

# Il fogliaccio degli astratti

Numero 60 - Anno 10

Novembre 2013

*Rivista dedicata al mondo dei giochi da tavolo.*

Edizione speciale.

Dieci anni di giochi.

Giocare significa allenare la mente alla vita.

*(Stephen Littleword.)*

## In questo numero

Introduzione, dieci anni fa.	pag. 3
Famiglie ludiche.	pag. 4
Giochi antichi.	pag. 5
Giochi di mezza età.	pag. 19
Giochi moderni.	pag. 31
Giochi contemporanei.	pag. 39



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

scrivete a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)

## Dieci anni fa.



**A**LUGLIO il *Fogliaccio degli Astratti* ha raggiunto un traguardo storico: i dieci anni di vita. Una meta che non mi ero assolutamente prefissato nel lontano 31 Luglio del 2003 quando pubblicai il primo numero della rivista che apparve sul newsgroup *it.hobby.giochi*.

L'idea iniziale era di creare una rivista testuale allo scopo di far conoscere, oppure di far riscoprire ai giocatori, la millenaria tradizione ludica concentrandosi sui giochi da tavolo astratti, in particolare su quelli privi o quasi dell'elemento fortuna. Per questo i primi numeri sono principalmente un elenco di regolamenti per giocare senza tanti fronzoli.

Nel mio intento il progetto doveva durare pochi mesi giusto il tempo per esporre i classici ed anche perché credevo di esaurire l'entusiasmo iniziale in pochi numeri, ma come si vede le cose sono andate, per mia fortuna, in modo differente. Man mano che il tempo passava gli stimoli aumentavano, grazie alle continue scoperte ludiche che avvenivano quotidianamente, che mi hanno impedito fino ad ora di chiudere.

Senza alcun dubbio un fattore importante è stato il contributo dei molti appassionati e giocatori che hanno fatto crescere la rivista con i loro articoli, idee e giochi. Molto importante sono stati anche gli incoraggiamenti ricevuti via e-mail oppure alle varie manifestazioni ludiche che ho frequentato in giro per l'Italia.

Se inizialmente l'obiettivo de *Il fogliaccio degli astratti* era il far conoscere i regolamenti, numero dopo numero la situazione è evoluta. Dopo pochi numeri si sono aggiunte le immagini perché qualche volta una fotografia oppure un diagramma spiega la situazione di gioco meglio di mille parole.

Altro passo fondamentale è stato lo scrivere la storia dei giochi e soprattutto dedicare uno spazio ai personaggi di questo piccolo e bizzarro mondo giocoso. Infatti i giochi senza coloro che creano, giocano e diffondono in ogni dove la cultura ludica, sarebbero dei freddi pezzi di legno senza *vita*.

Lo scopo dei prossimi numeri della rivista sarà continuare ad investigare i classici temi ludici ed investigare l'aspetto matematico, vedere le possibili evoluzioni dei giochi astratti con il passaggio dal supporto celluloso a quello digitale ed infine (questa è una mia idea fissa) standardizzare la descrizione dei regolamenti. Come si vede il divertimento non manca e tutti, come sempre, sono invitati a partecipare.

Questo numero sarà diverso dai precedenti e sarà concentrato sui protagonisti de *Il fogliaccio degli*

*astratti*, i giochi. Nelle pagine che seguiranno saranno elencati tutti i giochi apparsi sulla rivista. Di alcuni sarà presentato anche il regolamento, della maggior parte sarà data un'informazione essenziale:

- *Autore*; nei giochi recenti questa informazione è facilmente reperibile, mentre per i giochi che hanno alle spalle qualche secolo è più difficile.
- *Anno di pubblicazione*; vale quello scritto per l'autore, in tempi recenti si riesce a tracciare la data di creazione per altri giochi si può solamente dare una indicazione di massima.
- *Origine*; questa informazione è importante soprattutto per i giochi tradizionali.

Nella presentazione ho voluto seguire un ordine temporale. Una cronologia che reputo importante per far comprendere che l'attività ludica segue la storia dell'uomo.

I giochi sono stati inseriti in ordine di creazione, partendo dall'alba della civiltà umana fino ai giorni nostri. Nella presentazione ho creato quattro grandi insiemi temporali.

- **Giochi antichi**, comprendono giochi la cui nascita è agli albori della storia umana fino ai primi secoli dopo Cristo.
- **Giochi di mezza età**, dai primi secoli dopo Cristo fino alla rivoluzione Francese.
- **Giochi moderni**, dalla rivoluzione Francese fino agli anni '60 del secolo precedente.
- **Giochi Contemporanei**, tutti i giochi che sono stati creati dal 1970 ad oggi.

Le pagine successive vogliono essere la base di partenza di un nuovo progetto chiamato *Tavolando* che sarà un libro dedicato ai giochi da tavolo, con forte orientamento ai giochi astratti, dove si potranno trovare i regolamenti, la storia del gioco, ed in alcuni casi alcuni suggerimenti di tattica e strategia.

Il progetto *Tavolando* sarà qualcosa di *vivo*, in continuo aggiornamento<sup>1</sup>.

<sup>1</sup>Per partecipare al progetto *Tavolando* oppure avere maggiori dettagli scrivete a [info@tavolando.net](mailto:info@tavolando.net)

## Famiglie ludiche

**P**RIMA di iniziare con la presentazione dei giochi un'appunto su come sono stati classificati. Un gioco può appartenere a più categorie. Lo scopo di questa classificazione è dare una vaga idea dei meccanismi ludici utilizzati nel gioco preso in esame.

- *Mancala*, sono tutti i giochi che rientrano nella grande famiglia dei giochi africani di semina.
- *Gioco del Re*, in questa famiglia tutti i giochi che hanno un pezzo più importante degli altri. Per esempio gli scacchi e lo Shogi.
- *Dama*, tutti i giochi che hanno una parentela con il gioco della dama.
- *Giochi di connessione*, giochi che hanno come obiettivo il connettere elementi di gioco oppure il raggruppare gruppi di pezzi.
- *Velocità*, giochi in cui lo scopo è di arrivare per primo in un determinato punto del tavoliere oppure far uscire dal gioco i propri pezzi prima dell'avversario.
- *Percorso*, i pezzi devono seguire un determinato percorso prima di uscire dal tavoliere.
- *Tavoliere pieno*, giochi che iniziano con il tavoliere pieno di pezzi.
- *Tavoliere variabile*, giochi in cui le dimensioni del tavoliere si modificano durante la partita.
- *Collezione*, giochi in cui si devono collezionare pezzi.
- *Territorio*, giochi in cui lo scopo è conquistare più territorio dell'avversario.
- *Punti*, giochi in cui bisogna far punti.
- *Filetto*, giochi in cui è importante mettere in fila dei pezzi oppure assumere una determinata forma.
- *Piazzamento*, giochi in cui i pezzi vengono piazzati e non mossi durante la partita, al massimo possono essere catturati.
- *Cattura*, giochi in cui avvengono delle catture.
- *Blocco*, lo scopo è impedire che l'avversario effettui la mossa al proprio turno.
- *Assimetrico*, gioco in cui i giocatori hanno forze diseguali oppure differenti obiettivi.
- *Torre*, giochi in cui si formano delle torri.
- *Tessere*, giochi che fanno uso di tessere.
- *Carte*, giochi che fanno uso di un mazzo di carte.
- *Ultima mossa*, vince oppure perde chi fa l'ultima mossa.
- *Memoria*, gioco che richiede l'uso della memoria.
- *Sistema di gioco*, materiale per sviluppare più regolamenti.
- *Simultanea*, i giocatori muovono in simultanea.
- *Solitario*, è presente un unico giocatore.
- *Giochi da tavolo*, giochi che non rientrano nelle categorie di sopra e non propriamente astratti.



## Giochi antichi

*Dall'origine dei tempi fino all'anno zero.*

**Q**UANDO avvenne la nascita del primo gioco e quale fosse la sua primordiale *forma* non è possibile saperlo e forse non lo si saprà mai a meno di avere una macchina del tempo. Probabilmente i giochi, quelli regolamentati, sono una trasformazione ed imitazione di antichi riti religiosi.

La datazione della creazione dei giochi che troverete in questa sezione ha una tolleranza di secoli, in alcuni casi si arriva anche ad una incertezza di millenni. Inoltre bisogna considerare che il tempo e la diffusione, in aree confinanti (causa migrazioni e guerre) hanno contribuito a modificarli, come una goccia d'acqua che piano piano buca la roccia. Quindi ben difficilmente le regole qui scritte sono identiche alle originarie.

A causa di questa alterazione *spazio-temporale* sarebbe più logico parlare di famiglie di giochi, ognuna delle quali potrebbe rappresentare una attività umana. Per primo ho citato il gioco del Go che è quello che ha subito meno cambiamenti nel tempo ed è ancora ampiamente giocato ai giorni nostri. I *giochi di percorso* partendo dal gioco reale di Ur fino al Duodecim Scripta romano dei primi secoli avanti Cristo, che potrebbero simboleggiare le migrazioni umane alla ricerca della terra promessa. La *famiglia dei mancala* con i semi che si muovono in modo da simulare il passaggio delle stagioni con le semine e i raccolti. I *giochi di filetto*, l'uomo che domina il caos primordiale. Infine i *giochi di guerra* dove, a differenza del Go, gli eserciti si muovono sul tavoliere, Hnefatafl (l'assedio al Re) oppure il romano Ladruncoli più simile ad una battaglia in campo aperto.

### I regolamenti di questa sezione:



*Go*

*Awele*

*Layli Goobalay*

*Pah Tum*

*Shax*

*Gomoku*

*Five field Kono*

*Gioco reale di Ur*

*Hnefatafl*

*Ladrunculi*

## Go



**Origine:** Tibet oppure Cina, circa 2.000 a.C.

**Dove su FdA:** numeri 52 ed altri numeri.

**Categorie ludiche:** posizionamento, territorio.

### Regolamento

**Giocatori** Due.

**Materiale** Tavoliere (Goban) quadrato 19x19 linee, 361 pietre nere e 360 pietre bianche.

**Scopo del gioco** Delimitare territori con le pietre del proprio colore.

**Inizio gioco** Il Goban è vuoto, tutti i pezzi sono in riserva. La prima mossa spetta al giocatore con le pietre nere.

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

**Cattura** Una pietra oppure un gruppo di pietre viene catturato quando una pietra avversaria ne occupa l'ultima libertà; è proibito mettersi in presa, cioè togliere l'ultima libertà di un gruppo proprio completamente circondato da pietre avversarie, tranne nel caso in cui con tale mossa non si catturino una o più pietre avversarie.

Una singola pietra posata sul Goban gode di quattro libertà, rappresentate dalle quattro intersezioni che sono contigue nelle quattro direzioni ortogonali. Mentre per un gruppo di pietre i gradi di libertà sono pari al numero di intersezioni contigue ortogonali libere.

La pietra 1 in figura 1 ha quattro gradi di libertà, indicati dalle X.

La pietra 2 si trova lungo il bordo, le libertà scendono a tre.

La pietra 3 nell'angolo ha due gradi di libertà.

La pietra 4 è rimasta con una sola libertà. Se la mossa sta al Nero questi può, se vuole, catturarla occupando con una pietra la sua ultima libertà (segnalata con una X). La pietra bianca catturata viene tolta dal Goban e tenuta tra i prigionieri che serviranno a fine gioco per il conteggio della partita. Se invece la mossa stesse al Bianco questi potrebbe, se lo volesse oppure gli convenisse, giocare una propria

pietra sull'ultima libertà salvando così la propria pietra giocata in precedenza, perché così facendo, le due pietre affiancate sommano le proprie rispettive libertà: la connessione così realizzata dà alle due pietre tre libertà.

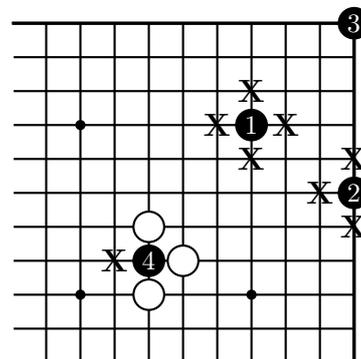


Figura 1

Quel che abbiamo ora detto per le singole pietre vale anche per i gruppi di pietre.

La figura 2 mostra due gruppi neri che sono circondati da pietre bianche e rimasti con una sola libertà (indicata dalla X) e che il Bianco catturerà certamente perché il Nero non può in alcun modo utilizzare l'ultima libertà rimasta al suo gruppo.

Nel primo caso, gruppo di pietre alla sinistra, se il Bianco occupa l'intersezione contrassegnata dalla X catturerà le pietre Nere.

Nel secondo gruppo di pietre, invece, in nessun caso il Nero può giocare una pietra nella sua ultima libertà interna: è infatti *vietato suicidarsi*, ossia giocare su un'intersezione quando tale pietra toglie l'ultima libertà del gruppo.

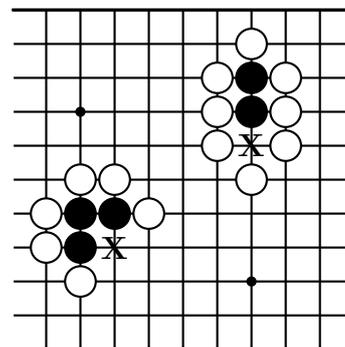


Figura 2

**Il passo** Durante la partita un giocatore può decidere di passare, quando entrambi passano la partita ha termine.

### Fine partita

La partita termina per comune accordo dei due giocatori quando ritengono che non ci siano più possibilità di creare territori o di minacciare quelli avversari.

**I punti** Vince la partita colui che ha totalizzato il punteggio maggiore. Per il calcolo finale dei punti si segue questa procedura:

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



Qui di seguito situazioni particolari sul Goban.

### Gli occhi

Come abbiamo detto nel Go lo scopo principale è costruire il territorio e non catturare le pietre avversarie. Dovrebbe essere quindi abbastanza chiaro, da quanto abbiamo visto fin qui, che le pietre che definiscono un territorio devono al tempo stesso essere protette dalla cattura. Le libertà interne di un gruppo si chiamano *occhi*.

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

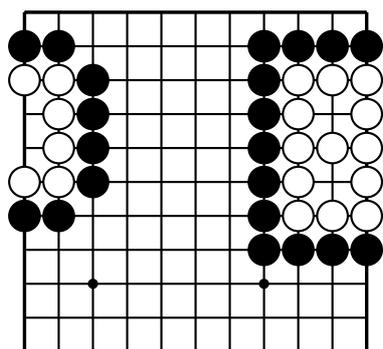


Figura 3

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

### Ko

Il termine *Ko* appartiene alla terminologia buddhista e significa spazio di tempo incommensurabile, ossia eternità. Nella situazione mostrata in fig. 4 si ha un *Ko*.

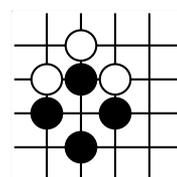


Figura 4a

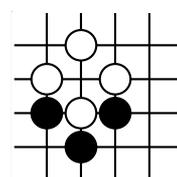


Figura 4b

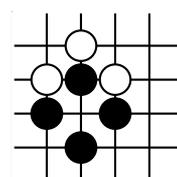


Figura 4c

In 4A il bianco può catturare una pietra nera giungendo così nella situazione 4B, dalla quale il Nero, catturando a sua volta una pietra bianca, si riporta nella condizione 4A, e così via all'infinito . . .

Per evitare questa perpetuità della mossa si è inserita la regola del *Ko* la quale afferma: due mosse successive non possono ricreare sul Goban la stessa situazione globale già presente all'inizio delle mosse stesse.

A fronte di ciò, il *Ko* può essere ripreso solo dopo aver giocato una mossa altrove. In sostanza, da 4A il Bianco può catturare e giungere alla configurazione 4B; ora Nero non può ricatturare subito: deve prima giocare altrove e poi potrà (sempre che il Bianco non

abbia chiuso il Ko, cioè giocato una pietra sull'intersezione centrale dello schema) catturare la pietra bianca.

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



### Il Seki

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

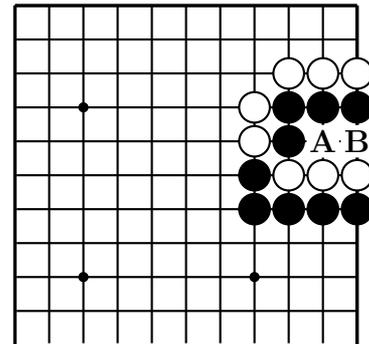


Figura 5

Il caso riportato in figura 5 è uno dei Seki più semplici. Potete osservare come nessuno dei due giocatori possa catturare l'altro senza prima mettersi in minaccia di cattura (se Nero occupa A, Bianco lo cattura in B e viceversa). Le condizioni base per un Seki sono:

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



## Awele



**Origine:** Africa, circa 2.000 a.C.

**Dove su FdA:** numeri 2 e altri numeri.

**Famiglie ludiche:** Mancala.

Regolamento

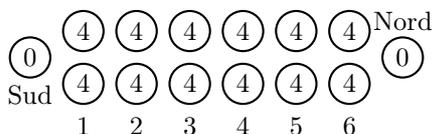
**Giocatori** Due (Nord, Sud).

**Materiale** Una mancaliera di due file e sei buche per fila, 48 semi.

**Scopo del gioco** Vince il giocatore che cattura più di 24 semi.

**Inizio gioco** Ogni buca viene riempita con quattro semi per buca.

I giocatori controllano le buche di una fila.  
La prima mossa spetta a Sud.



**La semina** Il movimento dei semi viene chiamato *semina* ed avviene in senso anti orario nel seguente modo:

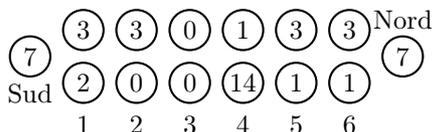
- *Primo passo*, si prelevano tutti i semi da una delle proprie buche (nella buca scelta ci deve essere almeno un seme).

- *Secondo passo*, si depone un seme nella buca a destra adiacente a quella di partenza, poi un altro in quella alla destra di questa e così via fino ad esaurimento dei semi.

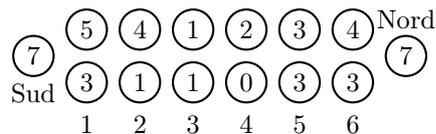
Se terminano le buche del proprio campo si continua in quelle avversarie, partendo dalla prima buca del campo avversario alla propria destra e si continua a seminare un seme per buca sempre girando in senso antiorario.

Se poi si ha una quantità di semi per cui si finiscono anche le buche avversarie allora si continua la semina nel proprio campo partendo dalla prima buca alla sua sinistra (in pratica si semina girando in antiorario).

Esempio, il giocatore sud scegliere la buca 4 contenente 14 semi.

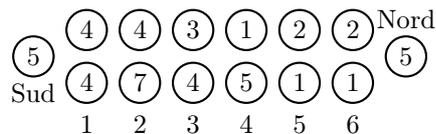


Dopo la semina:

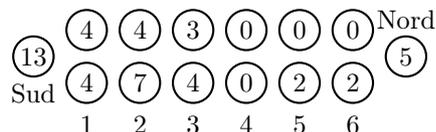


**Salto della buca di partenza** Se durante una semina si ritorna nella buca di partenza allora in essa non viene seminato nessun seme che viene posizionato nella buca successiva a quella di partenza. Vedi l'esempio precedente dove la buca 4 è rimasta vuota al termine della semina.

**La cattura** Quando una semina termina in una buca avversaria contenente due o tre semi (compresi quelli appena seminati) allora tutti i semi di questa buca vengono catturati e messi nel granaio, dopo si passa a controllare la buca alla destra della prima (si gira in senso orario per la cattura) se anche questa ne contiene due o tre vengono catturati, si procede a ritroso fin quando non si incontra una buca che non contiene due o tre semi allora la fase di cattura finisce. La fase di cattura finisce anche quando terminano le buche piene del campo avversario, infatti non si possono catturare semi nel proprio campo.



Dopo la semina:



Se si muove dalla buca 5 semi si catturano 8 semi nelle ultime tre buche avversarie alla propria sinistra.

**Obbligo di semina** Quando un giocatore rimane senza semi nel proprio campo l'avversario è obbligato nel suo turno, con una mossa di semina, a seminare almeno un seme nel campo avversario, se non può farlo la partita è terminata.

**Fine della partita** La partita termina nei seguenti casi:

1. Quando non si hanno più semi nel proprio campo e l'avversario è impossibilitato ad *alimentarlo*.
2. Nel caso ci siano pochi semi in gioco, i giocatori si accordano che non c'è più nessuna possibilità di cattura. In questo caso i giocatori prelevano i semi rimasti nei rispettivi campi e li sommano a quelli catturati in precedenza.
3. Quando un giocatore ha catturato la maggioranza dei semi.



## Layli Goobalay

**Origine:** Africa, Etiopia.

**Dove su FdA:** numero 52.

**Categoria:** mancala.

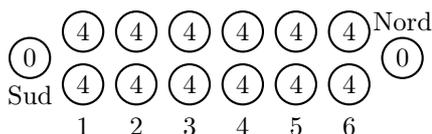
### Regolamento

**Giocatori** Due.

**Materiale** Una mancaliera con due file ognuna di sei buche e 48 semi.

**Scopo del gioco** Nella partita singola vince chi cattura più semi, su più partite vince chi riduce l'avversario ad avere meno di sei semi nelle proprie buche.

**Inizio gioco** In ogni buca vengono depositati quattro semi. Ogni giocatore è proprietario di una fila.



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

Se l'ultimo seme finisce in una buca che ne contiene altri e che non sia gravida, (vedremo più avanti che cosa è una buca gravida) allora lo stesso giocatore prende tutti i semi di questa buca e li ridistribuisce nel modo indicato sopra. Una mossa termina quando l'ultimo seme finisce in una buca vuota o in una buca gravida, a questo punto il turno passa all'altro giocatore.

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

- Nessuna cattura viene effettuata se l'ultimo seme cade in una buca della fila avversaria.
- Nessuna cattura viene effettuata se l'ultimo seme cade in una buca gravida.
- Nessuna cattura viene effettuata se l'ultimo seme cade in una buca che abbia di fronte una buca vuota.

Negli altri casi si cattura, se la buca opposta contiene uno, due, quattro o più semi (nota: non tre!). Allora tutti questi insieme all'ultimo giocato vengono catturati dal giocatore che ha effettuato la mossa. Tutti questi semi vengono quindi tolti dalla tavola e le due buche rimangono vuote.

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

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

**Fine partita e manche** Una partita di Layli è costituita da più manche.

*La prima manche* comincia con 48 semi sulla tavola, quattro in ciascuna buca, e termina quando uno dei due giocatori al proprio turno non può compiere alcuna mossa. Questo accade quando il territorio del giocatore che dovrebbe muovere è privo di semi (ad eccezione di eventuali *Uur*).

Ciascun giocatore quindi raccoglie il contenuto dei propri *Uur* e gli altri semi che si trovano nel proprio territorio.

Comincia ora la *seconda manche*, la disposizione iniziale dei semi in questa manche dipende dall'esito della precedente:

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

- *Il giocatore che ha catturato più semi* mette nei suoi buchi lo stesso numero di semi messi dall'avversario seguendo la stessa procedura. I semi non inseriti nella scacchiera rimangono al giocatore che ha vinto la manche precedente. A questo punto si svolge la seconda manche secondo le regole già descritte, anche se con un numero diverso di semi.

Come la prima anche questa manche finisce quando un giocatore non può più muovere. A questo punto il giocatore che aveva dei semi tenuti da parte dopo la manche precedente li mette insieme a quelli catturati in quest'ultima.

Le manche successive si ripetono secondo questo schema.



Altri giochi della famiglia del mancala presentati su Il fogliaccio degli astratti.

**Hawalis**, 1000 a.C., origine, FdA 53.

Categoria: mancala.

**Selus**, 1000 a.C., origine Africa (Eritrea), FdA 37.

Categoria: mancala.

**Katro**, 1000 a.C., origine Africa (Madagascar), FdA 39.

Categoria: mancala.

**Bao**, origine Africa (Tanzania), FdA 14.

Categoria: mancala.

**Gabatà**, origine Africa (Etiopia nella provincia di Tegrè), FdA 4.

Categoria: mancala.

**Ourè**, origine Africa (Senegal e Gambia), FdA 4.

Categoria: mancala.

**Chisolo**, origine Africa (Uganda), FdA 58.

Categoria: mancala.

**Congklak**, origine Asia (Tailandia), FdA 59.

Categoria: mancala.

**Hus**, origine Africa (Namibia), FdA 31.

Categoria: mancala

**En gehé**, origine Africa (Tanzania), FdA 46.

Categoria: mancala



## Pah Tum



**Origine:** Mesopotamia, circa, 1800 anni a.C.

**Dove su FdA:** numeri 53.

**Famiglie ludiche:** filetto.

### Regolamento

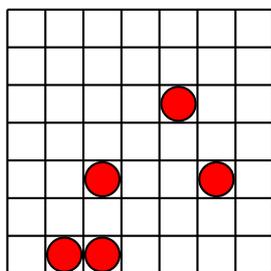
**Giocatori** Due (Nero e Bianco).

**Materiali** Un tavoliere quadrato 7x7, un certo numero dispari di blocchi da posizionare casualmente sul tavoliere in modo da rendere inutilizzabili le caselle contenenti i blocchi (5, 7, 9, 11 o 13) e pezzi neri e bianchi sufficienti per riempire il tavoliere.

**Scopo del gioco** Fare più punti possibili allineando propri pezzi in orizzontale e verticale, mai in diagonale. I punti sono i seguenti:

- 3 pezzi in fila, 3 punti.
- 4 pezzi in fila, 10 punti.
- 5 pezzi in fila, 25 punti.
- 6 pezzi in fila, 56 punti.
- 7 pezzi in fila, 119 punti.

**Inizio gioco** Si posizionano i blocchi in numero dispari sul tavoliere. In figura possibile situazione di partenza.



**Posizionare pezzi** A turno i giocatori depositano un proprio pezzo su una casella vuota.

**Regola della prima mossa** Se il secondo giocatore, alla propria mossa, ritiene che il primo abbia posizionato il proprio pezzo in modo troppo vantaggioso può richiedere lo scambio dei colori.

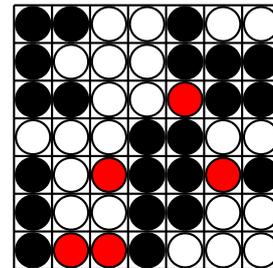
**Fine gioco** Il gioco finisce quando non ci sono più caselle libere.

**Curiosità** La formula per il calcolo dei punti è la seguente:

$$\begin{aligned} \text{punteggio}(1) &= 0 \\ \text{punteggio}(2) &= 0 \\ \text{punteggio}(n) &= 2 * \text{punteggio}(n-1) + n \end{aligned}$$

Dove n è il numero di pezzi in fila.

Esempio di finale di partita.



Per i bianchi abbiamo:

- 4 tre in fila, 12 punti.
- 1 quattro in fila, 10 punti.
- Totale bianco 22 punti

Per i neri abbiamo:

- 4 tre in fila, 12 punti.
- 1 quattro in fila, 10 punti.
- Totale bianco 22 punti.

La partita è patta.

*Le ludografie de*

## Il fogliaccio degli astratti

Dopo ...



*Alex Randolph.*



*Sid Sackson.*

Il prossimo autore decidetelo Voi

*ilfogliaccio@tavolando.net*

## Shax



**Origine:** Africa (Somalia), Europa.

**Dove su FdA:** numero 54.

**Termini del gioco:** Jare, Oodan

**Categoria:** filetto.

**Altri nomi:** Anche in Europa il gioco è molto diffuso anche se con un regolamento leggermente diverso. In Italia è conosciuto con i nomi di Mulino, Tela, filetto. Nei paesi anglosassoni come Nine Mens Morris, mentre in Germania è noto come Mühle.

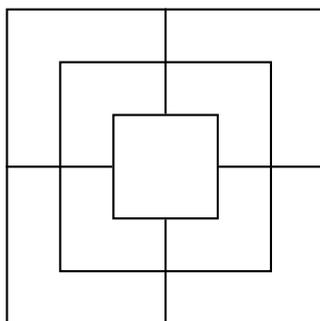
### Regolamento

**Giocatori** Due (bianchi, neri).

**Materiali** Tavoliere in figura con 24 intersezioni su cui verranno giocati i 24 pezzi (12 pezzi a testa).

**Scopo del gioco** Catturare sette pezzi avversari.

**Inizio gioco** Il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al bianco.



**Il gioco** Il gioco è diviso in due parti:  
Deposito pezzi.  
Rimozione due pezzi iniziali.  
Movimento pezzi.

**Deposito pezzi** Il giocatore di turno deposita un suo pezzo su una intersezione libera.

**Jare** Chi per primo mette in fila tre suoi pezzi, Jare (tagliatore), nella fase del deposito pezzi inizierà per primo la seconda e terza fase. I successivi tre in fila in questa fase non hanno nessuna importanza.

**Rimozione due pezzi iniziali** Quando entrambi hanno messo tutti i propri pezzi sulla scacchiera il giocatore che nella prima fase per primo ha fatto un tre in fila ha il diritto di rimuovere un pezzo appartenente all'avversario da qualsiasi parte del tavoliere.

Il secondo giocatore fa altrettanto, e così si liberano due posizioni del tavolo il che permette agli altri pezzi di muoversi.

**Movimento pezzi** Il giocatore che per primo ha realizzato un jare muove per primo e sposta uno dei suoi in uno spazio vuoto adiacente. Se non è stato realizzato un jare nella prima fase del gioco, il giocatore che ha fatto la prima mossa della prima fase del gioco rende ora la prima mossa della seconda fase, e quindi è l'avversario che inizia. I giocatori si alternano nelle mosse, e ogni giocatore tenta nei suoi movimenti di stabilire nuovi jare. Ogni volta che un giocatore realizza un jare, ha il diritto in quel momento di rimuovere un pezzo dell'avversario.

**Pezzi bloccati** Se un giocatore con le sue mosse blocca tutte le possibili mosse dell'altro giocatore, l'altro giocatore può gridare *Jid i sii aan jare lahayn* (dammi un modo per muovermi senza che tu realizzi un jare). L'assediatore è tenuto ad aprire uno spazio muovendo uno dei suoi pezzi senza segnare un jare. Se una tale mossa favorisce l'assediante nel segnare un jare, quel giocatore non è autorizzato ad esercitare il suo normale diritto di rimuovere uno dei pezzi avversari dal tavolo. *Oodan* (chiuso) è il termine usato per descrivere questa situazione.

**Fine gioco** I giocatori continuano fino a quando un giocatore ha eliminato i pezzi dell'avversario e li riduce a soli due, in tal caso l'avversario non può più fare un jare (sono necessari tre pezzi per fare un jare).

## Gomoku



**Origine:** Asia, Cina, più di quattromila anni fa.

**Dove su FdA:** numero 24.

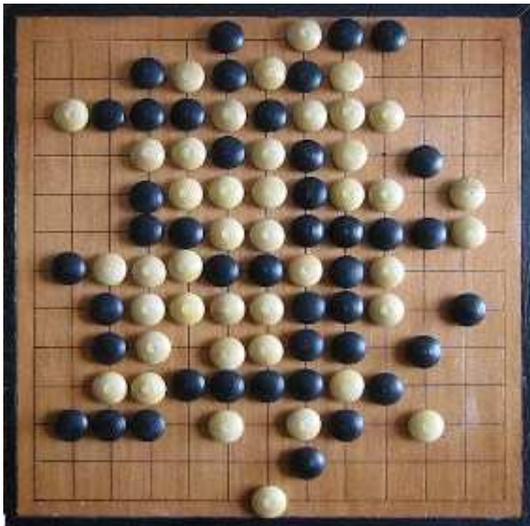
**Termini del gioco:** quattro in fila, quattro pedine posizionate una dietro l'altra con i due estremi liberi. Doppio quattro (4-4), si ottiene depositando una pietra la quale forma allo stesso tempo più di un 4 in fila o un semplice 4.

Doppio tre (3-3), si ottiene depositando una pietra la quale forma allo stesso tempo più di un 3 in fila da diverse posizioni.

**Categoria:** filetto.

**Note storiche:** Il gioco arrivò in Giappone dal 700 D.C., nello stesso periodo in cui il gioco del Go fu introdotto in Giappone. Inizialmente era chiamato Go-Moku o Gobang oppure Morpion e con altri nomi. Quando fu pubblicato il primo libro dedicato il gioco fu chiamato Kakugo, un altro gioco con questo nome era già menzionato in uno scritto del 100 DC, ma non si è sicuri che i due corrispondano. Comunque il gioco giocato con le due regole dettate sopra fu chiamato abitualmente Go-moku e forse deriva dall'antico gioco cinese Wutzu. Nel 1899 i giocatori giapponesi diedero vita alla prima associazione e il nome del gioco cambiò in Renju (fila di perle). Con la nascita del Renju si introducono anche una serie di strutture di pezzi proibite al giocatore nero, che iniziando per primo ha maggiori possibilità di vittoria del giocatore bianco.

**Varianti:** essendo un gioco antico e con un regolamento stringato è stato relativamente facile crearne delle varianti anche moderne. Le varianti più famose sono Renju, Connect 6 e il Pente.



*Regolamento*

**Giocatori** Due (nero e bianco).

**Materiale** Una tavoliere quadrato di 15x15, pezzi neri e bianchi a sufficienza per terminare il gioco.

**Scopo del gioco** Vince chi per primo mette in fila in orizzontale, verticale oppure in diagonale cinque propri pezzi.

**Inizio gioco** Inizialmente il tavoliere è vuoto e la prima mossa spetta al nero.

**Il gioco** Al proprio turno il giocatore piazza sul tavoliere un proprio pezzo su una intersezione libera.

## Five Field Kono



**Origine:** Asia.

**Dove su FdA:** numero 59.

**Categoria:** posizionamento, velocità.

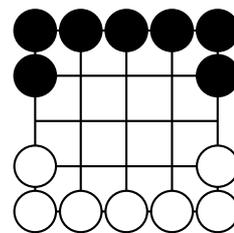
### Regolamento

**Giocatori** Due (nero e bianco).

**Materiale** Sette pezzi per giocatore, tavoliere quadrato 4x4.

**Scopo del gioco** Portare tutte i propri pezzi nella posizione di partenza dell'avversario. Il primo giocatore a raggiungere l'obiettivo è il vincitore.

**Inizio gioco** I pezzi vengono posizionati nelle intersezioni della riga più vicina a ciascun giocatore. Le due rimanenti nel secondo spazio delle colonne esterne.



**Movimento pezzi** Il gioco si svolge a turni. Una volta sorteggiato il primo giocatore, egli potrà muovere un pezzo soltanto diagonalmente di uno spazio per volta. Non sono previste catture o salti.



## Gioco Reale di Ur



**Origine:** Mesopotania (città di Ur), 2560 a.C.

**Dove su FdA:** numero 55.

**Categoria:** percorso.

**Note storiche:** il più antico antenato del Backgammon. Del gioco sono stati ritrovati solamente i pezzi ed alcuni tavolieri. La scoperta archeologica fu fatta nel lontano 1934 nella città di *Ur* in *Caldea*, Iran Meridionale, oggi giorno conosciuta come *Tell el-Mukayyar*. L'archeologo inglese Sir *Charles Leonard Woolley* durante una campagna di scavi nella antica capitale dei Sumeri portò alla luce una importante necropoli in cui si ritrovarono anche cinque tavolieri completi datati 2560 a.C.

Sfortunatamente non furono ritrovati i regolamenti. Negli anni successivi molti studiosi tentarono di ricostruirli, il più attendibile è quello dello storico dei giochi *R. C. Bell* (*Board and Table Games from Many Civilizations*, 1979).

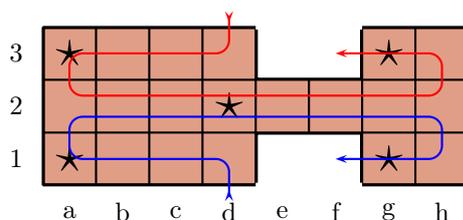
### Regolamento

**Giocatori** Due

**Materiali di gioco** Un tavoliere di 20 caselle disposte su tre file, sette pedine rosse e sette blu, 3 dadi tetraedrici (quattro facce e quattro vertici) con due vertici colorati.

**Scopo del gioco** Far uscire tutte le proprie pedine prima dell'avversario.

**Inizio gioco** Inizialmente il tavoliere è vuoto. Le pedine entrano sul percorso da due punti simmetrici, il blu entra da D1 e il rosso D3. Il percorso da seguire è segnato in figura.



**Il gioco** Nel proprio turno il giocatore lancia i tre dadi, i risultati possono essere:

- Tre dadi con in alto un vertice colorato allora si può scegliere tra le due seguenti azioni:

- Posizionare una nuova pedina in gioco ed effettuare un altro lancio di dadi.

- Effettuare cinque avanzamenti con una pedina già in gioco ed effettuare un altro lancio di dadi.

- Tre dadi con in alto un vertice non colorato allora si effettuano quattro avanzamenti con una pedina già in gioco ed un altro lancio di dadi;

- Due dadi con in alto un vertice colorato allora si effettua un solo avanzamento con una pedina già in gioco ed un altro lancio di dadi;

- Un dado con in alto un vertice colorato allora non si effettuano avanzamenti o nuovi lanci: il giocatore che lo ottiene deve passare semplicemente la mano.

Finché non si riesce ad inserire la prima pedina in gioco si passa la mano. Quando si posiziona una nuova pedina si rilancia il dado e si muove la pedina appena inserita in gioco, se con il nuovo lancio non si può muovere la pedina allora questa ritorna nella riserva. Con un lancio di dadi si può muovere una sola pedina.

Il giocatore non può mai passare se può effettuare un'azione.

**Catture pedine** Le pedine possono transitare su altre pedine e non possono mai terminare su caselle occupate da una propria pedina. Se la casella di arrivo è occupata da una pedina avversaria questa finisce fuori dal gioco e deve ricominciare il suo viaggio dalla casella iniziale. La cattura può avvenire solo nelle caselle centrali, comuni ai due giocatori, e cioè nella riga 2

**Caselle speciali** Quando una pedina termina la mossa sulle caselle con la stella (a3, g3, d2, a1, g1), l'avversario deve versare una quota fissa in denaro, stabilita prima dell'inizio del gioco, che costituirà il premio per il vincitore.

**Uscita pedine** Per far uscire dal tavoliere una pedina è necessario effettuare un lancio di valore esatto e non vale la regola del rimbalzo.

Altri giochi di percorso antichi:



**Senet**, 1580 a.C. , origine Egitto, FdA 59.  
Categorie: percorso, cattura e velocità.

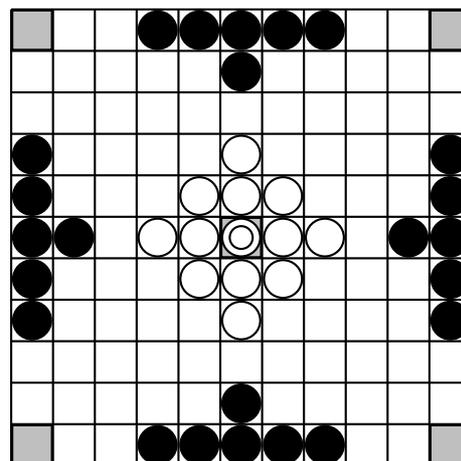
**Duodecim Scripta**, I secolo a.C. , origine Europa, FdA 56.

Categorie: percorso, cattura e velocità.

**Sahkku**, origine Europa del nord, FdA 58.

Categorie: percorso, cattura e velocità.

## Hnefatafl



**Origine:** Europa.

**Dove su FdA:** numero 45.

**Termini del gioco:** trono (la casella centrale).

**Categorie:** cattura, asimmetrici.

**Altri nomi:** come in altri giochi tradizionali ci troviamo di fronte una famiglia di giochi più che ad un unico regolamento. I giochi imparentati con il Hnefatafl sono *Alea Evangelii*, *Tawlbwrdd*, *Brandubh*, *Ard Ri*, *Tablut*.

**Note storiche:** l'origine del gioco si perde nella notte dei tempi.

**Note generali:** sul numero 46 viene descritto il *Tablut*.

**Movimento pezzi** Tutti i pezzi, compreso il Re, si possono muovere di quante caselle vogliono in orizzontale e verticale, non possono saltare altri pezzi.

**Cattura pezzi** Per catturare un pezzo avversario bisogna intrappolarlo tra due pezzi propri, come in figura. Questa regola non vale per il Re. Un pezzo che si posiziona tra due pezzi avversari non viene catturato. Il pezzo catturato esce dal gioco. Il Re può prender parte alla cattura.

Si possono effettuare catture multiple.



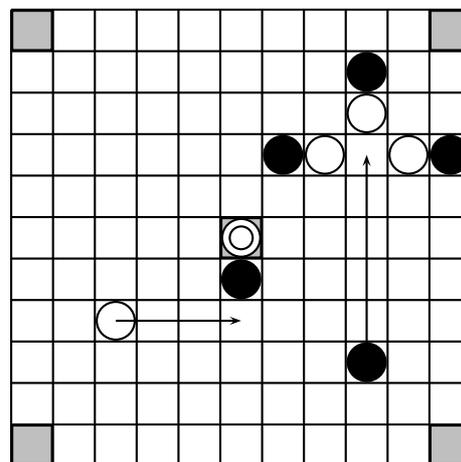
### Regolamento

**Giocatori** Due (un difensore ed un attaccante).

**Materiale** Una tavola quadrata di 11x11 caselle, 11 pezzi ed un Re per il difensore (bianco) e 24 pezzi (neri) per l'attaccante.

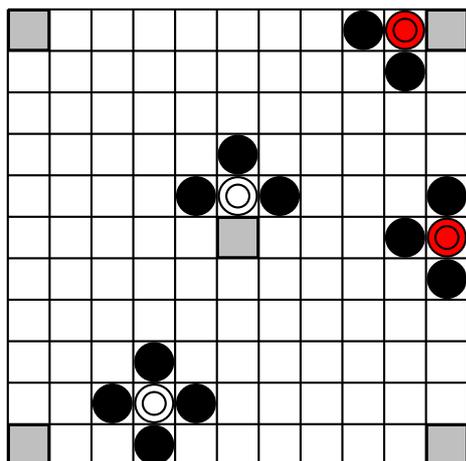
**Scopo del gioco** L'obiettivo per il giocatore bianco (difensore) è portare il proprio re in una delle quattro caselle ad angolo, per il giocatore nero (attaccante) catturare il re bianco

**Inizio gioco** I pezzi ed il re vengono posizionati come in figura, la prima mossa spetta al nero.

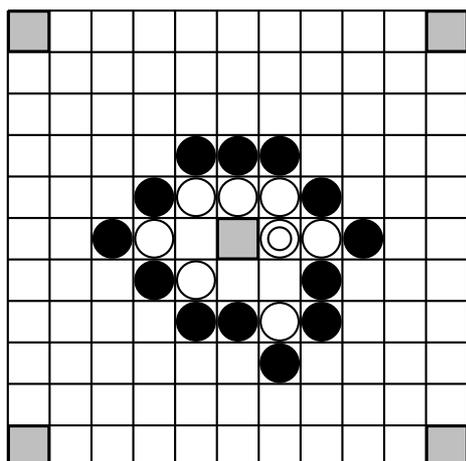


**Cattura Re** Il re viene catturato se intrappolato da quattro pezzi avversari. Un caso speciale è quando il Re è adiacente ortogonalmente al trono (casella centrale) ed è circondato da tre pezzi avversari, in questo caso si cattura.

Invece nei casi in cui il re è appoggiato al bordo del tavoliere e circondato da due oppure tre avversari (vedi figura) non viene catturato.



**Vittoria per accerchiamento** Se il giocatore nero riesce a circondare tutti i pezzi bianchi, compreso il re vince, in figura un esempio.



**Ripetizione mosse** La ripetizione di mosse è proibita, se la posizione viene ripetuta tre volte, il giocatore che è minacciato deve fare un'altra mossa e rompere la posizione.

**Caso speciale** Se il bianco non può muovere la partita è patta.



## Latrunculi



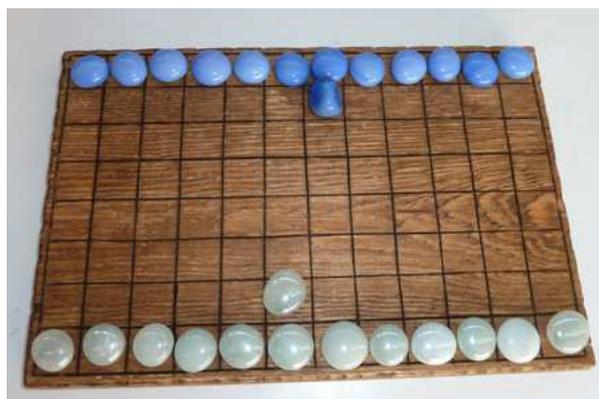
**Origine:** Europa (impero romano).

**Dove su FdA:** numero 43.

**Termini del gioco:** Vagi il nome dei pezzi nella fase di posizionamento. Ordinari i pezzi nella fase di movimento.

**Famiglie ludiche:** Catture.

**Note storiche:** del gioco si è ormai perso il regolamento ufficiale quello riportato qui si seguito è stato ricostruito dal dott. Ulrich Schaedler, archeologo e direttore del Museo Svizzero del gioco. Dall'articolo di *Stefano Lorentoni*.



### Regolamento

**Giocatori** Due, (nero e bianco).

**Materiale di gioco** Il tavoliere può essere quadrato oppure rettangolare con caselle quadrate, le dimensioni più usate sono 8x8, 8x9 con un numero di pedine che varia da 16 a 24 per ciascun giocatore oppure una tavola con dimensione 7x7 o 7x8 con pedine in numero da 14 a 21 per ciascun giocatore.

**Scopo del gioco** Catturare tutti i pezzi avversari.

**Situazione iniziale** Il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al bianco.

**Deposito pezzi** A turno i giocatori depositano un proprio pezzo su una casella vuota, in questa fase i pezzi si chiamano *Vagi*.

**Movimento pezzi** Ciascun giocatore a turno muove un solo pezzo, può essere mosso di una sola casella per volta in uno spazio adiacente libero orizzon-

talmente o verticalmente, in avanti o indietro, in alto o in basso. Non può mai essere mosso diagonalmente.

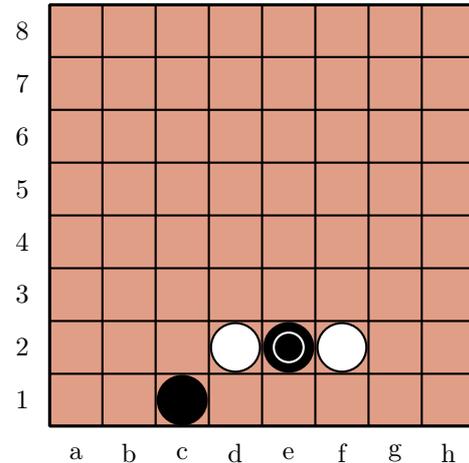
Un pezzo può saltarne uno adiacente amico o nemico, se il quadrato di arrivo è libero. I salti avvengono sempre in orizzontale o verticale e salti multipli sono permessi, come nella dama. In questa fase i pezzi venivano chiamati *ordinari*.



**Blocco pezzi** Se un giocatore, al termine del proprio turno, riesce ad intrappolare un pezzo nemico fra due dei propri pezzi (cattura per custodia), allora il pezzo nemico è *alligato*, bloccato, ed il giocatore avversario non lo potrà muovere. Per rendere chiaro che il pezzo è alligato lo si ribalta. L'affiancamento del pezzo nemico deve avvenire in modo che le tre pedine (le due amiche e la nemica in mezzo) formino una riga orizzontale o verticale, non diagonale.

Se per esempio nella figura di sotto, il pezzo nero è alligato, il giocatore scuro può alligare a sua volta

il pezzo bianco centrale muovendo il pezzo da c1 a c2. La cattura non è obbligatoria.



**Rimozione pezzi** All'inizio del turno, ciascun giocatore potrà rimuovere dal gioco (mangiare) i pezzi avversari bloccati. Può anche decidere di non farlo, se in quel momento gli conviene.

**Regola del suicidio** Un giocatore può muovere un proprio pezzo tra due pezzi nemici solo se il risultato della sua mossa è il blocco di un pezzo avversario.

**Fine partita** Il primo giocatore che resta con un solo pezzo ha perso la partita.

**Suggerimenti** Schaedler propone di giocare su di una damiera 8x8 con un numero compreso tra 16 e 24 pedine a testa.

**Tablut**, origine Europa (Scandinavia), FdA 46. Categorie: cattura e asimmetrici.



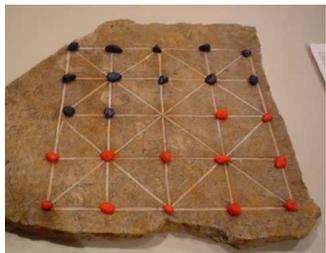
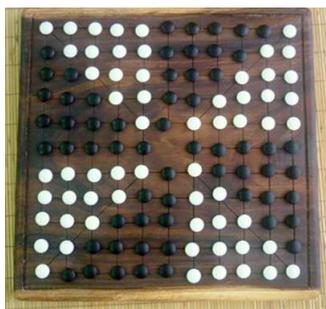
## Giochi di mezza età

*Dai primi secoli dopo Cristo alla rivoluzione francese.*

**A**NCHE per questo periodo è molto difficile avere una datazione precisa di quando un gioco è stato creato, in ogni modo si arriva ad avere una precisione al secolo. I giochi di questa sezione hanno visto la luce intorno all'anno zero fino alla rivoluzione francese, un periodo ancora enorme, ma molto più limitato dei giochi antichi. In questo lasso di tempo vedono la nascita giochi ancora praticati ai nostri tempi, come la dama e le varie forme di scacchi occidentali ed orientali (Shogi, scacchi cinesi, Janggi).

Inoltre in questi secoli è cominciata la *migrazione* dei Mancala dall'Africa verso gli altri continenti.

**I regolamenti completi sono i seguenti:**



*Alquerque*

*Ming Mang*

*Konane*

*Chaturanga*

*Pasang*

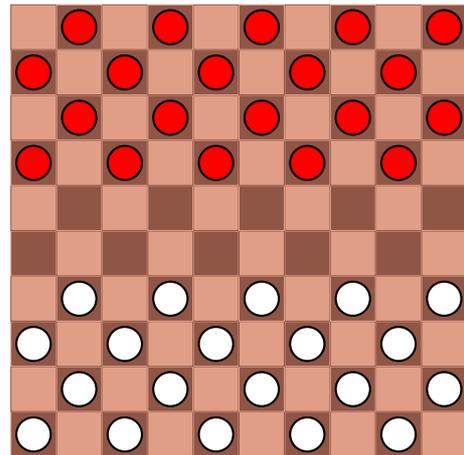
*Fanorona*

*Shatranj*

*Dama Internazionale*



**Backgammon**, 1743 (dado del raddoppio nel 1928), origine Europa, FdA 55 ed altri.  
Categorie: percorso, velocità e cattura.



**Movimento pedina** Una pedina si muove in avanti diagonalmente di una casella, questa deve essere libera.

**Cattura pedina** La pedina catturante si deve trovare adiacente all'avversaria, la quale deve avere la casella alle spalle libera allora la catturante la salta e si posiziona nella casella libera. La pedina saltata viene eliminata dal gioco.

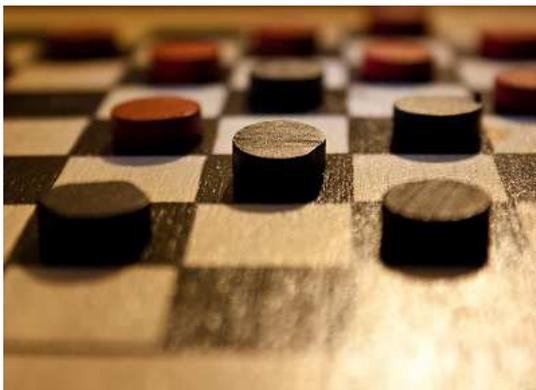
La cattura può avvenire sia in avanti che all'indietro (sempre in diagonale).

Sono permesse catture multiple, la pedina può catturare la dama.

La cattura è obbligatoria.

Esempio, in figura la pedina bianca *a* cattura due pedine rosse e termina la sua mossa in 50. La pedina rossa *b* cattura la pedina bianca e termina la mossa in 21.

## Dama Internazionale



**Origine:** Europa (XVIII secolo).

**Dove su FdA:** numero 19.

**Categoria:** dama.

**Nota:** nella dama la notazione utilizzata non è quella classica con le coordinate lettera/numero, ma le caselle nere sono numerate da 1 a 50, con la casella 1 in alto a sinistra.

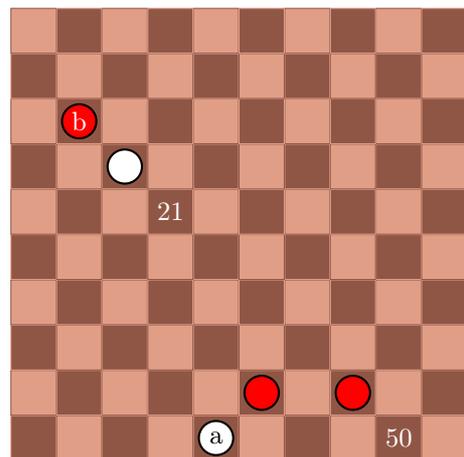
### Regolamento

**Giocatori** Due (bianco e rosso).

**Materiale** Tavoliere quadrato, 10x10 bicolore e 20 pedine a testa.

**Scopo del gioco** Impedire all'avversario mosse valide, bloccandolo oppure catturando tutte le pedine.

**Inizio gioco** Inizialmente le pedine sono disposte come in figura. La prima mossa spetta al giocatore bianco.



**Promozione a dama** Quando una pedina arriva su una delle caselle della riga più distante viene promossa a dama.

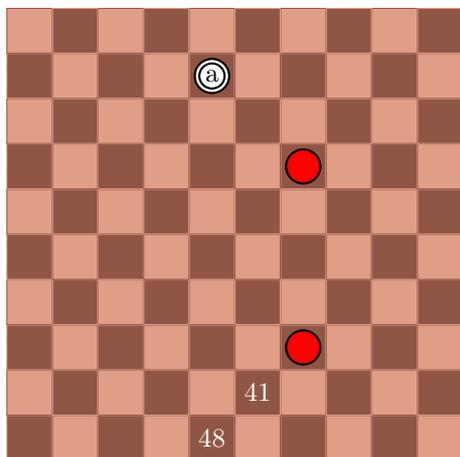
**Movimento dama** La dama ha il movimento lungo, si muove diagonalmente in avanti e indietro di quante caselle vuole (movimento del Alfiere degli scacchi), non può saltare pedine poste tra la casella di partenza e quella di arrivo.

**Cattura dama** La dama cattura con il salto lungo, la pedina da catturare può essere anche posta,

sempre in diagonale, a più di una casella di distanza, ci deve essere almeno una casella libera alle spalle della pedina catturata. Il movimento della catturante può finire in una qualsiasi casella libera, sempre in diagonale.

Sono permesse catture multiple.

La cattura è obbligatoria.



Esempio, in figura la dama bianca cattura le due pedine rosse terminando la mossa nella casella 41 oppure 48.



**Importante**, nel caso di catture multiple si deve catturare il maggior numero di pezzi avversari (senza distinzione di pedina/dama). Se il numero di pezzi avversari in presa è uguale il giocatore può scegliere la presa che vuole.



**Congklak**, XVII , origine Asia (Thailandia), FdA 59.  
 Categoria: mancala.

**Dama Gotica**, XVII secolo, origine Europa (Austria), FdA 59.

Categoria: dama.

**Cribbage**, XVII secolo, origine Europa (Inghilterra), autore J. Suckling, FdA 59.

Categoria: carte.



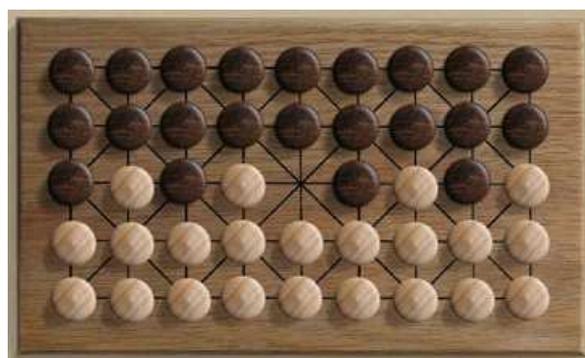
**Solitario Francese**, XVII secolo, origine Europa, FdA 39.

Categoria: solitario.

**Plakoto**, XVII secolo, origine Europa (Grecia), FdA 57 .

Categoria: percorso, cattura e velocità.

## Fanorona



**Origine:** Africa, Madagascar (XVII secolo).

**Dove su FdA:** numero 3.

**Categoria:** cattura.

**Note storiche:** Il Fanorona ha un violento confronto tra le due parti nella fase iniziale mentre nella seconda parte il gioco si fa più tranquillo.

E' il gioco nazionale del Madagascar, deriva dall'Alquerque che è stato importato nell'isola da mercanti e convertito in Fanorona verso la fine del 1600.

Importante è il ruolo che ha avuto il Fanorona nei riti malgasci, tanto che sembra fosse investito di virtù divinatorie.

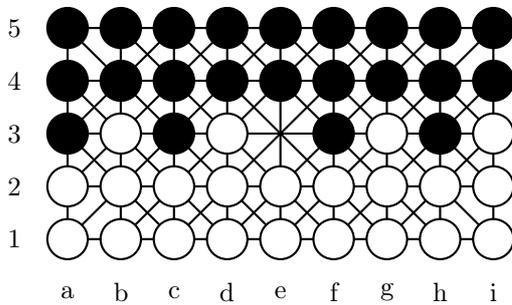


Regolamento

**Giocatori** Due.

**Materiale** Un tavoliere, 9x5 come in figura e 22 pezzi a testa.

**Inizio gioco** I 44 pezzi vengono posizionati inizialmente come in figura. La prima mossa spetta al bianco.



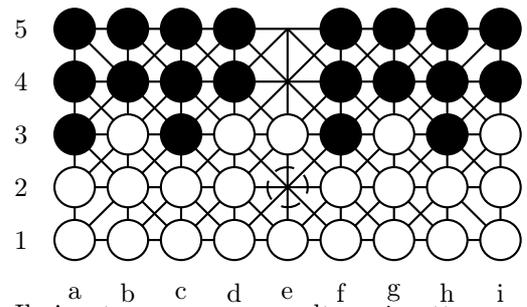
**Scopo del gioco** Catturare tutti i pezzi avversari o impedire mosse valide all'avversario.

**I pezzi** I pezzi si muovono di una casella adiacente libera, seguendone i collegamenti sul tavoliere.

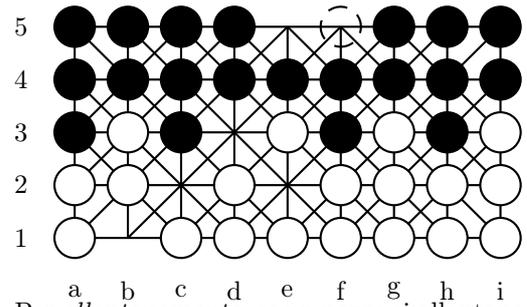
**Cattura pezzi** Esistono due tipi di cattura:

- Per *accostamento*, se la casella adiacente a quella di arrivo, nella direzione del movimento, è occupata da un pezzo avversario questo viene catturato. Stessa sorte tocca ai pezzi avversari contigui alla catturata nella direzione di movimento.

Esempio: alla prima mossa il bianco può catturare per accostamento, il pezzo in *e2* si muove in verticale in *e3*, di conseguenza cattura i pezzi *e4* e *e5*

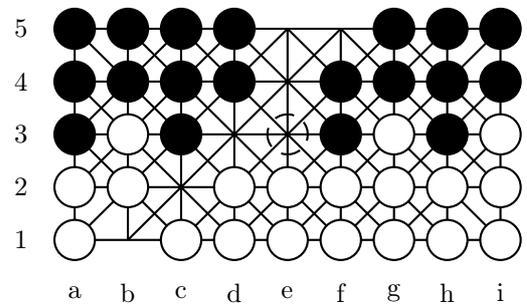


Il giocatore nero a sua volta può catturare per accostamento, *f5* in *e4* cattura tre pezzi in diagonale *d3*, *c2* e *b1*.



- Per *allontanamento*, se un pezzo si allontana da casella adiacente occupata da un pezzo avversario, sulla stessa linea di movimento, il pezzo viene catturato. Stessa sorte tocca ai pezzi avversari contigui alla catturata nella direzione di movimento.

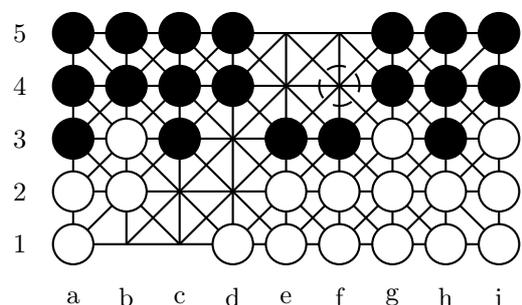
Esempio, continuando dal diagramma precedente il bianco cattura per allontanamento muovendo da *e3* in *e2*.



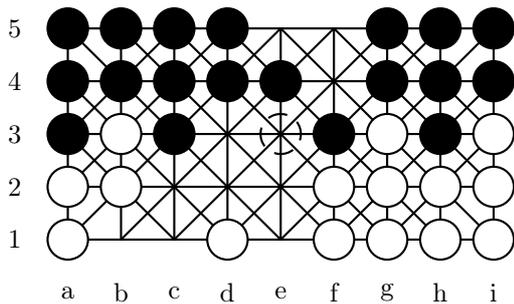
**Cattura multiple** In un turno si possono effettuare più catture, rispettando le seguenti condizioni:

- Il pezzo non può ripassare su una casella già visitata nello stesso turno.
- Il pezzo non può fare la successiva mossa nella stessa direzione della precedente.

Esempio, il nero muove da *f4* a *e3* e cattura per accostamento.



La seconda cattura avviene per allontanamento da a



**Importante**, La cattura è obbligatoria, dopo la prima cattura il giocatore può scegliere se continuare con prese successive.

La sequenza di cattura può terminare in qualsiasi momento.

Se non c'è possibilità di cattura si muove un pezzo.

**Fine partita** Quando un giocatore ha catturato tutti i pezzi avversari oppure si decide per una patta.

**La vela** Se si giocano più partite si può adattare questa regola aggiuntiva:

Il perdente muove per primo, il vincitore sacrifica i suoi pezzi finché non ne ha perduti 17 (la vela), nel corso della vela il vincitore non può prendere pezzi avversari. Il perdente può prendere solo un pezzo per volta (il più vicino al pezzo mosso). Dopo la cattura dei 17 pezzi, si riprende secondo le regole del gioco.



**Picaria**, XVI secolo, origine America (New Mexico), FdA 37.

Categoria: filetto.

**Cucù**, XVI secolo, origine Europa, FdA 57 e 58.

Categoria: carte.

**Staircase Nim**, XVI secolo, FdA 29.

Categoria: ultima mossa.

**Nim**, XVI secolo, FdA 29.

Categoria: ultima mossa.

**Euchre**, XVI secolo, origine Europa (Alsazia), FdA 58.

Categoria: carte.

## Konane



**Origine**: America, isole Hawaii, XVI secolo.

**Dove su FdA**: numero 8.

**Termini del gioco**: la tavola di gioco è chiamata *papa konane*, il centro della tavola è il *piko* (ombelico), le righe lungo i bordi sono i *kaka'i*, i pezzi neri sono i *'ili'ele'ele*, i pezzi bianchi *ili kea*. Nome alternativo al gioco è *Mu* e la tavola *Papamu*

**Categoria**: catture e ultima mossa.

**Note storiche**: Il gioco era molto popolare tra le varie classi sociali presenti sulle isole Hawaii, spesso uomini e donne lo giocavano insieme diversamente da altri giochi riservati a singole classi o un solo sesso.

La prima descrizione fu data dal capitano James Cook nel 1778.

Come molte altre tradizioni locali anche questo gioco incominciò un lento declino all'arrivo degli occidentali, nel 1924 solo una signora novantenne hawajjana era a conoscenza del gioco. Oggigiorno è ritornato in auge ed è giocato, soprattutto, tra studenti ed è studiato nelle università a livello di teoria dei giochi.

Esisteva un gioco simile chiamato *Pahiuhiu*, anche se si avvicinava più a un *Fox and Geese*. Un gioco Javanese/Malesiano, il *Tjuki*, dovrebbe essere simile al Konane, ma giocato con 60 pezzi a testa su un tavoliere di 120 caselle, un gioco moderno che si avvicina è il *Leap Frog* in cui la cattura in diagonale è permessa diversamente dal Konane.

### Regolamento

**Giocatori** Due (nero e bianco).

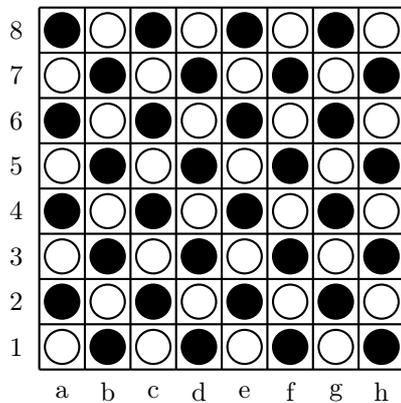
**Materiali** Un Tavoliere, 18x18 con caselle quadrate, anche se la dimensione può variare, dipende solo da quanto si vuol far durare il gioco, importante che il numero di caselle sia pari (qui sotto è riprodotto un tavoliere 8x8).

Il numero di pezzi dipende dalla dimensione della tavola ed è pari, per giocatore, al numero di caselle

diviso due. Per un tavoliere 8x8 si hanno 32 pezzi neri e 32 bianchi.

**Scopo del gioco** Essere l'ultimo a muovere un pezzo.

**Inizio gioco** Tutti i pezzi sono sul tavoliere e posizionati, in alternanza, uno bianco ed uno nero.



- Il nero rimuove un suo pezzo da una delle quattro caselle centrali oppure da quelle confinanti.

- Il bianco prende un suo pezzo adiacente al pezzo avversario appena rimosso. Se il nero ha preso da una casella adiacente al centro il bianco è obbligato a prendere nel centro.

In alternativa il nero può prendere un suo pezzo ad angolo, il bianco prenderà un suo pezzo adiacente al nero.

**Cattura pezzi** Il gioco è basato sulla cattura dei pezzi. Per catturare si salta su un pezzo avversario (*holo* o *konene*) e lo si toglie dal gioco.

Il pezzo catturante deve essere adiacente al pezzo da catturare e deve finire il salto nella casella libera dietro al catturato.

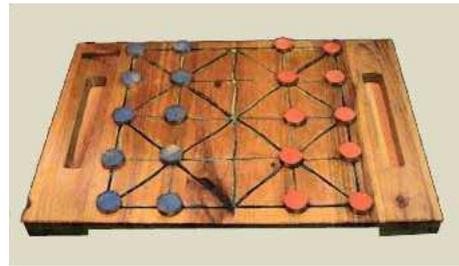
La cattura è permessa solo in direzione orizzontale e verticale, non si può catturare in diagonale.

*Catture multiple*, si possono fare catture multiple (*Kaholo*), ma non si può cambiare direzione durante una serie di catture ( se sto catturando in orizzontale non posso cambiare direzione (nello stesso turno) e catturare in verticale).

Il termine *Ku'i* si usa quando si cattura un pezzo avversario appena mosso lungo la stessa riga o colonna, ma in direzione opposta.



## Alquerque



**Origine:** molto probabilmente africana/medio oriente, i primi riferimenti scritti sono del X secolo.

**Dove su FdA:** numero 19.

**Categorie:** cattura, blocco.

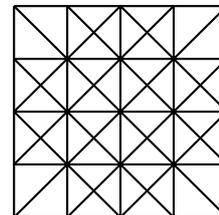
**Altri nomi:** El Quirkat.

**Note storiche:** si ha un riferimento nel libro di Re Alfonso X. Ha delle lacune sulla descrizione del regolamento e purtroppo non sono giunte fino a noi le regole medievali (forse anche allora esisteva più di una versione). Viene considerato il precursore della Dama.

### Regolamento

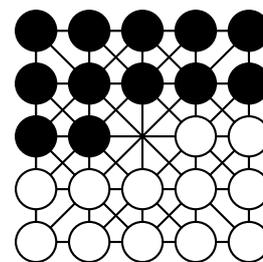
**Giocatori** Due, (nero e bianco).

**Materiali** Un tavoliere come in figura, 12 pezzi neri e 12 bianchi.



**Scopo del gioco** Bloccare l'avversario, catturando tutte le pedine o impedendogli mosse valide.

**Scopo del gioco** I pezzi vengono disposti inizialmente come in figura, la prima mossa spetta al bianco.



**Movimento pezzi** I pezzi si muovono sulle intersezioni adiacenti libere secondo una delle due varianti:

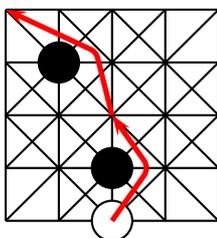
- *Variante R.C. Bell*, i pezzi si possono muoversi in avanti verticalmente, diagonalmente o di lato di una

intersezione. Il pezzo mosso non può occupare un'intersezione occupata in precedenza. Una volta arrivate alla riga più lontana non possono più muoversi eccetto per le catture laterali (non esistono promozioni a dama).

- Variante *Pritchard*, i pezzi possono muoversi in tutte le direzioni, sempre di un'intersezione.

**Cattura pezzi** Si cattura con il salto corto, il pezzo catturante deve essere adiacente al pezzo catturato e l'intersezione dietro (in linea retta) a quest'ultima deve essere libera in modo tale che il pezzo catturante vada a depositarsi su di essa. Il pezzo catturato viene eliminato dal gioco.

*Catture multiple*, è possibile catturare più di un pezzo in un turno ed è possibile cambiare direzione di cattura. In figura il bianco cattura in verticale e poi in diagonale.



- Variante *R.C. Bell*, si cattura solo in avanti diagonalmente, verticalmente oppure di lato.

- Variante *Pritchard*, si cattura in tutte le direzioni.



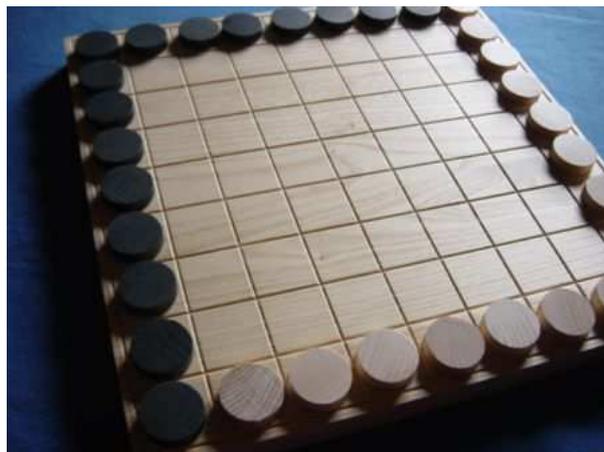
Collabora con

**Il fogliaccio degli astratti**

scrivi a

[ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)

## Ming Mang



**Origine:** Asia, Tibet (X secolo).

**Dove su FdA:** numero 8.

**Categorie:** catture e blocco.

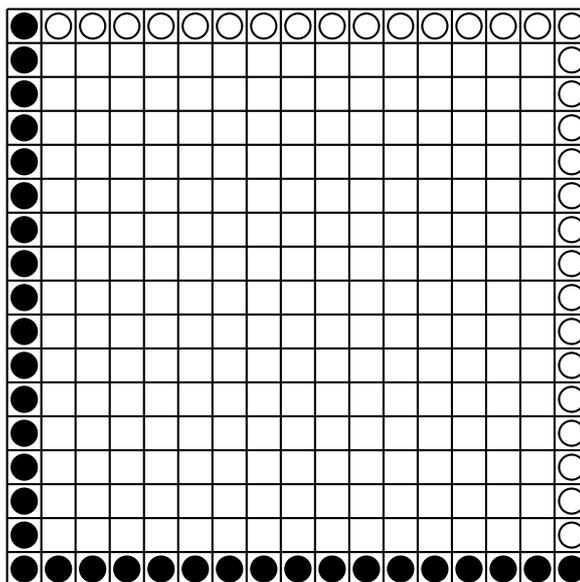
### Regolamento

**Giocatori** Due (nero e bianco).

**Materiali** Tavoliere quadrato 17x17 caselle quadrate, ma è possibile giocarlo anche su un tavoliere 8x8. 32 pezzi a testa.

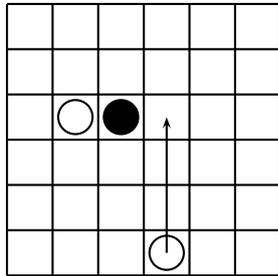
**Scopo del gioco** Impedire mossa valida all'avversario.

**Inizio gioco** I pezzi inizialmente sono disposti come in figura, muove per primo il giocatore nero.

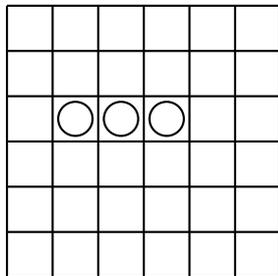


**Movimento pezzi** I pezzi si muovono in ortogonale (mai in diagonale) di quante caselle vogliono, non possono saltare altri pezzi (classica mossa della torre degli scacchi).

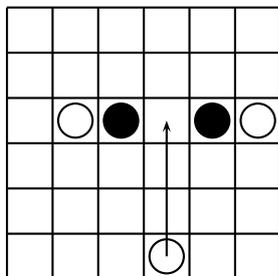
**Cattura** Si utilizza la cattura del prigioniero, uno o più pezzi vengono catturati se sono chiusi lateralmente tra due pezzi avversari, il posto dei pezzi catturati viene preso da quelli del catturante. In figura cattura singolo pezzo, prima della mossa.



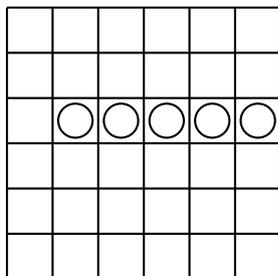
Dopo la mossa.



Cattura due pezzi, prima della cattura,



Dopo la cattura,



I pezzi che sostituiscono quelli catturati vengono presi dalla propria riserva.

**Mossa suicida** Se un pezzo si inserisce tra due pezzi avversari non viene catturato.

## Chaturanga



**Origine:** Asia, India, VII secolo.

**Dove su FdA:** numero 11.

**Categorie:** gioco del Re.

**Note storiche:** Il Chaturanga è considerato il padre di tutte le versioni del gioco del Re presenti sulla Terra, è datata settimo secolo dopo Cristo, esistono anche versioni più vecchie ma non sono giunte fino a noi le regole.

### Regolamento

**Giocatori** Due.

**Tavoliere** Quadrato 8x8, monocoloro.

**Scopo del gioco** Dare matto al re avversario, in altre parole catturare il Re nemico. Si vince anche se si mette l'avversario in stallo.

**Inizio gioco** Sul tavoliere sono presenti dei pezzi e posizionati nel seguente modo,



**Il gioco** I giocatori si alternano alla mossa muovendo un loro pezzo, inizia per primo il bianco.

### I pezzi

**Il Re**, si muove di una casella nelle otto direzioni possibili, in più ha la possibilità di fare una mossa del cavallo, la può effettuare se non ha subito uno scacco. Il Re non può arroccare.



*Il Consigliere*, muove di una casella in diagonale, sia avanti che indietro.



*L'Elefante*, muove di due caselle in diagonale, sia avanti che indietro, ma può saltare la casella intermedia.



*Cavallo*, classica mossa ad L uguale a quella degli scacchi occidentali.



*Torre*, si muove in ortogonale di quante caselle vuole, non può saltare pezzi.



*Pedoni*, muovono di una casella in avanti, catturano in diagonale (sempre di una casella), senza il doppio passo dei pedoni degli scacchi moderni alla prima mossa.

**Promozione**

Un pedone viene promosso quando arriva sull'ultima riga del tavoliere. Viene promosso al pezzo che ad inizio gioco è sulla casella di arrivo del pedone e deve essere rispettato il numero di pezzi in gioco, per esempio se ho ancora i due cavalli in gioco non posso fare una promozione a cavallo.

**Cattura pezzi**

Si cattura per sostituzione, quando la casella di arrivo è occupata da un pezzo questo viene rimosso dal tavoliere.

Il fogliaccio degli astratti è editato con **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X**



Pasang



**Origine:** Asia, Brunei.

**Dove su FdA:** numero 53.

**Termini del gioco:** Kas il pezzo del giocatore.

**Categorie:** punti e cattura.



*Regolamento*

**Giocatori**

Due.

**Materiale**

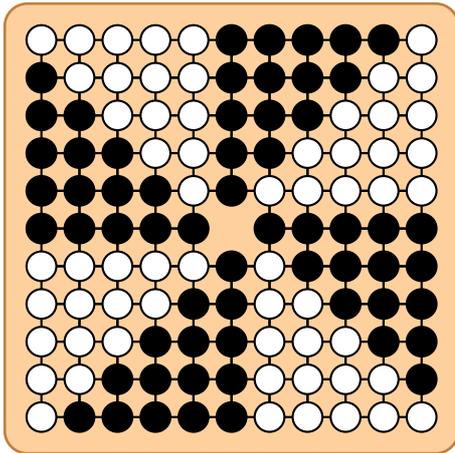
Un tavoliere quadrato 10x10 caselle con l'intersezione centrale assente, 60 pezzi bianchi e 60 neri, un pezzo verde ed uno rosso, queste due pedine vengono chiamate *Kas*.

**Scopo del gioco**

Fare più punti dell'avversario.

**Disposizione iniziale**

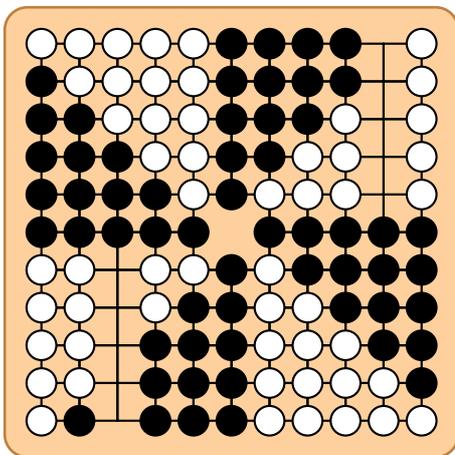
Tutti i 120 pezzi vengono distribuiti sul tavoliere seguendo delle simmetrie. Ci sono più di 30 tradizionali disposizioni iniziali, qui sotto ne viene mostrata solamente una. I giocatori scelgono il loro *Kas*.



**Prima mossa** Nella prima mossa il giocatore deve crearsi un *passaggio* catturando una colonna di cinque pedine dal proprio lato della tavola. Il secondo giocatore deve catturare una colonna posizionata nel quadrante in diagonale rispetto a quello dove il primo giocatore ha creato il suo passaggio.

Se il primo giocatore ha catturato la colonna centrale il secondo può catturare tutte le colonne eccetto quella centrale.

Nel seguente diagramma il giocatore bianco cattura la terza fila in basso, il nero la decima fila.



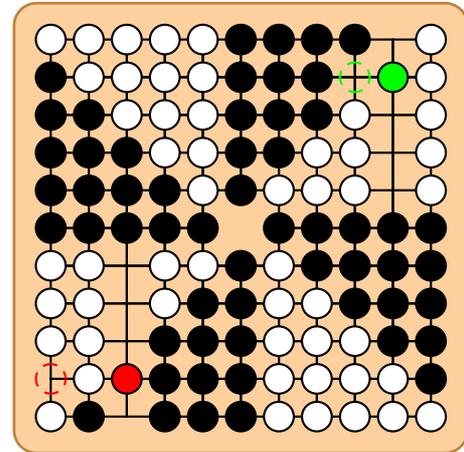
**Scelta del Kas** Dopo aver aperto il passaggio i giocatori dovranno crearsi il proprio Kas, il pezzo mobile con cui effettuare le catture. Il Kas può essere determinato in uno dei due metodi descritti dopo, scelta che avviene ad inizio partita e vale per entrambi i giocatori. I colori dei due Kas dovranno essere differenti dal bianco e nero, per esempio rosso e verde.

- Per *spostamento*, il giocatore seleziona un pezzo adiacente al suo passaggio e lo muove in orizzontale nella casella vuota del passaggio, questo pezzo sarà il suo Kas.

- Per *salto*, il pezzo viene scelto in una colonna adiacente alla colonna vicina al passaggio. Il pezzo salta in orizzontale un pezzo e termina il salto in una casella del passaggio.

In entrambi i casi il Kas cattura subito un numero dispari di pezzi, vedi regola di cattura.

Nel diagramma di sotto il Kas rosso viene creato con il salto, il verde con lo spostamento. In una partita reale una situazione simile non potrà mai accadere: tutti e due giocatori devono utilizzare lo stesso sistema per generare il proprio kas.



**Movimento Kas** Al proprio turno il giocatore muove il proprio kas in orizzontale o verticale di quante caselle vuole, non può mai saltare nessun pezzo. Quanto termina il suo movimento deve *effettuare* una cattura, movimenti senza cattura *non* sono ammessi.

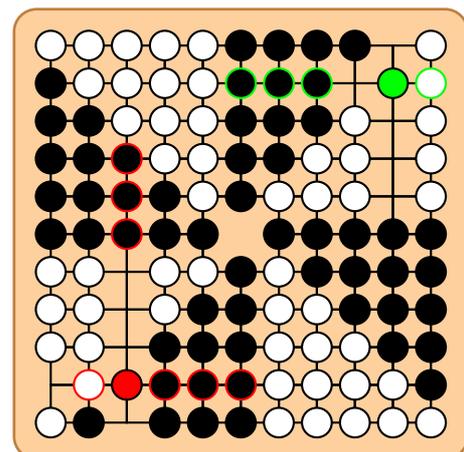
**Catturare pezzi** I pezzi vengono sempre catturati dal proprio Kas. Il Kas deve essere mosso a formare una linea, ortogonale al proprio movimento, contenente un numero dispari di pezzi dello stesso colore (bianco o nero).

Nella prima mossa la cattura può avvenire nella stessa direzione del movimento del kas.

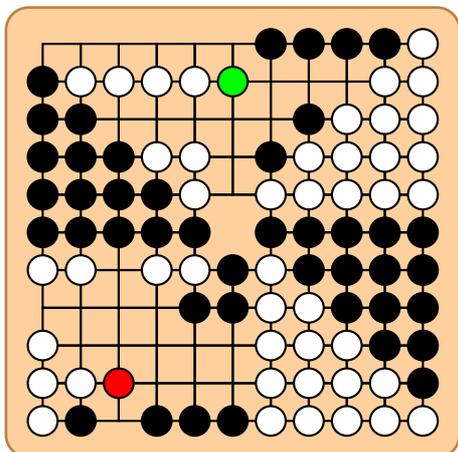
Una linea di pezzi dello stesso colore può essere interrotta da caselle vuote, ma non può contenere pezzi di differente colore o dal Kas avversario. I pezzi vengono subito catturati e tolti dal gioco.

Se ci sono più catture il giocatore ha la scelta, ma può effettuarne solamente una.

Nella prima mossa il kas rosso può catturare in tre posti; 1 bianca oppure le tre nere verticali oppure le tre nere orizzontali. Il kas verde può catturare in due posti; una bianca oppure le tre nere orizzontali.



Nel diagramma successivo il kas rosso in verticale non ha catture; con un movimento orizzontale può catturare: quarta colonna (una bianca o una nera) oppure sesta colonna (tre nere). Mentre il kas verde può catturare muovendosi in verticale, nona riga (tre nere) oppure in ottava riga (una nera); muovendosi in orizzontale nella nona colonna (tre bianche).



**Fine gioco** Il gioco finisce quando non ci sono più pezzi sulla tavola, in questo caso vince chi ha più punti. Il gioco può finire anche quando uno dei giocatori non può catturare, in questo caso il giocatore privo di catture perde la partita e il vincitore somma ai suoi punti quelli dell'avversario.

Si possono fare più partite dove si sommano i singoli punteggi.

**I punti** Un pezzo bianco catturato vale 2 punti, uno nero 1 punto. Si fanno punti anche nella creazione del passaggio.



**Dama Italiana**, XII secolo, origine Italia, FdA 19. Categoria: dama.

**Dama Turca**, XII secolo, origine Turchia, FdA 45. Categoria: dama.

**Ô Quan**, XI secolo, origine Asia (Vietnam), FdA 53. Categoria: mancala.

**Tchuca ruma**, XI secolo, origine Asia (Maldive, Filippine), FdA 47.

Categoria: mancala.

**Ali guli mane**, anno XI secolo, origine Asia (India), FdA 40.

Categoria: mancala.

**Toguz Kumalak**, XI secolo, origine Asia, FdA 43.

Categoria: mancala.

**Mah Jong**, X secolo, origine Asia (Cina), FdA 55.

Categoria: tessere.

**Rithmomachia**, X secolo, origine Europa (Germania), FdA 51.

Categoria: cattura, filetto.

**Kubb**, X secolo, origine Europa settentrionale, FdA 56.

Categoria: punti.

## Shatranj



**Origine:** Asia, Persia.

**Dove su FdA:** numero 11.

**Categoria:** gioco del Re.

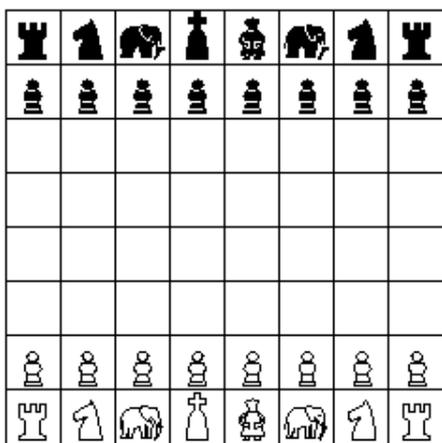
### Regolamento

**Giocatori** Due.

**Materiale** Un tavoliere quadrato 8x8, caselle tutte bianche, e 16 pezzi a testa.

**Scopo del gioco** Dare matto al re avversario. Si vince anche se si mette l'avversario in stallo o lo si priva di tutti i pezzi e pedoni, a meno che non sia a sua volta in grado di catturare l'ultimo pezzo o pedone dell'altro giocatore; in quest'ultimo caso (Re contro Re) la partita è patta.

**Situazione iniziale** Sul tavoliere sono presenti dei pezzi e posizionati nel seguente modo, posizione classica



**Il gioco** I giocatori si alternano alla mossa muovendo un loro pezzo, inizia per primo il bianco.

**I pezzi** *Re*, *Shah*, si muove di una casella nelle otto direzioni possibili, ha la possibilità di fare la mossa del cavallo una sola volta in tutta la partita, non può arroccare.

*Generale* (regina), *Fersa*, muove di una casella in diagonale, sia avanti che indietro.

*Alfiere*, *Alfil*, muove di due caselle in diagonale, sia avanti che indietro, può saltare la casella intermedia.

*Cavallo*, *Faras*, classica mossa ad 'L'.

*Torre*, *Rukh*, si muove in ortogonale di quante caselle vuole, non può saltare pezzi.

*Pedone*, *Baidaq*, muovono di una casella in avanti, catturano in diagonale (sempre di una casella), senza la doppia spinta iniziale.

**Promozione** Un pedone viene promosso quando arriva sull'ultima riga del tavoliere, viene promosso solo a Donna.

**Cattura pezzi** Si cattura per sostituzione, quando la casella di arrivo è occupata da un pezzo questo viene rimosso dal tavoliere.



**Shogi**, VIII secolo, origine Asia (Giappone), FdA 35. Categoria: gioco del Re.

**XiangQi**, VIII secolo, origine Asia (Cina), FdA 35. Categoria: gioco del Re.

**Scacchi**, VIII secolo, origine Europa, FdA 20. Categoria: gioco del Re.

**Janggi**, VIII secolo, origine Asia (Corea), FdA 20. Categoria: gioco del Re.

**Shou Dou Qi**, V secolo, origine Asia (Cina), FdA 34. Categoria: gioco del Re.

**Akidada**, origine Nigeria, FdA 37. Categoria: filetto.

**Tsoro Yematatu**, origine Africa (Zimbawe), FdA 37. Categoria: filetto.

**Achi**, origine Africa (Ghana), FdA 37. Categoria: filetto.



## Giochi moderni

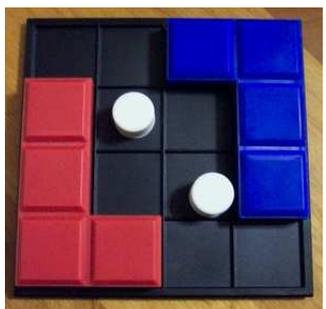
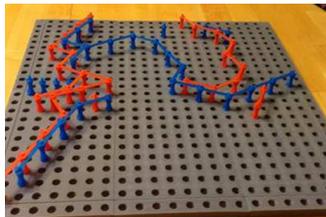
*Inizio XIX secolo fino al 1970.*

**I**N QUESTO periodo della storia umana i giochi hanno incominciato ad evolversi. E' il tempo in cui le persone incominciano a percepire l'importanza del gioco che va oltre alla ristretta sfera ludica, ricordiamo per esempio lo sviluppo dei simulatori di guerra dei primi anni del XIX secolo.

Si arriva a coprire fino gli anni '60 del XXI secolo quando si iniziò ad investire nel tempo libero delle persone e creare prodotti orientati che coinvolgevano famiglie e gruppi di amici. Il benessere permise la creazione di una nuova figura professionale, l'*autore ludico*, in quegli anni possiamo ricordare Alex Randolph e Sid Sackson.

E' anche il tempo in cui le persone incominciano a creare nuove famiglie ludiche, per esempio i giochi di connessione sono stati ideati nella prima metà del XX secolo per poi creare un'intera categoria ancora in continua evoluzione.

**I regolamenti completi di questa sezione:**



*I tre moschettieri*

*Lines of action*

*Twixt*

*Hex*

*Dots and box*

*Bashne*

## I tre moschettieri

**Autore:** Haar Hoolim.

**Anno:** 1969.

**Dove su FdA:** numero 59.

**Categoria:** filetto, asimmetrico.

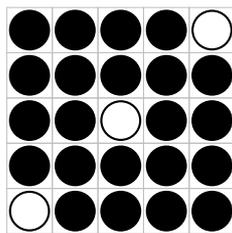
### Regolamento

**Giocatori** Due, uno usa i tre moschettieri (pezzi bianchi), l'altro gli uomini del cardinale Richelieu (pezzi neri).

**Materiale** Un tavoliere 5x5, tre pezzi bianchi e ventidue neri.

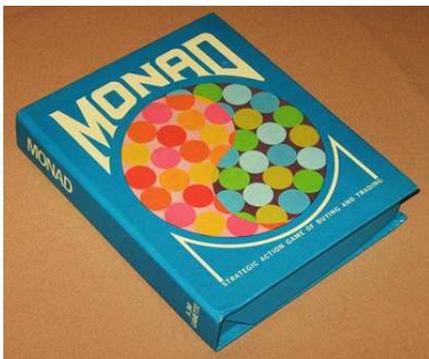
**Scopo del gioco** I tre moschettieri vincono se non possono effettuare una mossa legale (cioè non muoversi), gli uomini del cardinale, se i moschettieri sono in linea in orizzontale, verticale oppure in diagonale.

**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 deve essere vuota.



**Monad**, anno 1969, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: carte.

**Take five**, anno 1969, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: cattura.

**Saxum** oppure **Tam Bit**, anno 1969, autore Sid Sackson, FdA 57.

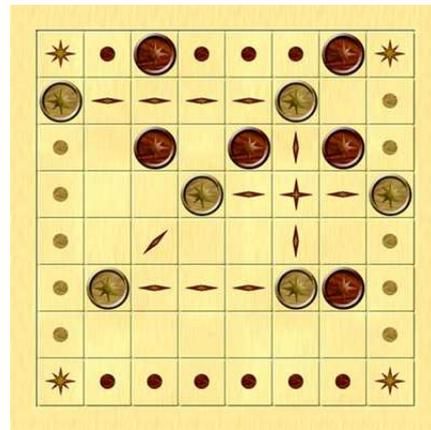
Categoria: gioco da tavolo.

**L game**, anno 1969, autore Edward de Bono, FdA 55.

Categoria: posizionamento e blocco.

**Castile**, anno 1969, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: cattura.



**Network**, anno 1969, autore Sid Sackson, FdA 47.  
Categoria: connessione.

**Ventura**, anno 1968, autore Sid Sackson, FdA 56.  
Categoria: gioco da tavolo.

**The Case of the Elusive Assassin**, anno 1967, autore Sid Sackson, FdA 56.  
Categoria: gioco da tavolo.

**The Amazing Dunninger Mind Reading game**, anno 1967, autore Sid Sackson, FdA 56.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Bazaar**, anno 1967, autore Sid Sackson, FdA 56.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Sleuth**, anno 1967, autore Sid Sackson, FdA 56.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Feudal**, anno 1967, FdA 46.  
Categoria: gioco del Re.

**Germoglio**, anno 1967, autori John Conway e Michael Stewart Paterson, FdA 15.  
Categoria: blocco.

**Universe**, anno 1966, autore Alex Randolph, FdA 50.  
Categoria: tessere e piazzamento.

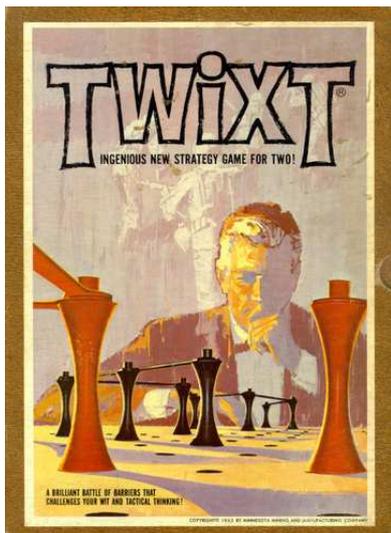
**Breakthru**, anno 1965, autore Alex Randolph, FdA 50.  
Categoria: asimmetrico e cattura.

**Haggle**, anno 1963, autore Sid Sackson, FdA 56.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Acquire**, anno 1962, autore Sid Sackson, FdA 56.  
Categoria: gioco da tavolo.

**High Spirits with Calvin and the Colonel**, anno 1962, autore Sid Sackson, FdA 56.  
Categoria: gioco da tavolo.

## Twixt



**Autore:** Alex Randolph.

**Anno:** 1962.

**Dove su FdA:** numero 7 ed altri.

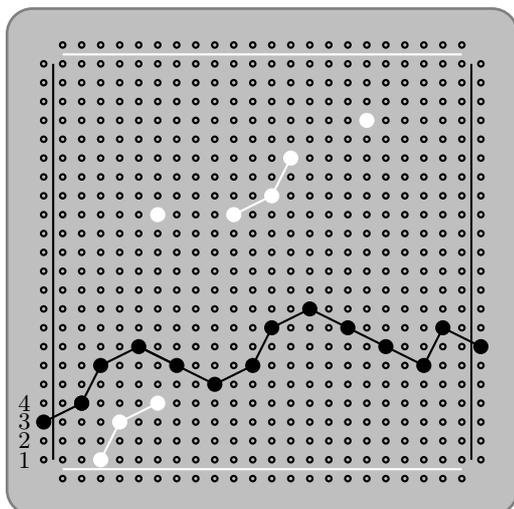
**Categoria:** connessione.

### Regolamento

**Giocatori** Due.

**Materiali** Un tavoliere, 24 x 24, senza le 4 caselle d'angolo. La prima e l'ultima fila appartengono al giocatore bianco, la prima colonna a sinistra e l'ultima a destra appartengono al nero. 50 pioli neri e 50 bianchi, 100 pezzi di collegamento (ponti) comuni ai due giocatori, con lunghezza pari alla diagonale della mossa del cavallo.

Importante, nelle righe e nelle colonne di appartenenza di un giocatore l'avversario non può giocare nessun piolo.



**Scopo del gioco** Per il nero unire con un'unica ed ininterrotta fila di ponti, che utilizzino solo pioli neri, i due bordi verticali. Per il bianco unire con un'unica e ininterrotta fila di ponti, che utilizzino solo

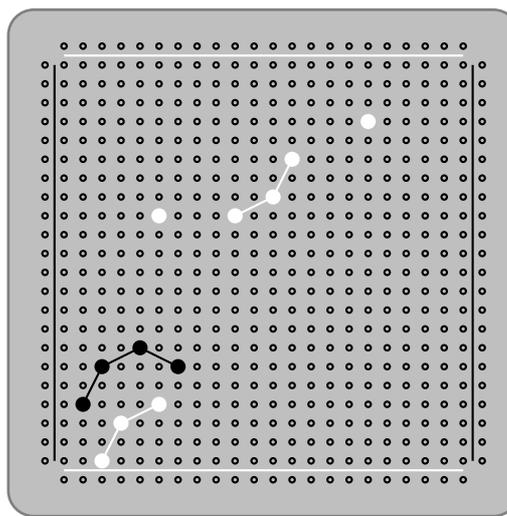
pioli bianchi, i due bordi orizzontali. Nel diagramma di sopra il nero ha unito i due bordi verticali.

**Inizio gioco** Il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al nero.

**Il gioco** I giocatori si alternano alla mossa depositando un proprio piolo su un foro vuoto.

**Costruzione ponte** Quando due pioli dello stesso colore sono a *distanza* della *L* della mossa del cavallo, possono venir uniti da un ponte. Si possono costruire più ponti nello stesso turno. Non si possono incrociare due o più ponti.

Esempio:



**Rimozione pezzi** Prima di una mossa il giocatore può rimuovere tutti i pioli e ponti che vuole, questo di solito succede in pochissimi casi, soprattutto verso la fine del gioco.

### Regola dell'inversione

Il primo giocatore ha un indubbio vantaggio, per bilanciare la prima mossa il secondo può scegliere di cambiare colore e far sua la prima mossa.





**Oh wah-ree**, anno 1962, autore Alex Randolph, FdA 50.

Categoria: mancala.

**Stratego**, anno 1961, FdA 34.

Categoria: gioco del Re.

**Black Path**, anno 1960, autore Larry Black, FdA 44.

Categorie: tessere e connessione.

**Bughouse**, anno 1960, FdA 42.

Categoria: gioco del Re.

## Lines of Action



**Autore:** Claude Soucie.

**Anno:** 1960.

**Dove su FdA:** numero 6 e 28.

**Categorie:** connessione e cattura.

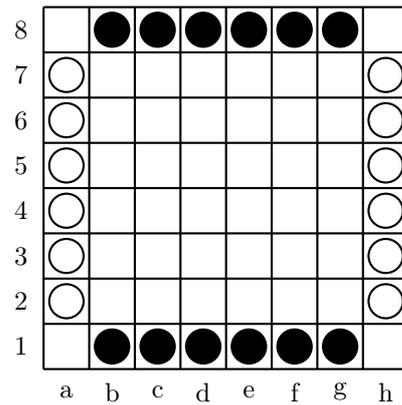
**Note:** conosciuto in Italia anche come *Pergolazione* (si gioca su un tavoliere 6x6).

### Regolamento

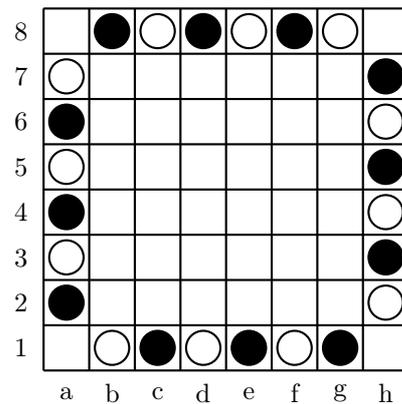
**Giocatori** Due.

**Materiale** Un tavoliere quadrato 8x8 e 12 pezzi bianchi e 12 neri.

**Inizio gioco** La prima figura mostra la configurazione classica di partenza, la seconda quella della variante *scrambled eggs* (uova strapazzate).



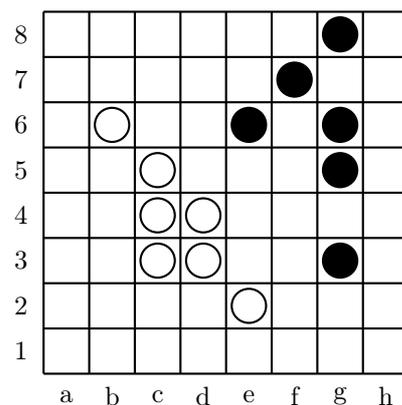
configurazione classica



configurazione scrambled eggs

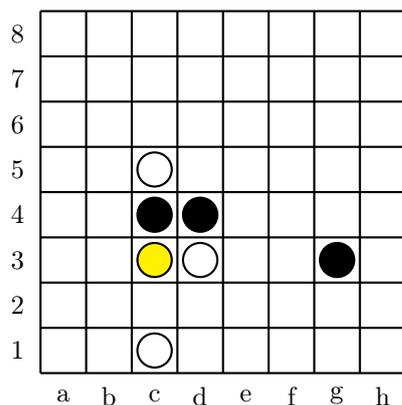
Prima mossa al nero, che muove un suo pezzo, poi i giocatori si alternano nella mossa, muovendo i propri pezzi.

**Scopo del gioco** Unire in unico gruppo i propri pezzi, se si rimane con un solo pezzo si ha vinto. Due pezzi formano un gruppo se sono adiacenti in diagonale, verticale o orizzontale. Esempio:



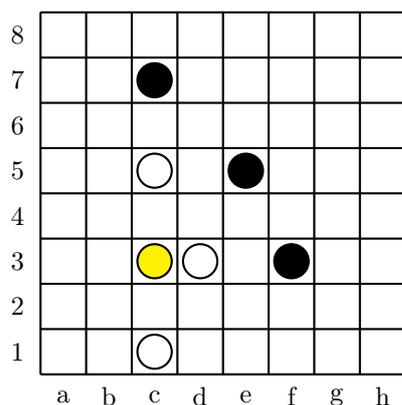
I pezzi bianchi formano un unico gruppo di 7 pezzi, mentre i pezzi neri formano due gruppi, in alto a destra di 5 pezzi ed in basso a destra di 1 pezzo.

**Movimento pezzo** Il pezzo si muove in linea retta (verticale, orizzontale oppure in diagonale) di tante caselle quanti pezzi ci sono sulla linea di movimento (bordi tavoliere permettendo), si possono saltare i propri pezzi, non quelli avversari, la casella di arrivo deve essere libera. Esempio:



Il pezzo bianco in  $c3$  (evidenziato in giallo) può muoversi in orizzontale di tre caselle in  $f3$ , in verticale non può muoversi (il pezzo nero blocca il movimento), in diagonale si muove di due caselle in  $a1$  (verso l'alto è bloccato dal pezzo nero).

**Cattura pezzo** Si cattura un pezzo avversario quando si arriva esattamente sulla sua casella. Esempio.



Il pezzo bianco in  $c3$  può catturare in  $f3$ ,  $e5$  e  $c7$ .

**Caso particolare** Se con una mossa si forma un unico gruppo nero e un unico gruppo bianco vince chi ha fatto la mossa.

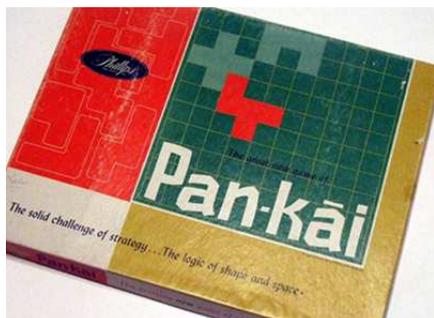
\*\*\*\*\*

**Dama a colonna**, anni '60, autore sconosciuto, FdA 50.

Categoria: dama, torre.

**Morpion Solitaire**, anni '60, origine Europa (Francia), FdA 57.

Categoria: solitario.



**Pan-Kai**, anno 1959, autore Alex Randolph, FdA 50.

Categoria: tessere e piazzamento.

**Triad**, anno 1957, autore Sid Sackson, FdA 56.

Categoria: gioco da tavolo.

**Pasta**, anno 1956, autore Alvin Paster, FdA 56.

Categorie: dama e torre.

**Shafran chess**, anno 1956, autore Isaak Grigorevich Shafran, FdA 41.

Categorie: gioco del Re.



**Diplomacy**, anno 1954, autore Allan B. Calhammer, FdA 58.

Categorie: gioco da tavolo.

**Scacchi Alici**, anno 1953, autore V.R. Parton, FdA 29.

Categoria: gioco del Re.

**Slam**, anno 1951, autore Sid Sackson, FdA 56.

Categoria: gioco da tavolo.

**Y**, anno 1950, autore Claude Shannon, FdA 41.

Categoria: connessione.

**Lasker Nim**, forse anni '50, FdA 29.

Categoria: ultima mossa.

**Plainim**, forse anni '50, FdA 29.

Categoria: ultima mossa.

**Nimble**, forse anni '50, FdA 29.

Categoria: ultima mossa.

**Backgammon senza dadi**, seconda metà XX secolo, FdA 1.

Categorie: percorso e cattura.

**Bulo**, anno 1949, autore Piet Hein, FdA 29.

Categoria: ultima mossa.

**Cheskers**, anno 1948, autore Solomon W. Golomb, FdA 49.

Categoria: gioco del Re.

**Poke**, anno 1946, autore Sid Sackson, FdA 56.

Categoria: gioco da tavolo.

## Hex



**Autore:** Piet Hein.

**Anno:** 1942.

**Dove su FdA:** numero 7.

**Categoria:** Connessione.

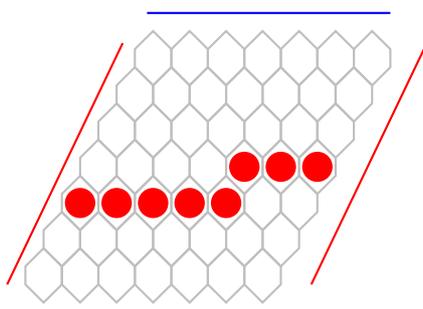
**Note:** Il gioco è stato presentato per la prima volta nel 1942 da Piet Hein in una conferenza tenutasi all'istituto Niels Bohr di Fisica Teorica a Copenhagen, il 26 Dicembre dello stesso anno il Politiken (allora principale quotidiano danese, forse anche adesso?) pubblicò una descrizione dello stesso con il nome di Poligon. Il gioco fu inventato mentre Hein (brillante scienziato danese) era impegnato nella soluzione del problema topologico dei 4 colori (il teorema afferma che bastano 4 colori per colorare una cartina in modo che nessuna coppia di nazioni adiacenti abbia un colore in comune). Lo stesso regolamento venne in mente al premio Nobel John Nash nel 1948 e fu chiamato John o Nash. Il nome Hex fu dato solo nel 1952 quando venne pubblicato da Parker Brothers. Il gioco è uno dei più studiati a livello matematico ed ha la caratteristica di non finire mai in parità.

### Regolamento

**Giocatori** Due (nero e bianco).

**Materiali** Un tavoliere di forma quadrata, con caselle esagonali, di 11 caselle per lato, anche se è possibile giocare su tavolieri con dimensioni diverse. Il numero di pezzi, neri e bianchi in numero sufficiente per terminare il gioco.

**Scopo del gioco** Il vincitore è colui che riesce per primo a collegare i suoi due lati opposti con una catena ininterrotta di propri pezzi. Due pezzi sono collegati tra loro quando sono adiacenti in orizzontale, verticale e diagonale. Esempio:



**Situazione iniziale** Il tavoliere è inizialmente vuoto, la prima mossa spetta al giocatore nero che depone un suo pezzo su una casella libera.

**Il gioco** I giocatori si alternano alla mossa depositando un proprio pezzo in una casella vuota.

**Regola dell'inversione** Per bilanciare la prima mossa il secondo giocatore può scegliere di cambiare colore e far sua la prima mossa avversaria.

\*\*\*\*\*

**Dama ticinese**, anni '40, FdA 57.

Categoria: dama.

**Teeko**, anno 1937, autore John Scarne, FdA 59.

Categoria: filetto.

**Glinksi**, anno 1936, autore Wladyslaw Glinksi, FdA 42.

Categoria: gioco del Re.



**Gavitt stock Exchange**, anno 1903, autore Harry E. Gavitt, FdA 53.

Categoria: gioco da tavolo.

**Card chess**, anno 1902, FdA 47.

Categoria: gioco del Re.

**Action letters**, anno 1900, FdA 52.

Categoria: gioco da tavolo.

**Nil**, prima metà del XXI secolo, FdA 52.

Categoria: carte.

**Super Halma**, XXI secolo, FdA 36.

Categoria: velocità e dama.

**Scacchi progressivi**, prima metà del XX secolo, origine Europa (Scozia), FdA 27.

Categoria: gioco del Re.

**Renju**, anno 1899, FdA 56.

Categoria: filetto.

**Salta**, anno 1899, autore Conrad Buttgensbach, FdA 36.

Categoria: velocità e dama.

**Tongram**, anno 1893, autore Tong Da-Nian, FdA 39.

Categoria: solitario.

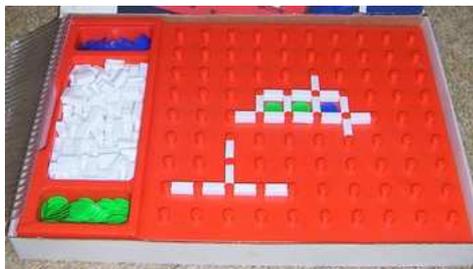
**Lightning**, anno 1892, autore H. Doty, FdA 54.

Categoria: tessere, connessione.

**Dama cinese**, anno 1892, FdA 36.

Categoria: velocità e dama.

## Dots and Boxes



**Autore:** E. Lucas.

**Anno:** 1889.

**Dove su FdA:** numero 42.

**Categoria:** punti.

**Note:** classico gioco di carta e matita.

### Regolamento

**Giocatori** Due.

**Materiali** Una pagina di carta quadrettata, in cui disegnare un quadrato oppure rettangolo di grandezza a piacere contenente un certo numero di righe e colonne, e una penna.

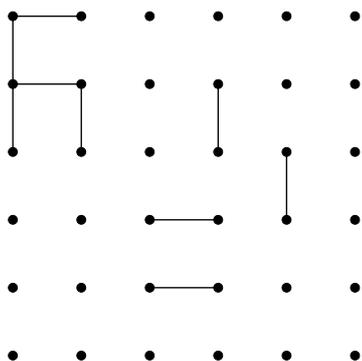
**Scopo del gioco** Fare più punti dell'avversario.

**Inizio gioco** Il tavoliere è inizialmente vuoto, la prima mossa spetta al giocatore con la X.

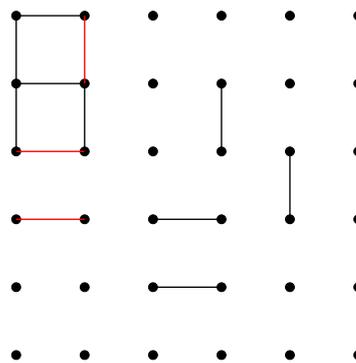
**Il gioco** I giocatori a turno tracciano una linea verticale o orizzontale tra due intersezioni adiacenti.

Chi chiude un quadratino guadagna un punto (marcando il quadratino con il suo simbolo) e può ancora muovere.

Esempio, una situazione può essere la seguente:

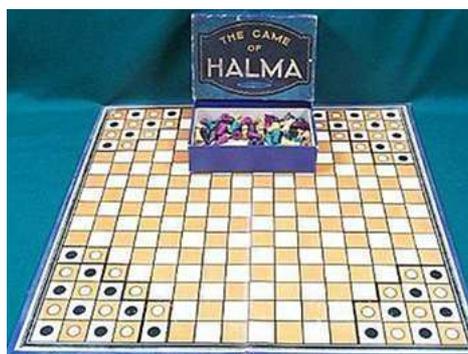


Il giocatore di turno può chiudere due quadratini (linee rosse).



**Termine gioco** Il gioco finisce quando non si possono più unire due intersezioni adiacenti

\*\*\*\*\*



**Halma**, anno 1883-1884, autore George Howard Monks, FdA 36.

Categoria: velocità e dama.

**Camelot**, anno 1882, autore George S. Parker, FdA 54.

Categoria: cattura.



**Lanrick**, anno 1881, autore Lewis Carroll, FdA 54.

Categoria: cattura.

**Reversi**, anno 1880, autori Lewis Waterman e John W. Mollett, FdA 48 e 56.

Categoria: cattura e punti.

**Gioco inglese del 16**, anno 1878, autore Sam Loyd, FdA 39.

Categoria: solitario.

## Bashne

**Autore:** sconosciuto.

**Anno:** 1875, Russia.

**Dove su FdA:** numero 42 ed altri numeri.

**Categorie:** dama e torre.

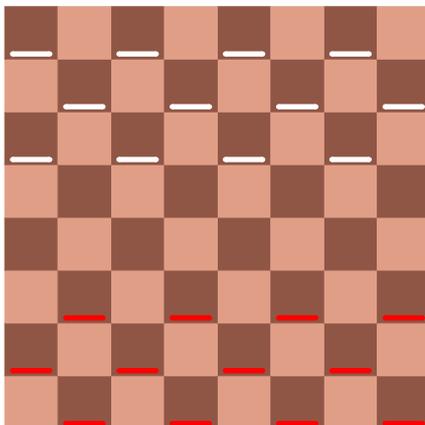
### Regolamento

**Giocatori** Due (nero e bianco).

**Materiale di gioco** Una damiera 8x8 con casella nera in basso a sinistra. Dodici pedine a testa (nere e bianche), con le due faccie che si possano distinguere.

**Scopo del gioco** Coprire tutti i pezzi avversari o impedire mosse legali.

**Inizio gioco** Le pedine vengono disposte come nella dama classica. La prima mossa spetta al bianco.



**Movimento pedine** Le pedine si muovono in diagonale in avanti di una casella.

**Cattura pedine** Catturano al salto sia in avanti che all'indietro. La cattura è obbligatoria. Salti multipli sono permessi e si può scegliere la serie che si vuole (anche la non più lunga).

**Promozione a dama** Quando una pedina oppure una colonna con in cima una pedina arriva sull'ultima riga viene promossa a *dama*. Solo il pezzo in cima alla colonna viene promosso (se è già una dama non avviene alcuna promozione). Diversamente da quanto avviene per i giochi di dama qui non viene depositata una pedina sopra quella promossa, ma la promossa viene girata sull'altra faccia.

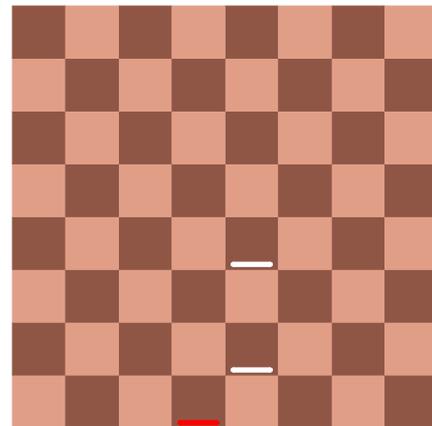
**Movimento della dama** La dama, oppure una colonna con in cima una dama, si muove in diagonale in avanti e indietro di quante caselle vuole.

**Cattura della dama** La dama cattura con il salto lungo. Se una pedina oppure colonna con in cima una pedina, arriva sull'ultima riga e ritorna indietro a causa di una cattura, non viene promossa a dama.

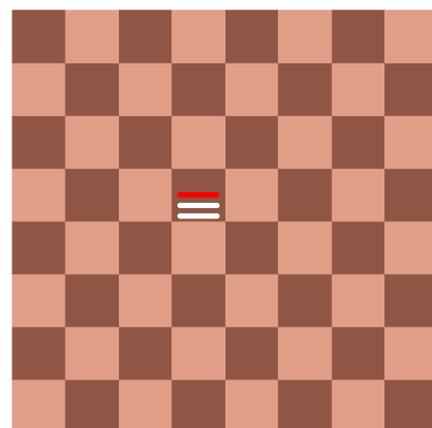
**Le colonne** Quando una pedina oppure una dama effettua il salto di cattura la pedina oppure dama catturata va posta sotto alla colonna della catturante. La pedina in cima alla colonna (il comandante)

indica a chi appartiene l'intera colonna. Tutta la colonna segue il suo comandante. Quando si salta su una colonna si prende solo il pezzo in cima. Durante le catture non si possono prendere pezzi dalla stessa colonna due volte successive (non si può saltare avanti e indietro sulla stessa colonna).

Nella figura di sotto la pedina rossa cattura le due bianche.



Dopo la cattura la situazione è questa.



\*\*\*\*\*

**Zetema**, anno 1870, FdA 52.

Categoria: carte.

**Scacchi vinci perdi**, seconda metà del XIX, FdA 27.

Categoria: gioco del Re.

**Bizingo**, anno 1850, FdA 54.

Categoria: cattura.

**Dama Olsezia**, anno XIX secolo, FdA 54.

Categoria: dama, cattura.

**Barbù**, XIX secolo, FdA 53.

Categoria: carte.

**Damone italiano**, XIX secolo, autore ignoto, FdA 52.

Categoria: dama.

**Gemma**, anni '90, autore John McCallion, FdA 6.

Categorie: connessione, cattura e tavoliere variabile.

**Lika**, FdA 48.

Categoria: punti.

**Repensi**, FdA 24.

Categoria: filetto.

## Giochi contemporanei

dal 1970 in poi.

**Q**UESTA è l'ultima parte temporale in cui ho diviso i giochi. Si può facilmente notare come, nella stragrande maggioranza dei casi, siano presenti anche le indicazioni dell'anno di pubblicazione ed autore del gioco. Questo è dovuto ad una maggiore sensibilità degli editori ad attribuire i meriti a chi li crea. Inoltre in questo periodo l'industria del gioco ha notevolmente incrementato l'offerta. Non da trascurare l'effetto delle tecnologie informatiche che facilitano la conoscenza e diffusione dei giochi da tavolo. Attualmente molti giochi possono essere giocati in rete senza avere il supporto materiale e credo che in futuro questa modalità di gioco si diffonderà sempre di più, con la possibilità di diventare editori di se stessi e vedere il proprio prodotto diffuso su scala mondiale.

Molto dei titoli rientrano nella generica categoria dei giochi da tavolo, questo non perché sia difficile etichettarli in precisi insiemi ludici, ma più semplicemente per rendere il mio lavoro più semplice e breve. I giochi da tavolo in elenco sono quelli di cui è stata data una descrizione su Il fogliaccio degli astratti.

Il numero elevato dei titoli è dovuto anche ad un cambiamento editoriale de Il fogliaccio degli astratti che si è aperto agli autori di giochi incominciando con due leggende *Alex Randolph* e *Sid Sackson*, e più in generale ai giochi da tavolo.

**I regolamenti completi in questa sezione sono:**



*Epaminondas*

*Cathedral*

*Delta*

*Buffalo*



*Colors*

*Il gioco delle amazzoni*

*Philopher's Football*



*Zèrtz*

*Quoridor*

*Yinsh.*

*Veleno*

*Archimedes*

*Focus*

*Pogo*



*Blokus*

**Eximo**, anno 2013, autore Matteo Perlini, FdA 59.  
Categoria: dama.

**Splastwo**, anno 2012, autore Giacomo Galimberti, FdA 59.  
Categoria: punti.

**Spire**, anno 2012, autore Dieter Stein, FdA 59.  
Categoria: ultima mossa.

**Splroof**, anno 2012, autore Matt Green, FdA 58.  
Categoria: filetto.



**Carnac**, anno 2011, autore Emiliano Wentu Venturini, FdA 58.  
Categoria: conquista.

**Shibumi**, anno 2011, autore Cameron Browne, FdA 58.  
Categoria: sistema di gioco.

**Yodd**, anno 2011, autore Luis Bolaños Mures, FdA 58.  
Categoria: connessione, piazzamento.

**Ayu**, anno 2011, autore Luis Bolaños Mures, FdA 58.  
Categoria: connessione, piazzamento.

**Yusailo**, anno 2011, autore Xifeng, FdA 58.  
Categoria: connessione, blocco.

**Tricala**, anno 2011, autore Myles Wallace, FdA 57.  
Categoria: mancala.

**Isaac**, anno 2011, autore Emiliano Venturini, FdA 57.  
Categoria: punti.

**Cubi**, anno 2011, autore Emilio Apricena, FdA 57.  
Categoria: punti.

**Magnetic Brain**, anno 2011, autore Cristian Salaridi, FdA 57.  
Categoria: cattura, piazzamento.

**Coccinella's Racing**, anno 2011, autore Luca Bellini, FdA 55.  
Categoria: percorso.

**Ecalper**, anno 2011, autore Matteo Perlini, FdA 55.  
Categoria: piazzamento.

**Volo**, anno 2010, autore Dieter Stein, FdA 59.  
Categoria: connessione.

**Right Checkers**, anno 2010, autore Giuseppe Acciario, FdA 58.  
Categoria: dama.

**Beside checker**, anno 2010, autore Giuseppe Acciario, FdA 58.  
Categoria: dama.

**Shaded checkers**, anno 2010, autore Giuseppe Acciario, FdA 58.  
Categoria: dama.

**Hexteroyd**, anno 2010, autore Remo Khoril Conzadori e Emiliano Wentu Venturini, FdA 58.  
Categoria: cattura, punti.

**Das Magische Labyrinth**, anno 2010, autore Dirk Baumann, FdA 57.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Lino**, anno 2010, autore Chislaine van den Bulk, FdA 56.  
Categoria: piazzamento.



**Mijnlieff**, anno 2010, autore Andy Hopwood, FdA 56.  
Categorie: filetto e punti.

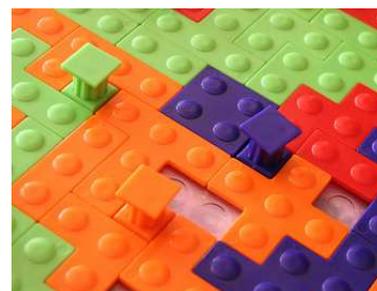
**Turi Tour**, anno 2010, autore Alessandro Zucchini, FdA 55.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Pentactic**, anno 2010, autore Néstor Romeral Andrés, FdA 55.  
Categoria: piazzamento.

**Panic Tower**, anno 2009, autori Jack Lawson e Andrew Lawson, FdA 56.  
Categoria: gioco da tavolo

**Bambam Booboo**, anno 2009, autore Martijn Althuizen, FdA 56.  
Categoria: piazzamento.

**FITS**, anno 2009, autore R. Knizia, FdA 55.  
Categoria: tessera.



**Callisto**, anno 2009, autore R. Knizia, FdA 55.  
Categorie: tessere e piazzamento.

**Massacre chess**, anno 2009, autore Andy Lewicki, FdA 53.

Categoria: gioco del Re.



**Dominion**, anno 2008, autore Donald X. Vaccarino, FdA 58.

Categoria: gioco da tavolo.

**Doubutsu Shogi**, anno 2008, autore Madoka Kitao, FdA 56.

Categoria: gioco del Re.

**Superscacchi**, anno 2008, autore Aurelio Napoli Costa, FdA 56.

Categoria: gioco del Re.

**Block Buster**, anno 2008, autore Donghoon Lee, FdA 55.

Categoria: tessera.

**Carte binarie**, anno 2008, autori Alberto Baratelli, Dario Cazzani, Stefano Emanuelli e Giuseppe Tettamant, FdA 54.

Categoria: carte.

**Strozzi**, anno 2008, autore R. Knizia, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.



**Shuuro**, anno 2008, autore Alessio Cavatore, FdA 53.

Categoria: gioco del Re.

**Palio**, anno 2008, autore Massimo Pesce, FdA 53.

Categoria: gioco da tavolo.

**Dadi**, anno 2008, autore Luca bellini, FdA 52.

Categoria: punti.

**Pai**, anno 2008, autore Luca Bellini, FdA 52.

Categoria: punti.

**Biwele**, anno 2008, autore Luca Cerrato, FdA 50.

Categoria: mancala.



**Lungarno**, anno 2008, autore Michele Mura, FdA 51.

Categoria: gioco da tavolo.

**Piladoku**, anno 2008, autore Luca Cerrato, FdA 50.

Categoria: ultima mossa.

**Danelli**, anno 2008, autore Luca Cerrato, FdA 49.

Categoria: punti.

**Godoku**, anno 2008, autore Luca Cerrato, FdA 48.

Categoria: piazzamento.

**Shersi**, anno 2008, autore Luca Cerrato, FdA 48.

Categoria: punti.

**Colar**, anno 2008, autore Luca Cerrato, FdA 48.

Categoria: punti.

**Stonehenge**, anno 2007, autore Richard Garfield, FdA 59.

Categoria: sistema di gioco.

**Exxit**, anno 2007, autore Vincent Everaert, FdA 55.

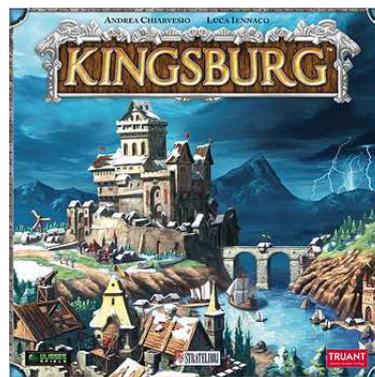
Categorie: piazzamento e tessere.

**Sudoku Moyo**, anno 2007, autore Günter Cornett, FdA 51.

Categoria: ultima mossa.

**Dipole**, anno 2007, autore Mark Steere, FdA 50.

Categorie: cattura e torre.



**Kingsburg**, anno 2007, autore Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco, FdA 49.

Categoria: gioco da tavolo.

**Yavalath**, anno 2007, autore Cameron Brown, FdA 47.

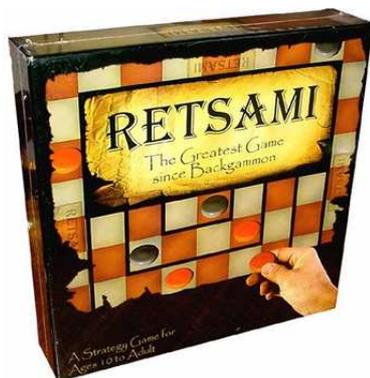
Categorie: filetto.

**Lincato**, anno 2007, autore Luca Cerrato, FdA 46.  
Categoria: territorio.

**Cinasta**, anno 2007, autore Luca Cerrato, FdA 44.  
Categorie: piazzamento e punti.

**Dots, Boxes and Points**, anno 2007, autore Luca Cerrato, FdA 42.  
Categoria: piazzamento.

**Goquire**, anno 2007, autore Luca Cerrato, FdA 40.  
Categorie: piazzamento e punti.



**Retsami**, anno 2006, autore John Wildsmith, FdA 56.

Categoria: percorso e velocità.

**Kastell**, anno 2006, autore Niek Neuwahl, FdA 55.  
Categoria: tessera.

**Shiver stone castle**, anno 2006, autore Kai Haferkamp e Markus Nikisch, FdA 55.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Xcolor**, anno 2006, autore G. Iamiglio, FdA 53.  
Categoria: filetto.

**Cephalopod**, anno 2006, Mark Steere, FdA 52.  
Categoria: cattura.

**Sudoku, il gioco di carte**, anno 2006, autore Renier Knizia, FdA 52.  
Categoria: ultima mossa.

**Ur**, anno 2006, autore Paolo Mori, FdA 50.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Esagek**, anno 2006, autore Claudio Gelsa, FdA 41.  
Categoria: sistema di gioco.

**Backgammon Giovanni**, anno 2006, autore Giovanni Malavasi, FdA 40.  
Categorie: percorso e cattura.

**Daedalus**, anno 2006, autore Mauro de Michieli Vitturi, numero 38.  
Categoria: territorio.

**Alea**, anno 2006, autore Mauro Giorgi, FdA 38.  
Categorie: filetto e torre.

**Baraonda**, anno 2006, autore Luca Cerrato, FdA 36.  
Categoria: velocità.

**Tribù**, anno 2006, autore Luca Cerrato, FdA 35.  
Categoria: ultima mossa.

**Exahuna**, anno 2006, autore Luca Cerrato, FdA 34.  
Categorie: piazzamento e cattura.

**Diffusion**, anno 2006, autore Mark Steere, FdA 31.  
Categoria: mancala.

**Sudokunim**, anno 2006, autore Cerrato Luca, FdA 29.  
Categoria: piazzamento.

**Nim con dadi**, anno 2006, autore Luca Cerrato, FdA 29.  
Categoria: ultima mossa.

**Railroad Tycoon, the boardgame**, anno 2005, autore Martin Wallace e Glenn Drover, FdA 59.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Animal Upon Animal**, anno 2005, autore Klaus Miltenberger, FdA 57.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Punct**, anno 2005, autore Kris Burn, FdA 55.  
Categorie: tessera, piazzamento e connessione.

**Siena**, anno 2005, autore Mario Papini, FdA 53.  
Categoria: gioco da tavolo.

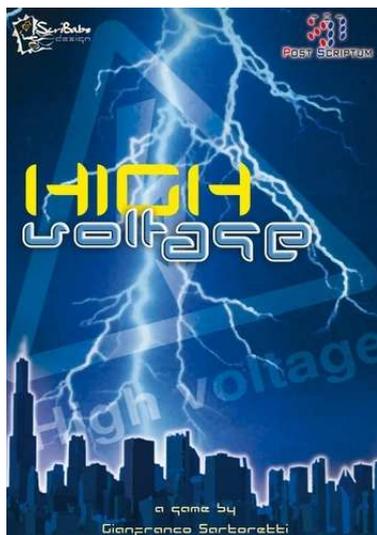
**Conversion**, anno 2005, autore Daniel Solis, FdA 52.  
Categoria: punti.



**Mana**, anno 2005, autore Claude Leroy, FdA 51.  
Categoria: cattura.

**Khet**, anno 2005, autori Del Segura - Luke Hooper - Michael Larson, FdA 50.  
Categoria: gioco del re.

**Lucca Città**, anno 2005, autore Alessandro Zucchini, FdA 50.  
Categoria: gioco da tavolo.



**High Voltage**, anno 2005, autore Sartoretti Gianfranco, FdA 47.

Categoria: gioco da tavolo.

**Pylon**, anno 2005, autore Doug Orleans, FdA 45.

Categoria: punti.

**Hextris**, anno 2005, autore David J. Bush, FdA 45.

Categoria: connessione.

**Icesickle**, anno 2005, autore Dan Isaac, FdA 45.

Categoria: punti.

**China**, anno 2005, autore Michael Schacht, FdA 44.

Categoria: gioco da tavolo.

**Pilare**, anno 2005, autore Jorge Gómez Arrausi, FdA 41.

Categoria: mancala.

**Wizard's Garden**, anno 2005, Tim Schutz, FdA 37.

Categoria: punti.



**Oxxo**, anno 2005, autore Francesco Rotta, FdA 32.

Categoria: filetto.

**Abande**, anno 2005, autore Dieter Stein, FdA 30.

Categoria: cattura e torre.

**Byte**, anno 2005, autore Mark Steere, FdA 30.

Categoria: cattura e torre.

**Hoppa**, anno 2005, autore Marino Carpignano, FdA 27.

Categoria: ultima mossa.

**BuyWord**, anno 2004, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: gioco da tavolo.



**Micropul**, anno 2004, autore Jean-Francois Lassonde, FdA 55.

Categorie: punti e tessere.

**Number One**, anno 2004, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: cattura.

**Klinzha**, anno 2004, FdA 54.

Categoria: cattura.

**Hansa**, anno 2004, autore Michael Schacht, FdA 51.

Categoria: gioco da tavolo.

**Ticket to Ride**, anno 2004, autore Alan Moon, FdA 47.

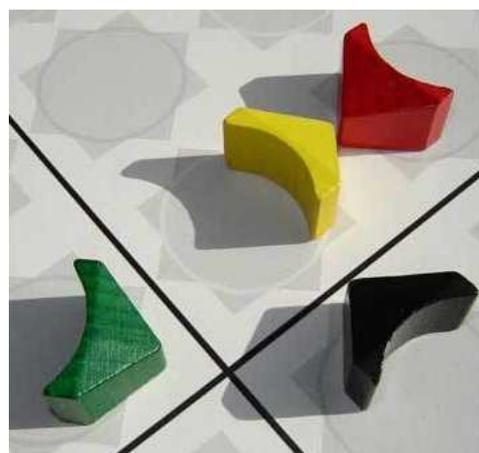
Categoria: gioco da tavolo.

**Nel deserto**, anno 2004, autore Reiner Knizia, FdA 47.

Categoria: gioco da tavolo.

**Druid**, anno 2004, autore Cameron Browne, FdA 45.

Categoria: connessione.



**Pacrù**, anno 2004, autore Mike Wellman, FdA 43.

Categoria: sistema di gioco.

**Shangri-La**, anno 2004, autore Leo Colovini, FdA 42.

Categoria: gioco da tavolo.

**MadamX**, anno 2004, autore Maurizio Tarrano, FdA 42.

Categoria: dama.

**Evade**, anno 2004, autore Mark Biggar, FdA 40.

Categoria: velocità.

**Blockade**, anno 2004, autore DavidBoyle, James Kyle e ChrisYoung, FdA 40.

Categorie: velocità e blocco.

**The In Crowd**, anno 2004, autore Ian Schreiber e Jeb Havens, FdA 40.

Categoria: punti.



**Rubik Eclipse**, anno 2004, autore Erno Rubik , FdA 37.

Categoria: filetto.

**Kuskala**, anno 2004, autore Matias Michelin, FdA 28.

Categoria: connessione.

**CQT**, anno 2004, autore Costanzo Zingrillo, FdA 27.

Categoria: blocco.

**Diagonal plus**, anno 2004, autore Luca Cerrato, FdA 23.

Categoria: punti.

**Neutron Hole**, anno 2004, autore Luca Cerrato, FdA 16.

Categoria: velocità.

**Loco**, anno 2003, autore Renè Knizia, FdA 59.

Categoria: carte.

**Cannon**, anno 2003, autore PyroMyth Games, FdA 58.

Categoria: gioco del re.

**Dancing Eggs**, anno 2003, autore Roberto Fraga, FdA 58.

Categorie: gioco da tavolo.

**Gulo gulo**, anno 2003, autore J.P. Grunau, W. Kramer e H. Raggan, FdA 56.

Categoria: gioco da tavolo.

**Six**, anno 2003, autore Steffen Mullhauser, FdA 56.

Categorie: filetto e tessere.

**Cardles**, anno 2003, autore Emanuele Pessi e Paolo Armento, FdA 55.

Categorie: sistema di gioco.

**Phwar**, anno 2003, autore Cameron Browne, FdA 50.

Categoria: cattura.

## Yinsh



**Autore:** Kris Burn.

**Anno:** 2003.

**Dove su FdA:** numero 42.

**Categorie:** filetto, piazzamento, cattura.



### Regolamento

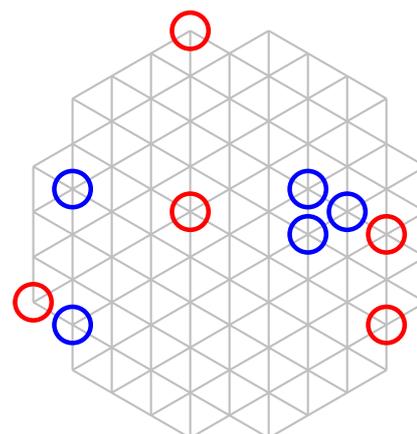
**Giocatori** Due (nero, bianco).

**Materiale** Un tavoliere di forma esagonale a cui sono stati cancellati gli angoli, 5 anelli rossi e 5 blu e 51 pezzi con una faccia rossa ed una blu.

**Scopo del gioco** Rimuovere 3 dei cinque propri anelli dal tavoliere.

**Inizio gioco** Il tavoliere è vuoto ed i giocatori hanno i loro cinque anelli da depositare. La prima mossa spetta al bianco.

**Deposito anelli** A turno i giocatori depositano un anello su una intersezione libera del tavoliere fino ad esaurimento degli stessi.

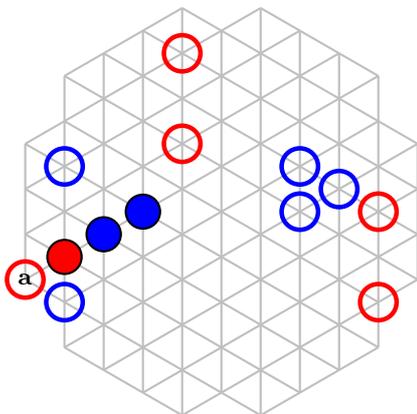


**Deposito pezzi** Il giocatore di turno prende un pezzo dalla riserva, sceglie un proprio anello e deposita il pezzo al suo interno con la faccia del proprio colore rivolta verso l'alto.

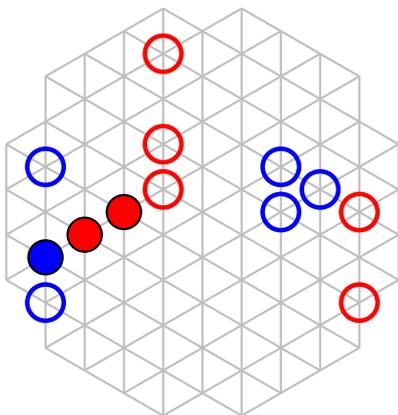
**Spostamento anelli** Una volta depositato il pezzo si deve prendere l'anello scelto e muoverlo in una delle direzioni segnate dalle linee sul tavoliere di quante intersezioni vuote si vuole. Un anello non può saltare altri anelli.

Durante il suo movimento, l'anello può saltare uno o più pezzi contigui, finendo il suo movimento nella prima intersezione libera.

I pezzi saltati vengono girati, le facce rosse diventano blu, quelle blu diventano rosse.



Muovendo il cerchio rosso nella direzione dei tre pezzi il risultato è il seguente:



**Rimozione anelli** Quando si forma una linea di cinque pezzi dello stesso colore, il giocatore di quel colore deve ritirare un proprio anello dal tavoliere, a sua scelta.

Anche i pezzi in fila devono essere rimossi e ritornano nella riserva. Se sono più di cinque si devono scegliere cinque pezzi in fila da ritirare.

Se durante una mossa si forma un cinque in fila avversario allora il nostro sfidante può ritirare un suo anello (con i relativi pezzi) e poi fare la sua mossa.

**Termine gioco** Il gioco ha termine se si sono ritirati tre anelli oppure finiscono i pezzi da depositare.

In quel caso il vincitore è colui che ha ritirato più anelli, in caso di parità la partita è patta.

\*\*\*\*\*

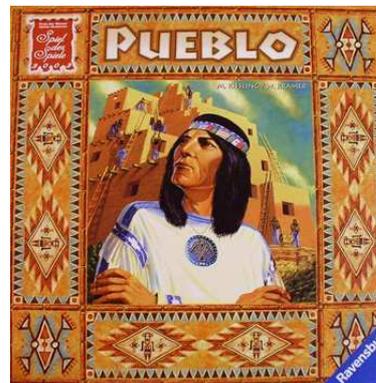
**Dueling Archbishops**, anno 2003, autore Jason Wittman, FdA 37.  
Categoria: gioco del Re.

**Chelma**, anno 2003, autore Andy Lewicki, FdA 36.  
Categoria: gioco del Re.

**Lines of Focus**, anno 2003, autore Cerrato Luca, FdA 9.  
Categoria: cattura e torre.

**Scacchi trabocchetto**, anno 2003, autore Silvano Sorrentino, FdA 6.  
Categoria: gioco del re.

**Can't Stop the Turtles**, anno 2002, Sid Sackson, FdA 59.  
Categoria: gioco da tavolo.



**Pueblo**, anno 2002, autore Michael Kiesling e Wolfgang Kramer, FdA 57.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Fire and Ice**, anno 2002, autori Jens-Peter Schlie-mann, FdA 57.  
Categoria: filetto.

**Katamino**, anno 2002, autori André Perriolat, DJ Games e Laurent Levi, FdA 55.  
Categoria: tessera.

**Arimaa**, anno 2002, autore Omar Syed, FdA 55.  
Categoria: gioco del re.

**Dameo**, anno 2002, autore Chritian Freeling, FdA 53.  
Categoria: dama.



**San Gimignano**, anno 2002, autore Duilio Carpi-  
tella, FdA 49.

Categoria: gioco da tavolo.

**5 Stones**, anno 2002, autore Ralf Gering, FdA 48.

Categoria: mancala.

**55 stones**, anno 2002, autore Ralf Gering, FdA 48.

Categoria: mancala.

**33 sotnes**, anno 2002, autore Ralf Gering, FdA 48.

Categoria: mancala.

**Alien City**, anno 2002, autori Michael Schoessow,  
FdA 46.

Categorie: tessera e punti.

**Damahex3**, anno 2002, autore Diego Perin Cone-  
gliano, Luca Ferialdi Mestre e Alessandro Sala, FdA  
46.

Categoria: dama.



**Akron**, anno 2002, autore Cameron Browne, FdA  
45.

Categoria: connessione.

**Conhex**, anno 2002, autore Michail Antonow, FdA  
43.

Categoria: connessione.

**Clans**, anno 2002, autore Leo Colovini, FdA 35.

Categoria: gioco da tavolo.

**Nibelungenlied**, anno 2002, autore Richard Vicky-  
ry, FdA 10.

Categoria: simultanea.

**Frames**, anno 2002, autore Marcos Donnantuoni,  
FdA 10.

Categoria: simultanea e punti.

**Jade**, anno 2002, autore Mark Thompson, FdA 5.

Categoria: connessione.

**Mushano**, anno 2001, autore Katsumi Mushano,  
FdA 59.

Categoria: gioco del Re.

**Paradox**, anno 2001, autore Alex Randolph, FdA  
54.

Categoria: carta.

**Big Shot**, anno 2001, autore Alex Randolph, FdA  
54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Rüsselbande**, anno 2001, autore Alex Randolph,  
FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.



**GRYB**, anno 2001, autore J. David Barnhart, FdA  
53.

Categoria: sistema di gioco.

**Power Lines**, anno 2001, autore David Boyle, FdA  
40.

Categoria: punti.

**Piazza San Marco**, anno 2001, autore Ralph Be-  
tza, FdA 38.

Categoria: gioco del Re.

**Meridian**, anno 2001, autore Leo Colovini, FdA 37.

Categoria: gioco da tavolo.

**Gobblet**, anno 2001, autore T. Denoval, FdA 32.

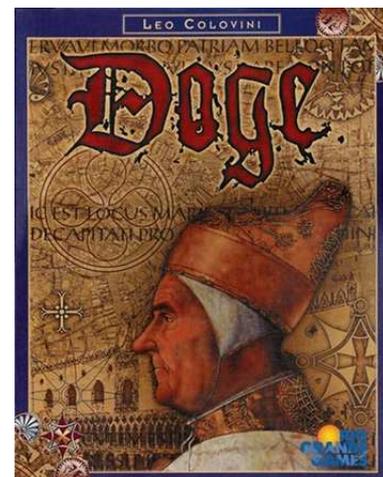
Categoria: filetto e memoria.

**Piecepack**, anno 2001, autore James Kyle Droscha,  
FdA 22.

Categoria: sistema di gioco.

**Cartagena**, anno 2000, autore Leo Colovini, FdA  
59.

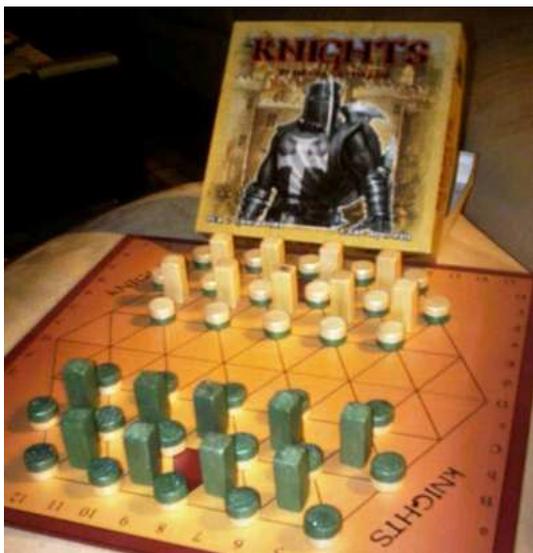
Categoria: gioco da tavolo.



**Doge**, anno 2000, autore Leo Colovini, FdA 55.  
 Categoria: gioco da tavolo.

**Dilemma**, anno 2000, autore Alex Randolph, FdA 54. Gioco di velocità e destrezza.

**Magneton**, anno 2000, autore Luca Cerrato, FdA 50.  
 Categoria: filetto.



**Knights**, anno 2000, autore Nicola Castellini, FdA 49.  
 Categoria: cattura.

**Karten Schach**, anno 2000, autore R. Knizia, FdA 47.  
 Categoria: gioco del Re.

**Generation chess**, anno 2000, autore R. Knizia, FdA 47.  
 Categoria: gioco del Re.

**Carcassonne**, anno 2000, autore Klaus-Jurgen Wrede, FdA 44.  
 Categoria: gioco da tavolo.

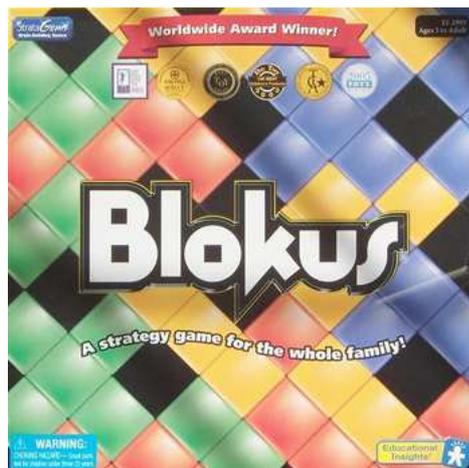
**Onyx**, anno 2000, autore Larry Back, FdA 43.  
 Categoria: connessione.

**Gonnect**, anno 2000, autore João Neto, FdA 41.  
 Categoria: connessione e cattura.

**Torres**, anno 2000, autore Wolfgang Kramer Michael Kiesling, FdA 39.  
 Categoria: gioco da tavolo.

**Knight Court**, anno 2000, autore Jason D. Wittman, FdA 37.  
 Categoria: gioco del Re.

## Blokus



**Autore:** Bernard Tavitian.

**Anno:** 2000.

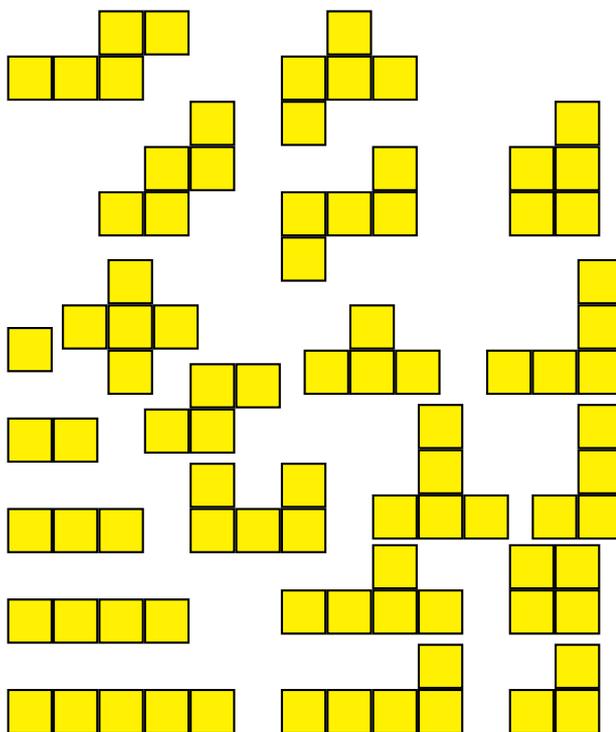
**Dove su FdA:** numero 33.

**Famiglie ludiche:** posizionamento e punti.

### Regolamento

**Giocatori** Due oppure quattro.

**Materiale** Un tavoliere quadrato 20x20 caselle e 21 pezzi per ogni giocatore, colorati in 4 colori (blu, giallo, rosso e verde), in figura i pezzi gialli.



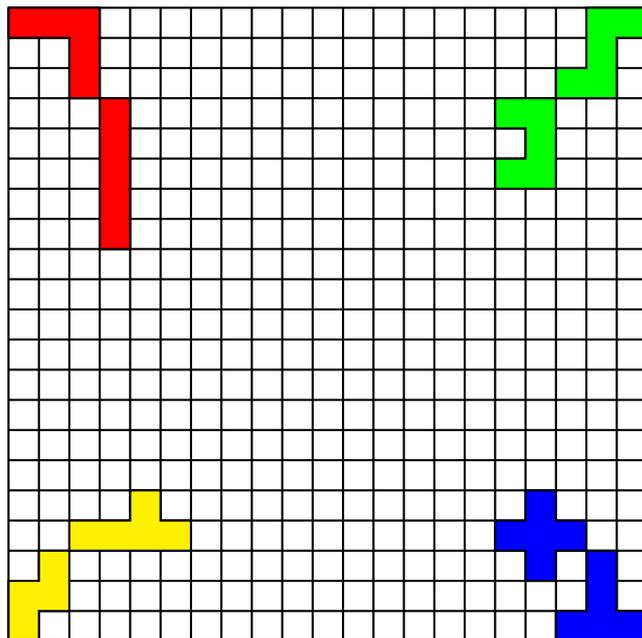
**Scopo del gioco** Fare più punti possibili.

**Inizio gioco** Se si gioca in quattro ogni giocatore avrà un colore, se si gioca in due ogni giocatore avrà due colori e ci si alterna alla mossa.

Al proprio turno il giocatore deve depositare un suo pezzo, con l'obbligo alla prima mossa di coprire con il pezzo uno dei quattro angoli liberi del tavoliere.

I quattro angoli devono essere coperti in modo alternato tra i giocatori, un giocatore non può occupare due angoli consecutivi con propri pezzi.

Nella figura di sotto le prime due mosse dei quattro colori.



\*\*\*\*\*

**Socolot**, anno 2000, autore David W. Wilson, FdA 17.

Categoria: velocità.

**Tumbling Down**, anno 2000, autore Michael Shuck, FdA 9.

Categorie: torre e cattura.

**Liar chess**, anni 2000, autore R. Knizia, FdA 47.

Categoria: gioco del Re.

**Isfahan**, anno 1999, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: gioco da tavolo.

**Scopo del gioco** I giocatori si alternano a depositare un proprio pezzo.

I pezzi dello stesso colore devono sempre essere tutti in contatto per un angolo.

I pezzi dello stesso colore non possono toccarsi per lato.

Pezzi di colore diverso si possono toccare per lato.

**Il punteggio** A fine partita si ricevono i seguenti punti:

- un punto negativo per ogni quadretto non depositato,
- 10 punti se si sono depositati tutti i pezzi.
- Bonus di 25 punti se l'ultimo pezzo inserito è quadrato singolo.

**Fine del gioco** Quando nessuno dei giocatori ha più nessuna possibilità di inserire un pezzo.



**Ricochet Robots**, anno 1999, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Motocicloni**, anno 1999, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Jetzt fahren wir übern**, anno 1999, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

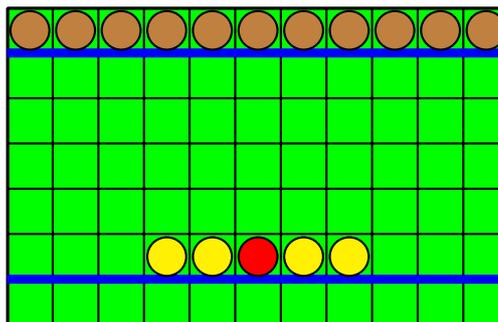
**Pisa**, anno 1999, autore Günter Burkhardt, FdA 52.

Categoria: gioco da tavolo.

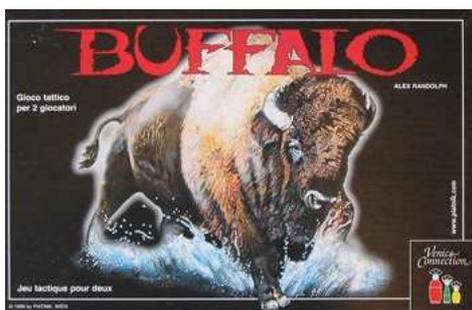


**Vinci**, anno 1999, autore Philippe Keyaerts, FdA 48.  
 Categoria: gioco da tavolo.

**Trellis**, anno 1999, autore Steven Meyers, FdA 41.  
 Categoria: connessione.



## Buffalo



**Autore:** Alex Randolph (editore Piatnik).

**Anno:** 1999.

**Dove su FdA:** numero 26.

**Famiglie ludiche:** velocità, asimmetrici, cattura e blocco.

### Regolamento

**Giocatori** Due.

**Materiale** Un tavoliere, rettangolare 11x7, con due fiumi dopo la prima riga e prima dell'ultima riga. Cinque pezzi Bianchi, divisi in 4 cani e un capo indiano e 11 pezzi Neri, i bisonti.

**Inizio gioco** I bisonti sono disposti nella fila in alto prima del fiume, mentre i cani e il capo indiano sono disposti centralmente nella seconda fila in basso (dopo il fiume) con il capo indiano nel centro, come in figura. Muovono per primi i bisonti.

**Scopo del gioco** Per il giocatore Bianco catturare tutti i buffali, per il giocatore Nero portare almeno un bufalo oltre il fiume dal lato capo indiano.

**Il gioco** La prima mossa è del giocatore nero che muove un bufalo, dopo i giocatori si alternano alla mossa muovendo un proprio pezzo.

**I bisonti** I bisonti si muovono solo in avanti di una casella per turno.

**I cani** I cani si muovono di quante caselle vogliono in tutte le direzioni (come la regina degli scacchi), ma non possono saltare altri pezzi, catturare e attraversare i fiumi.

**Il capo indiano** Il capo indiano si muove in tutte le direzioni di una casella per turno (come il re degli scacchi). Può catturare muovendosi nella casella occupata dal bufalo, il bufalo viene eliminato dal gioco. Il capo indiano non può attraversare i fiumi.

\*\*\*\*\*

**Business**, anno 1998, Sid Sackson, FdA 59.  
 Categoria: gioco da tavolo.

**Code Breaker**, anno 1998, autore Alex Randolph, FdA 54.  
 Categoria: gioco da tavolo.

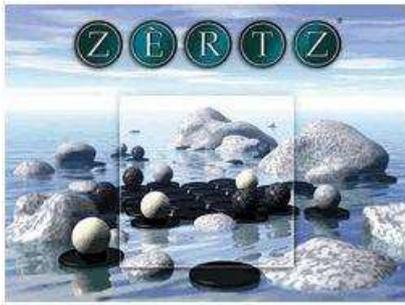


**Inkognito**, anno 1998, autore Alex Randolph, FdA 54.  
 Categoria: gioco da tavolo.

**Die Drei**, anno 1998, autore Alex Randolph, FdA 54.  
 Categoria: gioco da tavolo.

**Monster Fressen**, anno 1998, autore Alex Randolph, FdA 54.  
 Categoria: gioco da tavolo.

### Zèrtz



**Autore:** Kris Burn (Don & Co NV).

**Anno:** 1998.

**Dove su FdA:** numero 48 ed altri.

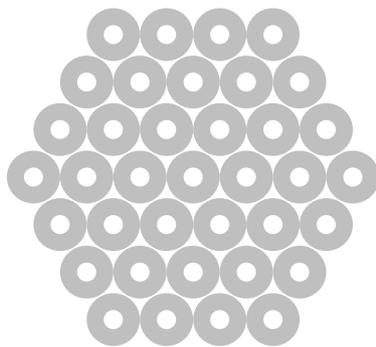
**Categorie:** collezione, posizionamento, cattura, tavola modificabile.

**Note storiche:** Zèrtz fa parte del progetto Gift, un sistema che permetterà di collegare tra loro diversi giochi, tutti ideati da Kris Burn.

#### Regolamento

**Giocatori** Due.

**Materiale** Un tavoliere esagonale di 4 caselle esagonali di lato. I pezzi sono 24 biglie suddivise in: 10 nere, 8 grigie e 6 bianche.



**Scopo del gioco** Vince colui che riesce a soddisfare una delle seguenti condizioni:

- Catturare 3 biglie bianche, 3 grigie e 3 nere.
- Catturare 4 biglie bianche.
- Catturare 5 biglie grigie.
- Catturare 6 biglie nere.

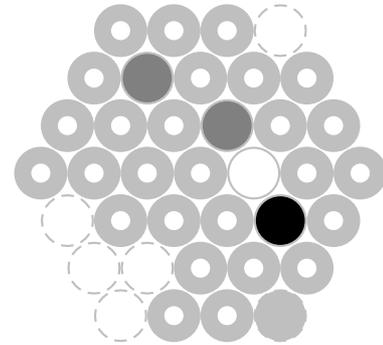
**Inizio gioco** Il tavoliere è vuoto e tutte le biglie sono in riserva.

**Il gioco** Il giocatore di turno può effettuare una delle seguenti due azioni:

- Depositare una biglia dalla riserva sul tavoliere e togliere una casella vuota che abbia almeno due lati liberi.

- Catturare delle biglie, azione obbligatoria, in questo caso non si toglie nessuna casella.

Per catturare si utilizza la cattura al salto (quella classica del gioco della dama), si possono effettuare salti multipli, anche essi obbligatori.



Il giocatore di turno può catturare effettuando due catture con il pezzo bianco. Catturare due biglie grigie muovendosi verso l'alto oppure la biglia nera verso il basso, in questo caso al turno successivo l'avversario effettuerà a sua volta una cattura.

**Cattura per isolamento** Se nella fase di eliminazione di una casella si isola una o più caselle dalla caselle che formano il tavoliere queste vengono ritirate dal gioco e le eventuali biglie presenti vengono catturate dal giocatore che ha provocato l'isolamento.



**Elfenland**, anno 1998, autore Alan R. Moon, FdA 46.

Categoria: gioco da tavolo.

**Xe Queo!**, anno 1998, autore Alex Randolph, FdA 42.

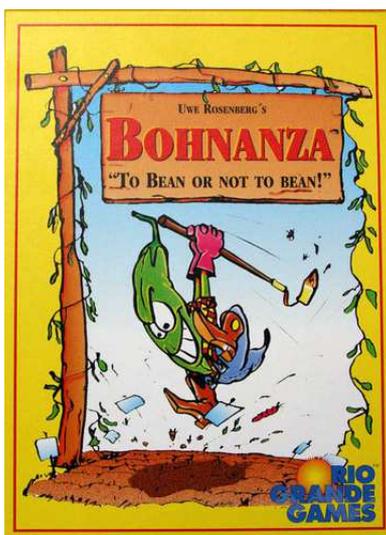
Categorie: punti e cattura.

**Samurai**, anno 1998, autore Reiner Knizia, FdA 38.  
 Categoria: gioco da tavolo.

**Kahuna**, anno 1998, autore Gunter Cornetto, FdA 34.

Categoria: gioco da tavolo.

**Counter Attacks**, anno 1997, Sid Sackson, FdA 59.  
 Categoria: dama.



**Bonanza**, anno 1997, autore Uwe Rosenberg, FdA 56.

Categoria: carte.

**Tilez!**, anno 1997, autore Andy Daniel e Elliot Daniel, FdA 55.

Categoria: tessere.

**Geominos**, anno 1997, autore Tod Teepel, FdA 55.

Categoria: tessere.



**Halunken & Spelunken**, anno 1997, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Ciao, Ciao ...**, anno 1997, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Ataxx**, anno 1997, FdA 48.

Categoria: territorio.

**Zany chess**, anno 1997, autore Joli Kansil, FdA 47.

Categoria: gioco ddel Re.

**Tigri e Eufrate**, anno 1997, autore Reiner Knizia, FdA 45.

Categoria: gioco da tavolo.

**Die Wiretap**, anno 1996, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: gioco da tavolo.

**Leinen Los!**, anno 1996, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**One More**, anno 1996, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: piazzamento e ultima mossa.

**Gioco dei Nasotti**, anno 1996, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Reaping Mancala**, anno 1996, autore Jeff Erickson, FdA 31.

Categoria: mancala.



**Pennywise**, anno 1995, Sid Sackson, FdA 59.

Categorie: blocco.

**New York**, anno 1995, Sid Sackson, FdA 59.

Categorie: gioco da tavolo.

**Kunst Stücke**, anno 1995, autore Karl-Heinz Schmiel, FdA 55.

Categoria: tessere.

**I medici**, anno 1995, autore R. Knizia, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Nach dem Regen**, anno 1995, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco astratto.

**Spangles**, anno 1995, autore David Smith, FdA 47.

Categoria: tessere.

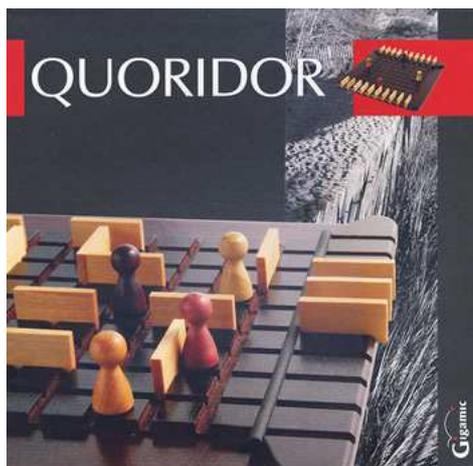
**Croda**, anno 1995, autore Ljuban Dedic, FdA 45.

Categoria: dama.

**Tic Tac Chec**, anno 1995, autore Daniel U. Thibault, FdA 37.

Categoria: gioco del Re.

## Quoridor



**Autore:** Mirko Marchesi.

**Anno:** 1995.

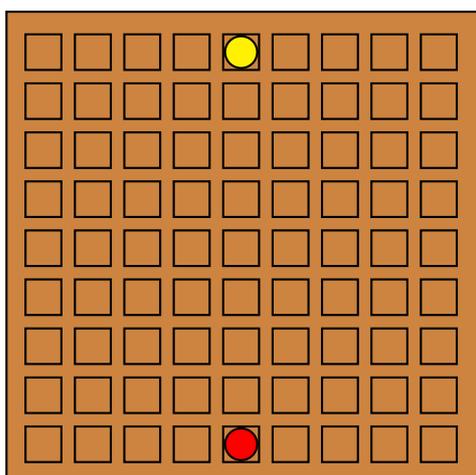
**Dove su FdA:** numero 25.

**Categorie:** Velocità e piazzamento.

### Regolamento

**Giocatori** Due oppure quattro.

**Materiale** Un Tavoliere quadrato di 9x9 con dei canali tra le caselle, dove verranno posizionate delle barriere. Quattro pezzi a forma di pedone (uno per giocatore) e un totale di 20 barriere di lunghezza appropriata a coprire due caselle.



**Scopo del gioco** Portare per primi il proprio pezzo sulla riga più lontana da quella di partenza.

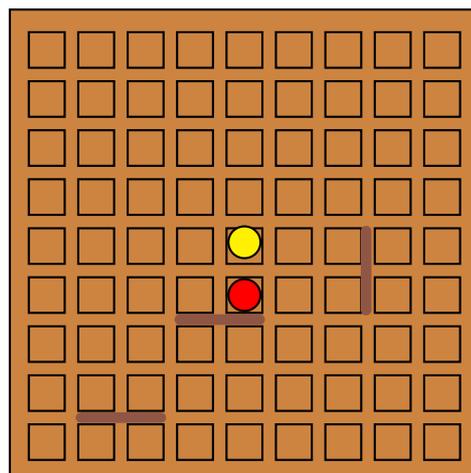
**Inizio gioco** Si dividono le 20 barriere tra i giocatori, 10 a testa nel caso di due giocatori e 5 a testa con 4 giocatori. Le barriere vengono tenute fuori dal tavoliere.

I giocatori posizionano il proprio pezzo nella casella centrale della loro prima fila. Dopo aver scelto chi muove per primo si gira in senso antiorario.

**Il gioco** Nel proprio turno il giocatore deve scegliere tra due possibilità:

- Depositare una barriera negli appositi canalini in modo che essa si disponga tra due caselle. I giocatori devono lasciare all'avversario almeno un percorso libero verso la sua meta. Le barriere una volta depositate non si possono più spostare o rimuovere.
- Muovere il proprio pezzo nelle caselle adiacenti in ortogonale, mai in diagonale.

Un pezzo non può mai saltare una barriera. Se un pezzo si trova sul suo percorso un pezzo avversario lo può saltare.

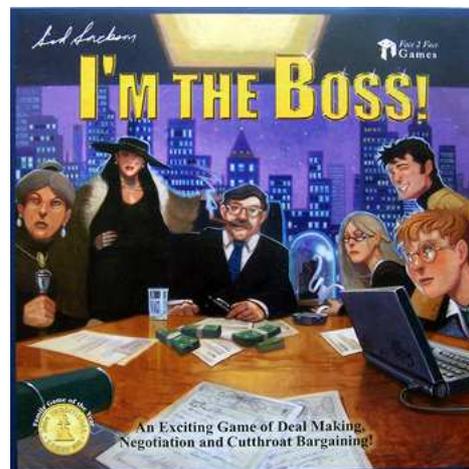


Nella figura di sopra, il pezzo rosso salta in verticale quello giallo, mentre quest'ultimo salta ad L quello rosso posizionandosi nella casella a sinistra oppure a destra del rosso.

\*\*\*\*\*

**Tromino Go**, anno 1994, Sid Sackson, FdA 59.  
Categorie: percorso e tessere.

**Quinto**, anno 1994, Sid Sackson, FdA 59.  
Categoria: gioco da tavolo.



**I'm the Boss!**, anno 1994, Sid Sackson, FdA 59.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Chinesische Mauer**, anno 1994, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: gioco da tavolo.

**Check the Ripper**, anno 1994, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Wurmel**, anno 1994, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Gess**, anno 1994, autori Puzzles and Games Ring dell'Archimedean Society, FdA 54.

Categoria: velocità e cattura.

**Entropy**, anno 1994, autore Augustine Carreno, FdA 16.

Categoria: velocità.

**Epsilon**, anno 1994, autore Michael Howe, FdA 12.

Categoria: filetto e blocco.



**Masai**, anno 1993, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: connessione.

**Camp**, anno 1993, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: gioco da tavolo.

**Il diagonale**, anno 1993, autore Gastone Fiore, FdA 59.

Categoria: filetto.

**Tambo**, anno 1993, autore Mark Steere, FdA 55.

Categoria: piazzamento.

**Teufels Küche**, anno 1993, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.



**Orbit**, anno 1993, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Nosies im Kinoland**, anno 1993, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Der Rattenfänger von Hameln**, anno 1993, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Das Pferd von Troja**, anno 1993, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**L'isola di Pasqua**, anno 1993, autore Alex Randolph e Leo Colovini, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.



**Balanx**, anno 1993, Kris Burm, FdA 50.

Categoria: velocità.

**Farook**, anno 1993, autore Stewart Lamie, FdA 37.

Categoria: filetto.

## Pogo



**Autore:** Laurent Escoffier.

**Anno:** 1993.

**Dove su FdA:** numero 37.

**Categorie:** blocco, movimento, torre.

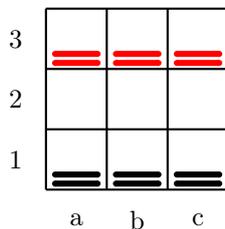
*Regolamento*

**Giocatori** Due.

**Materiale** Un tavoliere 3x3, 6 pezzi neri e 6 bianchi.

**Scopo del gioco** Bloccare l'avversario, impedendogli mosse valide.

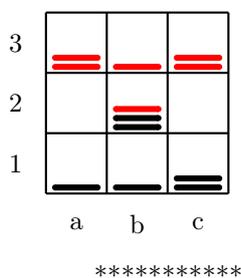
**Inizio gioco** I pezzi sono posizionati come in figura, ogni giocatore ha tre colonne di due pezzi ciascuna. Il bianco fa la prima mossa, dopo di che i giocatori si alternano nel muovere un proprio pezzo.



**Il gioco** Il giocatore può muovere i suoi pezzi oppure colonne con in cima un proprio pezzo. Singoli o colonne di pezzi si possono muovere in orizzontale e verticale, mai in diagonale. La parte della colonna che si muove può essere formata al massimo da tre pezzi.

**Movimento pezzi e torri** Un singolo pezzo si muove di una casella, una colonna di due pezzi di due caselle ed infine una colonna di tre pezzi di tre caselle. Durante il loro spostamento le colonne possono cambiare direzione.

Esempio, il rosso in b2 può muovere la colonna di due caselle e arrivare in c1.



**Max-I-Nim**, anno 1992, Sid Sackson, FdA 59.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Gold Connection**, anno 1992, Sid Sackson, FdA 59.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Buried Treasure**, anno 1992, Sid Sackson, FdA 59.  
Categoria: gioco da tavolo.



**Gino pilotino**, anno 1992, autore Carol Wiseley, FdA 58.

Categoria: gioco da tavolo.

**Die Verbotene Stadt**, anno 1992, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Fermate Colombo!**, anno 1992, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Caramba!**, anno 1992, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Octagons**, anno 1992, autore R. Wayne Schmittberger, FdA 43.

Categoria: connessione.

**The Book of Classic Board Games**, anno 1991, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: sistema di gioco.

**Flotte Krabbe**, anno 1991, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: velocità.

**African Queen**, anno 1991, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: dama.

**Il giuoco del bastardo**, anno 1991, autore Alessio Sergio, Paolo e Roberto, FdA 54.

Categoria: gioco del Re.

**Vampiri in salsa rossa**, anno 1991, autore Alex Randolph, Dario de Toffoli e Walter Obert, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.



**Tantrix**, anno 1991, autore Mike McManaway, FdA 52.

Categoria: tessere.

**Quartò**, anno 1991, autore Blaise Muller, FdA 32.

Categoria: filetto.

**Triad**, anno 1990, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: carte.

**Das lustige Detektivspiel für Kinder**, anno 1990, autore Alex Randolph, FdA 54.

Categoria: gioco da tavolo.

**Sho-chan**, anni '90, FdA 58.

Categoria: gioco del Re.

**Shogi Judkins**, anni '90, autore Paul Judkins, FdA 57.

Categoria: gioco del Re.

**Fiver**, anni '90, FdA 39.

Categoria: solitario.

**Mysterious chess**, anni '90, autore Sergey Sirotkin, FdA 38.

Categoria: gioco del Re.

**Scacchi entropia**, anni '90, autore Joao Pedro Neto, FdA 30.

Categoria: gioco del Re.

**Scacchi a connessione**, anni '00, autore Joao Pedro Neto, FdA 30.

Categoria: gioco del Re.

**Scacchi vinci perdi progressivi**, anni '00, autore Joao Pedro Neto e Claude Chaumier, FdA 28.

Categoria: gioco del Re.

**Cross Currents**, anno 1989, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: tessere.

**Choice**, anno 1989, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: punti.

**Chain Reaction**, anno 1989, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: punti.

**Schatzinsel**, anno 1989, autore Alex Randolph, FdA 53.

Categoria: gioco da tavolo.

**Gute Freunde**, anno 1989, autore Alex Randolph, FdA 53.

Categoria: gioco da tavolo.



**Icehouse**, anno 1989, autore Andy Looney e John Cooper, FdA 22.

Categoria: sistema di gioco.

**Fascia**, anno 1989, autore Piero Gorini, FdA 13.

Categoria: velocità.

**Lungamarcia**, anno 1989, autore Piero Gorini, FdA 13.

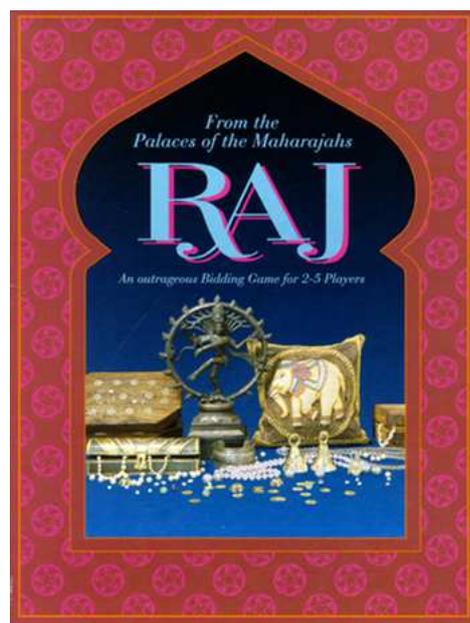
Categoria: gioco del Re.

**Maloney's Inheritance**, anno 1988, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: gioco da tavolo.

**Black Monday**, anno 1988, Sid Sackson, FdA 59.

Categoria: gioco da tavolo.



**Raj**, anno 1988, autore Alex Randolph, FdA 53.

Categoria: gioco da tavolo.

**Twiddeldum**, anno 1988, autore Alex Randolph, FdA 53.

Categoria: Gioco da tavolo.

**Hund und**, anno 1988, autore Alex Randolph, FdA 53.

Categoria: gioco da tavolo.

**Inkognito**, anno 1988, autore Alex Randolph, FdA 53.

Categoria: gioco da tavolo.

## Il gioco delle Amazzoni

**Autore:** Walter Zamkaskas

**Anno:** 1988.

**Dove su FdA:** numero 12.

**Categorie:** Blocco e territorio.

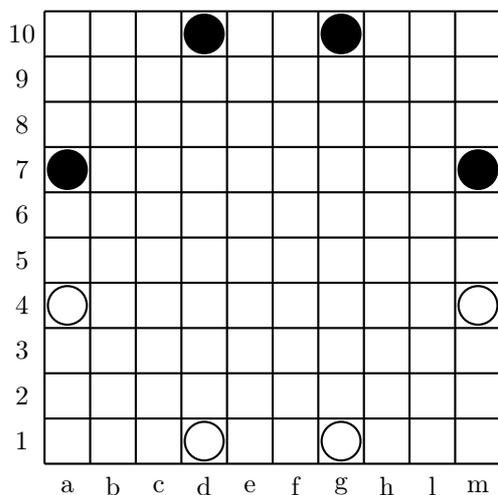
### Regolamento

**Giocatori** Due (nero e bianco).

**Materiale** Un tavoliere quadrato 10x10, 4 pezzi neri e 4 bianchi (le amazzoni), più un numero di pezzi neutrali (le frecce).

**Scopo del gioco** Bloccare l'avversario, quando non si può muovere nessuna delle proprie amazzoni si perde.

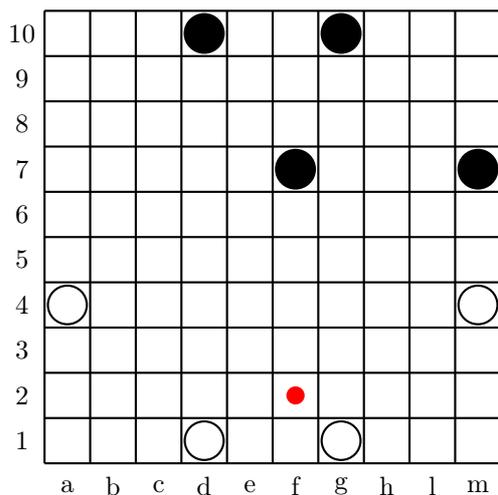
**Inizio gioco** La disposizione iniziale è la seguente, muove per primo il nero.



**I pezzi**

- L'Amazzone, si muove di quante caselle vuole in ogni direzione (come la regina negli scacchi), non può saltare nessun pezzo (Amazzone o Freccia) presente sul tavoliere.
- La freccia, viene lanciata dall'Amazzone quando ha terminato il suo movimento, può essere lanciata in una qualsiasi direzione (ortogonale o diagonale) ed essere mossa di quante caselle si vuole, ma non può saltare nessun pezzo (Amazzone o Freccia).

**Il gioco** I giocatori si alternano alla mossa. Un turno di gioco consiste nel muovere una propria Amazzone e lanciare una freccia dall'amazzone appena mossa. Esempio di mossa, nero da a7 a f7 pancia la freccia in f2.



**Archimedes**

**Autore:** Scott Marley e Philip Cohen.

**Anno:** 1988.

**Dove su FdA:** numero 3.

**Categoria:** cattura e velocità.

**Note:** Il nome del gioco deriva dal leggendario Archimede che grazie ai raggi solari generati dagli specchi distrusse le navi nemiche.

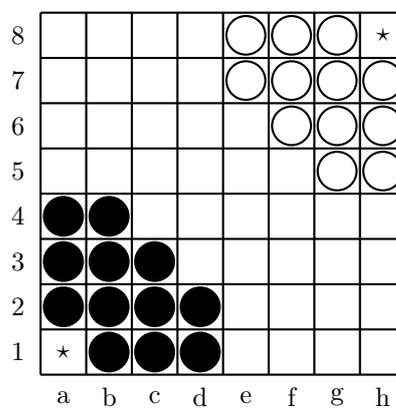
*Regolamento*

**Giocatori** Due (bianco e nero).

**Materiale** Un tavoliere quadrato 8x8 e 12 pezzi a testa (le navi).

**Scopo del gioco** Occupare il porto avversario.

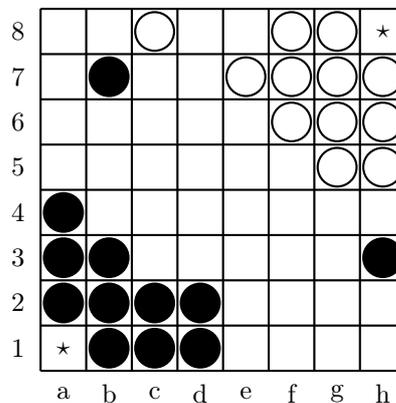
**Inizio gioco** Nella figura di sotto la disposizione iniziale con i rispettivi due porti, porto bianco in alto a destra (h8) e porto nero in basso a sinistra (a1).



**Movimento delle navi** Le navi si muovono come la regina negli scacchi, di un numero qualsiasi di caselle libere e in direzione ortogonale oppure in diagonale. Una nave non può mai entrare nel suo porto.

**Cattura navi** Una nave è sotto attacco quando è sotto cattura da tre o più navi avversarie, una nave sotto attacco viene catturata. Sono permesse catture multiple.

Cattura singola nella figura di sotto il pezzo bianco c8 viene catturato dai pezzi neri posizionati in h3, c2 e b7.



Catture multiple, nella figura di sotto viene catturato prima il pezzo bianco in c7 dai pezzi neri b7, c2, h2 poi il pezzo bianco c8 dai pezzi neri b7, c2, h3.

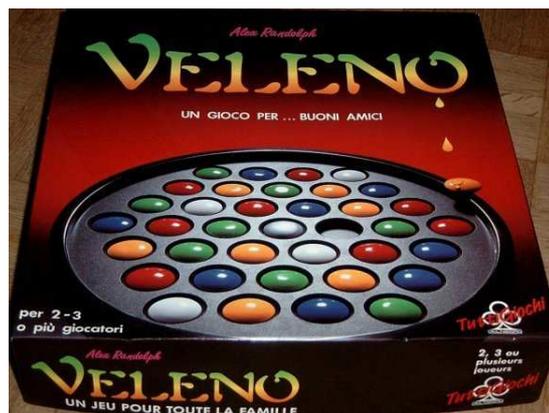
8			○			○	○	*
7		●	○			○	○	○
6						○	○	○
5							○	○
4	●							
3	●	●						●
2	●	●	●					●
1	*	●	●	●				
	a	b	c	d	e	f	g	h

**Costruzioni navali** Una nave catturata può rientrare in gioco dal suo porto in qualsiasi turno, una volta posizionata sul porto deve essere subito mossa e il turno finisce (quindi per costruire navi non bisogna avere il porto ostruito).

\*\*\*\*\*

- Upthrust**, anno 1987, Sid Sackson, FdA 59.  
Categoria: gioco da tavolo.
- Mini Golf**, anno 1987, Sid Sackson, FdA 59.  
Categoria: carte.
- Doorways to Horror**, anno 1987, Sid Sackson, FdA 58.  
Categoria: gioco da tavolo.
- Think Twice**, anno 1987, Sid Sackson, FdA 58.  
Categoria: gioco da tavolo.
- Iresei**, anno 1987, autore Toki Higashi e Masaki Ida, FdA 56.  
Categoria: filetto.
- Baggage claime**, anno 1987, autore Alex Randolph, FdA 53.  
Categoria: gioco da tavolo.
- Tough Luck!**, anno 1987, autore Alex Randolph, FdA 53.  
Categoria: gioco da tavolo.
- Snail's Pace Race**, anno 1987, autore Alex Randolph, FdA 53.  
Categoria: gioco da tavolo.
- Sanctuaries**, anno 1986, FdA 55.  
Categoria: tessere.
- Indiscretion**, anno 1986, autore Alex Randolph, FdA 53.  
Categoria: carte.
- Drachenfels**, anno 1986, autore Alex Randolph, FdA 53.  
Categoria: gioco da tavolo.
- Code 777**, anno 1986, autore Alex Randolph, FdA 53.  
Categoria: gioco da tavolo.

## Veleno



**Autore:** Alex Randolph.

**Anno:** 1986.

**Dove su FdA:** numero 53.

**Famiglie ludiche:** tavola piena, punti.

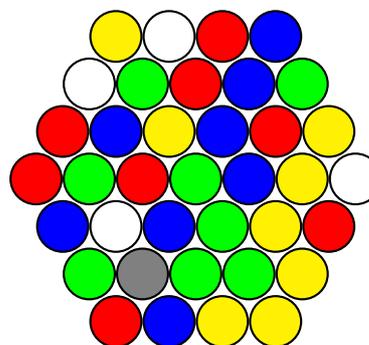
### Regolamento

**Giocatori** Da 2 a 6.

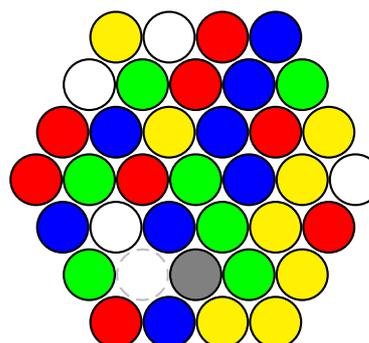
**Materiale** Un tavoliere esagonale di 37 caselle. 37 pezzi così distribuiti: un pezzo argento, quattro bianchi, otto rossi, otto blu, otto gialli e otto verdi.

**Scopo del gioco** Fare punti

**Inizio gioco** Inizialmente vengono messi tutti i pezzi a caso sul tavoliere.



**Il gioco** I giocatori dovranno muovere il pezzo argentato in una casella adiacente non vuota. Il pezzo presente sulla casella interessata viene catturato. Esempio:



Il pezzo grigio viene mosso verso destra ed il giocatore di turno cattura il pezzo verde.

**Termine gioco** Il gioco termina se non si può effettuare una cattura.

**I punti** Ogni pezzo catturato fa guadagnare dei punti, il pezzo bianco vale dieci punti mentre i pezzi rossi, blu, gialli e verdi hanno un valore pari al quadrato del loro numero. Se per esempio ho catturato 3 pezzi verdi guadagno 9 punti.

\*\*\*\*\*

**Open whist**, anno 1985, Sid Sackson, FdA 58.  
Categoria: carte.

**Top Secret**, anno 1985, Alex Randolph, FdA 52.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Disguise**, anno 1985, Alex Randolph, FdA 52.  
Categoria: gioco da Tavolo.

**Scacchi estinzione**, anno 1985, autore R. Wayne Schmittberger, FdA 26.  
Categoria: gioco del Re.

**Harun**, anno 1984, autore Alex Randolph, FdA 52.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Gyges**, anno 1984, autore Claude Leroy, FdA 25.  
Categoria: velocità.

**Beeline**, anno 1984, autore John Brassell, FdA 44.  
Categoria: connessione.

**Tele-Fun**, anno 1983, autore Sid Sackson, FdA 58.  
Categoria: connessione.

**Break Away**, anno 1983, autore Sid Sackson, FdA 58.  
Categoria: connessione.

**Domain**, anno 1983, autore Claude Duvernay, FdA 55.  
Categoria: tessere.

**Blitz**, anno 1983, autore Alex Randolph, FdA 52.  
Categoria: gioco da tavolo.

### Colors



**Autore:** Ennio Peres

**Anno:** 1983.

**Dove su FdA:** numero 22.

**Categorie:** Punti, tavolo pieno.

**Note storiche:** Il gioco, per quanto né sappia io, è stato pubblicato per la prima volta sul numero 3 (Gennaio 1983) della rivista Newton (nulla a che fare con la rivista che trovate adesso in edicola) con il nome de *Il gioco dell'Iride* e qualche anno dopo è stato messo in commercio dalla Dal Negro.

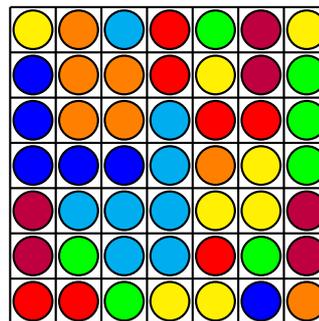
### Regolamento

**Giocatori** Due.

**Materiale** Un tavoliere quadrato 7x7, 49 pezzi divisi in 7 gruppi ognuno contrassegnato con un colore (rosso, verde, giallo, arancio, azzurro, viola, blu).

**Scopo del gioco** Vince chi fa più punti.

**Inizio gioco** Tutti i pezzi vengono sistemati casualmente sul tavoliere, uno per casella.



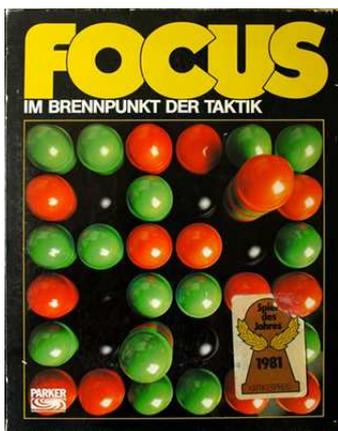
**Il gioco** Un giocatore, al suo turno, può prelevare da 1 a 4 pezzi adiacenti in linea orizzontale, verticale o diagonale.

*Importante*, non si può passare.

**Fine gioco** Il gioco termina quando non ci sono più pezzi sul tavoliere.

**Punteggio** Si guadagna un punto per ogni gruppo con un numero pari di pezzi dello stesso colore (lo zero, cioè non aver presso nessun pezzo di un colore, è considerato pari). Per esempio se ho presso 2 oppure 4 oppure 6 pezzi giallo guadagno un punto.

## Focus



**Autore:** Sidney Sackson

**Anno:** 1983.

**Dove su FdA:** numero 9.

**Categorie:** catture, blocco, torre.

**Note:** gioco dell'anno del 1981 in Germania.

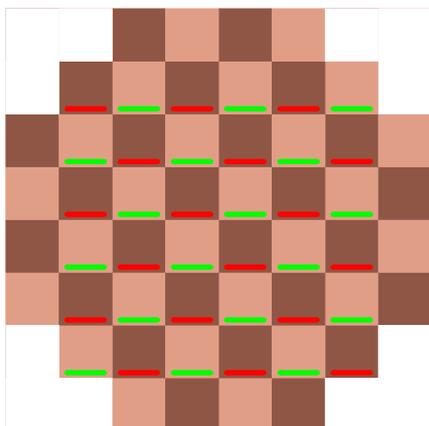
### Regolamento

**Giocatori** Due oppure quattro.

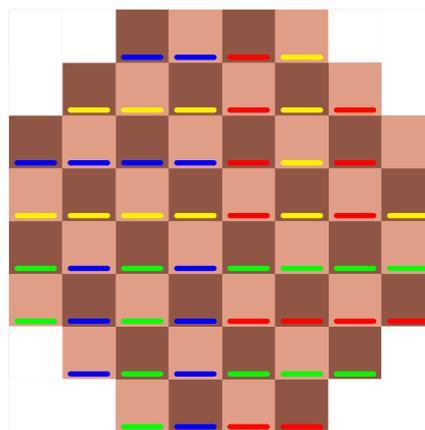
**Materiale** Un tavoliere quadrato 8x8 a cui sono state cancellate tre caselle ad ogni angolo. 18 pezzi a testa in due e 13 pezzi a testa in quattro.

**Scopo del gioco** Impedire una mossa valida all'avversario.

**Inizio gioco** La disposizione iniziale, con due giocatori è la seguente:



Con quattro giocatori,



**Inizio gioco** Per evitare mosse simmetriche i giocatori, a turno, devono invertire la posizione di una coppia di pezzi non dello stesso colore (ovviamente senza riproporre un tavoliere simmetrico). La prima mossa spetta al rosso.

**Il gioco** I giocatori si alternano alla mossa muovendo un proprio pezzo oppure una propria torre.

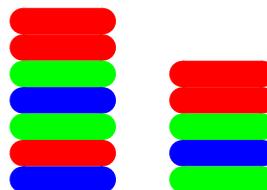
**La torre** Si può posizionare un pezzo sul altro in modo da costruire una torre di pezzi.

La massima altezza di una torre è cinque pezzi. Il pezzo in cima alla torre è il comandante ed è quello che può muovere la torre.

**Movimento torre** Un pezzo oppure una torre si muove di tante caselle quanti pezzi è formata. Il movimento può essere in orizzontale o verticale (mai in diagonale). La casella di arrivo può essere occupata oppure libera. Per esempio il singolo pezzo si muove di una casella, una torre alta tre si muove di tre caselle.

Si può muovere anche una parte della torre (si prendono i pezzi dalla cima verso la base), di tante caselle quanti sono pezzi che si spostano. Per esempio da una torre alta cinque pezzi si prendono i primi tre pezzi in alto allora si muove questo torre di tre caselle.

**Cattura pezzi** Se una torre supera l'altezza di 5 pezzi, tutti i pezzi in più devono essere rimossi. I pezzi avversari (di colore differente dal comandante) vengono rimossi dal gioco, quelli propri vengono depositati in una riserva. I pezzi vanno rimossi partendo dalla base. Esempio.



**Deposito pezzi** I pezzi in riserva possono essere depositati in qualsiasi casella del tavoliere, in quel turno non si può muovere nessun pezzo oppure torre.

**Fine gioco** Il giocatore che non può muovere o depositare un pezzo dalla riserva viene eliminato dal gioco. L'ultimo che rimane è il vincitore.

**Gioco a quattro** Nel caso di quattro giocatori si può giocare uno contro l'altro oppure a coppie, in questo caso si vince bloccando i due colori avversari, nel caso che il compagno sia fuori gioco si utilizza il suo turno.

\*\*\*\*\*

**Temptation Poker**, anno 1982, autore Sid Sackson, FdA 58.

Categoria: carte.

**Kampf der Gartenzwerge**, anno 1982, autore Sid Sackson, FdA 58.

Categoria: gioco da tavolo.

**Fields of action**, anno 1982, autore Sid Sackson, FdA 58.

Categoria: connessione.

**Continuo**, anno 1982, autore Maureen Hiron, FdA 33.

Categoria: punti.



**Ghosts!**, anno 1982, autore Alex Randolph, FdA 52.

Categoria: velocità.

**Contiguo**, anno 1982, autore Maureen Hiron, FdA 33.

Categoria: tessere.

**Spangles**, anno 1982, autore David Smith, FdA 55.

Categorie: tessere e connessione.



**Trax**, anno 1982, autore David Smith, FdA 22 e 40.

Categoria: tessere.

**Due secoli di guerre**, anno 1982, Alex Randolph, FdA 52.

Categoria: gioco da tavolo.

**Nomic**, anno 1982, autore Peter Suber, FdA 57.

Categoria: gioco da tavolo.

## Philopher's Football

**Autore:** John Conway

**Anno:** 1982.

**Dove su FdA:** numero 2.

**Categoria :** velocità.

### Regolamento

**Giocatori** Due (Nord e Sud).

**Materiale** Un tavoliere quadrato 15x19, una pietra nera (il pallone) e tante pietre bianche a cui possono attingere entrambi i giocatori.

**Inizio gioco** Sul tavoliere viene depositato solo il pallone nel centro del campo, casella *h10*.

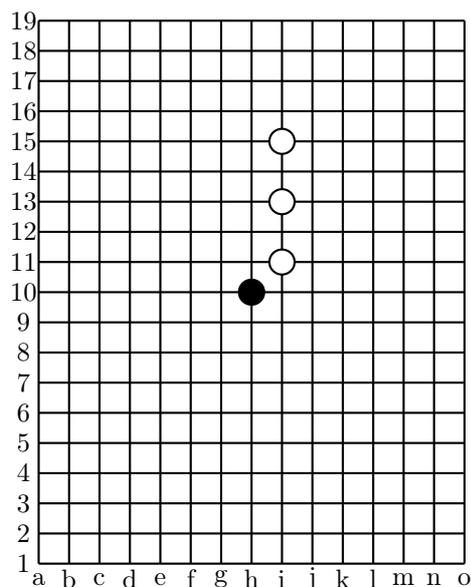
**Scopo del gioco** Portare il pallone sulla prima traversa opposta oppure superarla (in pratica segnare un gol).

**Il gioco** I giocatori, nel proprio turno possono effettuare una delle due seguenti azioni:

- Depositare una pietra bianca su una qualsiasi intersezione libera.
- Muovere il pallone. Il pallone si muove saltando le pietre bianche e rimuovendole subito dopo il salto. Il salto può essere eseguito in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale o diagonale).

La lunghezza del salto può essere qualsiasi, purché ogni intersezione saltata sia occupata da una pietra e il pallone cada nella prima intersezione libera. Sono ammessi salti multipli e cambi di direzione. Il salto non è obbligatorio, come libera è la scelta del numero di pietre da saltare.

Esempio di movimento, il pallone è ancora nel centro e il giocatore Nord può saltare i tre pezzi in fila e terminare in *j16*, i pezzi bianchi vengono rimossi.



\*\*\*\*\*

**Card football**, anno 1981, autore Sid Sackson, FdA 58.

Categoria: carte.

**Moonstar**, anno 1981, autore Alex Randolph, FdA 52.

Categoria: gioco da tavolo.

**Push Over**, anno 1981, autore Alex Randolph, FdA 52.

Categoria: percorso.



**Enchanted forest**, anno 1981, autore Alex Randolph, FdA 52.

Categoria: gioco da tavolo.

**Samarkand**, anno 1980, autore Sid Sackson, FdA 58.

Categoria: gioco da tavolo.

**High Finance**, anno 1980, autore Sid Sackson, FdA 58.

Categoria: gioco da tavolo.



**Can't stop**, anno 1980, autore Sid Sackson, FdA 58.  
Categoria: velocita e percorso.

**Giochi ferroviari 18xx**, anni '80, autore Francis Tresham, FdA 57.

Categoria: gioco da tavolo.

**Havannah**, anno 1980, autore Christian Freeling, FdA 18.

Categoria: connessione.

**Glass Bead Game**, anno 1980, autore Christian Freeling, FdA 18.

Categoria: Mancala.

**7 Sages**, anno 1980, autore Max Gerchambeau, FdA 17.

Categoria: punti.

**Vagabondo**, anno 1979, autori Brian Taylor e Peter Forbes, FdA 55.

Categoria: tessere.

**Linop**, anno 1979, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: filetto.

**Hexdame**, anno 1979, autore Christian Freeling, FdA 46.

Categoria: dama.

**P.E.G.S.**, anno 1978, autore Sid Sackson, FdA 58.

Categoria: sistema di gioco.

**Fish & Chips**, anno 1978, autore Sid Sackson, FdA 58.

Categoria: gioco da tavolo.

**Charlie and the Chocolate Factory**, anno 1978, autore Sid Sackson, FdA 58.

Categoria: gioco da tavolo.

**Overboard**, anno 1978, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: piazzamento.

**Wörterklauer**, anno 1978, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: gioco da tavolo.

**Janus chess**, anno 1978, autore Werner Schöndorf, FdA 40.

Categoria: gioco del Re.

**Tutti frutti**, anno 1978, autore Ralph Betza e Philip Cohen, FdA 40.

Categoria: gioco del Re.

**Nimbi**, 1978, autore Piet Hein, FdA 29.  
 Categoria: ultima mossa.

**British Square**, anno 1978, autore Gabriel Publishing, FdA 23.  
 Categoria: blocco.

## Cathedral



**Autore:** Robert Peter Moore.

**Anno:** 1978.

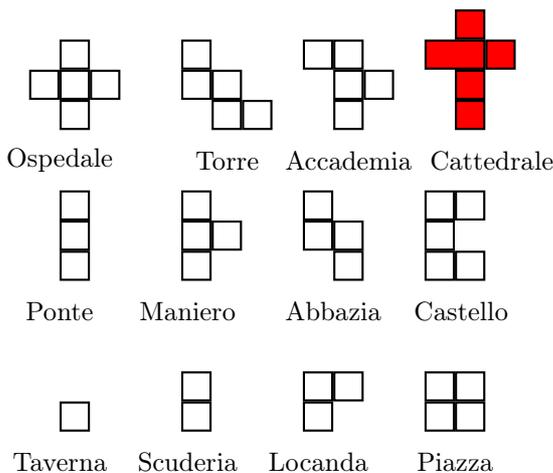
**Dove su FdA:** numero 21 e 55.

**Categorie:** posizionamento, cattura, territorio e punti.

### Regolamento

**Giocatori** Due (nero e bianco)

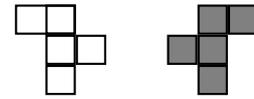
**Materiale** Un tavoliere quadrato 10x10, denominato la città e le seguenti dodici tipologie di pezzi.



Ciascun giocatore dispone dei seguenti pezzi: 2 Taverne, 2 Scuderie, 2 Locande, 1 per ciascuno degli altri pezzi, tranne la Cattedrale. I pezzi del Bianco e del Nero sono identici, tranne l'Abbazia e l'Accademia, che sono simili, ma simmetriche.



Abbazia



Accademia

La *Cattedrale* è unica ed è un pezzo neutro.

**Scopo del gioco** Collocare tutti i propri pezzi sul tavoliere, e impedire che l'avversario faccia altrettanto.

**Inizio gioco** Inizialmente il tavoliere è vuoto. Al primo turno, il Bianco gioca la Cattedrale. Il Nero risponde giocando uno dei pezzi della propria dotazione. Dal secondo turno in poi, ciascun giocatore gioca uno dei propri pezzi.

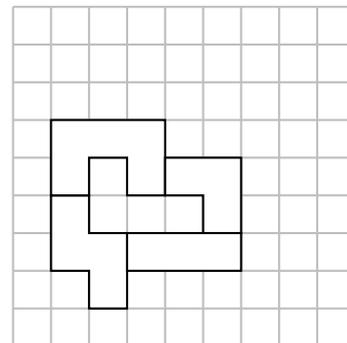
**Il gioco** I giocatori possono giocare i pezzi sul tavoliere a propria discrezione, con le seguenti limitazioni;

- Bisogna giocare un proprio pezzo in territorio non controllato dall'avversario.
- I pezzi possono essere ruotati di 90°, 180°, 270°, ma non capovolti.
- Una volta giocati, i pezzi non possono essere spostati, sino alla fine della partita; possono solo essere rimossi, in caso di cattura.

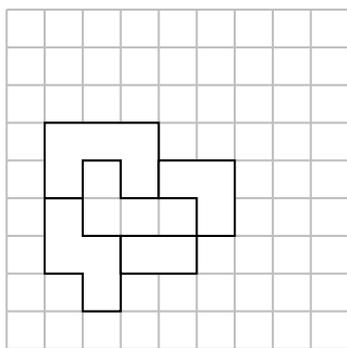
È consentito passare in qualsiasi momento, tranne al primo turno del Bianco. È obbligatorio passare, se non si dispone di mosse legali.

**Controllo territorio** Il territorio è controllato da un giocatore se è occupato o accerchiato dai suoi pezzi.

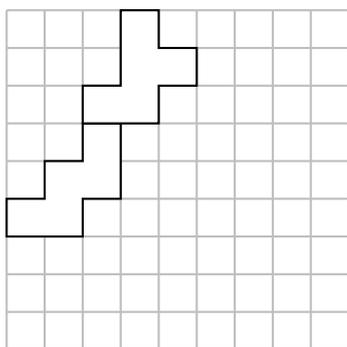
L'accerchiamento è valido se i pezzi formano una cinta continua spessa almeno una casa, nella figura di sotto i pezzi bianchi circondano 4 caselle.



Il contatto di spigolo non è sufficiente, nella figura di sotto il bianco non circonda nessuna casella.



Il perimetro del tavoliere, le *Mura*, è utile all'accerchiamento. Nella figura di sotto i due pezzi bianchi hanno circondato del territorio utilizzando il bordo del tavoliere.



La Cattedrale, in quanto neutra, non è utile all'accerchiamento.

L'accerchiamento non è valido, se il territorio ospita almeno due pezzi avversari o un pezzo avversario e la Cattedrale.

L'accerchiamento è valido se effettuato con almeno due pezzi.

Un singolo pezzo che circondi territorio sfruttando i lati del tavoliere controlla solo il territorio occupato, non quello accerchiato; tale pezzo, se a sua volta circondato da pezzi avversari, può essere catturato.

**Cattura edifici** Il giocatore che abbia accerchiato un territorio ospitante un solo pezzo avversario o la sola Cattedrale, può catturarlo rimuovendolo dal tavoliere.

Il pezzo catturato va restituito all'avversario, il quale può rigiocarlo in qualsiasi momento.

La Cattedrale invece, una volta rimossa, non viene più rigiocata.

Il pezzo catturato va rimosso immediatamente, appena completato l'accerchiamento; altrimenti, l'edificio rimane in via definitiva sul tavoliere e il territorio accerchiato non può più essere annesso.

**Termine partita** La partita termina con l'esaurimento dei pezzi o delle mosse legali, o dopo due *passo* consecutivi.

**Conteggio dei punti** Al termine della partita, si contano i punti corrispondenti ai pezzi che ciascun giocatore non è riuscito a collocare sul tavoliere.

Ogni pezzo vale tanti punti quante case occupa (es. Ospedale 5, Piazza 4, Scuderia 2, ecc.).

Il giocatore con il punteggio più basso vince.

Si ribadisce che la Cattedrale è neutra e, anche in caso di sua cattura, non conferisce punteggio ad alcuno dei due giocatori.

Sono ininfluenti ai fini del punteggio le case rimaste vuote sul tavoliere, quand'anche ricadano in territori controllati.

\*\*\*\*\*

**CoNeutron**, anno 1978, FdA 16.

Categoria: velocità e blocco.

**Neutron**, anno 1978, autore Robert Kraus, FdA 16.

Categoria: velocità e blocco.

**The Winning Ticket**, anno 1977, autore Sid Sackson, FdA 58.

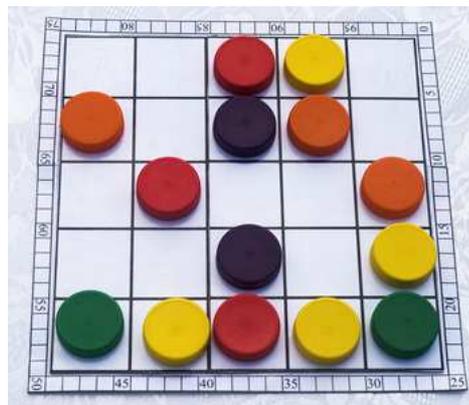
Categoria: gioco da tavolo.

**Skirrid**, anno 1977, autori Brian Taylor e Mark Eliot, FdA 55.

Categoria: tessere.

**Casablanca**, anno 1977, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: gioco da tavolo.



**Entropy**, anno 1977, autore Eric Solomon, FdA 26.

Categoria: asimmetrico.

**Pente**, anno 1977, autori Tom Braunlich e Gary Gabrel, FdA 24.

Categoria: filetto.

**Choo-choo**, anno 1976, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: gioco da tavolo.

**Foxy**, anno 1976, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: piazzamento.

**Stop!**, anno 1976, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: percorso.

**Schachjagd**, anno 1976, autore Alex Randolph, FdA 51.

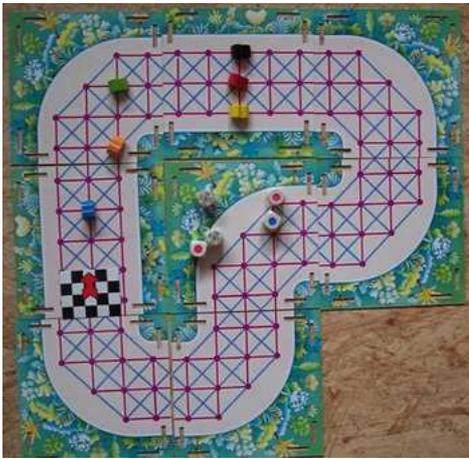
Categoria: percorso.

**Turnier**, anno 1976, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: gioco da tavolo.

**Robin Hood**, anno 1976, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: gioco da tavolo.



**Victory**, anno 1976, autore Alex Randolph, FdA 51.  
Categoria: gioco da tavolo.

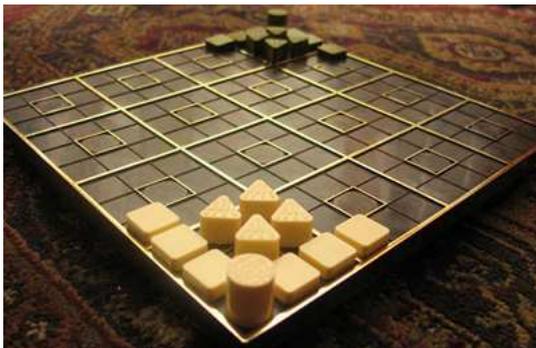
**Tower of Power**, anno 1976, autore Michael Baldwin, FdA 38.

Categorie: blocco e torre.

**Crosscram**, anno 1976, autore John Conway, FdA 29.

Categoria: ultima mossa.

**Push over**, anno 1975, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: punti.



**Sly**, anno 1975, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Beyond Tic Tac Toe**, anno 1975, autore Sid Sackson, FdA 57.

Categoria: gioco da tavolo.

**Domemo**, anno 1975, autore Alex Randolph, FdA 51.

Categoria: gioco da tavolo.

**Peggino**, anno 1975, autore Alex Randolph, FdA 51.  
Categoria: carte.

## Epaminondas



**Autore:** Robert Abbott.

**Anno:** 1975.

**Dove su FdA:** numero 21.

**Categorie:** connessione, cattura e velocità.

**Note:** Il gioco prende il nome dal grande stratega e uomo politico Epaminondas (418-362 AC). Attratto dalla filosofia fu persona molto seria la quale non accettava nessun genere di scherzi.

Il padre di questo gioco fu *Crossing*, creato dallo stesso Abbott nel 1969, il regolamento si differenzia per le dimensioni del tavoliere e dal numero di pezzi che si catturano durante una presa,

### Regolamento

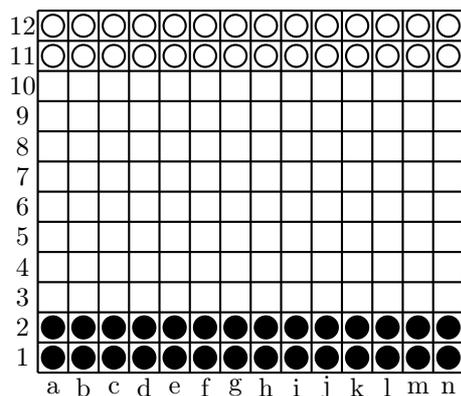
**Giocatori** Due (bianco e nero).

**Materiale** Un tavoliere con caselle quadrate di 14x12 caselle. 28 pezzi bianchi e 28 neri.

**Scopo del gioco** Avere un pezzo in più dell'avversario sulla prima riga avversaria all'inizio del proprio turno.

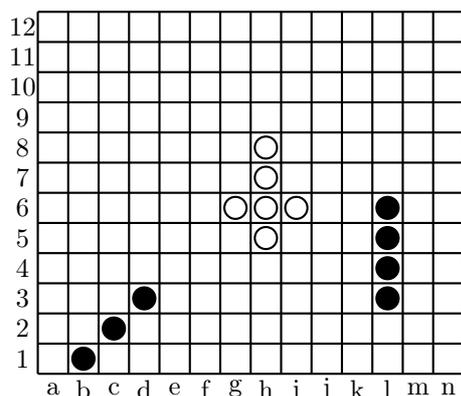
Esempio, quando un giocatore muove un pezzo sulla prima riga avversaria, l'avversario per non perdere la partita deve catturare il pezzo oppure muovere a sua volta un suo pezzo sulla prima riga avversaria.

**Inizio gioco** I 28 pezzi sono posizionati inizialmente sulle rispettive prime due file. Muove per primo il bianco, poi i giocatori si alternano alla mossa, non si può passare.



**Phalanx** È una formazione di pezzi (due o più) connessi in linea retta, in ortogonale oppure in diagonale. Un singolo pezzo può appartenere a più *phalanx*.

Nella figura di sotto ci sono presenti quattro Phalanx bianchi, uno verticale (lunghezza massima 4 pezzi), uno orizzontale (lunghezza massima 3 pezzi) e due in diagonale. Il pezzo in *h6* è comune a tutte le formazioni. Mentre il nero a due Phalanx distinti.



*Importante*, il numero di pezzi che compongono il Phalanx deve essere in numero minore o uguale al massimo numero di pezzi in una determinata direzione.

**Movimento pezzi** Al proprio turno si può scegliere di muovere un singolo pezzo di una casella in una qualsiasi direzione (la casella di arrivo deve essere libera) oppure di muovere un Phalanx.

**Movimento Phalanx** I pezzi che compongono il Phalanx si muovono tutti nella stessa direzione in linea retta.

Il movimento può essere in avanti o indietro lungo la linea di orientazione del Phalanx, che può essere verticale, orizzontale o diagonale.

Il numero di caselle percorse deve essere minore o uguale al numero di pezzi che compongono il Phalanx.

Il Phalanx non può muoversi fuori dal tavoliere o su caselle occupate da pezzi amici.

Nella figura sopra il Phalanx nero in basso a destra si potrà muovere in verticale per un massimo di quattro caselle.

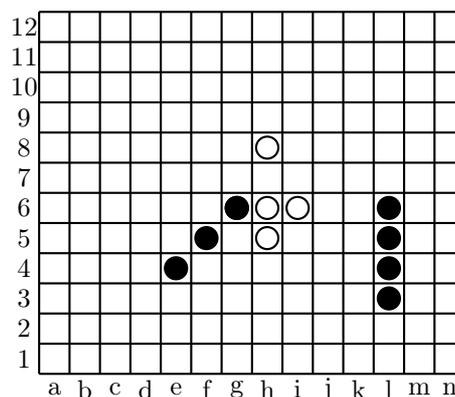
**Cattura pezzi** Il pezzo in testa al Phalanx può andare ad occupare una casella occupata da un pezzo

avversario, con la condizione che il numero di pezzi che compongono il Phalanx avversario nella direzione dell'attacco sia minore dei pezzi del Phalanx attaccante.

Tutti i pezzi che formano il Phalanx avversario vengono catturati.

I pezzi catturati vengono rimossi dal gioco.

Nella figura di sopra il Phalanx nero in basso a sinistra può catturare il Phalanx bianco in diagonale, il risultato è il seguente.



## Delta

**Autore:** Erich Brunner.

**Anno:** 1975.

**Dove su FdA:** numero 2.

**Categorie:** filetto e piazzamento, blocco.

**Note storiche:** Delta e la variante Neo Delta sono le creazioni del compositore svizzero di problemi scacchistici Erich Brunner.

### Regolamento

**Giocatori** Due (bianco e nero).

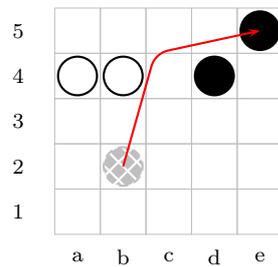
**Materiale** Un tavoliere quadrato 5x5 e 9 pezzi a testa.

**Scopo del gioco** Mettere in linea 4 pezzi del proprio colore (verticale, orizzontale oppure in diagonale) oppure si vince quando l'avversario non può più muovere.

**Inizio gioco** Il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al giocatore bianco che piazza un suo pezzo. A sua volta il nero piazierà un suo pezzo su casella vuota. Alla seconda mossa il nero può piazzare un suo pezzo su una casella vuota oppure muovere un pezzo.

**Movimento del pezzo** Il giocatore di turno muove un suo pezzo in verticale, orizzontale oppure in diagonale di un minimo di due caselle. Il pezzo mosso non può saltare altri pezzi in gioco. Terminata la mossa prende un pezzo dalla riserva e lo piazza

sull'ultima casella attraversata. Quando non ci sono più pezzi in riserva allora bisogna prenderne uno dal tavoliere. Nella figura di sotto il nero muove da b2 in e5 e viene depositato il pezzo in d4.



**Fine gioco** Quando si crea un filetto oppure un giocatore non può muoversi, in questo caso ha perso la partita.

### Neo Delta

Variante del Delta giocata su un tavoliere 6x6 in cui il primo giocatore deve posizionare entro le prime due mosse della partita un pezzo neutro. Vince chi crea un filetto come nel Delta, ma utilizzando anche il pezzi neutro.

\*\*\*\*\*

**The 6 Pack of Paper & Pencil Games**, anno 1974, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: sistema di gioco.

**Totally**, anno 1974, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: tessere e posizionamento.

**The Great Races**, anno 1974, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: percorso e velocità.

**Legrand**, anno 1974, editore Hanns-Helmut Lüders, FdA 55.  
Categoria: tessere.

**Ali Baba**, anno 1974, autore Alex Randolph, FdA 51.  
Categoria: gioco da tavolo.



**Counter Point**, anno 1974, autore Alex Randolph, FdA 51.  
Categoria: filetto.

**Hepta o Magic 7**, anno 1974, autore Alex Randolph, FdA 51.  
Categoria: sistema di gioco.

**Kangaroo**, anno 1974, autore Alex Randolph, FdA 51.  
Categoria: percorso.

**Ishi**, anno 1974, autore Alex Randolph, FdA 51.  
Categoria: ultima mossa.

**Cannibal chess**, anno 1974, autore Ralph Betza, FdA 45.  
Categoria: gioco del Re.



**Hare e Tortoise**, anno 1973, autore David Parlett, FdA 58.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Major Battles and Campaigns of General George S. Patton**, anno 1973, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Realm**, anno 1973, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: sistema di gioco.

**Holiday**, anno 1973, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Forma**, anno 1973, autore H. J. Geesink, FdA 55.  
Categorie: posizionamento e tessere.

**Banda**, anno 1973, autore Alex Randolph, FdA 50.  
Categoria: piazzamento.

**Tripples**, anno 1972, autore William T. Power, FdA 51.  
Categoria: velocità.

**Square off**, anno 1972, autore Alex Randolph, FdA 50.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Iago**, anno 1972, autore Alex Randolph, FdA 50.  
Categoria: gioco da tavolo.

**Neo chess**, anno 1972, autore Alex Randolph, FdA 50.  
Categoria: gioco del Re

**Mimikri**, anno 1972, autore Alex Randolph, FdA 50.  
Categoria: gioco del Re.

**Tempo**, anno 1971, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: blocco.

**Transformation**, anno 1971, autore Sid Sackson, FdA 57.

Categoria: connessione.

**Evade**, anno 1971, autore Alex Randolph, FdA 50.

Categoria: gioco da tavolo.



**Orion**, anno 1971, autore Parker Brother, FdA 44.  
Categoria: sistema di gioco.

**Boots**, anno 1971, autore Parker Brother, FdA 44.  
Categoria: velocità.

**Hydra**, anno 1971, autore Parker Brother, FdA 44.  
Categoria: velocità.

**Odd or Even**, anno 1970, autore Sid Sackson, FdA 57.

Categoria: piazzamento.

**Interplay**, anno 1970, autore Sid Sackson, FdA 57.  
Categoria: punti.

**Mini Shogi (gogoshogi)**, anno 1970, autore Shigeo Kusumoto, FdA 57.

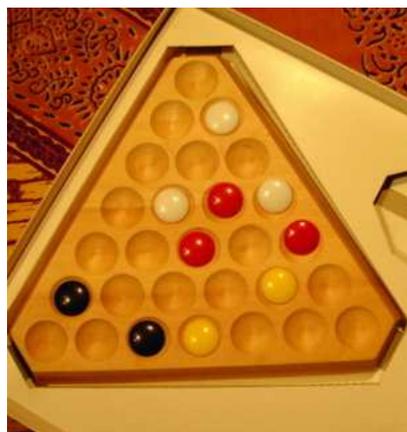
Categoria: gioco del Re.

**Game of life**, anno 1970, autore John Conway, FdA 55.

Categoria: cattura.

**Capriccio**, anno 1970, autore Larry Wheeler, FdA 51.

Categoria: velocità.



**Dozo**, anno 1970, autore Alex Randolph, FdA 50.  
Categorie: piazzamento e filetto.

**Prestiti in PieceLand**, anni '70, autore Ralph Betza, FdA 50.

Categoria: gioco del Re.

**Zorkmiding the Board**, anni '70, autore Ralph Betza, FdA 50.

Categoria: gioco del Re.

**Scacchi progressivi italiani**, inizio anni '70, autore Roberto Salvadori, FdA 4.

Categoria: gioco del Re.

**Diagonal**, FdA 23.

Categoria: punti.

**Nuclear Pawns Chess**, autore Erik Wilson, FdA 44.

Categoria: gioco del Re.

**Skoch**, origine Europa (Svezia), autore Ulf Göransson e Peter Andersson, FdA 44.

Categoria: gioco del Re.

**Durak**, origine Europa (Russia), FdA 54.

Categoria: carte.





**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  $\text{\LaTeX}$ .
- ...

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore 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](mailto: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 61 de Il fogliaccio degli astratti  
é in costruzione inviate le vostre idee ludiche.

Il progetto **Tavolando** ha inizio.

Il suo obbiettivo?

Raccogliere in un unico libro la maggior parte dei giochi astratti e da tavolo di ogni epoca.

Per far questo invito i lettori ad *adottare* un gioco.

*Adottare* un gioco significa raccogliere informazioni

sulla sua storia, scrivere dei personaggi e delle storie legate al gioco

approfondire la conoscenza tecnica, ...

Il progetto è aperto a tutti, esperti e non possono dare il loro contributo grande e piccolo che sia.

Per maggiori dettagli scrivere a [info@tavolando.net](mailto:info@tavolando.net)