riuscire a tenere lontano dal ridicolo anche l'accostamento più bizzarro (ovviamente c'è sempre un limite a tutto).



Esiste tuttavia una chiave di volta che, a mio parere, sostiene tutti questi collegamenti, persino i più disparati e improbabili: la ricerca del bello.

Chi ama questo gioco ne ama profondamente l'estetica e spesso sceglie istintivamente una forma piuttosto che un'altra per qualcosa che, volenti o nolenti, prima o poi cominciamo a chiamare *bellezza*; da qui nasce, a mio parere, la maggior parte dei paragoni con l'arte.

Avere gusto nelle forme risparmia fatica in gran parte dei combattimenti sul goban; per il poco che comprendo di questo gioco, l'eleganza percepita in una particolare disposizione di pietre è

inspiegabilmente legata alla sua sopravvivenza ed efficacia.

Questa ricerca della forma nel go ha alimentato in me, fin da quando mi sono avvicinato a questo gioco, la percezione di una connessione molto forte con la modalità di apprendimento delle tecniche di una delle arti marziali giapponesi più recenti: l'*aikido*.

L'*aikido* nasce in Giappone negli anni '50, dal sogno del maestro *Moriei Ueshiba*; letteralmente è una parola composta da tre *kanji*:

ai: armonia, unione;

ki: energia, intenzione, volontà;

do: via, percorso;

Come arte marziale è estremamente particolare: *Ueshiba* vedeva in essa un percorso illuminato verso l'armonia e la non belligeranza, pertanto tutti i movimenti dell'*aikido* sono mirati ad armonizzarsi con lo slancio di chi attacca, mai a scontrarsi, per riuscire a squilibrare e atterrare l'avversario catturando il suo movimento.

Chi osserva una dimostrazione di aikido non può non pensare che esso sia una sorta di imitazione di un combattimento, quasi una danza, e che le tecniche siano impraticabili nel mondo reale. L'efficacia dell'*aikido* non sta nella mera esecuzione, ma in quello che si impara a percepire attraverso lo studio di quei movimenti, così dolci e armoniosi. Lo studio di una tecnica di aikido si svolge nell'esecuzione ripetuta di una serie di dinamiche ben codificate, a seconda del tipo di attacco al quale si è sottoposti.

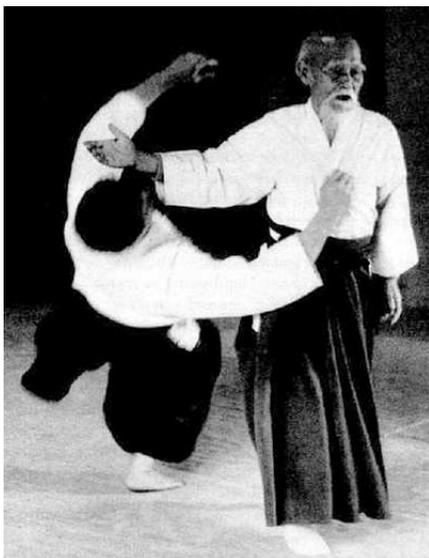
I movimenti sono tipicamente circolari, ampi, e risultano efficaci solo se eseguiti in armonia con lo slancio dell'avversario.

Nel momento in cui una tecnica non è eseguita correttamente, si finisce con lo stratonare di forza l'attaccante e, se quest'ultimo è fisicamente più forte, non si riuscirà mai a governarne il moto.

Nell'*aikido*, tale controllo si raggiunge catturando quello che mi hanno insegnato a chiamare *centro* dell'avversario.

Il concetto di *centro*, in questa arte marziale, è molto ampio e può essere, secondo me, ridotto a una semplice idea fisica: se l'attaccante e l'attaccato si muovono all'unisono, con armonia, entrambi sono come un unico corpo con un solo centro di massa; chi ha la consapevolezza di questo centro e riesce a indirizzarlo verso il proprio centro ha il pieno controllo dell'inerzia dell'avversario.

Chi controlla il centro, vince, così recita il noto proverbio nel gioco del go; la situazione è identica nell'aikido; tra l'altro, non vale solo in riferimento alla regione centrale del goban: ho sempre visto un parallelismo anche con il concetto di punto vitale: nel flusso di una partita, arriva un particolare istante in cui giocare al centro di una forma avversaria la distrugge; chi è più veloce a percepire quell'istante, prevale. Nell'aikido, all'atto dell'attacco, esiste un preciso momento in cui si può catturare il *centro* dell'avversario: un secondo prima o uno dopo il movimento risulterebbe forzato, squilibrato; eseguire quei movimenti così ampi e circolari ha proprio lo scopo di imparare a percepire questa dinamica, portandola all'estremo.



Un altro concetto che ho sempre trovato affascinante nell'aikido è l'assoluto imperativo di usare il meno possibile la forza. La fisica mi dice che appena esercito una qualche forza diretta sull'avversario il suo corpo reagirà. L'aikido cerca invece di sfruttare movimenti leggeri, precisi, che se eseguiti correttamente non vengono facilmente percepiti dal corpo altrui: è la sensazione che sempre percepivo quando venivo atterrato dal mio maestro; non riuscivo mai ad avvertire la sua intenzione, quindi non avevo facoltà di oppormi. Per ottenere questo, ogni movimento deve essere curato nel dettaglio e deve essere sfrondata da tutto ciò che è superfluo e ridondante; non solo: le condizioni di un attacco sono sempre diverse e sta quindi a chi reagisce prestare la massima attenzione nell'eseguire dei movimenti che non lo forzino a seguire una strada precisa, bensì aperti a ogni possibile reazione imprevista.

A proposito di quest'idea, Ueshiba paragonava spesso l'aikido all'acqua.

Non credo sia necessario sottolineare quanto simile al Go sia questo approccio: l'idea di attacco indiretto, che distoglie l'attenzione dell'avversario, di giocare forme leggere e versatili, di dare importanza a ogni singola mossa, di giocare cercando di concretizzare il minor aji possibile per tenere aperta ogni strada mi sembrano parallelismi lampanti.

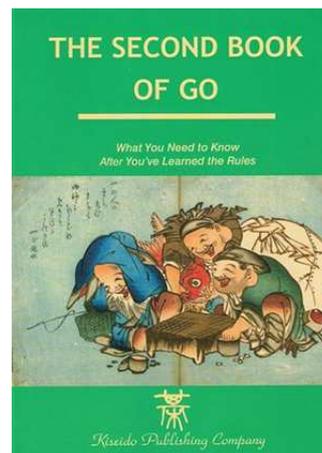
Tuttavia lo studio nell'aikido non può essere solo meccanico, come nel go; man mano che si prosegue si comincia a percepire la bellezza in un particolare movimento o posizione; il corpo finisce con l'eseguire ciò che è, a tutti gli effetti, una scelta quasi estetica; mi è sempre stato detto che quando questa percezione, attraverso la pratica, diventa naturale, la mente non deve più calcolare e il corpo esegue i movimenti in scioltezza, esattamente come sarebbe assurdo riuscire a controllare lo sviluppo di un fuseki leggendo tutto l'albero di possibilità: spesso sono il gusto e l'intuizione a portare il gioco verso una posizione favorevole. Quando gli avversari si equivalgono, ogni lieve squilibrio assume proporzioni decisive.

Tirando le somme di tutto questo discorso, direi che il mio scopo principale è quello di incuriosire: sebbene parli sicuramente da principiante, penso che chiunque veda nel Go quello che ho cercato di descrivere parlando di aikido riceverebbe molto nell'avvicinarsi a quest'arte assolutamente unica nel suo genere.

Tentativi di lezioni di Go.

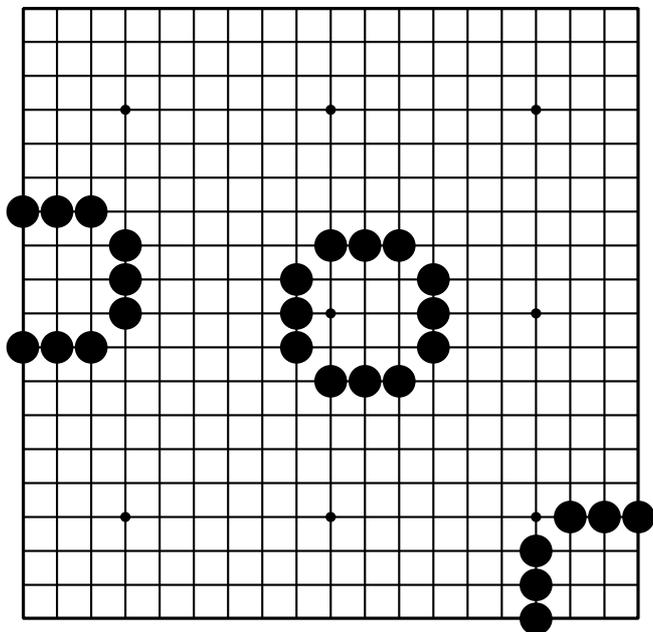
di Luca Cerrato

Provo a dare il mio contributo alla diffusione del Go con questi *tentativi di lezioni*. Tentativi perché sono un giocatore ai primi passi (anche se conosco il gioco da una vita) e quindi sarei il meno adatto a tenere una rubrica tecnica sul gioco del Go, ma spero che questa iniziativa stimoli qualche giocatore esperto ad illuminarci sulla via del Go. Per aiutarmi in questo lavoro prenderò come riferimento alcuni libri, il primo della serie è **The second book of Go** di *Richard Bozulich*.



Banalmente inizierò dalla fase di apertura del gioco per capire dove posizionare le prime pietre della partita è importante ricordarsi lo scopo del gioco, controllare più territorio possibile. Questo praticamente si traduce nel conquistare più intersezioni dell'avversario. Per creare questi *spazi* bisogna giocare in modo oculato le pietre, analizziamo quale parte del tavoliere è più adatta inizialmente ad essere *oggetto di conquista*.

Il posizionare nella parte centrale della tavola le prime pietre non è una buona idea perché non vengono sfruttati gli angoli ed i bordi del tavoliere, i confini naturali. Come si vede dal Diag. 1 il nero per delimitare sei intersezioni a seconda della posizione sul tavoliere deve usare un determinato numero di pietre.



Diag. 1

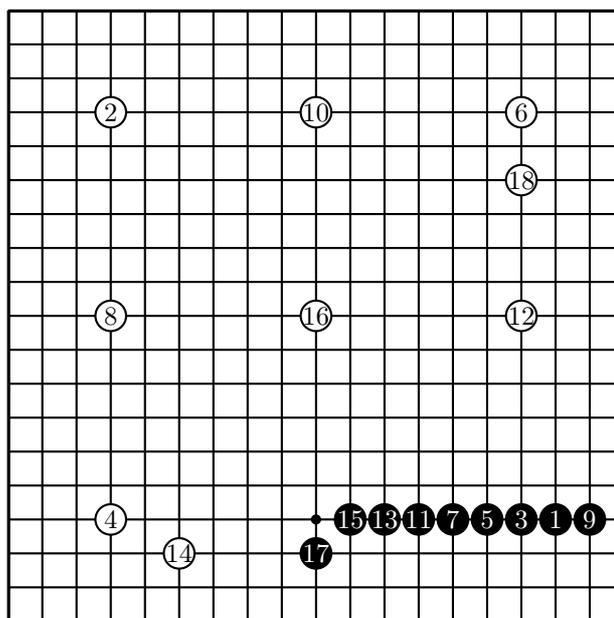
- a. Territorio ad angolo, necessita di 6 pietre.
- b. Territorio di bordo, necessita di 9 pietre.
- c. Territorio centrale, necessita di 12 pietre.

Da una semplice osservazione si può dedurre un principio base, è conveniente iniziare a posizionare le prime pietre nelle vicinanze degli angoli e dei bordi, quindi nella fase d'apertura, *fuseki* in giapponese, dimenticatevi il centro del Go-Ban.

Altro fattore importante in apertura da tenere presente, è come *distribuire* le proprie pietre, in generale abbiamo due opzioni:

- 1. Concentrare tutte le pietre in una zona.
- 2. Distribuire le pietre sulla tavola.

Per risolvere una volta per tutte il problema in che modo distribuire le nostre pietre esaminiamo il seguente diagramma:

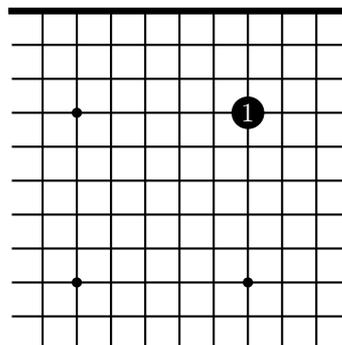


Diag 2

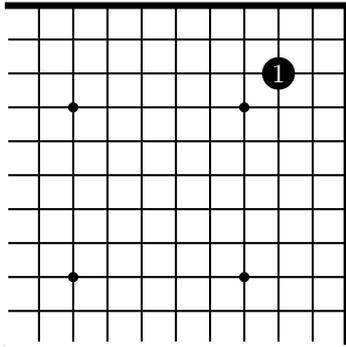
Il nero ha assicurato per se 30 intersezioni, mentre il bianco distribuendo in modo più omogeneo le proprie pietre si è assicurato un maggiore controllo della tavola, per il nero sarà difficile reclamare a se altro territorio. Quindi una regola di base in apertura è non concentrare le proprie operazioni in una sola parte della tavola.

Adesso vediamo dove posizionare la prima pietra e quale influenza avrà sul gioco. All'inizio abbiamo visto che la zona più consona è negli angoli, dove è possibile un maggiore controllo sul territorio. Una pietra generalmente può essere piazzata nell'angolo nelle seguenti intersezioni:

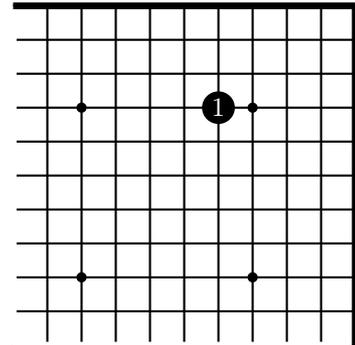
- **4-4**, si gioca se si vuole giocare per influenzare e sviluppare le proprie pietre velocemente. In questo caso non si ha sicuro territorio in apertura.



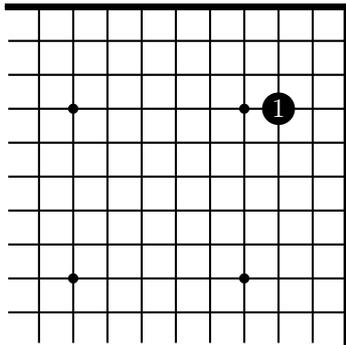
- **3-3**, è il punto per assicurarsi l'angolo. Non ha molta influenza verso il centro.



- 5-4, in questo caso si concede l'angolo al bianco.

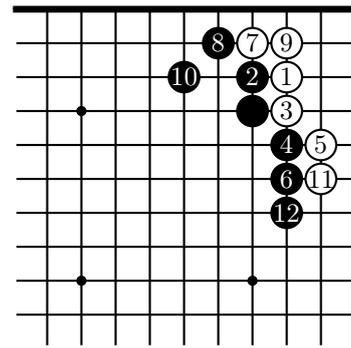
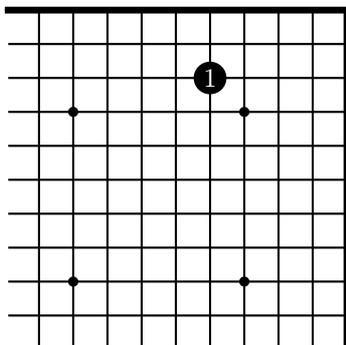


- 3-4, è orientata al controllo del territorio, ma con un enfasi verso il lato destro.



Nel diagramma seguente il nero deposita inizialmente la pietra in in 4-4, il bianco *invade* l'angolo con 3-3, segue la sequenza fino a nero 12. Al termine si nota che il bianco ottiene il controllo dell'angolo, mentre il nero ottiene un'influenza sul centro della tavola.

- 5-3, il posizionamento è orientato al controllo sulla parte alta della tavola.



Nelle successive puntate continueremo ad occuparci della fase d'apertura analizzando le varie possibilità.

Siti ludici di riferimento



boardgamegeek.com



www.goblins.net

Il Go tibetano



di Alberto Bertaglia

CON QUESTA seconda parte, dedicata al Go in Tibet, termina la ricerca di Alberto sulle origine del millenario gioco del Go.

Go in Tibet

I recenti ritrovamenti di una pietra, trovata nel 2000 durante la ristrutturazione di una casa vicino alle rovine del palazzo *Byamspami'gyurging*, il presunto luogo di nascita del re Songtsen Gampo (617 - 649), a *rGya ma*, nella contea di Maizhokunggar in Tibet, hanno riaperto l'interesse degli studiosi sulle origini del Go Tibetano.

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

La pietra era appoggiata contro il muro della casa, ma si presume che provenga da un vecchio strato o anche dal *periodo di costruzione delle fondamenta*³¹ (cioè il periodo di re Songtsen Gampo) del palazzo, dato che le rovine erano la fonte del materiale da costruzione per la casa.

Una più recente scoperta è avvenuta in un campo a nord di *Lhasa*, vicino a dove re Songtsen Gampo, dopo l'inondazione della Valle dello Yarlong, costruì un rifugio mentre terminava la costruzione del suo nuovo palazzo (l'attuale Palazzo del Potala). Su una superficie piana, di tipo estremamente duro di roccia granitica conosciuta come *Pietra bianca*, una griglia con 17x17 righe è stata accuratamente incisa per meglio tenere le pietre nelle intersezioni. Forse, anche, per ospitare naturalmente piccoli ciottoli rotondi. In ogni caso, la datazione certa delle tavole non è ancora avvenuta e nessuno dei due siti ha fornito alcun indizio archeologico certo.

Come per la Cina anche in Tibet le origini del Go sono avvolte nel mistero e si ritrovano in molte leggende del popolo Tibetano, ma secondo alcuni studiosi il Go fu portato in Tibet intorno al VII secolo

³¹ Guntram Hazod - The Royal Residence PhoBran gByamsPa Mi 'GyurGling and the story of SrongbTsan-sGam Po's Birth in rGya Ma in Tibet, past and present (atti del Nono Seminario dell'Associazione Internazionale per gli Studi tibetani, Leiden 2000) (Leiden, 2002) pagine 27-47

³² La Dakini è una figura di divinità femminile diffusa sia nell'Induismo che nel buddismo. Dakini è una traduzione della parola tibetana *khandro*, che letteralmente significa *colei che va in cielo*, o *colei che si muove nel cielo*. In termini più poetici, Ella è detta *la Danzatrice del Cielo* e per tale appellativo è stata assimilata qui in occidente alle figure celesti angeliche. Le Dakini hanno la natura del fuoco e dell'acqua: sono il fuoco della conoscenza che disperde l'illusione e sono forme fluide, in grado di sciogliere le parti di noi che si sono irrigidite. Si tratta di una sorta di fate che giocano un ruolo importante nel Lamaismo mistico, come insegnanti di dottrine segrete. Appaiono spesso nella forma di una donna anziana e uno dei loro segni peculiari è che hanno gli occhi verdi o rossi, *lucenti come carboni ardenti nel buio*. Ci sono due tipi di Khadomas: quelle spirituali che non appartengono al nostro mondo e sono chiamati *Khadomas di saggezza*, e le Khadomas che, incarnate come donna o no, appartengono al nostro mondo. In generale, le dakini rappresentano il flusso sempre mutevole di energia su cui chi pratica la meditazione deve lavorare per arrivare alla realizzazione. Può assumere sembianze umane, apparire come una Dea - pacifica o aggressiva - o essere percepita semplicemente come l'eterna manifestazione dell'energia nel mondo fenomenico. La dakini è probabilmente la più importante manifestazione del principio femminile nel buddismo tibetano.

d.C. quando i Buddisti cominciarono ad arrivare dall'India, convertendo la maggior parte della popolazione, tuttavia, assorbirono molte delle credenze della religione Bon, unendo e fondendo le credenze del buddismo con le realtà locali. Bisogna ricordare che prima della parziale unione, il Tibet era un mosaico di piccoli regni in guerra, con lingua, tradizioni e credenze diverse, riunite poi, dal re Songtsen Gampo. Questo *inserimento* del buddismo nella realtà tibetana provocò, come già detto, la divisione della religione Bon in tre vie, che si portarono dietro, comunque, delle influenze del buddismo stesso con l'organizzazione, intorno al 1100, in monasteri. Una conseguenza fu la proibizione del gioco del *Wei-qi*, parte importante invece della religione Bon tradizionale tibetana, che comunque continuò ad essere giocato dalla nobiltà essendo considerato una delle *nove attività* di un perfetto gentiluomo. Questa fusione delle culture ha portato anche alla fusione dei termini utilizzati ed infatti attualmente il termine *Zang qi* (Antico Go Tibetano), viene utilizzato nel linguaggio comune in tutto il paese, anche se il termine *qi* è una parola cinese importata. Nella maggior parte dei libri si troverà invece l'utilizzo di *mi* (o mig) Mang, che significa *molti occhi* e si riferisce al tavoliere, anche se in origine sembra significasse *molte pietre*. Tuttavia, secondo alcuni studiosi, *mi mang* si riferisce al *Wei-qi* solo nella zona di *Lhasa*. Fuori dalla capitale, il nome può anche riferirsi al bKu-gombuChos e altri tipi di giochi realizzati sul goban, con regole, ma non con intensità di gioco, diversi da quelli del *Wei-qi*.

Molti riferimenti si trovano nei testi e nelle tradizioni tibetane e molti anziani, interrogati in proposito, hanno riferito di leggende o di ricordi di quando da bambini giocavano a Go. Demoni e Dakini³² (Khadomasin tibetano), giocavano a Go nelle tempeste di vento con le nuvole bianche e nere nei cieli. Sempre, il Khadomas del bene avrebbe vinto.

Purtroppo, come detto, la maggior parte delle biblioteche e dei testi, furono distrutte durante la Rivo-

luzione Culturale, e quindi è stato impossibile confermare quanto le storie e i riferimenti a scritti antichi sia vera.

Il primo articolo sul go in Tibet è stato scritto nel 1982 da *Cheng Xiao Liu*, il quale propose che furono i cinesi a portare il Go, nel VII secolo dC, nella zona ora circondato da Tibet, Nepal, Sikkim e Bhutan, quando si stabilirono i primi collegamenti culturali tra il popolo tibetano e la cultura Han Cinese. Scritto in un momento in cui la Rivoluzione Culturale era in atto, questo articolo è stato probabilmente falsato non potendo fare dichiarazioni che potevano essere *impolitiche*, ed infatti Cheng scriveva che le storie circa i tibetani che giocavano a Go prima di questo periodo (Han) fossero state fatte in seguito. Nel 1993, un articolo, *Symbolism of Black and White in Tibet*, scritto dal cinese *Yian Zhen Zhong*, per la rivista *Tibetan culture*, approfondisce il lavoro di Cheng con molte altre storie e ritrovamenti. Pur non essendo interamente incentrato sul Go, egli ha sostenuto che vi è stato uno sviluppo parallelo del Go tibetano e del cinese wei-qi. Questi articoli insieme ai recenti ritrovamenti dei tavolieri in pietra, hanno riaperto l'interesse degli studiosi tibetani per il Go e quindi si spera che ci sia un approfondimento delle molte, ma confuse, notizie circa il Go tibetano. Per i ritrovamenti stessi, dovranno essere fatti ulteriori studi per datarne con certezza l'età e per *constestualizzarli* con esattezza con quanto già conosciuto. E' un puzzle enorme di notizie, scritti, storie, dipinti ecc. che devono solo essere sistemati al posto giusto.

Conclusioni

La corrispondenza tra le tavole di Go tibetano e quelle del Go cinese hanno portato alcuni storici di giochi a concludere che il Go è nato in Tibet e poi si è diffuso in Cina, dove ha subito uno sviluppo notevole del gioco che ha portato all'incremento della griglia a 19x19. Tuttavia, c'è una storia documentata molto più ricca e completa del Go in Cina che non di quella in Tibet, e sembra quindi più probabile che il Go, provenuto dalla Cina, si sia diffuso in Tibet in un momento in cui il tavoliere 17x17 era ancora in uso, e che grazie all'isolamento del Tibet, l'ha conservato fino ad oggi.

Da tutto quello che ho detto, e per chi avesse la pazienza di leggersi il molto materiale presente su internet, si può concludere che la storia del Go e del Go Tibetano, ma anche dei giochi più antichi, sia intrisa di errori, leggende, scarsità di notizie certe e molte, molte supposizioni. C'è la speranza che i recenti ritrovamenti ed il rinnovato interesse per la storia del Tibet porti a nuove ricerche che possano fare una maggiore chiarezza su tutta la vicenda o come ha scritto Fairbairn in un suo articolo *ci rimane la seducente idea di andare in Tibet e trovare in un monastero perduto sull'Himalaya, uno Shangri-la, dove grandi Lama buddisti, con tutta la saggezza accumulata nelle vite passate, che mettono pietre su un goban mentre controllano le lente accordature della Grande Ruota del Tempo.*

Successione delle Dinastie cinesi ed eventi cronologici dei ritrovamenti sul Go

Dinastia	Anni	Durata	Riferimento	Anno
Tre Augusti e Cinque Imperatori	prima del 2070 a.C.	628+		
Huang Di (L'Imperatore Giallo)		c. 2600 a.C.		
Yao, Shun e Dan Zhu	c. 2600 a.C.		Leggenda Imperatore Yao (inventore del Go)	2300 a.C.
Xià Dinastia	2100 a.C. - 1600 a.C.	470	Ritrovamenti di pietre simili a quelle del Go in tombe del periodo Xia	2000-1400 a.C.
Imperatore Qiao	c. 1800 a.C.		Leggenda imperatore Qiao (inventore del Go)	1800 a.C.
Dinastia Shang	1600 a.C. - 1046 a.C.	554	Ritrovamenti di pezzi di ceramica, a forma di losanga	Datati 5000 a.C.
Dinastia Zhou occidentale	1046 a.C. - 771 a.C.	275	Riferimento al termine <i>Yi</i> - Ritrovamento pietre a Yinxu, nei pressi di Anyang, nella provincia di Henan (Cina)	1046 1040 a.C.
Dinastia Zhou orientale, tradizionalmente divisa in	770 a.C. - 256 a.C.	514	Scritti di Handan Chun	
- Periodo delle primavere e degli autunni	722 a.C. - 476 a.C.	246	Citazione del Go nei <i>Dialoghi di Confucio</i>	479 a.C.
- Periodo dei regni combattenti	475 a.C. - 221 a.C.	254	Citazione del Go nei <i>Dialoghi di Mencio</i>	370 - 289 a.C.
Dinastia Qin	221 a.C. - 206 a.C.	15		

Dinastia	Anni	Durata	Riferimento	Anno
Dinastia Han occidentale	206 a.C. - 9	215	Ritrovamento numerose tavole del Liubo e ritrovamento frammento di ceramica di un tavoliere di Go nella provincia di Shaanxi	206 d.C.
Dinastia Xin	9 - 23	14		
Dinastia Han orientale	25 - 220	195	Ritrovamento tavoliere a Wangdu nella provinca di Hebei, più antica registrazione superstite di una partita in <i>Tu WangQing Le Ji</i> , tra il principe WuSun Ce e il suo generale Lü	175-200
Imperatore Jing Di	156-141		Ritrovamento frammento piastrella a Xianyang nella provincia dello Shaanxi	206a.C. - 25d.C.
Tre Regni	220 - 265	45		
Dinastia Jin occidentale	265 - 317	52		
Dinastia Jin orientale	317 - 420	103		
Dinastie del Nord e del Sud	420 - 589	169		
Dinastia Sui	581 - 618	37	Ritrovamento tavoliere in ceramica con grigia 19x19 nella provincia di Henan	
Dinastia Tang	618 - 907	289	Ritrovamento numerosi tavolieri di Go dalle regioni periferiche della Cina - Ritrovamento pietra nella contea di Maizhokunggar in Tibet nel mausoleo del Re Songtsen Gampo (595-605?) - Riferimento letterario di ungo inserito negli effetti personali della principessa Wencheng, quando attraversò la Cina per sposare il re Songtsen Gampo	641 d.C.
Cinque dinastie e dieci regni	907 - 960	53		
Dinastia Song del Nord	960 - 1127	167		
Dinastia Song del Sud	1127 - 1279	152		
Dinastia Liao	916 - 1125	209		
Dinastia Jin	1115 - 1234	119		
Dinastia Yuan	1271 - 1368	97		
Dinastia Ming	1368 - 1644	276		
Dinastia Qing	1644 - 1912	268		



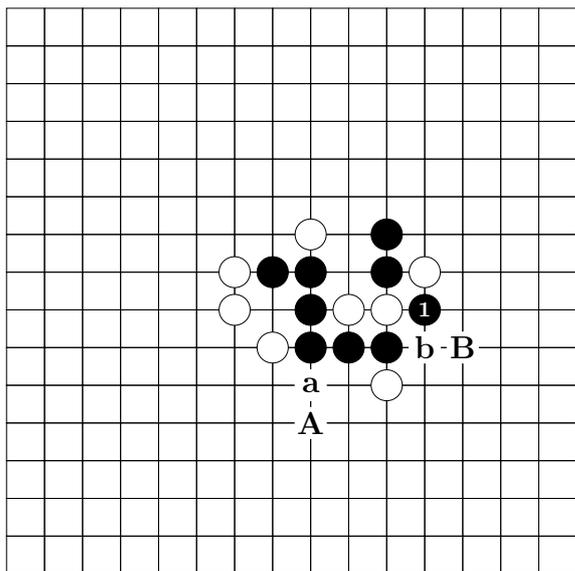
Giochi d'allineamento



di Luca Cerrato

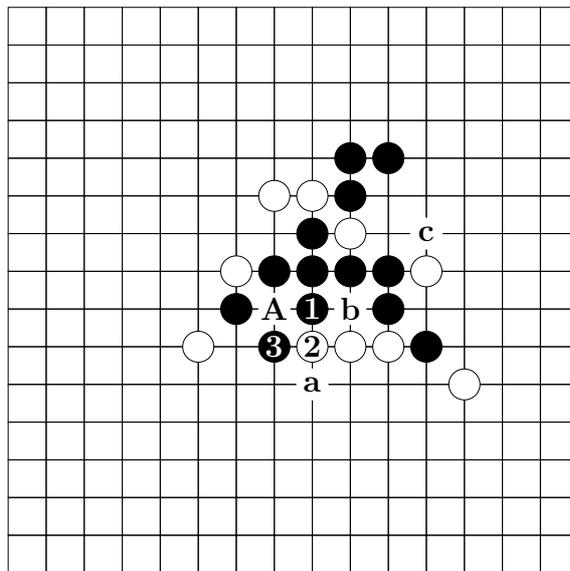
NELLA PARTE relativa allo studio del Renju vi introdurrò altre due tecniche per minacciare un cinque in fila (Mise e Fukumi), mentre per la parte dedicata alla scoperta di nuovi giochi di questa categoria il *Teeko* e i *Tre Moschettieri*, più una veloce carrellata di giochi in tre dimensioni.

Nel precedente numero abbiamo scoperto come vincere con una continua minaccia di un quattro in linea si possa trasformare in cinque in linea vittorioso, ma si possono creare altre formazioni vincenti di pezzi. Una di queste è un quattro-tre chiamata *Mise*. Questo tipo di minaccia ha alcuni vantaggi, primo non si sprecano troppe mosse ed inoltre, se bloccati le formazioni di tre oppure quattro pezzi, possono tornare utili nel proseguo della partita. Un esempio di *Mise*:



Il nero 1 è un *mise* ed il giocatore bianco non può fermare la vittoria dell'avversario. Se il bianco gioca in *a* il nero risponde in *B* con un vincente tre-quattro. Viceversa se il bianco gioca in *b* il nero gioca in *A*.

Un'altra forte minaccia è il *fukumi*, è una mossa che minaccia di creare un VCF (a victory by continuous fours). I giocatori esperti considerano il *fukumi* uno degli elementi più affascinanti del Renju. Vediamo un esempio di *fukumi*:



Il nero 1 è un *fukumi* perché minaccia di vincere con una serie di quattro in *b* e in 2. Il bianco gioca in 2 per difendersi contro questa minaccia, ma il nero crea un tre giocando nero 3. Il bianco deve difendersi da questa nuova minaccia, ma il nero crea un quattro-tre giocando in *A*.

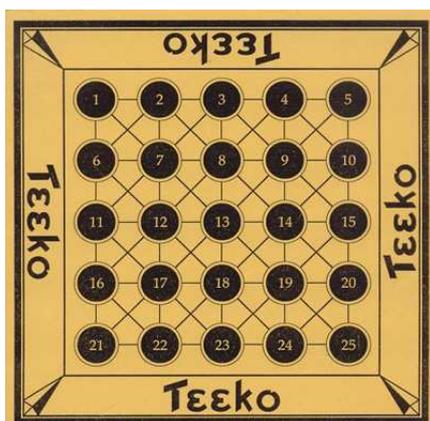
Il primo gioco che vi presento si chiama *Teeko* e fu ideato da *John Scarne* nel 1937 e successivamente ripubblicato nel 1952 e 1960. Una curiosità sull'origine del nome del gioco *Teeko*; il suo autore ha preso le iniziali di T di Tic-tac-toe, la E di chEss, la K checKers e la O di bingO (ben strana la scelta di quest'ultimo gioco), infine poiché la parola Teko suona male allora ha aggiunto una E, *Teeko*.

Nel 1987 Guy Steele risolse il gioco, se giocato in modo perfetto tra i due giocatori la partita è patta.

Teeko (John Scarne - 1937)

Giocatori Due, nero e bianco.

Materiale Una tavoliere 5x5, quattro pezzi neri e quattro rossi.



I tre moschettieri (*Haar Hoolim* - 1969)

Scopo del gioco Creare un filetto di quattro pezzi del proprio colore in orizzontale, verticale oppure in diagonale.

Inizio gioco Il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al giocatore rosso.

Deposito pezzi A turno i giocatori piazzano un proprio pezzo su una caselle vuota.

Movimento pezzi Quando tutti gli otto pezzi sono in tavola allora il giocatore di turno può muovere un suo pezzo di una casella in orizzontale, verticale oppure diagonale (come il re degli scacchi).

Variante Si vince anche se si forma un quadrato di dimensioni 3x3, 4x4 oppure 5x5 con i propri pezzi sui quattro angoli del quadrato.

Partite di torneo L'incontro viene vinto dal giocatore che raggiunge un punteggio prestabilito (per esempio i venti punti), i punti per le varie combinazioni sono i seguenti:

- Quadrato 4x4, 1 punto.
- Quadrato 3x3, 2 punti.
- Quadrato 2x2, 3 punti.
- Quadrato 5x5, 5 punti.
- Quattro pezzi in linea 4 punti.

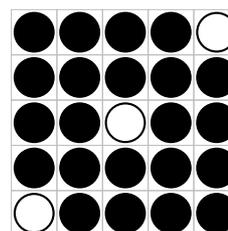
Il gioco dei Tre moschettieri (*Three Musketeers*) rientra nella categoria dei giochi asimmetrici. Un giocatore ha tre pezzi (i moschettieri) il suo avversario ventidue (gli uomini del cardinale Richelieu), i giocatori hanno anche scopi differenti, ma li scopriremo nel regolamento. Il gioco fu pubblicato per la prima volta su *A gamut of game* di *Sid Sackson* nel 1969. Il gioco è stato risolto da *Johannes Laire* nel 2009, giocando la partita perfetta vincono gli uomini del cardinale Richelieu.

Giocatori Due, uno usa i tre moschettieri, l'altro i ventidue uomini del cardinale Richelieu.

Materiale Un tavoliere 5x5, tre pezzi bianchi e ventidue neri.

Scopo del gioco I tre moschettieri vincono se non possono effettuare una mossa legale (cioè catturare), il cardinale vince se i moschettieri sono posizionati in linea in orizzontale, verticale oppure in diagonale.

Inizio gioco I pezzi vengono disposti come in figura. La prima mossa spetta ai moschettieri.



Movimento moschettieri Questi pezzi si muovono di una casella in ortogonale occupata da un pezzo avversario, questo viene rimosso dal gioco. Non possono spostarsi su caselle vuote.

Movimento uomini del cardinale Questi pezzi si muovono di una casella in ortogonale, la casella di arrivo deve essere vuota.

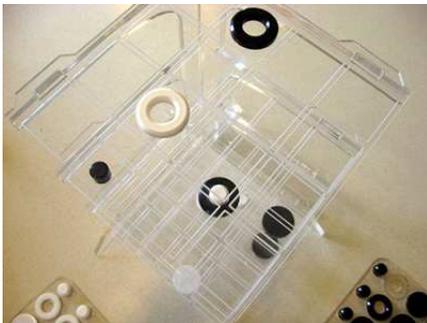
Per ultimo vi presento una carrellata dei molteplici giochi di filetto sviluppati nelle tre dimensioni.



X: Die 4. Dimension, autore *Peter Kaszian*, caratteristica nel proprio turno si gira di novanta gradi uno dei quattro tavolieri quadrati.



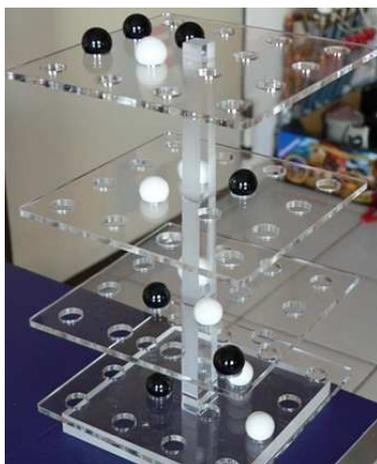
See Queue (1993), autore *Karol Wyatt Kersh*, gioco per più di due giocatori.



Char (1993), autore *Frank Bechter*, particolari sono i pezzi utilizzati, dischi pieni, anelli e pezzi piccoli che si possono incastrare negli anelli.



Q4 (1990), altro gioco per più giocatori.



Hi!Noon - Das Duell (2009), autore *Peter Kaszian*, 32 pezzi neri e 32 bianchi. Quando si forma un filetto di quattro pezzi si rimuove un pezzo avversario. Vince chi ha più pezzi in gioco al termine della partita.



Quadrigo (2007)



Four Letter Words (1975), si utilizzano le lettere.



Dimensions (1970)



Qubic (1947).

Enciclopedia



Alberto Bertaglia

L'ENCICLOPEDIA dei Giochi di Giampaolo Dossena, non cercatela nelle librerie o nei bookstore online perché è esaurita, fuori catalogo, introvabile (le copie sono state ritirate dall'editore). Ne potete trovare alcune copie sui siti di aste online, con prezzi e condizioni diverse.

E se la trovate compratela, perché anche se non siete appassionati di giochi è comunque un'opera unica e farà bella figura di se nella vostra libreria! Pubblicata in tre ponderosi volumi è la summa dell'esperienza di Giampaolo Dossena che si è occupato di giochi per ben trent'anni. *Il mio è anche un libro a luci rosse e contempla persino l'erotica mosca cieca di Casanova* aveva raccontato in un' intervista. E davvero la sua *Enciclopedia* copre una vastissima varietà di giochi, da quelli di parole a quelli da tavolo, per bambini, di carte ecc. ecc. (ma non cercate la moscacieca di Casanova perché le regole non le trovate!)

Pubblicata dalla *UTET* nel 1999 ([ISBN] 88-02-05462-2), in tre volumi, per un totale di 1482 pagine è ancora la più monumentale opera sui giochi pubblicata in Italia (Peso gr: 4807 - Dimensioni mm: 270 x 210 x 110).

È stata ristampata nel 2009, in due volumi ad opera dello *Studio Giochi* di *Dario De Toffoli*, che la descrive così:

Si tratta della nuova edizione della Enciclopedia dei giochi di Giampaolo Dossena, la più importante opera sui giochi mai scritta in Italia, pubblicata per la prima volta nel 1999 in tre volumi UTET. Personaggio inconsueto, l'autore. Scrittore inconfondibile, irriverente e provocatorio. Questa Enciclopedia racconta giochi di tutti i tipi, è una sorta di summa del suo sapere; tutti i suoi studi, i manuali e i libri che ha scritto, i suoi vastissimi archivi e schedari; raccolti, riordinati e risistemati, plasmati in un corpo unico a farne uno strumento talmente potente da risultare indispensabile. Ma il meglio di sé Dossena lo dà naturalmente nei giochi a sfondo linguistico; chi meglio di lui potrebbe dottamente disquisire sui giochi pseudo interlinguistici, che si basano sui rapporti equivoci fra l'italiano e le altre lingue o tra l'italiano e le pronunce dialettali (se tu m'amassi ... ma no va là che non t'ammasso mica)?

Dario De Toffoli ne ha curato, su incarico dello stesso Dossena, la revisione e l'aggiornamento, adeguando l'opera alle tematiche contemporanee.

2100 voci complessive;

300 nuove voci;

250 voci aggiornate o ristrutturare.

È realizzata in 2 volumi per complessive 1740 pagine e distribuita in edicola come supplemento alla testata *Panorama*, *Donna Moderna* e *TV Sorrisi e Canzoni*. Purtroppo esaurita, fuori catalogo, introvabile anche questa!!

Che altro dirvi?

Se leggete queste pagine, dannatevi l'anima per trovarla, non ve ne pentirete!

E veniamo alla voce dell'Enciclopedia.

Come avete letto, e come saprete, Dossena è stato maggiormente un appassionato, e specialista, di linguaggio e per questo, questa volta, anche se un pò fuori tema con il Fogliaccio, voglio presentarvi qualcosa che ha a che fare con questo. Ma in fondo anche i giochi di parole sono comunque giochi.

La voce scelta è **Leporeambo**.

Tipo di sonetto inventato da *Ludovico Leporeo* (1582-1655 ca.).

Il nome «leporeambo» è una -> **parola-valigia** composta di Lepore[o] e [ditir]ambo. Ne riportiamo uno fra i più semplici.

*Mando fine cortine, acciò ben trattile,
Lavinia amata, ed in bucata nettile
e col sapone in infusione mettile
e con man calchi pian, che non ischiattile;
che le apponti e le conti, e non barattile,
che son di fil sottil mia supellettile,
e dentro al centro del tinozzo absettile,
ne le strapazzi, né con mazzi sbattile.
Fa' che non sia forte lessia che scottile,
né dello straccio il ceneraccio imbruttile,
ma monde e terse, dopo asperse, sbottile;
poi su le stanghe, corde e spranghe buttile,
e a l'aure e al giel del chiaro ciel permottile,
e al sol di maggio su l'erbaggio asciuttile.*

Le rime sono, tradizionalmente, alla fine dei versi, ma è opportuno qui chiamarle rime «finali». Rispondono a uno schema classico ABBA, ABBA, CDC, CDC, ma sono sdruciole e -> **difficili**; inoltre le vocali toniche A, E, O,U, rasentano il -> **giro completo**, in ordine alfabetico.

Ogni verso ha poi delle rime «interne»: nel primo verso fine/cortine, nel secondo amata/bucata ecc. In certi leporeambi le rime interne non sono due bensì tre. Le rime interne sono tutte diverse tra loro, e diverse da quelle finali. Le rime interne sono diverse dalle -> **rimalmezzo**.

In questi ordigni costruiti per sabotaggio, per tepismo letterario, lo scoppiettio del motore che va a parole-suono tanto disturba la possibilità di capire le parole-senso che ne nasce una nuova forma di -> **nonsenso**.

Tra gli imitatori di Leporeo si distinse, nella seconda metà del XIX secolo, *Olindo Guerrini* (1845-1916).

Che altro dire?

Stampa e gioca



di *Bandus*

Introduzione

I giochi astratti, spesso si riconoscono per la semplicità dei loro componenti e la schematicità dei loro tavolieri, questo ha permesso, soprattutto nell'antichità, di disegnare il tavoliere nella terra, inciderlo su legno o pietra o più semplicemente su una stoffa per renderlo trasportabile e fruibile ovunque.

Proprio partendo da questo punto, ovvero, poter giocare ovunque, inizia con questo numero del fogliaccio una rubrica dedicata ad una serie di giochi astratti più antichi, famosi, giocati, semplici che potrete realizzare in casa ed immediatamente giocabili.

Su ciascun numero, verrà fornito, infatti tutto il materiale per realizzare il giuoco, in alcuni casi potrà

essere richiesto l'uso di un comune dado a sei facce, le istruzioni per costruirlo e le regole per giocarlo.

Cercheremo, per quanto possibile, di mantenere le dimensioni standard così da poter collezionare i diversi giochi e creare una vera e propria ludoteca del gioco astratto.

Istruzioni generali, ciascun gioco è disponibile per un formato A4, quello più comune per la vostra stampante. Stampate le pagine relative al gioco scelto e ritagliate sia il tavoliere che i materiali necessari. Il gioco è pronto. Potrete, tuttavia, incollare il tutto su cartoncino o legno, potrete utilizzare tappi di plastica, gemme di vetro, bottoni, sassolini per le pedine.



Five Field Kono

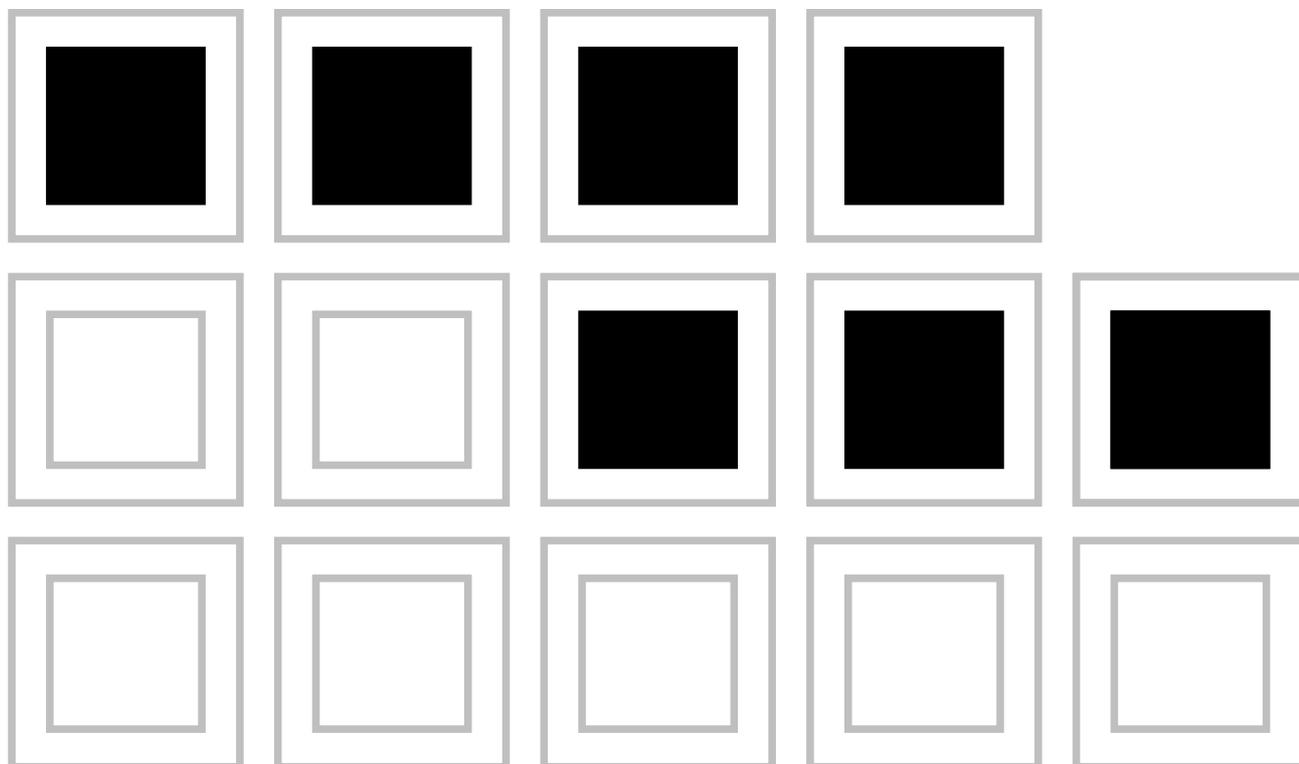
Five Field Kono è un gioco tradizionale della Corea di posizione e blocco.

Viene giocato da due giocatori, con 7 pedine ciascuno di differente colore, su una tabella di 4x4.

Inizio gioco, le pedine vengono posizionate nelle intersezioni della riga più vicina a ciascun giocatore. Le due rimanenti nel secondo spazio delle colonne esterne.

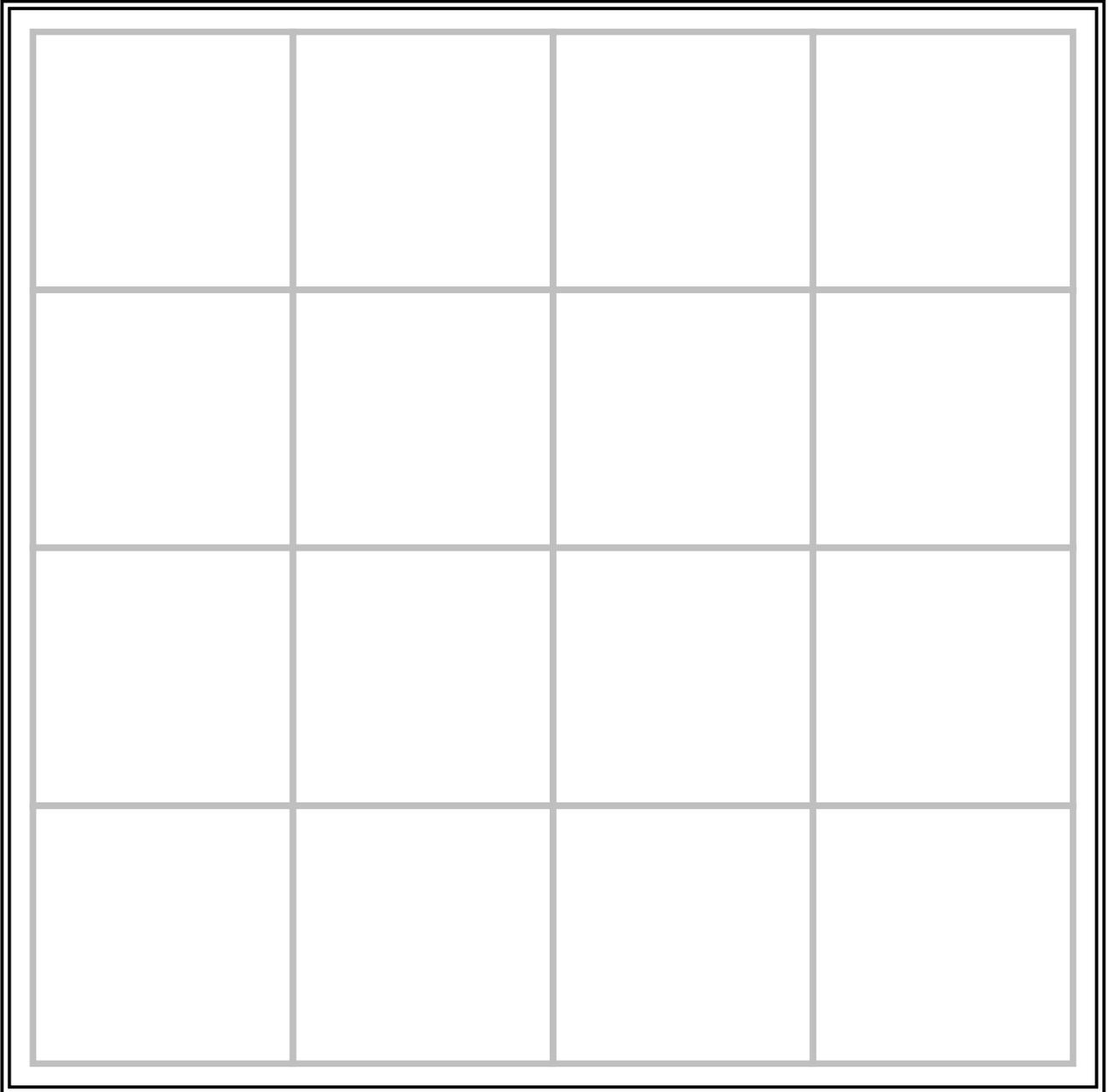
Movimento pedine, il gioco si svolge a turni. Una volta sorteggiato il primo giocatore, egli potrà muovere una pedina soltanto diagonalmente di uno spazio per volta. NON sono previste catture o salti.

Scopo del gioco, portare tutte le proprie pedine nella posizione di partenza dell'avversario. Il primo giocatore a raggiungere l'obiettivo è il vincitore.



Five Field Kono

Bandus



Tavolando.net

Five Field Kono

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*.

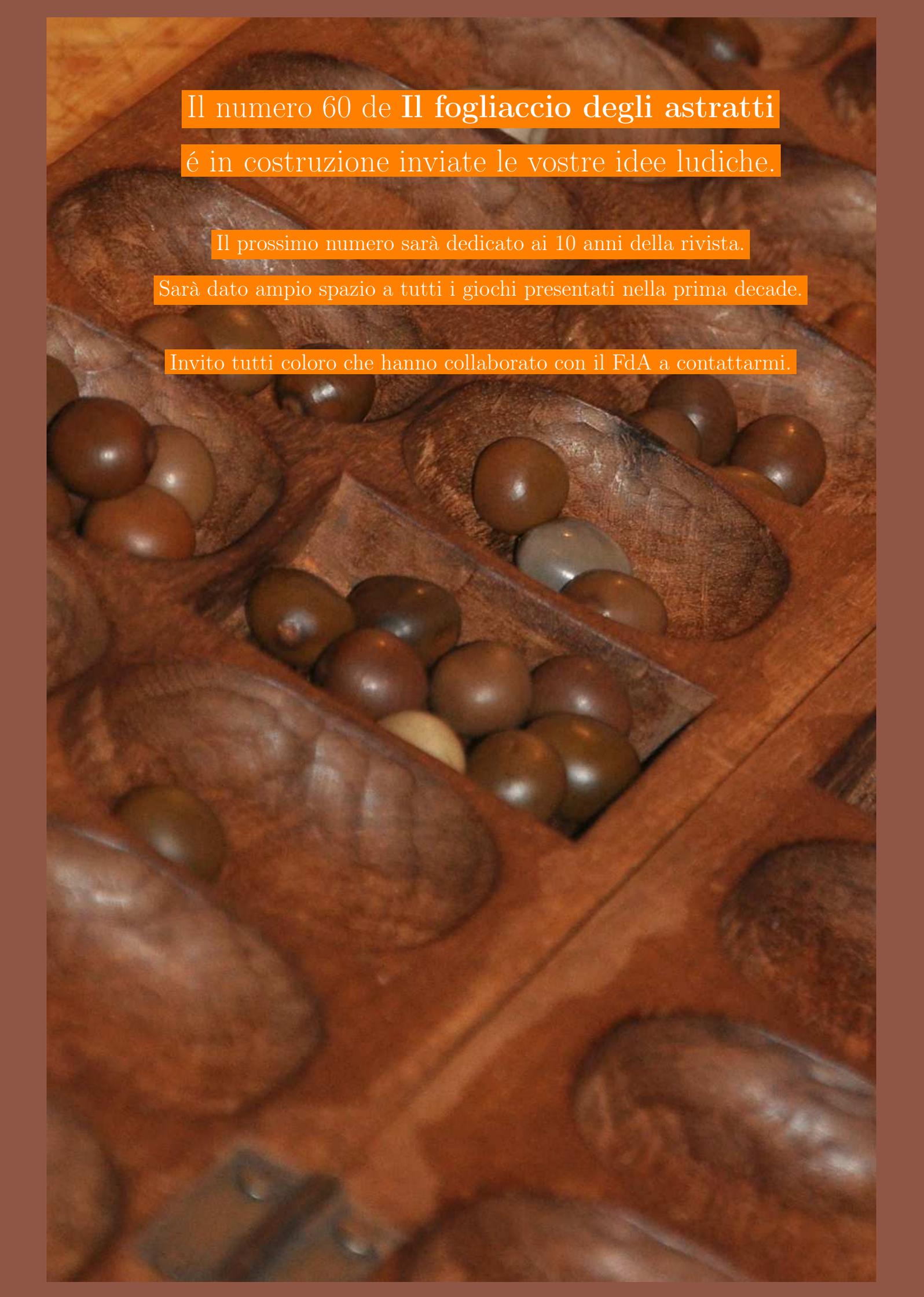
Revisori della rivista, *Alberto Bertaggia*.

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, 59
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, 59
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59
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, 59
P. Canettieri	56, 57, 58, 59
F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56
G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59
M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58
L. Caviola	57, 58
G. Mascherpa	58
A. Penna	58
M.A. Donadoni	59
C. Pavese	59
P. Formusa	59

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 60 de **Il fogliaccio degli astratti**
é in costruzione inviate le vostre idee ludiche.

Il prossimo numero sarà dedicato ai 10 anni della rivista.

Sarà dato ampio spazio a tutti i giochi presentati nella prima decade.

Invito tutti coloro che hanno collaborato con il FdA a contattarmi.