Il fogliaccio degli astratti

Numero 61 - Anno 11

Giugno 2014

Rivista dedicata al mondo dei giochi da tavolo.

Carrom.

Il Qyshinsu.

L'abaco.

Il giuoco del Go.

I giochi di Kramer.

e tanto altro ancora . . .

L'arte di vincere la si impara nelle sconfitte.

(Simon Bolivar)

In questo numero

Idee in libertà pag. 3

SPQ&R pag. 5

Tra gioco e azzardo pag. 7

Personaggio ludico, Kramer pag. 10

Il giuoco del Go pag. 15

Go tibetano pag. 19

Scacchi i campioni pag. 23

Shogi pag. 31

Janggi, scacchi coreani pag. 34

Xiangqi, scacchi cinesi pag. 36

Othello pag. 38

Giochi di ruolo pag. 40

La fiera di Essen pag. 42

Giochi di velocità pag. 45

Enciclopedia pag. 50

Giochi di torre pag. 52

Tavolieri rotondi pag. 54

Il libro dei giochi pag. 57

Storia delle carte pag. 63

Carte moderne pag. 68

Skat pag. 69

May I? e Cribbage pag. 72

Ferrovie giocose pag. 75

I nostri giochi pag. 77

Il gioco del Bao pag 79

I mancala pag 85

Giochi di connessione pag 87

Le dame nel mondo pag 89

Filosofia ludica pag 90

Giochi di filetto pag 95

Shibumi pag 96

Scacchi eterodossi pag 98

Cannon pag 99

Ludo matematica pag 102

Gioco dell'anno pag 105

Backgammon pag 110

Varianti Backgammon pag 115

Giochi di percorso pag 116

Carta e matita pag 117

Carrom pag 119

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

scrivete a *ilfogliaccio@tavolando.net*

Idee in libertà

a cura di Luca Cerrato

Quanto è bello giocare !!!

Questa affermazione potrebbe essere del tutto superflua su una rivista ludica perchè si dà per scontato che chi legge queste pagine abbia un minimo di interesse per i giochi ed in particolare per i giochi da tavolo.

In ogni modo, anche per gli assidui frequentatori di mappe e tabelloni esistono dei *momenti critici*, particolari, del gioco. Personalmente nè ho individuati due. Il primo è quando messi di fronte ad un nuovo titolo bisogna leggere e studiare il regolamento, inoltre quando è composto da più di una decina di pagine, con schemi e diagrammi il *lavoro* di cui ricordarsi tutti i particolari, incomincia a diventare non banale ed inoltre se il gioco è composto da personaggi oppure da mazzi di carte con diverse caratteristiche, si è quasi a livello di esame universitario nel crearsi uno schema mentale del meccanismo ludico.

Il secondo aspetto critico, conseguenza anche del primo, è quando bisogna insegnare oppure dimostrare un gioco ad altri.

L'imparare da zero senza avere un *insegnante* bisogna prima di tutto essere fortunati che il regolamento sia scritto in modo chiaro e privo di ambiquità, della serie: quante azioni posso fare in un turno una, due oppure tre, ma dove è scritto .... In secondo bisogna stare attenti a non essere frettolosi nella lettura altrimenti si potrebbe, involontariamente, giocare a qualcosa di molto diverso dall'originale e il più delle volte, se non la totalità, si *crea* una bruttissima copia dell'originale.

Per mia esperienza la situazione ottimale, certamente dovuta a mia pigrizia, è quando qualcuno mi spiega le regole del gioco. Anche questo aspetto non è privo di incovenienti. Se si è poco fortunati ci può capitare colui che crede di sapere oppure di ricordarsi il gioco, il quale, il più delle volte, incomincia a spiegarti poi arriva ad un punto che non si ricorda come proseguire. Per carità questo è umano, allora si trova davanti un bivio cruciale. La scelta più ovvia e corretta sarebbe consultare il regolamento, ma incredibilmente qualcuno improvvisa e le probabilità di creare delle *involontarie* varianti diventano altissime e con la quasi sicurezza di snaturare il gioco e renderlo orribile.

Perchè questo avviene?

Una risposta certa credo che non esista, potrebbe darsi a causa del momentaneo *gioco di ruolo* dove l'*insegnante* non può far vedere le proprie *debolezze* agli alunni oppure più semplicemente la spavalderia prende il sopravento.

Comunque sia anche la perfetta conoscenza di ogni virgola del regolamento può creare dei disguidi non da poco. Il principale è quello di allungare troppo la spiegazione con dettagli non fondamentali per chi è alla prima partita che molto probabilmente poco interessano, specialmente se queste finezze riguardano la parte di come giocare la partita perfetta. Questi tutor devono ricordarsi che chi sta imparando un nuovo gioco deve già assimilare il regolamento e sarebbe più logico giocare una partita per impratichirsi e poi, se ritenuto neccessario, dare nozioni di gioco più approfondito.

Fino adesso ho *sparato* contro chi spiega il gioco, ma chi è dall'altra parte ci mette del suo per distrarre l'*insegnante*. L'atteggiamento più fastidioso del *giocatore apprendista* è quello dello *saputello*, colui che vuole anticipare le tue parole, interrompendo in continuazione la spiegazione con il tentativo di cambiare il ritmo della spiegazione, per velocizzare tutto.

Per carità mi fa piacere avere dei giocatori che hanno voglia di apprendere, ma bisogna tener conto che ognuno di noi ha, di solito, un preciso schema mentale quando deve insegnare un gioco e farlo saltare non è bello, abbiate pazienza cinque minuti in più di spiegazione non hanno mai fatto male a nessuno.

Una seconda categoria di apprendisti sono i *ludologi esperti*, che non hai ancora finito di dire esplicitare gli ultimi dettagli che già fanno paragoni con altri giochi e sentenziano se il gioco è bello, brutto, simile ad un altro, giocabile, ingiocabile, ... A questi vorrei dire, va bene fare dei paragoni, ma per gustarvelo meglio giocatelo con mente aperta e senza tanti pregiudizi.

Dovrei parlarvi anche degli autori di giochi nell'atto di spiegare le proprie creature, ma per questo numero ve lo risparmio.

Infine nella mia piccola esperienza di divulgatore ludico credo di avere delle certezze quando dico che alcuni individui non sono portati per i giochi da tavola, per questi anche il più bravo *maestro* non riuscirebbe a cavarci nulla. In pratica, per queste persone, in teoria è tutto chiaro, ma all'atto pratico non riescono a fare le azioni più elementari. Il bello che non hanno nessun deficit mentale, sono persone comuni che però di fronte ad un tabellone vanno incontro ad un blocco.

Il nuovo Fogliaccio

Il fogliaccio degli astratti in questi ultimi anni ha incrementato il numero di argomenti in modo considerevole, grazie soprattutto al contributo di tutti voi. Questo ha portato ad una frequenza di pubblicazioni annue abbastanza basse, al massimo uno oppure due numeri all'anno.

Nel tentativo di aumentare il numero di uscite e nello stesso tempo approfondire vari aspetti del mondo ludico ho deciso di creare dei numeri tematici.

A partire dal prossimo numero ogni *Fogliaccio degli astratti* sarà dedicato ad un argomento preciso, ho identificato quattro macro aree tematiche che si ripeteranno ciclicamente.

La storia ludica: in questi numeri si scriverà della storia dei giochi, della loro diffussione, dei personaggi che hanno contribuito alla crescita della cultura ludica, come i giochi sono stati rappresentati nella letteratura, pittura, scultura ...

I giochi della tradizione: in questi numeri si tratterà dei giochi tradizionali: gli orientali *Go*, *Shogi*, *Xiangqi*, *Jangqi*, I giochi della famiglia dei *Mancala*, il *Backgammon* e sue varianti, i giochi occidentali come Dama e filetto ed infine i giochi di carte.

Il game design: numeri dedicati a chi crea giochi, i meccanismi che sono alla base del game design, agli autori in erba, la matematica ludica, e-game, i premi ludici. Non mancherà uno sguardo sul futuro ludico, l'uso dei giochi per scopi non propriamente ludici.

Non solo astratti: numeri dedicati al mondo dei giochi astratti moderni, i giochi da tavola e giochi per grandi e piccoli.

In ogni modo ognuno di voi può inviare alla redazione il proprio contributo quando vuole.

SPQ&R

L'articolo presentato qui di seguito è stato estratto dalla rivista ludico sportiva **SPQ&R** diretta da *Volfango Rizzi* e si occupa di Scacchi, Pugilato, Rugby e qualcosa d'altro (scacchi pugilato ed anche di giochi da tavolo).

Per maggiori informazioni visitate il sito *www.spqrnews.com*.

Scacchi, pugilato, guerra, economia, biliardo cosa hanno in comune?

Sembrano ambiti molto diversi, eppure in tutti si possono trovare delle assonanze importanti.

Sono realtà complesse in cui compare la logica del conflitto, lo scontro di due forze che si oppongono per raggiungere il medesimo scopo. La vittoria dell'uno implica la sconfitta dell'altro.

Psicologia e sport.

La volontà di combattere

di *Giangiuseppe Pili*

Questa dura legge dei mondi con scontro di forze è ben conosciuta da entrambi gli schieramenti, che sanno subito, prima ancora di iniziare a combattere, che dovranno piegare l'avversario, se vogliono raggiungere l'agognato obbiettivo.

Sun Tzu, il grande autore dell'antica Cina, noto per l'immortale capolavoro *L'arte della guerra*, diceva che uno dei grandi errori e pericoli in guerra è quello di entrare in battaglia già sconfitti.

Quando iniziamo una partita a scacchi non siamo avulsi dalla realtà, siamo sottoposti a tanti tipi diversi di pressioni e stimoli che, spesso, ci sovrastano. Abbiamo paura di perdere, ci sentiamo messi in gioco, siamo sottopressione perché sappiamo che abbiamo di fronte un avversario competitivo e, anche quando crediamo che abbiamo di fronte uno più debole, sappiamo che non dobbiamo sottovalutarlo.

Negli scacchi più che in ogni altra disciplina le condizioni di partenza sono apparentemente le stesse. Eppure spesso questo non basta per garantirci la vittoria.

Battersi ad armi pari significa avere pari opportunità, ma solo sulla carta. A condizioni di assoluta parità materiale ciò che fa la differenza è la *volontà di combattere*. Questo elemento, così sfuggente e così importante, è fondamentale per raggiungere la vittoria, indispensabile.

La volontà di combattere è un mix di componenti diverse che riguardano l'interesse nei confronti della vittoria totale, la determinazione e la concentrazione che riusciamo a disporre nel momento della verità.

Fiaccare la volontà di combattere dell'avversario è condizione sufficiente di vittoria: una volta che in lui cede la volontà, subito cedono i mezzi, vacillerà.

Anche a parità di pezzi la partita inizierà a scivolare verso la sconfitta, tanto più rapidamente quanto la volontà cede. Negli scacchi si dissipa la qualità del calcolo e l'attendibilità delle scelte, nella box cede il controllo del fisico, prima ancora delle forze del corpo. Alla saldezza si sostituisce l'incertezza, la sicurezza alla paura. E ben presto pervade l'angoscia e il terrore per la sconfitta imminente. Si perde prima ancora di aver perso: lo scacco matto è raro negli scacchi ma la partita è terminata lo stesso.

Non c'era più la speranza di vincere, regnava la sicurezza del perdere, quando ancora i cavalli e la donna erano dentro la scacchiera, incuranti dei nostri sentimenti, incapaci di aiutarci e sostenerci dentro di noi.

La volontà di combattere è qualcosa che attiene al carattere e alla volontà. C'è chi nasce con una volontà di combattere pura e intatta, difficile da fiaccare.

Ma c'è chi, invece, deve costruirsi la forza per resistere ai colpi del destino, anche in condizioni di estrema difficoltà. Il computer, che ha una volontà di combattere pura e perfetta, non perde mai per colpa della propria debolezza interiore, egli è sempre sicuro di sé e gli uomini lo sanno. Per questo finiscono assai spesso per demoralizzarsi e non giocare al meglio contro il software.

Sapere come vincere non significa necessariamente aver già vinto.

Vincere dipende da sé e dal nostro avversario. Se il nostro avversario rimarrà concentrato sino alla fine, se manterrà salda la sua volontà di combattere anche in condizioni di grande vantaggio sarà difficile piegarlo.

Il segreto, allora, sta nel portarlo in un terreno a lui alieno, condurlo laddove egli sarà costretto a seguirci, non perché egli sarà in condizioni materiali inferiori, ma perché incomincerà a titubare, a cadere nell'incertezza. A quel punto la sua paura cresce e finirà per smarrirsi e, in quel preciso momento, la sua volontà di combattere vacilla.

Se noi saremo pronti a colpire nel suo punto più debole, basterà quello per farlo crollare interamente anche quando tutto sembra ancora solido. Un pugile saggio assesta il colpo decisivo nel momento in cui l'altro ha già ceduto terreno e, a quel punto, il suo stordimento lo porterà ad accelerare la sua sconfitta: non è tanto la violenza che vince, quanto la conseguenza di essa. Altrimenti è tutto inutile.

Scacchi e pugilato, guerra ed economia sono discipline che fanno capo all'unica grande legge fondamentale: *piegare la volontà, per vincere*. Non è un grande scacchista colui che batte il proprio avversario rischiando di perdere, ma è colui che ha già battuto il suo avversario nella volontà. Così anche nel resto.

Se la volontà non cede, le gambe continuano ad andare e i colpi si susseguono rapidi verso i punti deboli dell'avversario. Questo significa avere il dominio sulla volontà!

E così, se si entra in battaglia già sconfitti, non sarà per il corpo, non sarà per i pezzi, ma perché la nostra volontà di combattere non era pura. Come non lo era quella di Piero, soldato della celebre canzone di De André, che ci ricorda quale sia il prezzo di essere uomini.

Tra gioco e azzardo

a cura di Ennio Peres

Prima di parlare di giochi d'azzardo, ritengo necessario stabilire che cosa si deve intendere per gioco e per azzardo.

Nella terminologia ludica, viene definito azzardo l'atto di affidare l'esito di un gioco, totalmente alla sorte, anche nel caso in cui le sue regole non prevedano puntate in denaro (come l'innocente conta dei bambini).

L'art. 720 del Codice Penale italiano, però, precisa che: *Sono giochi d'azzardo quelli in cui ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita sono interamente o quasi interamente aleatorie.*

Nel linguaggio corrente, al vocabolo gioco vengono normalmente attribuiti vari significati, alcuni dei quali piuttosto diversi tra loro. Con questo termine, però, bisognerebbe prevalentemente indicare: *qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini e adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive.*

Questa definizione sottolinea, in particolare, le due condizioni basilari che consentono di distinguere il gioco da altre attività umane:

- La libera scelta (possiamo stabilire autonomamente quando iniziare e quando interrompere un gioco);
- La finalità di puro divertimento (decidiamo di giocare, con l'obiettivo principale di trascorrere un po' di tempo in modo piacevole).

Per questi motivi, un gioco d'azzardo, nell'accezione del Codice Penale, non costituisce un vero gioco in quanto viene effettuato con finalità di arricchimento e non di puro divertimento. Inoltre, siccome l'abitudine ossessiva all'azzardo può generare una vera e propria dipendenza, da un certo momento in poi una pratica del genere non viene più effettuata per libera scelta, ma per coercizione psicologica. Come sostiene il poeta Valerio Magrelli: *Il gioco d'azzardo è il contrario del gioco, ed è assurdo che abbia lo stesso nome.*

I giochi d'azzardo sono apparsi molto presto nella storia dell'Umanità. Sono sopravvissuti e hanno prosperato nel tempo, nonostante siano stati aspramente combattuti da scomuniche religiose, condanne sociali e proibizioni legislative; ma soprattutto, nonostante le condizioni offerte dai biscazzieri di turno siano state sempre alquanto svantaggiose per i giocatori.

È interessante notare, però, che le lotterie, furono inventate proprio dalle autorità statali. Nel I secolo d.C., infatti, l'imperatore romano Nerone, valutando che le tasse vigenti erano troppo esigue, escogitò un astuto metodo per procurarsi nuove risorse finanziarie senza attirarsi l'antipatia dei sudditi.

L'attualità di un tale espediente è ribadita dal matematico statunitense Edward Packel, il quale sostiene: *Tutte le volte che un governo cerca modi nuovi per aumentare le entrate fiscali, la lotteria di Stato si presenta come uno dei sistemi più fantasiosi*

per convincere i cittadini, ormai stanchi di tasse sulle proprietà, sulle vendite o sul reddito, a versare volontariamente altri contributi all'erario.

A tale riguardo, in base alla definizione del Codice Penale, dovrebbero essere ritenuti d'azzardo, e quindi vietati, tutti i numerosi giochi in denaro, gestiti dallo Stato. Paradossalmente però, la Legge considera leciti solo i giochi che sono stati autorizzati dalla Legge, indipendentemente dalla loro oggettiva pericolosità.

È bene considerare che la stessa definizione del Codice Penale, basata essenzialmente sui concetti di lucro e di fortuna, favorisce una diffusa tendenza a non considerare d'azzardo i giochi che prevedono puntate di bassa entità (dove il lucro è teoricamente inesistente) e quelli il cui esito non dipende esclusivamente dalla sorte (come, in particolare, il poker).

In assoluto, però, la pericolosità di un gioco non è legata alle sue regole, più o meno basate su eventi aleatori, ma all'entità delle somme in denaro che vengono impegnate.

Oggettivamente, non è importante se una determinata perdita monetaria è imputabile alla sfortuna o all'imperizia.

Quindi, sarebbe doveroso definire d'azzardo, ogni gioco che richiede di puntare dei soldi.

In ogni caso, il mio personale consiglio è di non partecipare mai a giochi in denaro; per nessun motivo, anche quando non sono richiesti grandi importi. Una cifra bassa, giocata per un tempo lungo, alla fine diventa una cifra alta. Un violento incendio può divampare, sia per l'azione di un lanciafiamme, che per quella di un cerino.

Senza contare che il rischio di perdere dei soldi, può diventare una certezza, se ci si ritrova a competere contro dei truffatori.

Con ciò, non voglio sostenere che il gioco d'azzardo debba essere proibito. Anche perché l'esperienza insegna come in altri drammatici casi (alcol, fumo, prostituzione, droga, e così via), il proibizionismo non solo non è mai stato in grado di risolvere i problemi, ma spesso ha contribuito addirittura ad esasperarli.

A mio avviso, solo un'informazione corretta, chiara, diffusa e continua può riuscire a contenere parzialmente l'espansione di certi fenomeni, socialmente deleteri. È, però, assai deprimente constatare come, nei riguardi dei giochi in denaro, in Italia circoli prevalentemente della scandalosa disinformazione. In particolare, da tempo, si assiste a una massiccia circolazione dei cosiddetti sistemi per vincere matematicamente, offerti attraverso ogni genere di canale di comunicazione. Ma è proprio la fiducia posta in tali metodi sicuri una delle principali cause di consistenti perdite in denaro, a volte, rovinose.

La maggioranza di questi sistemi si basa sulla falsa convinzione che, col trascorrere del tempo, tutti gli eventi legati a una determinata situazione siano destinati a realizzarsi una stessa quantità di volte; per cui, più uno di questi tarda a manifestarsi, più cresce, per compensazione, la sua probabilità di verificarsi nell'immediato futuro.

Una tale fallace credenza, che nasce da una erronea interpretazione della Legge dei grandi numeri, è rafforzata dall'oggettiva considerazione che, in merito all'uscita di un determinato evento, un ritardo eccessivamente elevato rispetto alle previsioni, ha una probabilità molto bassa di verificarsi. Bisogna, però, considerare che il valore della probabilità, calcolato prima di cominciare a effettuare i tentativi (quando, cioè, non se ne può ancora conoscere l'esito), è diverso da quello ricavabile, una volta venuti a conoscenza di alcuni risultati.

Se fosse effettivamente possibile elaborare un metodo per vincere ai giochi d'azzardo, anche ottenendo una percentuale minima di guadagno, garantita ad ogni puntata, nel giro di pochi anni l'ideatore di un tale sistema potrebbe diventare l'uomo più ricco della Terra. In ogni caso, tutti i biscazzieri del mondo (compreso il nostro Stato) sarebbero inesorabilmente destinati a fallire.

La realtà è, purtroppo, ben diversa. Esiste un alto numero di incalliti giocatori, disposto a bruciare ogni anno cifre vertiginose, all'inseguimento di evanescenti sogni di arricchimento. Quando questi tenaci sognatori, si ritrovano a non possedere le somme necessarie per continuare a giocare, però, rischiano di finire in mano a degli usurai, passando bruscamente dai sogni agli incubi.

In Matematica viene definito rendimento di un gioco una stima del rapporto tra vincite ottenute e capitali investiti che ci si può attendere, praticando a lungo lo stesso tipo di puntata. Un gioco le cui puntate presentano tutte un rendimento minore di 1 viene detto svantaggioso, in quanto la sua pratica ci consentirebbe di incassare, alla lunga, una somma totale inferiore all'ammontare delle somme da noi spese.

Sono svantaggiosi, in genere, tutti i giochi gestiti da un Banco, ovvero da una figura che incamera tutte le poste giocate e fissa (a suo favore) i parametri relativi alle somme da elargire, in caso di vincita.

L'unico sistema sicuro per diventare ricchi con i giochi d'azzardo, gestiti da un Banco, è il seguente. Scrivete un libro dal titolo *Come diventare RICCHI con i giochi d'azzardo, gestiti da un Banco* e vendetene moltissime copie.

Secondo attendibili statistiche, in Italia, i giocatori abituali, ovvero le persone che partecipano a un

gioco in denaro, almeno una volta a settimana, sono circa 30 milioni (circa metà della popolazione). Il motivo principale che spinge questa enorme massa di gente a sborsare dei soldi, con regolare frequenza e con caparbio accanimento, ovviamente, è la speranza di conseguire, prima o poi, una vincita sostanziosa. Una larga parte di loro, però, è destinata, non solo a non arricchirsi, ma anzi a impoverirsi sensibilmente, rischiando anche di diventare dipendente dal gioco d'azzardo.

In pratica, sarebbe come sperare di guarire dal mal di testa, dando delle violente testate contro il muro.

Ma vincere moltissimo denaro costituisce effettivamente una grande fortuna?

Le cronache riportano innumerevoli storie di giocatori che, dopo aver incamerato delle cifre considerevoli, sono rapidamente tornati al livello precedente (se non peggiore ...), dopo essere stati travolti da una valanga di problemi, portatori di angoscia e inquietudine.

È estremamente difficile, infatti, riuscire a gestire oculatamente una consistente ricchezza, piovuta all'improvviso dal cielo e non commisurata alle proprie capacità produttive. È come se un bambino, abituato ad andare sul cavallo a dondolo, venisse improvvisamente messo in sella a un purosangue: nel giro di pochi secondi verrebbe inesorabilmente scaraventato a terra.

A livello scientifico, l'assunto in base al quale la felicità delle persone non dipende dalla variazione delle loro ricchezze, è stata attestata , nel 1974, dall'economista statunitense *Richard Easterlin*, attraverso l'enunciazione di una tesi, nota come Paradosso della felicità. Con il proprio studio, Easterlin, ha mostrato come, con l'aumentare del reddito, e quindi del benessere economico, la felicità umana cresce fino ad un certo punto; poi, comincia a diminuire, seguendo una curva ad U rovesciata.

Da ciò deriva che la ricchezza e la felicità non sono la stessa cosa; per essere più felici, infatti, non è sufficiente cercare di aumentare l'utilità (prodotti, beni, servizi), ma è necessario, in maniera prevalente, coltivare la sfera degli affetti personali.

A tale riguardo, Oscar Wilde affermava: *La felicità non è avere quello che si desidera, ma desiderare quello che si ha.*

I dati raccolti da Easterlin evidenziano una correlazione non rilevante tra: tra reddito nazionale e felicità. In particolare, i Paesi più poveri non appaiono, significativamente, meno felici di quelli più ricchi. Anzi, da una ricerca condotta da alcuni psicologi statunitensi, è emerso che una delle popolazioni più felici del pianeta è costituita dai Masai, un gruppo etnico nilotico che vive sugli altopiani intorno al confine fra Kenia e Tanzania. Come molti altri popoli appartenenti a culture non industriali, i Masai sono tutt'alto che ricchi economicamente, ma tendono a concentrarsi principalmente su ciò che hanno, piuttosto che su ciò che non hanno. E questo, certamente, senza aver letto Oscar Wilde.

GetGamers

Un'applicazione per giocatori.

Che cosa è GetGamers?

Un'applicazione per IOS e Android che permette di trovare, grazie ad un sistema di geolocalizzazione, giocatori, associazioni, ludoteche e negozi di giochi vicino a voi.

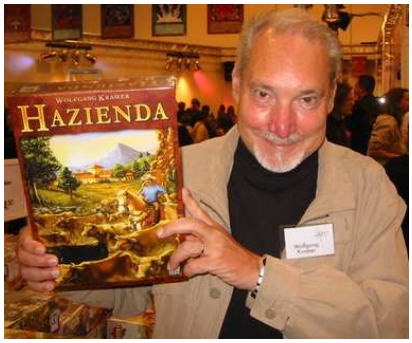
Non è l'ennesimo gioco online, ma uno strumento pensato e realizzato da giocatori per promuovere l'incontro di giocatori e l'organizzazione di partite ed eventi: per trovare altri giocatori, per conoscere negozi, associazioni e ludoteche vicino a noi.

GetGamers per i giocatori

Si può scorrere la lista dei giocatori e dei luoghi ludici più vicini a voi. Potrete organizzare serate di gioco, per cercare altri giocatori interessati a provare con voi una novità. Potrete scoprire che poco distante da voi ci sono altri giocatori, associazioni ludiche, ludoteche e negozi di cui non conoscevate l'esistenza!

GetGamers per le associazioni

E' uno strumento che permette di dare maggiore visibilità alla vostra associazione inserendola sulla mappa, dati e logo personalizzato. Avrete a disposizione una bacheca in cui potrete inserire gli orari e i giorni di apertura e il link al vostro sito o alla pagina Facebook/profilo Twitter e uno status in cui postare gli eventi imminenti.



Autori ludici

a cura di Luca Cerrato

Dopo aver presentato le ludografie di due grandi autori di giochi di tutti i tempi *Alex Randolph* e *Sid Sackson* da questa puntata inizieremo a scoprire i giochi di un altro importante autore internazionale: *Walfgang Kramer*.

Lasciamo la lontana America e ritorniamo in Europa, anche se Alex Randolph più che cittadino statunitense era un *giramondo* e molti anni della sua vita li ha trascorsi nella nostra Italia precisamente nella splendida Venezia, mentre per Walfgang Kramer non c'è alcun dubbio sulla sua origine tedesca.

Kramer, nato a Stoccarda nel 1942, è considerato il primo autore ludico professionista tedesco, per molti anni ha collaborato con un altri autori ludici come *Michael Kiesling* e *Richard Ulrich*. La sua lunga carriera iniziò nel lontano 1974 e continua tutt'ora con titoli interessanti. Tra i suoi giochi più famosi si possono ricordare *El Grande*, *Tikal*, *I principi di Firenze*, *Torres*, *Sei* e da non dimenticare *Heimlich & Co.* che fu il primo gioco ad utilizzare il percorso segnapunti sul tabellone.

Un breve elenco dei suoi giochi che sono stati premiati con il gioco dell'anno:

- 1986, **Heimlich & Co**.
- 1987, **Auf Achse**.
- 1996, **El Grande**.
- 1999, **Tikal**.
- 2000, **Torres**.

1974

Tempo è stato il suo primo gioco pubblicato. Un gioco dove si scommette sull'ordine d'arrivo di corsa in cui sono impegnati sei pedoni colorati.

Il sistema di gioco adottato è stato ripreso per altri giochi creati negli anni successivi come *Niki Lauda's Formel 1*, *Daytona 500*, *Detroit-Cleveland Grand Prix* e *Top Race*. Diversamente da questi ultimi *Tempo* è astratto.

Il numero di giocatori può variare da due a sei, si hanno sei pedoni colorati, 36 carte di scommessa (dorso rosso), sei carte dove su ognuna è disegnato uno dei sei pedoni colorati, 60 carte di gara (dorso verde) e un tabellone.

Il gioco si svolge posizionando i sei pedoni colorati sulle caselle di partenza del tabellone di gioco. Ogni giocatore riceve sei carte dal mazzo delle scommesse formato da 36 carte dorso rosso) e ne sceglieranno tre, scommettendo sul possibile ordine di arrivo (posizionando il primo arrivato sulla sinistra e il terzo sulla destra). L'ordine non viene reso pubblico.

Si distribuiscono anche le carte gara in base al numero di giocatori (il mazzo ha 60 carte con il dorso verde), anche il numero di giri della gara dipende dai partecipanti.

Giocatori	Carte gara	Giri
2	15	1
3	10	1
4	9	1
5	12	2
6	10	2

Durante la partita i giocatori, nel proprio turno, muovono i pedoni tramite le carte movimento.
Le carte movimento sono dei seguenti tipi:

- *Carta colorata e numerata* (colore + numero), i pedoni dei colori sulla carta si muovono del numero di caselle indicate.
- *Colore verso colore* (colore = colore), i pedoni dei colori sulla carta al termine della mossa devono essere sulla stessa casella. In pratica il colore indietro rispetto all'altro viene posizionato sulla stessa casella di quello più avanti. Se un pezzo è già arrivato il pedone in gioco non può essere mosso.
- *Tutti insieme* (All + colore), tutti i pedoni si muovono insieme del numero di caselle, a meno che sulla stessa carta non viene specificato un colore allora questo non fa la mossa comune.
- *Scelta del colore* (X + numero), il giocatore decide quale pedone muovere del numero di caselle indicato dalle carte. Se sono indicate più linee non si può muovere lo stesso colore, stessa cosa se la carta indica un preciso colore.

I giocatori muovendo i pedoni cercano di confermare le proprie scommesse. Il gioco termina quando la quinta pedina attraversa il traguardo. Il giocatore riceve punti per il piazzamento dei tre pedoni selezionati ad inizio gara ed un bonus per la corretta scommessa.

- Punti per piazzamento dal primo al sesto: 5, 4, 3, 2, 1, 0.
- Punti per scommesse corrette dal primo al sesto: 6, 4, 2, 0, 0, 0.

Esempio, ordine d'arrivo: Rosso, Nero, Blu, Giallo, Arancione e Verde.
Il giocatore ha scelto il seguente ordine d'arrivo: primo Verde, secondo Nero e terzo Giallo. Ottiene i seguenti punti: Verde 0 punti, Nero 4 punti per il piazzamento e 4 per la scommessa, Giallo 2 per il piazzamento e zero per la scommessa.

Legemax, il meccanismo del gioco è completamente astratto, i giocatori devono connettere dei punti sul tavoliere, decisi tramite delle carte, con dei bastoncini. Il gioco è stato rivisitato con il titolo *Schatzsucher* del 2002.

1975

Coup oppure **Holiday** è un gioco finanziario. I giocatori (da due a sei) cercano di acquistare azioni di grandi compagnie turistiche. Il tabellone è composto da cinque aree che rappresentano cinque tipologie di vacanza. Ogni area è controllata da un tour operator ed ha venti destinazioni numerate da 1 a 20.

Il *mazzo delle vacanze*, composto da 104 carte, rappresenta quale delle cento destinazioni sono vendute, tra queste ci sono quattro destinazioni speciali. Inoltre 6 carte permettono di acquistare azioni addizionali. Le destinazioni vengono segnate con 100 pezzi a forma di valigia.
Nel proprio turno il giocatore deve fare due azioni:

- *Comprare due azioni*, con la possibilità di usare le carte acquisti addizionali.
- *Giocare due carte vacanze* (inizialmente ogni giocatore riceve 10 carte), e pescarne altrettante dal mazzo.

Importante è formare con le azioni acquistate delle sequenze numeriche più lunghe possibili perché il numero di azioni daranno il valore ad un'area di vacanza. Per esempio se per un'area di vacanza la catena più lunga è 7, 8, 9, 10 e 11 cioè lunga 5 azioni il valore sarà cinque.

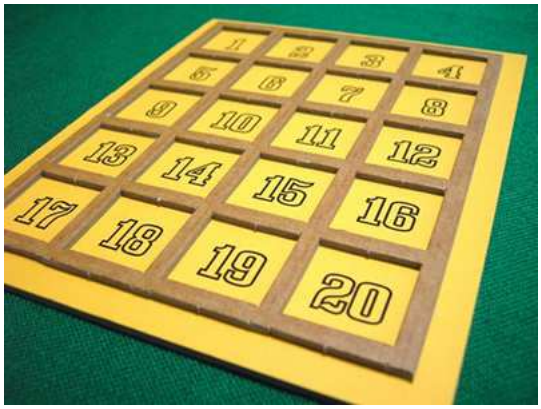
Quando per un'area si crea una catena lunga 10 valige si crea una *Season Coup*, dopo di che inizierà l'ultimo turno di gioco.

Per il conteggio finale rientrano solo la catene lunghe più di 4 valige. Ogni azione vale il valore della compagnia più le carte vacanze in mano della medesima, chi ha creato la *season coup* guadagna un bonus di 10 punti. Chi fa più punti è il vincitore.

Trans-Cart, gioco d'aste in cui i giocatori (da 2 a 5) fanno delle offerte su oggetti che hanno un valore massimo ed uno minimo cercando di guadagnare per loro il massimo ed il minimo agli avversari.

1976

Sequenz, gioco astratto formato da quattro serie di 20 pezzi in quattro colori da piazzare su un tavoliere 4x5 con le caselle numerate da 1 a 20, per due oppure quattro giocatori.



Scopo del gioco fare più punti possibile che verrano calcolati al termine della partita.

Il gioco ha termine quando tutte le 80 tessere sono state depositate. Per il conteggio valgono solo quelle in cima. Le pedine vengono estratte, per ridurre la fortuna si può scegliere tra 10 tessere estratte a caso.

1977

Wörterspaß è un party game per tutta la famiglia, che può essere giocato anche in due. Bisogna indovinare delle parole nascoste di un tipo che il giocatore ha dichiarato precedentemente.

Usando immaginazione, deduzione e un po' di fortuna si può trovare la parola corretta più velocemente degli avversari.

1978

Check point in seguito rinominato **Duell der Schamanen**, i due giocatori si confrontano per vincere il titolo di *grande sciamano*. Ogni giocatore ha un tavoliere 3x3 e nove pezzi numerati da 1 a 9 ed un certo numero di gettoni.

Una volta che i pezzi numerati sono stati piazzati sui propri tavolieri allora inizia il gioco. Un giocatore sceglie la riga e l'altro una colonna, dopo di che si confrontano i valori dei due gettoni, chi ha il valore più basso paga la differenza in gettoni. Un giocatore può scambiare di posto due suoi pezzi numerati prima di iniziare la battaglia.

Il vincitore è chi al termine della partita ha più gettoni.

1979

Jagd durch Entenhausen, gioco di percorso con personaggi di *Walt Disney*.

1980

Niki Lauda's Formel 1, gioco originale della serie delle corse il quale include *Detroit-Cleveland Grand Prix*, *Daytona 500 and Top Race*.

Il meccanismo di base è basato sul mettere all'asta le macchine per determinare la griglia di partenza e poi si passa ad effettuare la gara. Il gioco include anche *White 10* che comunque è troppo sbilanciato.

I giocatori in base al piazzamento finale vincono dei soldi, una partita è basata su più gare, il numero ottimale sembra 3, al termine delle corse chi ha più soldi è il vincitore.

Il meccanismo del gioco è simile al già visto *Tempo*.

Captain Future gioco che ricorda il famoso cartone animato di molti anni fa, *Capitan Futuro*. Nella galassia alcuni pianeti sono stati colonizzati da coraggiosi scienziati e viaggiatori. Capitan futuro con i suoi aiutanti deve combattere contro gli invasori.

L'obbettivo del gioco è di colonizzare più pianeti possibili. Il gioco è composto da un tabellone, 66 carte spazio, 170 navi spaziali ed una pietra segreta.

Una volta che tutti gli spazi su un pianeta sono occupati, il pianeta è conquistato. Se si ha la maggioranza su un pianeta si può giocare una carta che permette di eliminare una nave avversaria. Se invece un giocatore che non ha la maggioranza, ma ha almeno una nave sul pianeta può, giocando due carte, conquistare una navicella.

Se non si ha nessuna nave allora bisogna giocare tre carte. Se nessuno ha una maggioranza allora bisogna giocare due o tre carte.

Il gioco termina quando un giocatore gioca l'ultima carta. Si ottengono tanti punti quante navi hanno sui pianeti. Sono previsti anche dei bonus per chi controlla un pianeta grande (5 punti), un pianeta di medie dimensioni 4 punti e tre per una luna.

Gioco similè è *Oringo*.

1981

In **Monte Carlo** le trentasei tessere numerate da 1 a 9 in quattro colori vengono distribuite ai giocatori. Ogni giocatore ha dodici gettoni per fare delle scommesse sulle combinazioni di tessere giocate.

Vince chi raggiunge un determinato punteggio.

1982

Nils Holgerssons wunderbare Reise, gioco basato sulle avventure di *Nils* tratto dai racconti di *Selma Lagerlöf*.

Bike About, un giro in bici in campagna. Ci si muove sul tabellone visitando laghi e montagne arrivando fino al mare. Il problema è che ci sono solo due bici per un massimo di sei giocatori. Vince chi riesce a visitare tutte le sue destinazioni.

Das große Unternehmen Erdgas è un precursore dei giochi *Wildlife Adventure and Expedition*, utilizza meccanismi simili, ma ambientato nel mondo della distribuzione del gas.

Lo scopo è costruire la più lunga rete di distribuzione. La vittoria va al giocatore che ha la più grande distanza tra due città sulla sua rete di distribuzione.

Partendo dai punti di distribuzione iniziale ogni giocatore cerca di collegare con i propri tubi le proprie città sfruttando anche reti avversarie, regalando dei punti agli altri giocatori.

1983

Sugusland gioco pubblicitario per una compagnia di caramelle.

I giocatori muovono i loro camion sulla mappa prendendo frutta. Il movimento è determinato dal dado, un altro dado determina quale frutta sarà messa nella piantagione. Il giocatore che otterrà più frutta sarà il vincitore.

Charlie è un gioco di abilità in cui i giocatori devono riconoscere degli oggetti, che vengono estratti con delle carte, su delle illustrazioni, l'ambientazione è il circo.

Rette sich, wer kann!, gioco ispirato al famoso cartone animato molto di voga negli anni '80, i *Puffi*.

Ogni giocatore ha due Puffi che vengono piazzati su un percorso circolare e vengono mossi tramite il lancio del dado. Quando esce il cattivo, *Gargamella*, i Puffi devono velocemente rifugiarsi in casa e chiudersi a chiave. Il problema è che una casa può contenere un solo Puffo e il numero di case è pari al numero di Puffi meno uno. Il vincitore è il Puffo che arriva alla fine.

1984

Bau mit, gioco pubblicitario per una banca tedesca.

I giocatori devono finanziare la costruzione della loro casa. Ci si muove su un percorso utilizzando carte azioni e carte evento con le quali si può ostacolare gli avversari oppure ricevere degli aiuti. Il primo giocatore che raggiunge la casa senza carte evento e non più di due carte azioni in mano è il vincitore.

Heimlich & Co., uno dei giochi più famosi di Kramer e con cui ha vinto il gioco dell'anno nel 1986.

Un gioco di bluff dove bisogna portare la propria spia a guadagnare i desiderati 42 punti senza dare troppo nell'occhio.

I pezzi sono delle spie mosse dai giocatori con il lancio di un dado, i giocatori conoscono solo il colore della propria spia (ad inizio gioco viene distribuito ad ogni giocatore una carta), ma non hanno idea a chi appartengono gli altri (potrebbe essere anche di nessuno).

Nel proprio turno si lancia un dado e poi ripartendo il risultato tra uno o più spie si muovono i pezzi.

Il tabellone è un circuito ovale, ogni casella ha un numero che varia da 1 a 10, la casella casa diroccata vale - 3 punti, la cappella 0 punti.

Sul percorso viene posizionata una cassaforte che serve per guadagnare dei punti. Infatti quando una spia finisce sulla casa occupata dalla cassaforte ogni spia guadagna punti in base a quale casella si trova.

La spia che arriva prima a 42 punti determinerà il vincitore.

Il fogliaccio degli astratti

VUOLE le tue idee, scrivici.

Il giuoco del Go

a cura di Luca Cerrato

Da questo numero parte una collaborazione con il sito in lingua inglese dedicato al gioco del Go, *Go Game Guru*, *gogameguru.com*.

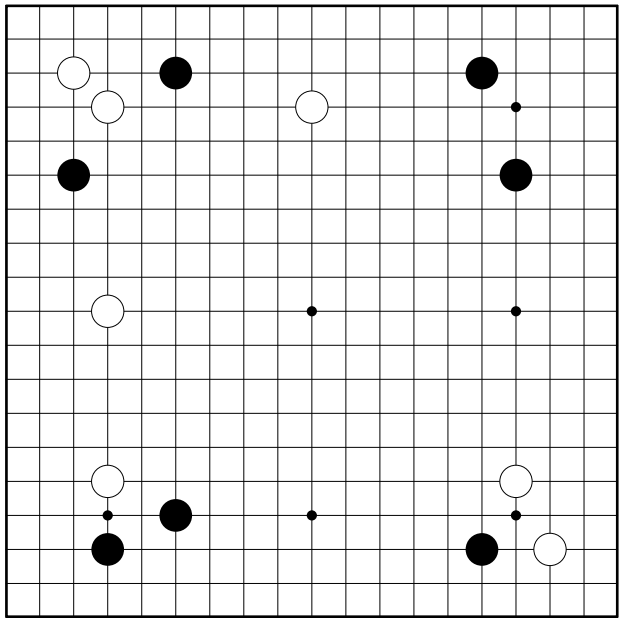
Il sito ha una sezione dedicata a chi si vuole avvicinare al gioco, riporta le ultime notizie sugli avvenimenti del mondo del Go ed è possibile trovare problemi e partite commentate giocate dai professionisti.

Nella sezione *Learn Go* si può trovare tutto quello che un principiante ha bisogno di conoscere. Incomincio con un problema che coinvolge l'intero Go ban.

Pensare in grande nel Go

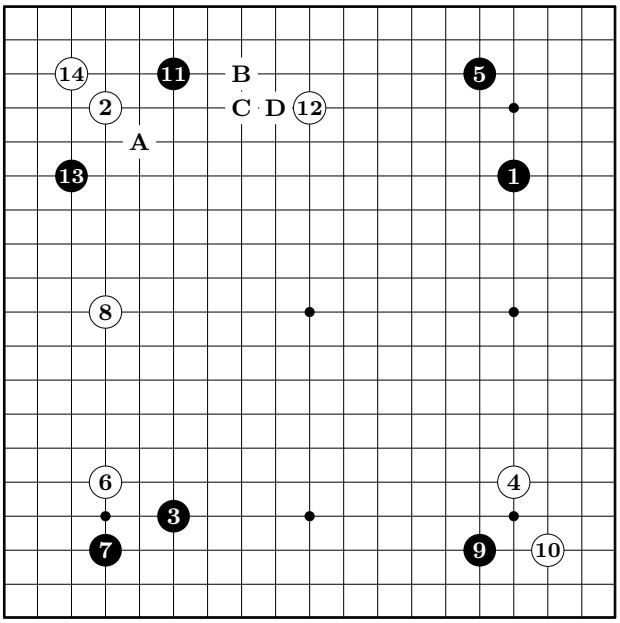
di *David Ormerod*

Recentemente mentre ero in Cina, un giocatore locale di Go mi ha mostrato il seguente diagramma. Il problema è, come dovrebbe giocare il bianco?



Il gioco del Go ed i giocatori

Qui sotto ci sono le mosse del gioco per arrivare nella posizione di questo problema del Go. La posizione è stata presa da una partita tra i professionisti *Maeda Nobuaki* (bianco) e *Kitani Minoru* (nero). Fu giocata nel 1935 durante l'era del *shin fuseki* (nuove aperture).



In alcune situazioni bianco 14 può essere una mossa potente la quale previene il nero dal giocare nel 3-3.

La *ritirata* del bianco al punto 3-3 è di solito considerata troppo passiva, permette al nero di chiudere il bianco nel angolo con una mossa in *a*. La mossa più *normale* dovrebbe essere per il bianco 14 in *a*, dividendo le due pietre nere e muovendo il suo gruppo verso il centro. Comunque, mosse normali sono per normali posizioni, e in questo caso il bianco necessita di essere attento alla presenza di 8 e 12, facendo attenzione che siano usate in modo efficace.

Infatti, se si guarda il quarto di tavola in alto a sinistra, il bianco ha attualmente quattro pietre contro due nere. Le bianche 8 e 12 possono essere viste come pincers le quali limitano la capacità del nero di colonizzare il suo gruppo. Visto in questa luce, il bianco 14 è una mossa aggressiva e potente (in questa posizione), la quale previene il nero dal fare uno scambio dal giocare al 3-3. Ora il nero deve trovare un modo per gestire la situazione.

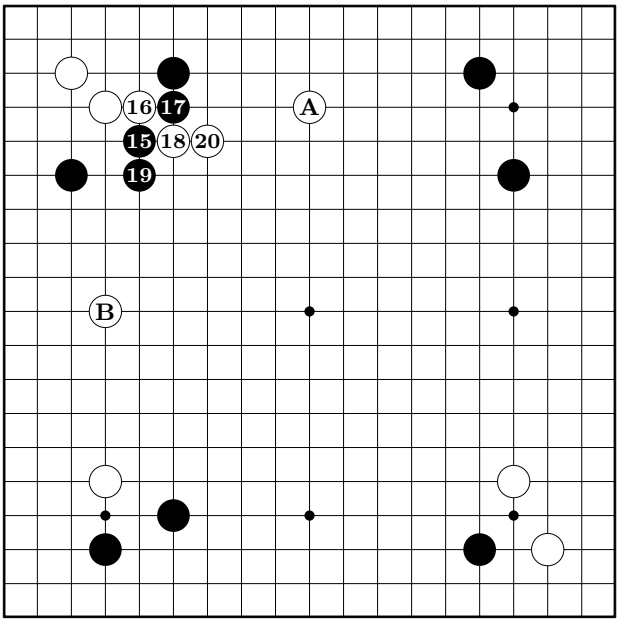
Se consideriamo le due pietre bianche del pincer (8 e 12), 12 in alto sembra un po' debole perchè è nella sfera di influenza del nero (nero 1, 5 e 11) e ha poche pietre nelle vicinanze oltre 8. E' usuale più efficiente concentrare i vostri attacchi su aree avversarie più deboli, cosi il nero dovrebbe tenere in mente quando pensa su come giocare.

Un numero di possibili mosse vengono velocemente in mente, le comuni idee sono marcate (da a a d sopra). Nessuna di queste mosse lavorano particolarmente bene, come vedremo.

Le mosse ovvie creano un gioco difficile

Lasciatemi trattare con la mossa più ovvia per primo, mossa a chiudere del nero in 15.

Di solito questa mossa dovrebbe essere del tutto efficiente, ma come si è discusso questa posizione è inusuale. Dopo che il bianco taglia di traverso, il nero deve difendere con gran fatica il gruppo su entrambi i lati e il bianco vive nell'angolo. Le pietre bianche in *a* e *b* stanno lavorando efficacemente, aiutando ad attaccare i gruppi neri. Questa è una battaglia persa per il nero.

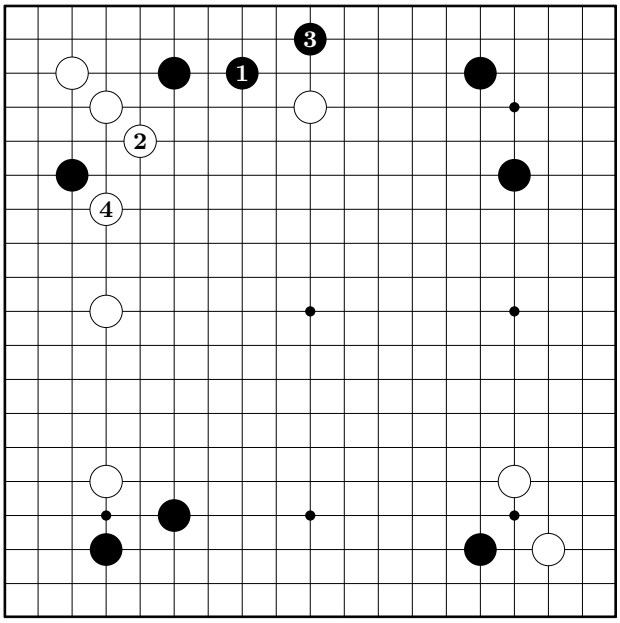


Provando a circondare il bianco direttamente mette il nero in difficoltà, un combattimento sfavorevole.

Per citare Sun Zu nel L'Arte della guerra, *...un esercito vittorioso non ingaggerà il nemico a meno che è assicurato delle neccessarie condizioni per la vittoria, dove un esercito è destinato alla sconfitta se entra in battaglia nella sparanza di vincere grazie alla fortuna.* In altre parole scegli le tue battaglie e solo scegli le variazioni di combatimento quando una lotta è nel tuo interesse. Qui il bianco da il benvenuto al combatimento, ma il nero non dovrebbe.

Il nero gioca remissivamente

Con questo in mente, il nero neccessita di giocare meno aggressivamente e provare di offrire al bianco qualche genere di scambio. Una mossa indiretta come il nero 1 è spesso buona in questo genere di scenario - rinforzando il gruppo nero in alto mentre mira ancora a chiudere presto il bianco. Comunque, è abbastanza per il bianco uscire con 2 e il meglio che può fare il nero è 3.

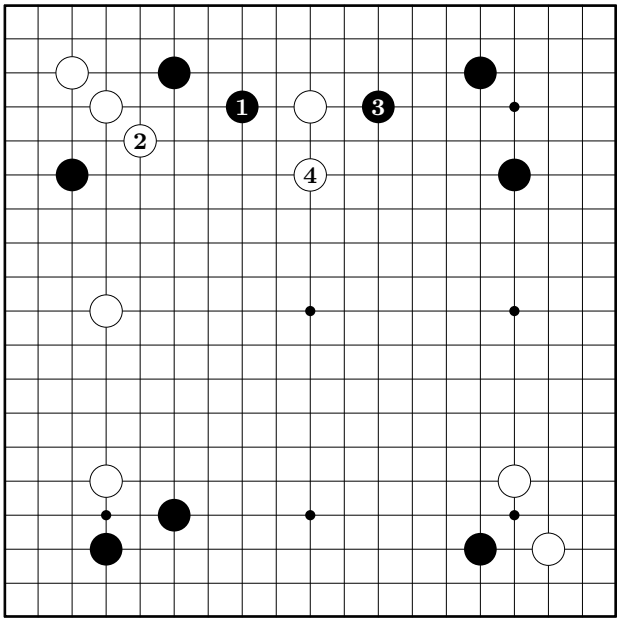


Il nero consolida il suo gruppo
in alto, ma gioca troppo remissivamente.

Il gruppo nero è ora confortevolmente posizionato in alto, ma la sua posizione è bassa e non avrà molto territorio qui. Per di più, una volta che il nero cede e gioca 3, la pietra bianca sul punto a stella in alto diviene molto leggera, fondamentalmente simile a una mossa forzata. Io so che ho appena detto che il nero non dovrebbe combattere, ma deve ancora tentare più duro che questo.

La mossa di cavallo non è abbastanza buona.

Forse la mossa da giocare è quella del cavallo? Questa certamente mette più pressione sulla singola pietra bianca in alto ed è più positiva che la linea remissiva che abbiamo appena visto. Sembrano migliori gli attacchi come questo, ma bisogna rifletterci. Dopo il pincer nero il bianco in 3, il bianco può scegliere una semlice mossa come 4 e il nero rimane a corto di idee.

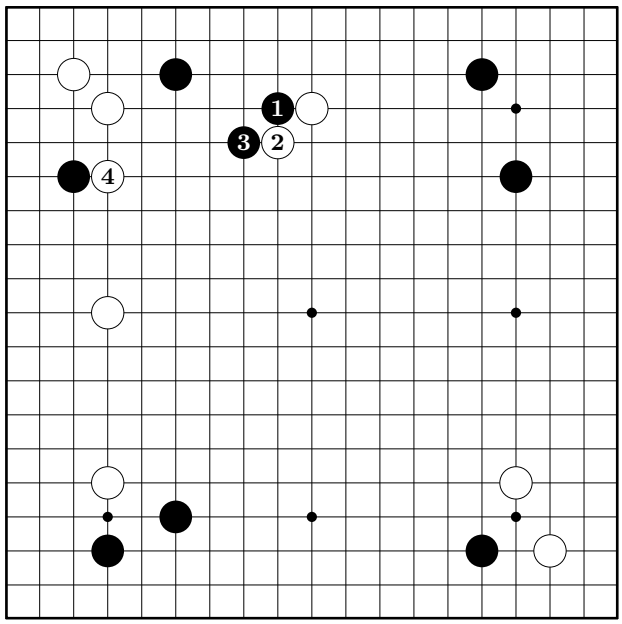


L'attacco nero non è controllato
e lo lascia sovra concentrato.

Per di più, l'angolo destro in alto nero sembra troppo concentrato, questo significa che le sue tre pietre in alto a destra sono troppo vicine per essere efficienti.

Il bianco ha un gioco comodo

Di tutte le mosse considerate nel nostro iniziale diagrama, l'attacco a 1 crea più complicazioni. Ci sono possibili variazioni, ma non sono sicuro che sia la migliore continuazione per entrambi i giocatori. Comunque, se si pensa nei termini fondamentali dei principi del Go, il nero sta tentando di attaccare la pietra bianca centrale in alto e attacando non è di solito la strada migliore.



L'attacco crea una posizione complicata,
ma il bianco non ha reali difficoltà.

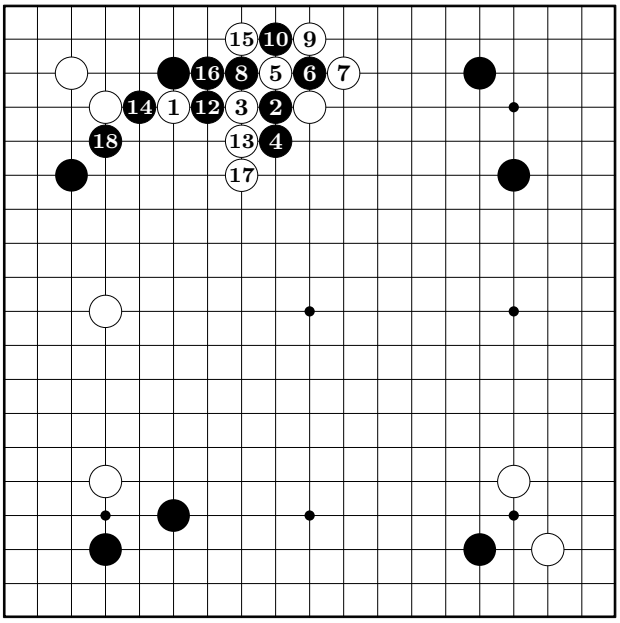
La teoria del Go ci dice che noi dovremo attaccare con una mossa di on contatto e diffendere con una mossa di contatto. Questo perchè la mossa di contatto spesso colonizza e solidifica le posizioni di entrambi i giocatori anche velocemente, rendendo facile la difesa.

Naturalmente, alle volte ci sono delle eccezioni a tutti i principi, ma in questa partita il bianco può giocare 2 e 4 (per esempio) senza problemi e ha una posizione abbastanza facile.

Cosa dovrebbe fare il nero? Nel gioco Kitani (nero) venne fuori con una mossa stilistica e un meraviglioso piano creativo. Egli trovò il modo di gestire la situazione flessibilmente e mettere più pressione sul bianco attacandolo su larga scala.Questo genere di gioco è eccitante.

Pensare la tavola di Go nel suo complesso

Il nero 1 è una mossa inusuale, ma in questa posizione lavora veramente bene. Se il bianco prova ad uscire con 2, il nero tratta il lato sinistro per guadagnare territorio in alto. Questo attacco minaccia di inghiottire l'intera pietra singola bianca, mettendo molta pressione sul bianco. Un gioco come questo è spesso molto potente su attacchi in larga scala.



C'è ancora *aji* (varie possibilità) sul lato sinistro, dopo il nero ha molte interessanti opzioni (a, b, c per elencarne qualcuna). Il bianco può riparare questo giocando in *a*, ma se fa cosi, il nero probabilmente giocherebbe qualcosa come *d*, il quale lascerebbe la singala pietra bianca con nessuna via di fuga e un difficile momento per fare due occhi. Pensare cosi è differente daò primo diagramma, dove il bianco potrebbe scappare facilmente e il nero era molto concentratto sulla sinistra.

Il bianco può giocare adesso in alto e vivere, ma il nero sarà ancora felice perchè la lotta probabilmente farà le due pietre nere vicine in alto a destra in territorio molto grande e sicuro. Sarebbe anche difficile invedere l'angolo in alto a destra adesso, perchè quello porterebbe il nero un territorio sicuro in alto.

I giocatori professinisiti di Go non seguono ordini.

Una delle cose che rende interessante il Go e che i nostri avversari sono spesso più svegli di noi. In questo caso Maeda (bianco) realizza che il piano di Kitani e trovò una migliore variante. Non si aspetta nulla di meno da un giocatore professionista di Go. Dopo bianco 1, se il nero immediatamente hanes in 12 allora il bianco gioca tutto fuori con un gettone hane giusto sotto 12. In questo gioco la scala favorisce il bianco questo dovrebbe essere un potente modo di tagliare il nero. Il gettone hane è una importante tecnica da imparare per tagliare di traverso un salto di due spazi, ma spesso richiede un lavoro di scala.

Presubilmente Kitani era concentrato su questo perchè provò di creare qualcosa con 2 . . . e il resto è storia.

Il game design

Dal prossimo numero *Il fogliaccio degli astratti* diventerà tematico, uno degli argomenti sarà il trasformare un'idea in un *oggetto ludico*.

Pensare Progettare Produrre

un gioco, una sfida interessante.

Come affrontarla. Quali strumenti utilizzare. Metologie.

scrivete a *ilfogliaccio@tavolando.net*

Go Tibetano

a cura di Alberto Bertaggia

"Molte persone servono il dio della capra e del montone, e credono nello Sciamanesimo. Le persone non sanno come dividere le stagioni, ma considerano la stagione del raccolto dell'orzo come l'inizio dell'anno. Il Go, il gioco d'azzardo, suonare la tromba così come i tamburi, sono i loro giochi principali. L'arco e la spada non sono mai lontani dal corpo. Le persone onorano i giovani e trascurano i vecchi . . . "

Questa descrizione del popolo tibetano di un diplomatico cinese che si recò in Tibet nell'ottavo secolo d. C., ci mostra come il Go fosse tenuto in alta considerazione dal popolo tibetano e come probabilmente, in tempi passati, ne abbia condizionato la vita quotidiana e, come visto negli articoli precedenti, abbia lui stesso, subito manipolazioni e modifiche in base a chi rappresentasse la legge o quale religione predominasse in quel momento.

Ma appunto, dopo avere trattato, nei numeri 58 e 59 del FdA, la storia sulla nascita del Go e le leggende legate ad essa, vedremo adesso le regole per giocarlo. Abbiamo visto infatti come il gioco sia stato associato alla divinazione e come il Go si adatti perfettamente allo schema *Bon* delle cose, ma anche come sia stato scoraggiato o vietato giocarlo dai monaci buddisti, apparentemente perché toglieva tempo ai loro studi, ma più probabilmente a causa dei suoi collegamenti *Bon*. Alcuni abitanti dei villaggi tibetani sono ancora timorosi quando viene mostrato loro il tavoliere e le pietre perché, in passato, i sacerdoti Bon utilizzavano la disposizione delle pietre lanciate sul tavoliere del Go, o uno degli altri giochi giocati sulle loro tavole 17x17, per prevedere quando i loro *clienti* stavano per morire.

"Questo è quello che hanno usato, quando dovevano dirti delle cose come quanto tempo ancora si doveva vivere."

E' evidente quindi che il *Go tibetano* ha le proprie caratteristiche legate a quelle filosofiche e religiose locali, che erano generalmente basate su un tipo di natura dualistica indicate da, tra le altre cose, concorsi di colore.

In Tibet, per esempio il colore bianco è venerato e rappresenta la giustizia, il buon auspicio e la dignità. Il nero rappresenta il male, l'infelicità e la mancanza di senso morale. Per questo probabilmente il giocatore con i pezzi bianchi è sempre il primo ad iniziare a giocare, anche se non è il miglior giocatore fra i due, credendo di affrontare un demone contro cui deve combattere con tutte le sue forze ed eseguendo incantesimi per aumentare il suo potere soprannaturale.

Per questo i suoi sforzi sono ripagati con $\frac{1}{2}$ punto in più. (Mi piacerebbe molto sapere come si sentiva il giocatore nero!)

L'attività di gioco, pertanto, era semplicemente un'altra parte della totalità fluttuante dell'intero sistema dell'universo. In queste circostanze di un *presente continuo*, una vittoria del Nero avrebbe indicato che si trattava di un *periodo negativo* - il nero è infatti il colore della morte e delle cattive azioni, della natura selvaggia, degli *Yak selvaggi*, della malavita, dell'ombra e delle ombre della sera ecc. La vittoria del bianco avrebbe invece mostrato di essere un *buon tempo*. Il bianco rappresenta infatti l'alba, la neve sulla cima delle montagne, la luce, le stelle, la luna, gli yak addomesticati (allevati con il bestiame al fine di domarli), e il colore delle pietre che le persone mettono sui tetti delle loro case per proteggerle.

Per interpretare e manipolare i significati di questi e altri simboli in queste culture, era però necessaria una classe speciale di uomini e donne. In Tibet, questi erano i monaci *Bon*, rivali dei buddisti invasori provenienti dall'India.

Oggi, mantengono una forte presenza in alcune parti rurali del Tibet, dove hanno influenzato molte delle più esoteriche pratiche del buddismo.

Anche se questo è un gioco, è permeato dalla religione, anche se nel corso del tempo la sua funzione di intrattenimento ha preso il sopravvento su quella religiosa e divinatoria. Infatti successivamente agli eventi del 17° secolo, con il bando del Go da parte dei buddhisti, il vincere o perdere a Go diventa solo un *segno* del generale cattivo tempo, e non un *presa-*

gio. Solo riflessioni dello stato attuale del girare della Grande Ruota del Tempo.

Il messaggio principale è che si può *vincere*, solo se si ha abbastanza fede e non come il fondamento del Bon che si deve vincere e basta.

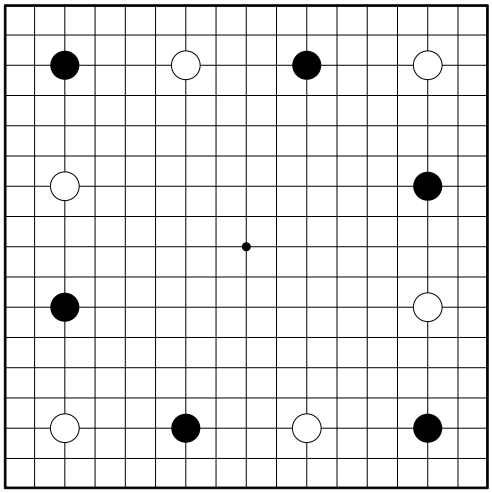
E' in questi momenti che il Go tibetano ha dimostrato il suo lato primitivo. Il gioco del *Wei-qi* invece è diverso. Bianco e nero sono trattati su un piano di parità ed entrambi gli avversari mantengono il massimo rispetto per l'avversario.

Ma veniamo adesso alle differenze puramente tecniche. Queste non sono solamente nella dimensione del tavoliere, 17x17 contro 19x19, ma anche nella terminologia, ed in piccole, ma determinanti, differenze nelle regole, che vedremo dopo. Alcuni autori, infatti, ritengono che le particolarità del *Go Tibetano*, per la precisione la *regola del Ko*, siano tali da poter affermare che non derivi dalla Cina come invece altri asseriscono (Yian Zhen Zhong)[1].

Yian sostiene che parte della prova che il go Tibetano non è originario della Cina sta nella terminologia completamente diversa e, soprattutto, nella famosa regola della cattura (Ko). E' necessario, infatti, attendere una mossa prima di uccidere qualsiasi gruppo con un solo occhio o prima di giocare dove una pietra, o un gruppo di pietre, sono state catturate. In alcuni casi, ed in particolare per quanto concerne la cattura di una pietra, questo è una interessante riformulazione della regola del ko, che è universalmente stabilita come: *non è consentito il ripetersi di una posizione che ci porterebbe allo stato del turno precedente* (e quindi creare un ciclo infinito). La regola del ko tibetano è invece così diversa dagli altri regolamenti del Go giapponese e cinese, che da solo cambia sensibilmente il carattere del gioco.

C'è questo elemento di misericordia (attendere una mossa prima di catturare) che forse è una successiva innovazione buddista, dal momento che è difficile immaginare la religione Bon essere eccessivamente preoccupata per il destino del mondo (i gruppi sul goban) avendo utilizzato il goban a mo' di mezzo per la divinazione e per la magia nera.

Un'altra differenza notevole tra go tibetano e cinese si riscontra all'inizio di una partita quando il goban è suddiviso automaticamente, dalle pietre depositate in posizioni prestabilite prima dell'inizio, in aree di influenza da dodici grosse pietre bianche e nere chiamate *Bo*, che significa qualcosa come *spaventapasseri* o *protettori* (dei vostri campi).



Il centro è detto *kong* - vuoto o appartenente a tutti, e il punto centrale è spesso contrassegnato da un *Vajra* (simbolo buddista di improvvisa illuminazione). Le pietre più piccole sono chiamate *Diu* - « piccolo, pietre dure» o forse qualunque cosa di piccolo e duro.

Il numero totale di tutte le pietre si suppone dovesse essere di 301, anche se il tradizionale tavoliere di 17x17 (spesso di stoffa decorate con fiori cuciti ai bordi) ha solo 289 intersezioni (si sono però trovati anche tavolieri di 15x15).

Si noti però che 289 + 12 = 301 (bianco ha 151 pietre e nero 150, per un totale di 301). Le 12 pietre disposte inizialmente hanno anche un significato nel sistema Bon. L'anno ha 12 mesi, come le zone in cui viene suddiviso inizialmente il goban, o come le regioni del Tibet, o la città (piazza) di *Olmo Lung Ring* [2], equivalente al buddista *Shambala* o *Shangrila*, che ha 12 palazzi. Il goban si trasforma così in una rappresentazione in miniatura del tempo che si muove intorno ad una terra quadrata, nel modo dei giochi con tavoliere quadrato nel mondo intero.

Inoltre, a differenza del Go cinese e giapponese, dove i nomi buddisti abbondano, i tibetani usano nomi di animali per le varie forme. Come *un pesce* è una formazione d'angolo a due occhi. Come *8 cervi maschi* (con le corna sporgenti) è un'altra formazione d'angolo. Si può *mangiare un cucciolo* (catturare la pietra di un avversario) e *Tagliare il collo* (tagliare una connessione).

In Mongolia (che ha interagito politicamente e culturalmente con il Tibet), invece, le pietre grandi (Bo) sono chiamate *tori* e quelle piccole sono *cani*

[1] Yian Zhen Zhong; *Symbolism of Black and White in Tibet*; Tibetan Culture Magazine; 1992

[2] *Yungdrung Bon*, la cultura madre e religione del Tibet, hanno avuto origine dagli insegnamenti di *Tonpa Shen-rab*, nato in una terra completamente pura e spirituale denominata *Tag- Zig Olmo Lung Ring*, che è al di la della natura impura di questo mondo reale. Il luogo di nascita di tutti gli illuminati, e un regno perfezionato dove la pace e la vera gioia durano per sempre ed e esente da ogni pericolo di distruzione da parte di uno qualsiasi degli elementi della natura.
La terra di *Olmo Lung Ring* si trova ad ovest del monte *Kailash* ed ha la forma di un loto a otto petali diviso in quattro parti: l'*interno*, il *medio*, le *parti esterne*, e il contorno. Il suo cielo e come una ruota a otto raggi. *Olmo Lung Ring* è pieno di splendidi giardini, stupa (dal sanscrito st.pa - e un monumento buddhista), parchi e montagne coperte di neve. *Yungdrung Gutsek*, una montagna a forma di piramide con nove *Yungdrungs* crescenti come una scala verso l'alto, si trova nel centro di Olmo Lung Ring. Mentre un singolo Yungdrung simboleggia l'essenza eterna e indistruttibile della mente, i nove Yungdrungs simboleggiano i nove modi o fasi del Bön. In ogni fase della montagna sono i templi di entrambe le divinità maschili e femminili, e belle stupa che simboleggiano la mente dell'illuminazione.

[3] Assia Popova; Analyse Formelle et Classification des Jeux de Calculs Mongols (Formal Analysis and Classification of Mongol Games of Calculation); Etudes Mon-goles; Vol. 5; Nanterre; 1974; pp. 38-9, 45.

e l'effetto è, letteralmente come *Assia Popova*[3] descrive in un interessante trattato sui giochi d'azzardo mongoli, che i cani *circondano* e cercano di proteggere i loro propri tori. Infatti come le regole riportate da Assia Popova, il gioco mongolo si sviluppa in due fasi. Dopo aver deposto le pietre *Bo* (i tori), i giocatori depositano a turno una propria pietra (i cani) circondandoli. Questa disposizione divide il tavoliere in 12 zone di influenza equipotenziale e notevolmente ne semplifica il gioco. Poi, nella seconda fase, i giocatori alternatamente dispongono il loro *cani* sui punti liberi, provando a formare degli occhi. Una volta che i pezzi sono sul goban non possono più essere mossi. Il vincitore è la persona che circonda il maggior numero di punti vuoti.

Regolamento

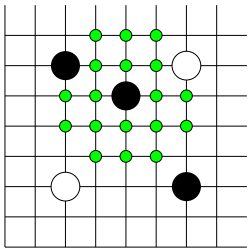
1. Il gioco si svolge su una tavola 17x17 invece di una tavola 19x19.

2. Prima dell'inizio della partita, bianco e nero pongono delle pietre (sei ognuno), chiamate *bo*, sulla tavola in posizione fissa: nero pone delle pietre sul punto 3-3 di due angoli diagonalmente opposti, e bianco pone le sue due pietre sul punto 3-3 degli altri due angoli opposti in diagonale. Bianco e nero dispongono anche altre pietre ad inizio partita, alternando il colore, sulla terza linea, tutto intorno al tavoliere, ad una distanza di tre linee da quelle già poste.
   Le pietre bianche su c3, c11, g15, l3, p7 e p15;
   Le pietre nere su c7, c15, g3, L15, p3 e p11.

3. Bianco gioca sempre per primo e vince i pareggi (ottiene infatti $\frac{1}{2}$ punto per l'inizio della partita).

4. Il gioco ha inizio nei pressi dell'angolo. La prima pietra infatti deve essere giocata adiacente ad una delle 4 pietre angolari. Si deve inoltre giocare all'interno di uno spazio di distanza da una pietra deposta in precedenza, o di una pietra *bo*. Questo include le intersezioni adiacenti, un salto di 1 spazio, una mossa diagonale, ma non un salto di 2 spazi o una mossa normale del cavallo o qualsiasi altra mossa maggiore di uno spazio giocata lontano da una pietra deposta precedente o pietra bo.

   In pratica un giocatore deposita una pietra del proprio colore su una intersezione vuota, seguendo la seguente limitazione: la pietra deve essere collocata in una intersezione vicino alla precedente pietra nemica giocata o ad una delle sue pietre iniziali (bo), questo significa una cella adiacente (ortogonale o diagonale), o un salto ortogonale. (Nella figura sono mostrati, con i punti verdi, le mosse possibili per bianco dopo la prima mossa di nero).



   Non è consentito un *Keima* (salto di un cavaliere di scacchi). C'è stato qualche conflitto se le mosse debbano essere o meno effettuate veramente entro 2 spazi di una mossa precedente. È probabilmente corretto dire che è un'opinione sbagliata, formata quasi certamente guardando la gente rispondere localmente alle mosse avversarie.

5. Non si può giocare su un punto da cui una pietra avversaria è stata appena rimossa. Tutte queste situazioni (come per esempio gli snapbacks [4]) sono considerate situazioni ko e pertanto non è possibile giocarvi.

6. Gli handicap, se ci sono, vengono dati con punti extra e non con pietre supplementari.

7. Se si perdono entrambi gli angoli (punti 1-1 più vicini alle proprie pietre bo di angolo), e se l'avversario mantiene i suoi punti di angolo corrispondenti, cioè se un giocatore controlla tutti i quattro punti d'angolo (le quattro intersezioni 1-1 del go-ban), ottiene un bonus di 20 *zi*. (Uno *zi* è equivalente a due punti del conteggio in stile giapponese.)

8. L'intersezione centrale (j9 nel primo diagramma o *Tenghen*, il centro dell'universo) vale 5 punti. Chiunque lo controlli alla fine della partita ottiene appunto un bonus supplementare di 5 *zi*.

9. Non c'è *komi* iniziale, se non il $\frac{1}{2}$ punto concesso a bianco, ma per la seconda e le successive partite, il *komi* è il margine di vittoria nel gioco precedente.

10. Al di fuori di queste eccezioni, si gioca come il go classico: tentando cioè di circondare più territorio possibile (intersezioni libere adiacenti), o catturando pietre avversarie, anche se queste non contano ai fini della vittoria e non conta nemmeno la cattura di una pietra *Bo* che viene considerata come la cattura di una pietra normale. Il vincitore è colui che ha la combinazione più grande di pietre sulla tavola e punti vuoti controllati. Le pietre catturate vengono ignorate una volta rimosse, e il punteggio finale è poi

[4] *Tesuji* adottabile allorché si fronteggiano due gruppi avversari, dotati di due sole libertà, comuni ad entrambi i gruppi. Il giocatore che ha *sente* potrà sacrificare una pietra giocando in una di queste libertà, ponendo il gruppo avversario in *atari*. Dopo la cattura della pietra sacrificata, il gruppo avversario sarà nuovamente in *atari* e potrà perciò essere interamente catturato. Nel Go Tibetano, per la regola del Ko si deve ritardare di almeno una mossa, consentendo all'avversario la possibilità di creare la vita. Giapponese: *Uttegaeshi* (Definizione tratta dalla Federazione Italiana Go).

di solito calcolato sottraendo il totale da 144,5 (metà di 17x17). Questo è pertanto il motivo per cui il bianco ottiene $\frac{1}{2}$ punto in più e vince pertanto i pareggi. Il risultato è misurato in *zi*.

Questa è la *mia* storia del Go Tibetano, ma non solo di quello. Non *mia* perché io sia più bravo, ma perché sicuramente avrò commesso degli errori e pertanto sono *miei*. E se ne trovate non date la colpa agli autori citati o agli articoli riportati, ma solo ed esclusivamente a me. A mia discolpa dico che è praticamente impossibile riportare correttamente, e completamente, tutto il materiale esistente sulla storia del Go. Molto, anzi, quasi tutto, in lingua straniera. E la mia conoscenza delle lingue non è così buona!

Molte sono le storie e le leggende legate alla sua nascita, il tutto condito con una buona parte di religione e misticismo, di esoterismo, quadrati magici e calendari preistorici. Tutto intriso di un mistero che lega e collega tutte le leggende con la storia. Credo, e questa è un mia personale opinione, che dove le leggende nascono, dove la divinazione condiziona la vita delle persone, comunque, una piccola parte di verità ci sia.

Sta a noi, e agli storici, trovarla e discernerla da quelle che sono le credenze.

Nel caso del Go, a mio parere, tutto questo è ancora impossibile. Tante e diverse, troppe, sono le versioni e le storie su di esso. Tanti gli errori perseverati negli anni, condizionati da ideologie politiche o dalla paura dei presagi. Ma forse il fascino del Go, almeno in buona parte, sta proprio in questo. Anche se giochiamo una partita fra amici, infatti, ci sentiamo pervasi da questo senso di mistero e misticismo che aleggia sul goban. C'è quel senso di grandezza che ci sfugge, ma che sentiamo con forza quando posiamo una pietra sul goban, seguendo il suo rituale.

Non sappiano perché, ma sentiamo che c'è: e forse è proprio questa la meraviglia del Go.

Io non so se vi ho annoiato: probabilmente molti si. Ma se anche uno solo si innamorerà del Go grazie a questo, ogni mio sforzo, e delle tante persone che dedicano il suo tempo a farlo conoscere, sarà ripagato.

Agli altri chiedo scusa!

Chiudo questa lunga storia parafrasando *Joshua Slocum*, il primo ad effettuare la circumnavigazione del globo in solitario:

"Il Go è un dono del Signore ai suoi figli più belli; il giorno in cui ve ne ammalerete, ringraziatelo!"

Buon gioco a tutti.

Rivista **Tangram**: di che tratta ...

Studio, ricerca e documentazione su teoria e tecnica del gioco, animazione sociale e cultura ludica;

Promozione e diffusione di esperienze e progetti realizzati da associazioni ludiche, cooperative, scuole, città, ludoteche, centri aggregativi e ricreativi;

Ricerca e divulgazione su storia dei giochi e dell'animazione;

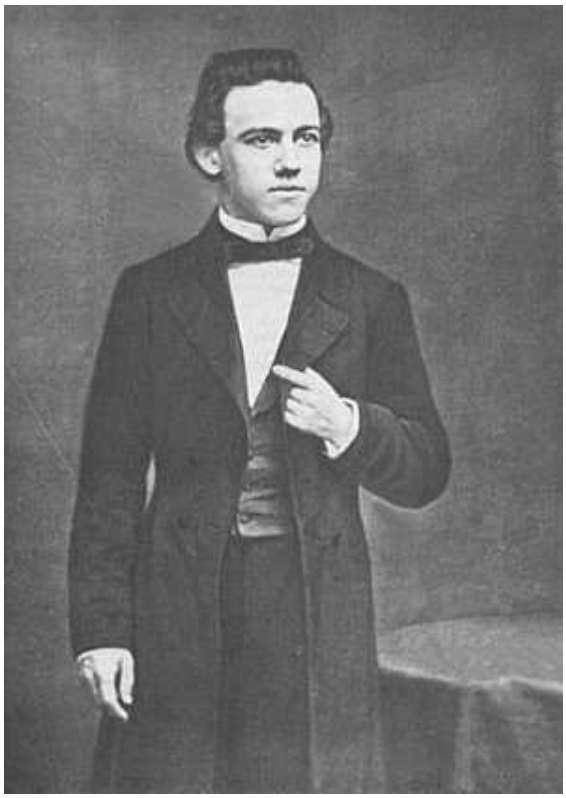
Informazione e aggiornamento circa le attività, le principali novità e gli appuntamenti del panorama ludico italiano;

Diffusione di esperienze formative nel campo del gioco e dell'animazione;

Schede tecniche con esempi di gioco; schede tecniche con esempi di costruzione con materiali da laboratorio;

Approfondimenti tematici in ogni numero (giochi di strategia; giochi di ruolo; ludolinguistica, varianti nel gioco, ecc.);

Notizie editoriali e recensioni librarie.



Scacchi, i campioni

a cura di Aurelio Napoli Costa

Un gioco perché sia riconosciuto perché diventi immortale oppure con minor pretese sia popolare non basta che abbia un regolamento ben strutturato, chiaro e semplice, ma deve soprattutto affascinare le persone. Persone che si trasformeranno in appassionati giocatori, i quali creano la storia e le leggende legate al gioco.

Qualche anno fa ho incominciato ad occuparmi degli autori ludici che sono coloro che hanno una idea ludica e la trasformano in gioco. Da questo numero parte una nuova rubrica orientata più ai giocatori che hanno dato il loro fondamentale contributo alla crescita del gioco degli scacchi. Ovviamente vorrei estendere l'argomento anche agli altri giochi storici come il Go, gli Shogi, la Dama e . . . .

Per effettuare un lavoro del genere mi devo affidare ad esperti del settore, per quanto riguarda gli scacchi ho trovato in *Aurelio Napoli Costa* un grande aiuto.

Aurelio è il responsabile di due riviste dedicate agli scacchi: *Flash* e *Scacchi & scacchi*.

Da quest'ultima rivista sono presi gli articoli dedicati ai grandi campioni di scacchi di tutti i tempi. Si incomincia da **Il cavaliere invincibile** (Scacchi & Scacchi n.3 del 10 marzo 2010). Infine un grazie ad Aurelio Napoli Costa per la collaborazione e disponibilità dimostrata.

Proveniva da lontano

Il cavaliere invincibile

e il suo passaggio squarciò la penombra degli scacchi

(prima parte)

Scrissero i giornali dell'epoca:

Morphy conosce il segreto dell'invincibilità.

Un maestro eccelso del gioco aperto.

Il primo vero genio riconosciuto nella storia degli scacchi.

La sua padronanza nelle posizioni aperte era così grande che poco di nuovo è stato scoperto dopo di lui.(Michail Botvinnik)

Il nome dei Morphy vanta origini nobili ed antichissime, risalenti all'anno mille, quando l'Irlanda scriveva la sua storia con la spada e le prodi gesta

in battaglia dei *Murchada* (o O'Murchada o Mac Murchada, o MacMurchadhain), loro antenati del clan *Uì Felmeda Thes*, venivano cantate nelle stanze d'armi dei castelli. Poi, con lo scorrere dei secoli, quell'antico nome (Murchada), che significa *guerriero del mare*, subì tante trasformazioni prima, O'Morchta, O'Murchu, O'Muirchu, O'Morchoe, O'Murchoe, O'Morchoes) e dopo, una volta anglicizzato, Murchoe, MacMurrough, O'Murroughe, Murrough, Murrowes, O'Murphy e quindi Murphy. Al clan *Uì Felmeda Thes*, erano appartenuti *NGall Diarmait Mac Murchada* (anglicizzato Dermot MacMurrough), re di Leinster dal 1126 al 1171 e di *Donnell O'Murphy* di Oulartleigh Castle che nel 1381 era capo di Crioch O'Felme, zona estesa lungo la costa e comunemente chiamata *Murrowes*, che comprendeva la baronia di Ballaghkeen all'interno della contea di Wexford nella provincia di Leinster.

Quasi quattro secoli dopo, nel 1753, *Michael Murphy* (nato circa 1735 e morto 1800), che diverrà il bisnonno di Paul, si trasferì dall'Irlanda in Spagna e cambiò il cognome in *Morphy*, in quanto si adattava meglio alla pronuncia spagnola (ma anche a quella francese). Si sposò a Gibilterra nel 1755 con *Maria Porro* (nata circa 1739 e morta 1813) da cui ebbe 7 figli. Nel 1793 Michael Morphy fu nominato da *Thomas Jefferson* (segretario di stato di George Washington), console americano a Malaga.

Uno dei due figli maschi di Michael, *Diego*, nato nel 1765 (l'altro maschio era James nato nel 1767 che ha sposato Eulalie Troiville Dubord), che diverrà il nonno di Paul, nel 1789 si sposò con *Mollie Creagh* (1770?-1796) e andò a vivere, primo dei Morphy, nell'isola di Santo Domingo (conosciuta come Hispaniola, in cui oggi convivono la Repubblica di Haiti ad ovest e la Repubblica Dominicana ad est).

Diego, ebbe un figlio, *Diego Morphy Jr.*, che sarà fratellastro del padre di Paul. Nel 1793, a Santo Domingo scoppiò una delle tante rivolte di schiavi (che si sono succedute fino al 1803) e Diego nascose il figlioletto in una cesta, coprendolo con dei cavoli e mise la cesta sotto il braccio della moglie che, con la scusa di voler vendere della verdura al capitano di una nave in partenza per Philadelphia, riuscì ad imbarcarsi. Diego si riunì poi con la famiglia a Charleston, dove divenne console spagnolo degli stati del Nord Carolina, Sud Carolina e Georgia.

Nel 1796 a Diego morì la moglie e l'anno successivo si risposò con Louisa Peire (1776-1828) da cui ebbe sei figli. Il più grande dei tre maschi, *Alonzo Michael* (nato nel 1798), sarà il padre di Paul, mentre il più giovane, *Ernest* (nato nel 1807), sarà lo zio che avvierà Paul agli scacchi.

Alonzo (sx) ed Ernest Morphy

Nel 1809 Diego fu nominato console spagnolo a New Orleans e da Charleston si trasferì lì con tutta la famiglia. Quando nel 1813 morì (lo stesso anno di sua madre, Maria Porro), il figlio avuto dalla prima moglie, Diego jr., gli succedette in quella carica.

Nel 1819, Alonzo Morphy divenne avvocato e dal 1825 al 1829 fu membro del Congresso. Nel 1828 sposò *Louise Therese Felicite Thelcide Le Carpentier*, figlia di Joseph Esau Le Carpentier (nato circa 1775, un benestante che si era arricchito in maniera discutibile con il commercio degli schiavi e facendo affari anche con il pirata Jean Lafitte) e di Modeste Blache, sposata nel 1806. Louise, che pare il padre l'abbia avuta da una schiava di cui si era invaghito (e ciò giustificherebbe il colore bruno della pelle, di cui anche Paul recava traccia), era una talentuosa musicista e compositrice creola, che suonava il pianoforte e l'arpa ed aveva una bella voce di mezzosoprano.

Alonzo e Louise occuparono parte della sontuosa villa in Chartres Street 1113, all'angolo con Ursulines Street, che Le Carpentier, dopo aver acquistato il terreno nel 1826 dal Convento delle Orsoline, fece costruire tra l'11 agosto 1826 e il 2 febbraio 1827 all'architetto Francisco Correjolles.

La casa Le Carpentier, prima abitazione dei Morphy, in Chartres Street 1113 Oggi Museo nazionale *Beauregard-Keyes House*.

Nel 1829, Alonzo divenne avvocato generale della Louisiana.

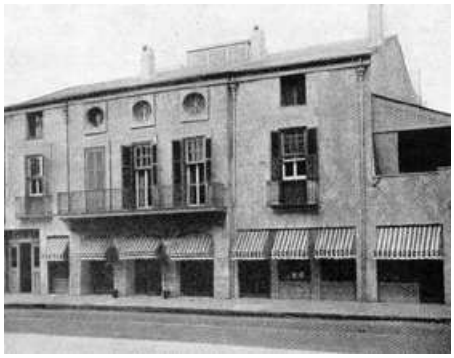
Alonzo e Louise ebbero 4 figli: *Malvina* nata il 5 febbraio 1830, *Edward* (Edouard) *Stephen* nato il 26 dicembre 1834, *Paul Charles* nato il 22 giugno 1837 ed *Helena* nata il 21 ottobre 1839.

Alonzo dal 1839 al 1846 fu pure membro della Corte Suprema di Giustizia della Louisiana.

Il giudice Alonzo Morphy, quando suo figlio Paul aveva 4 anni, ha acquistato un'altra casa in Royal Street 89 (poi rinumerata 417) e si è trasferito con la famiglia nella nuova abitazione.

In questa casa *Paul Morphy* ha imparato gli scacchi, è cresciuto ed è sempre vissuto fino alla morte.

In una camera al piano superiore, Alonzo Morphy aveva progettato una enorme scacchiera sul pavimento per la gioia del figlio Paul. La casa fu della famiglia Morphy dal 1841 al 1891.



La casa dei Morphy in Royal Street 89, poi 417
Oggi *Brennan's Restaurant*

Durante i mesi occorsi per la ristrutturazione della nuova casa, i Morphy hanno abitato in S. Peter Street, nei pressi di Place d'Arms, poi ribattezzata Jackson Square, in uno dei lussuosi appartamenti degli edifici della baronessa Pontalba[5].

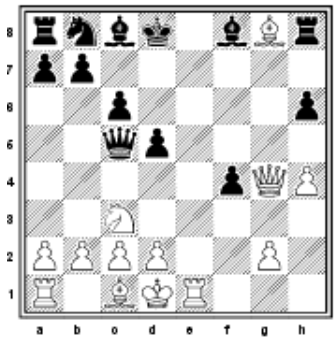
Edifici Pontalba in St. Peter Street nei pressi di Jackson Square (ex Place d'Arms)

Paul Morphy imparò gli scacchi guardando giocare il padre e lo zio Ernest e una volta, mentre assisteva ad una partita in cui il padre stava per perdere un Alfiere che era inchiodato sulla Donna, li sorprese dicendo che avrebbe potuto dare matto in poche mosse con il sacrificio della Donna (vedi *S&S n.5*) e dimostrò la fondatezza della sua asserzione, facendo vedere la soluzione con tutte le possibili varianti. (Altre fonti riportano che fu lo zio Ernest a non vedere la vittoria e pattare [come dichiarò lo stesso Ernest], altre ancora individuano sempre nel padre colui che si lasciò sfuggire la via, stavolta, per pattare e perse (vedi *S&S n.7*).

Alla fine del 1845, Morphy assistette al match per l'assegnazione del primo titolo di campione degli Stati Uniti che si tenne proprio a New Orleans tra *Charles Stanley* (1819 - 1901) ed *Eugenio Rousseau* (1810 - 1870). Stanley vinse il match con 15 vittorie, 8 patte e 8 sconfitte. Lo zio Ernest fece da secondo a Rousseau.

Quattro anni dopo, il 28 ottobre 1849, il dodicenne Paul giocò e vinse una partita a Rousseau, lo sconfitto di quel famoso match, conosciuto anche per aver giocato oltre un centinaio di partite a Parigi, pure con il grande *Kieseritzky* che ne vinse una risicata maggioranza. In seguito tra il 1849 e il 1850, prima di entrare allo Spring Hill College, Morphy giocò con Rousseau oltre 50 partite vincendone i 9 decimi!!

1]Morphy - Rousseau
New Orleans 1849



Posizione dopo 13. . . d7-d5

Diagramma 1]14.Te8+! Rxe8 15.Dxc8+ Re7 16.Cxd5+! Rd6 17.Dc7# (o anche 17.De6#)

Nel maggio 1850 il campione ungherese, *Johann Jacob Löwenthal* (1810 -1876) si trovava a New Orleans e giocò un match di tre partite con il tredicenne Paul che lo distrusse per $2\frac{1}{2}$ a $\frac{1}{2}$ (la prima fu patta e le restanti 2 le vinse Paul).

Lowenthal, sorpreso e umiliato (vorrei vedere a perdere con un ragazzetto a quell'epoca!), fu però buon profeta dichiarando:

Paul diventerà il più grande scacchista del mondo!

Anche se qualche anno dopo in un suo libro cercò di minimizzare la sua sconfitta scrivendo:

Ancora ragazzo Morphy vinse una o due partite con l'autore di quest'opera, che era di passaggio a New Orleans, e sebbene quest'ultimo fosse allora depresso nello spirito, sofferente nel corpo, oltre che prostrato dal clima . . . .

Insomma, quando giocò con Morphy, Lowenthal era in condizioni da sala operatoria!

Infatti, avvalorando la previsione di Lowenthal, Paul a 13 anni era già il più forte giocatore di New Orleans ed uno dei migliori d'America.

[5] Micaela Leonarda Antonia, nata nel 1795, figlia di don Andres Almonester (1728-1798) un ricco notaio e politico, e di Louise de la Ronde (1758-??) sposerà nel 1811 il figlio del barone Pontalba.

Nel 1850 Paul si iscrisse al *S. Joseph College* di Spring Hill (vicino a Mobile) in Alabama. Paul eccelleva in latino, greco, francese, inglese e matematica. Anche suo fratello e il suo amico più caro, *Charles Maurian* (1838 -1912), si iscrissero alla stessa scuola e lì, nella primavera del 1853, Paul insegnò a Maurian gli scacchi.

Si è diplomato con onore nel mese di ottobre 1854, ma la sua giovane età lo ha indotto a passare un altro anno al college, quindi nel dicembre dello stesso anno ha lasciato New Orleans ed è andato a Spring Hill per restarvi fino alla fine dell'anno accademico (ottobre 1855).

Nel mese successivo Paul entrò alla Tulane University.

Nell'agosto 1856, Ernest Morphy mise un annuncio pubblicitario sul giornale dal titolo *Straordinaria sfida di scacchi*, in cui invitava qualunque giocatore degli Stati Uniti ad andare a New Orleans (con viaggio pagato) per giocare con Paul con in palio 300 dollari (per chi fosse riuscito a battere Paul) contro 100 (in caso di successo di Paul). Nessuno accettò la sfida!

Il 22 novembre, il padre di Paul, Alonzo a soli 57 anni morì per un incidente all'occhio che gli procurò nel giro di un paio di mesi la congestione del cervello.

Si laureò nel mese di aprile 1857 ed è stato ammesso ad esercitare davanti al giudice del suo Stato natale, non appena avrebbe compiuto i 21 anni.

Morphy, una figura esile e minuta alta 1 metro e 62 centimetri, era dotato di una memoria prodigiosa. Sembra, infatti, che tenesse a mente tutto il codice della Louisiana.

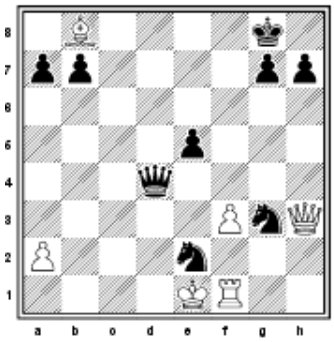
Nello stesso mese di aprile, Morphy ricevette un invito dal *New York Chess Club* per partecipare al torneo del primo *Congresso Scacchistico Americano* che si sarebbe tenuto ad ottobre e che racchiudeva tre tornei: principale, secondario, problemi.

Dapprima Paul declinò l'invito a causa della morte del padre, poi, spinto dallo zio Ernest, decise di partecipare all'evento. Così, il 23 settembre 1857, lasciò New Orleans a bordo del piroscafo Benjamin Franklin e alcuni giorni dopo arrivò a Cincinnati e da lì, in treno, andò a New York, dove arrivò il 4 ottobre, due giorni prima dell'inizio del torneo.

I 16 partecipanti al torneo principale, a parte Morphy, erano: Louis Paulsen, Charles Henry Stanley, James Thompson, Alexandre Meek, William S. Allison, Samuel R. Calthrop, Daniel Willard Fiske, William Fuller, Hiram Kennicott, Huburt Knott, Theodor Lichtenhein, Napoleon Marache, Hardman P. Montgomery, Frederick Perrin e Benjamin I. Raphael.

Morphy sconfisse facilmente tutti e vinse l'evento il 10 novembre. In dettaglio, Morphy sconfisse: Thompson 3-0, Meek 3-0, Lichtenhein +3 =1, Paulsen +5 =2 -1. In totale Morphy totalizzò +14 =3 -1.

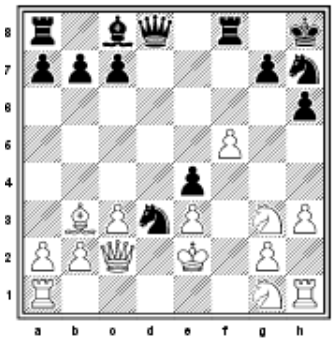
2a]Thompson - Morphy
New York 1857



Posizione dopo 39.Dh2-h3

Diagramma 2a]39. . . Dc3+! 40.Rf2 Ce4+!! 41.fxe4 Dxh3 42.Rxe2 Dg2+ 0-1

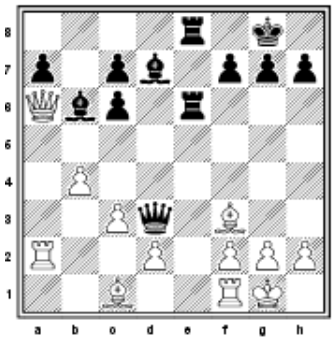
2b]Thompson - Morphy
New York 1857



Posizione dopo 17.fxe3

Diagramma 2b]17. . . Dh4! 18.Cxe4 Dxe4 19.Dxd3 Dxg2+ 20.Rd1 Axf5 21.Ad5 Ag4+!! 0-1

3]Paulsen - Morphy
New York 1857



Posizione dopo 17.Da4-a6

Diagramma 3]17. . . Dxf3!! 18.gxf3 Tg6+ 19.Rh1 Ah3 20.Td1 Ag2+ 21.Rg1 Axf3+ 22.Rf1 Ag2+ (*La tranquilla* 22...Tg2! avrebbe vinto più celermente. Zukertort diede il seguito 23.Dd3 Txf2+ 24.Rg1 Tg2+ 25.Rh1 Tg1-+) 23.Rg1 Ah3+ 24.Rh1 Axf2 25.Df1 Axf1 26.Txf1 Te2 27.Ta1 Th6 28.d4 Ae3 0-1

Paul Morphy, vinto il torneo (dove rifiutò i 300 dollari di premio!) sfidò tutti i giocatori americani ad un match in cui avrebbe dato a chiunque il vantaggio di un Pedone e il tratto. L'unico che accettò la sfida, *Charles Henry Stanley* (il vincitore del match con Rousseau, cui Paul aveva assistito 12 anni prima), il secondo miglior giocatore d'America, venne sbaragliato.

Morphy diede i soldi del premio (100 dollari) alla moglie di Stanley (che era incinta) per i bambini e la signora Stanley, in segno di gratitudine, chiamò la figlia nata a dicembre Pauline.

Mentre a New York Morphy giocò 97 partite ottenendo +85 =8 -4, in complesso in carriera fino a lì ne aveva giocate 159 con il risultato di +104 =19 -36. Per la precisione giocò anche 3 partite alla cieca +2 =1 -0 e una partita in consultazione, che perse, contro *Fiske*, *Fuller* e *Perrin*.

Dopo che Paul ottenne a New York quella stupenda vittoria, alcuni suggerirono di invitare in America un maestro europeo perché giocasse con Morphy.

Una commissione del *New Orleans Club*, in una lettera datata 4 febbraio 1858, ha invitato *Howard Staunton* a recarsi a New Orleans per giocare un match con Morphy, per una somma di *cinquemila dollari*, metà fornita dai sostenitori di Morphy di New Orleans e l'altra metà dai sostenitori di Staunton. Le condizioni proposte per il match erano:

Chi vinceva l'incontro prendeva l'intera borsa, ma se a perdere fosse stato Staunton, avrebbe ugualmente ricevuto una somma di mille dollari quale rimborso spese.

Uno dei motivi che hanno indotto i promotori di questa sfida a scegliere Staunton, non era dovuto tanto al fatto che fosse reputato il più forte maestro europeo, bensì che fosse il più famoso tra il pubblico americano, grazie ai suoi libri di scacchi.

Ma il signor Staunton, come aveva tutto il diritto di fare, ha rifiutato l'offerta del comitato di New Orleans, però in maniera subdola: la sua risposta è stata vergata

...se fosse andato Morphy in Europa, lui sarebbe stato pronto!

in modo da far credere al mondo(e a Morphy!) che solo la distanza tra Londra e New Orleans gli impediva di accettare la sfida.

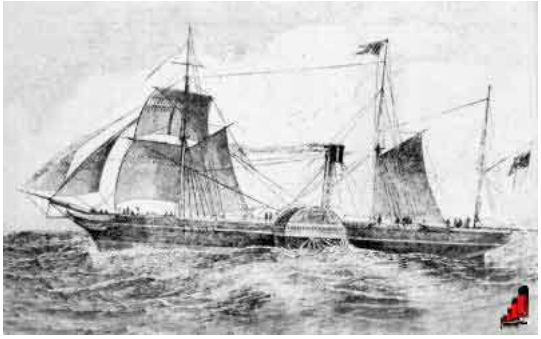
Se Staunton fosse stato una persona corretta, avrebbe scritto in maniera chiara, senza lasciare spazio a fraintendimenti od equivoci, che non avrebbe potuto (o voluto!) giocare un match con Morphy!

Morphy era così determinato a rimuovere questo ostacolo che, il 9 marzo 1858, scrisse una lettera al suo amico *Daniel Fiske* nella quale gli parlò di un suo possibile match con Howard Staunton per una borsa di 5.000 dollari.

Paul, intanto, fu invitato al *torneo internazionale di Birmingham* (Inghilterra) per l'estate 1858. Accettò e il 31 maggio partì per New York da dove, mercoledì 9 giugno, s'imbarcò per il vecchio Continente sul vapore *Africa* (qualche fonte, tra cui il Chess Monthly, sostiene erroneamente che trattavasi del vapore *Arabia II*), della compagnia britannica *Cunard Line*.

Che Morphy abbia preso il piroscafo *Africa* è provato dalla lista passeggeri pubblicata sul New York Times del 10 giugno 1858, tra cui risulta il suo nome. Quindi Morphy, ufficialmente partì per l'Europa per disputare il torneo di Birmingham, ma segretamente, nel suo cuore, con la speranza di riuscire, una volta lì, a realizzare un match con Staunton!

Morphy, dopo 11 giorni, domenica 20 giugno, sbarcò a Liverpool, dove ad attenderlo vi era il fedele *Frederick Edge*, suo segretario e biografo in Europa. I due, in treno, si recarono a Birmingham. Però il torneo, il cui inizio era programmato per il 22 giugno (giorno del 21° compleanno di Morphy), era stato posticipato al 24 agosto!! Morphy, nonostante gli organizzatori avessero provveduto ad informare i partecipanti con lettera, era all'oscuro circa il rinvio, perchè era già in viaggio quando la missiva giunse.



Allora Morphy con Edge andò a Londra, dove arrivò il 21 giugno e prese alloggio al Lowe's Hotel.

Il 23 giugno Morphy visitò due dei club londinesi, il *Simpson* e il *St. George*. In quest'ultimo incontrò Howard Staunton e gli rinnovò la proposta di disputare un match.

Staunton si mostrò d'accordo, ma chiese un mese di tempo per ripassare le aperture!

L'inglese declinò altresì l'invito di Morphy a disputare seduta stante alcune partite amichevoli! Staunton invitò (e fu una delle poche cose gentili che fece, ma anche questa aveva un secondo fine: vedere da vicino il gioco di Morphy!) l'americano a casa sua e Morphy ci andò con John Owen (1827 -1901) e Thomas Wilson Barnes (1825 -1874). Lì giocarono due partite in consultazione e la coppia Morphy/Barnes sconfisse la coppia Staunton/Owen in entrambe. Quindi,

MORPHY - STAUNTON 2-0 !

Morphy, durante il soggiorno londinese, giocò con *Barnes* un match di 10 partite che vinse +6 -3 =1 ed altre 17 partite amichevoli con il risultato di +12 -5 =0, per un totale complessivo di +18 -8 =1.

Barnes fu il giocatore che riuscì a vincere più partite (otto) a Morphy. Morphy giocò anche un match con *Boden* (1826-1882) vincendo +6 =4 -1.

Nonostante il risultato di Boden fosse inferiore di quello ottenuto da Barnes, Morphy considerava Boden il miglior giocatore inglese. A luglio, Morphy gio-

cò cinque partite contro *Owen* (1827-1901). L'inglese vinse la prima e Morphy le altre quattro.

Poi giocarono un altro match che Morphy vinse ancora +3 =2 -0.

Il 10 luglio Staunton pubblicò l'accordo tra lui e Morphy sulla sua rubrica di scacchi. Il match si sarebbe tenuto su 21 partite con in palio 500 sterline per parte ed avrebbe avuto luogo dopo il torneo di Birmingham.

Questo ulteriore spostamento fu accettato da Morphy mal volentieri.

Nel frattempo, Morphy accettò la sfida di *Johann Löwenthal* (toh, chi si rivede!). Si sarebbe aggiudicato il match chi per primo fosse arrivato alle 9 vittorie. Il 19 luglio si giocò la prima partita che finì patta in 7 ore e mezza. Nelle successive 10 partite Morphy ne vinse 7, ne pattò 1 e ne perse 2.

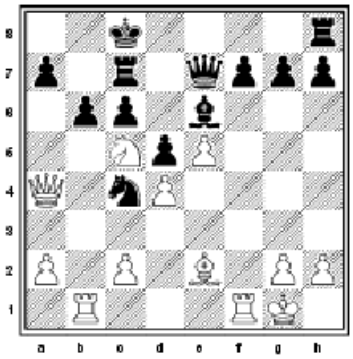
A questo punto Löwenthal chiese un rinvio dicendo di non stare bene, ma era una scusa per cercare di posticipare la fine del match il più possibile. Comunque, una settimana più tardi il match riprese e Morphy vinse le due partite necessarie, intascò le 100 sterline di Löwenthal, ne aggiunse 20 delle sue e le spese per acquistare del mobilio che donò alla famiglia Löwenthal per il loro nuovo appartamento.

Lowenthal che, alla fin fine, era una brava persona e, nonostante tutto, con Morphy si mostrò sempre molto cortese, dichiarò dopo il match:

...sono convinto di essere stato sconfitto da una forza superiore!

Dopo avere sconfitto Löwenthal, Morphy giocò e stravinse con Henry Bird (1830-1908) con +10 =1 -1.

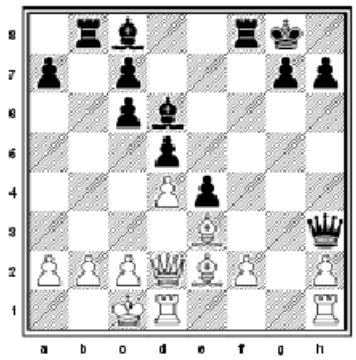
4]Morphy-Lowenthal
Londra 1858



Posizione dopo 21...b6

Diagramma 4]22.Axc4! bxc5 (22...dxc4 23.Txb6! +-) 23.Aa6+ Rd7 24.Ab7 Td8 25.Axc6+! 1-0

5]Bird-Morphy
Londra 1858



Posizione dopo 17.O-O-O

Diagramma 5]17...Txf2!! 18.Axf2 Da3!! 19.c3 Dxa2 20.b4 da1+ 21.Rc2 Da4+ 22.Rb2 Axb4 23.cxb4 Txb4+ 24.Dxb4 Dxb4+ 25.Rc2 e3 26.Axe3 Af5+ 27.Td3 Dc4+ 28.Rd2 Da2+ 29.Rd1 Db1+ 0-1

Morphy rimase in Inghilterra per 3 mesi, nel vano tentativo di giocare un match con Staunton. Quest'ultimo avrebbe avuto tantissime occasioni di provare l'abilità di Morphy, dato che spesso si trovava nella stessa stanza nella quale l'americano giocava e batteva facilmente i maestri inglesi. Sarebbe bastato un po' di ...coraggio! Ma Staunton giocava con tutti, tranne che con Morphy!

Secondo me l'inglese, probabilmente, all'inizio era intenzionato ad affrontare l'americano, ma con il passare del tempo, osservando la facilità di gioco di Morphy, si rese conto che neanche il miglior Staunton sarebbe bastato per ottenere una *sconfitta onorevole* e pian piano si dissuase dall'incontrarlo, ma non poteva dirlo senza perdere la faccia e quindi portò avanti quella lunghissima *sceneggiata* sostenuta dagli impegni Shakespeariani.

Il 14 agosto 1858, Morphy scrisse a Staunton chiedendogli quando i loro secondi si sarebbero potuti incontrare per discutere dei dettagli del match. Staunton rispose che aveva bisogno di una ulteriore dilazione per finire la sua preparazione!

Il 21 agosto 1858, Morphy rispose a Staunton per sapere quale data riteneva più probabile per il match.

Senza rispondere a Morphy, Staunton andò a Birmingham, dove il 24 agosto sarebbe iniziato il torneo. Ci andò e si iscrisse, nonostante avesse dichiarato precedentemente che non vi avrebbe partecipato.

Staunton invece, non solo voleva partecipare al torneo, ma voleva anche che Morphy non vi partecipasse!

Terrore allo stato puro!!

Morphy si presentò a Birmingham il 26 agosto, troppo tardi per partecipare al torneo! (Ci sarebbe stato di che ridere ...).

Giocò comunque e vinse due partite con *James S. Kipping* quella sera. Pare abbia anche giocato una simultanea alla cieca contro 8 dei partecipanti al torneo ed abbia chiuso tra gli applausi con +6 =1 -1.

Sembra anche che Morphy non partecipò al torneo, perché gli fu consigliato di non farlo per non irritare Staunton ed avere così più chance di disputare il match con l'inglese.

A Birmingham, Morphy trovò Staunton (che stava partecipando al torneo e dal quale fu ben presto eliminato con un secco 2-0 da Lowenthal!) e gli disse stizzito:

Mr. Staunton scelga il mese per il match tra ottobre, novembre o dicembre, ma che sia una scelta definitiva!.

Staunton rispose: *Non prima dell'inizio di novembre!.*

Morphy nel frattempo tenne varie simultanee.

Staunton intanto faceva sfoggio, senza alcun ritegno, della sua doppia vigliaccheria di giocatore, accampando pretesti, e di giornalista, scrivendo, nascosto dietro lo pseudonimo di *Anti-book*, cose non vere ed irriguardose nei confronti dell'americano (in cui lasciava intendere che Morphy inseguisse il danaro delle sfide).

Al che Paul rispose scrivendogli: *Mi permetta di ribadire quello che ho sempre dichiarato in ogni evento cui ho avuto l'onore di partecipare. Ho sempre rifiutato di fare della mia abilità una fonte di guadagno.*

Il 31 agosto 1858 Paul Morphy e Frederick Edge si recarono in treno a Folkestone e quindi a Dover, da dove attraversarono il canale (La Manica), per raggiungere Calais e infine Parigi. Una volta nella capitale francese, Morphy, dopo cena, visitò il *Café de la Règence* (che era aperto dalle 8 del mattino fino a mezzanotte) senza farsi riconoscere.

Il 3 settembre 1858, *Daniel Harrwitz* (1823-1884), giocatore tedesco (di Breslavia), professionista stipendiato dal *Cafè de la Règence*, sconfisse in quel luogo Morphy in una partita amichevole e ne approfittò per sfidarlo ufficialmente.

Morphy accettò ed il match, con in palio 295 franchi, ebbe inizio il 5 settembre nel *luogo di lavoro di Harrwitz*.

Sarebbe stato dichiarato vincitore chi fosse riuscito per primo ad aggiudicarsi 7 partite. Harrwitz volle che il match si tenesse nella sala aperta al pubblico. Il tedesco, giocando con il bianco, vinse la prima partita e quando Morphy abbandonò, gli prese il polso e disse:

Straordinario, non batte più in fretta che se avesse vinto la partita!.

Il 7 settembre, Harrwitz, stavolta di nero, vinse anche la seconda partita e di nuovo non mancò, dopo l'abbandono di Paul, di prendersi gioco dell'avversario dicendo, rivolto alla folla: *Oh, non ci vuole poi molto per battere quest'individuo!*

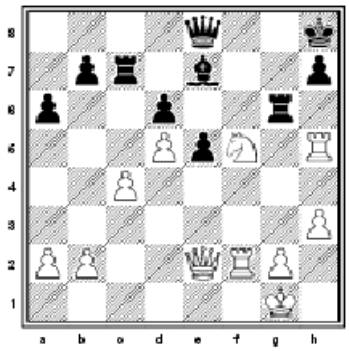
Harrwitz, che era uno di quei giocatori insopportabili nella vittoria e intollerabili nella sconfitta, esultava: il temibile predatore, lo *squalo bianco* venuto dall'Atlantico, si stava rivelando una facile preda, un *pesciolino rosso* saltato fuori da una boccia di vetro!

La verità era che quelle sconfitte di Morphy altro non erano che la conseguenza del fatto che l'americano, attratto dagli svaghi delle notti parigine, stava prendendo l'abitudine di andare a letto ad ore impossibili e stentava quindi ad acclimatarsi.

In ogni caso, per Harrwitz fu la fine, perchè Morphy tornando in albergo disse al giocatore francese *Jules Arnous de Rivière*: *Chissà che sorpresa sarebbe per Harrwitz se non dovesse mai più vincere contro di me!.*

E così fu, Morphy il 9, 11 e 13 settembre vinse la terza, quarta e quinta partita.

6]Morphy-Harrwitz
Parigi 1858



Posizione dopo 29. . . Dg8-e8

Diagramma 6]30.c5! Txc5 31.Txh7+!! Rxh7 32.Dh5+ Rg8 33.Cxe7+ Rg7 34.Cf5+! Rg8 35.Cxd6 1-0

Quindi Harrwitz, piagnucolando chiese un rinvio di dieci giorni, dicendo di non star bene. Intanto continuò sfacciatamente a frequentare il locale giocando con tutti, tranne che . . . con Morphy! (ma guarda un po', lo stesso bastardo comportamento tenuto da Staunton!).

Il 23 settembre, Harrwitz perse la sesta partita e chiese un'altra sospensione di 6 giorni.

Intanto Morphy, il 27 settembre 1858, sostenne una simultanea alla cieca contro 8 avversari al Cafè de la Règence dove, bendato, fu fatto accomodare nella stanza da biliardo, a fianco a quella dove c'erano gli avversari.

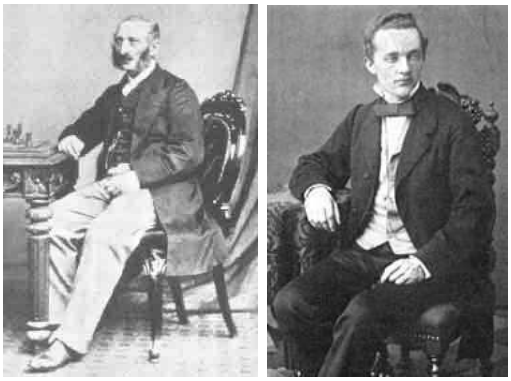
I suoi antagonisti erano *Baucher*, *Bierwith*, *Borneman*, *Guibert*, *Lequesne*, *Potier*, *Preti* e *Seguin*.

Inoltre nella stessa stanza dei simultaneisti c'erano altri 50 giocatori che potevano dare consigli agli 8 avversari di Paul.

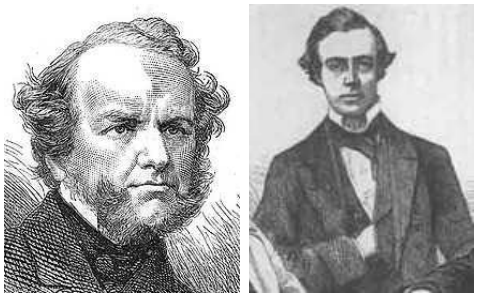
L'esibizione durò 10 ore e Morphy realizzò 6 vittorie e 2 pareggi.

L'indomani mattina dettò tutte le partite con relative analisi a Edge. Quella sera Morphy si addormentò con la finestra aperta e ciò gli procurò per alcuni giorni la febbre, ma nonostante questo, il 30 settembre si presentò regolarmente per disputare la settima partita del match con Harrwitz. Il tedesco, prima di iniziare il gioco, pretese di proseguire in una stanza privata (forse non voleva più perdere in pubblico?). Morphy, in posizione vincente, essendogli probabilmente salita la febbre, commise una delle sue rare imperfezioni e dovette ripiegare sullo scacco perpetuo.

Harrwitz, più che essere rincuorato dallo scampato pericolo, era demoralizzato di non essere riuscito ad approfittare delle non perfette condizioni di Morphy, tanto da chiedere un'altra dilazione di tre giorni, adducendo ancora il suo stato di cattiva salute (ma la febbre non l'aveva Morphy?).



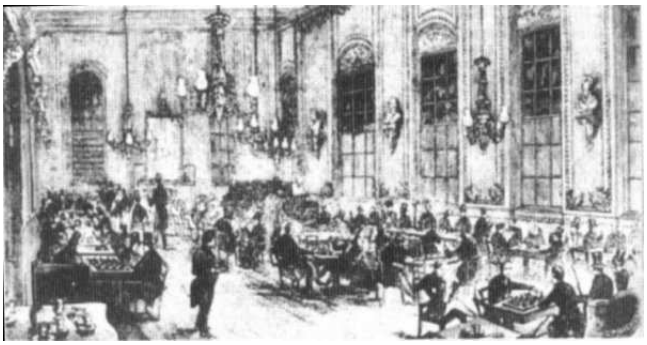
Lowenthal e Paulsen



Staunton e Boden

Comunque sia, l'americano, nonostante raffreddato, si presentò ogni giorno al Café, giocando fino a mezzanotte con tutti i personaggi emergenti nel gioco degli scacchi.

Il 3 ottobre, il tedesco si presentò. Fu giocata l'ottava partita e Harrwitz perse per la quinta volta. Il risultato divenne $5\frac{1}{2}$ - $2\frac{1}{2}$ per Morphy. Il computo delle sole vittorie era 5-2 per Morphy.



Il *Simpson's Cigar Divan* di Londra.

Mancavano solo 2 vittorie all'americano per aggiudicarsi la sfida, ma Harrwitz, il 4 ottobre abbandonò l'incontro inviando la seguente ambasciata a Morphy: *Il Sig. Harrwitz Le comunica che è costretto a rinunciare alla prosecuzione dell'incontro a causa delle cattive condizioni di salute!.*

Il *Cafè de la Règence* di Parigi

(*fine prima parte*)

Scacchi & Scacchi

Rivista mail mensile gratuita di storia, racconti e curiosità di scacchi

a cura di *Aurelio Napoli Costa*.

Shogi

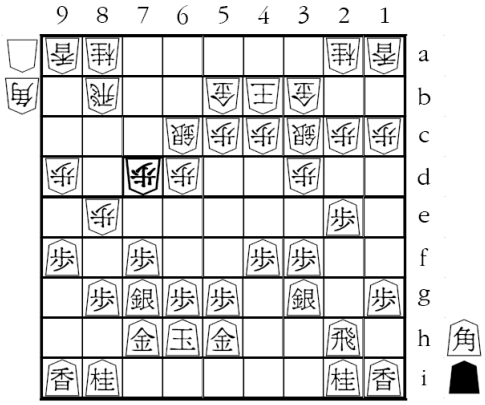
a cura di Giuseppe Baggio

Proverbio (kakugen)
Muovete l'Argento in diagonale

Dopo i pedoni, i Generali Argento sono i pezzi più usati nello Shogi. Gli Argenti sono pezzi caratterizzati da un movimento molto flessibile e, specialmente nelle fasi sia difensive sia offensive del mediogioco, ci si basa spesso su di loro per designare chi abbia la posizione migliore. La massima che qui esaminiamo intende ricordare che la forza dell'Argento sta nel suo movimento in diagonale, come pure nel controllo delle case diagonali (una considerazione che vale ovviamente anche per gli Alfieri, ma è il loro unico movimento).

Questa peculiare caratteristica dell'Argento può davvero offrire l'opportunità di confondere l'avversario ed inoltre, nel campo avversario, viene attuata spesso la sua non promozione, proprio per mantenere il controllo delle case in diagonale nonché la possibilità di retrocedere in 2 case anziché una sola, come avverrebbe invece se lo si promuovesse.

Diagramma 1 (dopo . . . P7d)



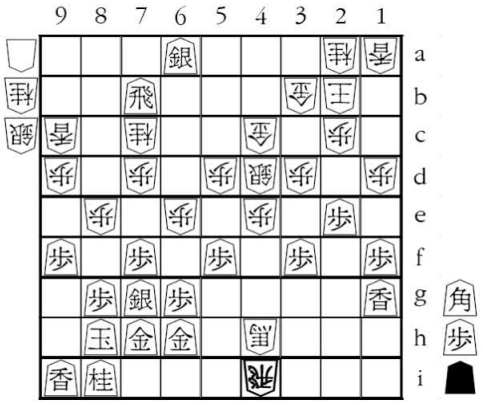
Mosse dal diagramma 1:

1.S2f P1d 2.P3e Px3e 3.Sx3e P*3d 4.P2d Px2d 5.Sx2d e il Nero è in leggero vantaggio.

Il Nero ha avanzato l'Argento a zig-zag, attuando l'attacco bogin (*Argento scalatore*) col percorso 2f-3e-2d; provocando poi il cambio di pedone di Torre e l'Argento attaccante per l'Argento difensore, ha ottenuto una buona posizione. 1. . . . P1d serviva ad impedire S1e, e dunque l'Argento ha cambiato direzione avanzando in 3ĉolonna. Dopo l'ultima mossa della soluzione è lecito attendersi il seguito 5. . . . Sx2d 6.Rx2d P*2c 7.R2h, dopo di che il Nero può minacciare l'attacco laterale con P1f-1e Px1e, P*1c.

Se invece di Px3e il Bianco gioca 2. . . . P4d, un seguito plausibile può essere 3.Px3d (è possibile anche B*5f) Sx3d 4.P*3e S4c 5.S3g! puntando sempre al cambio dei pedoni in 2d. Anche così si può notare la flessibilità dell'Argento.

Diagramma 2 (dopo . . . R*4i)



Mosse dal diagramma 2:

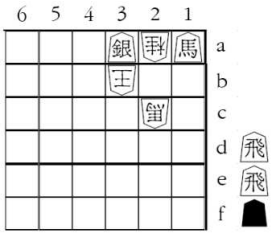
1.S5b= G43c 2.S4a= e la situazione favorisce il Nero.

Questo esempio illustra un modo tipico di sfruttare l'Argento in campo nemico, per il quale è stata coniata la massima *talvolta è meglio non promuovere l'Argento.*

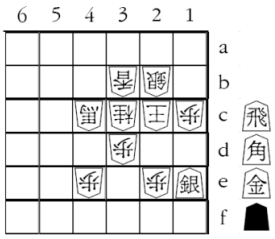
Se l'Argento fosse stato promosso in una qualsiasi delle sue 2 mosse, non avrebbe più potuto minacciare seriamente il castello bianco.

Proseguendo la linea della soluzione, se il Bianco difende con 2. . . . S*4b, il Nero con 3.Sx3b+ Gx3b 4.P*4c Sx4c 5.G*4b attacca in modo deciso la formazione difensiva bianca.

Tsume 1 (5 mosse)



Hisshi (1ˆ mossa)



Le varianti dello Shogi

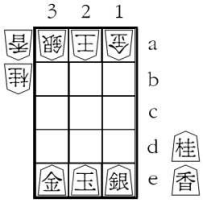
Yamamoto ed Ishibaki

Il successo commerciale ottenuto in Giappone dal *Doubutsu Shogi* (FdA56) con oltre 300.000 copie vendute, nonché una rinnovata diffusione di manga a tema shoghistico (ad es. Sangatsu no Lion, pubblicato anche in Italia con il titolo *Un Marzo da Leoni*, Hirake Koma!, O-Gari e Koma Hibiki), hanno portato nuova linfa alla diffusione del gioco presso le giovani generazioni e stimolato autori di giochi a proporre nuove varianti. Ecco le creazioni di un paio d'autori.

Yamamoto Shogi

Yamamoto Mitsuo è un artista che lavora nel campo della ceramica ed è anche un appassionato di giochi. Fra le sue ideazioni ludiche trovano posto anche dei giochi ispirati allo Shogi, versioni ridotte che seguono il modello classico del gioco con lievi variazioni concernenti l'applicazione di regole accessorie.

Treasure Shogi (2010)



Come nello Shogi lo scopo del gioco è la cattura del Re avversario, ma in questa piccola variante una vittoria alternativa si ottiene facendo raggiungere la traversa opposta al proprio Re, come nel *Doubutsu Shogi*.

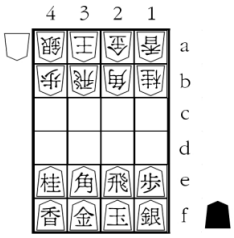
Con la presenza del Cavallo, la zona di promozione consiste nelle 2 traverse più lontane: a/b per il Nero, d/e per il Bianco.

Tutto il resto è esattamente come contemplato nello Shogi salvo le seguenti differenze minime:

- Se la stessa situazione si verifica per 3 volte, la partita è dichiarata pari;
- C'è un unico divieto: il giocatore che inizia, non può paracadutare un pezzo in mano alla sua prima mossa (N*2c, troppo facile, eh!?).

LeShogi (2007, 2009, 2011)

Le SHOGI sta a significare *Limited edition Shogi*. In questa piccola variante si utilizzano tutti i pezzi dello Shogi su un tavoliere estremamente ridotto. La prima versione è uscita nel 2007, con una disposizione iniziale leggermente differente. Nel 2009 una nuova disposizione ha corretto i difetti della 1ˆ versione. Il diagramma seguente raffigura la disposizione iniziale adottata definitivamente nel 2009.



L'obiettivo è sempre il solito: catturare il Re avversario o raggiungere la traversa opposta col proprio Re.

La zona di promozione consiste ancora nelle ultime 2 traverse opposte: a/b per il Nero, e/f per il Bianco.

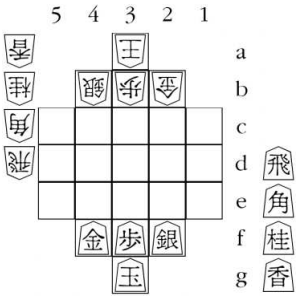
Per il resto si applicano tutte le regole dello Shogi, in versione semplificata circa la ripetizione, ovvero la partita è pari dopo la 3ˆ ripetizione.

Nel 2011 l'autore ne ha ampliato la giocabilità, indicandone 3 possibili modalità:

1. *Standard*: ovvero la versione 2009;
2. *expert*: il Nero dispone nelle proprie 2 traverse i pezzi come meglio crede mentre il Bianco copia la formazione scelta dal Nero, ruotandola di 180° ed esegue la prima mossa;
3. *Professional*: si inizia col tavoliere vuoto. A turno i giocatori posizionano un pezzo alla volta nelle loro 2 traverse più vicine. Completata la formazione, il gioco segue le regole consuete.

Ikusa Shogi / Combat Shogi (2011)

La cosa particolare di questa variante è il tavoliere che ha una forma romboidale. Ma a parte questo tutto il resto ricalca le regole usuali dello Shogi.



Scopo: cattura del Re avversario o portare il proprio Re nella casella del Re avversario.

Zona di promozione: 2 traverse, a/b Nero, f/g Bianco.

Si inizia già con dei pezzi in mano e si possono usare fin dalla prima mossa.

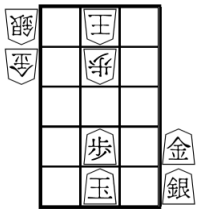
In questa variante, però sono state tolte tutte le proibizioni relative ai pedoni, per cui si possono avere 2 pedoni nella stessa colonna o anche mattare il Re con un pedone paracadutato.

ITSUBAKI Shogi

Alla *Fiera dei Giochi* di Essen del 2012, presso lo stand nipponico fu presentata una confezione, denominata SIMPLE SHOGI, contenente 2 versioni veloci dello Shogi ideate da Itsubaki Yoshihisa. In entrambe pezzi e regole sono tipiche dello Shogi, con le sole variazioni della dimensione del tavoliere e quantità di pezzi.

Simple Shogi (*Saikikau, 2012*)

Si gioca su un tavoliere di 3x5 case ed ogni giocatore ha all'inizio 4 pezzi, di cui 2 già in riserva.

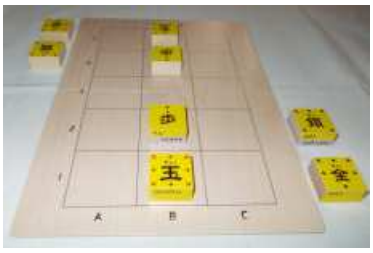


Lo scopo del gioco è unicamente la cattura del Re avversario.

Movimenti dei pezzi e regole quali la ripetizione mosse (sennichite), il divieto di 2 pedoni non promossi nella stessa colonna (nifu) e divieto di matto con pedone paracadutato (uchifuzume) sono applicate.

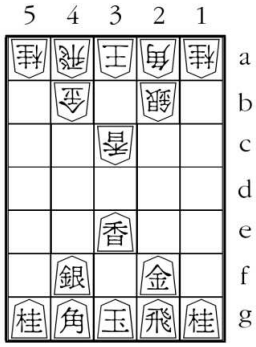
La traversa di promozione è unica ed ovviamente quella opposta.

Nel caso, si può giocare ad handicap, un giocatore inizia con i 2 Ori, mentre l'altro con 2 Argenti.



Rocket Shogi (*Saikikau, 2012*)

Si gioca su un tavoliere di 5x7 case con 8 pezzi iniziali per giocatore, questa volta tutti in campo.



Anche in questa versione, movimenti e regole rimangono quelle classiche.

Le traverse di promozione sono invece le 3 del campo avversario. Da notare l'assenza di pedoni, che presuppongono partite molto tattiche e di una certa *violenza!*

Soluzioni problemi:
Tsume: 1.R*4b Kx3a 2.R*4a +Bx4a 3.R2b+
Hisshi: 1.G*1a e poi tsume in 5 mosse.

Scacchi Coreani

a cura di Antonio Barra

Il gioco vivo negli scacchi coreani

Tutti sanno che per poter progredire nel gioco è necessario giocare i tornei. Nello janggi coreano vengono disputati molti tornei locali per amatori, oltre che per i professionisti. A tal proposito, così come avviene nel gioco del go o nello shogi (gli scacchi giapponesi), gli amatori che abbiano raggiunto un certo grado di padronanza del gioco a livello magistrale vengono classificati in *dan* (i dilettanti hanno la categoria *gup*): i *maestri amatori* hanno un sistema che va dal 1 al 7 *dan*, mentre i *professionisti* vengono classificati dal 1 al 9 *dan*.

I tornei per amatori vengono disputati spesso ad eliminazione diretta con una cadenza di gioco veloce (che va dai 10 ai 20 minuti a giocatore). Per evitare problemi, come nel go o nello shogi ogni giocatore ha ancora 3 *byo-yomi*, ossia tre intervalli di tempo di 10 secondi, da poter sfruttare una volta esaurito il tempo base a disposizione.

Se un *byo-yomi* non viene sfruttato appieno, il conteggio riparte dal primo *byo-yomi* ad ogni nuova mossa. Esaurito tale intervallo, l'arbitro inizia il conteggio del secondo *byo-yomi* e così via.

Al termine del terzo *byo-yomi*, il giocatore che ha esaurito il tempo di riflessione perde la partita. In tal modo una partita potrebbe durare però eternamente. Per ovviare a ciò, ogni partita ha un tempo di gioco massimo (dai 20 ai 40 minuti per gli amatori), oltre il quale la partita viene fermata e si contano i punti in base al valore dei pezzi presenti sulla scacchiera.

KIM Hwang Sang

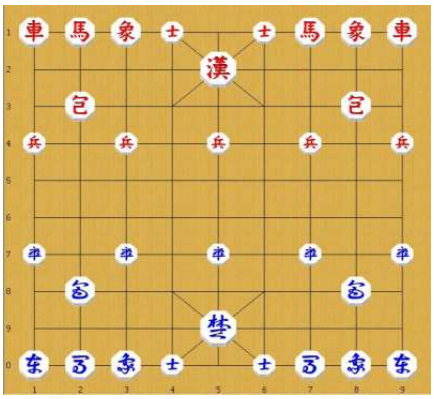
3 dan AMA (CHO - blu)

vs

KIM Dong Hak

5 dan AMA (HAN - rosso)

Semifinale 3
Campionato Amatori della Corea del Sud (2004).



1. P79-78 2. P41-42

3. H02-83 4. H17-36

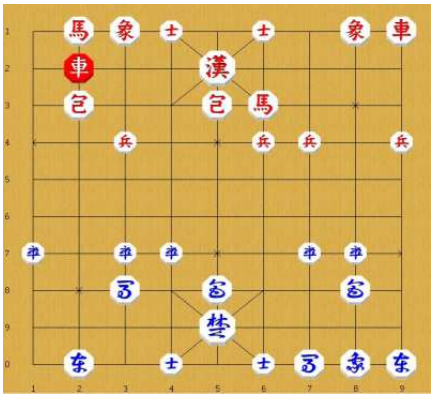
5. C82-85 6. R11-21

7. P75-74 8. C38-35

9. E03-75 10. P45-46

11. E75xP43 12. P42xE43

13. R01-02 14. R21-22



Invece di 15. E08-75 Cho avrebbe potuto giocare 15. R02-62 e se 16. E13-45 17. R62-69 oppure 17.R62-68 18. P47-48 19.E08-76 20. P46-47.

Inoltre Cho avrebbe potuto giocare anche 15. R09-69 16.E13-45 17.R69-61. Dopo il tratto del testo (15. E08-76) può verificarsi16. E13-45 (come è avvenuto in partita) 17. P77-67 con l'intenzione di C88-68.

17. R02-52 18. H12-24
19. H83-75 20. C32-12
21. RxR22 22. E45xR22
23. H75-54 24. C35-38
25. C88-68 26. K25-26
27. C68-98 28. A16-25
29. C 98-92 30. C12-17
31. E76-93 32. E22-45
33. P77-76 34. P49-48
35. R x R 36. C x R
37. H07-86 38. K26-16
39. C92-94 40. A25-26
41. C94-96 42. A14-25
43. P76-66 44. C19-17
45. P66-56 46. P46xP56
47. C96xP56 48. E18-46

Contro 45. P66-56 46.P46xP56 47.C96xP56 si può giocare 48. E18-46 49. C56-96 erano possibili anche altri tratti, per es. 45. P71-72, 45.H54-75, 45.E93-61

49. P79-78 50. C17-14
51. H54-66 52. P47-57
53. C56-59 54. P57-56
55. H66-87 56. C14-17
57. H86-65 58. C38-35
59. P74-64 60. P56-55
61. H65-84 62. P48-58
63. C59-99 64. P55-56
65. C99-94 66. E45-77
67. h87-75 68. P56-57
69. C94-96 70. C35-15
71. H75-87 72. P57-56
73. H87-08 74. E46-29

A 73.CxE46 segue 74.CxH87 75.P79-78 76.E77-54 77.P64xE54 78.P56-57

75. H08-89 76. E29-57
77. HxE77 78. C17xH77
79. H84-65 80. C77-37

Qui Han avrebbe potuto giocare 80. P56-66 e se 81. H65-46 82. ExC85

81. H65xE57 82. P58xH57
83. E93-65 84. C37-67
85. P53-63 86. P56-66
87. E66-93 88. C67-37
89. P71-72 90. P57-67
91. C96xH36 92. A26xC36
93. K95-05 94. P67-77
95. P72-62 96. C37-34

Qui Han poteva giocare anche 96. H24-45

97. A06-95 98. C34-74
99. P79-69 100. C15-35
101. P62-52 102. H24-45
103. K05-06 104. H45-57
105. P69-68 106. H57-49
107. P68-58 108. H49-68

Tempo di gioco terminato (40 minuti). L'arbitro ha decretato il conteggio dei punti:

Han: 32,5 punti (di cui 1,5 punti di vantaggio come da regolamento).

Cho: 24 punti.
Han (rosso) vince la partita.

Scacchi Cinesi

a cura di Antonio Barra

Una partita da conoscere assolutamente!

Allo stesso modo degli scacchi internazionali (o *classici* o ancora *FIDE*), anche gli scacchi cinesi hanno le loro opere classiche.

Per ampliare la propria cultura tecnica i giocatori di xiangqi più motivati, oltre alla teoria generale, studiano anche almeno due trattati classici, la conoscenza dei quali è obbligatoria per poter comprendere l'essenza del gioco:

- *Il segreto custodito nel mandarino.*

- *Il libro del fiore di pruno.*

In essi vi sono partite, schemi e combinazioni che hanno luogo nelle aperture che ancor oggi sono maggiormente giocate in torneo:

La doppia Bombarda (1. C2=5, C8=5 oppure 1.C2=5, C2=5) ed i *Cavalli paravento* (1.C2=5, H8+7 2. H2+3 H2+3).

Nel presente articolo inizieremo a presentare una selezione delle migliori partite del trattato intitolato *Il segreto custodito nel mandarino.* Si tratta di un'opera scritta introno al 1632 dal maestro *Zhu Jin Zhen.* La partita che oggi presenteremo è reputata un classico: la sua analisi è obbligatoria per ogni serio cultore dello xiangqi. Vediamo perché:

1. C2=5 C8=5

Questa apertura è denominata *Bombarde simmetriche.* Si incontra spesso anche nell'odierna pratica di torneo

2. N2+3 N8+7

Il Rosso non cattura il pedone centrale avversario a motivo della perdita di tempi (il Nero può sviluppare i propri pezzi minacciando il Cannone rosso esposto).

3. R1+1 R9=8

Il Rosso sviluppa il Carro sulla traversa (mirando ad attaccare il palazzo avversario), mentre il Nero sviluppa il proprio Carro sulla colonna, contando su un attacco laterale.

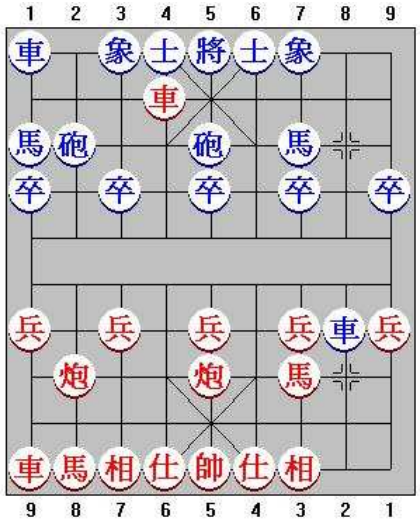
4. R1=6 R8+6

Oggi il Nero gioca piuttosto 4. ...R8+4.

5. R6+7 N2+1

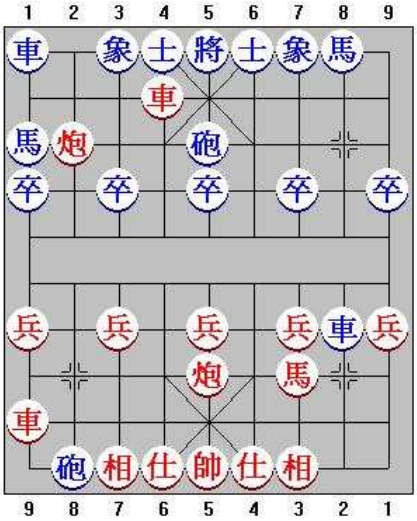
Il Rosso vuol attaccare giocando 6. R6=8 alla prossima mossa. I maestri moderni ritengono questo tratto prematuro e consigliano invece 5.H8+7 oppure 5.P7+1.

La mossa del Nero evita 6. R6=8 ma non è comunque buona. Le analisi contemporanee consigliano qui 5. ...H8+7.



6. R9+1! C2+7

7. C8+5
7. ...N7-8



La linea di difesa adottata dal Nero non è buona. Ma cosa altro si può giocare? Vediamo:

Var. I.

7. ... C2+2 nemmeno è soddisfacente.
8. C8=3 C2=7
9. C5+4 A6+5
10. R9=6 K5=6
11. FR+1 A5-4
12. R6=4 C5=6
13. R4+6 K6=5
14. R4+1 ed il Rosso vince alla prossima mossa con C5=6.

Var. II.

7. ...R8-4 8. R6=3 R1=2 9.C8=3 E7+9 10. C5+4 A4+5 11. R9=6 R2+4 12. R6+7 R2=5 13. C3=1 R5-1 14. C1+2 R8-2 15. R3=5 matto.

Var. III.

7. ....R8=7
8. C8=3 R7=6
9. R6=3 E7+9
10. C5+4 A6+5
11. R9=2 R6-6
12. C3=2 C2-6
13. C5-2 C5+2
14. C2+2 R6+2
15. C2=1 E3+5
16. R3+1 R6-2
17. R2+7 E5-7
18. R2=4 e vince.

Var. IV.

7. ...A6+5 8.C8=3 ed il Rosso conserva il vantaggio.
8. C5+4 A6+5
9. R9=6 K5=6
10. FR+1 A5-4

Se il Nero gioca 10. ...K6+1 segue allora
11. FR-1 C5=6 12. C8=5 K6-1
13. BC=4 C6=8 14. FR=5 E3+5
15. R6=4 C2-7 16. C4+1 ed il Rosso gioca poi C4=8 oppure C4=3 e vince
11. R6=4 C5=6
12. R4+6 K6=5
13. C8=5 matto

Scacco matto in 13 mosse tramite un sacrificio di Cavallo. Questa è una delle più antiche (se non la più antica) miniatura di Xiangqi (in cinese le partite brevi vengono chiamate *pugnali volanti*).

Ogni serio cultore dello Xiangqi dovrebbe conoscere a memoria almeno la viariante principale di questa partita.

Su Facebook vi ricordo

il gruppo dedicato ai
giochi astratti

Il nuovo gruppo
Rivista ludica Il fogliaccio degli astratti

Othello

a cura di Leonardo Caviola e Gianluca Ilacqua

Una bella *Italia* al Mondiale di Othello

Leonardo Caviola

Si è svolta a Stoccolma (Svezia), dal 23 al 27 Ottobre 2013, la 37° edizione del Mondiale di Othello all'interno del Castello Reale della città: 58 i partecipanti, 21 le squadre in rappresentanza delle rispettive nazioni.

Il team azzurro è composto da una coppia di giocatori provenienti da una durissima selezione (il Campionato Italiano, il Gran Maestro e il Gran Prix): il già campione del Mondo 2008 e vice 2010 *Michele Borassi*, giovane othellista, quest'anno neo-laureato ma già decano del gioco e di diritto inserito nella Hall of Fame internazionale (!), ed un altrettanto giovane giocatore in rappresentanza della nuova generazione di othellisti affacciantesi nel panorama internazionale: il ferrarese *Gianluca Ilacqua* al suo esordio in una competizione mondiale.

Il livello tecnico della manifestazione è altissimo sopratutto sul fronte giapponese, i cui giocatori sono leader indiscussi da anni di questo gioco. Come movimento sfornano annualmente nuovi campioni, ne coltivano di nuovi già in giovane età andando nelle scuole a proporre ed organizzare tornei ed eventi, mantenendo comunque affermati chi già naviga nelle alte posizioni della ranking mondiale.

L'Italia non è da meno, coordinata dalla **F.N.G.O.** - *Federazione Nazionale Gioco Othello*, i nostri giocatori come le vittorie di Borassi hanno testimoniato più i due secondi posti a squadre nei mondiali 2008 e 2010, stanno tenendo alto il movimento contribuendo a suon di risultati a far crescere la visibilità dell'Othello: obiettivo per il prossimo Mondiale sicuramente proporre anche una rappresentanza femminile da qualche anno assente.

Prima giornata al Mondiale, che si sviluppa in modalità 13 turni di svizzera più semifinali e finali, ed i nostri alfieri si presentano entrambi alla fine del primo giorno con 5 vittorie su 7: un ottimo bottino. Ma è nella seconda che arrivano gli incroci più difficili poiché i primi in classifica auto affrontandosi decidono l'accesso alle semifinali.

Borassi chiude con 8,5 punti su 13, collezionando la vittoria sui rispettivi campioni tedeschi M. Berg (39-25) e belga Tom Schotte (37-27), arrendendosi di fronte al giapponese Okamoto Kazuti (30-34) che vincerà poi il Mondiale, al thailandese Aunchulee (27-37) che arriverà secondo e pareggiando con Yamakawa (32-32) giunto sul podio.

Ilacqua chiude con un prestigiosi 6,5 punti: forse il miglior esordiente nella storia dei mondiali di

Othello.

Al nostro Borassi, che chiuderà 7° in classifica è andato comunque l'onore di commentare LIVE le partite delle fasi finali su maxischermo di fronte alla platea degli altri othellisti, microfono in mano, proiettore davanti come un vero professore ha presentano mosse, contromosse, risposte ed eseguito interessanti speculazioni tattiche sul gioco: *un maestro* !!

L'emozione di un esordio

di Gianluca Ilacqua

Mercoledì 23 Ottobre si parte per Stoccolma. Il mio primo mondiale di Othello sta per iniziare e nel welcome-day (giorno del sorteggio del primo turno) si comincia con l'aperitivo di benvenuto in un locale del centro di Stoccolma per poi darsi l'appuntamento il primo giorno di gare al prestigioso Castello Reale, e precisamente nella Royal Armoury.

Michele (Borassi), già esperto dell'ambiente, mi presenta alcuni partecipanti all'evento: ci sono *mostri sacri* dell'Othello internazionale e sono felicissimo di potermi confrontarmi con loro.

Il sorteggio del primo turno mi riserva un giocatore norvegese, vado a letto presto, è necessario ben riposare. Il primo giorno è da Leone, vinco 5 partite su 7 e mi ritrovo subito lassù, in alta classifica. Riesco addirittura battere anche due ex campioni del mondo, il giapponese *Tanida* e lo statunitense *Brian Rose* sul cui libro molti othellisti italiani hanno studiato me compreso !!.

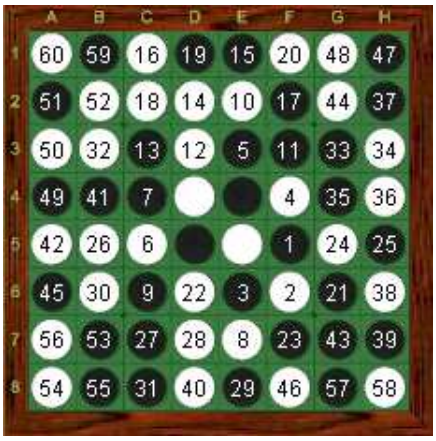
La seconda giornata invece è avara di soddisfazioni. Soltanto una vittoria, seppur di prestigio, contro il campione europeo in carica, il francese *Kashiwabara*, ed un pareggio contro *Eng*: forte giocatore Svedese.

Alla fine termino al trentesimo posto con 6,5 punti sui 13 in palio. Peccato, potevo forse fare qualcosa di più, ma tutto sommato sono soddisfatto. Per poter competere con i primi però, devo darmi parecchio da fare. Michele Borassi finisce settimo è comunque sia un eccellente prestazione.

Vince un giocatore giapponese, come quasi sempre, del resto. E' stata veramente una grande emozione poter partecipare ad un mondiale e confrontarmi con giocatori di altissimo livello. Ho avuto poco tempo per visitare la città, ma fortunatamente ci ero già stato.

Per finire due partite del *campionato mondiale 2003* di Othello prese dalla rivista della federazione italiana **Nero su Bianco**.

Suekuni 22-42 Seeley



Seeley 32-32 Hoehne

Giochi di ruolo

a cura di Carlotta Pavese

Attraversando la storia con semplici parole, proverò a raccontare la vita e i miracoli di quella che ritengo la più grande invenzione (o scoperta?) di tutta l'umanità, forse inferiore solo al sapone o al dominio del fuoco: i **Giochi di Ruolo**.

Non è una frase messa a caso e di certo non sto esagerando, cosa che tendo ad evitare. Ma siccome uscirei dall'argomento, spero di poter trattare in seguito l'importanza dei giochi di ruolo nella nostra società.

Per ora tenderò a basarmi sulla loro data di nascita.

In realtà per i giochi di ruolo non esiste una vera e propria data di nascita: i primi risalgono probabilmente all'antichità e sono privi di un momento determinato di fondazione.

Già nell'antica Roma alcuni scrittori descrivono un *gioco educativo* finalizzato a sviluppare le capacità mentali degli studenti benestanti: i giocatori sono due, che assumono il ruolo di *opponens* e *respondens* e, dopo aver inventato un mondo o una situazione immaginaria, rispettivamente pongono domande su di esso e rispondono.

Ad esempio, i due potrebbero di decidere che in tale mondo è il giorno di Natale e l'*Opponens* chiederebbe qualcosa come: *Oggi è necessario lavorare?* A questo punto, il *Respondens* potrà dire *si*, se nel mondo fittizio valgono le stesse regole e convenzioni di quello reale, oppure *no* se invece non è così.

Si trattava di un gioco piuttosto semplice e lo scopo era quello di verificare la capacità di reazione e di logica dei giovani studenti, ma era comunque una sorta di primordiale GdR privo di finalità ludica.

I primi veri GdR nascono invece attorno al XVI secolo, sebbene sia facile immaginare versioni amatoriali create già prima dell'epoca Arcaica, simili forse al famoso *Facciamo finta che* dei bambini di oggi. Intorno al '500 in Europa diviene famosa la *Commedia dell'arte*, una grande compagnia teatrale nata in Italia e conosciuta all'estero come *Commedia italiana*.

Se qualcuno stesse per chiedersi cosa possa avere a che fare un teatro con i GdR, è ovvio che non ne ha mai sentito parlare: la Commedia dell'Arte aveva la caratteristica abitudine di non dare agli attori alcun copione ma di basare ogni cosa su di un semplice *canovaccio*, una situazione iniziale e una trama appena accennata. Il resto era dato all'improvvisazione.

Interpretando il proprio personaggio, ogni attore doveva calarsi nella sua parte al punto da riuscire a reagire in modo corretto alle situazioni proposte e agli sviluppi della trama.

A cavallo tra il XIX e il XX secolo a New York nasce *Killer*, Gioco di Ruolo che presto avrà una diffusione tanto rapida e profonda da non contagiare solo gli USA ma l'Europa stessa. Sebbene richieda un vasto numero di giocatori, Killer ha il vantaggio di essere divertente, facile da imparare e ottimo per ambienti semi-ristretti come college o scuole.

Lo scopo del gioco è semplice: bisogna *uccidere* la propria vittima, determinata dal caso o da un moderatore iniziale. Per *ucciderla* si può procedere in vari modi accordati alla partenza. Chiunque riesca nel suo intento, guadagna punti. Chiunque venga visto da terzi mentre compie l'*omicidio* perde un punto. Chiunque venga ucciso è eliminato fino alla fine del gioco.

Tutti sono contemporaneamente killer e vittima rispetto a qualcuno e nessuno conosce l'obiettivo degli altri, cosa che genera una tensione psicologica perfetta per l'ambientazione del gioco. Una partita può durare ore, giorni o mesi interi. Ma siamo ancora lontani dalla nostra idea di GdR, quella che vede Master e PG radunati attorno ad un tavolo e intenti ad immaginare.

Nel 1954 nasce il gioco da tavolo *Diplomacy*, una sorta di Risiko basato su negoziazione e tradimento e privo del lancio di dadi come metodo di conquista. Non è certo un GdR, ma propone diversi spunti di inventiva che saranno utili in futuro.

Pochi anni dopo nascono associazioni e gruppi universitari che giocano di ruolo per compiere approfondite indagini storiche finalizzate a comprendere meglio la dinamica di pensiero degli antichi.

Alla fine dei '60, *Dave Wesley* lancia l'idea di arbitri fissi che gestiscano le partite e creino situazioni da risolvere per i giocatori: era la creazione dei Master, pronti a restare in ogni GdR da quel momento in poi.

Sempre Wesley, nel '69, organizza nell'*Università del Minnesota* un torneo di wargames ambientato in era napoleonica nella città immaginaria di Braunstein: ogni giocatore può gestire un piccolo esercito con caratteristiche diverse da quelle degli altri.

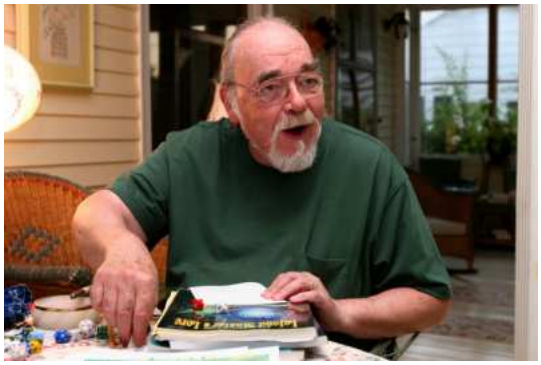
Per il grande successo l'evento viene ripetuto più volte e nel '71 *Dave Arnesson*, uno dei più accaniti giocatori, sviluppa un'ambientazione heroic fantasy dove ogni giocatore possa impersonare se stesso in un mondo medievale dove la magia è reale.

Dopo le prime partite, Arnesson decide di rendere il gioco più realistico permettendo ai personaggi di migliorare le proprie caratteristiche col tempo: nascono i punti esperienza, altro canone fisso per ogni GdR che si rispetti.

Tra le varie partite, Arnesson ne organizza una ambientata in un sotterraneo dove lo scopo è quello di salvare una fanciulla rapita.

Dave Megarry, tra i giocatori, rimane impressionato dalla capacità del sotterraneo di rendere più scorrevole il gioco e nel 1975 progetta il gioco *Dungeon!*, che però non avrà molto seguito.

Nel frattempo, *Gary Gygax* termina la scrittura dell'edizione definitiva del gioco *Chainmail*, un GdR Fantasy ispirato in parte al *Signore degli Anelli* di *Tolkien*.



Arnesson non aspettava altro: ammirando l'opera di Gygax riesce a farsene inviare una copia e adatta il regolamento ad una campagna da lui creata di un gioco di nome *Blackmoor*. Si incontra poi con Gygax e dimostra le potenzialità della sua fusione: non ha difficoltà a convincerlo della facilità con cui potrebbe avere successo.

Nel 1974 il regolamento è ampliato e viene pubblicato dalla *Tactical Studies Rules* come un'espansione per *Chainmail* di nome *Dungeon & Dragons*.

La popolarità è all'inizio bassa ma i produttori non demordono e dopo una prima tiratura di sole 1000 copie si superano in breve le 5000. Nel 1977, dopo varie e disordinate espansioni, il gioco di stacca da Chainmail e tutte le regole vengono ordinate e raccolte in una confezione che diverrà famosa: la *Dungeon & Dragons Basic Set*, meglio conosciuta come *Scatola Rossa*.

Era la nascita di un mito.

Presto arrivarono nuovi giochi, anche amatoriali, e nuovi editori pubblicarono dagli anni '90 sempre maggiori ambientazioni e moduli per campagne. Convention sull'argomento, club e i singoli privati contribuirono a formare una tradizione di gioco che durerà molto a lungo.

Oggi, nel nostro complesso e articolato secolo, i giochi di ruolo si sono sviluppati al punto di somigliare sempre più a videogiochi programmati, dove i singoli non hanno alcun vero e proprio sviluppo personale se non a livello di equipaggiamento e forza fisica: dall'edizione 3.5, anche Dungeon & Dragons è sempre più fatto di schede e tabelle che il Master deve imparare a memoria e applicare come fossero combo di pulsanti in un gioco alla Playstation.

Scompaiono le figure che un tempo erano se non le più utili, quantomeno le più pittoresche: il simpatico folletto dei boschi o il mistico druido sono seppelliti da maghi crudeli ed eroici paladini, banali stereotipi che consentono la vittoria e annullano il divertimento.

Non è un caso che oggi i GdR più comuni siano online e non abbiano altra trama che banali *Quest* dove i vari PG, privi di profondità o di sfondo narrativo, uccidono a colpi di spada nemici inutili e momentanei che con l'ambientazione non hanno niente a che fare.

Si sopprime la fantasia, il Master diviene solo più un arbitro dotato di un sonoro fischietto e di un buon manuale e le antiche mappe stilizzate con carta e penna sono ora ricostruzioni in 3D che non possono essere cambiate né di certo migliorate che rappresentano mondi molto belli ma inesplorabili, nei quali si gioca ormai solo a colpi di mouse.

Sarà forse un errore, ma in mezzo a tanta stupida e a volte banale tecnologia io vedo solo i personaggi che muoiono e cadaveri di trame che strisciano per il loro cimitero buio.

Sarà vecchio sentimentalismo, il mio, ma non posso fare a meno di sperare in uno di quei GdR dove gli amici si radunano attorno ad un vecchio tavolo in una stanza non addobbata con qualcosa da bere davanti e uno tra loro che tira D20 e cuce i fili di una storia bella da raccontare, piena di colpi di scena e priva di banalità, dove i punti esperienza non sono dati ai migliori assassini ma a chi meglio interpreta il proprio PG.

Sono per quei GdR meno veloci e più narrativi, dove conta di più il Ruolo che il Gioco e dove, una volta per tutte, carta, penna e dadi sono la fonte di un divertimento economico e smisurato.

La fiera delle meraviglie

a cura di Mago G.

Dal 24 al 27 ottobre 2013 si è svolta la fiera del gioco in Essen.

Un vero paradiso per i giocatori che si vogliono cimentare nelle novità dei giochi usciti per l'occasione ma anche per andare alla ricerca di vecchi giochi cercandoli nelle bancarelle di giochi usati presenti alla fiera.

Il colpo d'occhio di una massa di persone pronta ad entrare nelle fiera e poi l'onda che entra decisa dividendosi tra le innumerevoli possibilità di tragitto sono stati veramente dei momenti belli e sono tra i ricordi più vivi della prima giornata della fiera.

In 3 grandi padiglioni si può provare a giocare a tanti giochi se si riesce a trovare un tavolo libero. Il numero di persone che frequentano la fiera è molto elevato soprattutto nel fine settimana e non sempre si riesce a giocare a quello che uno vorrebbe.

Quest'anno tra le tante novità ho provato sia giochi da tavola che giochi astratti con lo scopo di conoscere tanti giochi nuovi magari facendo solo un pezzo di partita ma quanto basta per capirne il meccanismo e verificarne l'effettivo divertimento che è poi la cosa essenziale. Va bene giocare, passare il tempo in compagnia e magari anche vincere, ma senza il divertimento manca un pezzo importante del gioco.

Passiamo alla rassegna di qualche gioco con relativo commento.

Nada

E' un semplice ma simpatico gioco di dadi nel quale dovrete riuscire a identificare, prima degli altri, coppie di dadi raffiguranti gli stessi simboli; si lanciano un gruppo di dadi di due diversi colori in cui sono raffigurati una serie di oggetti ed i giocatori devono urlare l'oggetto presente sui dadi di entrambi i colori ottenendo così i relativi dadi; ma attenzione a non sbagliare altrimenti si paga una penale in perdita di dadi vinti. Se poi non vi è alcun oggetto accoppiabile allora bisogna urlare *nada*, il cui significato è niente o nulla, ottenendo così tutti i dadi ancora presenti sul tavolo. Gioco semplice ma divertente adatto anche alle famiglie o come fine serata per i giocatori più esperti. Ovviamente chi accumula più dadi vince.

Coal Baron

Interessante gioco composto da un tabellone generale ed una plancia raffigurante una miniera per ogni giocatore; la miniera è composta di un ascensore con il quale trasportare i minerali su e giù per la miniera. Bisogna poi comprare oggetti e carte per far si che nei 3 momenti del gioco in cui si totalizzano i punti si possa farne più degli altri giocatori.

Il gioco permette di immedesimarsi nel mondo minerario, tra scambi, estrazioni, contrattazioni e tutte le infinite varianti che caratterizzano la vita di un minatore.

Ci sono 5 tipi di azioni:

- *Fabbrica di carrelli*: aggiungi un tassello tunnel alla nostra miniera.
- *Estrazione*: portare dalla miniera agli ordini i cubi carbone.
- *Consegne*: chiudere un ordine completo ottenendo i punti indicati dall'ordine stesso.
- *Denaro*: prendere del denaro dalla banca.
- *Nuovi Ordini*: permette di scegliere i nuovi ordini da completare nei turni successivi.

Il gioco presenta una bella grafica e il regolamento in italiano era già disponibile direttamente in fiera.

Yunnan

Il gioco è ambientato in Cina nell'era medioevale e riguarda l'esportazione del the nei paesi vicini. Ci sono 2 fasi nel gioco: *Asta* e *Viaggio*.

Durante la fase di asta, i giocatori si impegnano in un piazzamento delle proprie pedine per poter effettuare le varie azioni. Ci sono 3 diversi posizionamenti:

- *Banca*, due spazi.
- *Progresso*, 5 edifici con 5 spazi ognuno.
- *Mercato*, libero da vincoli di posizionamento.

Nella fase di viaggio i giocatori giocheranno secondo l'ordine determinato durante la precedente fase, chi ha passato per primo inizia la fase. I giocatori possono costruire i propri edifici e spostare i propri commercianti.

Il gioco è decisamente molto profondo che può piacere a quei giocatori (hard gamers) che preferiscono il classico gioco duro; ho apprezzato molto la presenza del regolamento italiano già disponibile grazie alla traduzione di un gamer torinese.

Trains

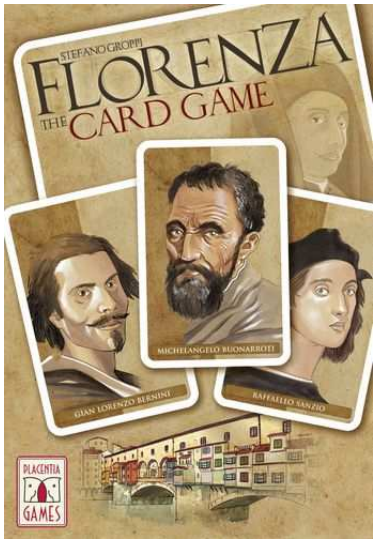
Trattasi di deck-building (tipo il conosciuto dominion) ambientato nel modo ferroviario giapponese. Alle carte però si aggiunge una plancia in cui si sviluppa la rete ferroviaria che va a collegare varie città, fabbriche e altri luoghi che danno punti vittoria. La plancia aggiunge quel minimo di interazione che manca negli altri giochi dello stesso genere.

I giocatori sono dei capitalisti impegnati nella gestione di società ferroviarie private. Solo chi riuscirà' a gestire al meglio le proprie carte potrà vincere diventando il Re delle Ferrovie. Mi è piaciuto molto come gioco e lo consiglio a tutti gli estimatori di dominion.

Florenza the card game

Trattasi della versione semplificata in un gioco più complesso; il gioco è composto da solo 220 carte, di diverse dimensioni.

La partita è basata sull'utilizzo di carte presenti sul tavolo o in possesso dei giocatori che permettono di raccogliere materiale, di compiere azioni varie e di realizzare punti vittoria. Le carte scelte non sono più utilizzabili dagli altri giocatori per cui occorre scegliere bene quale carta attivare. Gli autori e produttori sono italiani e ciò dimostra come il genio italico funziona bene anche nel creare giochi belli e divertenti.



Campionato europeo di giochi da tavola

Ma il vero motivo per cui sono andato ad Essen è stato il *campionato europeo di giochi da tavola*.

Nella giornata di sabato si è svolta la manifestazione che ha visto la partecipazione di 31 formazioni in rappresentanza di 12 paesi e con ben 3 squadre a rappresentare l'Italia.

Alla fine ha vinto una squadra tedesca e la prima italiana (Giocatorino) si è piazzata con un onorevole 11° posto. I giochi sono stati scelti a luglio per cui il tempo per fare l'allenamento è stato poco ma è stato sufficiente sia per capire le meccaniche e le strategie, di ogni singolo gioco, che per cercare la strada migliore per ottenere la vittoria.

I giochi a cui ho giocato, e di cui faccio una breve analisi, sono stati:

Ginkgopolis, ambientato nel futuro il giocatore deve ampliare o sopraelevare la città cercando di piazzare delle tessere quartiere mediante l'abbinamento della risorsa del proprio colore con le carte in mano e le tessere in possesso cercando di fare punti vittoria.

La città può ampliarsi in larghezza o in altezza mediante la scelta della giusta carta azione abbinata a risorse e tessere. Le carte tra cui scegliere l'azione sono 4 e cambiano ad ogni turno; le carte disponibili aumentano durante la partita e sono più forti man mano che il gioco avanza. Ogni giocatore tiene nascosto in un apposito schermo il proprio materiale ovvero le risorse, le tessere ed i punti vittoria.

Il punteggio non si conosce se non alla fine quando ai punti guadagnati durante la partita si sommano quelli fatti dominando i quartieri della città e quelli che danno le carte conquistate che danno bonus.

Myrmes, molto ben ambientato con la tabella di ogni giocatore che rappresenta un formicaio in cui le formiche si spostano per compiere azioni che sono principalmente 3: riprodursi (nutrici), sfamare o attaccare (guerriere) e girare per il prato rappresentato

dal tabellone per recuperare cubetti rappresentanti cibo, terra e pietra (operaie).

Occorre ampliare la popolazione del formicaio per poter fare più azioni e verso fine gioco raggiungere gli obiettivi che variano di partita in partita.

Essendo un gioco in stile tedesco, ovvero molto deterministico con azioni ben chiare da fare in ogni turno, per giocarlo bene occorre fare parecchie partite. Tutto sommato è divertente ma molto faticoso perché occorre pianificare le azioni senza commettere errori.

Palazzi di Carrara, a mio giudizio è il gioco più leggero dei 4 giocati; il tabellone rappresenta 6 città toscane di costruttori di marmo che devono costruire edifici con i blocchi di marmo per ottenere soldi e punti vittoria.

Ci sono 6 città rappresentate da mattoni rettangolari di 6 colori che fornisco i marmi. Il meccanismo di raccolta dei marmi è semplice ma nello stesso tempo anche strategico, infatti i soldi per gli acquisti sono pochi ma possono finire anche i blocchi di marmo, ed il gioco cambia a secondo degli obbiettivi che per mettono di finire la partita e di fare parecchi punti vittoria.

La durata di una partita è molto variabile e dipende dalla combinazione degli obiettivi che sono sorteggiati ad inizio gioco.

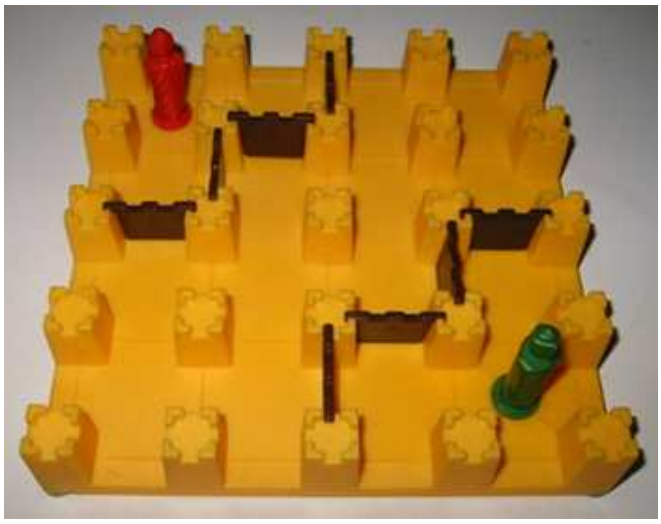
Keyflower, gioco d'aste in cui si puntano omini di vari colori. Ci sono 3 colori standard (blu, giallo e rosso) e un colore supplementare (verde) di difficile acquisizione che però permette di vincere più facilmente le aste.

Queste ultime consistono nel cercare di vincere delle tessere da piazzare attorno a quella iniziale che ha ogni giocatore o scegliere per primi a fine stagione la barca contenete gli omini da prendere per il turno successivo e che serviranno per le nuove aste o per le azioni da fare sulle tessere posizionate nelle varie città che se migliorate (upgrade girando la tessera) danno ulteriori punti vittoria.

Gli omini si tengono nascosti dietro uno schermo. Alla fine si sveleranno alcune tessere bonus che saranno oggetto di un'ultima asta prima del conteggio finale. Non essendoci il tabellone è difficile capire chi sta vincendo.

Alla fine Essen è anche l'occasione per fare gli acquisti di giochi visto che i prezzi sono decisamente molto appetibili e la scelta è veramente molto varia. Da notare che anche quest'anno alcuni titoli hanno fatto il *sold out* cioè il tutto venduto già dopo un paio di giorni.

Stancante ma molto produttiva consiglio la trasferta tedesca a tutti almeno una volta per vedere una manifestazione veramente molto completa ed interessante che ti permette anche di giocare con altri giocatori provenienti da svariati paese europei e capire la cultura ludica, molto più avanzata, di altri paesi in cui giocare è bello e non è solo riservato ai bambini.



Giochi di velocità

a cura di Luke Poiana

In questa rubrica vengono presentati i giochi che hanno come obbiettivo arrivare in meta. Il gioco proposto in questo numero è **Alcazar** apparso nel 1978 nella serie di giochi astratti *Traveller*.

Il gioco, nonostante il design accattivante della confezione e l'impiego di materiali di buona qualità, non riscosse successo e uscì dal commercio in breve tempo, finendo con l'essere dimenticato.

Ciò fu da imputare principalmente alle regole, formulate con troppo semplicismo: esse infatti consentono al giocatore attendista e dalla condotta passiva di avere quasi sempre la meglio contro avversari dalla tattica brillante ed aggressiva. Questa è una delle caratteristiche che un gioco astratto non deve assolutamente avere, pena il mancato gradimento da parte degli appassionati.

Nell'intento di riportare a nuova vita un gioco sì caduto nell'oblio a causa dei suoi difetti, ma che comunque racchiude in sé delle buone potenzialità, ho sottoposto Alcazar ad un'analisi con l'ausilio del computer. L'esame ha confermato come le regole di Alcazar avvantaggino fortemente il giocatore che muove per primo, di fatto costringendo il suo avversario ad una strategia meramente difensiva per non perdere la partita. Tuttavia l'analisi ha anche dimostrato che, apportando poche modifiche, è possibile creare una variante del gioco (che ho chiamato *Alcaxar*) capace di soddisfare anche gli appassionati più esigenti.

Alcaxar *(Luke Poiana, 2012)*

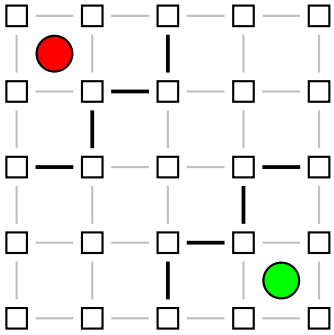
Giocatori Due (Rosso e Verde).

Materiale Un tavoliere composto da 4 righe di 4 caselle ciascuna, agli angoli delle quali sono poste 25 torri (alle torri possono venire appesi muri con la funzione di divisori fra le caselle). Un cavaliere rosso, un cavaliere verde, 8 muri mobili.

Scopo del gioco Raggiungere con il proprio cavaliere la casella di partenza del cavaliere avversario, oppure imprigionare quest'ultimo in modo che non possa più muoversi.

Inizio gioco La figura qui sotto mostra le posizioni di partenza per le due pedine e per le otto mura. Le mura divisorie sono innestate ai merli delle torri e, non appartenendo a nessuno, possono venire spostate da ogni giocatore.

Ogni giocatore possiede e muove una propria pedina (il cavaliere). Il Rosso fa la prima mossa, poi i due giocatori si alternano.



Il gioco Un turno di gioco è costituito da una mossa del Rosso e da una del Verde. Muovere è obbligatorio; un giocatore ha due possibilità nel suo turno: *spostare il suo cavaliere*, oppure *spostare un muro*.

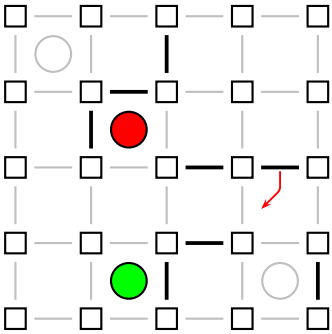
Movimento cavaliere Il cavaliere può essere spostato soltanto su di una casella adiacente in senso orizzontale o verticale. Movimenti in diagonale non sono permessi. Una pedina non può essere spostata sulla casella occupata dalla pedina dell'avversario o attraverso un muro.

Spostamento mura Facendo perno su una delle due torri limitrofe, un muro può essere spostato di uno, due o tre angoli retti.

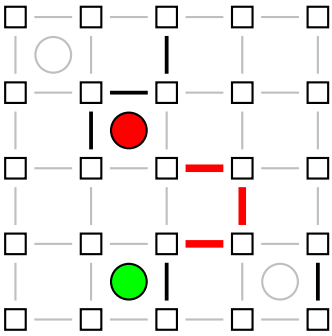
Non può venir ruotato attraverso caselle occupate da pedine o fatto passare sopra un altro muro. Sui bordi della scacchiera il muro può venire ruotato passando al di fuori della scacchiera stessa, ma dovrà comunque essere nuovamente inserito tra due torri al termine della rotazione.

Quando un giocatore sposta un muro, il suo avversario alla mossa successiva non può spostare nè il muro appena mosso, nè i muri che si trovano inseriti sulle due torri limitrofe al muro appena mosso.

Le due figure seguenti illustrano un esempio degli effetti di questa regola: dopo la mossa indicata, i muri contrassegnati vengono bloccati.



Dopo la mossa

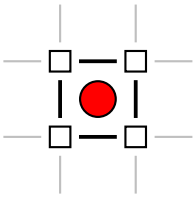


Le barriere in rosso non si possono muovere.

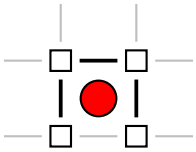
Il blocco dura solo per una mossa.

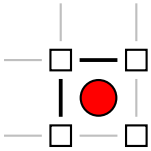
Blocco cavaliere La pedina avversaria risulta imprigionata quando non può essere spostata. L'imprigionamento può avvenire in diversi modi:

- Mediante chiusura tra quattro mura;

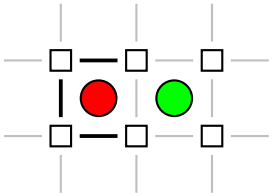


- Mediante chiusura tra le mura ed il bordo della scacchiera (sul lato o nell'angolo);

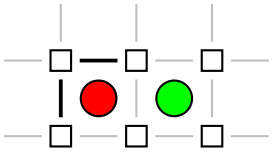




- Mediante chiusura tra le mura e la pedina avversaria;



- Mediante chiusura tra mura, pedina avversaria e bordo della scacchiera.



Non è consentito ad un giocatore di imprigionare da sè il proprio cavaliere, in altri termini un giocatore non può spostare un muro in una posizione nella quale esso rinchiude la sua stessa pedina: la mossa decisiva per l'imprigionamento viene sempre effettuata dall'avversario, muovendo un muro o il cavaliere.

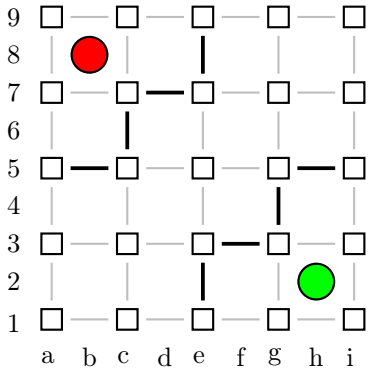
Termine gioco Un giocatore ha vinto quando si presenta una delle circostanze di seguito elencate:

- Imprigiona la pedina avversaria come indicato nel capitolo precedente;
- Con la sua pedina raggiunge la casella di partenza del cavaliere avversario;
- Viene dichiarata una posizione di stallo a lui favorevole.

Lo stallo Se, dopo l'effettuazione di una mossa, si verifica che la posizione dei muri e delle pedine determinatasi sul tavoliere si era precedentemente già prodotta per due volte nel corso del gioco, la partita termina ed è vincitore il giocatore il cui cavaliere si trova al minor numero di caselle di distanza dalla casa-base avversaria. A parità di distanza, vince il giocatore il cui cavaliere ha accesso al maggior numero di caselle. In caso di ulteriore parità, *vince il giocatore Verde.*

Strategia e tattica

Prima di approfondire alcuni aspetti del gioco, è necessario introdurre una notazione adatta a descrivere sia le posizioni che le mosse. E' comodo adottare una notazione algebrica simile a quella impiegata negli scacchi, nella quale le colonne sono indicate da lettere minuscole, a partire da sinistra verso destra, mentre le traverse sono contrassegnate da numeri, crescenti dal basso verso l'alto.



Come si può notare, per poter gestire i muri vengono contrassegnate anche le file delle torri. Utilizzando questa convenzione la posizione iniziale si può dunque descrivere come:

- Casa base del Rosso: b8.
- Casa base del Verde: h2.
- Muri: b5, c6, d7, e8, e2, f3, g4, h5.

Gli spostamenti dei cavalieri saranno indicati dalla lettera K (dall'inglese Knight) seguita dalla casella di arrivo del pezzo, mentre le mosse di muro saranno descritte dalla posizione di partenza seguita da quella di arrivo. Analogamente a quanto è di uso corrente negli scacchi, propongo di impiegare anche i seguenti segni, posposti alle mosse:

$+$ per indicare che con la mossa il giocatore minaccia di vincere al turno successivo.

$\neq$ fine della partita con vittoria del giocatore che ha mosso (escluso lo stallo).

$\equiv$ fine della partita per stallo.

! mossa brillante.

? mossa errata.

Adesso un esempio, a livello di curiosità:

1. Kd8? c6c8?

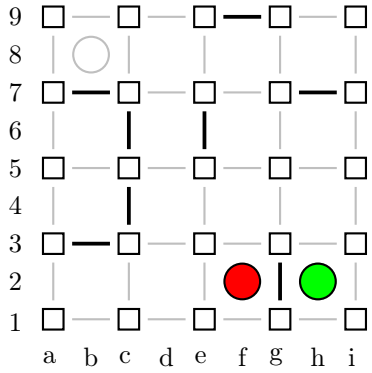
Le più brevi partite di Alcaxar non arrivano al secondo turno! Anche se il gioco non raggiunge certo la complessità degli scacchi, non può essere affrontato con sufficienza. Per fornire un semplice dato, l'analisi al computer ha mostrato come il fattore di diramazione dell'albero delle mosse sia mediamente 20-30, ma per alcuni nodi può superare il valore di 40.

L'apertura

La partita tipica di Alcaxar si può suddividere in due fasi: la fase dell'apertura, nella quale ciascun contendente cerca di allontanare il proprio cavaliere dalla casella di partenza, e il medio gioco, nel quale i giocatori possono scegliere se perseguire una strategia volta ad imprigionare l'avversario o a raggiungerne l'angolo.

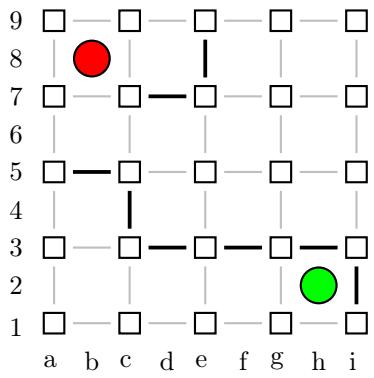
Durante l'apertura, la migliore condotta di gioco è far superare il più rapidamente possibile al proprio cavaliere la barriera costituita dai quattro muri più vicini, avendo cura nel contempo di non allontanarli troppo dalla casa-base, in quanto sono utili a proteggerla qualora il cavaliere avversario vi si avvicinasse. Anche se nessuna regola vieta ad un giocatore di lasciare indefinitamente il proprio cavaliere nella casa-base, con l'intenzione di precluderne l'accesso alla controparte, è di facile constatazione che tale scelta porta alla sconfitta. Infatti se il cavaliere avversario riesce ad affiancarsi a quello rimasto nella sua casella di partenza, quest'ultimo non potrà più abbandonarla, venendo probabilmente rinchiuso da un muro sul lato libero entro poche mosse.

Una situazione nella quale, a gioco corretto, il Verde non ha più nulla da sperare



Uscire dalla fase di apertura con una buona posizione del proprio cavaliere e, nello stesso tempo, con una vantaggiosa disposizione delle mura è fondamentale, ma per niente semplice da ottenere. Si consideri ad esempio questa variante di apertura, di puro attacco, con la quale il Rosso cerca di imprigionare subito il cavaliere Verde:

1. g4h3+ e2e4
2. h5g4+ e4d3
3. c6c4+ h3i2
4. g4h3+



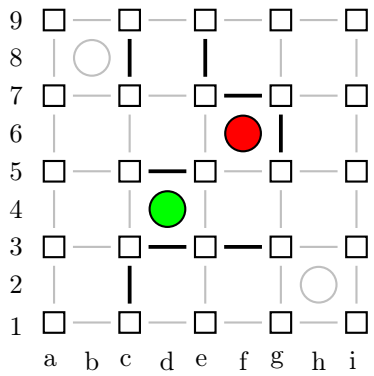
Si potrebbe ritenere che la condotta di gioco del Rosso, aggressiva fin dalla prima mossa, abbia fruttato un netto vantaggio posizionale. Un'analisi più approfondita rivela però che il cavaliere Verde è in grado di sciogliersi agevolmente dalla morsa, e che potrà recuperare il terreno perduto quando il Rosso sarà costretto a rimuovere le mura che lui stesso ha contribuito ad addossare alla casa-base del Verde.

Il medio gioco

E' difficile riassumere qui tutte le possibili strategie, o le situazioni in cui la componente tattica prevale. In generale, per arrivare alla vittoria spesso è necessario portare una duplice minaccia sull'avversario.

Quando un giocatore è costretto a proteggere la sua casa-base dall'intrusione del cavaliere avversario di solito non è in grado, nello stesso tempo, di evitare al suo cavaliere l'imprigionamento, o viceversa. Ma questo vale se la posizione è equilibrata; nei casi di forte sbilanciamento il partito in vantaggio è in grado di forzare la vittoria in modo lineare. Ad esempio, se un giocatore fa sostare imprudentemente il suo cavaliere in un angolo o lo fa passare lungo il lato dove sono presenti più muri, lo espone ad un forte rischio di venire confinato in quella zona del tavoliere; se ciò accade, l'avversario può trascurare ogni altra opzione e puntare solo all'imprigionamento entro poche mosse.

Per inciso, è sempre consigliabile far transitare il cavaliere nella zona centrale del tavoliere, a meno che non si possa individuare un *corridoio* che si riesce a tenere sgombro da muri. Ma non esistono caselle sicure al 100%: nella posizione illustrata qui sotto, se il Rosso gioca *c2 c4* il giocatore Verde perderà per imprigionamento pur avendo il cavaliere a centro scacchiera.



Riuscire a costruire con i *muri la gabbia 2 x 1* attorno al cavaliere avversario spesso conduce alla vittoria:

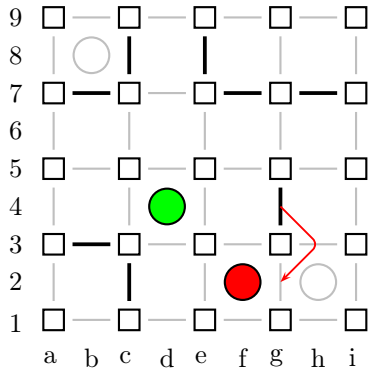
1. c2c4+ Kf4+
2. g6g4+

e il Verde non ha scampo ...

Altra strategia di valore generale è cercare di collocare i muri davanti alla pedina avversaria, per ostacolarne l'avanzata, e nel contempo farli scorrere dietro la propria pedina, per aprirle la strada verso l'angolo nemico; ma il continuo modificarsi della configurazione delle mura rende difficile prevedere quali potrebbero essere i percorsi ottimali per i due cavalieri, e quindi individuare con certezza un *davanti* ed un *dietro*. In ogni caso spostare oculatamente i muri è molto più importante che far avanzare senza criterio il proprio cavaliere.

L'assedio alla casa-base

Non è infrequente che un giocatore riesca a portare il suo cavaliere a ridosso della casella di partenza dell'avversario. La possibilità per quest'ultimo di respingere l'assalto dipende dal numero di muri posti a difesa dell'angolo: con un solo muro a disposizione la partita è persa.



Il giocatore Verde interpone un muro fra il cavaliere Rosso e la casa-base. Per la regola di blocco il muro non può essere rimosso subito, ma non essendovi altre mura nelle vicinanze, il Verde non ha modo di impedire al Rosso di rimuoverlo al turno successivo.

Con due muri è possibile opporre maggiore resistenza, a patto di spostare continuamente il muro *ausiliario* avanti e indietro per mantenere sotto blocco costante il muro che sbarra il passo al cavaliere assediante, evitandone così la rimozione. Purtroppo questa tattica, oltre a non offrire alcuna opportunità di controgioco, può essere ribattuta dall'attaccante in modo molto semplice, ovvero facendo intervenire un terzo muro che vada a bloccare quello pendolante.

Qui il giocatore Verde deve giocare per forza 1... g2g4, altrimenti il Rosso vince subito: infatti a 1... g2f3 seguirebbe

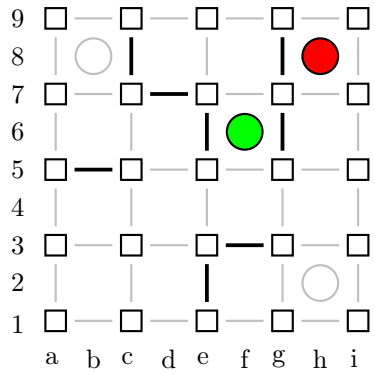
2. c4d3, mentre ad una mossa neutra seguirebbe 2. g2f3 e, in entrambi i casi, al turno seguente il Rosso riuscirebbe a rimuovere il muro h3.

Con tre muri invece le possibilità di difesa diventano concrete, quantomeno per protrarre la resistenza e sperare di procurarsi nel frattempo un qualche controgioco. Cercare di raggiungere una casa-base protetta da quattro o più muri significa molto spesso commettere un errore strategico.

Conclusioni

Presento ora un paio di problemi (facili) che i lettori potranno divertirsi a risolvere, se quanto ho esposto finora ha fatto nascere in loro interesse per Alcaxar.

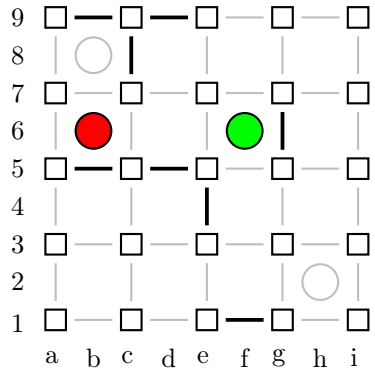
Problema n.1



Il giocatore Verde ha costretto l'avversario in un angolo, ma ha dimenticato di sbarrargli la strada verso la vittoria...

Il Rosso muove e vince.

Problema n.2



Il giocatore Rosso, invece di dare aria alla posizione giocando ad esempio b5a4, muove Kd6 e fa così cadere in trappola il suo cavaliere...

Il Verde risponde e vince in 7 mosse.

Segnalo che è possibile scaricare gratuitamente dal sito Boardgamegeek un programma che permette di giocare ad *Alcaxar* sui computer Windows (in modalità due giocatori, oppure un giocatore contro il calcolatore). Lo trovate nella sezione Files della pagina dedicata ad Alcazar, all'indirizzo

http://boardgamegeek.com/boardgame/992/alcazar

Chiunque avesse suggerimenti o quesiti a proposito di *Alcaxar* può scrivermi a questo indirizzo email: *alcazar.boardgame@gmail.com*

Concludo dando le soluzioni ai due problemi:

Problema n.1

1. Kh6 Kf4
2. Kh4+ f3h3+
3. g6f5 e2f3+
4. e6e4? Se il Verde al terzo turno non blocca il muro h3, segue ...
5. h3g2+ ...
6. Kh2?

Problema n.2

1. Kd6? b5c6+
2. Kd8 c6d7+
3. Kf8 g6g8+
4. d7e6 d9e8?

Oppure
4. Kd8 Kf8?

Dal prossimo numero *Il fogliaccio degli astratti* diventerà tematico, uno degli argomenti saranno i personaggi che hanno dato lustro al mondo dei giochi da tavola.

Se volete far conoscere il vostro favorito, non perdete tempo ...

Scrivete un email a *ilfogliaccio@tavolando.net*

Enciclopedia dei giochi

a cura di Alberto Bertaggia

Il gioco, da sempre, è stato parte integrante della vita degli uomini, e non solo. Parte importante per lo sviluppo dei bambini, per l'affinamento del ragionamento, è stato studiato da numerose discipline (per esempio filosofia, antropologia, psicologia, sociologia).

Una celebre classificazione di *Roger Caillois* elenca quattro componenti fondamentali del gioco:

L'agon o competizione.

L'ilinx o vertigine.

La mimicry o imitazione.

L'alea o casualità.

Ed è proprio della casualità che si occupa questa volta la voce scelta dall'Enciclopedia di Dossena. E chi meglio dei dadi rappresenta la casualità?

Eppure contro quest'ultima si riscontra, proprio fra alcuni appassionati del mondo ludico, un forte pregiudizio secondo il quale i giochi da tavolo in cui è presente un elemento randomico sarebbero meno ben fatti degli altri.

E così una mera questione di gusti diventa spesso criterio di valutazione assoluta in schede di valutazione e recensioni: chi non ama la casualità spesso tende a parlare in termini spregiativi dei giochi che contemplano lanci di dadi e pesca di carte e tessere. Come se gli spettatori che non amano la storia condannassero in blocco i film ambientati nel passato, o chi non gradisce il pomodoro si ergesse critico culinario contro tutti i piatti che ne contengono anziché limitarsi a non mangiarne lui e lasciare che gli altri ne godano in pace!

Capita dunque di leggere commenti su giochi da tavolo dove si annovera tra i difetti la semplice presenza di un *fattore C*: la consonante è un'iniziale che non allude a *casuale* ma, tra il sarcastico e il denigratorio, a una parte anatomica solitamente identificata come la sede della fortuna. Il parere dell'iperappassionato finisce paradossalmente per coincidere con quello dei non-giocatori più impermeabili al gioco, coniatori dell'antico proverbio inglese secondo cui *il miglior lancio di dadi è buttarli.*

Questo estratto di un articolo di *Andrea Angiolino*, pubblicato sul sito *gioconomicon.net*, approfondisce appunto la mai terminata diatriba sui giochi che utilizzano dei dadi come motore aleatorio che muove *le forze* dei giocatori, siano esse segnaposti, gettoni, sassolini, semi, conchiglie o pioli. Da sempre un gioco che preveda l'utilizzo di dadi, roulette, palline numerate estratte da un sacchetto o qualsiasi altro mezzo

per stabilire, indipendentemente dalla volontà e dal controllo del giocatore, come muovere i propri pezzi, è visto come un gioco minore, perché puramente legato alla fortuna. Può succedere pertanto che chiunque, indipendentemente dalle proprie abilità, al contrario di quanto succede nei giochi prettamente controllati dall'Agon, possa risultare il vincitore, il migliore di tutti, facendo affidamento solo ed unicamente sulla fortuna.

Roger Caillois, nel suo libro *I Giochi e gli Uomini: La maschera e la vertigine*, definisce così l'Alea: Alea è il nome latino per il gioco dei dadi. L'ho preso in prestito per designare, in contrasto ad agon, tutti i giochi che si basano su decisioni indipendenti dal giocatore, risultati sui quali egli non ha alcun controllo, e nei quali la vittoria, o il raggiungimento di un obiettivo, è il risultato del puro fato invece che del trionfo su un avversario. Più adeguatamente, il destino è l'unico artefice della vittoria, e dove c'è una rivalità, il risultato indica solo che il vincitore è stato favorito dalla fortuna rispetto al perdente. Esempi perfetti sono i giochi di dadi, la roulette, testa o croce, il baccarat, le lotterie, eccetera. Nell'alea non solo si evita di cercare di eliminare l'ingiustizia del caso, ma anzi, è proprio il capriccio del caso che costituisce l'unico fascino del gioco.

Permettetemi però, almeno per questa parte, di dissentire con quanto scritto da Caillois. Se è vero che in una buona parte di giochi, uno per tutti *Il gioco dell'oca*, la fortuna la faccia da padrone, è anche vero che in un'altra buona parte di giochi, anche se influenzati dai dadi, il saper sfruttare quello che ha stabilito la fortuna, alla fine stabilisce anche chi è il più bravo. Anzi, forse proprio il saper sfruttare questo fattore non determinato, è una sfida del giocatore, una sua caratteristica che lo porta alla vittoria. E non a caso nei tornei di backgammon, ancora un gioco su tutti, chi vince sono i campioni, sempre gli stessi, e non casualmente, ogni volta, uno diverso, come si sarebbe portati a pensare.

Non bisogna poi dimenticare che proprio la parte aleatoria sia, in alcuni giochi, proprio il fascino dello stesso, dove il canzonare l'avversario, il deriderlo per un colpo particolarmente sfortunato, o i gesti scaramantici per richiamare un tiro buono, sono una parte del fascino dello stesso, se non il gioco stesso.

Quindi, in definitiva, io non credo che i giochi determinati dal caso, comandati appunto da un *motore aleatorio*, siano da disprezzare o inferiori ad altri: sono giochi anche loro, forse meno complicati, ma non tutti. Anche se sono di quella parte di giochi meno competitivi e più canzonatori, dove la parte aleatoria la fa da padrone, comunque sono giochi da giocare.

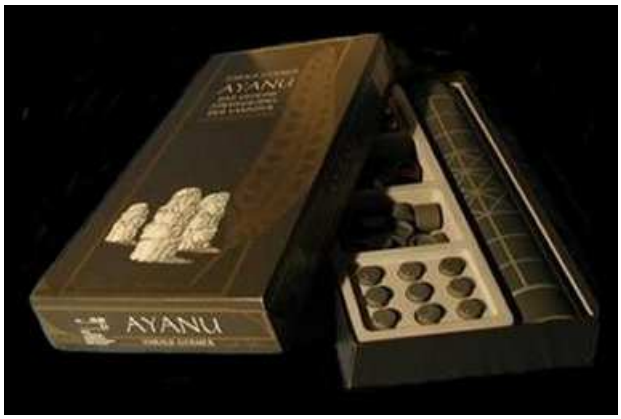
E adesso la voce di Dossena:

Motore aleatorio

Nei giochi di tavoliere possono costituire motore aleatorio: astragali, dadi, girli, roulette, carte da gioco, palline numerate che si estraggono da un sacchetto, asticciole, conchiglie, fagioli ecc. I tasselli dello Scrabble-Scarabeo sono attrezzi secondari in quanto pedine, sono motori aleatori in quanto estratti da un sacchetto.

Il giocatore può ubbidire in modo passivo al motore aleatorio (il quale può parlare un linguaggio elementare come nel gioco dell'oca, o un linguaggio complesso, che richiede grande attenzione come nello zodiaco), oppure può approfittarne oculatamente come nel backgammon, nel quale rientrano dalla finestra i principii strategici che sembrerebbe siano stati chiusi fuori dalla porta per l'intervento dei dadi. (Volume 2 pag. 785)

PS: E come vedete, con il suo grande acume, in due brevi righe, Dossena è riuscito a dirimere la spinosa questione!



Giochi di Torre

a cura di Tazio Bettin

Una Torre caduta nell'oblio

In una insolitamente piovosa giornata di inizio Aprile mi trovavo a gironzolare per la rete in cerca di nuovi giochi astratti, quando l'occhio mi cadde su una recensione di **Ayanu**, un gioco che non avevo mai sentito nominare fino ad oggi, pubblicato da *Perlhuhn* nel 1987, e da allora apparentemente caduto nell'oblio.

Le fotografie mostravano una scacchiera in vinile e pedine in legno dipinto molto belle. Incuriosito, decisi di informarmi meglio. Non ebbi molta fortuna: qualche fotografia sparsa, accenni di biografia dell'autore *Harald Germer*, pittore e calligrafo tedesco, e una scansione del regolamento (rigorosamente in Tedesco!) sembrano essere tutto ciò che si può trovare in rete. Inutile sperare di trovare dei riassunti di partite o discussioni di strategia. Ma questo non mi scoraggiò. Le fotografie e le poche informazioni raccolte mi avevano affascinato, e decisomi a scoprire di più, riuscii a reperire una copia usata del gioco e a tradurne le regole.

Il gioco si svolge su una scacchiera di 9x9 case. Scopo del gioco è portare una delle proprie pedine in una casella che sta oltre la metà dell'avversario. Il dettaglio originale e, nella sua semplicità, stupefacente, è che ad ogni mossa è obbligatorio scambiare la *testa del pezzo* che si è appena mosso con quella di un altro dei propri pezzi, purché di un tipo diverso rispetto alla prima.

I pezzi, in Ayanu, sono infatti composti di due parti separate: la base determina la lunghezza massima della mossa del pezzo, e la sommità o testa determina le direzioni in cui il pezzo può muovere.

Abbiamo dunque *tre tipi di base* che possono muoversi rispettivamente di una, due o tre caselle, e *cinque tipi di testa* che permettono ciascuna di muoversi in linea retta, in diagonale, ecc...

Due teste uniche e speciali sono *Ayanu*, che può cambiare direzione del movimento e saltare oltre gli altri pezzi (propri o avversari), e *Urum*, che non può muoversi né essere catturato al contrario di tutti gli altri pezzi che possono essere 'mangiati' esattamente come avviene negli scacchi. I pezzi catturati vengono rimossi dal gioco.

La varietà di gioco che questa meccanica permette è immensa. Non solo: man mano che la partita procede e il numero di pezzi a propria disposizione diminuisce in seguito alle catture, essere obbligati a scambiare tra loro le teste dei pezzi può diventare pericoloso. Ci troviamo quindi di fronte ad un gioco a mio avviso molto raffinato.

L'ovvio parallelo con gli scacchi, vista la scacchiera divisa in caselle quadrate, i pezzi di tipi diversi e la possibilità di mangiare esattamente come negli scacchi, è in realtà molto fuorviante. In realtà si potrebbe parlare di giochi simili qualora le tattiche impiegate fossero simili, ma proprio la meccanica di scambio della testa dei pezzi è di per sé sufficiente a farci comprendere che ci troviamo di fronte a qualcosa di unico nel suo genere, per non parlare del fatto che l'obiettivo non riguarda la cattura di un pezzo dell'avversario, ma il raggiungimento di una casella situata nella sua metà della scacchiera.

E tuttavia, a più di venticinque anni dalla sua pubblicazione, si direbbe che Ayanu sia stato dimenticato. Se però vi capitasse l'occasione, vi consiglio caldamente di provarlo. Costruirsi in casa i pezzi non è complicato, e il regolamento Italiano da me tradotto è disponibile su Boardgamegeek, qui sotto riportato.

Ayanu (*Harald Germer - 1987*)

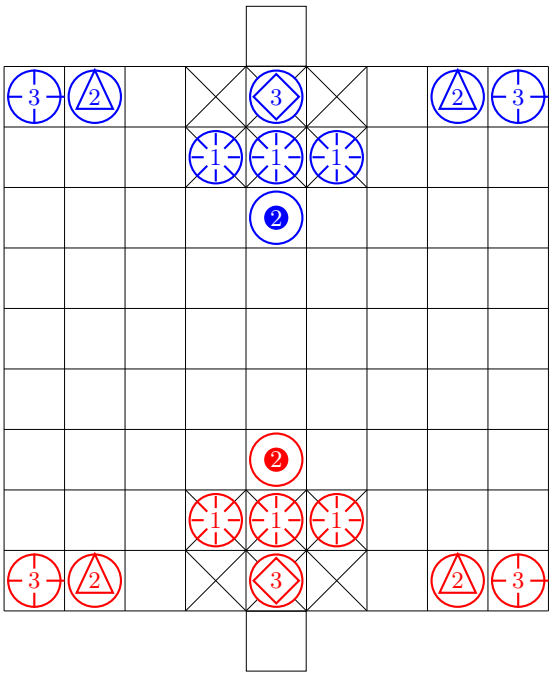
Giocatori Due (bianco e nero).

Materiale Un tavoliere 9x9, composto da un castello (le caselle segnate con la x), oltre il castello una casella semi circolare che è la meta. 20 pezzi, divisi in 10 pezzi base e 10 di testa.

Scopo del gioco Consiste nel riuscire a piazzare uno dei propri pezzi nello spazio semicircolare situato oltre il castello avversario, all'estremità opposta della scacchiera.

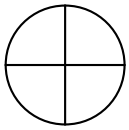
Se durante la partita un giocatore piazza il pezzo Urum all'interno del proprio castello, la vittoria va immediatamente all'avversario.

Inizio del gioco I pezzi sono disposti come in figura.

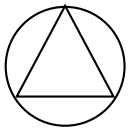


I pezzi di testa Si hanno 5 tipi di pezzi di testa, che indicano la direzione di movimento.

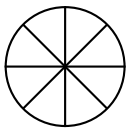
- *Onnu*, può muovere orizzontalmente o verticalmente.



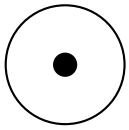
- *Itta*, può muovere diagonalmente.



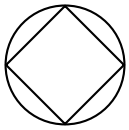
- *Essa*, può muovere orizzontalmente, verticalmente o in diagonale.



- *Urum* non può muovere e non può essere catturato.



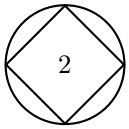
- *Ayanu* si muove come *Essa*, ma può cambiare direzione durante il movimento e attraversare case occupate da altri pezzi (a prescindere dallo schieramento di appartenenza). Le case attraversate in questo modo vengono conteggiate come parte del movimento.



I pezzi di base La base determina di quante caselle si può muovere un pezzo.

- *Base corta*: una casella.
- *Base media*: una o due caselle.
- *Base alta*: una, due o tre caselle.

L'altezza del pezzo di base nei diagrammi verrà indicata con un numero alla base del simbolo del pezzo, per esempio:



Indica che l'altezza del Ayanu è 2.

Importante, ad eccezione di Ayanu, gli altri pezzi non possono mai alterare la direzione del loro movimento o passare attraverso case occupate; ad eccezione di Urum, tutti i pezzi possono essere catturati.

Movimento pezzo Durante il proprio turno il giocatore deve fare le seguenti azioni:

- *Muovere un proprio pezzo* combinando direzione di movimento indicata dalla testa e distanza determinata dalla base.
- *Scambiare la testa* del pezzo appena mosso con quella di uno dei rimanenti pezzi da lui controllati. Le due teste che vengono scambiate devono essere di tipi tra loro diversi. Pena l'immediata sconfitta.

Non si può piazzare la propria testa Urum su una base che si trovi all'interno del proprio castello come risultato di questo scambio.

Cattura pezzo Consiste nel terminare il movimento di un pezzo nello spazio occupato da un pezzo dell'avversario. Il pezzo catturato, sia la testa che la base, viene rimosso dal gioco.

La cattura termina il movimento. Non è possibile proseguire il movimento di un pezzo dopo aver effettuato una cattura.

Come per il movimento, anche in seguito ad una cattura si deve scambiare la testa del pezzo utilizzato con quella di un altro dei propri pezzi.

Termine gioco Il gioco ha termine non appena una delle due condizioni di vittoria viene raggiunta.

Tavolieri rotondi

a cura di Nicola Castellini

Nell'excursus dei giochi fatto finora mi mancavano dei giochi a tavoliere circolare. Forma questa, che risulta essere la figura geometrica tra le più affascinanti ma al tempo stesso tra le più difficili da adattare a piano di gioco.

In ogni caso la mente umana si è sempre cimentata nelle più svariate possibilità e quindi non si è fatta mancare l'opportunità di inventare giochi su piani circolari, basti pensare al ben conosciuto *Ringo* ad esempio, tanto per citarne uno.

Di possibilità e di esempi ce ne sono e quindi una plancia circolare non è un oggetto di meraviglia per un giocatore un po' smaliziato, ma quelli che qui intendo proporre sono due giochi piuttosto recenti che oltre ad essere caratterizzati dall'avere il piano di gioco circolare sono anche idealmente uniti da una simile idea di *marketing*, diciamo così, pur non mancando di essere due giochi di vero, piacevole *spessore* ludico.

Entrambi gli autori hanno, infatti, costruito un background quasi storico ma forse più mitico e/o mistico al quale ricondurre il loro gioco.

Qyshinsu

Il cui titolo completo è *Qyshinsu: Mystery of the Way*, è un gioco del 2008 di *Rodney A. Frederickson*, già autore di un altro gioco un po' particolare denominato *Zhadu* che presenta un piano di gioco romboidale, dato dall'unione di due triangoli isosceli.

L'autore, introduce il gioco narrando, letteralmente, tramite delle slides caratterizzate da disegni molto suggestivi, la storia della *scoperta* di Qyshinsu ad opera di un viaggiatore che si ritrova tra le sabbie del deserto del *Sahara* ospite di un capo Tuareg o simile. Ed è questo Tuareg che gli narra le regole del gioco e suggerisce una finalità in qualche modo mistica del gioco stesso, cosa riassunta nel titolo completo del gioco.

Peraltro, la suddivisione in 12 settori del piano di gioco richiama i 12 mesi e, come si vedrà, il *mettere* e *togliere* delle pedine dal tavoliere, che a primo acchito può sembrare monotono, assume il sapore della ciclicità della natura e della vita, del suo continuo proporsi sempre uguale, sempre diversa, sino alla fine inevitabile.

Vediamo le regole che si presentano piuttosto semplici:

Qyshinsu (*Rodney A. Frederickson, 2008*)

Giocatori Due (nero e rosso).

Materiale di gioco La plancia circolare è suddivisa in 12 settori. Solamente una pietra può stare in uno spazio. C'è un totale di 24 pedine denominate pietre (12 rosse e 12 nere). Ciascun giocatore sceglie un colore. Ci sono sei tipi di pietre e due per ogni tipo per un totale di 12 pietre per giocatore.

Le tipologie sono:

Pietra di valore 1.

Pietra di valore 2.

Pietra di valore 3.

Pietra di valore 4.

Pietra di valore 5.

Pietra di valore 0, detta *Old Stone*.

Scopo del gioco Vince chi costringe l'avversario a non poter nè mettere nè togliere pietre dalla plancia di gioco.

Il gioco Ci sono solo due azioni che un giocatore può eseguire: Porre o rimuovere una pietra sulla placia di gioco.

Movimento Quando si piazza una pietra in uno dei 12 spazi della plancia, l'altro giocatore *deve* piazzare o rimuovere una delle sua pietre posta in uno spazio distante dalla pietra posata, a destra o a sinistra di questa, pari al valore della pietra posata. Ugualmente quando si rimuove dalla plancia una pietra.

Quando si piazza una *Old Stone*, l'avversario *deve* piazzare una sua pietra nello spazio vuoto più vicino alla Old Stone piazzata.

Quando si rimuove una *Old Stone*, l'avversario *deve* rimuovere la sua pietra più vicina alla Old Stone rimossa.

Precetti:

Primo precetto: i giocatori non sono autorizzati a toccare ogni altra pietra.

Secondo precetto: solo due pietre dello stesso valore possono stare sulla plancia nello stesso tempo.

Terzo precetto: quando si rimuove una pietra da uno spazio, lo stesso tipo di pietra non può essere rimesso in quello spazio nel turno immediatamente successivo.

Fidchell, *Celtic Chess*

Questo gioco è di *Nigel Suckling* (1990) prolifico autore inglese di libri di impronta fantasy e mitologica, sugli gnomi, sulle streghe, vampiri ecc. e trae dagli studi per la stesura di questi suoi racconti lo sprone per la realizzazione di un gioco che si rifà come nome all'equivalente Irlandese dell'antico *Tablut/Hnefatafl*, ma lo ripropone con un tavoliere completamento diverso e naturalmente regole di gioco completamente nuove, pur cercando di mantenere un collegamento con le tradizioni e soprattutto i miti del territorio.

L'autore sin dall'inizio, e correttamente, racconta che non è questo il Fidchell degli antichi Irlandesi, ma comunque dice che nel crearlo ha preso ispirazione dalle credenze degli antichi Celti e di come il tavoliere dovesse essere concepito come un'oggetto per praticare la divinazione e quindi doveva riassumere nella sua conformazione gli aspetti fondamentali della vita tipici per un popolo antico.

In base a questo, Suckling, suddivide il piano di gioco in quattro quadranti in riferimento alle quattro stagioni: inverno, primavera, estate, e autunno, spazi questi ulteriormente suddivisi da linee che risultano relative ai mesi di ciascuna stagione e questi ancora suddivisi in due parti coincidenti con le due quindicine del mese. Altra suddivisione è poi venuta dall'introdurre le linee relative agli equinozi e i solstizi e tra queste si sono ulteriormente introdotte le linee relative alle feste celtiche di *Beltane* e *Samahain*, rispettivamente la festa di inizio primavera, primi di maggio, e la festa di fine estate, primi di novembre.

Il tutto viene poi ricondotto ad una realtà tangibile e territoriale riportando la suddivisione del tavoliere alla antica suddivisione in quattro provincie del territorio Irlandese che è in qualche modo rimasta tutt'oggi nelle province dell'*Ulster*, del *Connaught*, *Munster* e *Leinster*. Disponendo poi al centro del tavoliere una quinta porzione riconducibile alla provincia di *Meath*, ottenuta recuperando porzioni di territorio dalle altre quattro provincie e detta la *porzione del Grande Re* contenente le colline di *Uisneach* e *Tara* centri spirituale e temporale dell'Irlanda.

Ulteriori suddivisioni sono poi introdotte ricollegandosi alla numerologia celtica ecc., creando alla fine un tavoliere che sembra riportare ad un grande labirinto anch'esso elemento profondamente sentito e ripetuto in quasi tutti i miti del mondo antico. Labirinto che unisce il mondo spirituale con il mondo reale.

In breve, anche in Fidchell, quindi una miscellanea di storia, mito e misticismo che risultano intriganti tanto più perché legati al cerchio da sempre rappresentazione del mondo, dello scorrere delle stagioni e della vita.

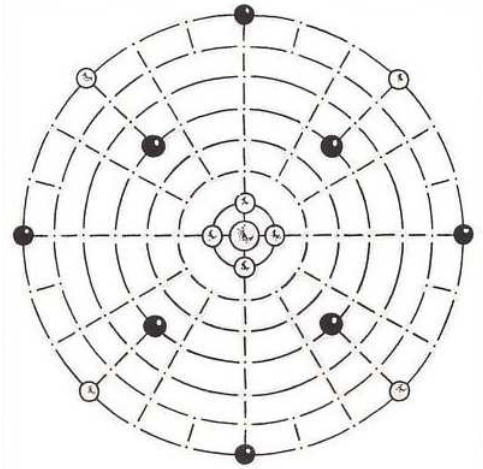
Mettendosi ora alle spalle le suggestioni, vediamo le regole di gioco

Fidchell *(Nigel Suckling, 1990)*

Giocatori Due (nero, bianco).

Materiale da gioco La plancia circolare è suddivisa in tante linee che formano diverse intersezioni, dove saranno posizionate le pedine. Ogni giocatore ha a disposizione 27 pedine semisferiche. Nere per un giocatore e bianche per l'altro. Una pedina più grande è il Re ed è posta al centro del tavoliere e qui vi rimarrà per tutto il gioco.

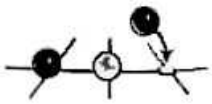
Inizio gioco All'inizio del gioco si dispongono 8 pedine bianche e 8 pedine nere come da immagine sotto riportata, con il Re al centro.



Si andranno poi a disporre a turno le pedine sul piano di gioco in posizioni a piacere, finchè tutte le pedine sono posizionate. A questo punto è possibile cominciare a muovere le pedine.

Scopo del gioco Il Bianco muovendo deve riuscire o a vincere alle condizioni che vedremo o in 5 mosse catturare una pedina nera, in caso contrario finisce immediatamente la partita con la sconfitta del Bianco. Se il Bianco riesce a catturare la pedina nera prima di riprendere il proprio turno può togliere dal piano di gioco altre due pedine avversarie.

Movimento pedina A turno i giocatori muovono una propria pedina di quanti passi si vuole lungo una linea. Non è possibile saltare su altre linee, non si può saltare sopra e oltre altri pezzi, non si può andare avanti e indietro durante la stessa mossa.



Cattura pedina La cattura è per *consegna*, in altre parole bisogna disporre due pedine del proprio colore su intersezioni poste immediatamente ai lati della pedina avversaria, come illustrato:

La cattura di una pedina avversaria consente un'ulteriore turno e questo senza limite anche per catture consecutive. Le pedine catturate escono definitivamente dal gioco.

N.B. si può entrare in una intersezione tra due pedine senza essere catturati.

Ai fini della cattura la pedina Re è bianca finchè il Nero non inizia a muovere, poi assume il colore desiderato per le catture relative al cerchio più interno.

Condizione di vittoria Il Bianco deve realizzare una linea continua, non necessariamente dritta, di pedine bianche che colleghi la pedina Re e il cerchio esterno del piano di gioco.

Il Nero deve o bloccare completamente i percorsi del Bianco verso il cerchio esterno o ridurre a meno di sette le pedine del Bianco.

Tavoliere di Celtic Chess in legno.

Piccoli giocatori

a cura di Luca Cerrato

Le galline sono animali da cortile, ritenute a torto un po' svampite. Adesso immaginatevi delle galline impegnate in una gara di memoria e con il rischio di rimanere spennate se la loro memoria gli fa qualche brutto scherzetto. In loro soccorso arrivano dei bravi bambini che le aiuteranno a salvare le loro preziose piume colorate.

chicken cha cha cha di *Klaus Zoch* è ambientato in un'aia dove delle stravaganti galline dovranno cimentarsi in una bizzarra gara dove vince chi riesce a rubare le piume delle concorrenti.

Nel gioco ci sono due tipi di tessere, quelle cortile di forma ottagonale (in numero di 12) e tessere a forma d'uovo che verranno posizionate intorno alle tessere cortile a formare un percorso su cui si muoveranno le galline. Ogni giocatore sceglierà una propria gallina che verrà piazzata su una tessera ovale.

Le galline si muoveranno in senso orario, nel proprio turno il giocatore guarda la tessera ovale di fronte a lui e poi gira una delle tessere ottagonali e la mostra a tutti i giocatori, se le due figure sono uguali allora fa avanzare la sua gallina di uno spazio. Il giocatore di turno può continuare a scoprire tessere fin quando riesce a farle combaciare. Se sbaglia allora il suo turno finisce e la mano passa al giocatore successivo. Se un giocatore raggiunge una gallina avversaria e riesce a superarla gli ruba tutte le piume.

Il giocatore che riesce a catturare tutte le piume è il vincitore.

Il libro dei giochi

dagli articoli del Prof. Paolo Canettieri

Commento a Libro de los dados

1. En qué guisa deven seer fechos los dados

apersonada: «Que infunde respeto, de buen aspeto» in DME, s.v. apersonado dove per la seconda accezione è portato ad esempio il nostro passo, probabilmente a partire dal significato del verbo apersonarse:

«Arreglarse, adornarse, vestirse con esmero», Ma cfr. Alfonso X, *General Estoria*, parte I, ed. SOLALINDE 1930, p. 640: «Demas so yo muy mas rico que Aaron, e mas poderoso e mas apersonado», dove l'accezione sembrerebbe rinviare all'area semantica della nobiltà piuttosto che a quella della bellezza personale.

D'altronde, non si vede come nel rapporto fra *tablas* e *dados* si possa far riferimento all'adornarsi o all'acconciarsi, insomma all'aspetto esteriore.

a menos. Non è forma comunissima per intendere 'senza'; cfr. DCECH s.v. menos: «Nótese la antigua locución prepositiva menos de 'sin', muy común en textos aragoneses (y cat. ant. menys de) pero también conocida en Castilla». In DME è riportato solo il nostro passo, senza traduzione.

figuras quadradas. *figuras* vale 'figure geometriche', ma forse anche *strutture*, 'forme'. Per la storia semantica del vocabolo cfr. AUERBACH 1963 [1944], pp. 174-85. La locuzione *figuras quadradas* sta senz'altro a índicare il 'cubo' per mancanza nel castigliano dell'epoca del termine relatívo: in DCECH s.v. si individua la prima documentazione di cubo nell'Universal Vocabulario en latín y en romance, Sevilla, 1409, affermando che del termine «no vuelve a haber documentación hasta 1709». Cfr. Anche SEMRAU 1910, p. 25: «Auch damals schon sprach man unmathematisch von "viereckigen" Würfeln: ".I. platel et. III. dez quarrez" (Paternostre du vin) [...]».

cantos. Nonostante i più appropriati *quadra* e *ffaz* di cui l'autore fa uso nei passi immediatamente successivi, il termine *canto*, normalmente utilizzato per 'lato', qui sta a intendere la faccia del cubo. Il termine potrebbe significare anche «punta, esquina, saliente anguloso», ma il riferimento agli spigoli del cubo è da escludere: sono infatti 12 e non 6.

tamaño ... quadra. La frase sembra essere riferita ai tre dadi, piuttosto che all'ultimo termine, *cantos*, poiché in tal caso sarebbe ridondante e tautologica (*eguales* + *tamaño* + *egualdad*), ma il fatto che il dado possa cadere più frequentemente da una parte che da un'altra deve di necessità essere riferito alle dimensioni di un solo dado. Il periodo resta quindi un po' ambiguo, anche se è chiaro che nel complesso l'autore vuole dire che ogni dado deve avere facce di uguale dimensione e che i tre dadi devono essere fra di loro identici. Anche nella letteratura occitanica e oitanica si trovano varie indicazioni su come debbano essere fatti i dadi, che vanno esattamente nella direzione della prescrizione alfonsina. Dalla serie di testi raccolti da SEMRAU 1910, pp. 27-28, si ricava che i dadi devono essere:

1. «drechurier entaillat»: *intagliati in modo giusto.*
2. «quarrés»: *cubici* («die Kanten mußten von gleicher Länge sein»).
3. «drois»: *diritti* («die Kanten mußten rechtwinklig aufeinander stehn»): il cubo deve quindi essere perfetto.

4. «d'une vergue»: *di una sola dimensione* («von ein und derselben Größe»).

5. pleniers: *pieni* («weder hohl noch gefüllt sollten sie sein, sondern 'aus einem Stück'») ovvero *piani* («Vielleicht aber könnte es auch zu planus gehören: 'eben, glatt'»).

E ha de aver . . . tria. Si danno indicazioni analoghe sulla puntuazione dei dadi anche nell'*Ordenamiento de Tafurerias* (ed. MARTINEZ ALCUBILLA 1885, p. 185, ley IV): « *De los que jugaren con dados de tabla.* Los que jugaren con dados de tabla, los dados de seis e as, e de quatro, e de tres, e de cinco, e de dos, non aya pena nin calunia ninguna de aquello que ganare, salvo si toviere de fuera de las cosas que son defendidas en las leyes sobredichas de los otros dados ». La disposizione dei punti sul dado in modo che la somma dei numeri sulle facce opposte sia 7 e tuttora in uso ed era applicata alla quasi totalità dei dadi nel periodo alfonsino. Si tratta in effetti di una pratica antichissima, attestata gia nei dadi greci, etruschi e romani, anche se all'inizio non universalmente accettata.

Per tale ragione la questione del rapporto dei punti tra di loro ha avuto particolare rilievo sul piano archeologico, per determinare la provenienza e l'epoca di fabbricazione dei dadi e in alcuni casi ha anche avuto sorprendenti implicazioni di carattere linguistico: ad esempio, su alcuni dadi etruschi ritrovati a Tuscania, al posto dei punti e inciso il nome del numero e ciò permette di determinare piu precise corrispondenze fra il lemma etrusco e la serie grafematica incisa. Per i greci la disposizione usuale era gia ragione di indovinello, come mostra l'epigramma 8del Libro XIV dell'Antologia Palatina (ed. PONTANI 1981, IV, p. 157): «Sei, uno, cinque, due, tre, quattro danno le facce del dado».

Sulla puntuazione dei dadi a fini di imbroglio cfr. le attestazioni francesi in SEMRAU 1910, pp. 29-31,dove si riporta anche un interessante passo dal *Livre des metiers* di Esteve Boileau, prevosto di Parigi nel 1258,in cui si vietano i « dez mespoinz », cioè i dadi puntuati in modo che uno dei numeri compaia più di una volta nel dado: «Nus deicier puet ne ne doit fere ne achater dez mespoinz, ce est a savoir qui soient touz d'as, ou touz de .II. poinz, ou touz de .III. poinz ou de IIII. points ou de V, ou touz de VI., ou dez a deus .II., ou a deus as, ou a deusV ou a deus .III., ou a deus .IIII. ou a deus VI., que on apele per et nonper».

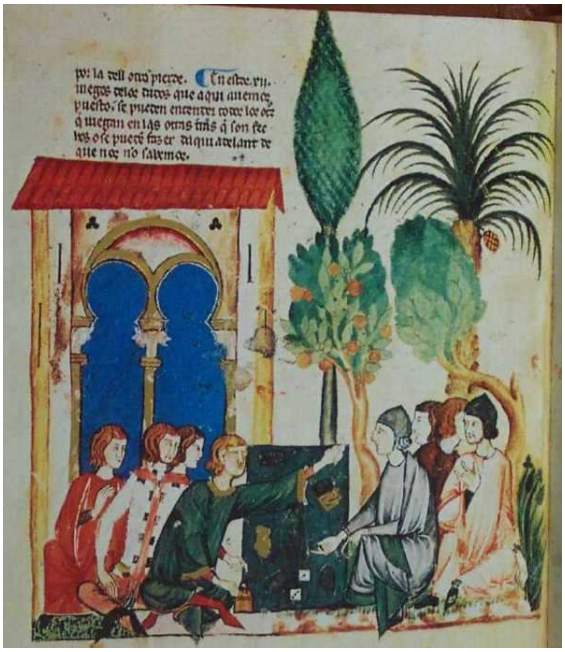
ffaz: non 'faccia' nel senso geometrico, per cui erano utilizzati *canto* e *quadra*, ma *solido fornito di elementi figurati accessori, che danno luogo a opposizioni binarie*' come anche le due facce delle monete: nel dado la *quadra* diventa *faz* solo se è provvista dei punti. DME, s.v.: «Anversos, o parte que se considera principal en las monedas o medallas por llevar el busto de una persona o por otro motivo».

E estos dados . . . echen. Sui materiali utilizzabili nella fabbricazione dei dadi cfr. SEMRAU 1910, pp. 25-26. Presso i romani sono attestati dadi di metallo, osso, pietra, argilla, avorio. Ésteve Boileau dedica un capitolo di sedici articoli del *Livre des metiers* ai *deiciers*, i fabbricantidi dadi (ed. DEPPING 1837, p. 181): la trattazione limita il numero degli apprendisti, *deiciers* a uno, fissa la sua età minima (otto anni) e il suo salario. Fra l'altro si parla di «ez d'os et d'yvoire de cor et de toute autre maniere d'estoffe et de metal». Semrau ha inoltre individuato nella letteratura francese dadi d'oro, d'argento, d'avorio e d'ambra.

fuste. DCECH, s.v.: «En la Edad Media el uso del vocablo fué muy amplio e repetido. Con gran frequencia tiene sentido próximo al latino, come 'vara, madero' [. . .]; otras veces, igual que palo, viene a indicar la materia de que los fustes están hechos, y a hacerse sinónimo de 'madera' [. . .]; este significado es el que se ha hecho predominante en catalán y en lingua de Oc, convirtiéndose el vocablo en el sustituto del lat. lignum; estaacepción [. . .] en castellano no cuajó del todo, y lo común es que los eys. Queden en un estado ambiguo». Evidentemente nel nostro caso è necessario interpretare il vocabolo nell'accezione di legno'.

llanos. Si è visto (cfr. nota al par. 1, a tamaño... quadra) che con l'aggettivo *planier* nella letteratura antico-francese si poteva indicare proprio il modo piano con cui cadono i dadi.

2. A mayores e Tanto en uno como en dos.



Il gioco a *mayores* è senz'altro il più antico e diffuso. Corrisponde al francese *A plus poinz*, di cui il *fabliau De saint Pere e du jongleur* fornisce la descrizione relativamente a una partita, che è stata ben esplicata dagli editori del testo e che qui si riassume (cfr. NOOMEN & VAN DEN BOOGAARD 1983, 1, p. 132; per l'edizione cfr. anche LiGUORI in stampa): come si è visto, il gioco consiste nell'ottenere il punteggio più elevato tirando tre dadi.

I giocatori del *fabliau* sono San Pietro e un giullare. San Pietro chiede al giullare quale delle due modalità previste preferisce: o i giocatori tirano in un sol colpo i tre dadi oppure li gettano uno a uno a turno e poi sommano i punti ottenuti nei tre tiri.

Il giullare preferisce la prima modalità, che permette di vedere subito il risultato (teme infatti che San Pietro lo inganni). Nella prima manche tira per primo San Pietro, in quanto vincitore della precedente partita e ottiene un punteggio piuttosto alto: 17 secondo uno dei due manoscritti (A) e 15 secondo l'altro (D). Il giullare ottiene un punteggio inferiore: un 15 in A (3x5) e un 12 in D (2x6, con un dado che non conta perché caduto al lato del tavoliere).

Il giullare, quindi, perde. Anche nella seconda manche, in quanto vincitore, San Pietro tira per primo e ottiene 12 punti (sia in A che in B), ma il giullare ottiene lo stesso risultato.

Nella terza manche la situazione è nettamente favorevole a San Pietro perché nella manche precedente si è verificato un caso di *rencontre*, cioè i due giocatori hanno ottenuto lo stesso punteggio. In tale evenienza, infatti, se il primo giocatore supera il punteggio ottenuto nella manche precedente, vince. San Pietro, che è il giocatore che deve tirare per primo, ha dunque molte probabilità di vittoria (56 su 216), poiché il punteggio della manche precedente era relativamente basso: infatti San Pietro ottiene un 13 e vince.

en ellos. Riferito certamente ai dadi, anche se in questo capitolo il termine ancora non è apparso.

posturas. Con questo termine Alfonso X sottolinea l'arbitrarietà delle regole del gioco, assimilandole in un certo modo alle leggi. Cfr. Alfonso X, *Las Siete partidas*, I, I, ley 2:«Estas leyes son posturas, et establecimientos et fueros». Cfr. *Autoridades*, s.v.: «Se llama assimismo la condición o calidad quese pacta o concierta entre dos o mas personas. Lat. Conventio. Pactum».

juegos departidos. STEIGER 1941, p. 289: «das sind die sogenannten Einzelspielen». DME, s.v. departido: «Repartido, separado, dudoso». Chiarificatore *l'Ordenamiento de las tafurerías* (ed. MARTINEZ ALCUBILLA 1885, p. 184, ley 3: «*De los que jugaren con dados comunales a juegos departidos.* Bien se entiende que aquel que departe los juegos que contados los tiene en quantas guisas e maneras se pueden perder, porque siempre finca e retiene la mayoria para sí de los juegos que departe, e es libre que no ha porque tornar nin aver de aquello que ganare el que lo perdiere».

Cfr. anche antico provenzale joc partit e antico francese jeu parti.

3. Triga

L'etimo di triga è molto *intricato*. L'unica possibilità prospettata dal DCECH, s.v., è quella di far derivare il nome di questo gioco lat. *triga*, contrazione di *tri-juga*. FORCELLINI fornisce per questo lemma due possibili significati:

1. «sive a tri et iugum, quo significantur tres equi sub curru iuncti, seu currus tribus equis actus; carro a tre cavalli: proprie autem duobus equis iugo iunctis qui tertius addebatur [...]»:
2. «Item trium rerum numerus».

DU CANGE, alla voce triga riferisce: «Currus a tribus equis tractus, ut biga a duobus». Nel gioco dei dadi di cui parla il *Libro de los juegos* non vi è alcun riferimento al carro o alla struttura ternaria, a meno di non considerare *determinanteper* l'etimo l'uscita di tre punti uguali, ma ciò, anche nella descrizione, sembra un elemento secondario.

Ritengo che, esaminando le possibilità interpretative a partire da tutt'altro etimo latino, *trica*, si possa giungere a un'etimologia piu soddisfacente. Cfr. FORCELLINI, s.v.: «Nomen proprie urbis, quae singulari numero Trica, ae, est dicta, quae, cum parva admodum esset ac nullius momenti, proverbii originem dedit, ita ut res futiles, frivolae, nullius pretii, nugae, appellarentur Tricae, Italice quoque triche, baie, cose da nulla [...], 2) Sic etiam dicuntur impedimenta et implicationes; *intrighi, imbrogli, viluppi*: quia res frivolae seria agentem impediunt [...]. 3) Ambages verborum, praesertim quae a lentis debitoribus, aut fraudare volentibus effutiuntur».

L'ambito semantico si mostra decisamente più ampio nel mediolatino. Cfr. DU CANGE, s.v.: «Crines intexti, implicati, a, ut quidam volunt, vel ex Latino Tricae, quae Nonio sunt impedimenta et implicationes, unti rursum infra docemus. Nostri Treces, Itali Treccie dicunt».

Forse da qui il verbo TRICARE/TRIGARE: cfr. ibidem: «[...] est quippe Tricare morari, differre, cessare: quomodo Triga, dicunt Occitani. [...] Nam Tricae, inquit Nonius, sunt impedimenta et implicationes: unde intricare, impedire, morari». E poi ancora, ibidem: «implicare, innectere».

Il campo semantico dell'intrecciare capelli e tessuti si traspone dunque all'ambito della perdita di tempo provocata da quest'attivita: l'attesa, l'indugio, il tardare, l'impedimento rispetto all'agire. E' molto

probabile che il termine sia giunto al castigliano attraverso il corrispondente occitanico triga («tard, attente, retardement, délai, embarras» in LR), spesso in relazione proprio con il gioco dei dadi.

Illuminante in tal senso è il passo contenuto nella canzone PoisMerces *no m val ni m'ajuda* di Daude de Pradas, trovatore attivo fra prima e seconda metà del XIII secolo (ed. SCHUTZ 1933, p. 23, vv. 9-16):

«Anc de datz non puoc far tenguda, / anz get totz temps a l'autrui pro; / e ges per so mos cors no·s muda / c'ades non joc tant mi par bo; / car de beutat mi fai envit / e mostra de fin pretz complit / cil que vai en triga volven / mon joc, que, per par, re noi pren. // Ja mais per me non er saubuda / l'amors que·m ten en sa preiso; / anz la tenrai ben resconduda, / e dirai ben c'anc res non fo. / E pois vei que no m'es cobit / que si'astrucs en joc partit, / jogarai sols, privadamen, / ab Amor e ab pessamen».

La traduzione di SCHUTZ 1933, p. 25 non è del tutto chiara:

«Jamais je ne pus garder les dés [?], mais je les jette toujours à l'avantage d'autrui. Cepandant mon coeur ne s'abstient pas pour cela de jouer, tant cela me plaît, car la personne qui retarde mon jeu (en gagnant continuellement) met devant mes yeux comme invite sa beauté, et comme enjeu [?] la perfection de son mérite, de sorte que, dans cette partie à deux, je ne gagne rien. Jamais par moi l'on ne saura l'amour qui me tient en sa prison; au contraire, je le garderai bien caché, et je dirai bien que jamais il n'en fut rien; et puisqu'il m'est défendu d'avoir de la chance au jeu apparié, je jouerai seul, en secret, avec Amour et [mes] pensées».

In realtà, intendendo il termine triga nel senso del gioco descritto da Alfonso X, il passo risulta perfettamente comprensibile, anche se sussistono alcuni dubbi circa l'interpretazione della fase del gioco cui il trovatore fa riferimento: come si è visto (cfr. pp. 45-46), infatti, nel trattato non è chiarito se il secondo giocatore vinca o perda in caso di uscita di un punteggio estremo (3-6 o 15-18): si è visto che nel secondo caso sarebbe molto avvantaggiato il primo giocatore e che quindi, in termini logici, il gioco dovrebbe contemplare la possibilità di vincita anche per il secondo giocatore; d'altronde si è visto che tale evenienza è tutt'altro che esplicita: anzi, dal passo alfonsino sembrerebbe proprio di poter dedurre il contrario. Se effettivamente nel gioco della triga sussisteva disparità di condizioni fra primo e secondo giocatore, il passo di Daude de Pradas potrebbe far riferimento proprio a questa ingiusta regola, per la quale quello che è considerato un punto vincente per il primo giocatore non lo è per il secondo: come il secondo giocatore, l'amante nel *joc partit* tira il metaforico dado a l'*autrui pro*, e pur ottenendo un punteggio *par* a quello dell'avversario (l'amata), non vince nulla. La locuzione *anaren triga volven lo joc* sarebbe quindi l'equivalente di tornar *en reirazar* che si trova in altri passi trobadorici (cfr. infra) estarebbe ad indicare un punteggio perdente in una determinata condizione, ma vincente in altri casi.

Una seconda possibilità di interpretazione è che Daude de Pradas faccia riferimento alla fase del gioco che viene a determinarsi qualora non esca un punteggio estremo, ma uno intermedio.

Nella *triga* il secondo giocatore perde se ottiene il punto intermedio uscito al primo, mentre nell'*azar* (e in altri giochi) il primo punto intermedio che esce è quello che dovrà ottenere il secondo giocatore per vincere.

È dunque anche possibile che l'espressione *volver en triga* sia da riferire a una particolare forma di imbroglio per il quale si vuol far credere di giocare alla triga nel momento in cui si sta giocando a un gioco (come l'azar) per il quale il punto intermedio uscito sarebbe stato vincere per l'avversario. Un altro riscontro del gioco della triga nella letteratura occitanica si ha con il romanzo di Flamenca, ed. HUCHET 1988, pp. 356- 57, vv. 6508-20:

«Amors fai coma cortesa / quar consent que·i aia triga, / quar tan era corals amiga / Flamenca que non sap jugar / ab son amic mais a joc par, / e per aisso tot o gasaina. / Pero, abanz que·l juecs remaina, / cascus o a tot gazainat; / et anc non nescaperon / car negus non s'irais ni jura. / Fin'Amors tan los asegura / qu'ades lur dis que ben soven / poiran jugar e longamen [. . .]».

Anche in questo caso mi sembra preferibile riferire il termine triga allo specifico gioco dei dadi piuttosto che al significato più diffuso in occitanico. Fra il passo di *Daude de Pradas* e quello di *Flamenca* si hanno evidenti analogie, anche se l'interpretazione è apparentemente discordante: nel primo esempio il punteggio *par nella triga* non comporta alcun vantaggio per il giocatore («per par re noi pren»), mentre in *Flamenca* nella stessa condizione si ha il risultato opposto («tot o gasaina»).

Si noterà infatti che il passo di Flamenca ha un andamento paradossale per cui alla fine del gioco, che si risolve senza liti né controversie, entrambi gli amanti hanno vinto, e ciò è evidentemente impossibile in una normale partita a dadi.

Per le accezioni di triga relative al gioco dei dadi («Ausdruck des Spiel» in SW, s.v.) è probabile un rapporto semantico con i derivati di TRICCARE. Cfr. FEW («ausflüchte suchen»): «Die bedeutung dieser wörter steht derienigen von lateinisch tricare, 'schwierigkeiten machen], ausflüchte suchen, winkelzüge machen' sehr nahe». Cfr. anche ULRICH 1887, pp. 556-57: «Romanisch tricare das im lateinisch tricari und intricari vorliegt, ist eine Ableitung der Wurzel ter, drehen, die auch in torqueo vorliegt, und heißt eigentlich verwickeln, hindern, schaden'. Mit der bekannten Gemination erha1ten, wir zunächst triccare, 'schaden, betrügen', provenzalisch trichar, französisch tricher. Wie meistens in solchen Fällen [. . .] wird dann der Vokal vor der doppelkonsonanz gekürzt und wir erhalten die Formen italienisch treccare, altfranzösisch trechier. Wie ter auch die Bedeutung des 'Zerreibens, Zerkleinerns' hat, so tricare und triccare in den nasalierten formen spanisch

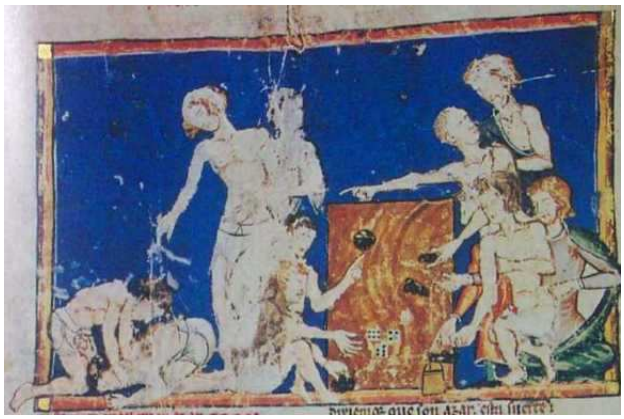
trincar 'zerbrechen', provenzalisch trencar, frazösisch trancher, 'zerbrechen, zerschneiden' ».

Il verbo, con i suoi molti derivati (cfr. ad es. antico occitanico tricharia, trichamen, trichaire, trichairitz) rinvia al campo semantico dell'imbroglio e del tradimento ed è spessissimo utilizzato per il gioco dei dadi: cfr. SW, 466 («Hasardspiel, Würfelspiel»). Nel DU CANGE s.v. tricharia si dice: «ita autem appallabant Massilienses [aliique] ludos aleae».

que si omne... gana. L'interpretazione del passo è importante perché determina una fase del gioco: si deve intendere che vince il primo giocatore se ottiene i punti indicati o il primo dei due che li ottiene?

Anche se la seconda ipotesi sembrerebbe la più probabile per ragioni di economicità di gioco, la prima è tutt'altro che da escludere: l'avverbio primeramientre è utilizzato nella stessa accezione anche nel paragrafo seguente per il gioco dell'azar. Ad avvalorare invece la seconda ipotesi stanno anche i passi occitanici discussi sopra.

4. Azar



Il termine deriva dall'arabo *zahr* 'dado', ed è probabile che in arabo designasse anche una particolare faccia del dado. Si tratta della stessa parola che in arabo classico significa 'fiore' (zahr, da cui anche l'italiano *zagara* 'fiore d'arancio'): secondo DCECH, s.v., nella faccia relativa all'asso era dipinto un asso di fiori o comunque era rappresentato un fiore.

Il termine, nelle diverse forme (antico occitanico *azar*, antico francese hazard catalano atzar, portoghese azar, italiano zara, azzardo), ha varie accezioni negli idiomi romanzi, seguendo, con percorsi e intrecci differenti nelle diverse lingue, un'evoluzione anche cronologica che da 'dado' porta al senso moderno di 'rischio', 'casualità':

1. Dado;
2. Gioco di dadi in generale;
3. Un gioco di dadi specifico (e punteggio particolare di questo gioco);
4. Faccia del dado che porta a un punteggio sfavorevole;
5. Punto basso nel gioco dei dadi;
6. Sfortuna;
7. Rischio;
8. Casualità.

Dopo *a mayores* è sicuramente il gioco di dadi più diffuso nel Medioevo.

Di esso si hanno numerose rappresentazioni nella letteratura, soprattutto antico-francese.

Una intera partita ad *azar* è descritta ad esempio nel già citato *fabliau di Saint Pierre et le jongleur.* Cfr. ed. NOOMEN & VAN DEN BOOGARD 1983, pp. 130-59 (a p. 131 la descrizione dettagliata del gioco, come ricostruita dagli editori): San Pietro e il giullare giocano con tre dadi. San Pietro cede al giullare il primo turno, dandogli quindi un vantaggio, poiché chi inizia può vincere subito la partita senza rischio (i due giocatori non fanno quindi la preliminare batalla). Chi tira i dadi gioca prima per l'avversario e poi per sé.

Nella prima *mancbe* il giullare tira prima per San Pietro. Se fosse uscito un *hasart* (cioè 3, 4, 5, 6, 16, 17, 18), il giullare avrebbe vinto, ma ottiene un 8 e questo punto diventa la chance (*suerte* nel trattato alfonsino) di San Pietro. Poi il giullare tira per sé. Ora è nelle stesse condizioni di San Pietro, poiché, non avendo ottenuto l'hasart, ha perso il vantaggio che aveva inizialmente: se ottiene un hasart (fa cioè re-hasart o hasart arrière-main), perde; se invece ottiene un punto fra 7 e 14,determina la propria chance, il punto che deve ottenere in seguito per vincere. Il giullare ottiene un 6 (cioè un hasart) e dunque perde. Avendo vinto, San Pietro inizia a giocare la seconda mancbe e,poiché ottiene un 17, vince al primo colpo.

Nella terza mancbe è ancora San Pietro a iniziare e ottiene un nuovo hasart, dal numero non precisato. Come si sarà notato, sussistono alcune discrepanze fra l'hazar descritto nel Libro de los dados e la partita del fabliau: qui infatti i tiri estremi corrispondenti all'hazar sono 6e non 8. Inoltre Noomen e van den Boogard interpretano il termine hazar come di valenza negativa per il giocatore cui èattribuito («le coup perdant de Saint Pierre»), mentre nel trattato alfonsino l'azar è piuttosto il lancio da attribuire al vincitore.

La terminologia relativa al gioco dell'azar è stata utilizzata moltissimo in letteratura, anche con funzione metaforica. In particolare troviamo più volte citato il *reazar.* SEMRAU 1910, p. 57,cita due passi dal *Roman de Renard*:

«*hasart*: jeta areire mein, / fuiant s'en vet a long haleine» (I, VI, vv. 282-83);

«ja es ce verite provee / hasart jeta -remein» (1, x, vv.658-59); e uno dal Tornoiement Antecrist: «qu') el (=Loiaute) fiert hasart arriere mein / d'un gibet de XVIII. poinz, / si que li fist voler des poinz / l'espee, par sa meschaance, / et a donne double chaance / a Hasart, dont li meschaï, / c'a cele chaance chaï...» (vv. 2208-14).

A queste attestazioni si può accostare il passo della canzone *Quan chai la fuelha* del trovatore *Arnaut Daniel*, che sarà da mettere in parallelo con quello di *Daude de Pradas*; citato sopra per la triga (ed. EUSEBI 1984, pp. 20-21, vv. 00-00):

«Bona es vida / pus joia la mante, / que tals n'escrida / cui ges non bai tan be; / no sai de re / coreillar m'escarida, / que per ma fe / del miels ai ma partida. // De drudaria / no m sai de re blasmar, qu'autrui paria / trastorn en reirazar; / ges ab sa par / no sai doblar mamia, / q'una non par / que segonda no· sia».

SEMRAU 1910, p. 57 n. 1, rinvia anche a un luogo del trovatore Bertran de Born, in cui si utilizza la terminologia del gioco dei dadi, facendo riferimento al reirazar:

«S'ieu per jogar m'asset pres del taulier, / ja no-i puosca baratar un denier / Ni ab taula presa non puosca intrar, / Anz get ades lo reirazarderrier, / S'ieu autra dompna mais deman ni enquier / Mas vos cui am e desir e teing car» (ed. GOUIRAN 1987, p. 64 vv. 19-24).

Secondo Semrau in questo passo il *reirazar* è un termine appartenente al gioco delle tavole, ma in realtà *reirazar* è inteso qui come punteggio sfavorevole attinto al gioco dei dadi ed esteso metaforicamente alla situazione amorosa. Del resto non mi sembra trascurabile il fatto che altrove il termine non è mai riferito ad altro gioco che non sia quello dei dadi. Del reirazar (zaradirieto) si parla anche in un sonetto di Guittone d'Arezzo:

«Lo nom'al vero fatt' à parentado: / le vacche par che tt'abbian abracciato, / over che tt' àn le stregh'amaliato, / tanto da lunga se' partit'o' vado. / Zara dirieto m' à gittato 'l dado: / ciò non serea se l'avess' e' grappato » (ed. AVALLE 1993, p. 204).

Continua sul numero 62 de *Il fogliaccio degli astratti*.

Il fogliaccio degli astratti viene creato utilizzando il programma di scrittura

LaTeX

Per le migliori parole i migliori caratteri.

Per maggiori informazioni:

www.guitex.org

La creazione delle carte

a cura di Luca Cerrato

Riprendo la storia dei giochi di carte entrando nel dettaglio della loro origine storica.[6] Le informazioni per questo articolo sui giochi di carte e la loro origine cinese mi sono avvalso degli studi di *W.H. Wilkinson* (The American Anthropologist, Volume VIII, January 1895, pages 61-78), e del libro *A History of playing cards*.

Nella tradizione cinese non ci sono grandi differenze quando si parla di carte da gioco oppure di domino (il gioco delle tessere), infatti può capitare che lo stesso gioco possa essere praticato su un supporto *cartaceo* oppure con tessere *più solide* fatte di materiale plastico oppure di legno. Questo non deve stupire perché anche ai giorni nostri viene praticato questo connubio di materiali, pensate al *Rummikum* che fa uso di tessere e lo stesso identico gioco, *Machiavelli*, praticato con due mazzi di carte da scala 40.

Il termine cinese che indica i giochi di domino e quelli di carte è *p'ai*. In qualche caso viene fatta una distinzione tra le carte utilizzando il termine *chih p'ai* e le tessere del domino, *ya p'ai* oppure *ku p'ai*.

Alla fine del XIX secolo nel cinese scritto si utilizzavano, per descrivere i giochi di carte altri due termini; *yü-p'u* (bigliettino) ed *yeh-tzâ* (foglie). Questi sono i nomi di due vecchi giochi d'azzardo cinesi. Il primo era in voga nel terzo secolo d.C. mentre il secondo era popolare tra l'ottavo e il decimo secolo d.C.. Come vedremo nel proseguo i nomi sono molti e la linea di confine tra gioco di tessera e gioco di carte non sarà mai cosi netta, infatti per alcuni studiosi i due giochi di cui sopra sono entrambi giochi di carte, mentre altri affermano che il *yeh-tzâ* corrisponda ai moderni giochi di carte.

Di solito si data la nascita dei mazzi di carte da gioco verso l'anno mille, ma stando a quanto scritto qui di seguito bisognerebbe spostare indietro di alcuni secoli la loro *data di nascità*.

In uno scritto della dinastia *Tsin* si afferma, *T'ao K'an* (259-334 d.C.), che il *yü-p'u* è un gioco d'azzardo e popolano. Verso l'anno mille il gioco fu messo al bando e cadde in disuso.

Comunque secondo alcuni studiosi il *Yü-p'u* non era un gioco di carte. Da quanto se ne può dedurre lo *Yü-p'u* in origine era un gioco di dadi, qualcosa di simile al gioco del poker fatto con i dadi. Inoltre potrebbe avere origini non cinesi.

Probabilmente lo *yeh-tzâ* ha più affinità con i giochi di carte moderni rispetto allo *Yü-p'u*, inoltre, come già detto sopra, quest'ultimo potrebbe non essere un gioco di carte. In un lavoro, non datato, il Tan-yen-tsa-lu, dichiara esplicitamente che le *foglie* erano simili alle moderne carte in cartone.

In uno scritto si data il loro uso nella metà dell'ottavo secolo d.C. e spiega le origini delle carte. Nei primi giorni della dinastia *T'ang* (circa settimo secolo d.C.) i libri erano scritti sui rotoli di carta, ma data la poca praticità vennero sostituiti da libri formati con fogli (in pratica erano delle tavolette/fogli di carta).

Alcuni di questi libri erano dei trattati sui giochi di dadi. Dato il loro continuo utilizzo i *fogli* ben presto divennero sinonimi di dadi ed in ultimo furono

[6] Il problema di questa ricerca storica sono le mie scarse conoscenze storiche e l'impossibilità di fare ricerche sul campo, di conseguenza attingo le mie informazioni da articoli e libri.

utilizzati al posto dei dadi, quindi lo *yeh-tzâ*, nato con i dadi, si trasformò nel primo gioco di carte.

La teoria è ingegnosa e trae considerevole supporto da due circostanze:

- L'impiego ancora oggi in Giappone (il quale ottenne tutti o quasi i suoi passatempi dalla Cina) di giochi di carte nei quali le carte sono praticamente dei fogli di libri di poesia.
- L'uso nella Cina occidentale di mazzi nei quali le carte rappresentano dei proverbi.

Il gioco ebbe grande popolarità durante l'ultimo periodo della dinastia *T'ang* (618-905) e nel secolo seguente alla sua caduta, in cui la Cina fu divisa tra i principati del sud ed i Tartari del nord (che arrivarono anche in Europa). Tra i Tartari il gioco *yeh-tzâ* fu molto praticato. Si ha un riferimento del febbraio del 969 in cui il principe fece un torneo del gioco delle foglie tra i suoi vassali e dopo pochi messi fu assasinato, da questo accadimento fiorì una filosofia contro il gioco d'azzardo ed il diavolo. Tra l'altro si afferma che studiosi e digninitari di stato non dovrebbero perdere tempo in queste attività. Lo *yeh-tzâ* viene chiamato *soldo o moneta di Sung* (riferendosi alla dinastia Sung).

Riferimenti ai mazzi di carte con il loro attuale nome di *p'ai* sono rare nelle enciclopedie. Inoltre la frase dal *tan-yen-tsa-lu* compara il *yeh-tzâ* al moderno *chih-p'ai* Dall'alta parte nel dizionario cinese *Ching tsze tung*, compilato da *Eul Koung*, la cui prima edizione vide la luce nel 1678 d.C., afferma che:

«le carte ora conosciute come *Teen tsze pae* oppure carte con punti, furono inventate nel regno di *S'eun-ho*, 1220. Secondo la tradizione furono concepite per divertire le numerose concubine di S'eun-ho.»

Da come si può dedurre il periodo in cui furono create le carte non è ben chiaro. Per avere dei punti di riferimento nei casi come questi si fa riferimento ai documenti ufficiali, in questo caso si ha che nel 1120 fu una decisione imperiale su quali delle molte varianti del gioco conosciuto come *T'ien-kiu* (i cieli e i nove) era da considerare ortodossa, quindi si può dedurre che le carte e il gioco esistevano da tempo.

La leggenda vuole che nel secondo anno del *Hsüan-ho*, nella dinastia Sung (1120 d.C.), un ufficale stabilì come doveva essere composto il mazzo di carte *ya p'ai* (il supporto probabilmente era in avorio non in cartone). Il mazzo doveva avere 32 carte, comprendendo 127 semi (nota dovrebbero essere 227, ma gli stampatori cinesi sono stati negligenti), in ordine di accordarsi con la distesa di stelle e costellazioni.

Le combinazioni *paradiso* [6/6, 6/6] sono costituite di due pezzi, contengono 24 semi, le figure di 24 periodi solari;
Terra [1/1, 1/1] composto da due pezzi, ma contengono 4 semi, i 4 punti cardinali (est, ovest, nord, sud);
L'*uomo* [4/4, 4/4] due pezzi, contengono 16 semi, le virtù dell'umanità, la benevolenza, la giustizia e la saggezza;
L'*armonia* [2/3,1/3] due pezzi di 8 semi, raffigurano il respiro d'armonia, la quale pervade le otto divisioni dell'anno. Le altre combinazioni avevano ognuna un nome;

C'erano quattro giocatori, ognuno con otto carte in mano e le carte vinte oppure perse a seconda del numero di semi davano del vincitore delle ricompense in monete.

Nel periodo del *Kao-tsung* (1127-1163) le combinazioni di mazzi erano gestiti da editti imperiali. Questi mazzi erano conosciuti nell'impero come *Ku p'ai*.

Le carte basano i loro simboli sui dadi esistenti in varie forme nella Cina ed è possibile con il loro aiuto tracciare la graduale evoluzione di questi *strumenti ludici* dai mucchietti d'ossa ai dadi e il domino. Comunque questi non possono mostrare di avere influenza diretta sulle forme delle carte europee.

In ogni modo è sullo *yeh-tzâ* piuttosto che sul *ya pa'i* che si deve concentrare l'attenzione non solo per l'origine di molte carte cinesi, ma anche per le carte europee. Di tutte le varietà di carte cinesi non ce ne è una che abbia una distribuzione uniforme oppure universalmente popolare.

Nella Cina centrale è presente un mazzo di carte con il nome di *kun p'ai*, carte bastoni oppure *ma chioh*, uccello di canapa. Il mazzo è costituito da 30 pezzi, cioè, asso, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 di tre semi, comunemente chiamati *ping*, *tiao*, e *van* (monete, stringhe e miriadi) e tre separate carte, *fiore bianco*, *fiore rosso*, e *ch'ien wan*, *un migliaio di miriadi* di solito chiamate *vecchie migliaia*.

Per giocare bisogna avere quattro mazzi di carte, con due, cinque oppure sei carte a perdere, conosciute come, *ori*, *volanti*, oppure *farfalle*. Queste carte vengono utilizzate praticamente come dei jolly. In ogni modo non sono essenziali per il gioco, il quale può essere giocato senza di loro. In genere sono cinque e rappresentano ritratti ed emblemi che rappresentano i cinque doni del cielo; *fortuna*, *coraggio*, *longevità*, *prosperità* e *salute*, ma molto frequentemente prendono altre forme. Qualche volta sono carte ordinarie.

Il seme di *ping* fu originalmente lo *ch'ien*, il soldo, mentre le *stringhe* sono strisce di un migliaio di soldi, le *miriadi* sono miriadi di soldi.

Lo *ch'ien* era la classica moneta cinese, una moneta rotonda di ottone e rame, con un buco quadrato nel suo centro. Una moneta di basso valore, ma che è divenuta l'unità del *kun p'ai*. Per il fatto che i semi sono basati su delle monete si deduce che in origine le stesse carte erano dei soldi, con le quali i giocatori d'azzardo giocavano.

Alcune fonti storiche fanno risalire l'uso delle banconote in Cina verso l'anno 1265 anche se prima, durante la dinastia Tang (618-905) veniva utilizzato un vecchio sistema di *pagamento al volo*.

In alcune illustrazioni della dinastia Ming (1368-1644) si trovano delle rappresentazioni di stringhe di monete che ricordano i semi dei mazzi dei *kun p'ai*. Quindi sembra corretto affermare che le carte cinesi derivano dalle banconote, la domanda è come queste carte moneta hanno avuto influenza sulle carte da gioco occidentali?

Una verosomiglianza tra i due mazzi sono le grottesche presenze di figure sulle carte da gioco europee che ricordano alcune rappresentazioni delle forme umane di quelle cinesi.

Bisogna anche ricordare che in Cina veniva praticata l'arte di incidere il legno alcuni secoli prima che fu conosciuta in Europa e che i fabbricanti di carte occidentali furono primi ad introdurre questa arte in europa, una congiuntura azzardata è che essi ottenero sia le carte che i mezzi per fabbricarle dalla Cina da coloro che aprirono le prime rotte commerciali e che raggiunsero la Cina nei primi anni del dodicesimo secolo.

I primi ad aprire rotte commerciali con il lontano oriente furono i veneziani per questo motivo si crede che il porto d'approdo dei mazzi cinesi in Europa fu la Repubblica Veneziana e la città dei dogi fu il primo posto in occidente dove si giocò a carte. Molto probabilmente furono Niccolò Polo e suo fratello Marco ad importare i giochi di carte.

Alcuni storici obbiettano sulla differenza di dimensioni tra quelle cinesi ed europee (più larghe), anche se in Cina le dimensioni variano da luogo a luogo. Comunque le coincidenze tra i primi mazzi europei e quelli cinesi *kun p'ai* sono numerose per essere accidentali.

I primissimi segni dei semi europei, quelli italiani e spagnoli, erano spade, coppe, denari e bastoni. I mazzi spagnoli non avevano il 10, le prime *carte vestite* erano il Re, Cavaliere e il domestico. I primi mazzi europei contenevano carte con emblemi, i *naibis*. Nei primi giochi conosciuti le carte erano usate per formare scale e triplete.

Ora se noi torniamo al *kun p'ai* troviamo che il principio portante dei giochi praticati è lo stesso di quello usato nei vecchi giochi italiani *Frusso* oppure *Primero*, mentre allo stesso tempo, come i Tarocchi, i *kun p'ai* di solito includono un numero di carte emblema.

Inoltre nessun mazzo cinese contiene un dieci, la ragione per questo è chiaro se noi consideriamo le carte come delle banconote, del tutto assente se noi le condideriamo come divise in semi. Supponiamo che i semi delle monete rappresentano una scala di valori delle banconote, da un centinaio di monete a nove centinaia; i semi di *stringhe* rappresentano biglietti da un migliaio a nove migliaia e i semi di *miriadi* rappresentano biglietti da dieci migliaia a novanta migliaia di soldi. Quindi come si vede avere serie decimali di centiania, migliaia, miriadi e un dieci di stringhe è chiaramente superfluo, perchè il suo posto è già preso da un asso di miriadi, che è uguale a 10 migliaia.

C'è una ragione, poi, nei nomi dei semi cinesi (rappresentano una scala di valori), ma questa manca assolutamente in quelli europei. Un tentativo è stato fatto per spiegare quelli italiani e spagnoli come emblema di quattro classi sociali (contadini=bastoni, mercanti=denari, nobili=spade, clero=coppe), ma questo è assolutamente fantastico, mentre se noi ammettiamo che le prime carte europee erano dei mazzi cinesi di *kun p'ai* allora ogni cosa è più chiara.

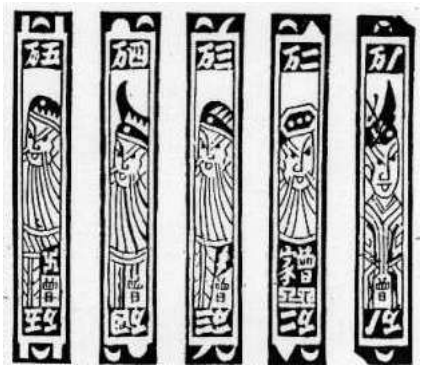
Le figure del re e del fante trovano i loro prototipi nelle vecchie migliaia e fiore rosso, mentre il cavaliere rappresenta il fiore bianco (il quale spesso è rappresentato con un cavallo).

Ci sono tre carte non numeriche nei mazzi *kun p'ai*, c'erano tre non numeriche carte nei mazzi europei medioevali. Anche qui c'è una ragione nei giochi cinesi (*Khanhoo*), nessuno in quello europeo. Nei giochi cinesi le carte sono raggruppate insieme in combinazione di tre (probabilmente a seguito della sequenza 3x3x3) e quindi la decisione di usare le tre

carte non numeriche può essere stato deciso in origine (il fiore rosso, fiore bianco, e vecchie migliaia) e fu neccessario fissarlo a tre. In alcuni mazzi di Kun p'ai queste carte vestite portano altri nomi, Wang, Ying, Lin Chang, Wu Sung, principe di Mao tratti da vecchi romanzi sullo stile di Robin Hood, il *Shui-hu chuan*. Qualche volta il fiore bianco è chiamato *sprayflower* oppure *white ash*.

Non c'è una spiegazione ragionevole ma può essere data dalla restrizione sulle *carte vestite* europee a tre, se li chiamiamo re, regina e cavaliere neppure è ovvio perchè le carte vestite devono essere superiori a quale numeriche. Quando ricordiamo che il proprio nome delle *vecchie migliaia* è un migliaio di miriadi è chiaro che deve necesariamente essere superiore a tutte le carte numeriche, più alto del nove di miriadi. Un biglietto di 10 milioni di sapech deve essere più prezioso di uno di novantamila.

Le circostanze che una delle carte originali cinesi vestite sembrerebbe avere una connessione speciale con uno dei semi originali numerici spiegherebbero come una serie di carte vestite vengono a essere *attaccate* in Europa ad ogni seme. E' altamente probabile, inoltre, che il *fiore bianco* e il *fiore rosso* erano originalmente marcate *dieci miriadi* e *cento miriadi*, per un mazzo *lok* (una varietà di *lich chic*) dal Tapu, vicino a Swatow, carte marcate sprayflower, *centinaia di miriadi*, migliaia di miriadi e miriade di miriadi furono trovate in aggiunta ai semi numerici (come visto che sprayflower è un altro nome di white flower).



Questo poi spiegherebbe perchè un carta vestita dovrebbe essere considerata in Europa superiore ad un'altra, come il re sul cavalliere e non suo pari come nel *Khanhoo*. *Lieh chic*, carta immondizia, invece, getta luce non solo su punti come questi, ma anche sulla rimanente difficoltà, il fatto che il gioco cinese ha tre semi, mentre i primi, come i moderni europei ne hanno quattro. Il normale mazzo *lieh chich* consiste di trentasei carte in quattro semi, sistemati nel seguente modo quando il numero di giocatori è tre:

lakhs: centinaia di figli, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Rouleaux: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

Stringhe: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1.

Soldi: asso di soldi: 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Con quattro giocatori vengono utilizzate due carte addizionali, il *principe di Mao* e *fiore di cervo* (stagflower), e diventano i due più alti denari, mentre l'ordine delle carte numerali in quei semi è contrario. Nel mazzo *lok* il posto dello Stagflower è preso dallo Sprayflower, un'ulteriore prova della identità di entrambi con whiteflower.

Ora nel gioco del *kun p'ai*, del quale *Khanhoo* è una fedele copia, i semi sono tutti sullo stesso livello, non ce ne è uno superiore all'altro, perchè le carte vengono utilizzate per creare alcune combinazioni. Nel *lich chih*, al contrario, le carte vengono usate per delle prese, si catturano le carte più basse, vale a dire il 5 del lakhs (500.000 monete) prendono il 4 di lakhs e il 1 di rouleaux (10.000 monete) prende il 9 di strings (9.000 cash).

Nel caso di due dei semi troviamo che l'asso conta più del nove, come in molti giochi europei. La ragione di questo è da trovare nei mazzi di *kun p'ai*, dove gli assi sono preziosi per via della loro mobilità perchè entrano in molte combinazioni.

I semi vengono riscotrati in molti mazzi cinesi, ed è spesso il caso che gli assi sono onorati con lo stesso marchio come fiore bianco, fiore rosso, e vecchie migliaia, i quali sono qualche volta detti come *yao*, assi. Nel lieh chih il *Lin Chung* e il *Wang Uing* sono frequentemente sostituiti con il *principe di Mao* e *Stagflower*, che come abbiamo già visto in alcuni mazzi *kun p'ai* il *principe di Mao* e *Wang Uing* sono occasionalmente sostituiti con il fiore rosso.

Può essere anche che entrambi *lieh chic* e *kun p'ai* abbiano la stessa origine. In assenza di informazioni dettagliate dei primi giochi cinesi è impossibile dire quali dei due rappresenta la forma primitiva. E' possibile, comunque, assumere che sia il *lich chih* il mazzo genitore il quale ha trovato la strada verso l'occidente nel 13ŝecolo, questo aveva quattro semi e nove carte ognuno, e come per il *kun p'ai* possedeva inoltre tre carte vestite.

Willshire afferma che è probabile che nella perfetta sequenza ci sono cinque semi di nove carte per ogni seme, i marchi sono borse, monete, bastoni, spade ed un quinto segno non sodisfacemente dimostrabile. Questa congiutura è sbagliata, in un certo senso serve ad un importante scopo perchè mostra che il punto di vista europeo, il quale conosceva nulla a parte il proprio mondo, dovrebbe essere capace di prendere i semi dei giochi cinesi. Se Willshire nel 1878 pretende che i semi del *lieh chih* sono monete, borse, bastoni e spade è sorprendente se gli italiani del 1278 (dovrebbe essere la data di arrivo in Europa delle carte) presero gli stessi semi?

Il seme di moneta diventa il *danari*, il seme bastoni nel XVI secolo veniva chiamato *colonne*. Prendete un mazzo di *kun p'ai* e sottoponetelo a delle persone ignoranti del significato del simbolo, si troverà tra le varie interpretazioni date al seme delle *stringe* quello di spade, bamboo, bastoni e colonne, perticolarmente per asso e il due. Per il seme di coppe è stato derivato dal mazzo cinese, semplicemente capovolgendo

il simbolo del wan (dieci migliaia) che infatti ricorda una coppa all'incontrario.

Il gioco dei tarocchi giocato in Italia suggerisce che sia una unione di due giochi cinesi di carte, *K'anhu* (Khanhoo), giocato con le *kun p'ai* e il *t'ienkia* giocato con le carte derivate dal domino.

Un mazzo del Tarocco consiste di 22 trionfi, numerati da 0 a XXI e di quattro semi di 14 carte ognuna, nominalmente re, regina, cavaliere, fante, 10, 9, 8,7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 di denari, coppe, spade e bastoni. L'ordine delle carte numerali varia con il seme, come nel *lieh chih*.

Un mistero è da che cosa deriva il mazzo dei trionfi e soprattutto spiegare il numero 22. Probabilmente è una serie di 21 completa di carte domino le quali sono alla base delle carte cinesi. Un domino è un paio di dadi piazzati lato contro lato e il numero di possibili combinazioni di due dadi è 21. Nel gioco del **t'ienkiu** del domino la ventiduesima tessera è la tessera vuota usata come jolly.

Potrebbe darsi che i Polo portarono a Venezia due distinti mazzi uno di *carte moneta* e l'altro di *carte domino*, senza regolamenti. Qualcuno ha preso i due mazzi e li hanno mischiati, le 21 carte con le figure fornirono i trionfi, il jolly diventò la matta, mentre il mazzo di carte del *Kun p'ai* diventarono le carte numerate con i loro semi. La carta 10 e la regina furono innovazioni del mazzo. Un nuovo mazzo di carte fu creato dall'ingnoranza di giochi precedenti.

Lo scopone

a cura di Luca Cerrato

Vi presento il libro di *Sergio A. Bonanni*,

La storia dello Scopone leggende e realtà

Un ottimo libro che sarà inesauribile fonte di informazioni per molti numeri de Il fogliaccio degli astratti. Qui di seguito la prefazione del libro.

Questo libro vorrebbe essere un libro di storia.

Storia di un gioco diffuso sì in Italia ma non quanto merita: forse è uno dei pochi giochi di carte in cui la fortuna (la sorte, il caso ... comunque la si voglia chiamare) non la fa da padrona come altri.

Lo Scopone è unico nel suo genere tra i giochi italiani, dipende poco dalla fortuna, molto meno rispetto al Tressette o alla Briscola, non parliamo poi del Burraco, oggi molto di moda, che paga un buon 90% alla fortuna. Il gioco dello scopone invece dipende molto dalla intesa con i soci.

Questo libro non parlerà affatto di tecnica ma solo di Storia: qualche cenno di regole per ben giocare verrà fatto parlando de **I libri sullo Scopone**, quando e se risulterà necessario.

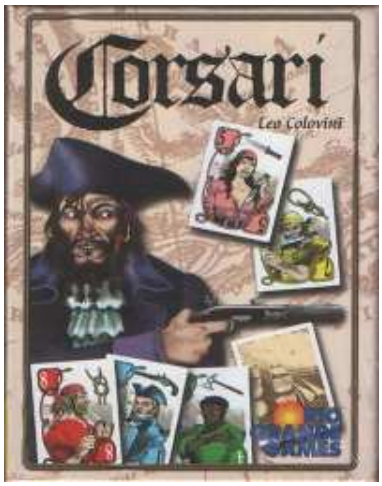
Esso vorrebbe anche fare chiarezza di molti malintesi ed equivoci: la sua origine e la sua età, i suoi progenitori, le carte con cui viene giocato, i libri e gli autori che li hanno scritti; li vedremo uno per uno nel corposo capitolo di cui sopra.

Vorrebbe evidenziare tutta la bellezza del gioco, far capire perché ha intrigato tanta gente semplice e personaggi di cultura; scoprire il patrimonio delle doti che il gioco esalta: estro, fantasia, calcolo, bluff, pazienza, ragionamento ed impegno della mente; tutte doti che mantengono giovani i *ragazzi* di ogni età che lo praticano.

A proposito dei personaggi: ad essi viene dedicato il capitolo *Lo scopone ed il mondo della cultura* che racconterà aneddoti e curiosità, anche inedite, su personalità come Mascagni, Caruso, Di Stefano e diversi altri.

Vorrebbe anche sottolineare il carattere sociale del gioco: *... che permette di fare e coltivare amicizie e importanti, che affratella i contendenti e non li rende irosi l'uno contro l'altro come il poker o altri giochi d'azzardo in cui il fattore denaro o fortuna servono a produrre sì adrenalina ma non valori per la vita*, parole testuali del nostro amico Rino Valandro.

Buona lettura e ... che **buon pro vi faccia**: lo diciamo parafrasando le parole augurali di un famoso giocatore napoletano pubblicate da Tommaso Piroti, editore in Napoli, nella sua edizione del 1924.



Carte moderne

a cura di Luca Cerrato

In questo numero si ritorna ad analizzare i giochi di carte pubblicati in quest'ultimi anni, limitando la ricerca solamente a quelli che fanno uso del solo mazzo, se ci saranno altri oggetti questi non saranno fondamentali nel meccanismo ludico.

Corsari di *Leo Colovini* pubblicato una decina di anni fa rientra in pieno in questa categoria. La struttura delle regole e del mazzo si avvicina molto a quella classica dei giochi di combinazione, sullo stile di scala 40 oppure Machiavelli.

I giocatori (da 2 a 4) hanno a disposizione 110 carte divise in 10 colori numerate da 1 a 11. Ogni colore rappresenta una banda di corsari ed i numeri sono le mansioni dei marinai al suo interno. Salta subito all'occhio qualche seme (i 10 colori) in più rispetto ai classici quattro.

Ogni giocatore riceve 12 carte coperte, viene creato il *molo* cioè una fila di carte scoperte, da 7 a 9 in funzione del numero di giocatori. Il colore della prima carta della fila è chiamato il *colore del molo*. Poi viene girata una carta che va a creare la pila degli scarti, le rimanenti carte vanno a formare il mazzo di gioco (il tallone).

Nel proprio turno di gioco si pesca sempre una carta, dal mazzo, dalla pila degli scarti (l'ultima carta scartata) oppure dal molo (prima carta). Poi si scarta una carta dalla propria mano.

Al proprio turno si può decidere di chiudere la manche, cioè si calano le proprie carte, dopo aver pescato e scartato una carta.

Quando si chiude si dividono le proprie carte in tre gruppi.

- *I prigionieri*, sono corsari dello stesso colore del molo, non portano penalità.
- *La ciurma*, le carte possono essere al massimo di due colori e devono essere tutte di numero differente (non possono esserci per esempio due 7). Il massimo numero di carte che può comporre la ciurma è 11.
- *I clandestini*, sono le rimanenti carte, il giocatore che ha chiuso deve sommare il loro valore che va a formare il suo *limite*, che ovviamente deve essere il più basso possibile per non avere le penalità.

Il giocatore che salpa costringe gli altri partecipanti a salpare a loro volta e creare i tre gruppi di carte come visto sopra. Inoltre ogni altro giocatore può attaccare carte alla ciurma di chi ha chiuso (rispettando le regole di sopra).

Se fin qui il regolamento è abbastanza classico con le proprie carte bisogna formare dei raggruppamenti in base al colore e tipologia di carte. La diversità è nel calcolo del punteggio, i giocatori faranno riferimento al *limite* di chi ha chiuso per dare oppure ricevere penalità.

- *Limite maggiore* a quello del chiudente, si impilano le carte davanti a sè, il numero di carte corrisponde alle penalità.
- *Limite uguale oppure inferiore* a quello del chiudente, passa le sue carte a colui che ha chiuso, in pratica gli si *gira* delle penalità.
- Se il chiudente ha il *limite più basso* di tutti, non riceve nessuna penalità (nemmeno dai suoi clandestini).

Le carte usate per le penalità non vengono giocate nelle manche successive.

Si gioca l'ultima manche quando il numero di carte penalità è uguale oppure superiore a 35. Se il numero è 45 allora la partita termina immediatamente.

Introduzione allo Skat

a cura di Maurizio Martelli

Lo Skat è il gioco nazionale tedesco, viene anche praticato in Austria, in Svizzera, in Alto Adige, in certe fasce della ex Cecoslovacchia e della Polonia, e dovunque ci siano colonie tedesche, soprattutto negli Stati Uniti e nel Canada.

Lo Skat è uno dei più affascinanti giochi di carte, non solo per l'inesauribile varietà delle sue molteplici modalità di gioco, ma anche per la sua adattabilità a persone dalle più svariate attitudini.

Rispetto ad altri giochi di carte, lo Skat può segnare molti punti a suo favore. Anzitutto è uno dei pochi giochi di carte ideali per tre giocatori; ma vi si può giocare anche in quattro o in cinque.

Una partita a Skat può finire quando si vuole, per cui non è mai il caso di negarsi il piacere di giocare un'altra mano per paura che duri troppo, tanto da far perdere il treno o da far saltare un pasto.

A Skat non c'è azzardo, a differenza del *Bridge* e soprattutto del *Poker*. Ben si sa quanto possa essere avventata una licita a Bridge, ma a Skat non serve ed anzi è controproducente sovra dichiarare la propria mano, dal momento che si sa già in anticipo quanto essa vale e quanto si perderà alla fine. A Bridge si licita in vista del maggior numero di prese possibili e solo in presenza di prospettive favorevoli; a Skat si licita invece per conseguire il diritto di giocare da soli sfidando i due avversari in coppia, e lo si fa non soltanto per vincere, ma talvolta anche per ... perdere!

L'aspetto innovativo dello Skat rispetto ad altri giochi di carte tradizionali è che la coppia degli avversari non è sempre la stessa. In un tavolo con tre giocatori sono 3 le possibili combinazioni di alleanze in coppia dei 2 avversari contro il singolo sfidante, mentre in un tavolo con quattro giocatori le combinazioni possibili salgono addirittura a 9.

Lo Skat e il Bridge sono due giochi molto simili, una differenza tra i due è che nel secondo si possono giocare solo due tipi di contratto: con *atout* (con un seme di briscola) e *senza atout* (senza seme di briscola), e tali sistemi si possono giocare in un unico modo.

A Skat ci sono invece ben *tre tipi di contratto* e svariate *modalità* per giocarli. Quando a Bridge ci si ritrova con una mano pessima non si può che perdere, ma a Skat si possono incassare *punti-partita* anche con la peggior mano possibile e immaginabile. A Bridge si ha poi la certezza delle prese fattibili in base agli onori che si hanno in mano, il che è questione di pura fortuna, mentre a Skat si può sempre giocare con ciò che si ha in mano e persino chi ha una mano straordinariamente forte può andare incontro alla sconfitta.

Ad ogni modo anche a Skat non manca tuttavia quel pizzico di pura e semplice fortuna, ma solo quanta ne basta per suscitare l'interesse di un principiante dando anche a lui delle concrete possibilità di vittoria.

Lo Skat si gioca con un mazzo di 32 carte: non si usano quelle al di sotto dei 7. Come in tutti i giochi di carte tedeschi, i 10 vengono subito dopo gli Assi: seguono K, D, 9, 8, 7. I quattro Fanti (B) sono le carte migliori del mazzo, indipendentemente dal fatto che si giochi senza o con un seme di briscola e, in quest'ultimo caso, da quale sia il seme di briscola prescelto e dominante sugli altri.

A Skat i giocatori attivi non sono mai più di tre in ciascuna smazzata, anche se quattro o cinque perso-

ne possono sedere ad un unico tavolo e avvicendarsi nel partecipare attivamente al gioco.

Ciascun giocatore gioca per sé ed il punteggio finale è individuale. La partita finisce quando lo stabiliscono i giocatori ed ogni singola smazzata è già di per sé una partita completa; è bene comunque concludere una partita non prima che siano stati completati tanti *giri* di smazzate quanti ne servono perché tutti i partecipanti facciano il mazziere per lo stesso numero di volte.

Ogni giocatore, a turno e in senso orario, svolge il compito di mazziere: mischia le carte, le fa tagliare dal suo vicino di destra e quindi le distribuisce in senso orario in questo modo: 3 a testa al primo giro (partendo dal giocatore alla sua sinistra), poi 2 coperte sul tavolo a formare il monte, quindi 4 al secondo e ancora 3 a testa al terzo giro, cosicché ogni giocatore riceve in tutto 10 carte.

A Skat ci sono diverse modalità di gioco, i **contratti**, e per stabilire chi e con quale contratto dovrà impegnarsi a giocare, i giocatori licitano l'uno contro l'altro; chi si aggiudica la licita vincerà o perderà il massimo dei punti previsti per il contratto su cui si è impegnato.

La **licita** consiste nell'offrire il valore numerico di un dato contratto, come diciotto, venti, ventidue, ventitré ecc... Uno di tali numeri viene subito proposto dal giocatore che siede alla destra del mazziere al giocatore alla sinistra del mazziere stesso: se quest'ultimo accetta dice *Sì* e l'offerente dovrà rilanciare o passare, se invece rifiuta dice *No* o *Passo* (Weg) e toccherà quindi al mazziere licitare con chi ha prevalso in precedenza.

Chi si aggiudica la licita viene definito *sfidante* e può liberamente scegliere il contratto su cui impegnarsi, che però non potrà più cambiare in un altro a lui più conveniente.

Una volta che lo sfidante ha dichiarato il suo contratto, gli altri due giocano in coppia contro di lui ed il primo a giocare una carta sul tavolo è sempre il giocatore a sinistra del mazziere. I giocatori devono, possibilmente, rispondere al seme ed il vincitore di una presa gioca per primo una carta alla presa successiva, proprio come nei tradizionali giochi di carte.

Tre sono i tipi di contratto e due sono le modalità per giocarli. Chi ha vinto la licita può giocare:

- Con un seme di briscola, compresi i quattro Fanti (Seme);
- Coi soli 4 Fanti come briscole (Grand);
- Senza alcun seme di briscola (Null).

Lo sfidante che sceglie di giocare uno di questi tre contratti, può poi giocarli in due modi diversi:

- Prendendo tutte e 2 le carte del monte;
- Ignorando le carte del monte e giocando con le sole 10 carte che ha in mano.

Se lo sfidante intende giocare con un seme di briscola (Seme) gli conviene ovviamente scegliere il seme in grado di assicurargli il maggior numero di *punti-carte*; i semi hanno infatti un diverso valore gerarchico in base alla seguente scala decrescente: Fiori, Picche, Cuori e Quadri.

Dato che i 4 Fanti sono sempre briscole, e per giunta le migliori, quando si gioca con un seme di briscola sono 11 in tutto le briscole, e cioè i 4 Fanti più le altre 7 carte del seme di briscola.

I Fanti hanno un diverso valore gerarchico in base alla scala appena citata, e cioè Fiori, Picche, Cuori e Quadri: quando i Fanti sono le uniche briscole (Grand), nessun seme prevale sugli altri, di modo che ci sono 4 semi paritari di 7 carte ciascuno e solo 4 carte di briscola, cioè i Fanti, ma fra di loro i Fanti conservano sempre il loro ordine gerarchico.

Se si gioca senza seme di briscola (Null), tutte le carte perdono il loro valore in *punti-carte* e i loro ordine gerarchico diventa identico a quello del Bridge: A, K, D, B, 10, 9, 8, 7: i Fanti perdono ogni loro potere speciale e retrocedono al di sotto delle Dame, mentre i 10 retrocedono a loro volta subito sotto ai Fanti.

Se si gioca con un **seme di briscola** (Seme) o con i 4 Fanti come uniche briscole (Grand), l'obiettivo dello sfidante è sempre di vincere la mano aggiudicandosi 61 o più *punti-carte* con le sue prese, mentre se si gioca *senza briscole* (Null), il suo obiettivo è di non fare nessuna presa.

L'obiettivo del gioco, se si *gioca con le briscole* (Seme o Grand), non è di fare il maggior numero di prese (come nel Bridge), bensì di fare un certo numero di *punti-carte* con le prese fatte. Questi punti si calcolano in base ad un valore fisso attribuito alle 5 carte più alte di ogni seme. Gli Assi valgono 11; i 10, 10; il K, 4; la D, 3; il B, 2. In ogni seme ci sono quindi 30 punti/carte e nell'intero mazzo ce ne sono 120: per vincere la mano lo sfidante deve incassare la maggioranza dei *punti-carte*, ovvero 61 su 120, altrimenti perde.

Se si gioca senza nessuna briscola (Null) il valore in punti delle carte non conta più, dato che basta che lo sfidante faccia anche una sola presa perché perda subito la mano; non ha alcuna rilevanza il fatto che nella presa fatta dallo sfidante le 3 carte non abbiano alcun valore in punti-carte (ad esempio: un 7, un 8 e un 9): il solo fatto di aver realizzato una presa com-

porta l'immediata perdita della mano da parte dello sfidante.

Quando poi vinca lo sfidante, *punti-partita*, quando con le carte che ha preso si aggiudica la mano con 61 o più *punti-carte*, dipende da due fattori:

- a) Il *valore base* del seme di briscola e la *modalità di gioco* prescelta;
- b) La *quantità di briscole* che ha o non ha in sequenza ininterrotta a partire dal Fante di Fiori (Matte).

Al numero di questa sequenza si aggiunge sempre 1 fisso per l'impegno a vincere. Questi due fattori, cioè (a) il valore base del seme di briscola in una certa modalità di gioco e (b) la quantità di Matte (con o senza) + 1 fisso, vengono moltiplicati ed il risultato dà l'esatto ammontare dei *punti-partita* che lo sfidante vince o perde: i *punti-partita* persi vengono per giunta raddoppiati.

Ad esempio: supponiamo che il seme di briscola sia Fiori e che lo sfidante l'abbia scelto senza prendere le carte del monte (Hand). Il *valore base* del seme di Fiori, come vedremo, è 12.

Supponiamo inoltre che lo sfidante abbia i Fanti di Fiori e di Picche, ma non il Fante di Cuori. La sua *sequenza ininterrotta di Matte* si ferma quindi a 2, a cui va sempre aggiunto l'1 fisso per l'impegno a vincere la mano. Moltiplicando il valore base del seme di Fiori (12) per il numero di Matte in sequenza (2) + (1) fisso per l'impegno a vincere + (1) per l'impegno a giocare in mano (Hand) = totale (4), lo sfidante incasserebbe 12x4=48 *punti-partita* se riuscisse a fare almeno 61 *punti-carte* con le sue prese. Se poi riuscisse addirittura a fare 90 o più punti-carte aggiungerebbe un ulteriore (1) ai moltiplicatori, e in caso di vittoria incasserebbe 12x5 = 60 punti-partita.

Infine, se già in partenza lo sfidante fosse sicuro di avere una mano così forte da assicurargli 90 o più punti-carte, potrebbe preventivamente dichiarare lo *Schneider*, e con questo suo ulteriore impegno aggiungerebbe un ulteriore (1) ai moltiplicatori: in caso di vittoria con 90 o più punti/carte incasserebbe 12x6 = 72 *punti-partita*.

Sapendo già di scegliere il seme di Fiori come briscola nel caso in cui diventi sfidante, ed avendo 2 Matte in sequenza, è ovvio che lo sfidante sa già in anticipo che la sua mano vale almeno 36 punti-partita in caso di vittoria; di conseguenza sa anche che nella licita può spingersi liberamente a offrire numeri fino a quota 36 per diventare sfidante: se poi ha già l'intenzione di giocare in mano (Hand) si può spingere addirittura fino a 48 (12x4).

Supponiamo ora che l'aspirante sfidante non se la senta di giocare in mano un contratto a Fiori con 2 Matte (valore 12x2+1 = 36) e che un altro giocatore liciti più di 36, ad esempio 40: in questo caso dovrebbe passare perché, sovradichiarando prima e perdendo poi la sua mano, perderebbe tutti i *punti-partita* che si ritroverebbe costretto a fare in più (non 12x3 = 36, dato che quota 36 è stata superata nella licita, bensì 12x4 = 48). Rischiare una licita di 40 a Fiori con 2 sole Matte (valore 36) equivale infatti a rivalutare la propria mano non semplicemente al nuovo valore licitato (in questo caso 40) bensì di un ulteriore moltiplicatore, e cioè 12x4 = 48; per vincere ugualmente la mano sarebbe pertanto necessario riuscire ad applicarvi un altro moltiplicatore e questo potrebbe verificarsi o rischiando di giocare in mano (Hand), o facendo Schneider (90 o più punti/carte) oppure avendo la fortuna al termine della mano di trovare nel monte la terza Matta in sequenza (il Fante di Cuori), altrimenti si perdono irrimediabilmente 48 punti/partita (non 40), soggetti per di più al raddoppio in base al regolamento, per un totale di 96 punti/partita.

Quando lo sfidante vince la mano (con 61 o più punti/carte) o la perde (con 60 o meno punti/carte), i *punti-partita* da lui vinti o persi vengono subito registrati, direttamente in aggiunta o in detrazione al suo precedente punteggio individuale: dopo il numero preventivato di smazzate, o a seguito del raggiungimento del punteggio prestabilito, o se ci si avvede che si è fatto tardi, oppure ancor più semplicemente quando si decide che è ora di chiudere baracca e burattini, il giocatore che ha raggranellato più punti-partita è proclamato vincitore.

È infine doverosa una precisazione su una parola spesso ricorrente nel testo: *mano*. Col termine mano ci si può riferire:

- Alle 10 carte di cui dispone un giocatore (la sua mano);
- Alla fase di gioco, successiva alla licita, in cui i giocatori giocano le carte sul tavolo (gioco della mano);
- alla modalità di gioco *Hand* (gioco in mano) che lo sfidante adotta quando sceglie di non prendere le carte del monte e di giocare con le sole 10 carte che ha nella sua mano.

Col termine *smazzata* ci si riferisce invece ad ogni singola frazione di un'intera partita comprendente la preparazione del mazzo, la distribuzione delle carte, la licita, il gioco della mano e la registrazione a referto (score) dei punti/partita vinti o persi.

Questa sia pur sintetica descrizione è già più che sufficiente per dare una prima infarinatura sulla meccanica del gioco, i cui dettagli saranno illustrati nei numeri successivi.

May I?

a cura di Mago G.

Oggi vi spiego un gioco che arriva dagli Stati Uniti che si chiama *May I?* la cui semplice traduzione è *Posso?*.

Alcuni lo definiscono un parente del *Rummy* tradizionale ma le differenze sono notevoli.

Obiettivo del gioco: uscire dal gioco calando tutte le carte in mano prima di tutti gli altri giocatori. Vince chi dopo 7 smazzate ha il punteggio minore tra tutti i partecipanti.

Si gioca con 2 mazzi di carte completi di jolly per un totale di 108 carte. Premesso che il numero di giocatori può variare da 3 a 5, l'ideale è una partita a 4 giocatori.

Smazzate: ci sono 7 mani, tutte diverse, che vengono giocate con un numero diverso di carte. Si giocano le prime 4 mani con 10 carte mentre le ultime 3 mani con 12 carte. Ecco una tabella riepilogativa.

Smazzata	Carte in mano	Combinazioni richieste
1	10	2 gruppi di 3 carte uguali
2	10	gruppo di 3 carte uguali + sequenza di 4 carte
3	10	2 sequenze di 4 carte
4	10	3 gruppi di 3 carte uguali
5	12	2 gruppi di 3 carte uguali uguali + sequenza di 4 carte
6	12	gruppo di 3 carte uguali + 2 sequenze di 4 carte
7	12	3 sequenze di 4 carte

Ad ogni smazzata le combinazioni richieste per liberarsi delle carte in mano cambiano e diventano sempre più impegnative. Quando un giocatore chiude tutti gli altri giocatori conteggiano le carte che hanno ancora in mano e segnano il punteggio (negativo) che hanno realizzato.

Ecco quanto valgono le carte che rimangono in mano ai giocatori:

Il Jolly e l'Asso 15 punti, tutte le figure 10 punti e le altre carte il loro valore facciale.

Il gioco: a turno i giocatori pescano una carta, calano le combinazioni, attaccano carte (sia alle proprie combinazioni che a quelle degli altri giocatori) ed infine scartano una carta.

Le combinazioni calate devono essere esclusivamente quelle richieste dalla smazzata in corso che dovranno essere calate per l'esatto numero di carte richiesto; eventuali carte aggiuntive potranno essere calate ma solo nella propria mano successiva.

Quando un giocatore è di turno può decidere di pescare una carta dal tallone oppure prendere l'ultima carta presente scoperta nel pozzo; se non è interessato a questa ultima opzione lo deve dichiarare e a questo uno degli altri giocatori (a partire dal primo alla sinistra del giocatore attivo) può dire *May I* o *Posso ?* se ha intenzione di pescare l'ultima carta presente scoperta nel pozzo.

A questo punto assieme alla carta scoperta dovrà pescare anche una carta coperta dal mazzetto (senza procedere a scartare alcuna carta) per cui tale giocatore si troverà con 2 carte in più in mano. La carta che si libera nel pozzo degli scarti può essere presa da un altro giocatore con la stessa regola della doppia pescata. Ogni giocatore può prendere solo una carta durante la medesima mano. Terminato il giro e prese le eventuali carte dal pozzo il giocatore di turno potrà effettuare le sue azioni (pescare, calare carte e scartare una carta nel pozzo).

L'apertura di un giocatore consiste nel calare contemporaneamente tutte le combinazioni previste per

quella mano; solo nelle mani successive il giocatore potrà calare le altre carte che ha in mano per cercare di chiudere e vincere la mano non pagando punti negativi.

Jolly, l'uso di questa carta è quello classico di sostituzione di una qualsiasi altra carta ma con la particolarità che un giocatore può prendere un jolly calato prima di calare se ciò gli permette di realizzare le combinazioni richieste e giocare nello stesso turno.

Segnalo la particolarità che quando un giocatore deve calare un certo numero di carte uguali queste possono contenere anche 2 carte dello stesso seme (nella foto la rappresentazione di un tris tradizionale ma è valido anche quello con 2 fanti di cuori).

Finita la prima smazzata si rimescolano tutte le carte, si cambia il mazziere e si gioca la smazzata successiva.

Terminate le 7 smazzate il giocatore con il punteggio più basso vince la partita. Non vi resta che provare questo gioco e divertirvi. Buon gioco a tutti.

Il commento

a cura di Mago G.

Nel numero 59 è stato spiegato il gioco di carte chiamato Cribbage.
La cosa mi ha interessato al punto di approfondire il gioco e fare la mia analisi su alcuni aspetti.

Il gioco in poche parole: i giocatori scartano a turno una carta cercando di fare delle combinazioni e fino a quando qualcuno raggiunge la somma esatta di 31 e prende tutto ciò che è stato calato.

Il gioco che ha origini Inglesi, nato nel seicento, dove è molto conosciuto e giocato, ma ha spopolato negli U.S.A.

Si tratta di un gioco dalla breve durata (dai 15 ai 20 minuti) di solito con 2 giocatori con un mazzo di 52 carte (quindi senza jolly).

Il valore del punteggio finale dipende dall'accordo tra i giocatori e può essere 61 o 121 punti e normalmente si usa un particolare segnapunti di cui potete vederne una foto.

Esiste negli U.S.A. un sito internet *www.cribbage.org* sul quale trovate di tutto un po' e di cui vi segnalo che le regole sono molto precise con ben 14 punti e che si può scaricare un giornalino mensile con notizie varie sul gioco. Infine ci sono molti link con siti dove si può giocare on-line visto che il cribbage viene visto da molti come un gioco d'azzardo e quindi sono molti i siti dove pagando si gioca.

E adesso un breve riepilogo delle parole principali che si usano durante una partita di Cribbage:

- *Colore*, combinazione di 3 o più carte dello stesso seme (vale un punto per ogni carta della combinazione);
- *Coppia*, combinazione formata da 2 carte del medesimo valore (vale 2 punti);
- *Tris*, combinazione formata da 3 carte del medesimo valore (vale 6 punti);
- *Doppia Coppia* (coppia reale): combinazione formata da 4 carte del medesimo valore (vale 12 punti);
- *Crib*, mazzetto composto da 4 carte coperte in cui confluiscono 2 carte per ciascun giocatore;
- *One for his snob*, il possesso durante lo show del Fante del seme della carta starter (vale 1 punto);
- *Quindici*, combinazione di più carte la cui somma fa esattamente quindici;
- *Scala*, sequenza formata da 3 o più carte anche di semi diversi ed anche non in ordine (vale 1 punto per ogni carta della scala) vedi foto;
- *Show*, seconda fase di gioco della smazzata in cui vengono attribuiti ulteriori punteggi;
- *Starter*, la prima carta girata dal tallone che dà l'avvio al gioco;

- *Trentuno*, valore massimo raggiungibile dalle carte calate in una smazzata;

Esistono una marea di varianti dove si può giocare da soli (versione solitario) oppure con cinque carte oppure con otto carte.

Una partita a Cribbage

Il mazziere distribuisce 5 carte coperte all'avversario e a se stesso.

L'avversario segna subito 3 punti, quindi il mazziere fa tagliare le carte rimaste all'avversario e scopre la prima carta della seconda metà, lasciandola sul tavolo.

Se questa carta è un fante, il mazziere segna due punti a suo favore.

Il resto delle carte vanno messe da parte e non sono usate. Ciascun giocatore scarta due carte coperte e le mette sul tavolo: queste carte costituiscono il *crib* che alla fine del gioco sarà utilizzato dal mazziere.

Il primo a giocare è l'avversario del mazziere che mette sul tavolo una carta scoperta, dicendone ad alta voce il valore.

Poi spetta al mazziere mettere un'altra carta accanto a quella già sul tavolo, annunciando, non il valore della singola carta, ma la somma delle due.

Si va avanti così, annunciando ogni volta il valore complessivo delle carte, finché non si raggiungono i 31 punti.

Il giocatore che, mettendo una delle proprie carte sul tavolo, fa si che il loro valore totale raggiunga i 15 punti, segna a proprio favore 2 punti.

Il giocatore che riesce a mettere sul tavolo l'ultima sua carta, senza far superare il valore di 31 punti, segna un punto a proprio favore.

Il giocatore che con l'ultima sua carta fa raggiungere esattamente i 31 punti, segna a proprio favore 2 punti.

Se un giocatore non può giocare più, perché così facendo farebbe superare il valore complessivo di 31 punti, deve *passare*. Se anche l'altro si trova nella stessa situazione, questa fase del gioco ha termine.

Come già detto, le carte vanno poste l'una accanto all'altra in fila. In questo modo possono formarsi delle combinazioni (ad esempio, due carte di pari valore di seguito) che danno al giocatore che le completa aggiungendo la carta mancante, il diritto a segnare i punti a suo favore.

Le combinazioni (sempre di carte tutte con pari valore facciale) sono: coppia (2 punti), tris (6 punti), doppia coppia (12 punti), sequenza di almeno 3 carte vale un punto per ogni carta; colore di tre carte dello stesso seme (vale un punto per ogni carta); quindici realizzato con due o più carte di valore complessivo 15, vale due punti.

Le carte in sequenza devono essere l'una vicino all'altra anche se non in ordine. Le ultime due combinazioni valgono solo nell'ultima fase del gioco, chiamata *show*.

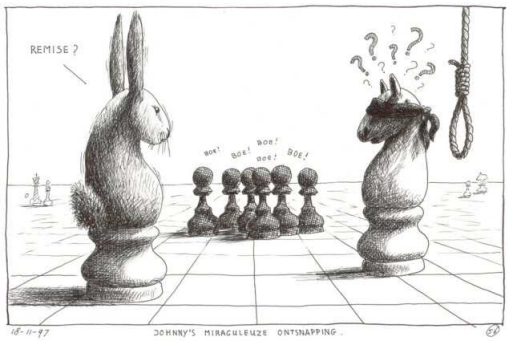
Quando la fila delle carte non può più essere allungata, i due avversari riprendono le carte già giocate e danno luogo allo *show*.

Inizia l'avversario del mazziere che con le sue tre carte, più quella messa a terra all'inizio del gioco (chiamata *starter*) deve cercare di formare più combinazioni possibili; ogni carta può entrare contemporaneamente in più combinazioni. L'avversario del mazziere guadagna un punto supplementare se possiede il fante dello stesso seme dello *starter*. Quest'ultima regola non è valida per il mazziere. Tocca poi al mazziere procedere allo stesso modo (utilizzando anch'egli lo starter). Se però l'avversario, nella prima fase del gioco, è riuscito a raggiungere i 31 punti, il mazziere salta lo show.

In ogni caso il mazziere effettua un secondo show, sempre con le stesse regole, utilizzando le carte del críb. Se alla fine della smazzata, nessuno ha raggiunto i 60 punti, il gioco continua, cambiando il mazziere.

Associazione scacchi960
Scacchi eterodossi

www.spqrnews.com



Ferrovie giocose

a cura di Luca Cerrato

Continua la serie di giochi dedicata ai treni, questo magnifico ed affascinanete mezzo di trasporto di massa che ha facilitato gli spostamenti ed avvicinato località divise da sterminate pianure oppure da inaccessibili montagne.

Sono quasi passati due secoli da quando furono posizionati i primi binari, senza alcun dubbio i primi viaggi erano delle vere e proprie avventure anche per tratte tra due città relativamente vicine. Non solo la lentezza del mezzo con i treni a carbone che annaspavano sulle salite e i problemi di vario tipo, parti meccaniche che si rompevano oppure assalti di banditi e pellerossa, ricordi che arrivano da vecchi film americani del far west.

Oggi giorno qualcuno specialmente i pendolari potrebbero affermare che le cose non sono poi cambiate di molto con treni che si guastano in piena campagna oppure con ritardi assurdi, adesso i treni non vengono assaliti da fuorilegge, ma da semplici passeggieri esasperati. Dall'altra parte la tecnologia ha fatto passi da gigante con treni a levitazione magnetica che viaggiano a centinaia di chilometri all'ora (il record è intorno 1000 Km/h). Poi per chi viaggia in questi esclusivi treni non manca la possibilità di guardare film oppure navigare in rete.

Il gioco che vi vado a presentare è ambientato nelle moderne ferrovie giapponesi dove la puntualità è un elemento fondamentale. **Trains** di *Hisashi Hayashi* (Okazu) viene giocato, come i precedenti giochi ferroviari presentati, su un tavoliere esagonale.

Il meccanismo base è la costruzione e gestione di un mazzo di carte. Il gioco rientra pienamente nella categoria dei *deck building*, in altre parole il gioco è fondamentalmente un gioco di carte dove a differenza dei classici giochi di carte dove una carta giocata di solito non rientra in gioco, in questi giochi ogni giocatore si crea, turno dopo turno, un proprio mazzo di carte con il quale deve cercare di posizionare binari e guadagnare dei soldi, e le carte che formano questo mazzo vengono riutilizzate ciclicamente.

Con 500 carte, divise in una quarantina di categorie che vanno dagli appartamenti di lusso, varie tipologie di treno, stazioni operative, tunnel e ponti si ha un'ampia scelta di mosse, anche se non tutti i mazzetti vengono usati in una singola partita. Sulle carte ci sono una serie di icone che le differenziano un tipo dall'altro.

- **Costo** (in alto a destra), indica quante monete sono neccesarie per acquistare la carta.
- Il **valore** (in alto a sinistra), indica quante monente fornisce la carta quando giocata.
- Il **tipo di carta**, che può essere treno, posizionamento binari, espansione di stazione, azioni, punti vittoria, rifiuti.
- **Effetto**, cosa accade quando gioco la carta.

Lo scopo del gioco è di avere la rete ferroviaria più potente tra *Tokio* ed *Osaka*, conquistando punti partita posizionando binari, costruendo stazioni e

comprando treni tutto questo utilizzando delle carte. Ognuno parte con lo stesso quantità e tipo di carte poi ognuno fa le sue scelte.

Ad inizio gioco vengono posizionati i 16 pozzetti di presa (8 di base e 8 scelti a caso), i giocatori ricevono un mazzo formato da 10 carte.

La prima azione che devono compiere i giocatori è piazzare su un esagono (che non sia il mare oppure una località remota) un proprio binario, poi si è pronti a lanciarsi nel fantastico mondo dei treni.

Il giocatore di turno può giocare le carte, posizionare dei binari e costruire stazioni.

Le carte possono essere giocate oppure acquistate dai pozzetti nello stesso turno, al termine c'è la fase di pulizia cioè si mettono tutte le carte giocate, comprate e rimaste in mano nel mazzo degli scarti e si prendono altre cinque carte dal proprio mazzo. Se il proprio mazzo di carte di gioco è vuoto allora si mischia bene il mazzo degli scarti per formare il proprio mazzo di gioco, se le carte del mazzo di gioco non sono sufficienti allora prima si prendono queste e poi si mischia il mazzo.

Nel suo turno il gocatore può decidere di non giocare carte; in questo modo si libera delle carte spazzatura che accumula durante il gioco per esempio quando si piazzano i binari.

Il gioco termina quando quattro pozzetti di carte sono terminati oppure un giocatore ha usato tutti i pezzi binari, tutti i pezzi stazioni sono stati posizionati.

Il gioco prevede dei punti bonus per ogni pezzo binario presente in una città o remota località in base al numero di stazioni presenti.

I giochi tradizionali

Dal prossimo numero *Il fogliaccio degli astratti* diventerà tematico, uno degli argomenti saranno i giochi tradizionali.

Quei giochi che praticati dall'alba della civiltà umana, come i Mancala ed il Go, fino ai giochi più moderni, che grazie alla loro *eleganza* sono ormai considerati dei classici.

Chi sono questi giochi?

ecco alcuni nomi:

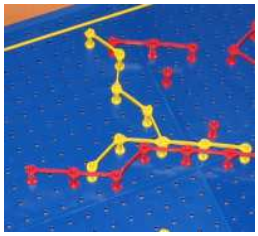
Awele Bao Go Ladrunculi Backgammon Mulino Gomoku

Janggi Xiangqi Scacchi Shogi Rithnomachia

Dama Alquerque Scacchi eterodossi Fanorona Seega

Lines of Action Hex Twixt Othello Zertz Dvonn

Chiunque abbia a cuore un gioco giocato in un qualsiasi parte del nostro mondo (volendo si può andare anche oltre . . .) può scrivere della sua storia e/o nozie di strategia a *ilfogliaccio@tavolando.net* .



I nostri giochi

a cura di Luca Cerrato

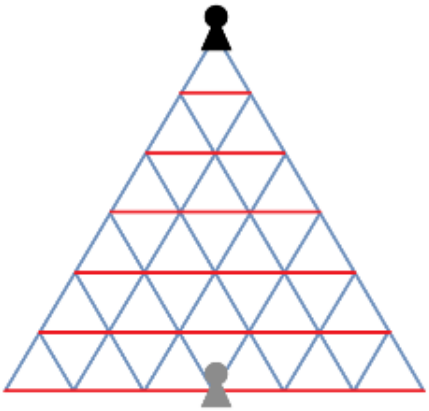
Spazio dedicato ai giochi ideati dai lettori de Il fogliaccio degli astratti.

Prometeo sull'Olimpo *(Riccardo Volpin)*

Giocatori Due.

Materiali Un tavoliere triangolare con sette intersezioni per lato (Monte Olimpo), orientato in un senso, le 21 parallele alle pendici del monte (le sette intersezioni di un lato) vengono colorate di rosso e gli altri 42 segmenti di blu. 2 pezzi colorati, uno scuro (Prometeo), uno chiaro (Efesto). 24 pezzi neutrali (ceppi).

Inizio gioco *Prometeo* viene posizionato sull'intersezione al vertice del Monte Olimpo, mentre *Efesto* al centro delle pendici del monte; i 24 ceppi rimangono fuori dal gioco. Inizia Prometeo.



Scopo del gioco

- Prometeo vince se Efesto non può muovere (o catturare) al proprio turno oppure se raggiunge uno dei sette incroci delle pendici del Monte Olimpo che non contenga Efesto.

- Efesto vince se Prometeo non può muovere (o catturare) al proprio turno oppure se si trova in qualsiasi momento sulla stessa intersezione di Prometeo.

Il gioco Il Turno si compone di due fasi: movimento del proprio pezzo (Prometeo o Efesto) e posa di un ceppo sul tavoliere.

Prometeo Prometeo muove lungo le linee blu di una intersezione; può catturare un ceppo lungo le linee blu per salto come nella dama (salto corto di uno in linea retta) o per sostituzione lungo le linee rosse, come il Re degli scacchi;

Efesto Efesto muove lungo le linee rosse di una intersezione; può catturare un ceppo lungo le linee rosse per salto come nella dama (salto corto di uno) o per sostituzione lungo le linee blu, come il Re degli scacchi;

- Solo i ceppi possono essere catturati, i ceppi presi vanno rimossi dal tavoliere e rimessi a disposizione di entrambi i giocatori;

- Sono valide le catture multiple ed è lecito compiere prese sia per salto che per sostituzione nello stesso turno.

Posa ceppo Dopo aver mosso il proprio pezzo, il giocatore posa un ceppo sul tavoliere in una intersezione che non sia:

- Già occupato da un pezzo od un ceppo;

- Che non sia l'incrocio in cui si trovava il proprio pezzo prima del movimento.

- Che non sia stato attraversato dal proprio pezzo in quel turno.

Fulla (*Luca Cerrato - 2012*)

Numero giocatori Due, uno gioca con il bianco ed uno il nero.

Materiale del gioco La tavola di gioco è composta da un tavoliere quadrato 7x7 ed un percorso segnapunti. Cinquanta pezzi, divisi in cinque colori di dieci pezzi, per ogni colore ci sono due serie numerate da 1 a 5. Un pezzo comune, il *Fulla*, comune ai due giocatori.

Ogni giocatore ha cinque pezzi colorati (verde, giallo, blu, rosso, arancione) utilizzati come segnapunti.

Scopo del gioco Per ogni segnapunti colorato davanti oppure sopra a quello avversario dello stesso colore si guadagna un punto. Vince chi fa più punti, cioè 3 o più punti.

Inizio del gioco I pezzi vengono posizionati in modo casuale su tutte le caselle del tavoliere (un pezzo rimarrà fuori).

La *Fulla* viene posizionata sulla casella centrale del tavoliere, sopra al pezzo colorato. I segnapunti vengono posizionati a fianco del percorso segnapunti. La prima mossa spetta al giocatore più giovane. In figura una possibile disposizione iniziale.

1	2	4	1	5	1	1
3	5	1	2	4	4	2
5	2	5	4	3	5	1
3	2	3	2	4	3	4
5	5	3	1	4	5	3
1	3	1	5	3	2	2
1	4	4	3	2	5	2

Il gioco A turno ogni giocatore muove la Fulla.

La Fulla può essere mossa in linea retta in diagonale, verticale oppure in orizzontale. La casella di arrivo deve essere sempre occupata da un pezzo.

Il pezzo sulla casella di arrivo deve avere lo stesso colore del pezzo di partenza oppure lo stesso numero del pezzo di partenza.

Il movimento è valido se vengono saltati uno o più pezzi.

Il pezzo sulla casella di partenza deve essere rimosso dal tavoliere.

Esempio, dalla figura di sopra la Furla in posizione iniziale può effettuale i seguenti salti; d7, f4, f2, g1, d1, b4.

Si decide di muoverla in d7, saltando d5 arancione e d6 giallo.

7	1	2	4	1	5	1	1
6	3	5	1	2	4	4	2
5	5	2	5	4	3	5	1
4	3	2	3		4	3	4
3	5	5	3	1	4	5	3
2	1	3	1	5	3	2	2
1	1	4	4	3	2	5	2
	a	b	c	d	e	f	g

Salto libero Se non si può effettuare il salto come descritto sopra perché non ci sono pezzi di arrivo con lo stesso colore oppure con il numero del pezzo di partenza allora si effettua un salto libero, cioè la casella di arrivo può essere di un colore e numero differente da quella di partenza, comunque bisogna sempre saltare almeno un pezzo.

I segnapunti Per ogni pezzo saltato di un determinato colore si muove il proprio segnapunti di quel colore di una casella sul percorso.

Se un segnapunti arriva in una casella già occupata dal colore avversario allora viene posto sopra a quello già presente. Per esempio se in un movimento salto 2 pezzi gialli ed uno verde allora dovrò muovere di due caselle il mio segnapunti giallo e di una casella quello verde.

Fine del gioco Quando non si possono più effettuare salti con la Fulla (liberi oppure no) il gioco ha termine.

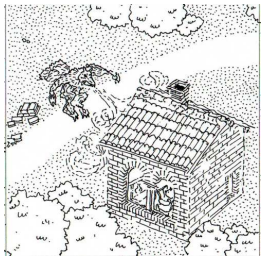
Parità di segnapunti Quando due segnapunti dello stesso colore sono a parità di punti vince il punto chi è più in alto.

10 x Storia (*Luca Filippa - 2013*)

10 x storia è un gioco di memoria nel quale ciascuno dei giocatori deve ricomporre la rappresentazione di una fiaba celebre, che è stata scomposta in una successione di dieci scenette. Nella sua versione più semplificata, '10 x storia' può essere usato anche come puzzle lineare, o come base illustrata per raccontare ai bambini la fiaba rappresentata. Come gioco di memoria, può essere giocato in due differenti modalità:

Gioco Semplice

Ciascun giocatore sceglie una fiaba e riceve la *strip* che la rappresenta. Tutte le dieci scenette di ciascuna storia scelta vengono quindi poste, ordinate a matrice, coperte sul tavolo. A turno, ciascun giocatore scopre una scenetta alla ricerca di quella iniziale della propria storia. Se la trova, la pone scoperta sulla propria *strip*. In caso contrario, la mostra agli altri giocatori e la ripone coperta al posto da cui l'ha presa. Una volta trovata la prima scena, i giocatori andranno alla ricerca della seconda, e poi della terza e così via. Il primo giocatore a completare la propria storia è il vincitore.



Gioco Difficile

Ciascun giocatore, dopo aver scelto la propria fiaba, guarda la *strip* corrispondente per il tempo necessario a memorizzarla, dopodichè la ripone coperta. Il gioco si sviluppa alla stessa maniera del gioco semplice, ma quando il primo giocatore completerà la propria storia, si conteggerà un punto per ogni carta che è nella sequenza corretta (sequenza, non posizione). Il giocatore che ha totalizzato più punti vince la partita.

Il gioco del Bao

a cura di L. Cerrato & N. Vessella

Nella famiglia dei Mancala il Bao è senza alcun dubbio il più complesso a livello di regolamento, un sistema di gioco che comunque dovrebbe attirare maggiormente l'attenzione dei matematici per via dei repentini cambiamenti di fronte e lunghe sequenze di semine.

A differenza dell'Awele dove si può predire la situazione della tavola a qualche mossa di distanza, il Bao non è così semplice, specialmente verso la fine della prima parte quando il numero di semi che *girano* sulla tavola è notevole.

Una delle caratteristiche che affascina questo gioco è l'alternanza di mosse obbligate a mosse calcolate o, per i principianti quasi istintive (al limite dell'azzardo) per via dei numerosi giri di tavola che portano ben presto a saturare le memoria della maggior parte dei giocatori non esperti.

In passato si sono date delle linee guida sulla strategia, in questo articolo vengono prese in considerazione quasi quattromila partite giocate sul sito del KIBA (www.kibao.org). Si farà un'analisi statistica delle partite (precisamente delle prime mosse) per capire quale sia la migliore apertura. Ancora non esistono studi di tattica e di strategia del Bao e le uniche trascrizioni disponibili sono quelle dell'archivio del KIBA, che al momento di questo studio erano circa quattromila. Per una statistica non rappresentano un campione molto attendibile, anche se sono abbastanza per iniziare uno studio, per cui invito i lettori che vogliono far parte di questo esperimento ludico di iscirversi alla KIBA e giocare a Bao sul sito, è tutto gratis.

Per la precisione lo studio che seguirà è più simile ad un gioco che ad uno studio statistico, infatti le partite prese in esame sono state giocate soprattutto da principianti, quindi le mosse sono le più giocate, ma probabilmente non le più valide.

Le uniche partite trascritte giocate da giocatori a un livello superiore sono state pubblicate da de Voogt[7] e Nino Vessella [8]. Il loro numero è statisticamente trascurabile, ma saranno comunque esaminate alla fine di questo articolo.

Prima parte

Convenzionalmente il giocatore Sud ha la prima mossa ed ha quattro scelte:

	8	7	6	5	4	3	2	1	
22	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	0	2	2	6	0	0	0	0	a
A	0	0	0	0	6	2	2	0	22
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Il giocatore Sud ha due possibilità:
A6>* oppure A6<*, 2210 occorenze su 3463 (63,8%)
A7>* oppure A7<*, 1253 occorenze su 3463 (36,2%)

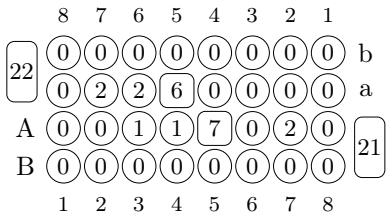
Dividiamo le aperture in due grandi gruppi; *apertura d'attacco* e *aperture d'attesa.*

Aperture d'attacco

verso le buche avversarie.

Nella prima mossa il Sud rompe subito gli indugi è attacca **1: A6<***

[7] de Voogt. A.J. Limits of the mind, towards a characterisation of Bao mastership. Leiden: Thesis Bijksuniversiteit Leiden
[8] Vessella N. Il libro quasi completo del gioco del Bao. Latina: Changamano. 2011.3ed.



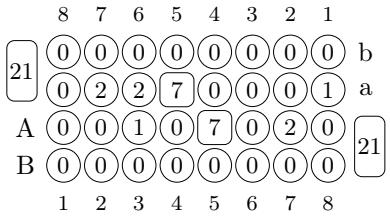
La risposta più logica è difendere la Nyumba catturando in a5 un seme il quale può essere deposto in una delle due buche esterne, *kichwa*.
Per questo ci si aspetterebbe una percentuale vicina al 100%, invece:

1:A6<* **a5**, 1215 occorenze

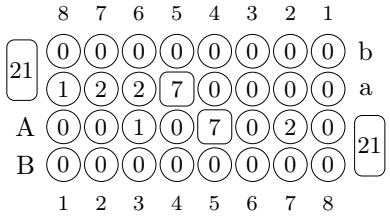
1:A6<* **a6**, 33 occorrenze, probabilmente da addebitare a distrazione, scarsa conoscenza dei principi fondamentali del gioco oppure alcuni giocatori hanno cercato di mettere in trappola l'avversario e poter giocare la *partita breve*.

Dalle statistiche si ricava:

1:A6<* **a5**<, 545 occorrenze

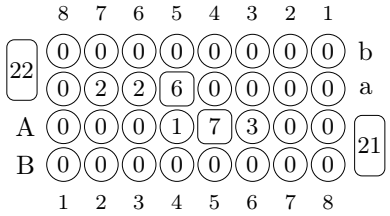


1:A6<* **a5**>, 670 occorrenze.



Su 1215 partite in cui si è deciso di attaccare in 670 si è seminato sul lato della *casa* (Nyumba). Infatti basterebbe catturare un seme in A1 e l'ultimo verrebbe depositato nella *casa* e si avrebbe la possibilità di svuotarla.

Per la prima mossa Sud ha una seconda alternativa in attacco è *A7<**:



Come sopra Nord ha due possibilità:

1:A7<* **a5**<, 253 occorrenze.

1:A7<* **a5**>, 418 occorrenze.

Il totale di mosse da A7 è 671.

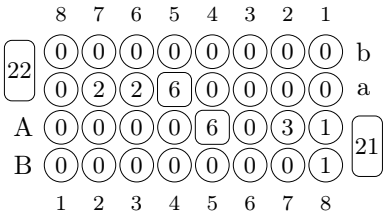
Il giocatore Sud ha scelto una mossa di apertura d'attacco in 1886 (671+1215) volte su un totale di 3486, in percentuale 54,1% e in questi casi ben 64,4% dei casi ha mosso da A6.

Aperture d'attesa

verso le retrovie.

Queste mosse dovrebbero servire per riempire le buche della fila posteriore.

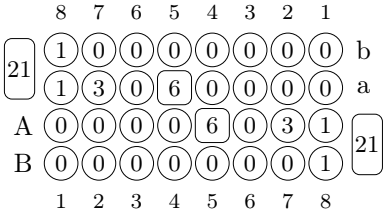
*1: A6>** . . . , 962 occorrenze su 3463.



Il giocatore Nord ha più possibilità di movimento, infatti non ci sono mosse di cattura, obbligatorie. Le mosse possibili sono 4 che possono essere raggruppate in mosse difensive e d'attacco alla Nyumba avversaria.

Per le due difensive Nord sceglie di riempire la fila anteriore, in pratica segue la strategia di Sud.

1:A6>* **a6>***, 462 occorrenze.

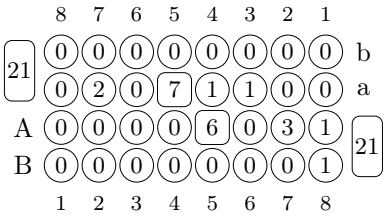


oppure

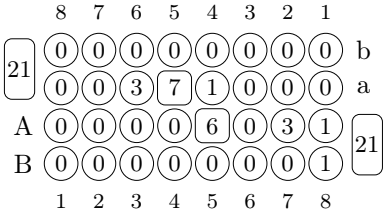
1:A6>* **a7>***, 275 occorrenze.

Le due mosse contro attacco che vanno a minacciare la casa di Sud sono:

1:A6>* **a6<***, 165 occorrenze.



1:A6>* **a7<***, 60 occorrenze.



Il meglio del meglio.

sarà vero?

Terminate le combinazioni della prima mossa passiamo alla seconda. Nonostante sia stata giocata una mossa bisogna fare selle scelte perchè l'analizzare tutte le possibili combinazioni diventa dispendioso, per cui come detto all'inizio qui di seguito si prende in considerazione la mossa che è risultata più frequente nel turno considerato, stessa filosofia sarà seguita per le mosse successive.

Da una semplice analisi il primo turno di gioco più utilizzato è il seguente:

1:A6<* **a5>**, con 670 ricorrenze. Comunque secondo ha ben 545 occorrenze.

La situazione dopo il primo turno è:

	8	7	6	5	4	3	2	1	
21	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	0	2	2	7	0	0	0	0	a
A	0	0	1	0	7	0	2	0	21
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Il Sud ha la mossa obbligata con cattura da *A3*. Seminando i semi catturati alla propria sinistra, A3<, si da l'opportunuità al Nord di svuotare la casa. A3< ha una frequenza di 73 occorenze, mentre A3> ha 597 occorrenze, da cui si deduce che ha Sud non piace tanto dare la possibilità a Nord di svuotarsi la casa.

A sua volta Nord sceglie a5>, cioè a sua volta non la possibilità a Sud alla terza mossa di svuotare la casa.

2:A3> **a5>**, con ben 425 volte su 670 occorenze è la mossa eseguita più di frequente.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
21	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	0	3	1	8	0	0	0	0	a
A	0	0	2	0	8	1	0	1	21
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Dal precedente diagramma il Sud ha ancora la cattura obbligatoria in A3 la scelta in quale kichwa posizionare il seme catturato, *A3<* ha 307 occorrenze, mentre *A3>* a 118 occorrenze.

Andiamo a curiosare il prosieguo della mossa A3<, il Nord può scegliere in quale direzione seminare la buca a7.

3:A3< **a7<*** , 137 occorrenze

3:A3< **a7>***, 170 occorrenze, qui sotto la mossa,in cui il Nord incomincia a riempire la riga posteriore.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
20	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	1	0	0	8	0	0	0	0	a
A	1	0	3	0	8	1	0	1	20
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Il Sud ha una mossa obbligata A1<, mentre il Nord deve scegliere dove posizionare il seme catturato,

4:A1< **a5<**, 3 occorrenze.

4:A1< **a5>**, 160 occorrenze.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
19	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	1	0	0	9	0	0	0	0	a
A	0	1	4	0	8	1	0	1	19
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Adesso è interessante vedere quale delle quattro mosse decide di effettuare Sud. A2 ha 35 occorrenze, A3 ha 90 occorrenze, A6 ha 27 occorrenze e A8 ha 8 occorrenze.

Per ben 75 su 90 occorrenze di A3, il giocatore Sud a scelto *5.A3>** ..., in questo modo riesce a svuotare una buca abbastanza numerosa ed a *colonizzare* 2 buche posteriori.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
19	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	1	0	0	9	0	0	0	0	a
A	0	1	0	1	9	2	1	0	18
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Il Nord deve decidere dove posizionare il seme catturato in *A5*.

*5:A3>** *a5<*, 68 occorrenze.

*5:A3>** *a5>*, 7 occorrenze.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
18	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	1	0	0	10	0	0	0	1	a
A	0	1	0	1	9	2	1	0	18
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Anche nella sesta mossa il Sud ha tre alternative, due di queste non colgono i favori della maggioranza *A2* ha 5 occorrenze, *A7* ha 19 occorrenze.

Mentre per *A6* ha 44 occorrenze, vince *A6<** con 30 occorrenze quindi si sceglie di rimanere sulla fila centrale con il Nord che cattura ancora.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
18	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	1	0	0	10	0	0	0	1	a
A	0	1	1	1	10	0	1	0	17
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

6:A6<* **a5<**, 15 occorrenze (variante 1)

6:A6<* **a5>**, 15 occorrenze (variante 2)

Incontriamo per la prima volta una biforcazione delle scelte omogenea.

Variante 1

6:A6< a5<*

	8	7	6	5	4	3	2	1	
17	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	1	0	0	11	0	1	1	0	a
A	0	1	1	0	10	0	1	0	17
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

*7: A7> a8<**, 2 occorrenze.

7: A7> a3>*, 4 occorrenze.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
16	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	1	0	0	12	1	0	0	0	a
A	0	1	1	0	10	0	2	1	16
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Il Nord sceglie una mossa d'attacco costringendo il Sud alla cattura.

Nell'ottava mossa *A5<*, 2 occorrenze. A questo punto Nord può decidere di svuotare la buca, ma lo fa solo in un caso.

Un'alternativa nella settima mossa:

7: A7> a8>*, 4 occorrenze.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
16	2	0	2	1	0	0	0	0	b
	0	0	0	11	0	1	0	0	a
A	0	1	1	0	10	0	2	1	16
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

8: A2< a3>**, 1 occorrenza.

8: A3< a3>**, 1 occorrenza.

8: 8: A7< a5>*, 1 occorrenza.

8: A7> a3<**, 1 occorrenza.

Qui si può notare che Sud tre volte su quattro decide di alimentare la fila posteriore

Nelle partite registrate 5 partite riportavano A7<, mossa non corretta.

Variante 2

6:A6<* a5>

	8	7	6	5	4	3	2	1	
17	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	0	1	1	11	0	0	0	1	a
A	0	1	1	0	10	0	1	0	17
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

7: A2< a6>, 1 occorrenza.

7: A3> a1<, 1 occorrenza.

7: A3< a7>, 4 occorrenze.

7: A3< a7<, 8 occorrrenze (qui probabilmente errore di notazione).

	8	7	6	5	4	3	2	1	
16	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	1	2	0	11	0	0	0	1	a
A	1	0	2	0	10	0	1	0	16
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Per Sud l'ottava mossa è obbligatoria *A1<* mentre Nord deve difendere la casa quindi *a5* con scelta dove posizionare la cattura.

8: A1< a5<, 1 occorrenza.

8: A1< a5>, 11 occorrenze.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
15	1	1	1	0	0	0	0	0	b
	1	2	0	12	0	0	0	1	a
A	0	1	3	0	10	0	1	0	15
B	0	0	0	0	0	0	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Nona mossa, il Sud ha ancora mossa obbligata A2<, ma ha la possibilità di svuotare Nyumba, *9:A2<+ ...* che ha 8 occorrenze.

A sua volta il Nord può svuotare la sua Nyumba, a5>+ , 3 occorrenze. Comunque da notare che anche nel caso di Sud 9:A2< il Nord può svuotare la sua casa.

9: A2<+ a5>+

	8	7	6	5	4	3	2	1	
14	2	2	2	1	1	1	1	1	b
	1	0	2	1	1	1	1	2	a
A	0	0	4	0	0	1	2	1	14
B	1	1	1	1	1	1	2	2	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Nella decima mossa nei tre casi statistichi il sud fa la mossa A3>, mentre nord a due occorrenze con a4>,

10: A3> a4> a questo punto nelle due partite sud vince

Seconda parte.

Come anticipato, si esaminano ora 103 partite giocate da tanzaniani. 86 sono state annotate da *de Voogt* e 17 da *N. Vessella*.

Aperture di attacco.

Il 58% dei giocatori sceglie di attaccare con

1: A6<*.

La risposta del 100%, questa volta come ci si aspetterebbe, è la difesa della propria la *Nyumba* catturando in **a5** un seme il quale può essere deposto in una delle due buche esterne, *kichwa*.

Il 33% sceglie **a5<**,

1:A6<* a5<, 34 occorrenze.

Il 13% risponde con **a5>**

1:A6<* a5>, 25 occorrenze.

Su 59 partite in cui si è deciso di attaccare in 25 si è seminato sul lato corto, che permette, catturando un seme in **A1**, di svuotarla la casa.

Per la prima mossa di Sud il 33% sceglie di attaccare con è A7<* :

Come sopra Nord ha due possibilità:

1:A7<* a5<, 2 occorrenze.

1:A7<* a5>, 32 occorrenze.

Anche in questo caso il 100% protegge la sua casa.

Il totale di mosse da **A7<*** è 34.

Il giocatore Sud ha scelto una mossa di apertura d'attacco 94 volte su un totale di 103, in percentuale 91% e nel 64% di questi casi ha mosso da **A6<**.

Aperture d'attesa.

A6>* a6> 4 0,04%

A6>* a7> 2 0,02%

Queste mosse dovrebbero servire per riempire le buche della fila posteriore.

1: A6>* . . . , 6 occorrenze (0,06%)

Delle quattro possibilità a disposizione Nord sceglie per lo 0,04%

1:A6>* a6>*, 4 occorrenze.

e solo per lo 0,02%

1:A6>* a7>*, 2 occorrenze.

Quindi in nessuna delle 103 partite in esame troviamo queste due aperture:

1:A6>* a6<*

1:A6>* a7<*.

Il meglio del meglio dei *megli*.

Proviamo ora a mettere assieme tutte le mosse più frequenti dei nostri giocatori migliori, i tanzaniani, come abbiamo fatto per i giocatori registrati sul sito di KIBA (www.kibao.org).

Riepilogando il primo turno di gioco può essere uno dei seguenti:

1: 6<* 5< 34 occorrenze (33%)

1: 6<* 5> 25 occorrenze (24%)

1: 6>* 6>* 4 occorrenze (0,04%)

1: 6>* 7>* 2 occorrenze (0,02%)

1: 7<* 5< 2 occorrenze (0,02%)

1: 7<* 5> 32 occorrenze (31%)

1: 7>* 6>* 4 occorrenze (0,04%)

Il più utilizzato è:

1: 6<* 5< 34 occorrenze (33%)

che non corrisponde a quello giocato sul sito KIBA!

La situazione dopo il primo turno è:

	8	7	6	5	4	3	2	1	
21	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	0	2	2	7	0	0	0	1	a
A	0	0	1	0	7	0	2	0	21
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Il Sud ha la mossa obbligata con cattura da **A3**. Seminando i semi catturati alla propria sinistra, **A3<**, si da l'opportunità al Nord di svuotare la casa.

A3< ha una frequenza di 14 occorrenze, mentre **A3>** ha 21 occorrenze, da cui si deduce che a Sud non piace tanto dare la possibilità a Nord di svuotarsi la casa.

Di nuovo, contrariamente, ai giocatori del sito **2:A3> a5<**, con ben 18 volte su 35 occorrenze è la mossa eseguita più di frequente.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
20	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	0	2	0	8	1	1	1	0	a
A	0	0	2	0	8	1	0	0	20
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Dal precedente diagramma il Sud ha ancora la cattura obbligatoria in **A5** e **A6** ovviamente sceglie **A5**. Deve scegliere, inoltre, in quale *kichwa* posizionare il seme catturato, **A5>** ha 9 occorrenze, mentre **A5<** ha 8 occorrenze.

Alla mossa **A5>**, il Nord può scegliere in quale direzione seminare la buca **a3**.

3: A5> a3>, ha 9 occorrenze su 9.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
19	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	1	2	0	8	0	2	1	0	a
A	0	0	0	0	9	0	0	1	19
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Il Sud non ha catture da poter fare quindi deve eseguire un *kutakata* da **A3** oppure da **A8**.

Queste sono le mosse più frequenti:

4: A3>* a5< 4 occorrenze

4: A3>* a5< 1 occorrenza

4: A8<* a2> 3 occorrenze

4: A8<* a3> 1 occorrenza

Quindi

	8	7	6	5	4	3	2	1	
18	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	1	2	0	8	0	2	1	0	a
A	0	0	0	1	10	1	0	1	18
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Adesso Sud può giocare **A8>** e scegliere se svuotare la sua casa, in alternativa può giocare **A6**.

In 4 casi su 4 delle 103 partite in esame Sud sceglie di **A6**<, dando a Nord a possibiità di svuotare la propria casa. Probabilmente Sud pensa che anche Nord non ritenga giunto il momento di farlo. Invece:

5: A6< **a7**>+ 3 occorrenze

5: A6< **a8**> 1 occorrenza

Quindi Nord con **5: A6**< **a7**>+ svuota la sua casa.

Il turno successivo vede in 3 casi su 3:

6: A5< **a3**>

	8	7	6	5	4	3	2	1	
17	0	0	1	1	1	1	1	1	b
	0	4	1	0	1	1	2	2	a
A	0	0	0	0	10	2	0	1	17
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

D'ora in poi le mosse più frequenti sono pochissime... il nostro campione è piccolissimo.

A parte

7: 5> **3**>, con 2 occorrenze su 3,

non vi sono mosse più frequenti.

	8	7	6	5	4	3	2	1	
16	0	0	1	1	1	1	1	1	b
	1	0	2	1	1	3	3	1	a
A	0	0	0	0	11	0	0	3	16
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Purtroppo oltre a quelle qui esaminate non vi sono raccolte di partite da poter studiare. Ogni edizione del libro di N.Vessella, citato in precedenza, contiene nuove trascrizione, ma il lavoro di raccolta è lungo e non molto facile...

KIBA per imparare e giocare a Bao: *www.kibao.org.*

Mancala, Ohojichi.

a cura di Alberto Bertaggia

Questa volta parliamo di un gioco di mancala che ha una particolarità: la disposizione delle file delle buche.

Ohojichi è un gioco di mancala praticato dalla popolazione *Abé* della *Costa d'Avorio*, descritto per la prima volta da *Jordi Climent Tondo* nel 2009.

Lo scopo del gioco è quello di passare tutti i semi nelle buche dell'avversario. Il giocatore che esaurisce i propri semi, cioè li trasferisce tutti dalle proprie buche a quelle avversarie, vince.

Si può giocare in una qualsiasi tavola di mancala con due file di sei buche, ma ruotandola di 90 gradi, disponendola cioè trasversalmente fra i giocatori. Ogni giocatore ha 3 file di 2 buche ognuna. Praticamente la linea che divide la tavola in due non è longitudinale, come nel caso della maggioranza dei mancala tradizionali, ma trasversale, quindi divide a metà la tavola per il verso più corto. Ogni giocatore possiede le tre file (di due buche ognuna) più vicine a se.

Regolamento

Giocatori Due (nord e sud).

Materiale Un tavoliere 6 x 2, sei file di due buche, 48 semi (24 per giocatore).

Inizio gioco In ogni buca vengono depositati 4 semi. Muove per primo il giocatore sud.

Scopo del gioco Il giocatore che passa tutti i semi nelle buche avversarie, vince.

Direzione della semina In senso antiorario.

La semina Giro semplice. I semi sono deposti uno a uno nelle buche successive nella propria metà del tavoliere.

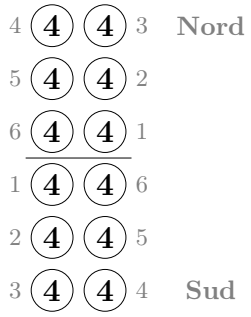
Cattura semi Si cattura solo nella propria metà del tavoliere. Se l'ultimo seme di una semina cade in una buca contenente 4 semi, compreso l'ultimo seme che si semina, questi vengono catturati e depositati in una buca dell'avversario. Gli eventuali semi contenuti nelle buche che precedono la buca di cattura e che contengono anche loro quattro semi, sono anch'essi catturati. In questo caso, tutti i semi catturati (4, 8, 12, ecc.) sono collocati in una sola buca del giocatore avversario.

Termine gioco Quando un giocatore esaurisce i semi nella propria metà del tavoliere o quando un giocatore si arrende.

Descrizione del gioco

Nel diagramma della Fig. 1 è possibile vedere una rappresentazione schematica del tavoliere di Ojojichi con la disposizione inziale dei semi. Le tre righe superiori appartengono al giocatore Nord. Le tre righe di fondo appartengono al giocatore Sud.

All'inizio del gioco sono posti 4 semi in ogni buca.



Ogni giocatore gioca solo nella propria metà del tavoliere. I giocatori non possono mai giocare nel lato dell'avversario salvo che per depositare una cattura. La direzione della semina è in senso antiorario. La semina viene eseguita selezionando i semi da una

delle proprie buche distribuendoli, uno ad uno, nelle buche successive.

La cattura viene effettuata quando l'ultimo seme termina in una buca contenente già 3 semi, portando quindi il totale dei semi a 4. Nel seguente esempio della figura di sotto, il giocatore Sud, muove la sua semina, in senso antiorario, dalla buca 6 a quella 1 facendola diventare di 4 semi.

4	2	6	3	Nord
5	3	5	2	
6	5	3	1	
1	4	0	6	
2	4	5	5	
3	4	5	4	Sud

Questi 4 semi vengono catturati.

Le catture multiple sono consentite se l'ultimo seme cade in una buca che contiene 4 semi e ci sono altre buche precedenti quella dove è terminata la semina, sulla metà del proprio tavoliere, con 4 semi anch'esse. Nell'esempio precedente, il giocatore Sud semina 5 semi dalla buca 6 terminando nella buca 1. Quindi, i semi dalle buche 1, 2 e 3 vengono catturati.

Tutti i semi catturati da un qualsiasi giocatore devono essere collocati, per ogni cattura, in una sola buca nella metà campo del tavoliere avversario, che può essere diversa in ogni turno di gioco.

Nell'esempio precedente, al turno del giocatore Nord, questi potrebbe fare una cattura seminando dalla buca 5 e terminando nella buca 3. Per impedirlo, il giocatore Sud, dopo la cattura dei 4 semi nella buca 1, può depositare i semi catturati nella buca 6 dell'avversario, portando il contenuto a 11.

Come si vede dalla figura di sotto, depositando i semi catturati nel campo avversario, e portando la buca con 11 semi, impedisce all'avversario di effettuare una cattura. Infatti da qualunque buca esso inizi la semina, non può terminare in una buca con 4 semi.

4	4	8	3	Nord
5	5	7	2	
6	1	5	1	
1	4	0	6	
2	4	5	5	
3	4	5	4	Sud

La partita termina quando un giocatore svuota completamente il proprio campo, in pratica quando catturando tutti i semi li trasferisce completamente nel campo avversario. Nella figura seguente si può vedere una situazione di gioco in cui, il giocatore Nord, seminando dalla sua buca 3 nella buca 4, effettua una cattura e svuota il suo campo, vincendo la partita.

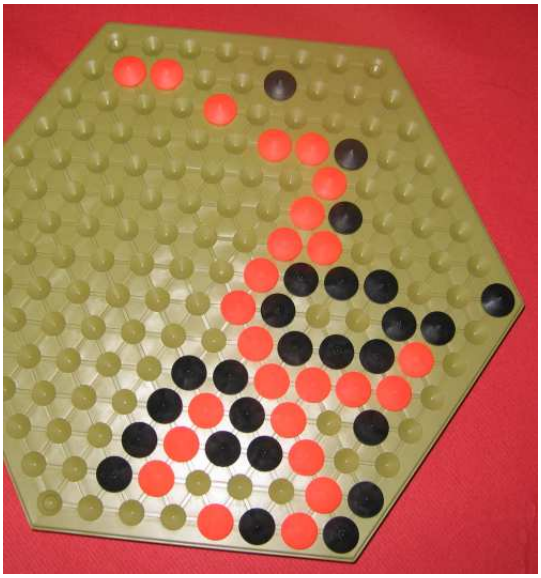
4	3	1	3	Nord
5	0	0	2	
6	0	0	1	
1	11	15	6	
2	8	1	5	
3	6	4	4	Sud

Esiste una variante che si gioca su un tavoliere di 8 buche per ogni fila, quindi 4 file per 2 buche per ogni giocatore.

12-13 Luglio 2014

Torneo internazionale di Bao

a Pardubice (Česco)



Giochi di connessione

a cura di Luca Cerrato

La categoria dei giochi di connessione potrebbe essere suddivisa in due sotto insiemi in base al loro scopo. Il primo la potremo definire *Hex orientato*, dove rientrano i giochi in cui bisogna connettere due elementi del tavoliere, principalmente i bordi oppure gli angoli. Il secondo gruppo lo potremo chiamare *LoA orientato* in cui si inseriscono tutti i giochi in cui l'obbiettivo è unire, collegare insieme tutti oppure una parte dei propri pezzi.

Adesso, dopo aver definito le due sotto categorie di sopra vi porto l'esempio di *Havannah* dove si mescolano i due insiemi. Infatti per vincere bisogna collegare tre lati, due angoli, oppure formare un anello con i pezzi, cioè unire una parte dei propri pezzi in un unico gruppo.

Qui di seguito vi presento due giochi, il primo rientra nella sotto categoria LoA, mentre il secondo, Quentin, è un Hex orientato, anche se nel suo meccanismo c'è una componente di maggioranze.

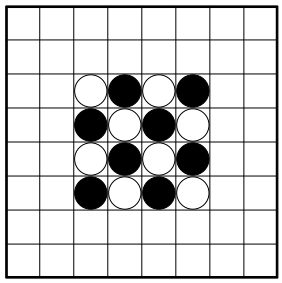
Groups (*Richard Hutnik - 1998*)

Giocatori Due (bianco e nero).

Materiale Un tavoliere 8x8, tipo scacchiera. 6 pezzi neri e sei bianchi.

Scopo del gioco Unire in un unico gruppo i sei pezzi del proprio colore. Due pezzi dello stesso colore sono connessi se adiacenti in verticale oppure in orizzontale, mai in diagonale.

Inizio gioco La prima mossa spetta al bianco. I pezzi inizialmente sono disposti nel seguente modo.



Il gioco I giocatori si alternano alla mossa muovendo un proprio pezzo di una casella in verticale, orizzontale oppure diagonale.

Quentin (*Luis Bolaños Mures - Aprile 2012*)

Giocatori Due, bianco e nero.

Materiale Un tavoliere quadrato di 13x13 linee (anche altre dimensioni vanno bene), pezzi neri e bianchi in numero sufficiente.

Scopo del gioco Il nero deve cercare di unire con una catena ininterrotta il lato inferiore e superiore del tavoliere. Il bianco deve cercare di unire con una catena ininterrotta il lato destro e sinistro del tavoliere. Il primo che raggiunge l'obbiettivo è il vincitore.

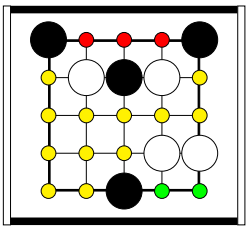
Inizio del gioco Inizialmente il tavoliere è vuoto. La prima mossa spetta al nero.

Il bianco alla sua prima mossa può decidere di cambiare colore (Pie rule).

Il gioco I giocatori si alternano depositando una propria pietra su una intersezione vuota.

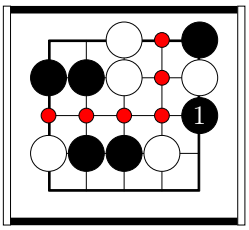
Catena di pietre Una catena è una serie di pietre dello stesso colore adiacenti ortogonalmente.

Regione Una regione è una serie di intersezioni vuote adiacenti completamente circondate da pietre oppure dai bordi del tavoliere.



Nel diagramma di sopra si individuano tre regioni (gialla, verde e rossa).

Territorio Se le intersezioni di una regione sono ortogonalmente adiacenti ad almeno due pietre allora una regione è anche un *territorio*.

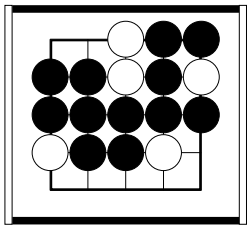


Nel diagramma di sopra tutte le intersezioni rosse sono adiacenti ad almeno due pietre.

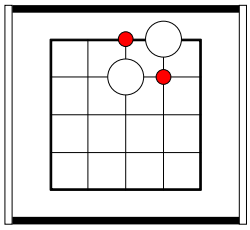
Riempimento territorio Ogni territorio sulla tavola è riempito con pietre del giocatore che ha la maggioranza di pietre che circondano quel territorio, questo subito dopo aver creato un territorio.

I territori con lo stesso numero di pezzi bianchi e neri adiacenti sono riempiti dalle pietre avversarie, cioè chi ha chiuso il territorio non posiziona le proprie pietre.

Nel diagramma di sopra il territorio è nero e sulle intersezioni saranno posizionate delle pietre nere.



Pietre in diagonale Al termine del turno due pietre dello stesso colore adiacenti in diagonale devono condividere almeno una pietra dello stesso colore ortogonalmente, altrimenti la mossa è illegale.



Nell'esempio di sopra perchè la mossa sia condiderata valida bisogna che ci sia una pietra bianca su una delle intersezioni rosse.

Obbligo di mossa Il giocatore di turno è obbligato a posizionare una pietra a meno che tutte le sue mosse siano non valide

Il fogliaccio degli astratti

per la grafica utilizza

Gimp

Le dame del mondo

a cura di Luca Cerrato

In questo numero una variante moderna della dama ideata da *Christian Freeling*, autore tra l'altro di *Havannah*.

Bushka si ispira alla cattura per approccio caratteristiche del gioco *Fanorona* proveniente dal Madagascar.

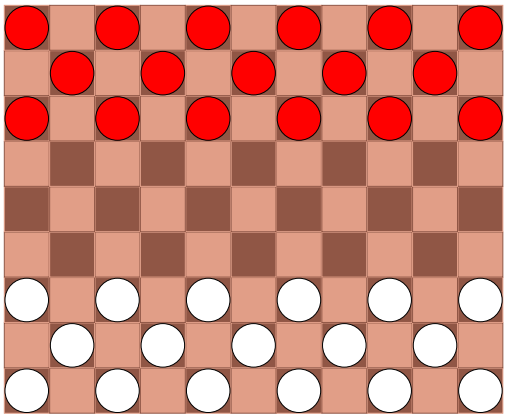
Bushka (*Christian Freeling - 1979*)

Giocatori Due (nero e bianco).

Materiale Un tavoliere 12x12 e 18 pedine a testa.

Scopo del gioco Il giocatore che non può muovere oppure ha perso tutti suoi pezzi (pedine oppure dame) perde la partita.

Inizio gioco La disposizione iniziale è rappresentata in figura. il bianco effettua la prima mossa muovendo un suo pezzo.



Il gioco I giocatori si alternano alla mossa muovendo oppure catturando con un proprio pezzo.

Movimento pedina Una pedina si muove in diagonale in avanti di una casella.

Promozione pedina Quando una pedina arriva sull'ultima riga viene promossa a dama (solo al termine della mossa).

Movimento dama Una dama si può muovere in linea retta in diagonale di quante caselle vuole.

Movimento falange Una falange è una linea non interrotta di pedine dello stesso colore. La falange più corta è composta da due pedine. Una dama non può far parte di una falange. Una falange si muove tutta insieme di una casella in linea sulla casella di arrivo libera. Non si può muovere all'indietro. Non è obbligatorio muovere tutte le pedine che compongono la falange.

Cattura per approccio La cattura è obbligatoria ed avviene per approccio. Si muove un pezzo oppure una falange e si cattura il pezzo oppure la falange avversaria che è di fronte al pezzo appena mosso. Ci sono due metodi di presa:

- Cattura con falange.
- Cattura con pezzo (pedina e dama).

Importante, la cattura con falange ha priorità sulla cattura con pezzo.

Sia per la cattura con falange oppure con pezzo bisogna rispettare il seguente obbligo: se è possibile fare più catture bisogna scegliere quella che permette di catturare il massimo numero di pezzi (dame e pedine hanno lo stesso valore). Se a parità di prese si hanno più catture il giocatore ha libertà di scelta.

Cattura con falange La falange fa solo un movimento per turno. Nella cattura questo movimento può essere in avanti oppure all'indietro. Si muove su una casella vuota, se difrontre alla casella di arrivo è occupata da un pezzo avversario la falange cattura per approcio.

Se il pezzo è una dama allora viene catturata e rimossa.

Se il pezzo è una pedina che è in testa ad una falange avversaria sulla stessa linea allora l'intera falange viene catturata e rimossa dal gioco. Anche la singola pedina viene catturata.

Cattura con pezzo Il singolo pezzo può catturare in avanti ed indietro e può cambiare direzione per rispettare la condizione di maggiore cattura. Il pezzo cattura per approccio e può effettuare catture multiple, anche cambiando direzione di 180 gradi. La pedina si può muovere di una casella alla volta, la dama di quante caselle vuole. Il pezzo cattura solo un singolo pezzo, non una falange.

Filosofia del gioco

a cura di Carlotta Pavese

Il gioco oggigiorno è associato immancabilmente alla parola *divertimento*, alla spensieratezza, ad una logica infantile o troppo complicata che ignora completamente la parte *boriosa* dell'esistenza umana, quella composta dai grandi libroni di letteratura, storia e filosofia.

Eppure, paradossalmente, esiste una filosofia del gioco.

Una vera e propria corrente che, mutando di temperatura e di verso nel suo scorrere attraverso le epoche, ha trascinato con sé centinaia di grandi pensatori del passato, togliendoli dalle oramai troppe conosciute vie della metafisica e della morale e rovesciandoli con forza su questa più dolce ma non certo più semplice tematica.

Quello che spero di fare, evitando la *ubris* dei tempi antichi, è seguire questo filo aggrovigliato per cercare di districarne la gran parte e presentarla nel modo più lineare possibile, senza addentrarmi nelle singole ed infinite riflessioni ma toccando di tutto un po'. Non escludo un ritorno sull'argomento, in futuro, ma per ora il tempo morde, lo spazio è poco e il rischio di annoiare è troppo. Mi limiterò quindi ad offrire piccoli spunti di indagine e riflessione, sfiorando appena ogni tappa dello sviluppo di questa bellissima filosofia.

Per cominciare, ritengo necessario un chiarimento: bisogna mettersi tutti d'accordo su cosa voglia dire la parola *gioco* prima di trattarne in modo più ampio.

Detto fatto, è sufficiente prendere un qualunque dizionario per leggere la definizione *attività di fantasia finalizzata alla ricreazione e al divertimento ma non priva di valore formativo* o *tipo di intrattenimento codificato secondo precise regole che può costituire anche attività professionale*. Si punta sul divertimento, come potevamo immaginare, e non si esclude un secondo fine.

D'altronde, già nella prima metà del '900 l'antropologo *R. Caillois* ideò le *Sei Parole D'Oro*, sei caratteristiche che il gioco ha sempre e dalle quali non riesce a fuoriuscire in nessun caso.

Il gioco **deve** essere un'attività:

- *Libera* (quindi nessun obbligo di parteciparvi);
- *Separata* (con limiti spaziali e temporali ben determinati);
- *Incerta* (risultato e svolgimento non possono essere decisi a priori);
- *Improduttiva* (non crea beni o profitto);
- *Regolata* (con regole che sospendono le leggi ordinarie);
- *Fittizia* (consapevole della sua irrealtà).

Semplice e lineare, qualcosa che tutti possiamo condividere senza troppi problemi.

O forse non proprio tutti poiché meno di qualche anno dopo piovvero opposizioni a catinelle:

- Quelle create dal gioco d'azzardo, ad esempio, che *gioco* è definito ma che di certo non è libero, improduttivo o separato, vista la dipendenza dei giocatori che ne fanno un lavoro o una vera e propria vita;

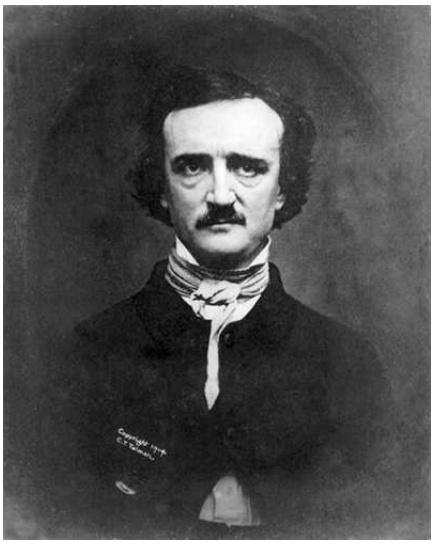
- Quelle portate dai bambini, che non sempre ne fanno un'attività regolata (correndo senza motivo o cambiando le regole man mano che si gioca), nonostante la maggior parte, soprattutto oggi, lo sia (si vedano i GdR, anche online, o tutti quei boardgames preconfezionati dove l'unica incognita diventa il dado da tirare).

Molti giochi non sono inoltre così incerti (si faccia riferimento ai giochi elettronici dove la trama è e sarà una sola qualunque sia la scelta del giocatore), ma restano divertenti.

La definizione sembra infatti cambiare, svuotarsi di quello schema iniziale e puntare all'unico e vero istinto che sembra governarla: *i giochi fanno divertire*, sono un divertimento con scopo ludico.

Eppure anche qui non divengono difficili le obiezioni: qualcosa come la roulette russa non è certo sempre tanto divertente. Inoltre, durante vari periodi storici e, a volte, ancora oggi i giochi hanno messo da parte il loro sfondo ludico divenendo principale ordigno di educazione dell'infante o dell'adulto (si veda il romano Obligationes). Altri ancora sono usati per motivi completamente diversi dal divertimento, come nel caso della *teoria dei giochi*, dove alcune situazioni simulate permettono lo studio del comportamento umano per lo sviluppo di strategie da adottare in ambito economico, militare o sociale. E questa parola, il *gioco*, permane, rimbomba nelle frasi fatte della storia dell'uomo.

Alcune voci che ancora tentano una definizione si levano in piedi e fanno notare che l'unica cosa che accomuna i giochi è *l'interazione tra più esseri umani*, che non porta per forza il piacere ma che è sempre presente. Eppure, nella nostra era di triste vita sedentaria, i videogames e i solitari ci danno la più brutale delle smentite.



Si faccia riferimento riguardo a questo ambito alla breve ma efficace novella *Il giocatore di scacchi di Maelzel* di *E. A. Poe*, dove la magnifica macchina che vince sempre a scacchi alla fine rivela un uomo di bassa statura nascosto tra finti ingranaggi che soccorre le braccia meccaniche con la sua intelligenza infinita. Eppure si trattava di tempi in cui ancora le bandiere nere di Assassin's Creed non sventolavano in giro per la città, tempi in cui ancora la programmazione era un sogno impossibile.

Fortunatamente in nostro soccorso, un ignaro supereroe d'altri tempi, arriva *Ludwig Wittgenstein*, il quale si occupò in realtà della *filosofia del linguaggio*. Ma nel suo trattato *Ricerche filosofiche*, pubblicate dopo la morte come esito di un lungo percorso alla ricerca di una definizione per il suo oggetto d'indagine, sostenne la mancata esistenza del linguaggio come *essenza*: esso divenne pieno di varie funzioni, di varie *anime* o *giochi linguistici*. Essenzialmente, non esistono condizioni necessarie e sufficienti per stabilire l'essenza del linguaggio ed esso diviene concepito in maniera pluralistica.

Allo stesso modo si può proceder con il gioco: alcune caratteristiche accomunano alcuni giochi, ma non ne esiste una vera essenza.

Detto questo, arrivati cioè a capire che il gioco di per sé non esiste, eccoci pronti ad un'analisi della filosofia di questa mancata essenza, partendo da una delle distinzioni più famose ad opera dell'oramai famoso *Emiliano Sciarra* che ne *L'arte del gioco* ne distingue il ruolo assunto nelle varie epoche storiche: inizialmente era legato al sacro, al divino; lentamente, divenne una sorta di *sofisticata perdita di tempo*; solo con la nascita della prima filosofia dell'educazione si trasformò in un vero e proprio mezzo per educare e, alla fine, con molti applausi ad accompagnarlo, eccolo definito come una vera e propria forma d'arte, *in cui i partecipanti interagiscono attivamente prendendo decisioni consapevoli secondo regole precise per perseguire un obiettivo finale dichiarato e variabile.*

Per quanto riguarda la grande vagonata di opposizioni che prima è sorta senza tanti crucci, qui la questione è semplice: ciò che così non è definito, non è gioco.

Non è gioco il *gioco d'azzardo*, non è gioco la *teoria del giochi*. Sono solo frasi retoriche male utilizzate che restano tali per convenzione sociale e per meglio comprendere il nostro controverso linguaggio.

Per quanto mi riguarda, preferisco dividere la storia della filosofia del gioco in quattro fasi, legate al valore che tale termine di riferimento riesce ad assumere all'interno del pensiero dei singoli, con un climax ascendente di importanza.

La *prima fase* è caratterizzata dalla mancanza di una vera e propria riflessione sul gioco ma dall'uso di esso come termine di paragone per altre discussioni: comincia nei secoli avanti Cristo, con *Aristotele*, il quale parla del gioco come di un'attività esercitata solo in vista di sé stessa, priva di fine secondario o di un vero risultato. Si avvicina per questo motivo alla felicità e alla virtù, scelte entrambe però solo per se stesse. In ciò il gioco si distingue, secondo il filosofo, dal lavoro, poiché il primo diviene un comodo ponte per la libertà e la mancanza di necessità.

Si passa poi a *Seneca*, che nei primi anni d.C. si pone nelle *Epistulae ad Lucilium* molte volte contro i giochi circensi, disgustato. Scrive *nulla è altrettanto dannoso alla moralità quanto intrattenersi oziosamente in qualche spettacolo, perché in queste occasioni i visi s'insinuano più facilmente nell'animo attraverso il piacere.* Descrive quindi il suo orrore per le scene di sangue di uno spettacolo a cui ha assistito casualmente e conclude esprimendosi nei riguardi del gioco con una sorta di perdono finale: *[...] non si vedrebbero gli uomini bramare tanto i giochi e i divertimenti* scrive *se in questi non trovassero un certo naturale diletto. [...] l'animo va risparmiato: e giova concedergli un po' di ozio.*

È un periodo in cui al gioco, ancora mancato protagonista delle riflessioni più comuni, viene quantomeno riconosciuto il suo ruolo ludico e di svago per una razza umana troppo colpita dalle fatiche della vita.

Un punto di riferimento, un termine di paragone ma niente di più, una corrente alla quale si aggiunge anche *Immanuel Kant*, che riprende Aristotele associando il gioco all'attività estetica e al nostro giudizio di gusto, basato sul *libero gioco delle nostre facoltà conoscitive* (l'immaginazione e l'intelletto). Sottolinea però anche la funzione biologica del gioco (dicendo che si tratta di una fondamentale forma di apprendimento con un ruolo fondamentale nel processo di sviluppo dell'uomo e di molti animali). Citandolo, *ciò che, anche senza presupporre un bisogno, si conforma ad un certo gusto, cioè a un compiacimento del mero gioco, senza scopo, delle facoltà del nostro animo, ha un prezzo d'affezione*, differenziando cioè tale categoria da ciò che, con un prezzo di mercato, si riferisce ai comuni bisogni e alle inclinazioni umane. Non si parla del gioco in quanto tale, non è ancora un soggetto vero e proprio, ma ancora si riferisce ad azioni prive di fine ultimo, al gusto, al divertimento. Un'idea di svago privo di scopo. È sempre Kant a dire, trattando delle capacità intellettive, argomento che per ora non ci riguarda, Abbiamo qui a che fare (o piuttosto a giocare) esclusivamente con idee create dalla stessa ragione, e i cui oggetti si trovano totalmente oltre il nostro orizzonte. Il gioco appare come modalità del pensare svincolato dall'ordine e dai limiti. Si tratta di un autore che scrive della poesia stessa come di *un gioco di pensieri*, chiarendo che *giochiamo con i pensieri quando non lavoriamo con loro* e che ci fornisce di una semplice definizione, scrivendo che il gioco è *un'occupazione per se stessa piacevole e non abbisogna di altro scopo*, contrapposta al lavoro che invece è *un'occupazione di per se stessa spiacevole e che attrae soltanto per il risultato che promette.*

Complicato, e di nuovo distante da quella che cerchiamo come vera e propria filosofia del gioco.

Fortunatamente, la storia arriva in nostro soccorso, permettendoci di definire una seconda fase, durante la quale il *gioco* diventa effettivamente portatore di un ruolo esaustivo, sebbene snaturato e lontano dalle definizioni odierne.

È il caso di *Schiller*, il quale crede che l'uomo vada educato al sentimento della bellezza perché in lui possa vivere la grazia: il gioco diviene il punto di collegamento tra il sensibile ed il sovrasensibile, un'attività ineliminabile nella natura umana che ha come fine solo sé stesso.

Sensibilità e razionalità convivono così nell'azione ludica rendendo l'uomo veramente libero e in tale armonia tra forma e materia la bellezza e l'essenza umana si realizzano. Ecco perchè *l'uomo è completamente uomo solo quando gioca.* Non male, direi, un bel passo avanti in quanto qualità.

Il gioco diviene così l'unico mezzo per la libertà e per il raggiungimento della propria essenza. Per dirlo con le parole di Schiller (si vedano le Lettere sull'educazione estetica per approfondimenti), *[...] la bellezza, come somma della sua umanità, è l'oggetto comune dell'istinto del gioco [...]. Ma se il bello lo si riduce ad un semplice gioco, non lo si degrada e non lo si fa uguale ai frivoli oggetti che sempre ebbero questo nome? Non contraddice al concetto razionale e alla dignità della bellezza, che pure è considerata uno strumento della cultura, limitare la bellezza ad un semplice gioco, e non contraddice al concetto empirico del gioco, che anche con l'esclusione di ogni gusto può sussistere, limitare il gioco alla bellezza? E che cosa, invero, significa un semplice gioco, dal momento che sappiamo che, tra tutti gli stati dell'uomo, per l'appunto il gioco ed unicamente il gioco è ciò che lo fa completo e nello stesso tempo sviluppa la sua duplice natura? [...] Con il piacevole, con il buono, con il perfetto, l'uomo si comporta unicamente con serietà, ma con la bellezza gioca. Certo, non dobbiamo, qui, pensare ai giochi che sono in voga nella vita reale e che abitualmente si indirizzano soltanto ad oggetti molto materiali; ma, nella vita reale, invano noi cercheremmo anche la bellezza, della quale qui si fa discorso. La bellezza realmente esistente è degna dell'istinto del gioco realmente esistente; ma, con l'ideale della bellezza che la ragione pone, è anche posto un ideale dell'istinto del gioco, che l'uomo in tutti i suoi giochi deve avere dinanzi agli occhi [...] e bello non deve essere né pura vita né pura forma, bensì forma viva, cioè bellezza, in quanto all'uomo detta la duplice legge dell'assoluta formalità e dell'assoluta realtà. Di conseguenza, afferma anche: l'uomo con la bellezza deve unicamente giocare e deve giocare unicamente con la bellezza. Ed invero, per riassumere, l'uomo gioca unicamente quando è uomo nel senso pieno della parola ed è pienamente uomo unicamente quando gioca.*

Nel pensiero dell'autore, per riassumere, la natura dell'uomo è scissa fra ragione e sensibilità, cioè fra istinto razionale e istinto sensibile. La bellezza è l'uno e l'altro allo stesso tempo: in essa i due istinti si correlano e si autolimitano vicendevolmente e danno voce ad un terzo istinto, l'*istinto del gioco.*

È l'arte stessa ad essere un *gioco serio* dove l'uomo ritrova l'unità perduta fra istinto e intelligenza poiché, giocando, l'uomo si libera dalle restrizioni imposte dalla pura vita da una parte e dalla pura forma

dall'altra e, dunque, solo quando gioca egli è unicamente e pienamente se stesso. Con il gioco, si forma una personalità armonica, in antitesi alle tendenze disgregatrici della società.

Si giunge quindi a *Nietzche*, il quale, fra le tante teorie frammentarie, sviluppò una linea di pensiero diretta verso il gioco, visto soprattutto come idea del *prendersi gioco di*, caratteristica che non suona di certo nuova a chiunque abbia letto anche solo una delle sue opere. Esempio primo fra tutti è espresso da *La gaia scienza* (un titolo, un programma), dove l'esistenza è considerata da noi sopportabile solo in quanto possedente anche una parentesi di svago, nella quale possiamo (e dobbiamo) *riposarci dal peso di noi stessi*. Secondo l'autore, *è necessario scoprire l'eroe e il giullare che ci caratterizzano, rallegrandoci anche della nostra follia per poter essere contenti della nostra saggezza*.

La capacità di giocare con se stessi è vista come un segno di salute e grandezza: lo spirito deve divenire libero del peso dei valori tradizionali, imposti come assoluti, immodificabili e trascendenti e il riso appartiene ai mezzi per raggiungere la leggerezza necessaria a vincere il risentimento, creando uno *spazio di gioco*. Ecco quindi la nascita dal modo *gaio* di fare scienza, che non teme di mettersi in discussione. Attraverso il gioco, l'uomo realizza una sorta di *presa di distanza* dalla propria stessa vita, nonostante essa non venga mai veramente dimenticata.

Il gioco è quindi un'alternativa alla vita seria, un luogo consapevole nel quale rifugiarci, ed egli stesso scrive *Sapete cos'è per me il mondo? [...] un giuoco di forze e onde di forza*, il caos più totale presente in ogni essere umano, che tenta di portarci alla deriva della felicità distaccandoci dalle leggi morali ed etiche.

Eccoci dunque alla *terza fase*, dove il gioco diventa il vero e proprio protagonista, inteso come l'attività ludica che ancora oggi abbiamo chiaramente davanti.

Si comincia con *W. Froebel*, pedagogista tedesco che all'inizio dell'Ottocento analizzò il fenomeno del gioco. Egli stesso scrive ne L'educazione dell'uomo: *Giocare. Il gioco è il più alto grado dello sviluppo dell'essere umano in questo periodo, perché è la libera ed attiva espressione dell'interiorità, l'espressione dell'interiorità dovuta alla necessità e al bisogno di esprimersi, che ha l'interiorità stessa. [...] È il prodotto più puro e spirituale in questo periodo ed insieme è il modello e la copia dell'intera vita umana, della vita naturale interna, anzi intima dell'uomo e di tutte le cose. Esso genera, quindi, gioia, libertà, contentezza. Tranquillità in sé e fuori di sé, pace col mondo. [...] un fanciullo, che gioca in modo spontaneo, tranquillo, tenace fino all'esaurimento fisico, diverrà certamente un uomo attivo, tranquillo, tenace, capace di sacrificarsi per il bene proprio e altrui.*

Il fanciullo che gioca, il fanciullo che dedica anima e corpo al suo gioco, che gioca tenacemente fino a quando si addormenta, non è forse lo spettacolo più bello di questa età?

Il gioco a questa età [...] non è una perdita di tempo, ma ha serietà e un profondo significato. [...]

I giochi di questa età sono il germe della vita futura: poiché l'essere umano si sviluppa e vi si rivela fino alle sue più sottili disposizioni, al suo senso intimo. [...]

Le future relazioni col padre e la madre, con la famiglia e i fratelli, con la società civile e quella umana, con la natura e Dio, dipendono dalle disposizioni particolari e naturali del fanciullo, soprattutto dal suo modo di vivere in questa età: poiché la vita del fanciullo, in sé e per sé, con i suoi, con la natura e con Dio, si fonda ancora su una unità.

Si parla di bambini, d'accordo, anche perchè siamo appunto in ambito pedagogico. Ma se l'autoconsapevolezza è l'obiettivo primario dell'educazione, il gioco, in quanto espressione della natura autentica dell'individuo, è l'unico mezzo per conseguire tale fine. Siamo al concetto di gioco come attività quasi spirituale, libera e gioiosa dove la spontaneità deve farla da padrona per consentire un corretto sviluppo della prima infanzia.

Chissà se tali metodi, validi per un bambino, non possano essere adatti anche per noi?

In ogni caso, per passare da un'età all'altra, eccoci giunti ad *H. G. Wells* (l'autore di L'uomo invisibile e La guerra dei mondi, tanto per capirci), un uomo pervaso da un forte istinto pacifista, che però all'inizio del Novecento divenne famoso per la pubblicazione del suo volumetto *Little Wars*, padre e madre dei Wargames, un regolamento per un gioco di miniature simile a quelli odierni con lo scopo di riprodurre scontri militari. Lo scrittore si rifece all'idea catartica aristotelica della Grecia del teatro violento, dove l'uomo sfoga i suoi sentimenti negativi in un'azione fittizia che li porti allo sfinimento, evitando così di renderli pratici nella vita reale. Giocare alla guerra per non fare la guerra, insomma, ulteriore prova di quanto il gioco possa avanzare e pretendere in forza educativa.

Arriviamo quindi al suo quasi contemporaneo *J. Huizinga*, autore del libro *Homo ludens*, termine che indica la nuova categoria umana molto più anziana e moderna del Sapiens sapiens. Il gioco qui è un atto libero che, se comandato, perde la sua definizione. Forse tale *libertà* manca in un bambino o in un animale, poichè essi *devono* giocare, per istinto e per

sviluppare le loro facoltà fisiche e selettive. Eppure essi giocano perchè provano piacere nel farlo ed è proprio in ciò che è la loro libertà. In ogni caso, per l'adulto responsabile il gioco è qualcosa di teoricamente tralasciabile e superfluo, seguito solo per il desiderio e non per una vera e propria necessità.

Ecco perchè il gioco diviene realmente libero, anche nel suo allontanarsi dalla vita *ordinaria* o *vera*, divenendo un'attività *separata* dal serio, anche se si può giocare con serietà.

In un'analisi dello sviluppo del gioco si dimostra come esso sia antico nella cultura e non dipenda da essa (gli animali non hanno *imparato* a giocare perchè glielo abbiamo *insegnato*).

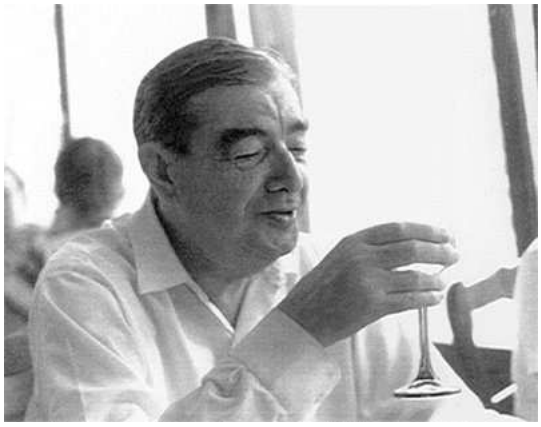
In *Homo ludens*, inoltre, lo storico sviluppa una teoria che vede un rapporto tra gioco, festa e cultura, dove la cultura diviene un complesso di fenomeni sociali ma il gioco è l'invariabile storico-culturale: ogni azione umana appare come un gioco poiché è in esso che la civiltà sorge e si sviluppa. Scrive: *Orbene, il fatto di essere il gioco indispensabile, asservito alla cultura, anzi di farsi esso stesso cultura, gli toglie dunque il suo carattere disinteressato? No, perché i fini a cui serve stanno anch'essi fuori dell'ambito d'interessi immediatamente materiali o di soddisfacimento individuale di bisogni. Come azione sacra il gioco può servire la salute del gruppo, ma allora con modi e mezzi diversi da quelli impiegati per l'immediato appagamento di necessità vitali.*

Il gioco è quindi l'origine di ogni attività umana, dall'arte alla religione, dalla scienza alla letteratura. Dice: *La cultura è dapprima giocata.* L'attività del gioco supera la pura attività biologica, poiché non è connessa a finalità di sopravvivenza o di sussistenza. Ecco perchè si tratta di un'attività libera che consente di creare una realtà fittizia diversa dalla nostra vita ordinaria.

Si giunge quindi al più complesso ma affascinane *Eugen Fink*, che parte dall'immagine eraclitea di *aion* (*corso del mondo*) visualizzata come un bambino che gioca a dadi. A tale *gioco cosmico* sono affidate le sorti sia dei piccoli uomini sia delle immani masse stellari e così il fenomeno umano del gioco acquista un significato universale, sebbene il gioco del mondo e quello umano siano ovviamente diversi. Il secondo è come il simbolo del primo e nel gioco l'uomo realizza la sua apertura al mondo, imitando l'onnipotenza e rappresentando la completa mancanza di senso, scopo, valore o progetto, poiché a differenza di quello umano il gioco cosmico è privo di un giocatore.

Si giunge poi al già citato *Caillois*, che da bravo schematico suddivide in quattro le categorie fondamentali di gioco, tentando di dare loro un ordine:

1. *Agon* (che in greco significa *campo di battaglia*), ovvero l'insieme dei giochi di competizione dove il valore del vincitore è dato da un iniziale stato di parità;
2. *Alea* (ovvero *gioco dei dadi*, in latino), l'insieme dei giochi dove il caso è l'artefice della vittoria;
3. *Mimicry* (in inglese *imitazione* o *illusione*), dove i giocatori assumono un'identità fittizia in un gioco fittizio. Si va dal travestimento di Venezia al gioco di un bambino che *fa finta di*, passando per i GdR;
4. *Ilinx* (dal greco *vortice*), un gruppo di giochi dove stabilità e lucidità si perdono per un tempo definito attraverso la vertigine (capriole, girotondi, altalene...);



Tanto per concludere in bellezza il suo schema ludico (un bell'ossimoro, non trovate?), Caillois analizza anche le due funzioni che il gioco può assumere: *paidia* o *ludus*, a seconda che spicchi il bisogno incontrollato di divertimento e spensieratezza o strutture e scopi secondari.

Arriviamo infine a *J. Moltmann*, nato nel 1926, che da buon abitante del secolo dello sviluppo teorizza una funzione di sospensione dalla normale attività per il gioco, atta alla distensione dalla quotidiana tensione. Nella nostra società contemporanea tale distacco dalle regole e dal controllo si rende necessario ma l'attività ludica è comunque controllata poiché tende a riprodurre il ritmo del mondo. L'unico modo per liberare noi stessi sarebbe liberare il gioco, cosa, però, ora non ancora raggiunta.

Ed eccoci giunti alla fine della terza fase, dove il gioco ha preso piena dignità di esistere in quanto oggetto filosofico. Ma il percorso non è ancora finito.

No, non è finito, poiché se per ora sono stati tirati in ballo *libertà*, *diritti*, *società*, il *mondo* ed il *cosmo intero*, la storia sembra essersi dimenticata di noi.

Noi, i veri protagonisti del pianeta e dell'universo, i veri padroni dell'attività ludica, pronti a garantirla a noi stessi per i più vari scopi, capaci di schematizzarla e ristrutturarla da capo, a seconda delle idee e della filosofia del momento. E che quindi si dia inizio a quella che è la *quarta* ed ultima fase dello sviluppo del gioco, quella che ci vede come principali filosofi ed attori.

Quella dove noi giochiamo.

Giochi di filetto.

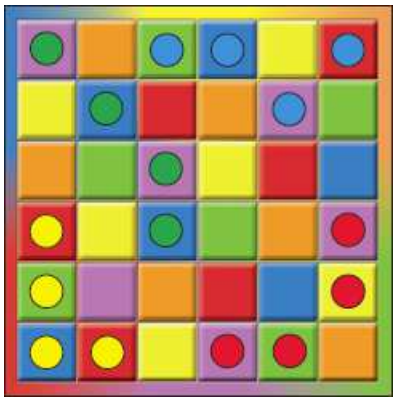
a cura di Luca Cerrato

In questo numero vi presento due giochi che hanno come scopo finale quello di allineare dei pezzi e utilizzano, come meccanismo di deposito dei pezzi, delle carte, *Just 4 fun* e *Just 4 fun colours*.

Just 4 fun colours (*Jürgen P.K. Grunau* - 2010)

Giocatori Quattro.

Materiale Un tavoliere 6x6 con caselle colorate (in figura con pedine), 80 pezzi divisi in quattro colori, 60 carte divise in 6 colori.



Scopo del gioco Creare un filetto di quattro pezzi del proprio colore in orizzontale, verticale, diagonale, utilizzando le carte. Se dopo venti turni nessuno ha formato un filetto il vincitore è quello che ha l'area continua più grande di pezzi del proprio colore.

Inizio gioco Il tavoliere è vuoto, ogni giocatore si sceglie un proprio colore e prende tutti i pezzi del colore scelto. Il mazzo di carte viene mischiato e sette carte vengono date ad ogni giocatore. Le carte vengono date coperte e non vengono mostrate agli altri giocatori. Le carte non distribuite vanno a formare il mazzo. Il regolamento dice testualmente che il giocatore più colorato effettua la prima mossa.

Il gioco Il giocatore di turno giocherà una o più carte dello stesso colore e metterà un suo pezzo su una casella dello stesso colore della carta giocata, dopo di che pesca dal mazzo tante carte quante ne ha giocate.

Il numero di carte da giocare dipende da quanti pezzi ci sono sulla casella in cui si vuole depositare il pezzo. Se la casella è vuota basta una carta, se è occupata da uno o più pezzi allora bisogna giocare un numero di carte pari al numero di pezzi più uno, per esempio se ci sono 4 pezzi in colonna bisogna giocare 5 carte. Solo il pezzo in cima alla torre sarà considerato per il filetto.

Se un giocatore non ha carte in mano per piazzare un pezzo allora dovrà cambiare tutte e sette le carte e termina il suo turno di gioco (le sette carte scartate devono essere viste dagli avversari).

Varianti

Formare un cinque in fila rimanendo ferme tutte le altre regole, in questo caso è possibile che il gioco termini per il raggiungimento delle 20 mosse.

Just 4 fun (*Jürgen P.K. Grunau* - 2005)

Giocatori Quattro.

Materiale Una tavola da gioco formata da 36 tessere numerate da 1 a 36, 55 carte (4 serie con un valore che va da 1 a 12, una serie con valori che vanno da 13 a 19), 80 pezzi divisi in quattro colori.

Scopo del gioco Avere la maggioranza su quattro tessere in linea (orizzontale, verticale e diagonale).

Inizio gioco Vengono posizionate le tessere, mischiato il mazzo di carte ed ogni giocatore riceve 4 carte coperte. Le carte rimaste vanno a formare il mazzo.

Il gioco A turno un giocatore può giocare una o più carte in modo da piazzare un suo pezzo su una tessera. Le carte numerate vengono sommate per decidere la tessera su cui sarà posizionato il pezzo. Si piazza un pezzo alla volta.

Non si possono piazzare pezzi dove un avversario ha già la maggioranza di due pezzi. Nel caso non si può piazzare un pezzo si cambiano tutte le carte.

Fine gioco Il gioco ha termine se un giocatore ha la maggioranza in quattro campi in riga, cioè ha almeno un pezzo in più dei suoi avversari su una tessera.

Se nessuno vince dopo 20 round allora il giocatore con più punti è il vincitore (si guadagnano punti dalle tessere di cui si ha la maggioranza), in caso di parità è il giocatore che è padrone della tessera con il numero più alto.

Shibumi

a cura di Giacomo Galimberti

Con il Sistema di gioco *Shibumi*, presentato nei numeri 58 e 59 del Fogliaccio degli Astratti, è possibile giocare più di una trentina di giochi, secondo l'elenco ufficiale, ma nessuno vieta di inventarne altri.

Inoltre è un buon sistema che si presta ad esercizi di game design, creare nuovi giochi con precisi requisiti sul materiale da impiegare.

Sono necessarie 16 biglie bianche, 16 nere e 16 rosse con un tavoliere per accoglierle disposte in una griglia di 4 x 4 fori. All'occorrenza, il tavoliere può essere sostituito da un piano fatto di plastilina (quando ero bambino c'era il *Pongo*, poi il *Didò*, e così via ...) su cui depositare comodamente le biglie con una piccola pressione.

Continuo ora ad illustrarvi altri giochi per il sistema Shibumi, dopo *Sploof*, *Spire* e *Splastwo*, già descritti sul Fogliaccio. I giochi seguenti sono i giochi di allineamento che hanno avuto maggiore gradimento alla manifestazione PLAY 2013 a Modena.

Spline (*Néstor Romeral Andrés - 2011*)

Giocatori Due (bianco e nero).

Inizio gioco Tavoliere vuoto.

Il gioco I giocatori, a turno, piazzano una biglia del proprio colore in un qualsiasi punto giocabile del piano di gioco (sul tavoliere o su una piattaforma libera di biglie).

Scopo del gioco Vince la partita il giocatore che forma, in un qualsiasi livello, una linea di biglie del proprio colore tra due lati opposti o tra due angoli del piano di gioco, ciò significa che al primo livello le linee devono essere lunghe 4 biglie, 3 biglie al secondo livello e 2 biglie al terzo livello.

Strategia La maggior parte delle volte vince il giocatore che è stato in grado di piazzare per primo una biglia al terzo livello. Ogni partita garantisce una vittoria prima che sia stata piazzata l'ultima biglia.

Spline+ (*Néstor Romeral Andrés - 2011*)

Spline+ è un'estensione del gioco Spline con l'aggiunta del movimento delle biglie che cambia totalmente le strategie ed il sapore del gioco.

Il regolamento

Inizio gioco Tavoliere vuoto.

Il gioco A turno i giocatori possono:

1) piazzare una biglia del proprio colore in un qualsiasi punto giocabile del piano di gioco, oppure

2) muovere una biglia del proprio colore in un altro punto giocabile del piano di gioco. La biglia rimossa non può essere riposizionata sopra una qualsiasi biglia che ha appena fatto cadere.

Scopo del gioco Vince la partita il giocatore che forma, in un qualsiasi livello, una linea di biglie del proprio colore tra due lati opposti o tra due angoli del piano di gioco. Se per effetto della caduta delle biglie si forma più di una linea vincente, la vittoria spetta alla linea più lunga, altrimenti, se le linee hanno ugual lunghezza, la vittoria va al giocatore che ha compiuto la mossa.

La possibilità di movimento aggiunge profondità all'idea base di Spline, allungando la durata del gioco e consentendo mosse trabocchetto tra i vari livelli.

Splice (*Néstor Romeral Andrés - 2011*)

Splice è un' estensione del gioco Spline con l'aggiunta delle biglie rosse.

Il regolamento

Inizio gioco Tavoliere vuoto.

Il gioco A turno i giocatori possono piazzare:

1) una biglia del proprio colore sul tavoliere o su una qualsiasi piattaforma di biglie 2x2 con almeno una biglia rossa

2) una biglia rossa in un qualsiasi punto giocabile del piano di gioco.

Scopo del gioco Vince la partita il giocatore che forma, in un qualsiasi livello, una linea composta da biglie rosse e del proprio colore (almeno una di ciascun tipo).

Qualora il piazzamento di una biglia rossa comporti la formazione di una linea vincente per entrambi i giocatori, la vittoria va al giocatore che ha compiuto la mossa.

Strategia Il Bianco dovrebbe piazzare almeno una biglia rossa al livello del tavoliere, altrimenti il Nero può arrivare alla vittoria per effetto della successione dei turni. Il Bianco dovrebbe difendere la biglia rossa in modo che il Nero non possa utilizzarla per le proprie linee.

Spava (*Cameron Browne - 2012*)

Spava è uguale a Spline, ma con l'aggiunta della regola *N ma non N-1* mutuata dal gioco *Yavalath*.

Regolamento

Inizio gioco Tavoliere vuoto.

Il gioco I giocatori a turno piazzano o una biglia del proprio colore o una biglia rossa in un qualsiasi punto giocabile del piano di gioco.

Scopo del gioco Vince la partita il giocatore che forma, in un qualsiasi livello, una linea di biglie del proprio colore tra due lati opposti o tra due angoli del piano di gioco.

Un giocatore perde se forma, su di un livello, una linea ortogonale o diagonale del proprio colore più corta di una biglia rispetto la dimensione massima del livello in cui ha formato la linea. Si considerano soltanto le linee composte da almeno due biglie, perciò le biglie singole al livello 2x2 non sono considerate linee.

Strategia Le biglie rosse neutrali possono essere usate per impedire all'avversario di completare una linea vincente, evitando al contempo di formare una qualche linea del proprio colore che determinerebbe la sconfitta.

Spree (*Avri Klemer - 2011*)

Spree è un gioco che utilizza linee di biglie di colori differenti nel quale i giocatori decidono il colore della biglia che l'avversario giocherà al turno successivo.

Regolamento

Inizio gioco Tavoliere vuoto.

Il gioco A turno i giocatori porgono una biglia di colore a scelta all'avversario che deve piazzarla in un qualsiasi punto giocabile sul piano di gioco.

Un giocatore non può passare all'avversario una biglia dello stesso colore della biglia appena giocata.

Scopo del gioco Vince il giocatore che forma, su un qualsiasi livello, una linea di biglie tra due lati opposti o tra due angoli del piano di gioco, formata da biglie bianche e rosse oppure da biglie nere e rosse. La presenza delle biglie rosse nella linea vincente è facoltativa.

Spree è simile a *Splice*, ma è insolito nelle condizioni di vittoria poiché i giocatori non sono legati ai colori.

Libri ludici

Giocare alla memoria di *Castelli Paolo*

Si può ovviare a una scarsa memoria giocando? Nel corso dell'Ottocento in molti hanno raccolto la sfida. Dai giochi di società inventati da *Mark Twain* alle video installazioni degli artisti contemporanei, il ricorso all'espediente ludico ha caratterizzato diversi episodi nel percorso delle mnemotecniche moderne, arrivando a trasformare i sistemi di memoria tradizionali, fatti di immagini, in apparati immersivi tridimensionali.

E' un gioco di *Mizzau Marina*

Il gioco può assumere molte forme nella vita quotidiana, le più insospettabili. Camuffate sotto l'ambigua maschera del gioco, dello scherzo, dell'ironia sanno nascondersi tensioni, mistificazioni, insicurezze capaci di sclerotizzarsi in uno schema apparentemente ludico di comportamenti coatti e copioni fissi e ripetitivi di cui si è dimenticata l'origine. E allora l'unica soluzione per giocare davvero è uscire dal gioco, romperne la sterile circolarità per ritrovare la propria identità tramite la memoria. *Ricordare per cambiare, spiazzare, stupire. Divertirsi.*

Scacchi eterodossi

a cura di Luca Cerrato

Questa volta nella rubrica dedicata agli scacchi eterodossi vi presento un *mancala moderno*, ideato più di cinquanta anni fa in America, precisamente nella grande mela. Gli autori non hanno resistito a mescolare insieme gli scacchi con il gioco dei semi. Uno strano binomio, semi e raccolti immersi in un contesto bellico.

African Chess (*A. e W. Amberstone - '60*)

Giocatori Due (bianco e nero).

Materiale Una classica scacchiera 8x8 (con le caselle grandi a sufficienza per ospitare fino a quattro pezzi). 32 pezzi, chiamati pietre, divisi in 15 bianchi e 15 neri, inoltre una pietra bianca ed una nera marcata con un punto, chiamate *Touchstone*.

Scopo del gioco Dare *scacco matto* alla Touchstone avversaria.

Inizio gioco I giocatori posizionano le proprie pietre sulle rispettive prime due righe. Le due Touche stone sono posizionate sulle rispettive caselle dei re degli scacchi. La prima mossa spetta al bianco.

Il gioco I giocatori si alternano alla mossa scegliendo una casella da cui muovere.

La casella In una casella ci possono stare a più di una pietra, fino ad un massimo di quattro, anche di diverso colore.

Movimento singola pietra La singola pietra, inclusa la touchstone, si muove in una casella adiacente a quella di partenza (come il re degli scacchi)

Una singola pietra può esser mossa in una casella adiacente che contiene già una, due oppure tre pietre indipendentemente dal colore.

Gruppo di pietre Quando una casella contiene due o più pietre dello stesso colore allora si forma un gruppo di pietre.

Movimento gruppo di pietre Un gruppo di pietre deve essere mosso tutto insieme, partendo dalla casella scelta e seminando le pietre una ad una (come nei mancala tradizionali) in linea retta in una qualsiasi direzione. Tutte le pietre di un gruppo devono essere seminate.

Si muovono solo le proprie pietre dalla casella di partenza.

Blocco di pietre In una casella ci possono stare la massimo quattro pietre, una casella con quattro pietre forma un *blocco*.

Blocchi e semina Se durante la semina si incontra un blocco allora tutti i semi rimanenti vengono depositati nella caselle precedente, il bordo della scacchiera è come un blocco. Se la casella precedente è già occupata da pietre comunque il numero totale di pietre non deve eccedere quattro, se c'è un eccesso allora la mossa non si può fare in quella direzione.

Touche stone e gruppo Se la touche stone è parte di un gruppo può essere mossa da sola.

Se la touche stone viene mossa insieme ad un gruppo tocca al giocatore decidere dove posizionarla.

Cattura con pietra singola La cattura avviene quando una singola pietra entra in una casella contenente solo una pietra avversaria.

Quando una singola pietra arriva in una casella contenente una pietra del proprio colore e due avversarie entrambe le pietre avversarie vengono catturate.

Quando una singola pietra oppure l'ultima entra in una casella contenete due pietre avversarie, ma nessuna amica allora non si cattura.

Un gruppo di tre oppure quattro pietre non può essere catturato.

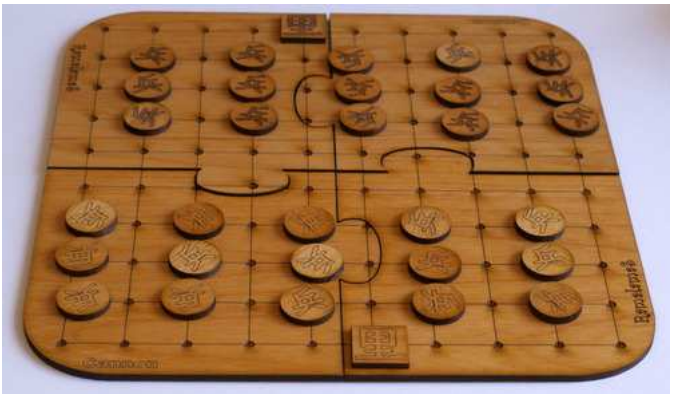
Cattura con gruppo di pietre Quando un gruppo di pietre viene seminato allora l'ultima pietra posizionata è considerata come singola pietra e valgono le regole di cattura con singola pietra.

Cattura con touchstone Una touchstone cattura tutte le pietre avversarie in una casella in cui arriva, anche se ci sono tre oppure quattro pietre. La touchstone cattura anche un blocco di quattro pietre avversarie.

Cattura anche quando non è l'ultima pietra seminata di un gruppo e cattura anche la touchstone avversaria.

Una touchstone può essere catturata da una singola oppure ultima pietra seminata persino se è un gruppo di tre oppure quattro pietre.

Quando un giocatore minaccia di catturare la touch stone avversaria allora *deve avvertire* l'avversario.



Cannon

a cura di Luca Cerrato

Siamo arrivati all'ultima parte dell'analisi tattica e strategica del gioco Cannon. Tutto quello riportato nei precedenti ed in questo articolo sono considerazioni fatte da *Keith Carter*. Quello che rimane da considerare è come gestire le proprie *truppe* in finale di partita.

Fine gioco

La fase di apertura è una tempesta di azioni mentre nel medio gioco si organizzano gruppi di soldati per gestire gli assalti del nemico e per contro attaccare. La distinzione tra medio gioco e finale di partita non è cosi ben chiara come la distinzione tra apertura e medio gioco. Quando il gioco si avvicina alla fine il numero di soldati diminuisce costantemente sul tavoliere, fino a che ad un certo punto la parte finale del gioco ha inizio.

Eventuale vantaggio di materiale

Un vantaggio materiale di solito non è così importante per avere un vantaggio immediato sull'esito della partita. I cannoni non hanno mosse che permettono di attraversare in lunghezza il tavoliere ed estendere la loro influenza in posizioni non occupate nell'ultimo turno. Se un giocatore ha un vantaggio di materiale di uno o due soldati, ma questi sono fuori dall'attuale area di contesa, non offrono un immediato vantaggio. Il sacrificare del materiale per creare una rottura oppure aggirare le difese avversarie potrebbe risultare una tattica vincente per prendere la città nemica.

Valutare i potenziali risultati

Un chiaro vantaggio.

Cannon è un gioco molto chiaro, è facile prevedere in anticipo un grande numero di mosse, non c'è molto spazio per manovre a sorpresa. Se un giocatore ha un chiaro vantaggio sull'altro si dovrebbe considerare la possibilità di ritirarsi piuttosto di continuare a giocare.

E' una corsa.

Entrambi gli schieramenti hanno gruppi di soldati che stanno avanzando verso la città nemica e non possono, eventualmente, essere fermarti. Mentre tattiche di medio gioco possono essere ancora applicate è tempo di applicare alcune tattiche di avanzamento.

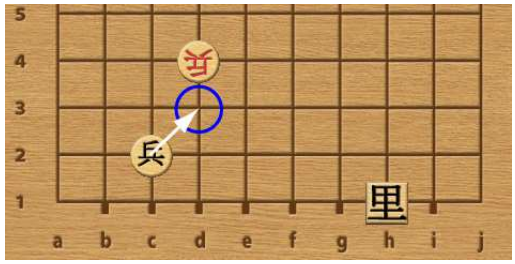
Essere sotto, ma non sconfitti.

Un lato è in svantaggio. Gli attacchi possono essere respinti mentre il nemico continua ad avanzare. Si può avere un gruppo difeso che può scontrarsi con un gruppo in arrivo in termini di numeri di soldati, ma il gruppo attaccante è meglio organizzato con più cannoni e maggiore mobilità. Può essere una situazione di corsa, ed essere indietro di una o due mosse. Mentre le tattiche di medio gioco possono essere ancora applicate, è tempo di pensare qualche tattica per ritardare l'avanzata avversaria e riguadagnare tempo.

Tattiche per ritardare ed avanzare

Tattiche di ritardo.

Muovere un soldato adiacente ad uno avversario cosi che se è catturato il soldato avversario non può raggiungere la città amica, come illustratto in figura.



Scambiare un soldato che non è parte di un cannone con uno che lo è. Entrambi i lati perdono un soldato, ma l'avversario perde un cannone. Si perdono dei

turni per portare un pezzo e ricostruire quel cannone, reiniziare l'offensiva oppure rafforzare le difese.

Ritirare un soldato verso la propria città. Prende più mosse all'avversario per minacciare di nuovo quel soldato. Questi extra turni possono fare la differenza nel finale di partita quando ci sarà una gara di velocità verso la città.

Tattiche di avanzamento.

Usare la mobilità di un cannone per minacciare di superare alcuni difensori. Evitare uno scambio che ridurrebbe il numero di soldati disponibili in un'area sotto a 3. Sacrificare un soldato per allargare oppure creare un spazio di manovra.

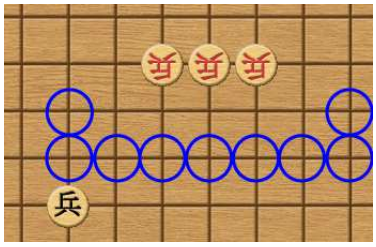
Miscellanea di tattiche utili

I concetti su queste tattiche non sono pienamente sviluppati, ma rappresentano le attuali conoscenze dell'autore.

Non trovarsi in una situazione dove un cannone è neccessario per la difesa.

Usare un cannone, specialmente in orizzontale, per fermare un soldato avversario dall'avanzamento lungo una linea aperta verso la città è ritenuta una tecnica difensiva abbastanza debole.

Tre soldati utilizzati per fermare un soldato nemico creano uno svantaggio, virtuale, di materiale. In questo modo una difesa di cannoni è molto facile da distruggere con un sacrificio. Nell'esempio sotto un secondo soldato nero in un qualsiasi cerchio blu permetterà al nero di inserirsi nel cannone orizzontale rosso.



Non iniziare uno scambio tra soldati.

Un classico scambio di soldati, con un soldato che si muove in avanti per catturarne uno nemico e poi un secondo soldato nemico che contro attacca. Entrambi gli schieramenti perdono un soldato, ma chi contro attacca mantiene l'avversario in una situazione di vantaggio. Per esempio i quattro soldati in linea verticale come mostrato nel diagramma di sotto. Se il rosso prende prima o poi, la posizione finale dopo il contro attacco nero è mostrata nel diagramma di sotto. La posizione avanzata del nero è un vantaggio, il nero ha la stessa posizione dell'inizio dello scambio.

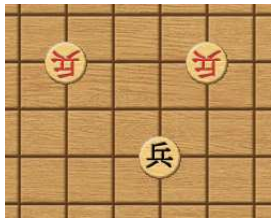
Due contro tre mosse avanti, inchiodatura.

Se il rosso ed il nero sono verticalmente separati da due mosse, come mostrato nel diagramma con la coppia a sinistra di soldati, ognuno blocca l'altra avanzata in avanti sbarrandosi oppure aiutandosi con altri soldati. In alternativa, se i soldati sono posizionati come nella coppia di mezzo allora i due soldati non possono prevenire l'uno dell'altro dal passare oltre.

Se i due soldati sono verticalmente tre mosse avanti, come mostrato dalla copia sulla sinistra, allora il giocatore può muovere direttamente in avanti e bloccare l'altro soldato oppure diagonalmente in avanti e creare un passaggio. Potrebbe essere un vantaggio di iniziativa avversaria il muovere un soldato tre mosse direttamente verticalmente dal soldato avversario. Questa considerazione probabilmente aiuterebbe solo nel finale di partita con pochi pezzi cosi che la posizione degli altri pezzi potrebbe rompere il blocco.

Un soldato tiene fermo due avversari.

E' possibile per un soldato bloccare due soldati avversari, anche se è molto raro. Se il rosso ha soldati su due colone separate come mostrato e il nero ha un soldato tra loro due righe sotto allora nessuno dei soldati rossi può avanzare in avanti oppure in diagonale verso il soldato nero senza divenire adiacente e mettersi in cattura.



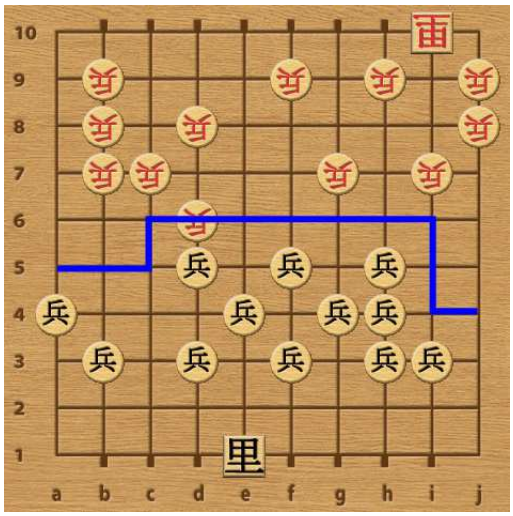
Se l'uno o l'altro dei soldati rossi muove in avanti diagonalmente dal soldato nero allora questo può riempire lo spazio. Per essere un vantaggio per il nero questa posizione richiederebbe che il soldato sia capace di raggiungere la città avversaria prima del soldato rosso. Questa considerazione probabilmente accadrebbe mel finale di partita con poche forze in campo.

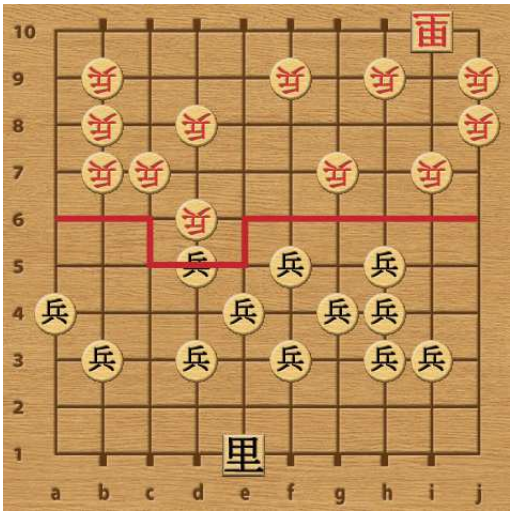
Fare più movimenti di cannone in avanti che l'avversario

Se il finale di gioco diviene una gara a raggiungere la città avversaria lo schieramento più avanzato ha il maggior vantaggio. Avere più soldati avanzati è sempre una buona idea da ricordarsi.

Avere la linea più avanzata nella metà avversaria

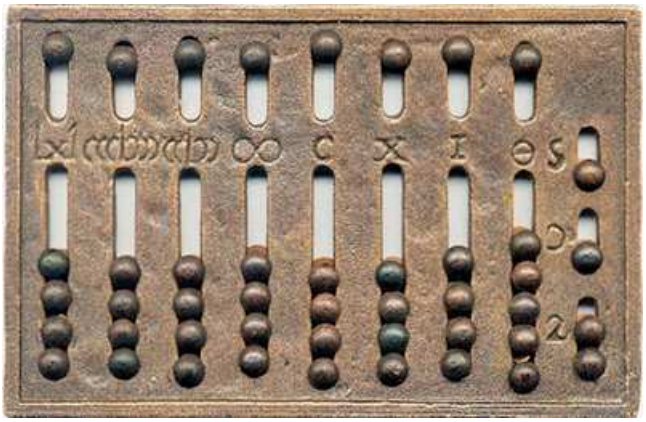
Poichè i soldati possono muoversi e attaccare di fronte in tre spazi allora si potrebbe considerare che hanno una zona di controllo in questi spazi. Una serie di questi spazi definisce una specie di linea frontale. Stabilendo una linea frontale vicina alla città avversaria quando gli attriti causano i primi cedimenti della difesa, è generalmente un buon modo per vincere una corsa di fine gioco. Combinando questa idea con un non scambio tra soldati e facendo movimenti avanzati di cannoni si crea una forte forza di avanzata. La linea blu rappresenta la linea frontale per il nero. La linea rossa rappresenta la linea frontale per il rosso.





Conclusoni

Le tattiche di formare dei cannoni durante la partita e manovrarli rende il gioco divertente. C'è intraprendenza e coperture da considerare su diversi turni. C'è da analizzare molti aspetti per fare una buona partita a Cannon. Cannon è un gioco strategico che premia le azioni pianificate. Il piazzamento delle città ha effetto sullo svolgimento della partita. Scegliendo quali pezzi sono perduti nella fase di apertura influenza la struttura del gioco che si avrà dozzine di turni dopo. La relativa bassa mobilità dei pezzi rende possibile una pianificazione della strategia in anticipo. Tutte queste combinazioni creano una forte componente strategica del gioco e premia il giocatore in grado di pianificare una strategia di lunga gittata.



Ludo matematica.

a cura di Luca Cerrato

Sono passati più di cinquant'anni da quando i pionieri dell'informatica hanno incominciato a studiare in che modo i calcolatori potessero giocare. Era un periodo epico di grandi scelte dove si doveva ancora inventare tutto, capire quale strade seguire per far *pensare* i computer che avevano una potenza di calcolo leggermente più grande di una moderna calcolatrice e soprattutto solo i centri di ricerca universitari oppure militari potevano permettersi di occupare stanze e stanze con armadi pieni di schede elettroniche. Era l'alba della moderna informatica.

Il sogno di creare una macchina pensante non è certamente un'idea dei tempi moderni. Nei secoli precedenti si è tentato di costruire una macchina meccanica che potesse fare dei calcoli, per esempio i lavori eseguiti da *Charles Babbage* oppure la truffa scacchistica del Turco, dove un uomo era nascosto in una scatola e manovrando delle leve muoveva i pezzi sulla scacchiera, dal punto di vista degli spettatori sembrava un prodigio della tecnica.

La necessità di avere un aiuto nel fare i conti di tutti i giorni molto probabilmente è nata prima della scrittura. In questo articolo vedremo come questa esigenza di registrare i numeri si è trasformata nei secoli anche in pratica ludica. All'inizio gli strumenti utilizzati erano abbastanza rudimentali, si accumulavano dei sassolini oppure si disegnavano delle linee. Nelle fertili e ricche terre della Mesopotamia la grande quantità di grano da registrare fece si che si inventasse il primo strumento di calcolo al mondo, l'*abaco* (anche se non esistono prove certe).

Perché parlare dell'Abaco in una rivista ludica?

Fare dei calcoli può diventare un gioco, per esempio sommare il più velocemente possibile dieci numeri a quattro cifre a mente oppure, *più semplicemente*, con carta e penna può essere una bella sfida. A tale proposito mi ricordo di un gioco televisivo degli anni '80 che andò in onda su tele Montecarlo, basato sulle quattro operazioni matematiche di base, *Contando*. In pratica i concorrenti ricevevano delle carte numerate ed utilizzando le quattro operazioni matematiche di base dovevano avvicinarsi alla cifra predeterminata a caso.

Con l'abaco si può far qualcosa di simile, i più bravi nell'uso sono in grado di far calcoli complessi in pochi secondo immaginando l' abaco nella propria mente.

Prima di vedere come si effettuano le operazioni con l'abaco andiamo a ricostruire velocemente la sua storia incominciando dal significato del suo nome. La parola Abaco deriva dall'antica parola ebraica *abaq*, il cui significato potrebbe essere polvere, ricoprire di polvere oppure togliere la polvere, questo perchè i primi abachi erano costituiti da tavole in legno su cui veniva sparsa della polvere per poi tracciare delle linee.

L'invenzione di questo strumento di calcolo se la contengono i babilonesi (intorno al II secolo a.C.) ed i cinesi. Per fare i conteggi si utilizzavano dei sassolini, da cui la parola calcolo dal latino *calculus* che significa sassolino. Il raggruppare dei sassolini era sufficiente per operazioni di dimensioni ridotte, ma quando il numero di oggetti aumentava il suo uso veniva meno, per ovviare a questo difetto venivano usati sassolini di differente dimensione oppure gli stessi oggetti ma posizionati in maniera differente assumevano valori differenti, questo potrebbe essere anche la causa della nascita della *notazione posizionale*.

Il primo riferimento della presenza dell'abaco in Cina risale al XV secolo, ma probabilmente questo oggetto era già diffuso almeno da mille anni. Lo *Suan Pan* cinese è costituito da delle palline inserite in asticelle divise in due parti. Ogni asticella ha cinque palline da una parte che valgono 1 e due dall'altra che valgono 5, in questo modo si può contare sia in base 10 che in base 16, un abaco del genere viene chiamato abaco *2:5*.

In Giappone si ha il *soroban* diffusosi su larga scala verso il XVII secolo. Inizialmente la struttura era simile a quello cinese, ma verso la fine del XIX secolo venne introdotta una variante semplificata con quattro palline da una parte e una dall'altra, abaco *1:4*.

In Russia si faceva uso dello *Schoty* in cui diversamente dalle versioni orientali l'asta non è divisa in due parti, ma sull'asta ci sono 10 palline. Lo Schoty ebbe grande diffusione fino agli anni '70 del secolo precedente, inoltre a causa delle varie campagne di guerra napoleoniche nell'europa dei primi anni del XIX secolo si diffuse anche in Europa occidentale.

Comunque in Francia già a partire dal XVII secolo si crearono degli abachi meccanici che utilizzavano degli ingranaggi per effettuare semplici calcoli, la più famosa di queste macchine è la *Pascalina* ideata da *Blaise Pascal* nel 1642 in grado di fare addizioni e sottrazioni. Qualche anno più tardi, 1673, il matematico e filosofo *Leibniz* costruì una macchina in grado di fare anche moltiplicazioni e sottrazioni.

Adesso ci concentreremo sull'abaco giapponese il *Soroban* ed il suo utilizzo didattico e ludico. Grazie al continuo esercizio lo studente (specialmente i più giovani) poco la volta acquisiscono una tale abilità d'uso che sono in grado di visualizzare il Soroban nella propria mente e fare calcoli matematici mentali ad una velocità sorprendente. Si è visto che nei paesi orientali (Cina, Giappone, Sud Corea e India) dove l'abaco è insegnato nelle scuole, gli studenti incrementano le proprie capacità mentali, sia di memorizzazione che di concentrazione.

In quale modo l'abaco influisce sul cervello umano?

Il cervello è diviso in due parti, emisfero destro e sinistro. Ogni emisfero è responsabile di differenti funzioni per la vita di tutti i giorni. Per esempio l'emisfero sinistro è responsabile per la logica, il linguaggio ed il calcolo, mentre quello destro ha un legame con la creatività, l'arte e le immagini. La maggior parte di noi utilizza l'emisfero sinistro in modo più intenso di quello destro. Giocando con il soroban si fa un uso maggiore anche dell'emisfero destro permettendo un utilizzo equilibrato del cervello.

In Giappone viene praticato un gioco o meglio ancora un'arte di sommare in pochi secondi una quantità incredibile di cifre numeriche. Questa abilità viene ottenuta grazie alla pratica del soroban. L'uso e la pratica di tale oggetto avvicina chi lo pratica al *Anzan* cioè al calcolo matematico mentale. Chi è abilitato a tale arte è in grado di fare calcoli a mente con diverse cifre e molto velocemente. Tutto questo avviene immaginando di muovere le palline di un abaco virtuale. Impressionanti i filmati che si possono trovare in rete in cui si vedono delle cifre scorrere velocemente sul video e dei bambini che subito danno il risultato corretto. In quanto tempo riuscite a fare questa somma?

145+2345+21+346+985-2312-132+23-5-99+2421= xxxxxxxxx

Cosi tanto ci avete messo?

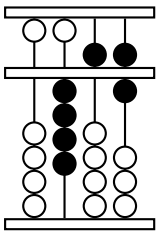
Adesso vediamo in concreto come funziona praticamente il Soroban. Mi limiterò a presentare come si eseguono somma e sottrazione comunque sappiate che anche la moltiplicazione e divisione sono possibili.

Somma

Proviamo a sommare 456 + 789 = 1245

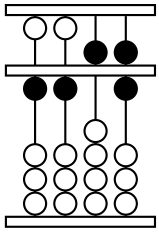
Incominciamo a *scrivere* sull'abaco le due cifre.

Il 456 viene così trasformato: sulla colonna D è rappresentato il 6, sulla C il 5 e sulla B il 4.

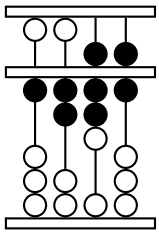


A B C D

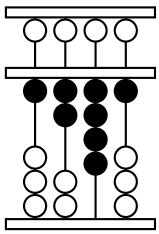
Fatto questo si incomincia a sommare il 7 di *789* al 4 di *456*



Abbiamo un risultato parziale di 1156, adesso si somma 8 del 789 al 5 del 456.



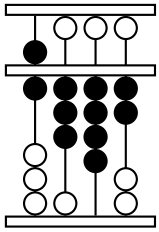
Si ottiene 1236, ed infine 9 al 6.



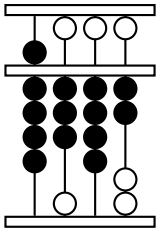
Per magia si ottiene 1245

La sottrazione

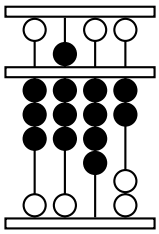
Effettuiamo la sottrazione 6342 - 2547 = 3795



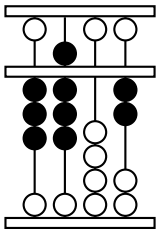
Si sottrae il 2 di 2547 dal 6 nella colonna A.



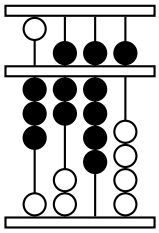
Si ottiene 4342. Togliendo il 5 del rimanente 547 dal 3 della colonna B, prendendo a prestito 1 dal 4 della colonna A, rimane 3842 sulle colonne ABCD.



Si prosegue sottraendo il 4 del restante 47 dalla colonna C e si ha 3802.



Infine si sottrae 7 dal 2 della colonna D prendendo 1 da 8 della colonna B e ciò che si legge è il risultato 3795.



Bibliografia: Tesi di Laura Gobbi, **Storia dell'Abaco: una introduzione**.

Gioco dell'anno.

a cura di Luca Cerrato

Da questo numero incomincerò a fare un confronto decennale con i giochi vincitori e quelli candidati al premio gioco dell'anno in Germania. Visto che l'ultimo premio è stato quello del 2013 incomincio a confrontare ben quattro decadi di giochi i cui anni finiscono per *tre* (1983, 1993, 2003 e 2013).

Sono stati presi in considerazioni solo i giochi che hanno concorso per il premio gioco dell'anno e non quelli riservati ai bambini ed agli appassionati, è anche vero che le ultime due categorie sono state sempre presenti in tutti gli anni del premio.

I vincitori di questi anni sono stati:

2013 - Hanabi

Antoine Bauza

2003 - Alhambra

Dirk Enn

1993 - Perudo

Richard Borg

1983 - Scotland Yard

M. Burggraf, D. Garrels, W. Hoermann, F. Ifland, W. Scheerer, W. Schlegel

Per prima cosa vediamo un po' di storia ludica dei vincitori incominciando dal più vecchio *Scotland Yard*, progettato da una vera e propria squadra di autori di cui, per fortuna o no, nessuno di questi ha proseguito la carriera di autore ludico. A dire il vero il sito *Board Game Geek* riporta come autore anche *Michael Schacht* che senza alcun dubbio è un affermato creatore di giochi ed anche vincitore del gioco dell'anno nel 2007 con *Zooloretto*.

Richard Borg ha invece pubblicato diversi war games come *Battle Cry*, il famoso *Memoir '44*, *Commands & Colors: Ancients* mentre *Battle Lore* mischia storia e fantasy insieme. Come si può ben vedere un filone che poco ha a che fare con un gioco di puro bluff come Perudo (anche se prima della sua pubblicazione esistevano giochi tradizionali provenienti dalle popolazioni del sud America).

Dirk Enn ha puntato molto sul successo del suo gioco pubblicando molte varianti di Alhambra, altri suoi giochi *Atlantic star*, *Cable Car*, *Metro*, *Colonia*, *Granada*, *Shogun*, *Wallenstein*, *Timbuktu*.

Antoine Bauza, vincitore nel 2011 con *7 Wonders*. Altri sui giochi *Ghost Stories*, *Hurry'Cup, Mystery Express*, *Pony Express*, *Takenoko*, *Tokaido*.

Adesso vediamo più da vicino i quattro giochi vincitori nei quattro anni scelti. Tenete conto che sono ben quarant'anni di giochi.

Hanabi è un gioco di carte cooperativo (cioè i giocatori sono alleati contro il gioco stesso) abbastanza particolare, i giocatori non conoscono il *valore* delle proprie carte, che è ben visibile agli altri partecipanti.

Le carte sono divise in cinque colori e sono numerate da 1 a 5, più di una carta ha lo stesso valore e rappresentano dei fuochi artificiali. I giocatori devono cercare di creare i fuochi artificiali più spettacolari possibili cioè quelli che danno molti punti.

Al proprio turno i giocatori possono effettuare una delle tre azioni:

- *Dare informazioni sulle carte* di un altro giocatore, indicandone un colore oppure un valore della carta e la posizione, per esempio ci sono due carte verdi qui e qui. Ogni volta che si da un indizio bisogna togliere un gettone indizio (di 8 iniziali), quando finiscono non si può più fare questa azione.

- *Scartare una carta*, si rimette un *gettone indizio* in gioco e si pesca una nuova carta.

- *Giocare una carta*, che può essere iniziare oppure essere aggiunta ad un fuoco d'artificio già iniziato. Se non si riesce a fare questo allora si scarta e si pesca una nuova carta e si aggiunge un *gettone tempesta*, se il terzo gettone viene aggiunto i giocatori hanno perso la partita..

Un fuoco d'artificio è composto da carte dello stesso colore.

Il gioco finisce quando i giocatori hanno completato i cinque fuochi d'artificio oppure è finito il mazzo di carte.

In **Alhambra** si costruisce l'omonimo complesso palaziale in Granada, una città completamente circondata da mura. Un gioco di tessere che vengono piazzate e/o comprate a turno dai giocatori. Ognuno si costruisce la propria città comprando le tessere dal mercato. Ci sono sette gruppi di tessere colorate, le mura sono disegnate su alcune di esse. Rispettando le regole di pavimentazione delle tessere vengono piazzate nella propria Alhambra in modo da essere sempre connesse alla fontana principale, infatti i muri possono recare qualche problema al piazzamento delle tessere, in ogni modo la lunghezza delle mura esterne è fondamentale per i punti.

Il gioco comprende 4 tipi di soldi con i quali si comprano le tessere, le quali, se pagate con cifra esatta, (non si da resto nel gioco) danno una mossa bonus. Si guadagnano punti partita in tre distinti momenti del gioco, due in modo quasi casuale ed il terzo quando finiscono le tessere. Vince ci fa più punti.

Nel 1993 il vincitore fu **Perudo** un gioco che nelle mie *serate giocose* è molto richiesto, in alcuni casi si è arrivati ad essere ben 12 giocatori intorno ad un tavolo.

Un gioco di bluff, dove ogni giocatore ha cinque dadi che ad inizio turno vengono lanciati ed il risultato tenuto segreto. Dopo di che inizia la fase di scommessa in cui un giocatore fa una dichiarazione su un numero del dado e la quantità di dadi in gioco con quel numero, per esempio ci sono 5 dadi con il numero 6. Al giocatore successivo spetta l'*ardua* scelta di rilanciare oppure dubitare.

Il rilancio, si incrementa il numero di dadi oppure il numero del dado.

Dubitare la dichiarazione dell'avversario e passare al conteggio dei dadi.

Chi ha sbagliato perde un dado, chi rimane senza dadi è fuori dalla partita. Il vincitore è colui che rimane con almeno un dado quando tutti gli altri sono stati eliminati.

Sono passati più di quaranta anni da quando il vincitore fu **Scotland Yard** un gioco che ha avuto una grande diffusione anche in Italia. I giocatori devono rincorrere mister x utilizzando la metropolitana di Londra, i bus di superficie oppure i famosi Black cab i taxi della capitale.

Oltre ai vincitori ci sono anche gli altri giochi che sono arrivati ad un passo dalla gloria che comunque meritano di essere ricordati.

Incominciamo dagli italiani che hanno avuto l'onore di essere *nominati* nelle quattro edizioni prese in considerazione. Nel 2013 *Paolo Mori* con **Augustus** e nel 2003 *Leo Colovini* con **Clans**.

In **Augustus** i giocatori tornano indietro al tempo dell'impero romano quando fu assassinato Giulio Cesare e sale al potere il figlio adottivo Gaio Ottaviano il quale ben presto viene nominato imperatore con il nome di Augusto.

I giocatori sono i rappresentanti di Augusto nell'impero ed hanno il compito di gestire le province dell'impero. La gestione dell'impero avviene in modo abbastanza semplice: non bisogna, senza alcun dubbio essere esperti economisti o ragionieri. I giocatori dovranno soddisfare sette obbiettivi per diventare consoli, ogni obbiettivo è una tessera su cui sono indicati i punti vittoria, il tipo e il numero di simboli necessari per raggiungere l'obbiettivo ed il potere fornito dall'obbiettivo.

Il gioco consiste nell'estrarre uno dei simboli (sei in totale in quantità differenti, più due simboli jolly) chi ha quel simbolo può utilizzare uno delle sue sette legioni per coprire, su un suo obbiettivo, il simbolo estratto. Quando si coprono tutti i simboli di una tessera si raggiunge l'obbiettivo, si guadagnano vari bonus e si liberano le legioni che possono essere riutilizzate. Tra i candidati c'è un altro gioco di Paolo, *Libertalia*.

Personalmente considero **Clans** un gioco astratto a cui gli è stata messa dall'alto un'ambientazione. Nel caso in questione siamo ai primi giorni dell'uomo sapiens. In ogni modo il gioco è interessante, il tabellone di gioco rappresenta una mappa di un ipotetico territorio della preistoria diviso in quattro tipologie di terreno: steppa, pianura, foresta, montagna. Le 60 capanne, divise in cinque colori, vengono distribuite una per territorio.

Il numero di giocatori può variare da due a cinque, ognuno sceglie il colore che deve rimaner segreto. Indipendentemente dal numero di giocatori in gioco ci

saranno sempre cinque colori. Il turno di gioco consiste nel prendere tutte le capanne di un territorio e muoverle in uno adiacente *non vuoto*: importante un gruppo di sette capanne non può essere più mosso, ma può ricevere ancora capanne.

Se un gruppo di capanne viene isolato diviene villaggio. Il giocatore che ha fondato un villaggio riceve un bonus, mentre ogni colore che è presente nel villaggio fa avanzare il proprio segnapunti. Al termine del gioco potrebbe accadere che il vincitore sia un non giocatore.

Rimanendo in tema di giochi astratti possiamo ricordare **Quarto!** di *Blaise Muller* candidato nel 1993, gioco di filetto molto noto con la particolarità che tutti i pezzi sono differenti e caratterizzati dall'altezza (alti o bassi), dalla forma (quadrati o tondi), dal colore (chiaro o scuro) e forati o non forati.

Scopo del gioco allineare quattro pezzi che abbiano una caratteristica in comune (per esempio tutti alti).

Nel 2013 troviamo un altro astratto, **Mixtour** di *Dieter Stein* un semplice gioco astratto, che presenterò presto su un prossimo numero de Il fogliaccio degli Astratti.

In precedenza abbiamo visto un gioco di dadi vincere nel 1993, Perudo. Altri giochi di dadi candidati che si possono ricordare **Qwixx** e **Yay** del 2013.

In **Qwixx** di *Steffen Benndorf* ogni giocatore ha una propria scheda su cui sono disegnate quattro linee colorate e numerate, mentre in basso ci sono le tabelle per i punti.

Il gioco è molto semplice: al proprio turno si lanciano sei dadi, due bianchi, uno rosso, uno giallo, uno verde ed uno blu. Il giocatore di turno annuncia la somma dei due dadi bianchi, a questo punto gli altri giocatori (al massimo cinque) possono marcare una o più caselle corrispondenti a quel valore nelle quattro righe colorate. Il giocatore di turno può, se vuole, usare i dadi colorati per aumentare il risultati dei bianchi nelle rispettive righe. Se non si mette almeno una croce quando si è lanciato i dadi allora si prende una penalità di cinque punti.

Il gioco ha termine quando sono state chiuse due righe. Una riga chiusa impedisce a tutti i giocatori di mettere croci su quel colore e il corrispondente dado viene tolto dal gioco, oppure quando un giocatore si è preso la quarta penalità.

Per i punti si contano quante croci sono state messe su ogni riga, più croci più punti si guadagnano.

Yay di *Heinz Meister*, i tre dadi del gioco vengono lanciati su un tavoliere 8x8. La somma viene segnata su una casella vuota adiacente a uno dei tre dadi. Se nelle caselle adiacenti l'avversario ha scritto un numero più basso della somma lo si può crocettare. Il gioco finisce quando una riga oppure colonna è piena. Il giocatore che ha occupato più caselle è il vincitore.

Tra i giochi di carte possiamo ricordare **Ballon Cup** e **Coloretto** nel 2003 e **Modern Art** nel 1993.

Ballon Cup di *Stephen Glenn* è un gioco molto interessante in cui i due giocatori cercheranno di accaparrarsi i trofei in palio gareggiando con le loro mongolfiere, volando il più alto possibile oppure sfiorando gli alberi del bosco.

Per far tutto questo si utilizzano delle carte colorate e numerate. Al proprio turno il giocatore scende una carta e la piazza difronte ad uno dei quattro trofei in palio. Il colore delle carte che si possono giocare per il singolo trofeo è indicato da dei cubetti colorati che vengono piazzati sul trofeo al momento del suo ingresso in gioco. Il numero di cubetti cambia da trofeo a trofeo, da uno a quattro.

Quando i giocatori hanno giocato il numero di carte richiesto per trofeo allora si determina il vincitore sommando le proprie carte, in qualche caso vince chi ha la somma più alta altre volte accadde il contrario.

Anche in **Coloretto** di *Michael Schacht* i colori vanno alla grande, il mazzo è composto da 63 carte numerate in 7 colori.

A seconda del numero di giocatori si piazzano le *carte fila*, poi nel proprio turno si può prendere una carta e piazzarla su una fila (una fila può contenere al massimo tre carte) oppure prendere un'intera fila.

Quando tutte le file sono state prese si ricomincia, i punti si contano quando viene girata la carta *ultimo round*. A seconda del numero di carte prese si guadagno dei punti, ma solo i primi tre punteggi danno punti positivi, gli altri daranno punti negativi.

Il gioco del 1993 di *Knizia*, **Modern Art**, è un bel gioco di aste. I giocatori cercano di portarsi a casa oppure vendere all'asta, quadri d'arte moderna. Il gioco fa uso di differenti tipi di aste.

Vince chi al termine della partita ha più soldi.

Vincitori e candidati negli anni 2013, 2003, 1993, 1983.

Anno 2013

Vincitore, **Hanabi**
Antoine Bauza (Abacusspiele)
2 - 5 gioc., età 8+, 30 min.

Candidati:

Augustus
Paolo Mori (Hurrican)
2 - 6 gioc.,età 8+, 30 min.

Qwixx
Steffen Benndorf (Nürnberger Spielkarten Verlag)
2 - 5 gioc, età 8+, 15 min.

In lista

Divinare
Brett J. Gilbert (Asmodee)
2 - 4 gioc, età 13+, 30 min.

Escape - Der Fluch des Tempels
Kristian Amundsen Østby (Queen Games)
1 - 5 gioc, età 8+, 10 min.

Hand aufs Herz
Julien Sentis (Zoch)
3 - 8 gioc., eta 10+, 30 min.

La Boca
Inka und Markus Brand (Kosmos)
3 - 6 gioc., età 8+, 40 min.

Libertalia
Paolo Mori (Asmodee / Marke: Marabunta)
2 - 6 gioc., ages 14+, 60 min.

Mixtour
Dieter Stein (Gerhards Spiel und Design)
2 gioc., età 10+, 25 min.

Riff Raff
Christoph Cantzler (Zoch)
2 - 4 gioc., età 8+, 30 min.

Rondo
Reiner Knizia (Schmidt)
2 - 4 gioc., età 8+, 30 min.

Yay!
Heinz Meister (Noris)
2 - 4 gioc., ages 8+, 30 min.

Anno 2003

Vincitore, **Alhambra**
Dirk Henn (Queen Games)
2 - 6 gioc., età 8+, 60 min.

Candidati

Clans
Leo Colovini (Winning Moves)
2 - 4 gioc., età 10+, 40 min.

Die Dracheninsel
Tom Schoeps (Amigo)
3 - 5 gioc. età 10+, 60 min.

In lista

Amun-Re
Reiner Knizia (Hans im Glück)
3 - 5 gioc., età 12+, 90 min.

Attribut
Marcel-André Casasola Merkle (Lookout Games)
3 - 8 gioc., età 10+, 30 min.

Ballon Cup
Stephen Glenn (Kosmos)
2 gioc., età 10+, 30 min.

Coloretto
Michael Schacht (Abacusspiele)
3 - 5 gioc., 8+, 15 min.

Die Werwölfe von Düsterwald
Philippe des Pallières und Hervé Marly (Lui meme)
8 - 18 gioc., ages 10+, 30 min.

Edel, Stein & Reich
Reinhard Staupe (alea/Ravensburger)
2 - 5 gioc., 9+, 60 min.

Fische, Fluppen, Frikadellen
Friedemann Friese (2F-Spiele)
2 - 15 gioc., età 10+, 60 min.

Paris Paris
Michael Schacht (Abacusspiele)
2 - 4 gioc., età 9+, 45 min.

Richelieu und die Königin!
Michael Schacht (Ravensburger)
2 gioc., età 12+, 45 min.

RUMIS
Stefan Kögl (Spielwerkstatt Murmel)
2 - 4 gioc., età 8+, 60 min.

Anno 1993

Vincitore, **Bluff**
Richard Borg (F.X.Schmid)
2 - 6 gioc., età 12+, 30 min.

Nomina speciale

Kula Kula
Reinhold Wittig (Blatz Spiele)
3 - 5 gioc., età 8+, 30 min.

Candidati

Modern Art
Reiner Knizia (Hans im Glück)
3 - 5 gioc., età 10+, 45 min.

Pusher
Werner Falkhoff (Theta Promotions)
2 - 3 gioc., età 5+, 30 min.

Quarto!
Blaise Muller (Gigamic)
2 gioc., età 8+, 10 min.

Rheingold
Reinhard Herbert (Jumbo)
2 - 5 gioc., età 9+, 90 min.

Spiel der Türme
Rudi Hoffmann (Schmidt)
2 - 4 gioca., età 12+, 60 min.

Tutanchamun
Reiner Knizia (Amigo)
2 - 6 gioc., età 8+, 30 min.

Zatre
(Manfred Schüling) (Peri)
2 - 6 gioc., età 12+, 40 min.

Anno 1983

Vincitore: **Scotland Yard**
Schlegel, Garrels, Ifland, Burggraf, Scheerer, Hörmann (Ravensburger)
3 - 6 gioc., eta 10+, 90 min.

Sonderpreis Schönes Spiel

Wir füttern die kleinen Nilpferde
Reinhold Wittig (Edition Perlhuhn)
2 - 4 gioc., eta 5+, 30 min.

Lista candidati

Bärenspiel
Hajo Bücken (Herder)
2 - 8 gioc., eta 4+, 30 min.

Der schwarze Prinz
Johann Rüttinger (Noris)
2 - 4 gioc., eta 8+, 30 min.

Fuzzi, Heinz und Schlendrian
Manfred Ludwig (Spear)
2 - 4 gioc., eta 5+, 25 min.

Riombo
Reinhold Wittig (Edition Perlhuhn)
2 - 5 gioc., eta 8+, 45 min.

Backgammon

a cura di Luca Cerrato

Dopo una lunga interruzione si riprende il discorso sul gioco del Backgammon. I primi articoli sono stati dedicati alla presentazione del gioco ed una veloce introduzione delle aperture più classiche. Qui di seguito effettuerò una panoramica sui principi base del gioco, per imparare i primi passi rudimentali in modo da dare un senso alle prime partite.

L'articolo da cui ho preso spunto è di *Robert Townsend* dal sito *www.bkgm.com*.

Incominciamo scoprendo i quattro principali aspetti del gioco.

Gioco strategico, la pianificazione della partita, è quello che cercheranno di fare entrambi i giocatori durante la partita per arrivare per primi all'obbiettivo. Le principali tipologie di partita saranno esaminate di volta in volta. Dal *gioco di velocità* in cui i giocatori non hanno più *contatti* dove il gioco si è trasformato in una gara di velocità a chi porta per primo fuori tutte le proprie pedine, all'intricato gioco all'indietro e di riempimento dove il vostro scopo è di ritardare e bloccare le pedine avversarie, facendo in modo che il turno di gioco sia il meno possibile influenzato dal lancio dei dadi.

Senza un piano non si raggiunge la meta e semplicemente si gira sulla tavola senza meta per tutta la partita.

Gioco tattico, questo aspetto riguarda la disposizione delle pedine sulla tavola, cioè il creare dei blocchi e *prime*.

Valutazione della posizione, chi è in vantaggio? Di quanto? Questo abilità è essenziale per capire l'andamento della vostra partita. La profondità aggiuntiva nel gioco è data dal dado del raddoppio. Questo elemento permette di incrementare i punti in palio della partita, è un elemento critico perché offre un ulteriore fascino al gioco, giocarlo oppure accettare un raddoppio vuol dire valutare bene le proprie possibilità di vittoria, in altre parole essere in grado di quantificare la posizione delle proprie pedine e di quelle avversarie. L'introduzione del dado del raddoppio forza l'avversario a *pagare per giocare* se pensa di poter ancora vincere e vedere il bluff.

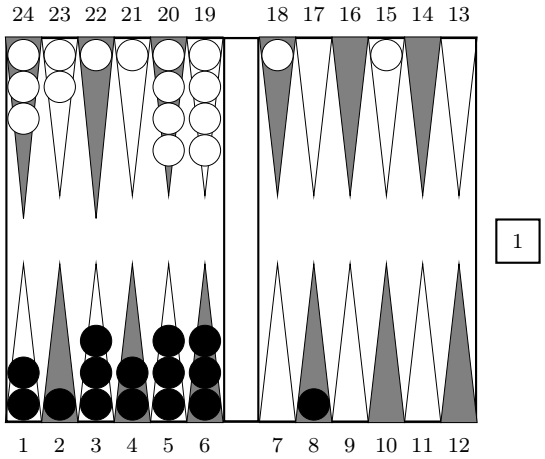
Atteggiamento, i principianti hanno un atteggiamento mentale, in molti casi, il quale previene loro dall'essere giocatori vincenti. Specificamente questa è una decisione consapevole di giocare a non perdere, piuttosto che giocare per vincere. Questo vuol dire prendere dei rischi, come si fa nella vita. Il punto fondamentale di prendere rischi è di riconoscerli. L'esercizio insegna come valutare il rischio, capendo i primi tre aspetti del gioco si comprenderanno i benefici del rischio, la confidenza nelle proprie capacità permetteranno di effettuare le proprie decisioni.

Altro aspetto dell'atteggiamento include la disciplina, coraggio e impegno, molte partite si perdono perché non si applicano le proprie conoscenze oppure si perde il coraggio. La pigrizia e l'indecisione sono peggiori dell'ignoranza nel Backgammon.

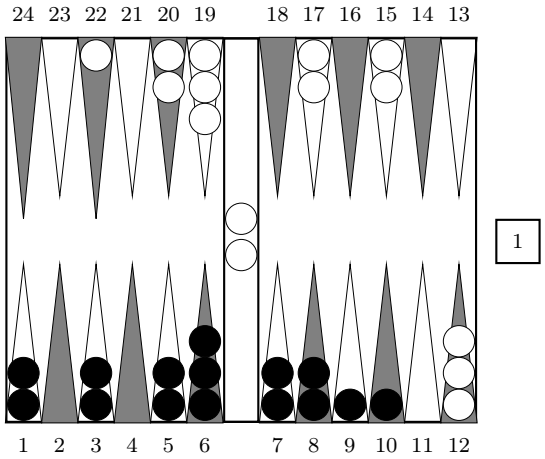
Qui di seguito si discuterà della organizzazione base del gioco ed i principi su come gestire le pedine.

I piani di gioco

Gioco di corsa è l'organizzazione base del gioco del backgammon. Quando il risultato del lancio dei dadi è alto e si saltano le pedine avversarie difensive allora si ha una corsa verso la casa. La matematica e il conteggio dei *pip count* determinano la decisione di utilizzare il dado del raddoppio. I dadi determinano quanto veloce si va, ma il dado del raddoppio nel finale rende la partita ancora più veloce. Nel diagramma di sotto i due gruppi di pedine non hanno più contatti.



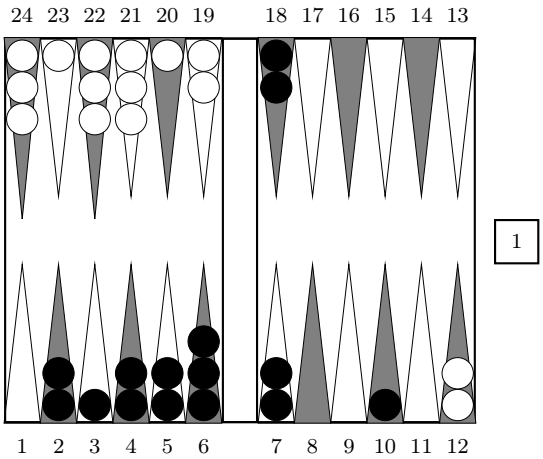
Blitz oppure *gioco d'attacco* è quando l'avversario cattura senza un'*ancora* nel settore interno avversario, il quale può iniziare a fare punto dopo punto, tenendolo sul bar ed escludendolo dal raggiungere lo scopo, comunque il giocatore esperto ha sempre un *piano B* per vincere la partita nel caso che l'evento blitz fallisce.



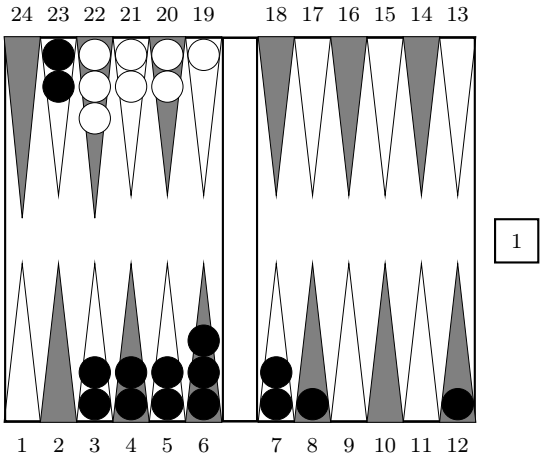
Gioco di mantenimento, è una variazione molto comune al gioco di corsa. Durante un gioco di corsa uno dei due giocatori controlla una punta nel settore esterno avversario, il quale deve avere delle sue pedine dietro ad alcune vostre prima di poterle portare fuori.

I tre punti chiave di questa tipologia di partita sono il colpire con il dado, chiudere il proprio settore interno ed il tempismo. Il tempismo si traduce nella capacità di

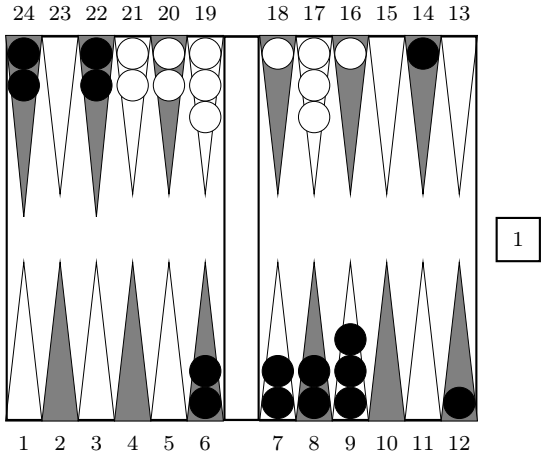
muovere altrove prima che il dado ci forzi a muovere dalle punte che non vogliamo perdere che potrebbero portare cambiare le sorti della partita.



Giochi con ancore alte e basse, parità e ace punti. Queste sono le variazioni del gioco di mantenimento, si tiene l'avversario nelle punte 4/5/6 (ancore alte), 3 punto (ancora bassa), 2 (duece point) oppure 1 (ace point). Più in profondità si va nel tavoliere (dal punto 6 al punto 1) più importante è la cattura per vincere. Più alti si è nella tavola, più importante è la corsa. Devi contenere una pedina avversaria se ne colpisci una.

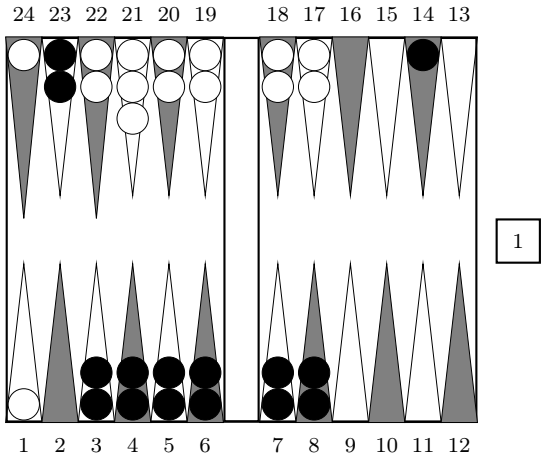


Gioco all'indietro, avere due o più punte nel settore avversario. Per vincere si colpisce una pedina e poi la si contiene nel proprio settore interno. Questa è una sorta di *Blitz* all'incontrario. Il concetto chiave per vincere in questa tipologia di partite è il tempismo. Se state giocando una partita all'indietro e tutte le altre vostre pedine sono impilate sulle vostre punte 1 e 2 allora non c'è speranza. Se si ha quattro pedine in fila e abbondanza di pedine da far avanzare allora si ha qualche possibilità. Queste partite sono molto difficili da giocare, ma quando funzionano bene possono dare grandi soddisfazioni.



Il *Priming game* è molto interessante. Un *full prime* sono sei punte consecutive bloccate da pedine del medesimo colore, qualsiasi pedina avversaria bloccata di fronte a un full prime è intrappolata finché il blocco non viene rotto. Con quattro oppure cinque punte bloccate si ha un *quattro prime* oppure un *cinque prime*.

Se si ha un 5 su 6 punte in fila (un full prime con un buco per esempio) si ha un prime interrotto. Ci sono tre concetti chiave nei *prime game*; quante pedine sono bloccate dietro il prime, quanto è lungo il prime e il tempismo il quale determina chi deve *smantellare* il prime per primo.



Due altri aspetti del Backgammon sono i *lanci d'apertura* e le risposte. Qui si cercherà di trarre vantaggio nel creare punti casa oppure ancore; e il cosiddetto *medio gioco* dove si lascia alle spalle l'apertura e si sta manovrando per una posizione di vantaggio per attuare la propria pianificazione di gioco.

Audace contro gioco sicuro

L'aspetto tattico della partita è il gioco delle pedine. La principale considerazione è sulla modalità di gioco: aggressivo oppure usare la cautela. Se, per esempio, tutte le punte del proprio settore interno sono chiuse e si ha una pedina avversaria sul bar si è abbastanza liberi di fare quel che si vuole, senza paura di dover distruggere le posizioni sulla tavola causa la mancanza di mosse dovute ad un *goffo* lancio di dadi.

Raramente durante una partita la situazione è così chiara. Generalmente, come principio, è comparata alla forza relativa dell'avversario. Per esempio, se si hanno 3 punte chiuse sul settore interno, e l'avversario ne

ha due, un lancio colpirà l'avversario perché si hanno 32 su 36 lanci che permetteranno di entrare e lui solo 27. In conformità, si può accettare con più rischio di avere una pedina colpita più che l'avversario. Si può giocare più aggressivamente per ottenere il proprio scopo mentre l'avversario deve essere più cauto.

Similmente, se si ha un'ancora nel proprio settore interno, non si può essere colpiti, perfino se gli altri 5 punti sono del nostro avversario. Se avete entrambi ancore, quella più alta nella tavola è più forte, perché è più dura da innescare e più facile da scappare, la migliore ancora è Golden Point di Magriel la quale è la quinta freccia avversaria.

Qui alcuni addizionali criteri per gioco aggressivo contro sicuro e come interpretarli:

1. *Punti casa.* Forza relativa nel settore interno permette un gioco più aggressivo.
2. *Ancore.* Un'ancora contro nessuna permette un gioco più aggressivo, questo si estende a:
   - Multi ancora contro singola ancora.
   - Un alto numero di ancore contro un basso numero di ancore.
3. Blot nel proprio settore, scoraggia un gioco aggressivo (se si colpisce, si può essere colpiti). Al contrario i blot nemici nella loro casa madre invita uno scambio di hit.
4. *Più pedine indietro* permettono un gioco più aggressivo, questo è basato sulla seguente ragionamento:
   - Più di una pedina dietro può essere combinata a formare un'ancora.
   - Una singola pedina dietro può solo scappare oppure essere attaccata.
   - Un hit con solo una pedina dietro può criticamente ridurre il vantaggio nella corsa.

Altri fattori devono essere valutati includendo blocchi sui settori esterni (specialmente punte che bloccano la fuga delle pedine dietro con 5 oppure 6), blots esposti (il lato con più blots esposti verrà pulito piuttosto che esporli), e vantaggio della corsa.

Quando si è costretti ad esporsi ad una debolezza, ci sono molti modi per minimizzare le possibilità che il proprio avversario può capitalizzarlo. Per esempio:

1. Portare via parte del suo lancio colpendolo e forzandolo a usare un numero per rientrare (oppure stare al bar). Questo previene che l'avversario utilizzi il suo lancio in pieno per colpirci, estendere il suo prime oppure altri vantaggi sul piano del gioco.
2. Duplicare i suoi numeri buoni. Questo significa che se si ha un numero con il quale si può fare qualcosa allora deve farlo (come rientrare dal bar con 2) e non può fare qualcosa d'altro con quei numeri come colpire un vostro blots, coprire uno dei suoi oppure estendere il prime point.
3. Tenere i vostri blots più di 6 punti da una pedina avversaria che può colpirli. Una volta che si è al sicuro cioè da 1 a 6 punti, il numero di lancio che ora ti può colpire diminusce drasticamente. Più l'avversario deve usare entrambi i dadi per colpirvi deve rinunciare a fare altro.

Come incrementare la vostra fortuna nel lancio.

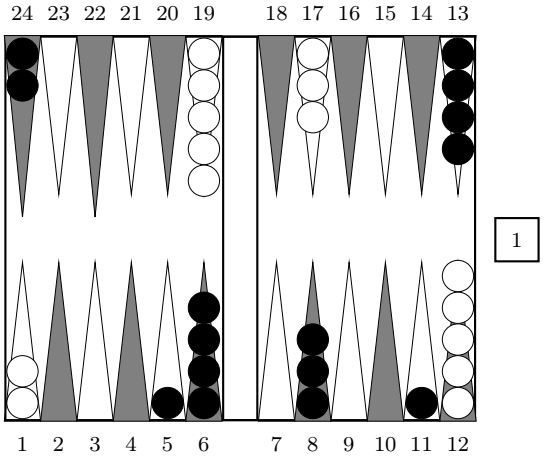
Come fare lanci fortunati.

Molti giocatori principianti hanno un sentore quando perdono la partita che l'avversario ha fatto i lanci migliori. Se si definisce un lancio fortunato come uno che permette di fare qualcosa di buono per il nostro gioco, questo è probabilmente vero. I migliori giocatori sono più fortunati perché pianificano meglio rispetto ai principianti, e come risultato possono sfruttare al meglio i 36 possibili risultati dei lanci.

La chiave di avere buoni lanci è chiamata qualche volta *flessibilità*. Precedentemente abbiamo discusso il concetto di duplicazione dove il nostro avversario doveva scegliere tra molti modi di giocare lo stesso numero. Dall'altra parte si vuole avere più numeri da giocare.

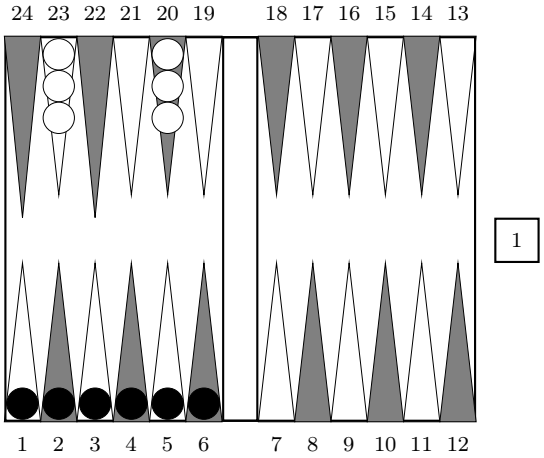
Il concetto è meglio illustrato con un paio di esempi:

Mosse d'apertura 2-1. Il bianco può colpire la pedina sulla freccia cinque, con qualsiasi 4: 3-1, 2-2, e 1-1; 6-4.



Nota che con il gioco di 2-1, si è conquistato il punto 5 (il quale non solo è un punto chiave nel settore interno, ma distrugge il gioco avversario prendendo il suo punto oro) con 3 differenti numeri (6,3 e 1) più molteplici combinazioni 2-2, 4-4 (dal midpoint al 13), se si muove il 2 altrove, si potrebbe avere solo 2-2, 4-4, terza e prima a coprire la pedina in 5. Facendo le corrette mosse si aumenta la copertura con il lancio del dado da 22 a 29 con il minimo rischio, avrei 7 lanci fortunati in più.

Portare fuori: entrambi nero e bianco hanno un conteggio di pip di 21.

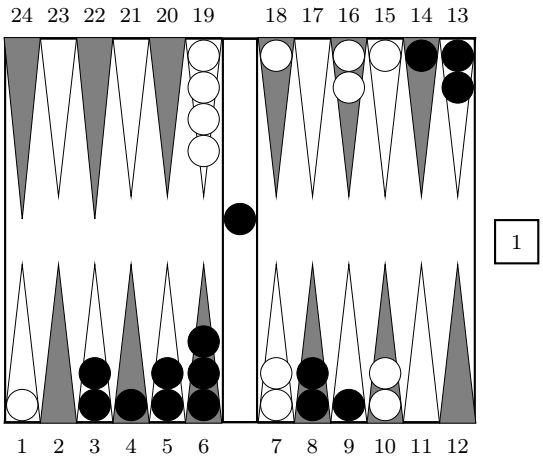


Nota che siamo sotto al filo; entrambi i giocatori hanno un conteggio di pip di 21 e 6 pedine lasciate sulla tavola. Il nero ha sei numeri che gli permettono di portare fuori un numero, mentre il bianco ne ha solo due.

Il nero è molto flessibile e diversificato, dove il bianco ha duplicato i suoi numeri buoni. Il nero porterà fuori almeno due pedine con il prossimo lancio, qualsiasi sarà il risultato. Il bianco fuori solo due o più uomini nel prossimo lancio solo con 6-6, 5-5, 2-2, 1-1 oppure 5-2; con gli altri 30 lanci porterà fuori solo una oppure nessuna pedina. In un gioco di corsa questo chiude la partita, persino un errore a portar fuori almeno due pedine con ogni lancio è critico e può essere fatale. Se il nero offre il cubo il bianco è abbastanza sicuro di avere possibilità di vincere oppure si ritira?

Analizzando una partita

Per ultimo una dimostrazione di ragionamenti attraverso una serie di problemi.



Esaminiamo la posizione di sopra per vedere come il rosso giocherebbe un 4-4.

Per prima cosa controlliamo la corsa facendo il conto del conteggio dei pip:

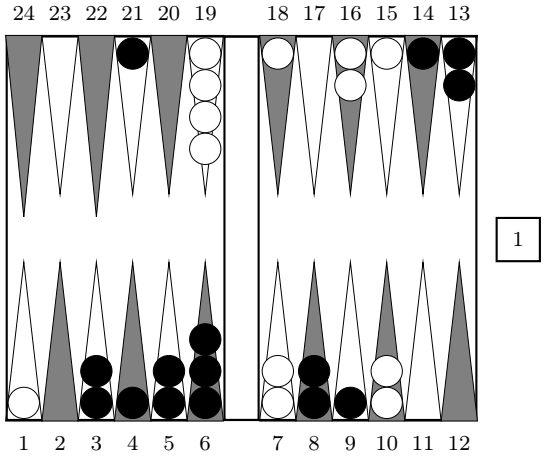
Il nero ha 25 pips per la pedina sul bar, 40 per le pedine sulle punte 13 e 14, 25 per le 3 pedine su 8 e 9, e 38 nel suo settore interno (128) e ha appena ottenuto 16 pip cosi noi ci aspettiamo di essere a 112 alla fine del turno.

Il bianco ha 24 per la pedina sulla freccia 1, 66 per le quattro pedine sulle punte 19 (7) e 10, 35 per le quattro pedine sulle punte 18, 16 e 15 e 30 nel settore interno, per un totale di 155.

I piani di gioco per il nero possono essere un Blitz e priming. Per il bianco i piani coinvolgono un gioco di mantenimento e un gioco all'indietro (back game) il quale sfrutta la superiorità di tempo (timing) a proprio vantaggio. Per difendere questo piano, il nero deve andare oltre ai blocchi bianchi e prevenire la formazione di ancore nella propria casa, oppure continuare a colpirlo e chiudere la proria tavola.

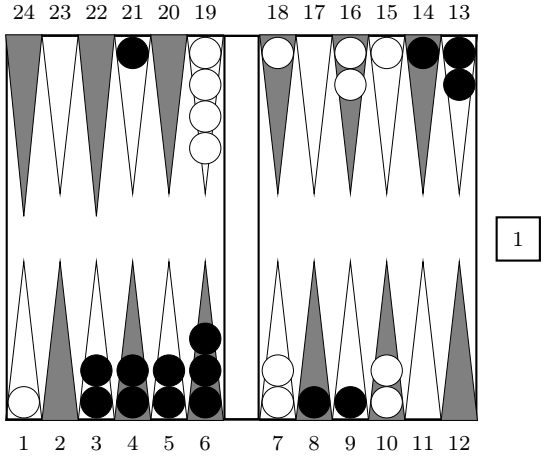
Il rosso sul 4-4 quali mosse deve fare?

Usare un 4 per entrare.



Ora, si muove una pedina dalla punta 8 a alla 4 si fanno due buone cose:

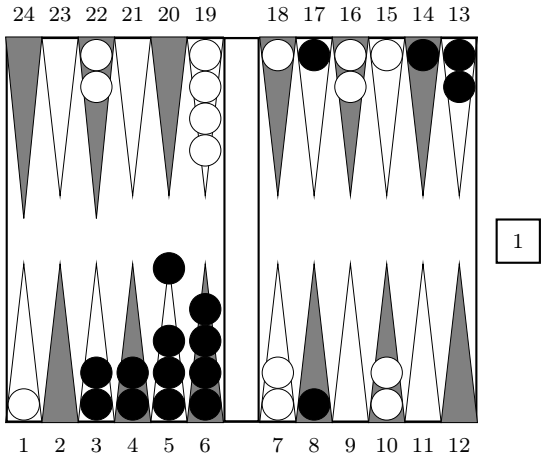
- Si fa un altro punto nel settore interno.
- Si crea un blocco da quattro che la pedina bianca sulla punta 1 dovrà saltare.



Il secondo 4

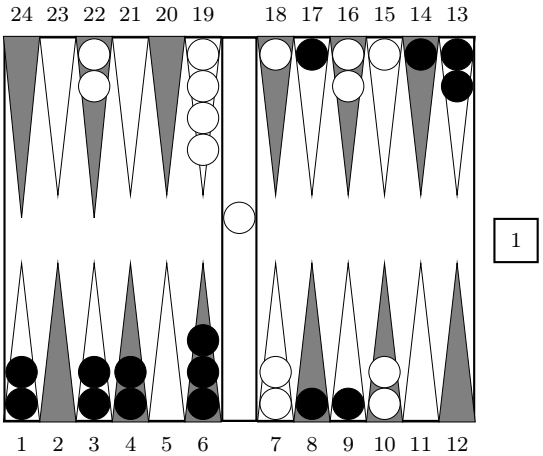
Ora abbiamo due 4 a sinistra. Alcune delle opzioni sono:

1. Correre con una pedina indietro sul 21 a 17 poi a 13.
2. Correre al 17 come sopra poi scendere dal 13 e fare la freccia 9.
3. Scivolare una oppure entrambe le pedine su 8 e 9 al 4 e/o 5 e muovere una delle pedine indietro se necessario.



La principale caratteristica di questa posizione è che il nero è piazzato molto bene per fare due punte oppure perfino prendere la punta dove è presente il bianco. Comunque la disposizione generale delle pedine rosse è molto debole, questo dovuto tutto ai blots e che i bianchi sono ben piazzati sulle loro punte. Perché di questo, non si può mai fare 1 e 2 punti prima della fuga del bianco. C'è una migliore mossa che può esser fatta con il finale di due quattro:

- semplicemente usare i due quattro per scivolare dalle frecce 5 a 1, mettendo il bianco sul bar.



Se si usa il finale dei due quattro per muoversi 5/1 due volte. Guardiamo il vantaggio di questa posizione

1. Il bianco è sul bar contro e ci sono 4 punte occupate per il rientro.
2. Il bianco necessita di un 2 oppure un 5 per entrare. Ha bisogno di questi stessi numeri per colpire, coprire i blot e fare punti nel suo settore interno, i suoi numeri sono duplicati. Perfino un buon lancio come 5-3 e 5-4 duplica i suoi numeri.
3. Il nero ha 26 lanci per colpire i blot bianchi su 18 e 15 mettere una seconda (oppure terza) pedina sul bar.
4. Il nero è ben piazzato per fare sua la punta 5 oppure coprire i suoi blot su 8 e 9 se il bianco non entra.
5. Se il bianco entra, il nero è ben piazzato. Se il bianco è abbastanza fortunato da colpire se rientra, il nero dovrebbe tornare sulla destra sulla punta aperta 4 nel settore interno bianco.

Guardando entrambi i giochi di base, quello di corsa dell'opzione 3 e lo scambio di opzioni, è necessario imparare a giudicare le posizioni e le opzioni realistiche da entrambi i lati per valutare come usare il dado del raddoppio e il gioco di pedine.

- Si può vincere il gioco come nero?
- Si può vincere la partita come bianco?
- Se siamo bianchi in entrambe le posizioni, siamo abbastanza confidenti che possiamo ancora vincere quando avremo da giocare un raddoppio?
- Stiamo forzando il nostro avversario a giocare il nostro gioco, oppure siamo noi a reagire al suo? Chi controlla il gioco?

Progetto Tavolando

la storia dei giochi

Il progretto vuol dar vita ad un libro dedicato ai giochi da tavola con un forte orientamento agli astratti.

I giochi saranno inseriti in ordine di creazione, partendo dall'alba della civiltà umana fino ai giorni nostri.

Saranno presenti quattro grandi gruppi 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.

Tutti sono invitati ad *adottare* un gioco.

Adottare significa scrivere il regolamento, ricercare fonti storiche, approfondire i principi tattico/strategici e tutto quello che si ritiene necessario far conoscere.

Per maggiori info scrivere a *info@tavolando.net*

Backgammon varianti

a cura di Luca Cerrato

In Grecia ci sono tre varianti popolari del Backgammon; il **Fevga**, il **Portes** ed il **Plakoto**. L'ultimo gioco è stato descritto sul numero 57 del Fogliaccio, questa volta presenterò le altre due varianti.

Le tre varianti formano il **Tavli** e sono di solito giocate una dopo l'altra in un incontro ai tre, cinque oppure sette punti.

Il *Fegva* è simile al gioco turco del *Moultezim* e quello russo del *Narde*. Mentre il *Portes* è molto simile al Backgammon, il giocatore che muove per primo alla prima mossa rilancia i dadi prima di muovere, al termine del gioco non esiste backgammon cioè il vincitore si può aggiudicare uno oppure due punti ed infine non esiste il dado del raddoppio.

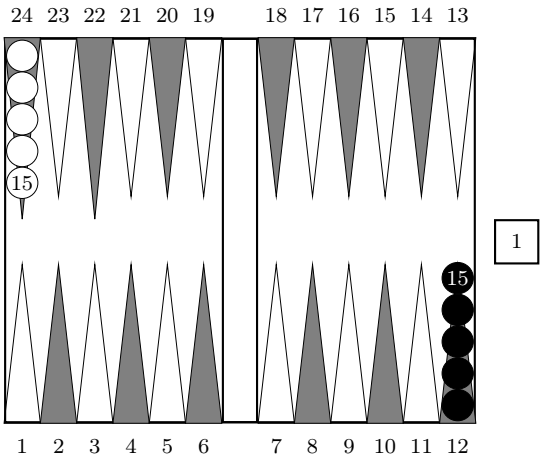
Fevga (*tradizionale*)

Giocatori Due (bianco, nero).

Materiale Una tavola di Backgammon, 15 pedine e due dadi a testa.

Scopo gioco Fare il giro della tavola e far uscire tutte le proprie pedine. Il bianco esce nell'angolo in basso a destra, il nero nell'angolo a sinistra in alto.

Inizio gioco Ogni giocatore posiziona inizialmente le proprie 15 pedine nell'angolo a destra della tavola in diagonale a quelle avversarie. I giocatori lanciano un dado a testa: chi fa il numero più alto effettua la prima mossa. Dopo la prima partita il vincitore ha diritto ad effettuare la prima mossa nella partita successiva.



Direzione di movimento Entrambi i giocatori muovono nella stessa direzione oraria intorno alla tavola.

Movimento pedine Il giocatore di turno lancia due dadi, il risultato indica di quanti punti (caselle, pip) muove le sue pedine. Per il movimento si applicano le seguenti regole:

- Una pedina può essere mossa solo su un punto libero e non su uno occupato da una pedina avversaria.
- I numeri sui due dadi rappresentano mosse separate. Se i dadi indicano 5 e 2 allora posso muovere una singola pedina di 5 punti ed un'altra di 2 punti oppure la stessa 5+2 punti, importante che il punto intermedio sia libero.
- Doppio, i due dadi hanno lo stesso numero, allora si muove due volte. Per esempio 6-6 utilizzo quattro volte il 6.
- Si devono usare tutti i numeri dei dadi.

Prima pedina La prima pedina deve passare il punto di partenza avversario prima di poter muovere qualsiasi altra pedina.

Nessuna cattura A differenza di altre forme di Backgammon in Fevga non ci sono catture.

Primario Un *primario* sono sei punti consecutivi bloccati.

Non è permesso bloccare tutti i sei punti del quadrante di partenza.

Se un giocatore ha costruito un primario e l'avversario ha posizionato tutte le sue pedine su un punto dietro al primario allora si deve sbloccare un punto del primario per dare una possibilità all'avversario di muovere.

Uscite pedine Una volta che tutte le pedine sono state posizionate sul quadrante finale allora si possono portare fuori. Si porta fuori una pedina che si trova su un punto corrispondente al numero del dado lanciato. La pedina viene rimossa dal gioco.

Se non ci sono pedine sui punti indicati dal dado allora bisogna fare una mossa legale, muovendo una pedina su un numero più alto. Se non ci sono pedine sui numeri più alti allora bisogna rimuovere una pedina dal punto più alto.

Punteggio Il giocatore che porta fuori per primo tutte le sue pedine vince la partita e guadagna un punto. Se il giocatore porta fuori tutte le pedine prima che l'avversario ne porti fuori almeno una guadagna due punti.

Percorsi orientali

a cura di Luca Cerrato

Nei giochi di percorso, banalmente, si parte da un punto per arrivare ad un altro prima dei propri avversari. Il primo gioco che può venire in mente, pensando a questa categoria, è il *gioco dell'oca* oppure al più anglosassone *scale e serpenti*.

Questa modalità di gioco è una delle più antiche, infatti si possono far risalire le origini al gioco *reale di Ur* nell'antica Babilonia (2560 a.C.) oppure al *Senet* egizio. L'errare di pedine e varie forme di dadi per il pianeta nei secoli, hanno trasformato i regolamenti fino nella forma odierna del Backgammon e sue varianti giocate tutt'ora.

Nella parte dedicata alla famiglia del Backgammon in questo numero de Il fogliaccio degli astratti potete trovare due varianti ancora praticate ai nostri tempi in Grecia e regioni limitrofe. Invece qui di seguito dedico dello spazio ad un gioco da tavolo pubblicato in quest'ultimi anni, letteralmente un vero e proprio viaggio. I giocatori partono tutti insieme da una località per arrivare alla destinazione finale.

Tokaido (*Antoine Bauza*) vuol far rivivere l'esperienza di viaggio attraverso l'antico Giappone. I giocatori dovranno intraprendere un lungo percorso per arrivare a *Edo*. Durante la loro attraversata vedranno meravigliosi panorami, gustaranno squisiti cibi, acquisteranno ricordini, ...

Ogni giocatore posiziona il proprio segnalino sulla casella di partenza. Ad ogni colore viene associata una tessera che caratterizza il viaggiatore, per esempio; *Hiroshige l'artista* che quando arriva per terzo in ogni locanda, prima del pranzo guadagna un pezzo di tessera panorama, *Mitsukuni il vecchio* che guadagna un punto vittoria per ogni primavera temperata e per ogni carta successo oppure *Sasayakko la geisha* che se in un villaggio acquista almeno due carte souvenir, quella più economica è gratis.

Durante il gioco il diritto di muovere spetta al giocatore che ha il proprio segnalino più indietro di tutti. Può scegliere di muoversi di quante caselle vuole arrivando su uno spazio libero in cui dovrà eseguire l'azione associata a questa casella.

Le caselle sono di otto tipologie diverse:

- *Il villaggio*, dal *mazzo di carte dei souvenir* vengono estratte 3 carte, il giocatore può scegliere di acquistarne una o più pagando il prezzo delle singole carte.

  Ci sono quattro tipi di souvenir; *piccoli oggetti*, *vestiti*, *oggetti d'arte* e *cibo*. Ogni souvenir acquistato fa guadagnare dei punti in base alle sequenze che si creano, un oggetto un punto, due oggetti differenti 3 punti, tre oggetti differenti 5 punti, quattro oggetti differenti 7 punti.

  Fattoria, si guadagnano tre monete dalla riserva.

  Panorama, sono diverse immagini divise in tre, quattro oppure cinque sezioni. Ogni giocatore scegli il proprio panorama, ogni sezione che riesce ad aggiungere alla propria mano guadagna dei punti partita.

  La primavera tiepida, fanno guadagnare punti (2 oppure 3).

  Il tempio, quando si arriva su questa casella il giocatore può donare da 1 a 3 monete, si guadagna un punto per ogni moneta data.

  Gli incontri, il giocatore gira la carta in cima al mazzo degli incontri ed esegue l'effetto associato che possono per esempio; *Shokunin* (mercante viaggiatore), il giocatore estrae una carta dalla cima del mazzo dei souvenir e la aggiunge alla sua collezione, *Samurai* il giocatore guadagna immediatamente 3 punti.

  Le locande, sono speciali caselle dove i giocatori sono obbligati a fermarsi per mangiare, il pranzo può costare da 1 a 3 monete (dipende dall'ordine d'arrivo) e tutti danno sei punti vittoria.

Una volta che tutti i giocatori sono arrivati su una locanda il viaggio può riprendere. Quando tutti i giocatori sono arrivati sulla locanda di Edo il gioco ha termine.

Al termine del gioco si contano anche gli eventuali bonus:

- Donazioni fatte.
- Panorami che si è riusciti a ricreare.
- Obbiettivi personali

La strada di Tokaido è un antica strada di comunicazione, datata XI secolo, che connette due città molto importanti in Giappone, *Edo* (ai giorni nostri conosciuta come Tokyo) e *Kyoto*.

Lungo i suoi 500 Km attraversa la costa meridionale delle più grandi isole in Giappone, l'arcipelago *Honshu*.

Carta e matita

a cura di Luca Cerrato

I giochi con carta e matita mi hanno sempre attratto per via dei *materiali poveri* con cui si possono creare dei meccanismi ludici incredibili. Il gioco di questa settimana, *Formula 1*, lo ricordo giocato durante i primi anni di scuola.

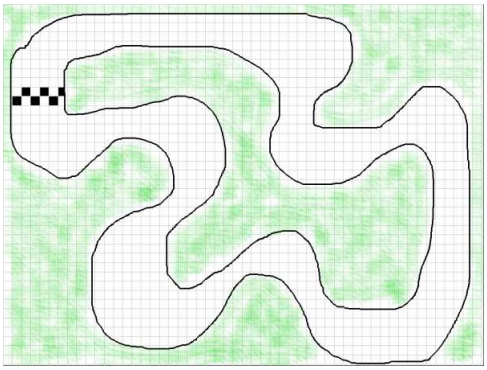
L'incredibile di questo gioco è che nello stesso tempo fa divertire, ma anche introduce ai giocatori/alunni dei concetti matematici abbastanza avanzati come i *vettori*.

Come ogni gioco popolare i nomi sono molteplici, *Formula 1*, *automobilismo*, *gara con la matita*, *la pista*, in inglese *vector rally*. L'origine dovrebbe essere intorno al 1960.

Formula 1 (1960)

Giocatori Da due a sei.

Materiale Un foglio di carta quadretatta su cui viene disegnato un circuito autombilistico, con una linea di partenza e di arrivo (possono coincidere se il circuito è circolare). Una matita colorata per giocatore.

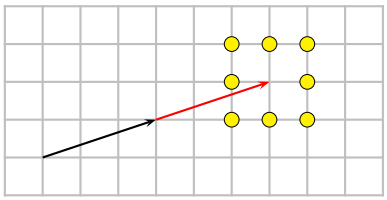


Scopo del gioco Tagliare per primo il traguardo.

Inizio gioco Il circuito disegnato può avere una qualsiasi forma, preferibilmente non troppo regolare, un consiglio è non far scendere la larghezza della pista sotto i due quadretti. Si gioca sulle intersezioni formate dai quadretti. Ogni giocatore sceglie un'intersezione libera sulla linea di partenza e disegna un punto.

Il gioco Ogni giocatore sposterà, a turno, la sua macchina (il puntino) da una intersezione all'altra, cercando di non uscire dalla pista, frenando, accelerando e sterzando.

Movimento macchina Si parte sempre dal punto di partenza (dove si trova la macchina) e viene identificato il *punto principale*. Il punto principale è l'intersezione che la macchina raggiungerebbe se ripetesse l'ultima mossa fatta, partendo dall'attuale intersezione, vedi esempio sotto:



La punta della freccia rossa rappresenta il punto principale. Il giocatore può decidere di posizionare l'auto sul punto principale oppure in una delle otto intersezioni adiacenti (punti gialli), quindi accelerare, sterzare oppure frenare.

Fuori pista Le automobili devono restare all'interno della pista, chi esce di pista è eliminato.

Tamponamenti Non si deve portare la propria macchina sopra ad un'altra.

Vantaggio prima mossa Le partenze avvengono in senso inverso a quello di piazzamento delle macchine sulla linea di partenza.

Alternativa incidente Non viene eliminato il veicolo uscito dalla pista, ma deve rientrare in pista (continuando a muovere nel modo normale), con il vincolo che il punto di rientro sia più indietro rispetto al punto in cui è avvenuta l'uscita di pista.

Le varianti

Si può accettare buona la mossa in cui la retta che unisce il punto di partenza e quello di arrivo esca dal circuito.

Al posto di otto scelte si hanno solo le quattro ortogonali.

Regole avanzate

Dopo aver percorso qualche circuito con le regole di sopra e vi sentite dei provetti pilotti di Formula 1 e se volete far andare a mille le vostre matite colorate allora provate con le regole avanzate.

Freni professionali, permettono alla macchina di rallentare di ben due caselle invece di una. Il problema di questi freni è che si consumano in fretta, infatti si possono usare solo due volte in ogni gara.

Spinta Turbo, permette ad una macchina di spingersi avanti di due intersezioni al posto di una. Come i freni si possono usare al massimo due volte per gara.

Macchia d'olio, alcune intersezioni della pista possono essere marcate come *scivolose*, un veicolo che parte da un punto scivoloso deve per forza procedere al punto principale.

Progettare la propria macchina, ogni giocatore ha a sua disposizione 100 dollari per costruirsi la propria macchina. I freni professionali costano 10 dollari, la spinta turbo costa 10 dollari, ogni danno costa 5 dollari.

Si possono comprare quanti freni, turbo e punti danni che si vogliono. Senza punti danni comprati al primo incidente la vostra macchina esce dal gioco.

Se si pensa di affrontare un campionato, allora i giocatori possono utilizzare i propri dollari su più gare e dare dei dollari in premi ad ogni gara.

Inoltre per vivicizzare la gara si possono mettere degli oggetti sul percorso che possono essere raccolti durante la gara stessa che danno dei bonus (freni, turbo, danni). La prima macchina che arriva sul bonus lo prende.

Costi di altri oggetti bonus.

Missile, costo 30 dollari. Lo si può usare nel proprio turno. Muove come fosse un'altra macchina, inizia il movimento alla stessa velocità della vostra macchina, il suo vantaggio è che può usare il turbo ad ogni turno finchè non colpisce qualcuno. Se termina in una intersezione con una macchina allora esplode e causa 3 punti di danno. Se due missili si colpiscono allora entrambi esplodono e spariscono dal gioco.

Olio in pista, costo 10 dollari, una volta durante la partita, si può disegnare un'area 3x3 dietro alla propria macchina che rappresenta dell'olio in pista.

Razzo, costo 30 dollari, una volta durante la partita si può spingere in avanti la propria macchina di tre intersezioni.

Capacità sottomarina, costo 30 dollari, durante la costruzione della pista si possono disegnare delle scorciatoie, di colore blue, che rappresentano dei tratti di acqua che solo chi ha la capacità sottomarima può attraversare

Pistole sul retro, costo 20 dollari, ogni volta che un'altra macchina è una intersezione diatro alla propria, all'inizio oppure alla fine del turno, allora si può spararagli causando un punto di danno. La pistola si può usare quando si vuole. Se si comprano due pistole si fanno due punti di danni, tre pistole tre danni e cosi via.

Squadre di corsa, i giocatori si possono riunire in squadre ed aiutarsi durante la gara.

Il gioco è stato anche portato sui tabelloni di gioco con il titolo di **Formula dè**.

Formula Dé è un gioco di corse in cui la velocità delle macchine è decisa con il lancio dei dadi. Sono presenti una serie di dadi con un numero diverso di facce, ognuno rappresenta una marcia della macchina.

Come nella realtà non si può affrontare una curva in piena velocità, ma si deve rallentare, se la frenata è troppo brusca perchè si arriva con un dado troppo alto allora si consumano i freni. In rete si possono trovare decine di circuiti e regole personalizzate.

Sport & giochi

a cura di Luca Cerrato

Nella enormità di giochi che ci sono sul questo pianeta esiste una categoria che ha un fascino universale, che si può trovare dai popoli nordici alle tribù della foresta amazzonica, i *giochi di lancio*. Possono avere regole differenti, utilizzare i materiali più svariati, da oggetti di forme sferica a dei bastoni in legno, ma il comune denominatore è il lanciare, il gettare qualcosa oltre l'*orizzonte*, l'avvicinare un proprio oggetto ad una meta, che può essere un pallino oppure, come avviene in molti sport (calcio, rugby, pallacanestro) buttare la palla in un preciso spazio, la porta.

Forse che questo irresistibile istinto sia stato e sarà sempre il tentare di *volare*, l'estrema esigenza di progredire per giungere a qualcosa che si crede sia il perduto paradiso?

Comunque sia il progenitore di queste categoria dovrebbe essere l'arcaico *gioco delle bocce* che ancora oggi è praticato in svariate forme su tutti i cinque continenti.

La trasposizione di attività sportive che principalmente avvengono in spazi esterni in ambienti delimitati dalle quattro mura in spazi ristretti ha portato alla creazione di giochi bellissimi. Tra questi non si può non ricordare i giochi che si svolgono sul panno verde dei biliardi, le dimensioni variano da nazione a nazione, alcuni tavoli hanno delle buche in cui bisogna imbucare le biglie, altri bisogna abbattere dei birilli, le biglie vengono lanciate con le mani oppure utilizzando delle stecche in legno.

Ci sono giochi che assomigliano al bigliardo, ma al posto delle biglie utilizzano dei pezzi cilindrici che assomigliano molto alle pedine della dama. Il gioco più conosciuto con queste caratteristiche è il *Carrom*.

Poco conosciuto nella nostra penisola, ma largamente praticato nel sub continente Indiano e paesi limitrofi, Pakistan, Afghanistan, Malesia e Maldive. Come ogni gioco che ha alle spalle qualche secolo non si hanno precise informazioni sulla sua nascita. Alcuni studiosi pensano addirittura che arrivi dalla Gran Bretagna e *esportato* in India, altri una invenzione dei *Maharajah* dell'India.

In alcuni libri di giochi l'origine viene fatta risalire in Burma, Egitto ed Etiopia. Un punto certo e sicuro è che da più di un secolo il *Carrom* è un passatempo molto praticato in India, si incomincia a giocare in casa per poi, in qualche caso, diventare un vero e proprio professionista.

I tornei ufficiali sono iniziati nel lontano 1935 in *Sri Lanka*, mentre le prime federazioni ufficiali sono nate in India e Sri Lanka nel 1958. Gli anni '60 e '70 furono fondamentali per la conoscenza del gioco in Europa grazie ai ragazzi che viaggiavano in India per scoprire la cultura locale. Infatti incominciarono a nascere i primi club dove giocare soprattutto in Svizzera, Paesi Bassi e Germania.

Gli anni d'oro del Carrom in Europa furono gli '80, con il primo congresso internazionale, dove furono codificati i regolamenti ufficiali e il torneo mondiale nel 1989.

Il piano di gioco è una tavola quadrata di circa 74 cm di lato con dei fori nei quattro angoli. Sulla tavola sono disegnate delle linee e dei cerchi piccoli vicino ai quattro angoli, più un cerchio nel centro della tavola.

Si può giocare uno contro uno oppure a coppie, a differenza del biliardo i giocatori stanno seduti oppure uno difronte all'altro. Le pedine sono di due colori (bianche e nere) più una *regina* di color rosso, inoltre c'è bisogno di un'altra pedina, più grande, lo *striker* con il quale si cerca di imbucare le pedine e la regina.

Inizialmente le pedine vengono disposte sulla tavola in un preciso ordine come in figura di sopra, poi viene scelto un giocatore che dovrà *spaccare*, cioè lanciare lo striker contro il gruppo di pedine. Il giocatore che spacca durante il gioco dovrà imbucare le pedine nere, il suo avversario quelle bianche.

Tutti i tiri devono essere effettuati dalle proprie linee base, le due linee di bordo, in modo che lo striker tocchi le due linee mentre i due cerchi alle estremità delle linee devono essere coperti completamente e non parzialmente.

Per lanciare lo striker verso le pedine si utilizza un dito della mano, molto simile a come da bambini colpivamo le biglie.

Nel proprio turno il giocatore dovrà cercare di mandare in buca un proprio pezzo, colpendolo direttamente oppure indirettamente. Se non si manda il buca una propria pedina si passa il turno all'avversario. Chi ha imbucato una sua pedina ha la possibilità di imbucare la regina, riuscendoci guadagna un bonus (3 punti) se viene confermata, cioè al turno successivo deve imbucare un suo pezzo.

Quando tutte le pedine di un colore sono andate in buca e la regina confermata la partita termina e il vincitore riceverà tanti punti quanti pezzi avversari sono rimasti in gioco.

Món aualé

Una rivista dedicata alla divulgazione dei Mancala

Rivista in lingua catalana liberamente scaricabile sui siti

http://www.awale.info/revista-mon-auale/

http://issuu.com/jordicliment

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 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	dal 38 al 61
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61
G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 61
N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 61
L. Borgesa	52
R. Saranga	54
R. Cassano	54, 55
J. Musse Jama	54
M. Foschi	55
G. Galimberti	55, 56, 58, 59, 61
P. Canettieri	56, 57, 58, 59, 61
F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56
G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61
M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58
L. Caviola	57, 58, 61
G. Mascherpa	58
A. Penna	58
M.A. Donadoni	59
C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59
E. Perres	61
G. Pili	61
A. Napoli Costa	61
T. Bettin	61
L. Poiana	61

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito *http://www.tavolando.net* e-mail *ilfogliaccio@tavolando.net*

I copyright di immagini, nomi, loghi, regolamenti e marchi utilizzati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi proprietari ed il loro uso non intende infrangere alcun diritto dei detentori.

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti** stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato alla storia ed ai personaggi ludici.

Scrivete le vostre idee a *ilfogliaccio@tavolando.net*