

Il fogliaccio degli astratti

Numero 63 - Anno 12

Agosto 2015

Rivista ludica, i giochi tradizionali.

Quoridor.

Go, i professionisti.

Hex.

Togyzkumalak.

Scacchi Kriegspiel.

e tanto altro ancora ...

Il gioco è una cosa seria. Anzi, tremendamente seria.

(Jean Paul)

In questo numero

Il numero.

Quoridor, *storia e principi di strategia.*

Go, *introduzione al gioco.*

Go, *come giocano i professionisti.*

Hex, *introduzione al gioco.*

Lasca, *variante della dama, ideata da Lasker.*

Lines of action, *le prime mosse.*

Togyzkumalak, *un Mancala dal Kazakhstan.*

Bao, *quando svuotare la Nyumba.*

Eteroscacchi, *tre nuovi pezzi sulla scacchiera.*

Shogi.

Scacchi cinesi.

Kriegspiel, *scacchi invisibili.*

Backgammon, *le probabilità.*

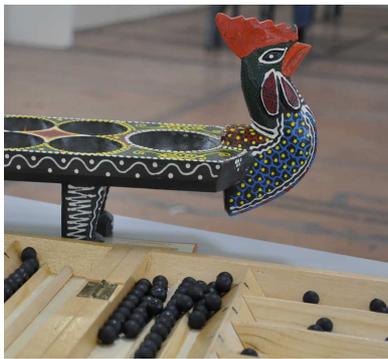
Othello.

Yahtzee, *giochi con i dadi.*



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

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net



Il numero.

a cura di Luca Cerrato

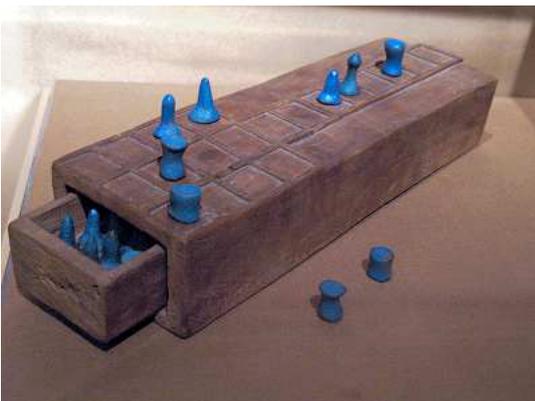
Eccoci al secondo appuntamento de Il fogliaccio degli astratti a *tema*; Nelle prossime pagine troverete l'anima de *Il fogliaccio degli astratti* cioè i giochi astratti. Infatti ho voluto dedicare ben due numeri ai giochi astratti, in questo numero saranno presenti quelli che personalmente ritengo i *classici* (spiegherò subito la mia personale definizione di classico) ed una prossima uscita sarà orientata ai giochi astratti meno noti insieme ad alcuni giochi da tavolo, che comunque hanno al loro interno sempre un meccanismo astratto.

Questa spartizione su ben due numeri dedicati è necessaria visto il grande numero di giochi e soprattutto per far risaltare e conoscere meglio queste due categorie.

Per tutti coloro che sono fuori dal mondo ludico ed hanno una *limitata* conoscenza e coscienza dei giochi astratti i classici si possono elencare sulle dita di una mano, il conto è presto fatto:

- *Scacchi*.
- *Dama italiana*.
- *Mulino*, qui il cerchio delle conoscenze si restringe.
- *Backgammon*.
- *Othello*, forse sto esagerando.

Tra i titoli di sopra sono stati esclusi, visto che non rientrano nella tradizione italiana, dei classici riconosciuti a livello mondiale, come alcuni giochi della famiglia dei *Mancala*, la *dama internazionale* ed il *Go*. Perché non ricordare anche lo *Shogi*, *Xianqgi* giocati da milioni di persone.



Non è mia intenzione fare un elenco di giochi che comunque risulterebbe sempre incompleto, ma vorrei estendere la mia personale definizione di *giochi astratti classici* e per far questo introduco dei parametri che un gioco dovrebbe avere per essere considerato un classico per *Il fogliaccio degli astratti*.

- *Età*, un gioco creato prima del XX secolo, anche se poco giocato deve essere preservato.
- *Interesse*, un gioco che ha attirato l'attenzione dei giocatori oppure l'interesse dei non giocatori per vari motivi.
- *Bibliografia*, al gioco sono stati dedicati articoli oppure libri.
- *Varianti*, è stato preso ad esempio per la creazione di altri giochi.

Se un gioco, creato dopo il 1900, rientra in almeno due delle categorie sopra può definirsi classico, meglio ancora, un *classico moderno*.

Per fare un esempio, il *Lines of Action* (LoA) e Hex sono dei classici moderni.

Tutti gli altri giochi che non rientrano nella categoria classica sono dei giochi che hanno ancora bisogno di essere sostenuti e fatti conoscere al pubblico ed alcuni di essi tra qualche anno avranno tutte le carte in regola per divenire dei classici.

Quindi non smettete mai di creare dei giochi perché anche voi potreste entrare nella storia ludica.

Vi tedio ancora per poche attimi per porre la vostra attenzione sulla importanza della preservazione di giochi, perdere la conoscenza di un gioco, anche al tempo di internet, non è una cosa così difficile, bastano pochi anni perché le informazioni spariscono. Quindi se potete continuate a giocare anche i vecchi giochi.



Quoridor.

a cura di Andrea Angiolino

Da Pinko Pallino a Quoridor alla conquista del mondo

Quoridor è stato, nella seconda metà degli anni '90, uno dei best-seller d'autore italiano che hanno aperto la strada alla globalizzazione del gioco nostrano.

All'epoca erano veramente pochi gli autori italiani pubblicati al di là dei nostri confini: le prospettive per chi inventava giochi erano estremamente limitate, con un mercato estero scarsamente raggiungibile e un mercato interno dominato da poche aziende assai più orientate a far sviluppare giochi dai propri dipendenti più che ad aprirsi a proposte autoriali.

Ma Quoridor è riuscito a emergere ugualmente e a conquistarsi un duraturo posto tra i classici internazionali.

Nella sua prima stesura, il gioco si chiamava *Pinko Pallino*: ogni giocatore al proprio turno poteva piazzare un *pinko* o muretto, oppure muovere un *pallino* e cioè la propria pedina con la classica forma conica sormontata da una sfera.

L'autore, *Mirko Marchesi*, lo ha inventato come gioco per computer all'inizio degli anni '90, con l'opzione di essere giocato in solitario o tra due avversari. Marchesi faceva parte dell'*Epta*, un gruppo di autori dell'area milanese che all'epoca mise a punto e pubblicò anche diversi altri titoli.

Nel 1995 decisero di produrre un'edizione artigianale di *Pinko Pallino*: il tavoliere era più ampio dell'attuale, con 11 caselle per 11, in pregevole legno scuro. I 21 muretti per ciascun giocatore erano in acciaio; le due pedine erano una color argento e l'altra color rame. L'effetto estetico era ottimo, ma il costo di produzione era tanto alto da portare il prezzo di vendita attorno alle 100.000/120.000 lire, davvero elevato per l'epoca. Le tirature restavano necessariamente basse e i margini non consentivano una distribuzione vera e propria. In ogni caso il gioco piacque, sia per l'eleganza delle regole, sia perché costituiva un soprammobiliare di sicuro pregio.

All'epoca collaboravo con la *Qualitygame*, una

ditta romana di giochi da tavolo che strinse una stretta collaborazione con la Epta fondando il distributore Iperdado: il primo nucleo di quello che, con l'adesione di altre case editrici, si sarebbe trasformato in *Giochi Uniti*.



Dopo un *Salone del Giocattolo* di Milano particolarmente deludente, peraltro spostato in maniera assolutamente scomoda nella perifericissima zona de Lacchiarella, decidemmo che per trovare nuovi sbocchi ai nostri giochi sarebbe stato più efficace visitare

direttamente le fiere di Parigi, Londra e soprattutto Norimberga.

Giovanni Caron e io ci incaricammo di tale compito: tra le proposte che portammo con noi c'era anche Pinko Pallino. Quindici minuti dopo il nostro ingresso nella celebre fiera tedesca, grazie anche all'aiuto dell'agente *Howard Fletcher* della *PolyGonzo*, il gioco era già nelle mani della *Gigamic* seriamente interessata a produrlo.

Ovviamente occorre più tempo per vedere il gioco negli scaffali, ribattezzato *Quoridor* con la tipica Q iniziale che caratterizza diversi titoli della Gigamic di quell'epoca. La casa editrice francese optò per una produzione completamente in legno, più in sintonia con i propri standard. Per questioni di forato decise di ridurre la scacchiera a 9 x 9 caselle, compesando questo restringimento con l'abolizione del movimento diagonale. Inoltre aggiunse due ulteriori *pallini* di colori differenti per consentire il gioco a tre e a quattro, anche se il classico gioco a due resta a detta di molti il migliore.

L'esordio di Quoridor sul mercato mondiale è avvenuto nel 1997. Da allora il gioco ha ricevuto molti premi, ha visto diverse riedizioni e non è mai uscito di catalogo.

Quoridor non è l'unico gioco portato con successo all'estero dal gruppo Iperdado. Tra gli altri titoli c'è per esempio *Reggi un attimo* di *Leonardo Dolfi* e *Luigi Ferrini*, pubblicato dalla Qualitygame e successivamente apparso come *Hold everything!* nel catalogo della statunitense *Pressman* e come *Alles im Griff!* in Germania dall'*Amigo*. Sono titoli pionieristici cui seguono poi *X-Bugs* di *Marco Maggi* e *Francesco Nepitello* (Nexus Editrice, oggi nel catalogo Ares Games come *Micro Monsters*), *Bang!* di *Emiliano Sciarra* e via via una serie di altri giochi italiani che ne ricalcano le orme, entrando nei cataloghi delle ditte straniere più prestigiose e portando il gioco *made in Italy* ad affermarsi nel mondo.

Quoridor, principi di strategia

a cura di *Luca Cerrato*.

Qui di seguito cercherò di darvi due dritte sul modo di giocare a questo stupendo gioco, che confesso essere uno dei miei preferiti. Le informazioni sono state prese in parte dal sito quoridorstrats.wordpress.com.

Prima di vedere le nozioni base del gioco due parole per ricordare il regolamento del gioco, per maggiori dettagli vi rimando al numero 25 de *Il fogliaccio degli astratti*.

Tutto quello che scriverò qui di seguito è valido per il gioco a due partecipanti. Prima di tutto vediamo i materiali di gioco, un tavoliere 9x9 ed ogni giocatore avrà a disposizione 10 barriere ed un pezzo.

Lo scopo del gioco portare il proprio pezzo sulla riga più distante prima dell'avversario.

Incominciamo l'analisi del gioco ponendo la nostra attenzione sull'elemento più importante del gioco, la *barriera*. La libertà di movimento dei pezzi e la lunghezza del percorso per arrivare alla meta dipendono solamente da un fattore: la disposizione delle barriere.

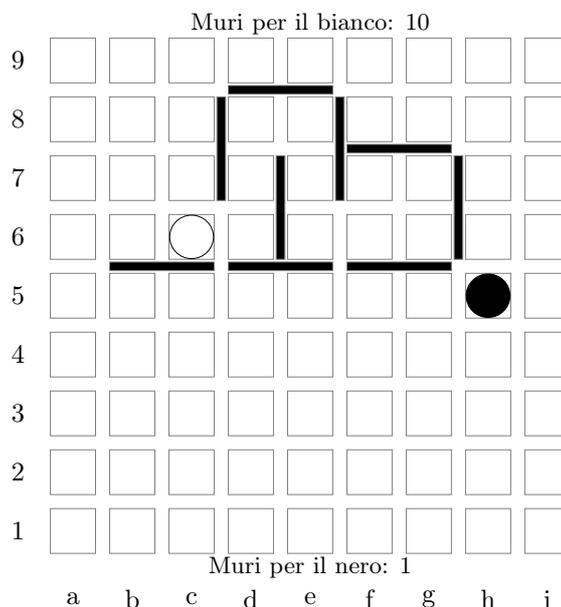
Vi ricordo che le barriere servono per allungare la strada verso la meta al vostro avversario oppure abbreviare il vostro tragitto. Ricordatevi che con le barriere non si può *imprigionare* il pezzo avversario.

Il *primo punto fondamentale* da tenere in conto è che una barriera posizionata non può essere ripresa e che si ha un numero limitato di barriere. Finite le barriere l'unica cosa che si può fare è muovere il proprio pedone. Inoltre se nella riserva avversaria ci sono ancora delle barriere allora si subirà il gioco.

Il *secondo punto fondamentale*, il numero di mosse del proprio pezzo sono infinite, in generale cercate di salvare le vostre barriere e se non sapete cosa fare muovete il pezzo.

Quindi non sprecate inutilmente le barriere, un buon piazzamento delle stesse porterà ad una strategia vincente

Una breve parentesi, nei diagrammi utilizzerò la seguente notazione: per il movimento delle pedine si usa la classica notazione casella di partenza casella di arrivo, per esempio A1-B1. Per la barriera se posizionata in verticale la lettera alla sua sinistra ed i due numeri delle righe che blocca (a23) oppure se posizionata in orizzontale il numero della riga inferiore e le due lettere delle colonne che blocca (2ab).

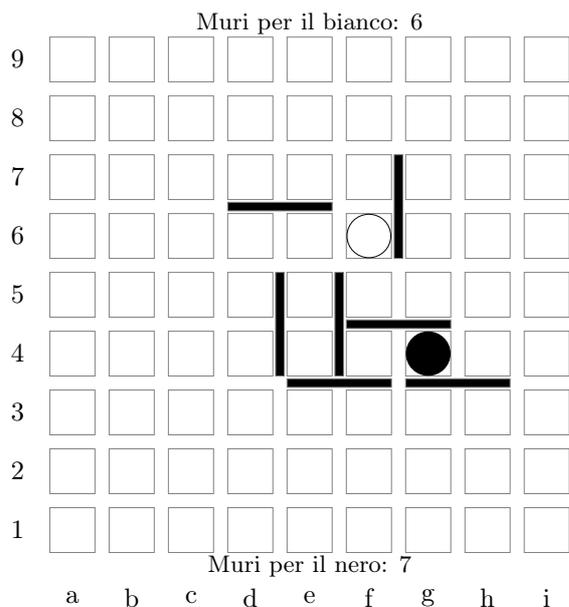


Nel diagramma di sopra, al nero rimane solamente una barriera con la quale può ancora allungare il percorso al suo avversario, ma dopo di che l'unica cosa che potrà fare è muovere il suo pezzo e subire il piazzamento delle barriere avversarie.

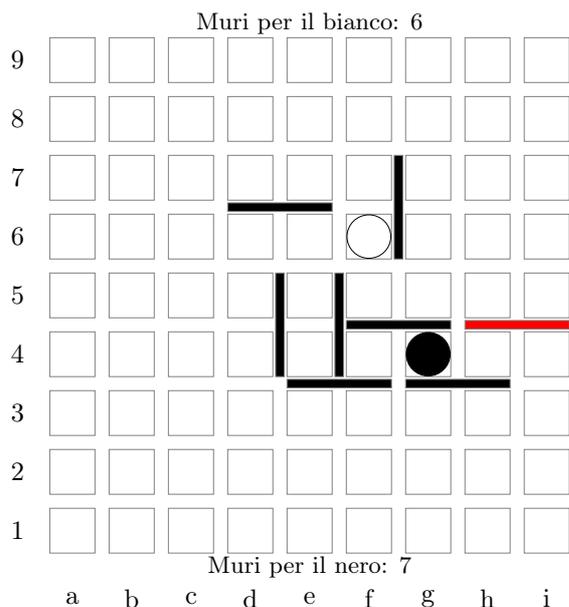
I piazzamenti più probabili del bianco potrebbero essere, chiudere la strada diretta verso la meta nera piazzando una barriera in *5hi* dopo di che farlo tor-

nare indietro costruendogli un percorso più tortuoso possibile.

Altro punto da tener presente sono i quattro bordi del tavoliere. Molte volte vi ritroverete spinti verso un lato mentre il percorso *aperto* si trova esattamente dalla parte opposta della tavola. Mentre questo varco è prossimo alla chiusura dall'altra parte rimane aperto un percorso ed il vostro avversario ha la possibilità di bloccarvi e farvi tornare indietro. Qualche volta è utile spendere una barriera per chiudere un percorso davanti a voi, specialmente se vi lasciate solamente una buona opzione.

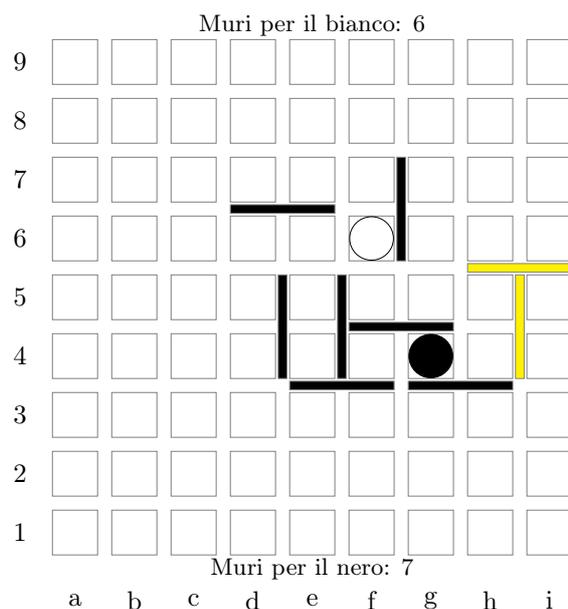


Il nero nel diagramma di sopra è costretto a tornare indietro. Infatti se è il turno del bianco non perderà la ghiotta occasione di piazzare una barriera in 4hi, costringendo il nero a tornare indietro.



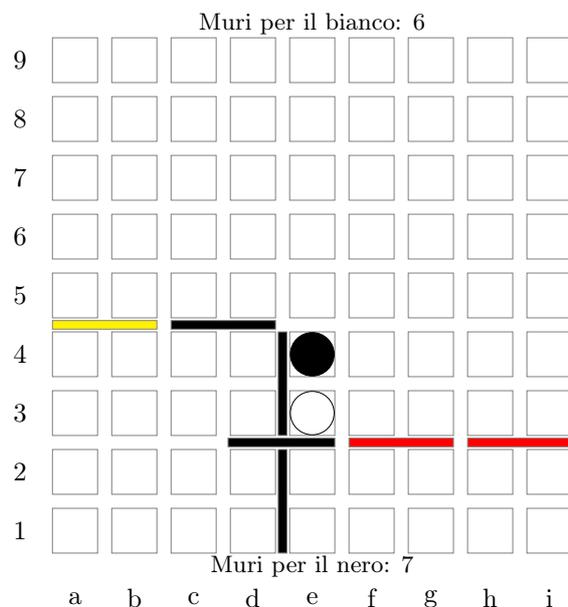
Mentre se è il turno del nero per non tornare indietro dovrebbe posizionare in sequenza due barriere

la prima in h45 e la seconda in 5hi, sempre se il bianco permetterà tutto questo. Nel diagramma di sotto le due barriere gialle posizionate dal nero.



Se vi trovate in corsa e siete adiacenti di lato con il vostro avversario allora vincerete solamente se siete più avanti di lui. Non sprecate barriere che non cambieranno la situazione, è meglio cambiare la direzione dell'azione.

Nel diagramma di sotto è il turno del nero che vuole bloccare il bianco piazzando due barriere rosse in 2fg e 2hi, ma il bianco posizionando una sola barriera gialla in 4ab preclude al nero a chiusura del percorso in basso a destra.



Nei prossimi appuntamenti con il Quoridor si andrà ad approfondire il discorso sulla tecnica di gioco e vedremo giochi simili creati negli anni. Per ora credo di aver dato le prime nozioni basiche per non giocare a caso le proprie partite.



Go

a cura di Mattia Zannin

La prima volta che ti ritrovi davanti ad un *goban*, ovvero una scacchiera di Go, è quantomai inevitabile non solo non capire nulla di ciò che hai di fronte, ma anzi addirittura esserne un po' respinto a causa dell'apparente difficoltà del gioco stesso.

Voglio dire, a prima vista gli scacchi sono esteticamente molto più interessanti: un conto è trovarsi di fronte ad una scacchiera piena di pezzi di forme e dimensioni diverse, ben modellati, identificabili, ognuno con le proprie peculiarità; un altro è avere a che fare con una griglia vuota che sai di dover in qualche modo riempire con delle semplici pedine tutte uguali, peraltro ponendo tali pedine non nelle caselle ma sugli incroci tra le stesse! Nulla di più vario, vasto, inimmaginabile. E così, purtroppo, molta gente abbandona il Go prima ancora di averlo approcciato, prima ancora di aver anche solo intuito, in una scintilla di lucidità, l'universo che si cela dietro a quella griglia e a quelle pedine.



Una griglia, il goban, e le pedine, o meglio *pietre*: effettivamente è difficile immaginare un gioco di maggior essenzialità. Caratteristica che, inoltre, non si limita ai materiali spartani del gioco, ma che permea le regole ed i concetti attorno ai quali esso si sviluppa. Ma come si gioca?

Immaginatevi un'isola deserta che sta per essere pressoché contemporaneamente scoperta da due esploratori tra di essi avversari. Questi, una volta attraccato, devono spartirsi il territorio, in maniera da ottenere un maggior profitto rispetto all'avversario. Iniziano quindi a piantare paletti per individuare quelli che saranno i propri spazi.

È esattamente in questo modo che inizia una partita di Go: una plancia, (ovvero l'isola della nostra metafora) vuota e due giocatori l'uno contro l'altro pronti a dividersela in modo da delimitare un territorio complessivamente più esteso rispetto all'avversario. L'unico modo che hanno per farlo sono le pietre (i paletti) che una volta poste sulla plancia non possono essere né mosse né tantomeno rimosse, se non come prigioniere dell'avversario.

Come catturare queste pietre?

Da questa domanda sorge sostanzialmente l'unica vera regola del gioco del Go:

una pietra (o un gruppo di pietre) è catturata quando viene *totalmente circondata* da pietre avversarie.

Altre regole minori, che non serve spiegare qui, sono sostanzialmente corollari di questa.

Tornando ai due esploratori, dopo essersi studiati a vicenda e aver gettato le basi per individuare in modo grossolano i territori dell'uno e dell'altro, saranno infine costretti a fronteggiarsi in maniera aperta e a segnare definitivamente i confini, sia trasformando delle *misere* palizzate con evidenti difetti in vere e proprie muraglie difficili da valicare, sia cercando di invadere gli spazi avversari o di circondare e rendere propri i gruppi di pietre che il nemico sta erigendo per

delimitare i suoi spazi. E così, nella partita di Go, le nostre pietre inizialmente distanti, scollegate tra di loro e astrattamente poste per individuare dei potenziali territori, formeranno pian piano dei gruppi, dei muri, delle serpentine finalizzate a delimitare concretamente uno o più spazi, o a preparare un attacco ai gruppi di pietre del nemico.

È quindi facile intuire che il Go è un gioco *inizialmente strategico*, poi *tattico* ed infine *operativo*.

Strategico nel senso che il giocatore si dà un obiettivo iniziale e nel porre le prime pietre delinea le proprie intenzioni a lungo termine. Ad esempio, plausibili obiettivi potrebbero essere quello di delimitare immediatamente dei territori sicuri oppure quello di creare delle vaste aeree di influenza da utilizzare poi durante l'intera durata della partita per muovere attacchi contro il nemico su tutta la scacchiera.

Il Go è poi un gioco *tattico* poiché dopo l'inizio, il giocatore imposta concretamente il proprio gioco traducendo il suo obiettivo finale in tante più piccole sfide a medio termine, come ad esempio quella di invadere un territorio nemico o di rafforzare la difesa di un proprio gruppo per farlo sopravvivere da un attacco dell'avversario.

Infine, è *operativo* nella misura in cui ognuno di questi orizzonti a medio termine viene a sua volta spezzettato in singole mosse, o meglio in singoli scambi di mosse (una tua, una dell'avversario), dove l'ordine in cui vengono giocate può ribaltare le sorti di uno scontro e quindi di un'intera partita.

In questo epico scontro sul goban, vincerà ovviamente il giocatore che riuscirà a delimitare un territorio complessivamente superiore rispetto a quello dell'avversario, aggiungendo al proprio punteggio anche le pietre catturate all'avversario.

Al di là della spiegazione del gioco in sé e per sé, l'aspetto più intrigante del gioco del Go, nonché il motivo per cui quando si gioca a Go non lo si fa primariamente per vincere, è la continua conoscenza di te stesso e dell'avversario che deriva dal giocare insieme.



Ogni mossa, ogni scambio, hanno un significato profondo: aggressività e voglia di combattere piuttosto che necessità di pace e sicurezza, volontà di spingersi oltre e rischiare tutto piuttosto che intelligenza di ripiegare, ritornare sui propri passi e fissare i difetti lasciati incustoditi nel proprio cammino.

Mano a mano che si affina la propria abilità, ci si accorge sempre di più di quanto il proprio modo di giocare e quello dell'avversario siano specchio dello stato d'animo attuale, dell'indole profonda e della personalità di ciascuno dei due, che trasformano da ipotetici nemici ad autentici complici in un processo di conoscenza reciproca. Un aspetto sicuramente fondante del concetto stesso di *gioco*, ma in nessun gioco così pregnante come nel meraviglioso gioco del Go.



Il fogliaccio degli astratti

per la grafica utilizza

Gimp



Go, i professionisti.

a cura di Luca Cerrato

In questo numero inizio un nuovo esperimento, presentarvi una partita completa tra due professionisti del gioco. Introduco questa rubrica perché credo che ci sia bisogno di *scoprire* come giocano i grandi professionisti del gioco.

Questo serve non tanto per capire cosa stanno facendo quei due signori intorno ad un goban, ma ricevere delle indicazioni di massima su come dovrebbero essere posizionate le pietre durante una partita.

Devo dirvi che il sottoscritto non è in grado di capire la maggior parte delle mosse, forse anche la totalità, ma dovrebbe stimolare la mia e la vostra curiosità su come i grandi giocatori interpretano il Go.

L'incontro che vi presento è la finale tra due dei forti professionisti dei nostri giorni: *Kono Rin*, nono dan (9p), e *Lee Sedol*, nono dan (9p) giocata in occasione della ventiseiesima *Asian TV Cup*, giocato il 9 Agosto del 2014 a Pechino (Cina). Le informazioni sono state prese dal sito <https://gogameguru.com>

Adesso è giunto il momento di scoprire chi sono i due giocatori.

Nella semifinale del torneo ha battuto *Iyama Yuta* (9p) detentore del torneo. Lee Sedol ha già vinto due volte questo torneo nel 2007 e 2008.

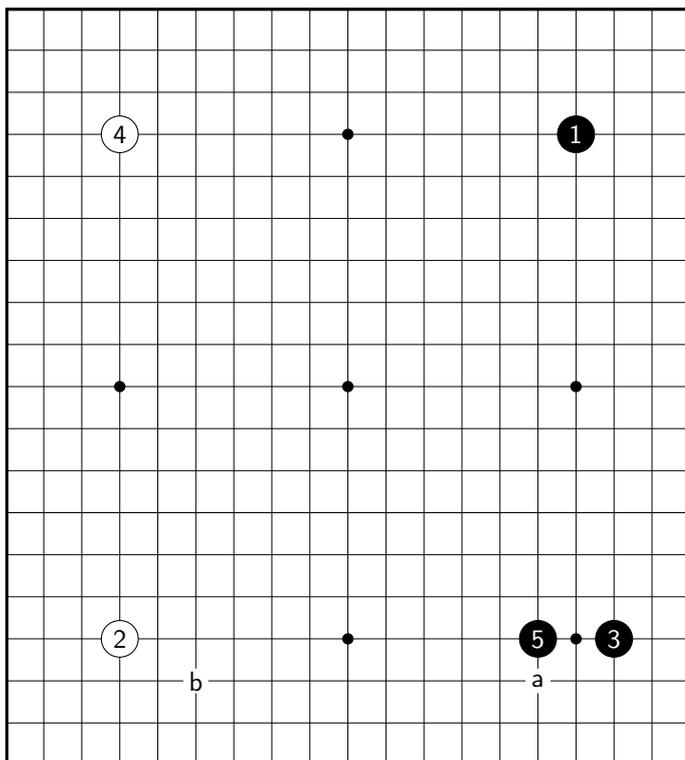


Lee Sedol è stato il numero tre in Corea, i suoi fan lo considerano tra i più forti giocatori al mondo.

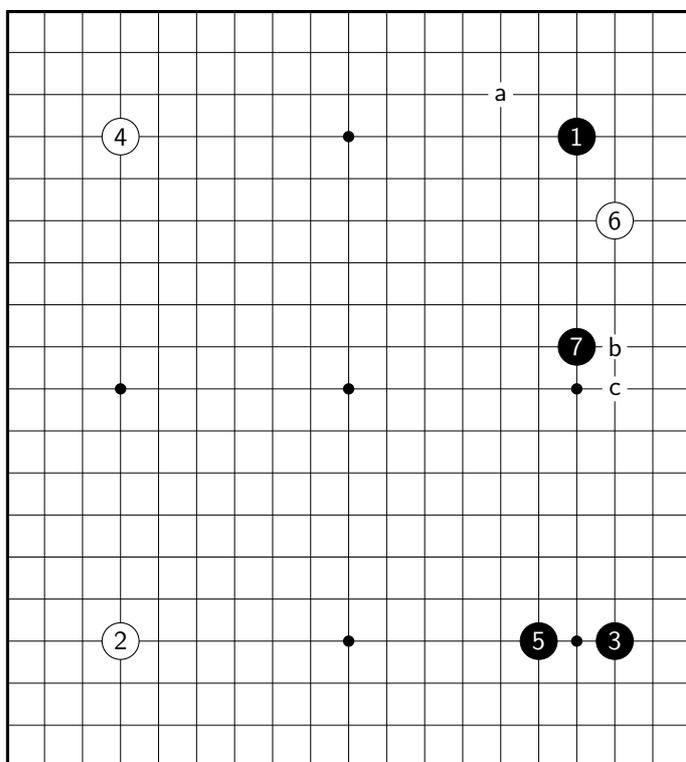


Kono Rin è stato il numero due in Giappone. E' nato nel 1981 ed è stato allievo di *Kobayashi Koichi*, divenne professionista nel 1996.

Prima di questa finale Lee e Kono hanno giocato insieme tre volte. Kono ha battuto Lee nella terza *Zhonghuan Cup*, ma Lee vinse alla quarta *Toyota Cup* e alla tredicesima *LG Cup*. Comunque sono passati ben sei anni dal loro ultimo incontro.



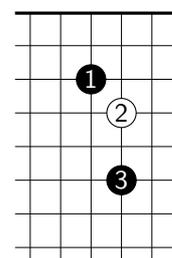
La partita, Kono Rin gioca con il Nero e Lee Sedol gioca con il Bianco. Entrambe le mosse A e B erano molto popolari nel 2014, Kono scelse la chiusura più alta.



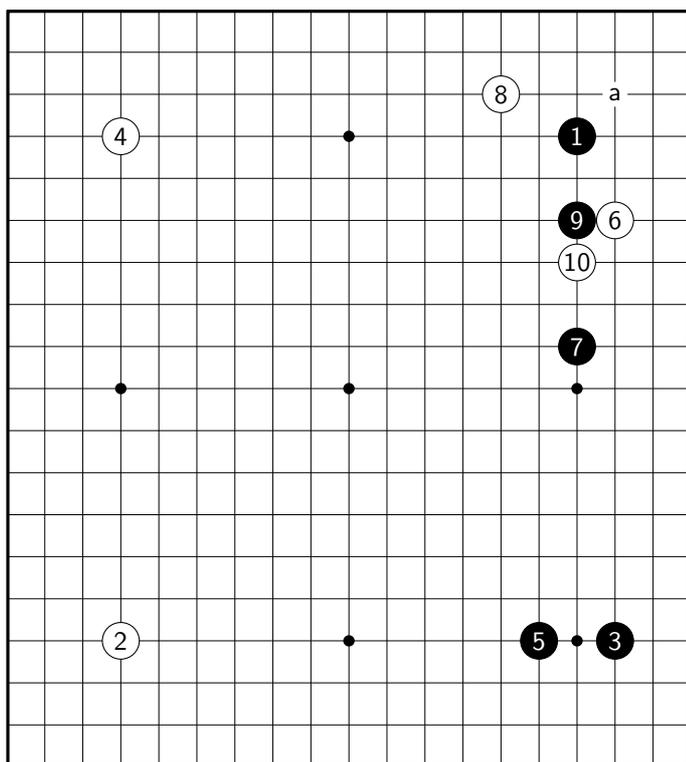
L'approccio in Bianco 6 è stata la tendenza in questo tipo di apertura nel 2014. Dividendo in C è ancora OK, ma meno popolare.

Il *pincer* del Nero 7 è una buona combinazione con la chiusura in basso a destra. Giocare in A oppure B è anche possibile.

Il *pincer* è utilizzato per impedire una estensione di due spazi.

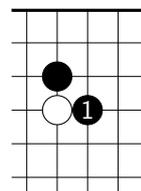


In questo caso il *pincer* è un attacco al Bianco 2.

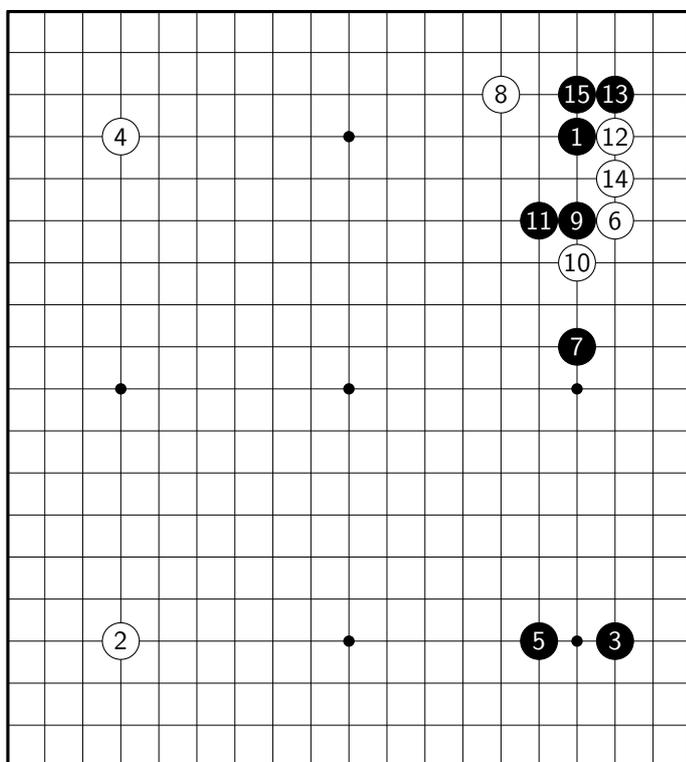
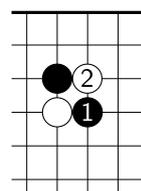


L'hane del Bianco 10 è un gioco molto più attivo comparato con il saltare in A.

L'hane è una mossa che serve per girare intorno ad una pietra avversaria.

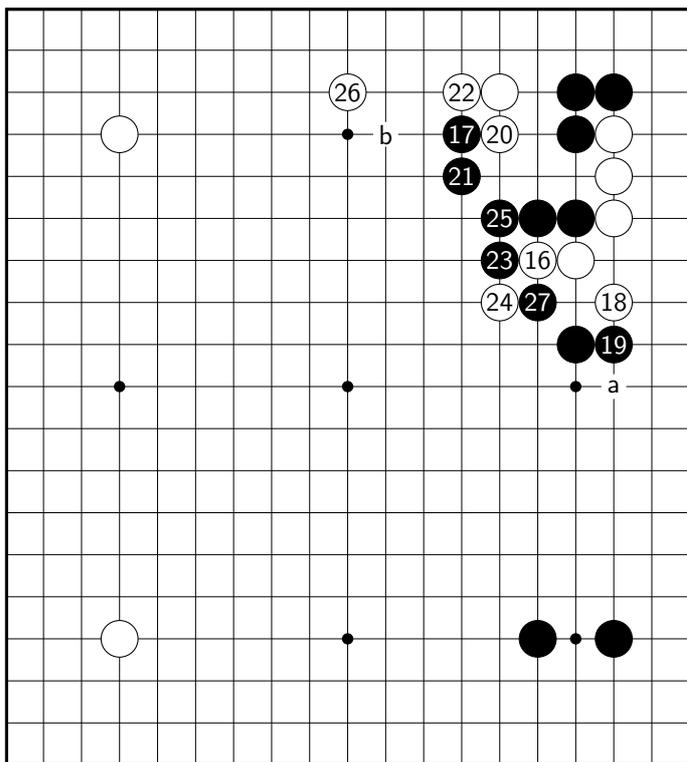


Una tipica risposta aggressiva ad uno hane è il taglio Bianco 2 che porta subito ad un combattimento.



Il Bianco 12 effettua un attacco nell'angolo in alto a destra, il Nero 13 lo blocca, mentre Nero 15 crea una solida connessione per impedire che il Bianco abbia troppa influenza sull'angolo in alto a destra.



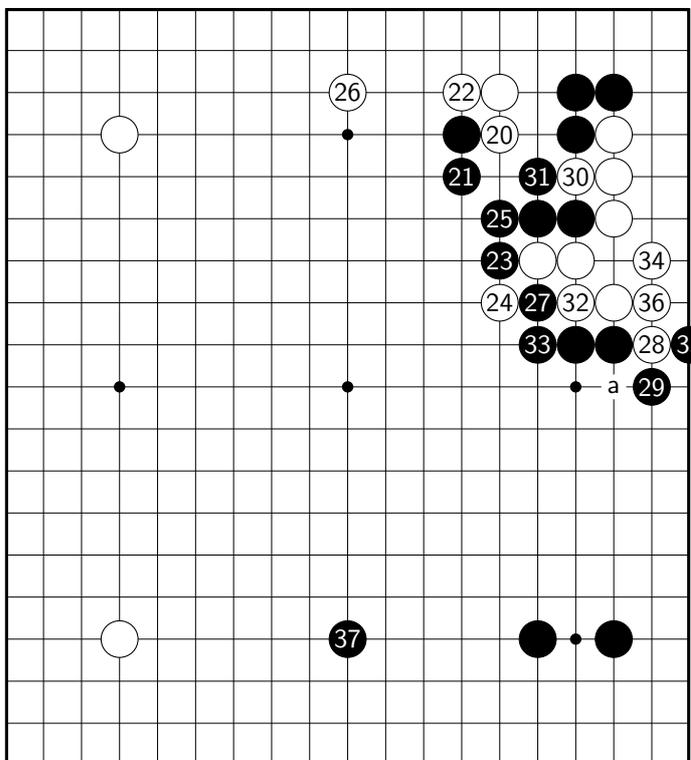
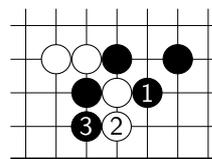


Il pressing con Nero 17 ed il blocco in Nero 19 è lo spirito combattivo di Kono che non vuole che il bianco salti in A.

Kono può aver pensato che il salto in B per il Nero 23 non lavorava bene così ha scelto questo hane.

La mossa Bianco 28 sarà una conseguenza del Nero 27.

Nel Go la parola *aji* si riferisce alle persistenti possibilità che sono latenti e che non possono essere usate immediatamente, ma che possono tornare utili se la situazione cambia, in altre parole sono le potenzialità di una posizione. Bianco 1 aumenta le libertà del gruppo quindi crea più aji.

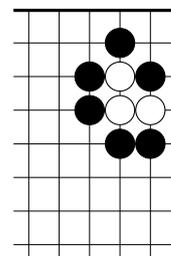


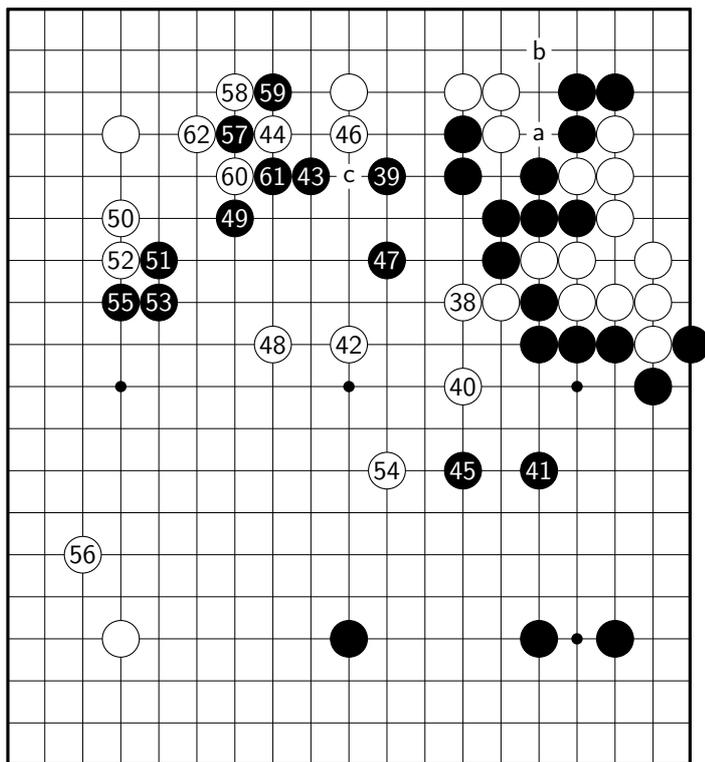
Il Nero 29 è la mossa giusta. Adesso bisogna stare molto attenti prima di un *atari*. Questo perché un *atari* senza senso potrebbe persino avvantaggiare l'avversario.

Il Bianco 32 è il giusto momento di un *atari*. Bianco 34 è una connessione chiamata la *bocca della tigre* ed è una mossa corretta.

Il Nero 37 è un gran piazzamento ed è il risultato delle mosse precedenti.

Atari è lo stato di una pietra oppure di un gruppo di pietre che ha solo una libertà ed è quindi in cattura.





Il Bianco inizia una serie di mosse dalla 38 alla 42 per tagliare fuori il Nero 43. Il Nero sa che il taglio in A è un *sente* per il Bianco, il Nero ha necessità di salvare le pietre ad angolo con B.

Il Nero 45 è punto di pivot per controllare il centro.

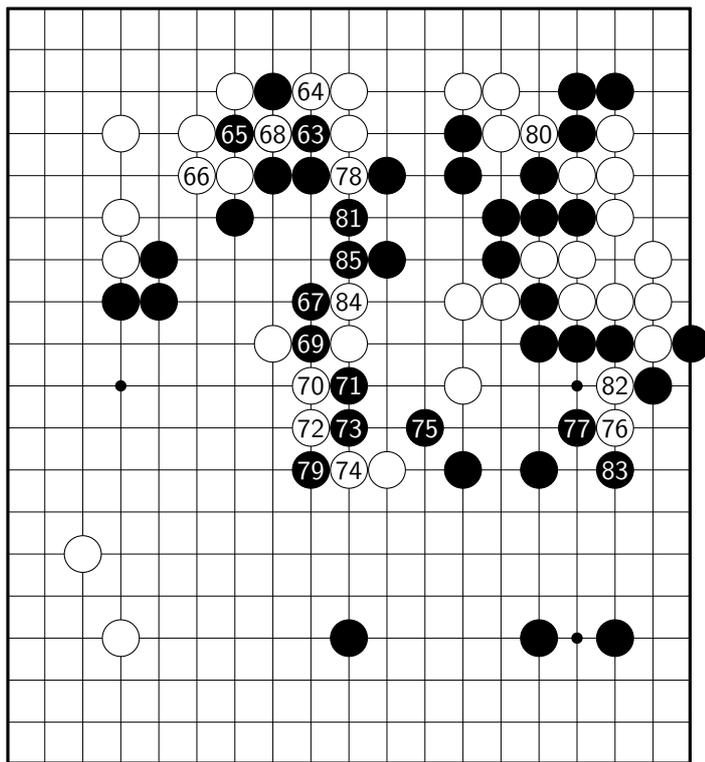
Il Bianco 46 è necessario adesso. L'obiettivo del Bianco è anche tagliare in C.

Il Nero 47 è un efficiente risposta verso il centro.

Il Nero 51 e 53 sono un tentativo di attacco e il Bianco 54 è un'ottima mossa per riformare il suo gruppo di centro e ridurre l'influenza del Nero nell'angolo in basso a destra allo stesso tempo.

Il Nero 55 è una grande mossa, il Bianco 56 è una mossa buona e bilanciata. Il Nero 57 e 59 sono buone combinazioni per ridurre l'area in alto del Bianco.

Con Bianco 62 viene catturato il Nero 57.



Con Nero 65 viene catturato Bianco 44.

Il Bianco 66 è una mossa inaspettata. Combattere il ko in A è normale, ma Kono ha pensato che è troppo difficile vincerlo. Perciò effettua la connessione con Bianco 66 ed è stata la decisione giusta.

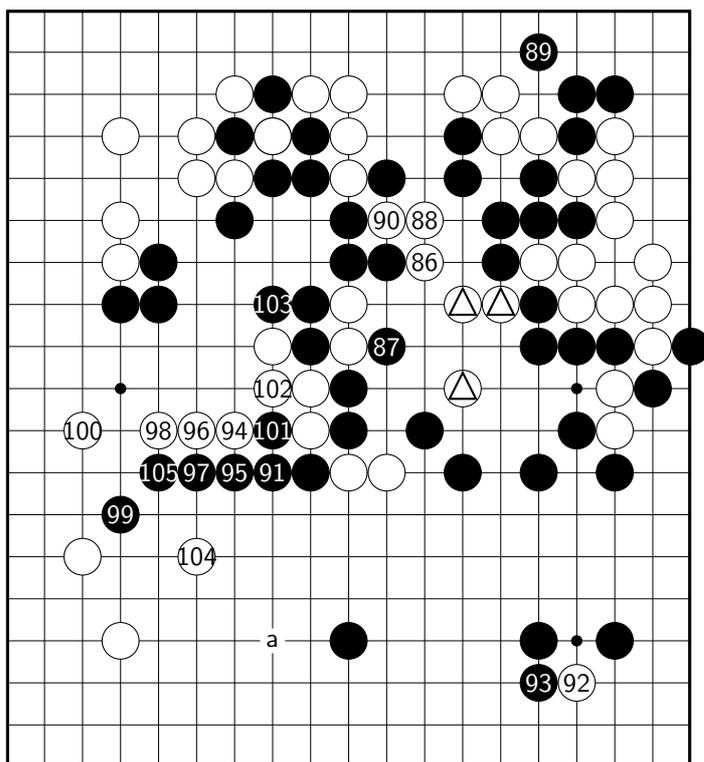
Bianco 68 cattura Nero 65.

Il Nero 69 e 71 sono una buona continuazione ed estensione al Bianco 72. Un altro combattimento è appena iniziato nel centro. Nero 73 è la giusta continuazione.

Il bianco 78 ha un ottimo tempo per vedere il nero come risponde, il Nero risponde frettolosamente con 79 preoccupato della sua debolezza nel centro.

Il Bianco 80 ha un ottimo tempo per tagliare e rafforzare il centro, Nero 81 è necessario. Comunque c'è ancora qualche *aji* sbagliato nell'area centrale.

Il Bianco 82 ha un buon tempo per scambiare e questo è redditizio per il bianco. Quando il Bianco spinge in 84, la risposta Nero 85 è un errore.



Bianco 86 mossa brillante, il nero non può catture le tre pietre bianche alla destra del nero 87 marcate con un triangolo.

Bianco 90 salva il suo centro, inseguito può catturare il gruppo di pietre nere alla sua destra.

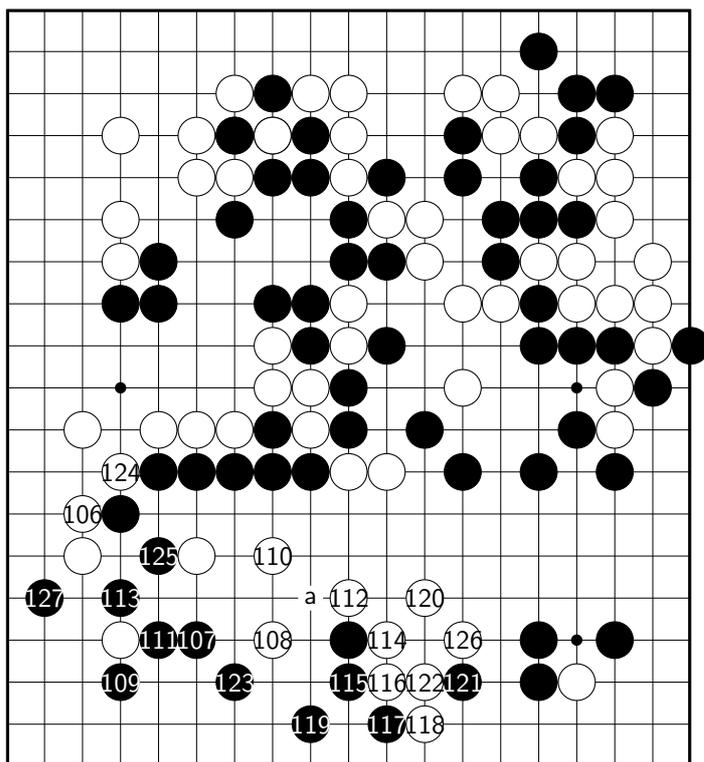
L'estensione nero 91 è una mossa pesante e solida. In questo momento il nero è indietro di un piccolo margine.

Il Bianco 92 prova ad esplorare, ma il nero è pronto a bloccare con 93.

Saltare in bianco 94 è lo stile di gioco di Lee, ma è questionable. Lee vuole ridurre quest'area prima e poi giocare in basso dopo, ma Kono non lo lascia fare. La migliore mossa per il bianco sarebbe stata prima giocare in basso attorno ad A.

Spingere indietro con nero 95 e 97 è la giusta direzione di gioco. Kono vuole sviluppare il lato basso ed è la giusta decisione.

Nero 101 e 103 sono necessarie per salvare le tre pietre nere a sinistra.



Il Bianco 106 è necessario, il Nero 107 serve per sviluppare la parte inferiore.

Invadere con il Bianco 108 è una buona scelta, la partita sarà decisa dai combattimenti in questa zona del goban.

Nero 109 è una mossa dubbia. Il Bianco 110 è una mossa creativa.

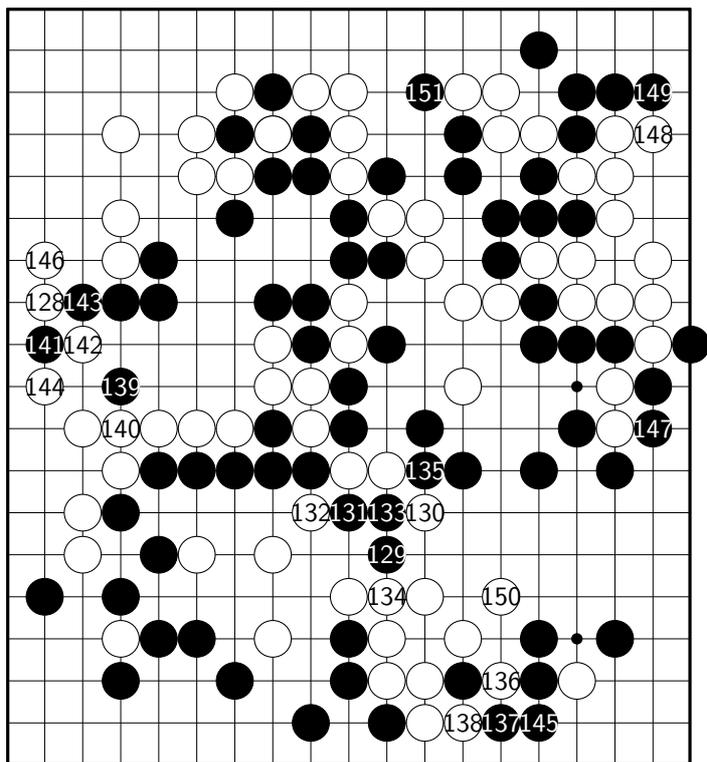
Giocare la mossa Nera 111 in quel punto è ancora una mossa dubbia, non c'era questa urgenza, meglio A.

Nero 113 permette il controllo dell'angolo, ma diminuisce il controllo sulla parte inferiore del goban.

L'hane Nero 117 è la giusta mossa, ma la partita sta pendendo dalla parte del bianco.

Il Nero non ha nessun problema a portare a casa il lato inferiore, ma il suo territorio è stato ridotto notevolmente dalla mossa Bianco 126. Scambiare Bianco 124 per Nero 125 è molto ben fatto.

Il Nero 127 è un pò troppo soft, ed è un'altra mossa un pò dubbia.



Il Bianco 128 è una efficace mossa per occupare il territorio a sinistra.

Il Nero 129 è una bella mossa d'attacco, ma la mossa difensiva Bianco 134 è perfetta.

Il Nero 135 cattura le due pietre bianche adiacenti, ma non è sufficiente per recuperare il passo. La connessione in Nero 145 è una grande mossa di fine gioco.

Le mosse Bianco 146 e nero 147 sono *miai*. Comunque il Nero avrebbe dovuto scambiare alcune mosse prima di giocare in 147.

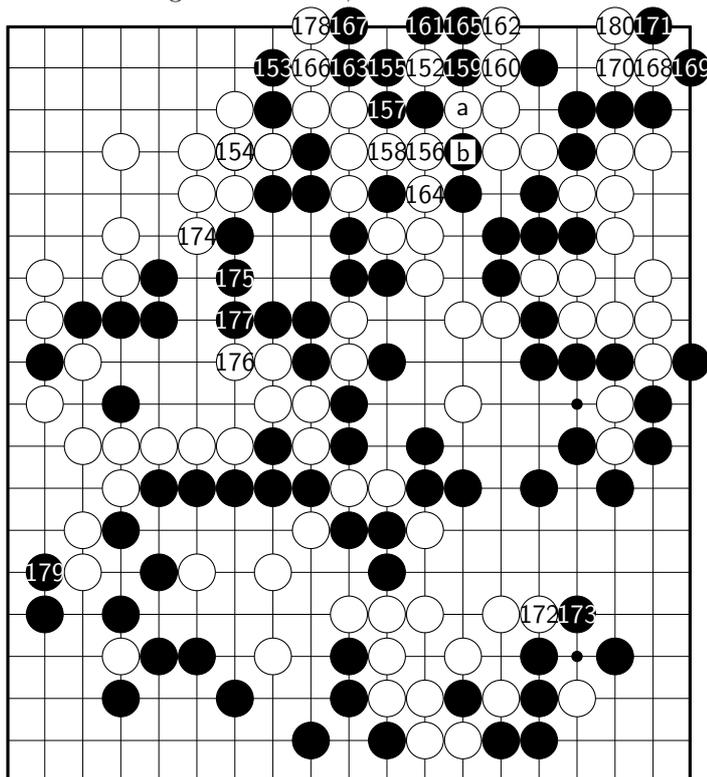
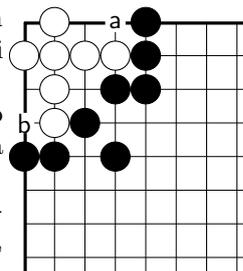
Il *kosumi* (mossa in diagonale) in Bianco 150 è una grande mossa di scambio e ovviamente il bianco è in testa. Il bianco sta vincendo con un piccolo margine, ma è molto difficile per il nero recuperare con un classico finale di partita.

Per questo è il perché il nero cerca di far accadere qualcosa dal hane in 151.

Il termine *miai* significa che ci sono due differenti opzioni così che se un giocatore ne sceglie una l'altro giocatore può prendere l'altra. Non è un problema quale giocatore prende quale opzione, ma qualche volta i giocatori hanno solo una delle opzioni.

Per esempio, nel diagramma il Bianco vive perché se il Nero va in a, il bianco gioca in b e se il nero gioca in b, il bianco gioca in a, in entrambi i casi crea due occhi.

Si dice che a e b sono *miai* per i due occhi. In generale qualsiasi situazione quando un giocatore prende oppure previene una delle due opzioni, l'avversario giocherà l'altro, è chiamato *miai*.



Il Nero 153 e 155 sono un pronto seguito, ma la risposta del Bianco in 156 è corretta e non ci sono molte alternative per il proseguo del nero.

Non ci sono altre speciali mosse per il Nero se non tagliare in 159.

Nero 161 cattura Bianco 152.

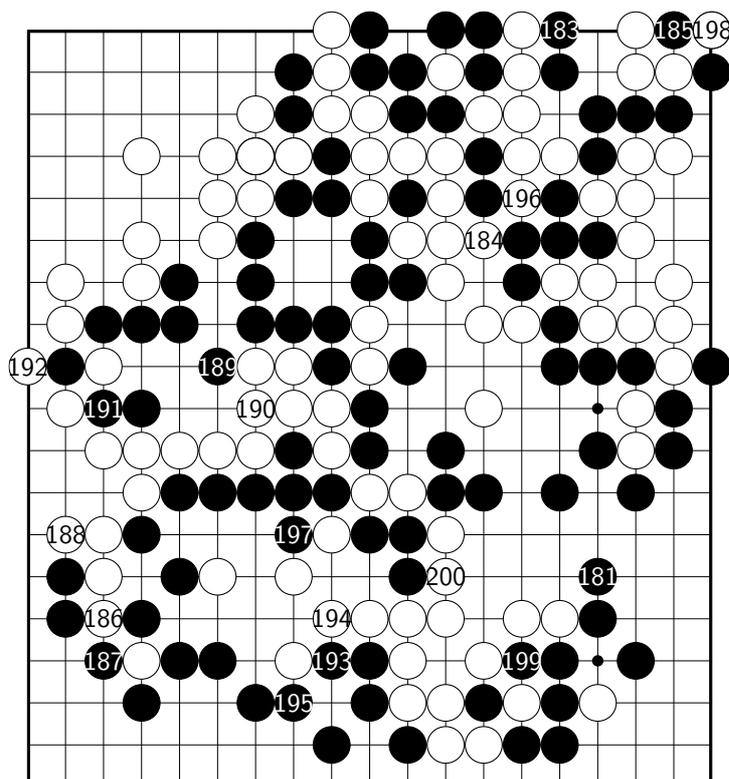
Posizionare in Bianco 162 è la corretta mossa. Il Bianco può ancora vincere la corsa della cattura tra il gruppo A e B perché questa discesa non riempie le sue proprie libertà.

La risposta Bianco 164 in quest'area è perfetta e il nero non potrà avere nessuna buona possibilità di catturare.

Il Nero potrebbe vivere dentro con Nero 165, ma non è buona abbastanza per vincere la partita.

Bianco 168 e 170 è un buon *tesuji* per creare un *ko* nell'angolo.

Spingere in Nero 179 è una mossa sente di fine partita. Così il Nero, che sta perdendo, prova una difficile mossa per ottenere più punti finali.



Lee deve aver pensato che è stato abbastanza paziente ed inizia un ko con 180.

Il Nero 181 è una buona mossa per rimuovere la potenziale minaccia ko in questa zona ed anche per cambiare le mosse di fine gioco.

Il Nero 185 cattura il Bianco 182.

Bianco 192 cattura pietra Nera.

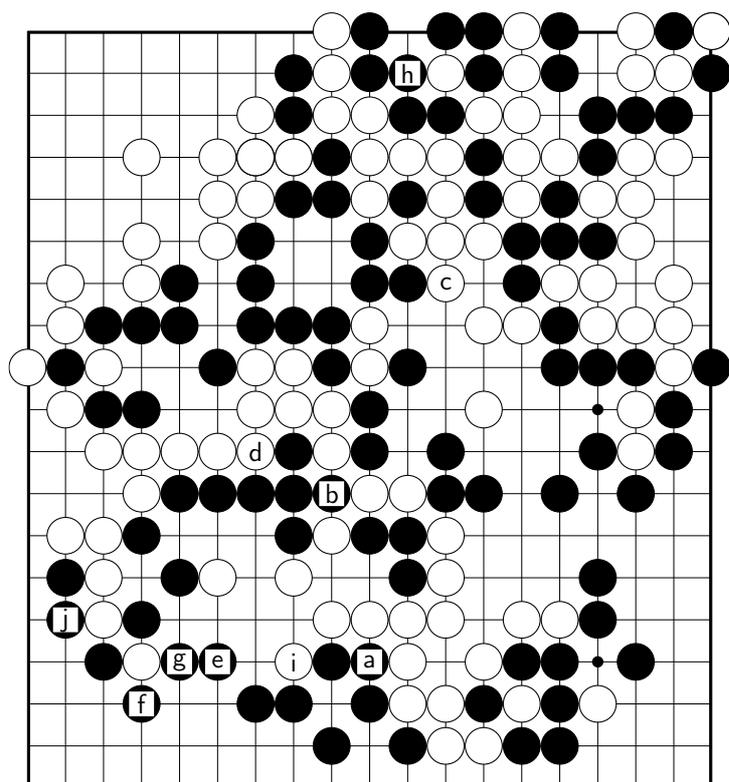
Il Nero non potrà eliminare facilmente il ko nell'angolo in alto a destra, così sceglie una mossa di fine gioco in Nero 193.

Bianco 196 cattura le 2 pietre Nere.

Bianco 198 cattura nell'angolo in alto a destra.

Il Nero 199 è una minaccia di ko, ma Kono già sa che il gioco è terminato.

Il nero si ritira alla mossa 200.



Il nero non ha abbastanza minacce di ko, così Kono si arrese quando fu abbastanza chiaro il risultato finale. Lee Sedol vince la 26° Asian TV Cup e il suo terzo titolo in questo torneo.

L'apertura è stata interessante con un nuovo schema e il risultato in A è giocabile per entrambi.

Nel medio gioco, il taglio in B è stato eseguito troppo presto e il bianco prese la conduzione del gioco grazie al bel tesuji in C.

Saltando in D fu la direzione sbagliata ed il gioco si riaprì un'altra volta quando E fu giocato. Comunque il nero giocò un paio di mosse dubbie in F e G, il bianco prese ancora il controllo del gioco.

Il doppio *hane* in H fu l'ultima mossa per tenere la partita di Kono, ma la risposta di Lee fu perfetta e la partita fu decisa da qui in poi.

Le mosse di Kono Rin furono attive e potenti in tutta la partita, ma non giocò abbastanza severamente dopo che il bianco invase in basso in I (Bianco 108). Kono poteva aver pensato che la partita era ancora molto chiusa dopo lo scambio fino a J, ma il bianco conduceva già la partita e Lee non diede al nero nessuna possibilità di riprendersi.

Il commento è di An Younggil (8p)



Hex, A beautiful game

a cura di Cosimo Comparetto

Chi ha visto il film *A beautiful mind* si ricorderà certamente del protagonista *John Nash*, il matematico affetto da schizofrenia, premio Nobel per l'Economia nel 1994. I produttori del film hanno avuto l'infelice idea di tagliare, in fase di montaggio, alcune scene della pellicola.

Le scene tagliate sono proprio quelle che vedono il giovane Nash, nel 1948 promettente e problematico studente all'Università di Princeton (Usa), mostrare ai compagni di studi la *sua* creazione, il gioco che secondo lui avrebbe rimpiazzato e fatto passare in secondo piano il Go diffusissimo tra gli studenti americani in quegli anni. In una di queste scene Nash si avvicina a due suoi amici che stanno giocando a Go e colpendo il loro tavoliere fa volare a terra le pedine, poi sale in piedi sul tavolo sbandierando uno strano tavoliere a forma di rombo.

A causa del taglio delle scene coloro che hanno visto il film non hanno avuto modo di scoprire, se non attraverso altri canali, che lo stravagante matematico che ha dedicato buona parte dei suoi studi alla Teoria dei giochi viene indicato come uno degli *inventori* di Hex, uno dei giochi astratti più interessanti e raffinati mai concepiti. Sono pienamente convinto che se quelle scene non fossero state tolte dal film oggi Hex godrebbe di una popolarità maggiore tra gli appassionati di giochi astratti e non solo. Invece questo meraviglioso gioco, dopo un certo successo ottenuto tra gli anni 60 e 70 rischia di essere dimenticato.

E' possibile vedere le scene non inserite nel film su YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=m8tD9eJBn7k>

Io ho scoperto Hex poco più di un anno fa guardando in rete una conferenza di Piergiorgio Odifreddi (logico, matematico, scrittore, divulgatore) durante la quale parla degli scacchi dal punto di vista della geometria euclidea. Ad un certo punto del video Odifreddi inevitabilmente dedica una parentesi a Hex e alla sua struttura topologica.

<https://www.youtube.com/watch?v=hj7iEg6ss-Y>

Incuriosito sono andato a documentarmi scopren-

do così un grande gioco dalle regole semplici ma articolato e complesso. Un gioco perfetto.

A quel punto ho deciso di imparare a giocare. Inizialmente giocavo con un amico, anche lui neofita; abbiamo giocato decine di volte convincendoci di aver raggiunto un buon livello ma confrontandoci successivamente con altri giocatori online (e non solo) abbiamo capito che Hex è un universo sterminato, un gioco di una profondità strategica sorprendente. Sicuramente mi ci vorranno ancora molti anni per raggiungere un livello medio e una certa padronanza.



Nel frattempo però mi piacerebbe che Hex venisse scoperto e apprezzato da chi ancora non lo conosce. Per questo sto cercando di divulgarlo tra amici ed estranei. Ho portato con me Hex a Gioca Torino 2014, al Festival Internazionale del Gioco di Cannes 2015 e al Play Modena 2015, sperando non solo di divulgare il gioco ma cercando anche giocatori appassionati (rarissimi!) sparsi qua e là per giocare e magari creare una piccola comunità di hexiani.

Ed è per questo che ho raccolto immediatamente l'invito di Luca Cerrato quando ha chiesto ai lettori del Fogliaccio di *adottare* un gioco e magari scrivere qualcosa su di esso.

Per la semplicità delle sue regole Hex è un gioco adatto a grandi e piccini. Sarebbe utilissimo introdurlo nelle scuole, farlo circolare nelle ludoteche e nelle associazioni ludiche. Ma non va sottovalutato. La sua complessità e profondità strategica lo rende uno dei giochi astratti più raffinati e cervellotici in circolazione.

La storia

Le origini del gioco sono relativamente recenti. Come accennato John Nash viene ancora indicato tra gli inventori di Hex. In realtà il gioco è stato presentato per la prima volta col nome *Polygon* all'Istituto di *Fisica Teorica* di Copenaghen dal matematico, scienziato, poeta e designer danese *Piet Hein* nel 1942, sei anni prima che Nash lo introducesse a Princeton.



Il gioco divenne presto molto popolare in Danimarca. Il tavoliere realizzato da Hein era un rombo di legno con 144 fori (tavoliere 12x12) dentro i quali andavano messi dei piolini di legno. Ancora oggi è possibile acquistare questa versione che viene commercializzata con il nome **Con-tac-tix**. E' possibile comunque giocare ad Hex anche con carta e penna. Lo stesso Hein, che curava una rubrica scientifica su un quotidiano danese, pubblicava regolarmente esercizi e problemi che il lettore poteva risolvere da casa con carta e penna appunto.

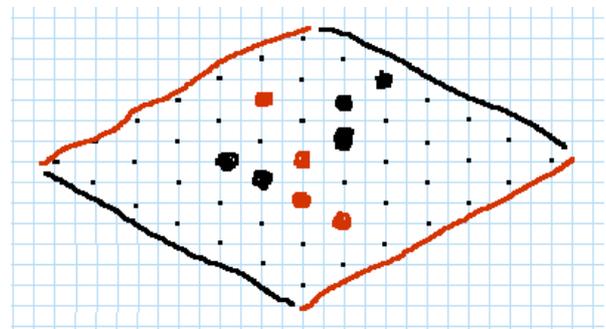
A questo punto è facile pensare che John Nash più che inventare (o come sostengono molti reinventare indipendentemente) il gioco abbia invece recuperato l'idea di Hein e l'abbia sviluppata matematicamente. Il tavoliere realizzato da Nash non era formato da fori come quello di Hein ma da caselle esagonali ed era di 14x14 caselle. Grazie a Nash il gioco si diffuse tra gli studenti di Princeton (vedi nota 1) che chiamarono il gioco *John*. Pare venisse giocato sulle piastrelle esagonali del bagno dell'università e il caso vuole che la parola *john* nello slang americano voglia dire proprio gabinetto!



Nash, che sia o meno l'inventore del gioco, ha dedicato al *suo gioco* una bella fetta del suo tempo e della sua mente meravigliosa elaborando nel 1949 la dimostrazione matematica dell'esistenza di una strategia vincente per il giocatore che inizia.

Sebbene non si conosca ancora quale sia la strategia (o procedura di decisione) che garantisce la vittoria in tavolieri più grandi del 5x5 e nonostante molti matematici abbiano dedicato al gioco studi approfonditi, si deve solo a Nash l'elegante dimostrazione (basata sulla cosiddetta *reductio ad absurdum*) dell'esistenza di una strategia vincente per il primo giocatore in tavolieri di qualsiasi dimensione.

Trovare quale sia questa strategia per tavolieri 11x11 (comunemente definito standard) considerando l'immenso numero di combinazioni, è praticamente un'impresa umanamente impossibile. Per fortuna, direi! Egoisticamente non sarei affatto felice se un giorno qualcuno mi svelasse la strategia vincente. Mi rovinerebbe il piacere di giocare a Hex e la presuntuosa illusione di poterla trovare io!



Il nome *Hex* venne scelto nel 1952 dall'editore Parker Brothers che lo lanciò sul mercato ed è il nome che tuttora viene attribuito comunemente al gioco. Successivamente 3M commercializzò una versione in blocchetti di carta, giocabile con matita o penna.

Si dice che Hex sia stato il gioco preferito da *Einstein*; pare che lo scienziato tenesse sempre un tavoliere di Hex sulla scrivania del suo studio.

Il regolamento

Il tavoliere.

Hex è un gioco astratto di connessione per due giocatori. Si gioca su un tavoliere romboidale formato da caselle esagonali. Il tavoliere standard è formato da 121 esagoni (tavoliere 11x11) ma è possibile giocare su tavolieri di qualsiasi dimensione.

Il rombo ha due lati opposti di colore scuro (consideriamo nero) e due di lato chiaro (bianco). Le caselle ai quattro vertici del rombo sono comuni, ovvero appartengono sia al nero che al bianco. Ogni giocatore ha un certo numero di pedine di un colore (un giocatore il nero, l'altro il bianco).

Scopo del gioco.

I giocatori devono riuscire a connettere i due lati opposti del proprio colore attraverso una catena continua di pedine (figura 1). Vince chi ci riesce per primo.

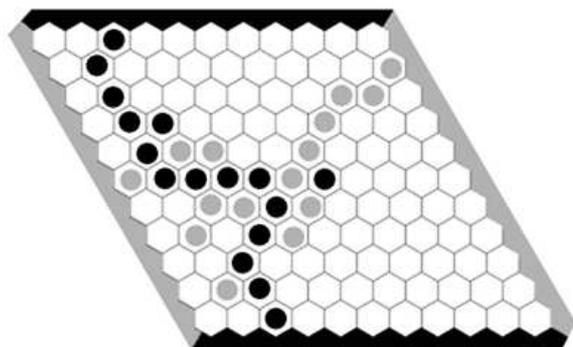


figura 1

Le regole

Inizialmente il tavoliere è vuoto. Inizia il nero che mette una pedina in una casella qualsiasi del tavoliere. Il bianco fa la stessa cosa e si va avanti così: a turno ogni giocatore aggiunge liberamente una pedina del proprio colore in una casella non ancora occupata, non necessariamente adiacente a pedine già posizionate. I giocatori cercheranno di costruire un percorso che alla fine del gioco collegherà tra loro i bordi opposti del proprio colore con una catena continua di pedine.

Hex è un gioco di posizionamento pedine statico. Le pedine una volta posizionate non possono più essere mosse, rimosse né mangiate; rimangono dunque nelle caselle scelte fino alla fine della partita.

Ad Hex è impossibile pareggiare (vedi nota 2).

Regola della torta

Come avviene in altri giochi anche a Hex il giocatore che effettua la prima mossa è avvantaggiato. Per bilanciare tale vantaggio è stata introdotta la regola della torta.

Tale regola si applica solo alla prima mossa. Dopo che il primo giocatore (nero) ha messo sul tavoliere la sua prima pedina, il secondo giocatore (bianco) decide se giocare normalmente la sua pedina o se invece appropriarsi della mossa dell'avversario. In quest'ultimo caso i due giocatori si scambiano le pedine (cioè i colori) e praticamente il secondo giocatore diventa il primo e da questo momento giocherà con il nero. Quindi gioca nuovamente il primo giocatore (che adesso è, di fatto, il secondo).

Poi il gioco prosegue normalmente. In questo modo chi mette la prima pedina cercherà di non fare una

mossa eccessivamente vantaggiosa per evitare che gli venga rubata.

Strategia ed esempi

Le prime volte che si gioca a Hex si tende a commettere il tipico errore di cercare a tutti i costi di consolidare il proprio percorso di pedine senza prestare molta attenzione a quello sviluppato dall'avversario. Ciò quasi sempre si rivela letale.

Non si deve mai perdere di vista il gioco dell'avversario e bisogna in ogni momento cercare di ostacolarlo ancor prima di pensare alla propria connessione.

Alcuni giocatori esperti sostengono che si può vincere anche semplicemente giocando in difesa dato che le pedine messe per difendersi rimangono comunque sul tavoliere fino alla fine della partita e senza nemmeno rendersene conto spesso danno vita a utili connessioni.

Allo stesso modo è pericoloso fissarsi su un singolo percorso. Meglio cercare di sviluppare più strade alternative mettendo pedine anche lontane tra loro e apparentemente isolate; in un secondo momento torneranno utili e potranno essere unite in un'unica connessione.

I ponti.

Si tratta di una configurazione di due pedine dello stesso colore non adiacenti (figura 2) poste in modo tale da creare una connessione sicura (definitiva) tra le due pedine senza dover porre tra esse altre pedine.

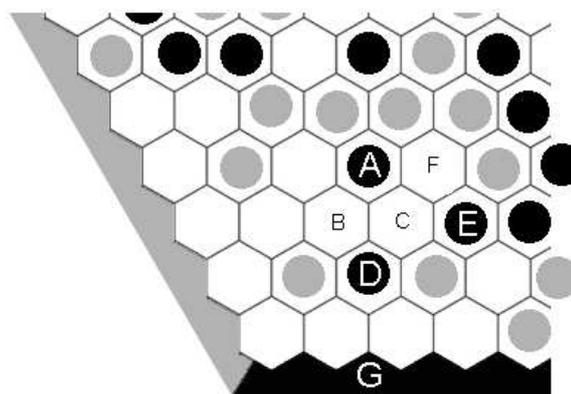


figura 2

Ciò permette di non sprecare turni per assicurare connessioni di fatto già certe. Teoricamente un ponte non può essere spezzato. In certi casi però durante il gioco si verificano situazioni in cui un giocatore costringe l'avversario a occuparsi di altri fronti, riuscendo così a spezzare il ponte.

Riuscire a creare più ponti consecutivi è un buon modo per giungere più velocemente alla connessione finale cioè alla vittoria.

Il ponte funziona anche in prossimità del bordo (vedi nota 3)

Il doppio ponte (un falso amico).

Ci sono casi in cui due ponti adiacenti danno l'illusione di formare una connessione sicura e definitiva.

Come mostrato nella figura 3 un doppio ponte di questo tipo in realtà non garantisce una connessione certa. Avendo i due ponti una casella in comune sarà facile per l'avversario spezzare tale connessione mettendo una sua pedina proprio in quella casella. Il sottoscritto ha perso decine di partite a causa dell'illusione data dal doppio ponte!

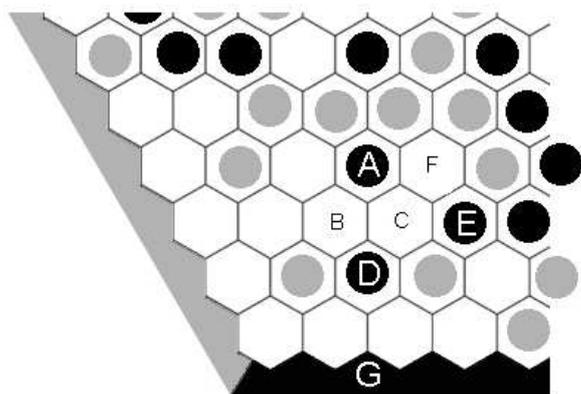


figura 3

Il delta sul bordo.

Questo tipo di configurazione mi ricorda la foce di un fiume e per questo l'ho chiamata Delta. Come è possibile vedere nella figura 4 non è necessario connettersi al bordo del tavoliere direttamente.

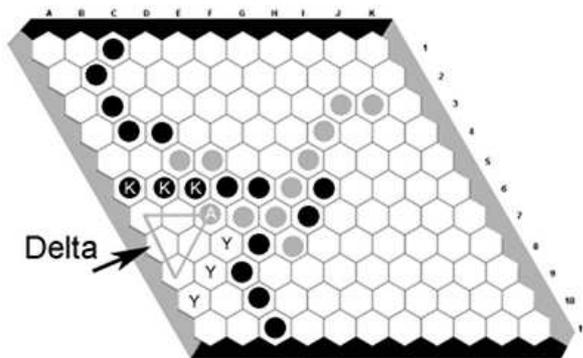


figura 4

E' sufficiente, ove possibile, mettere una sola pedina formando con il bordo un triangolo immaginario. Se non ci sono *troppe* pedine avversarie nei dintorni del Delta esso garantisce una connessione sicura: in qualunque casella libera del Delta l'avversario metterà la sua pedina potrete comunque collegarvi al bordo. Tale *template* si può facilmente realizzare durante le prime mosse della partita quando il tavoliere è ancora abbastanza sgombro da pedine avversarie.

Un esempio di partita.

Ecco una partita interamente giocata e riportata mossa dopo mossa:

<https://hexduralex.wordpress.com/2014/06/22/giochiamo-ad-hex-regole-e-strategia-di-base/>

Altre informazioni:

Libro sul gioco:

Hex Strategy: Making the Right Connections, Cameron Browne, Paperback, 2000.

ISBN-13: 978-1568811178 ISBN-10: 1568811179

Siti internet di informazione e strategia:

<http://maarup.net/thomas/hex/>

<http://www.cameronius.com/games/hex/>

Siti per giocare:

<http://it.boardgamearena.com>

<http://www.littlegolem.net/jsp/main/>

<http://vanshel.com/Hexy/>

Comunità Facebook

www.facebook.com/hexboardgame (in inglese)

www.facebook.com/hexduralex (in italiano)

Le note

(1) Come facilmente si può immaginare le caratteristiche del gioco non dipendono dalle dimensioni del tavoliere. Si può giocare su tavolieri di qualunque dimensione a partire da 2x2 all'infinito e le cose non cambiano fatta eccezione, ovviamente, alla durata della partita e al numero di pedine necessarie. Bisogna comunque notare che tra tavolieri con lato dispari (per esempio 11x11) e quelli con lato pari (per esempio il tavoliere Nash 14x14) c'è una piccola differenza dovuta al fatto che nei tavolieri *pari* la casella centrale è equidistante a tutti i bordi mentre in quelli *dispari* la casella centrale... non c'è! Il centro in questi casi è formato da ben quattro caselle. Ciò potrebbe causare qualche *smarrimento* tra coloro che sono abituati a giocare utilizzando strategie che privilegiano le aperture al centro o la conquista del centro del tavoliere.

Se si gioca invece su tavolieri *corti* cioè su tavolieri in cui due lati del rombo hanno una lunghezza minore rispetto agli altri due (per esempio in un tavoliere 7x6) le cose cambiano drasticamente. Nash ha dimostrato che in tavolieri di questo tipo esiste una strategia che dà al secondo giocatore una vittoria certa dovuta alla distanza più breve che separa i suoi due lati da connettere.

Come già descritto si può giocare a Hex su campi differenti ma equivalenti topologicamente. E' possibile infatti giocare su tavolieri con caselle esagonali, oppure formate da triangoli equilateri o anche circolari (come nel caso delle caselle forate di Piet Hein). In ogni caso il gioco mantiene le stesse caratteristiche di connettività.

(2) Quando spiego il gioco ad un neofita noto spesso che ha una certa difficoltà ad accettare il fatto che giocando a Hex è impossibile arrivare ad una patta. Non si può pareggiare sia nel senso che è impossibile che non vinca nessuno sia nel senso opposto cioè che i due giocatori possano realizzare entrambi una

connessione vincente. A Hex uno dei due giocatori (solo uno) vince sicuramente ma questa affermazione sembra creare diffidenza.

Ipotizziamo che due giocatori possano vincere entrambi (per immaginare ciò dovremmo tralasciare la regola che quando uno dei due vince finisce la partita). Si creerebbero due percorsi continui che collegano i quattro lati del rombo a due a due (i lati opposti) e che dividerebbe il rombo in quattro aree. I due percorsi vincenti dovranno per forza incrociarsi in un punto (una casella) che può contenere solo una pedina (nera o bianca). Se la pedina è nera vince il nero dato che il percorso del bianco viene tagliato in quel punto. Stessa cosa se la pedina nel punto d'incrocio fosse bianca: il percorso del nero verrebbe interrotto.

Immaginare visivamente un pareggio in cui nessuno dei due giocatori vince forse è più difficile. Quindi consiglio agli scettici di effettuare la seguente prova empirica: se giocate su un tavoliere 11x11 (=121 caselle) prendete 61 pedine nere e 60 bianche, mischiatele insieme e disponetele tutte in modo casuale sul tavoliere riempiendo ogni casella. Alla fine vi accorgete che un solo colore vince con (almeno) un percorso continuo. Potete ripetere l'esperimento milioni di volte. vincerà sempre uno dei due colori. Non è una dimostrazione matematica ovviamente ma può aiutarvi a convincervi! Provare per credere!

(3) Il bordo del tavoliere va considerato come un'insieme di pedine dello stesso colore poste una di fianco all'altra.

Didascalie figure:

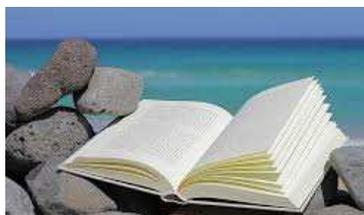
Figura 1. Il nero vince essendo riuscito a collegato le due sponde nere.

Figura 2. Il ponte. Le pedine A e D formano un ponte ovvero una connessione certa. Infatti se il bianco mette una pedina nella casella B il nero metterà la sua pedina in C creando così una connessione. Allo stesso modo se il bianco invece gioca in C il nero metterà la pedina in B. Anche la pedina D e la porzione di bordo G rappresentano un ponte. Sia che il bianco si difenda in E o in F il nero al suo turno potrà collegare la sua pedina D con il bordo nero.

Figura 3. Doppio ponte. Il nero ha ben due ponti (E-A e A-D) che lo assicurano al bordo nero (nel punto G) in modo apparentemente certo. In realtà una configurazione di questo tipo può essere facilmente spezzata dal bianco mettendo la sua pedina nella casella C. In questo caso infatti il nero sarà costretto a giocare in B o in F. Se mette la sua pedina in B il bianco la metterà in F, viceversa se la mette in F il bianco la metterà in B. In ogni caso il bianco riuscirà a spezzare rovinosamente la connessione del nero.

Figura 4. Delta. In questo esempio il bianco mette la pedina A e praticamente vince. Sul lato destro del tavoliere è connesso al bordo attraverso un semplice ponte (j3); sul lato sinistro è connesso grazie ad una configurazione Delta appena realizzata con la pedina A. In qualunque casella libera all'interno del Delta il nero metterà la sua pedina ciò non gli basterà per impedire al bianco di connettersi con il bordo. Nella peggiore delle ipotesi il nero gioca nella casella a8, il bianco risponde in b9 realizzando un ponte con il bordo e vince. Da notare che il Delta garantisce la connessione certa al bordo SOLO SE le caselle contrassegnate con K oppure quelle contrassegnate con Y non contengono pedine avversarie. In questo caso il bianco riesce a creare un Delta vincente grazie al fatto che le caselle Y sono TUTTE prive di pedine nere.

Il libro degli astratti.



Nei numeri passati del FdA ho presentato il progetto di racchiudere in un unico volume i giochi che sono apparsi su *Il fogliaccio degli astratti*.

Alcuni lettori non vedendo nulla di concreto mi hanno scritto se il progetto era ancora vivo e vegeto, ritaglio questo piccolo spazio per confermare che il progetto non è stato abbandonato. Il materiale che mi avete spedito è stato messo da parte, in qualche caso è stato pubblicato su *Il fogliaccio degli astratti*, e comunque servirà per creare il libro di Tavolando.net.

Chiunque voglia contribuire al progetto può contattarmi sia adottando un gioco, ma anche partecipando direttamente alla gestione del progetto.

Scrivete a info@tavolando.net



Lasca.

a cura di Luca Cerrato

Nei numeri precedenti de *Il fogliaccio degli astratti* sono stati presentati una serie di articoli dedicati ad una variante della dama russa chiamata *Bashne* (vedi numeri dal 56 al 58, con il regolamento presentato sul primo numero della rivista). La caratteristica di questa variante è quella che le pedine catturate non escono dal gioco, ma formano delle torri sotto alle pedine che le hanno saltate.

Queste formazioni di pedine le troviamo anche in altro gioco il *Lasca*, che può essere considerato una variante del *Bashne*. Il gioco fu ideato dal famoso gran maestro di scacchi *Emanuel Lasker* che la presentò al pubblico nel 1911.



Conosciuto anche con i nomi *Laskers* oppure *Laska*, purtroppo non ha avuto una grande diffusione in più di 100 anni, al tempo di internet si possono trovare siti dedicati al gioco dove poterlo praticare. Per questo articolo il sito di riferimento da cui sono state prese le informazioni ed immagini è www.lasca.org curato da *David Johnson Davies*. Come per ogni gioco inizio con il presentarvi il regolamento, per poi approfondire l'argomento con partite ed elementi di strategia.

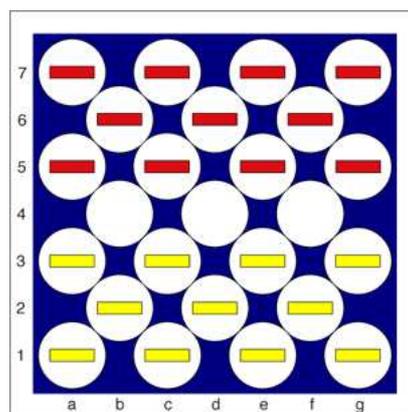
Lasca (*Emanuel Lasker - 1911*)

Giocatori Due (giallo e rosso)

Materiale Un tavoliere 7x7 e 11 pezzi per colore con un lato segnato per indicare il pezzo promosso.

Scopo del gioco Il giocatore che imprigiona tutti i pezzi avversari sotto i propri pezzi oppure blocca i pezzi avversari è il vincitore.

Inizio partita Inizialmente le pedine vengono posizionate come in figura, la prima mossa spetta al giocatore giallo.



Il gioco I giocatori si alternano alla mossa muovendo un loro pezzo.

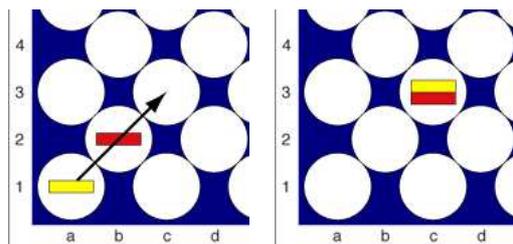
Movimento

- La *pedina* si muove di una casella in diagonale in avanti su una casella vuota. Quando raggiunge una delle caselle della fila più distante la pedina viene promossa a dama.

- La *dama* può essere mossa di una casella in diagonale in avanti ed indietro.

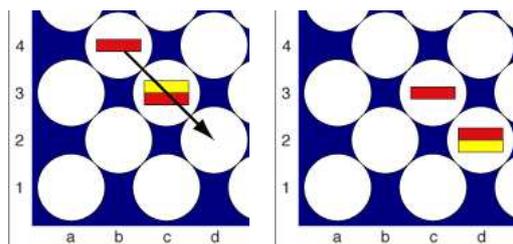
Cattura pezzi I pezzi catturano con il salto corto, come nella dama, la cattura è obbligatoria. Il pezzo appena catturato va posizionato sotto la pedina catturante. Nello stesso turno non si può passare su caselle già attraversate.

- La pedina può catturare solamente in avanti.
Il pezzo catturato viene posizionato sotto alla pedina catturante.



Prima della cattura Dopo la cattura

Altro esempio di cattura da una colonna.

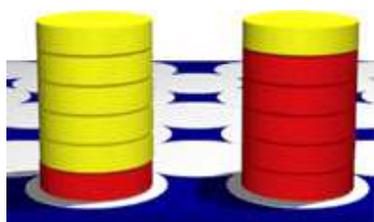


Prima della cattura Dopo la cattura

- La dama può catturare sia in avanti che all'indietro.

Il colore del pezzo in cima alla torre, detto *commandante*, è quello che può muovere la torre.

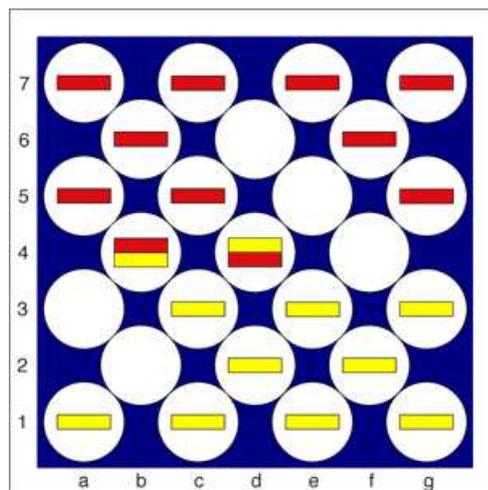
Come nel gioco del Bashne anche nel Lasca le torri sono delle strutture di gioco molto importanti, la loro composizione può essere un punto forza nel gioco oppure una debolezza, nella figura di sotto la torre gialla a sinistra è molto più forte di quella gialla a destra perché quest'ultima è da sola in cima alla colonna ed una volta catturata il rosso potrà contare su una torre molto forte formata da ben cinque pedine.



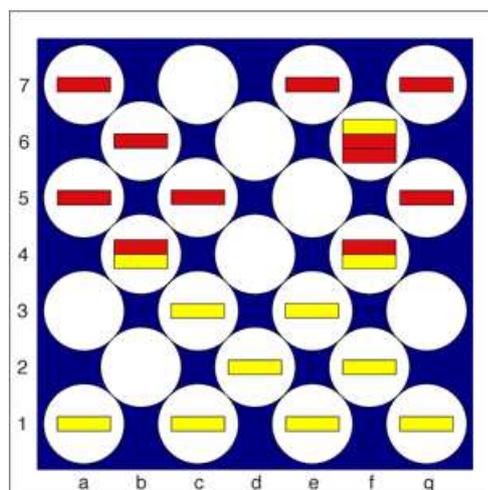
Adesso per comprendere meglio i meccanismi di questo gioco trascrivo un incontro giocato a Mosca nel 1996 tra *Tatarinow* e *Michail Roschtschin*.

Giallo Rosso

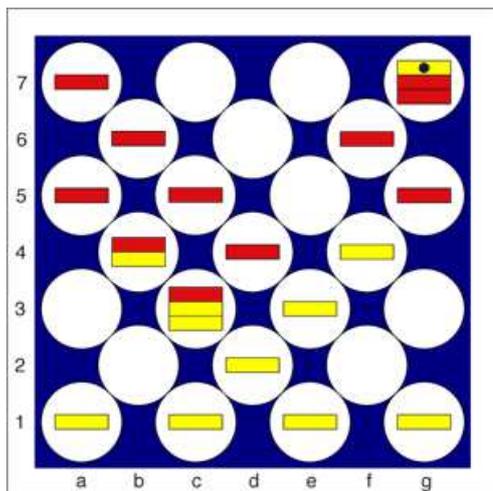
1. c3-d4 e5xc3
2. b2xd4 c5-b4
3. a3xc5 d6xb4



4. g3-f4 f6-e5
5. f4xd6 c7xe5
6. d4xf6 d6xf4



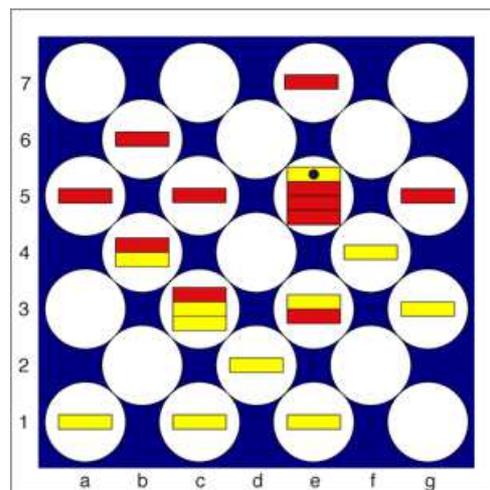
7. f2-g3 g7xe5
8. c3-d4 e5xc3
9. g3xg7* c5-d4



10. g7xe5 d4xf2

11. g1xe3 b6-c5

12. f2-g3 a7-b6



13. 45-f6 Il rosso si ritira.

Il fogliaccio degli astratti viene creato utilizzando il programma di scrittura

L^AT_EX

Per le migliori parole i migliori caratteri.

Per maggiori informazioni:



www.guitex.org



LoA.

a cura di Luca Cerrato

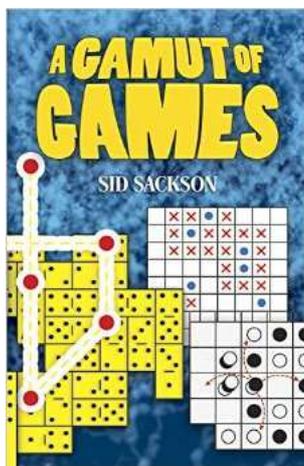
Quando si può dire che un gioco diventi un classico? Si può utilizzare solamente utilizzare la sua età, cioè quando è stato ideato oppure bisogna considerare altri parametri?

L'età potrebbe avere un senso, se proviamo a fare l'improbabile paragone con quella umana si potrebbe dire che un uomo raggiunge la sua piena maturità verso i 40 e 50 anni. Questi anni dovrebbero essere sufficienti per fare le dovute esperienze della vita e renderci più saggi, questo in teoria. Ma un gioco può creare quella buona esperienza ludica anche in molti anni perché se molti giocatori lo giocano in contemporanea o quasi, i teorici 50 anni umani si raggiungono in *pochi anni di gioco*.

Nel paragrafo di sopra ho usato il termine *buona esperienza ludica*, questo per affermare che il gioco ha introdotto qualcosa di nuovo oppure ha visto il vecchio da un nuovo punto di vista. Quindi un parametro insieme al tempo e l'esperienza ludica generata.

Un gioco che ha questi parametri è senz'alcun dubbio il Lines of action (abbreviato in LoA) gioco di *Claude Soucie*, già brevemente pubblicato nel numero 29 de Il fogliaccio degli astratti, ma qui di seguito riprendo il regolamento.

Il gioco è stato pubblicato anche citato da *Sid Sackson* nel suo libro *A Gamut of games* del 1969. In italiano si può trovare anche sotto il nome *Pergolazione*.



Se i grandi giochi vengono ricordati per qualche particolare, la dama viene ricordata per il suo classico movimento in diagonale e la cattura al salto, l'awele

per la semina dei suoi semi e Hex per essere il primo gioco di connessione, anche il LoA ha il suo particolarissimo sistema di movimento pedine da cui deriva anche il suo nome. In breve una pedina si può muovere in linea retta diagonalmente ed ortogonalmente (nulla di particolare fin qui), ma il numero di caselle del movimento dipende dal numero di pedine che ci sono sulla linea di movimento.

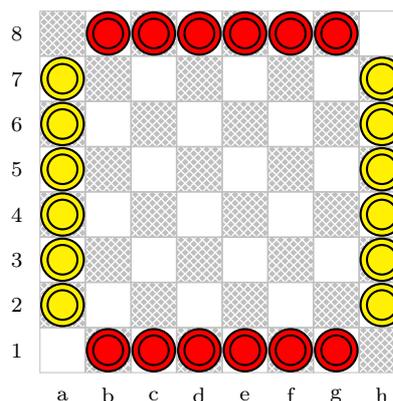
Qui di seguito il regolamento, una partita d'esempio ed un inizio di strategia.

Lines of action (1960 - Claude Soucie)

Giocatori Due, nero e bianco.

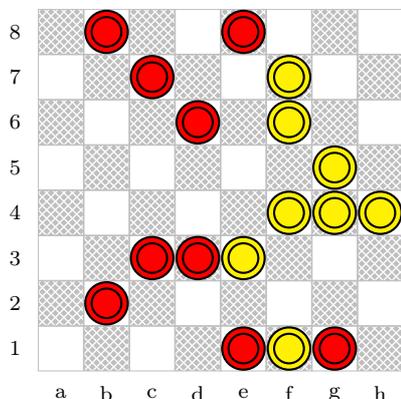
Materiale Un tavoliere quadrato 8x8 e 12 pedine a testa.

Inizio gioco La figura mostra la disposizione iniziale dei pezzi. La prima mossa spetta al Nero.



Scopo del gioco Unire in unico gruppo i propri pezzi. Se si rimane con un solo pezzo si ha vinto. Se con una mossa si forma un unico gruppo nero e un unico gruppo bianco, vince chi ha fatto la mossa. Due pezzi formano un gruppo se sono adiacenti in diagonale, verticale o orizzontale.

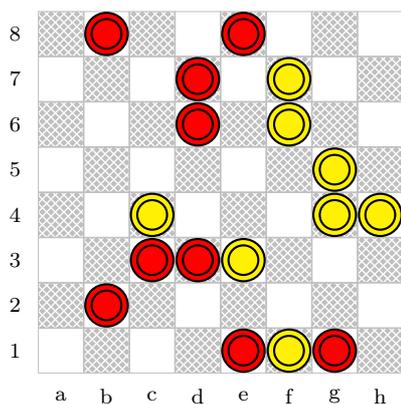
Esempio:



Sul tavoliere di sopra il rosso ha quattro gruppi, mentre il giallo ha un solo gruppo di sette pezzi.

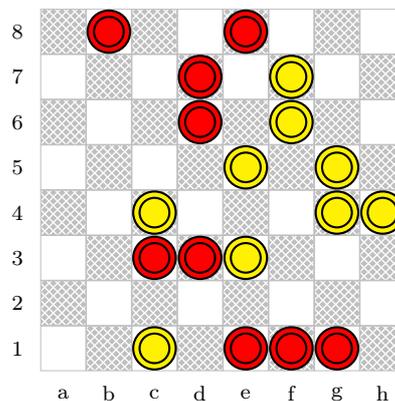
Il gioco I giocatori si alternano alla mossa, muovendo un proprio pezzo.

Movimento pezzi Il pezzo si muove in linea retta (verticale, orizzontale o diagonale) di tante caselle pari al numero di pezzi presenti sulla linea di movimento. Si possono saltare i propri pezzi, ma non quelli avversari.



Nel tavoliere di sopra alcune delle possibili mosse: per il rosso in orizzontale b8-d8, rosso in diagonale di due caselle saltando un proprio pezzo e8-c6. Per giallo di tre caselle in orizzontale h4-e4, in verticale di tre caselle f7-f4. Mentre non è possibile muovere e1-e4 perchè il rosso non può saltare la pedina gialla in e3.

Cattura pezzi La cattura un pezzo avversario avviene quando il movimento di un proprio pezzo termina la sua mossa su una casella occupata da una pedina avversaria. Il pezzo mangiato viene rimosso dal tavoliere.



Nel tavoliere di sopra alcune catture possibili d7:f7 (anche il viceversa può essere eseguito), f6:c3, g1:c1.

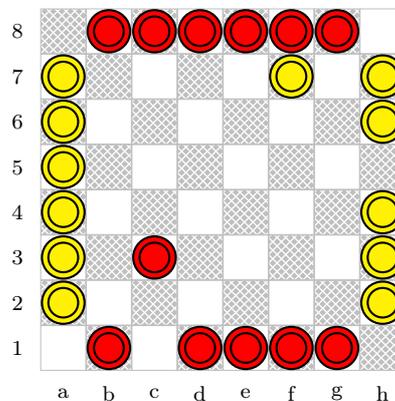
Un ottimo sito dove poter far pratica con questo gioco è il Richard server www.xxxxx, qui potrete anche giocare ad altri giochi astratti presentati sul Fogliaccio degli astratti.

Qui di seguito una partita giocata il 23 agosto del 2000 da un esperto giocatore, *Claude Chaunier*, contro uno dei migliori programmi di gioco chiamato *Mona*, creato da *Darse Billings*.

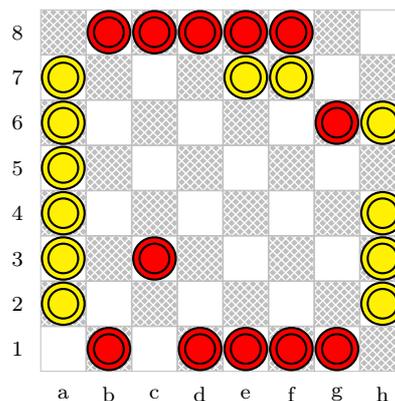
Claude Chaunier - Mona

Fu una partita meravigliosa e complicata, la quale ci può fornire molti spunti su cui riflettere.

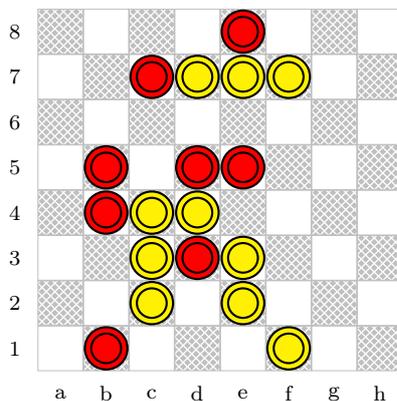
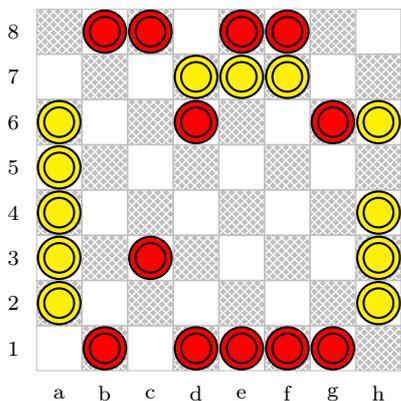
1. c1-c3 h5-f7



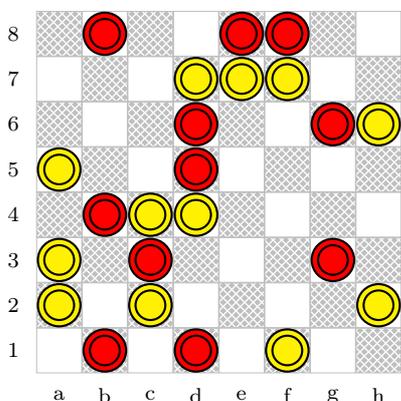
2. g8-g6 h7-e7



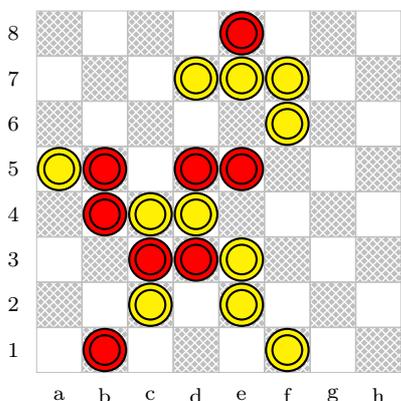
3. d8-d6 a7-d7



- 4. c8-c6 h3:f1
- 5. g1-g3 a6-c4
- 6. e1-b4 h4-d4
- 7. c6-d5 a4-c2



- 8. b8-b5 a3-a6
- 9. d1-e2 a2:e2
- 10. g6-d3 h2-g1
- 11. f8:h6 a6:d6
- 12. g3-e5 g1-e3



- 13. h6-f6 d6:f6
- 14. e8-d8 a5-c7
- 15. e5:c7 f6:c3

16. Resigns 0-1

Adesso dedico due parole alle mosse d'apertura, lo spunto è stato preso dall'articolo apparso sul numero 1 della mitica rivista canadese *Abstract games* purtroppo fuori produzione da molti anni.

Alla prima mossa, tenendo conto delle varie simmetrie, ci sono nove possibili mosse in LoA.

- *b1d3*, *c1e3*, *d1d3*, *d1f3*, il pezzo mosso può essere catturato e il nero non può rispondere a sua volta con una cattura, in pratica non si ha alcun vantaggio.
- *b1h1*, anche questa mossa non porta nessun vantaggio in termini di sviluppo di gioco.
- *c1:a3*, la cattura ad angolo. Generalmente non è una buona mossa perché il bianco può rispondere con 1. ...a2c4 con il nero che potrebbe perdere un vantaggio sul controllo del tavoliere.
- *c1c3*, mossa popolare, sebbene permette al bianco di centralizzarsi troppo con 1. ...a2c4.
- *b1b3*, mossa potente minaccia d1:a4. Il bianco di solito risponde con 1. ...a2c2.
- *d1b3*, altra buona apertura, la ragione di questo sta che il nero potrà muovere b1b4 e b8b5 per bloccare i pezzi bianchi sulla fila *a* con un muro di pezzi neri. Il nero può poi proseguire con f8c5, f1c4 e d8b6 che creano un solido muro e bloccano ancora di più i pezzi bianchi. Questa apertura viene anche chiamata *il muro*.

Per questo numero è tutto sul LoA ed invito i lettori a praverare a giocare questo gioco sia dal vivo che in rete.

Il fogliaccio degli astratti

è stato a
Carrara Show

colgo l'occasione
per ringraziare tutti i giocatori
e
le persone che ho incontrato
durante i tre giorni
della manifestazione



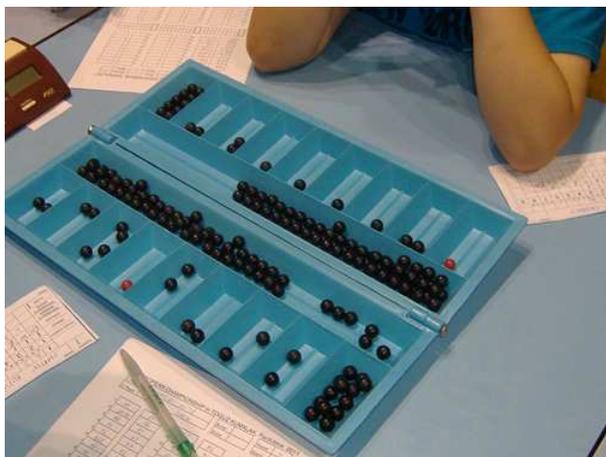
Togyzkumalak

a cura di Nino Vessella ^a

^aM. Shotayev, **Togyzkumalak's Composition**, Astana, 2015

Lo scorso anno il 7.o torneo internazionale di bao si è tenuto a Pardubice (Rep. Ceca) in occasione dell'annuale evento Czech Open. Fra gli altri tornei c'era anche il torneo di un altro gioco di mancala, il Togyzkumalak ¹.

Ovviamente ne ho approfittato per imparare a giocarlo. Il **togyzkumalak** è diffuso nell'Asia centrale e il Kazakhstan lo sponsorizza come gioco tradizionale nazionale organizzando campionati internazionali. Quest'anno ho avuto modo di partecipare al III Campionato Mondiale in Almaty. È stata una sorpresa. Basti dire che la cerimonia di apertura a cui erano presenti varie autorità governative è stata simile a quella delle olimpiadi con sfilata dei giocatori e relative bandiere nazionali e preceduti da bellissime giovani kazake!



Per quanto ne so è l'unico gioco di mancala che ha la fortuna di essere sponsorizzato dal governo kazako, per esempio, fa parte del curriculum scolastico dei licei kazako-turchi. Ogni anno fra i giovani giocatori cresce il numero di coloro che si diplomano con la medaglia d'oro. Il Ministero del Turismo e dello Sport organizza annualmente vari campionati: individuali, per squadre, giovanili ecc. Dal 1998 si svolge il grande torneo per la Coppa del Presidente della Repubblica del Kazakhstan N. Nazarbayev.

Suppongo che poche persone conoscano questo gioco anche perché i libri pubblicati sono in kazako o russo, perciò riporto qui di seguito una libera traduzione di quanto scrive M. Shotayev nel suo libro: **Togyzkumalak's Composition**, Astana, 2015, unico finora in inglese.

Alcune parole sull'origine del *togyzkumalak*

La formazione e lo sviluppo dei giochi tradizionali di ciascuna nazione sono intimamente correlati allo sviluppo delle stesse, perché è chiaro che alla base di qualsiasi gioco vi sono tradizioni e costumi locali. Il **togyzkumalak** è stato portato nelle valli dell'Eurasia dal popolo Turco.

Nel libro da cui sto prendendo queste note da una parte si adotta la tesi diffusa in Kazakhstan dell'origine locale del gioco diffuso successivamente in altre parti del mondo in varianti raggruppate nel nome generico di *mancala*, dall'altra si riconosce che l'origine dei giochi di mancala è sconosciuta e si riportano le varie tesi attuali. Il **togyzkumalak** o **kozdatu** o **bestemshe** è diffuso in Kazakhstan, in Kirgizstan è chiamato **toguz korgool**, in Turchia **mancala turco**, in Uiguri è chiamato **chakpelek** e in Azerbaizhan è chiamato **marakoshtu** o **gygymatak**. In generale questi giochi sono simili, ma vi sono molte differenze nelle regole e nella terminologia.

Le attuali regole e terminologia del **togyzkumalak** differiscono da quelle dei primordi.

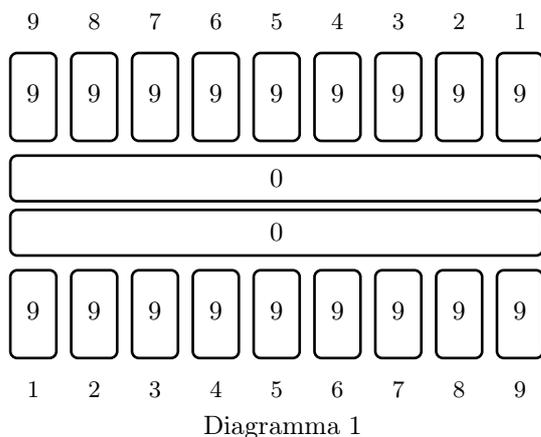
Nel 1948, alla prima competizione repubblicana che ebbe luogo in Almaty parteciparono solo 4 giocatori. Ciascuno di essi, provenienti da diverse regioni, aveva regole diverse. Durante questa competizione fu organizzato un incontro con altri esperti per unificare le regole. Le attuali regole sono in vigore dal

¹Utilizzo la trascrizione più diffusa, anche se non è esatta. Per esempio in *togyzkumalak* la *g* è una sonora gutturale, *y* si pronuncia *u* e la prima *k* una sorda gutturale, lo stesso vale per *k* e *kh* in Kazakhstan

1949. (A Gunner's and Rakhymkulov's book, *Kazakh national games*).

Materiale e disposizione iniziale

Il **togyzkumalak** si gioca in due ed utilizza una particolare tavola. La tavola consiste di 18 buche e 2 depositi (**kazan**), ogni giocatore ha 9 buche e un **kazan**. Il **kazan** serve a raccogliere le palline vinte. Ciascuna buca è indicata da sinistra a destra da un numero progressivo da 1 a 9. Il diagramma che segue indica la posizione iniziale: in ciascuna buca vi sono 9 palline, i **kazan** sono vuoti, nei diagrammi il kazan in alto è del giocatore bianco quello in basso del nero..



I numeri indicano la quantità di palline di ciascuna buca. Le due buche grandi centrali sono i **kazan** dei giocatori. Il giocatore che ha la prima mossa e lo chiamiamo *bianco* e l'altro lo chiamiamo *nero*. Notare che nei diagrammi il bianco è la metà in basso, e quella in alto rappresenta il nero. Il gioco consiste di una serie di mosse. Il primo a muovere è il bianco, poi il nero, alternandosi.

Lo scopo del gioco è raccogliere più della metà delle palline, cioè più di 81 palline. Se ciascun giocatore raggiunge le 81 palline allora la partita è patta. Il bianco si sceglie per un accordo fra i giocatori o per sorteggio.

Le regole

1. Il giocatore che deve muovere prende tutte le palline da una delle sue buche, cioè dal suo lato e mette in ciascuna buca una pallina, lasciando una nella buca di partenza, in senso antiorario. Alla nona buca di un giocatore segue la prima buca dell'avversario ecc.

Se l'ultima pallina cade in una buca dell'avversario il cui numero di palline diventa pari il giocatore prende tutte le palline dell'avversario e le mette nel suo **kazan**, diagr. 2.

Quando l'ultima pallina cade in una buca dell'avversario e il numero delle palline diventa dispari, salvo per 3 palline, diagr. 5, la mossa si considera *silenziosa* e le palline non si prendono.

2. Se la mossa parte da una buca con una sola pallina, questa si mette nella buca successiva e la buca di partenza resta vuota, diagr. 6 e 7.
3. Non è permesso saltare una buca né mettere più di una pallina.

Per esempio, se il bianco apre la partita prendendo le palline dalla buca 7 alla fine della mossa si ha la situazione mostrata dal diagr. 2.

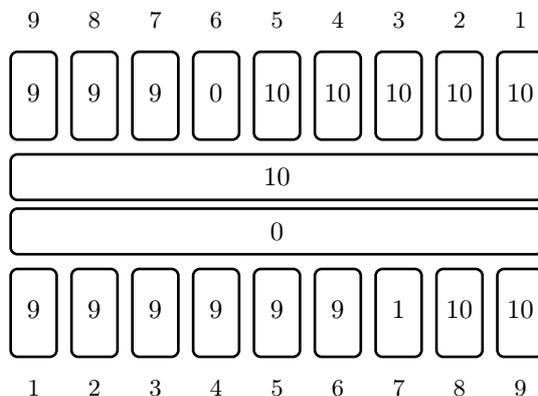


Diagramma 2

Ora tocca al nero. Ammettendo che il nero risponda dalla buca 7, abbiamo la seguente posizione, Diagramma 3

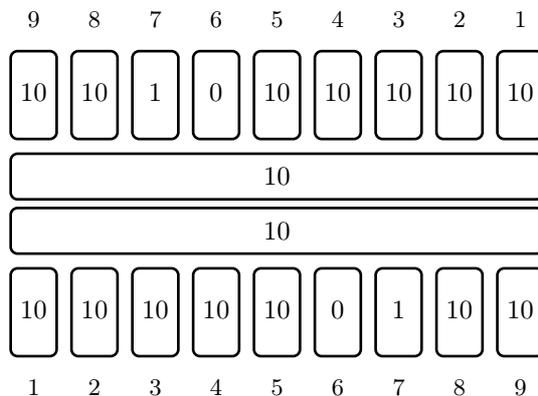


Diagramma 3

Queste mosse sono buone perché ciascun giocatore vince 10 palline. Continuiamo la partita. Supponiamo che la seconda mossa del bianco inizi dalla buca 9. L'ultima pallina cade nella buca 9 del nero e la quantità delle sue palline diventa dispari, Diagramma 4.

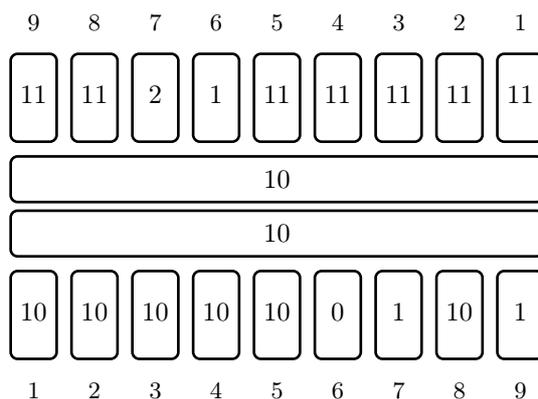


Diagramma 4

L'avversario può rispondere muovendo dalla buca 9. L'ultima pallina di questa mossa cade dalla sua parte, cioè nella sua buca 1, diagr. 5.

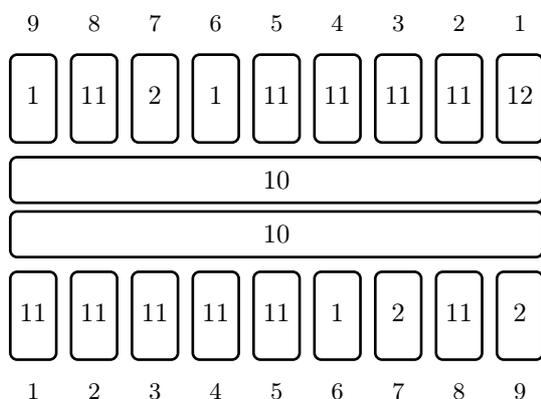


Diagramma 5

Continuiamo. La terza mossa del bianco inizia dalla buca 6, cioè la pallina viene spostata nella buca 7 e la buca 6 si svuota, diagramma 6.

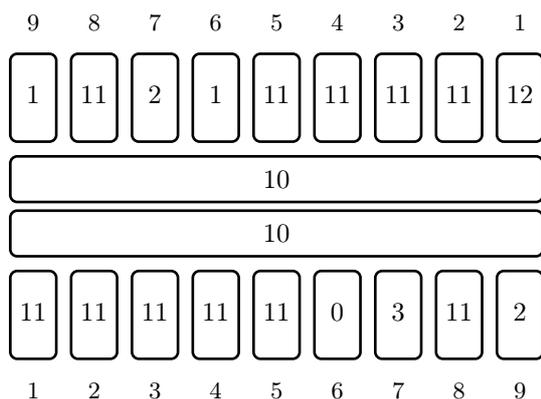


Diagramma 6

Se il nero risponde muovendo dalla buca 9 prende tutte le palline della buca 1 del bianco, poiché sono diventate 12, pari e la buca 9 del nero si svuota, diagr. 7.

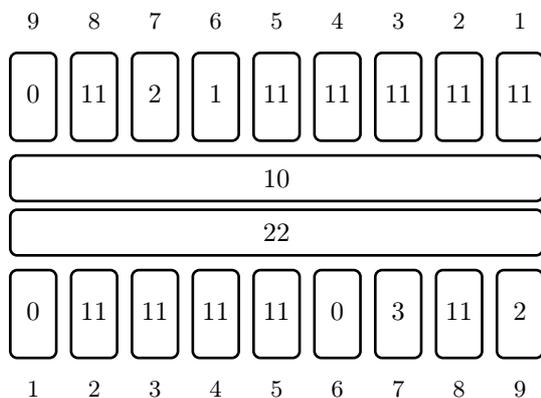


Diagramma 7

Tuzdyk

Alle suddette regole si aggiunge la regola del *tuzdyk* o *tuz*. Questa regola è interessante perché dà al giocatore un vantaggio significativo.

Com'è la regola *tuzdyk*?

1. Se l'ultima pallina di una mossa cade in una buca dell'avversario contenente due palline il giocatore prende le tre palline e dichiara di aver ottenuto un **tuzdyk**.
Tutte le palline che cadranno nel **tuzdyk** andranno nel **kazan** del suo proprietario.
2. Ciascun giocatore può dichiarare un solo **tuzdyk**. Non è possibile cambiare o dichiarare più di un **tuzdyk**.
Ovviamente, non è necessario dichiarare un **tuzdyk** se c'è un'alternativa migliore!
3. Non è possibile creare un tuzdyk nella buca 9.
4. Se un giocatore dichiara un tuzdyk il secondo giocatore **non** può dichiarare un tuzdyk nella buca con lo *stesso numero*.

Per esempio, se il nero avesse dichiarato un tuzdyk nella buca 6 del bianco, Diagr. 9, il bianco non può dichiararlo nella buca 6 del nero.

Ora mettiamo in pratica queste regole. Perché il bianco alla sua terza mossa non ha preso 13 palline dalla buca nera 2? Infatti avrebbe potuto muovere dalla buca 1, diagr. 6, e prendere 12 palline dalla buca 2 del nero. Non lo ha fatto per impedire al nero di crearsi un tuzdyk nella buca 6 del bianco. Se il bianco invece di muovere dalla buca 6 avesse mosso dalla buca 1 avrebbe preso 12 palline dalla buca 2 del nero, diagr. 8

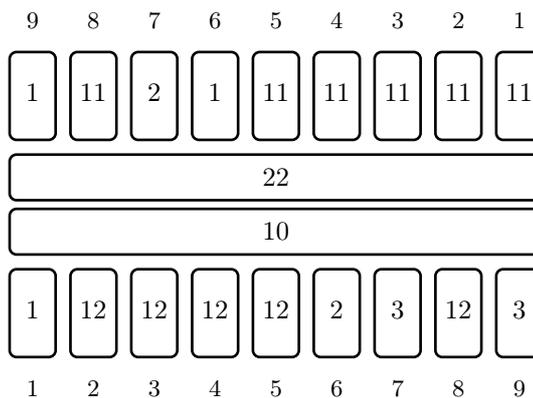


Diagramma 8

Ora il nero muove dalla buca 5 e arrivando nella buca 6 del bianco prende 3 palline e la buca diventa il suo *tuzdyk*. Nei diagrammi i *tuzdyk* vengono indicati con una **X**, diagr. 9. Nelle prossime mosse di ambedue i giocatori le palline che cadono in questo *tuzdyk* apparterranno al proprietario del *tuzdyk*, in questo caso del nero.

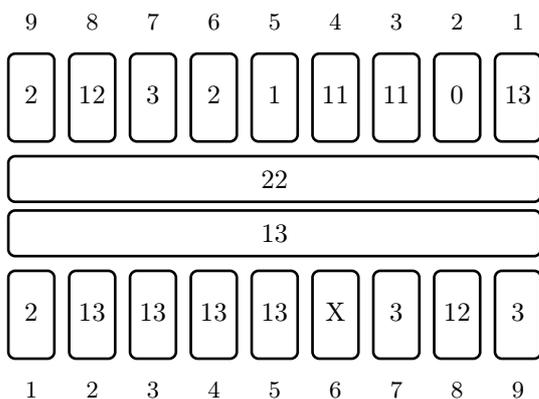


Diagramma 9

Atsyrau

Atsyrau significa *rimanere senza un cavallo*, cioè restare senza palline e non avere più possibilità di muovere.

Durante la partita le palline dei giocatori gradualmente si esauriscono e le posizioni diventano più semplici ed il gioco passa alla sua fase finale, Diagr. 10.

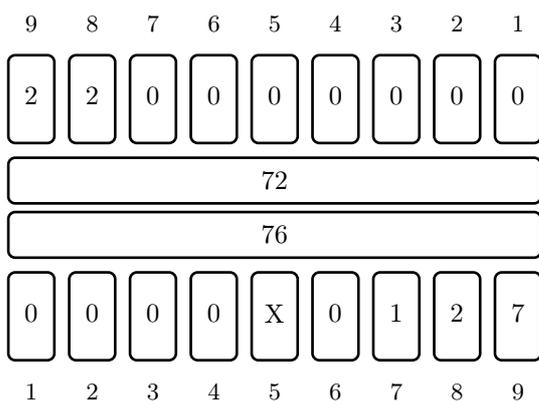


Diagramma 10

Muove il nero. Ambedue i giocatori raccoglieranno le palline nella buca 9. Con 2 mosse tutte le buche del nero saranno vuote, ad eccezione della buca 9, Diagr. 11.

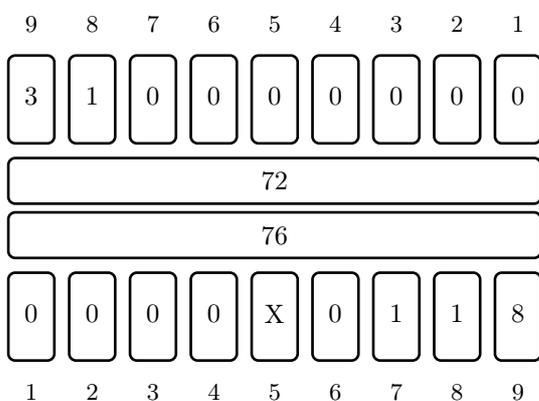


Diagramma 11

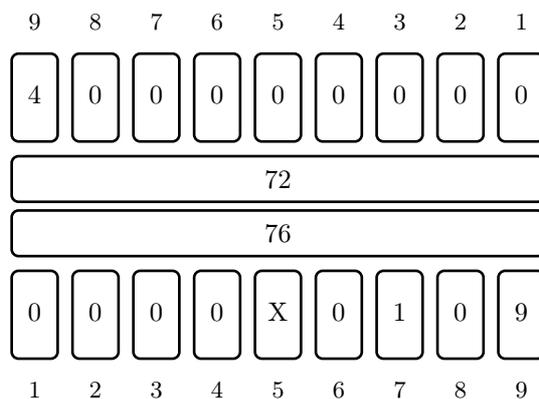


Diagramma 12

Muove di nuovo il nero. In questo caso il nero deve muovere soltanto le 4 palline della buca 9. Il bianco muove 1 pallina dalla buca 1. Nero muove l'ultima pallina dalla buca 9.

Il bianco fa una mossa d'attesa. Per esempio, muove 1 pallina dalla buca 7. Ora il nero si trova nella situazione del diagramma seguente.

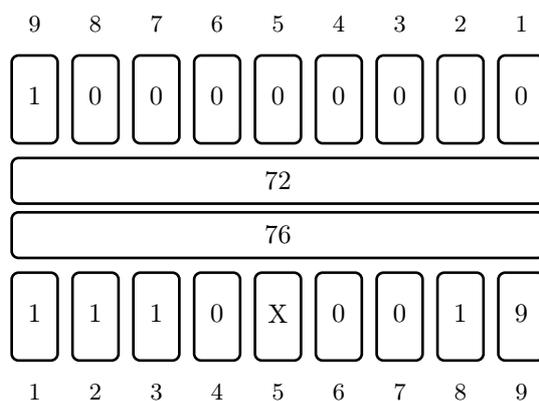


Diagramma 13

Il nero deve muovere dalla buca 9.

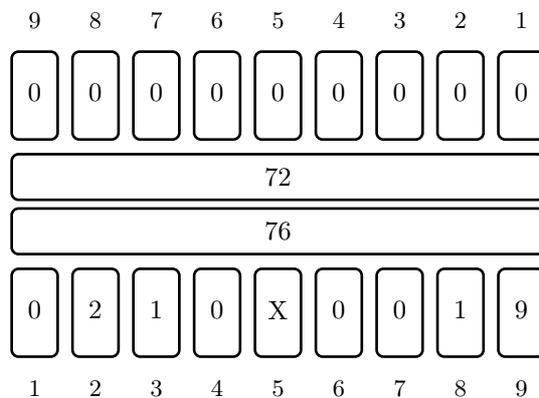


Diagramma 14

In questa posizione tutte le palline rimaste sono prese dal bianco e la partita finisce con la vittoria del bianco: 86 per il bianco e 76 per il nero.

Nel prossimo articolo riporterò le prime nozioni di tattica.



Bao

a cura di Luca Cerrato

Il Bao è un gioco della famiglia dei Mancala e come più volte ripetuto in questa rivista ha visto la luce nella lontana Tanzania. I Mancala utilizzano dei tavolieri completamente diversi dai classici giochi europei come per esempio la dama e gli scacchi. Infatti una *mancaliera* è caratterizzata da una o più file di buche che possono essere intagliate nel legno oppure scavate nella sabbia. Il Bao non è un'eccezione a questa regola, ma è facilmente riconoscibile dalle sue due buche centrali di forma quadrata chiamate *Nyumba*.

A queste buche si applicano delle regole particolari, da ricordare anche che le prime ed ultime due buche della fila interna, la *Kichwa* e la *Kimbi*, creano dei vincoli di semina durante la fase di cattura.

In ogni modo la *Nyumba* rispetto alla *Kichwa* e *Kimbi* ha un'importanza maggiore nell'economia del gioco, la possiamo vedere come un *conto corrente ludico* dove vengono depositati turno dopo turno i semi che potranno tornare utili nel momento decisivo della partita.

In ogni mia partita mi domando sempre se è il momento giusto per svuotare la *Nyumba*, infatti chiunque abbia giocato qualche partita a Bao sa bene che la *Nyumba* può essere *svuotata* solo in particolari momenti e quindi non si può usare il proprio *gruzzoletto* di semi quando si vuole. In questo articolo prendo in esame questo dilemma quando svuotare la *Nyumba* per ottenere il massimo vantaggio.

Giusto per essere chiari quando si scrive *svuotare* una buca si intende che tutti i semi presenti in essa vengono presi in mano e ridistribuiti uno ad uno nelle altre buche.

Il gioco del Bao è caratterizzato da due movimenti. La *semplice semina* in cui si prelevano i semi da una delle buche (da quali dipende dalla fase del gioco) e si distribuiscono nelle altre buche, in questo movimento non si può svuotare la *Nyumba*. Il *movimento di cattura* che avviene quando alla prima semina si catturano dei semi da una buca avversaria, in questo caso se il giocatore ha la possibilità può svuotare la sua *Nyumba*.

Durante la fase *Kunamua* (quando in riserva ci sono ancora dei semi) la *Nyumba* ha questa abilità

descritta sopra, mentre nella fase *Mtaij* (quando sono terminati i semi nel granaio) la *Nyumba* diventa una buca come le altre quindi durante una partita si hanno ben 22 possibilità di sfruttare i suoi poteri straordinari.

In linea generale se viene svuotata troppo presto, pochi semi, si perde la possibilità di *attaccare* la fila interna avversaria, mentre aspettando si rischia che il nostro avversario la catturi. I giocatori esperti consigliano ai principianti di svuotarla alla prima possibilità.



Come fatto nel precedente articolo andrò ad analizzare delle partite, divise in due gruppi. Nel primo gruppo ci sono quelle del sito della KIBA, ben 3186, giocate sia da giocatori alle prime armi che da esperti. Nel secondo ci sono quelle registrate da *A.J. de Voogt* nel torneo di Zanzibar, solo 77, giocate tra tanzaniani che dovrebbero in media avere una buona conoscenza del gioco.

I risultati di questa ricerca sono stati presentati in due tabelle dove riporto per ogni mossa in quante partite si è svuotata la Nyumba e la relativa percentuale. Per un'analisi di più alto livello ho pensato di raggruppare le mosse della fase Kunamua in tre sotto fasi.

- *Fase d'apertura Kunamua*, dalla prima alla ottava mossa.
- *Fase media Kunamua*, dalla nona alla quindicesima mossa.
- *Fase finale di Kunamua*, dalla sedicesima alla ventiduesima mossa.

Qui di seguito i risultati che escono dall'analisi delle 3186 partite della KIBA, in cui sono avvenuti 4006 svuotamenti della Nyumba.

Mossa	Num. Partite	Perc.
2	19	0,47%
3	218	5,44 %
4	198	4,94 %
5	141	3,51%
6	165	4,11%
7	225	5,61%
8	247	6,16%
9	325	8,11%
10	280	6,98%
11	264	6,59%
12	276	6,88%
13	203	5,06%
14	194	4,84%
15	242	6,04%
16	189	4,71%
17	158	3,94%
18	157	3,91%
19	150	3,74%
20	134	3,34%
21	106	2,64%
22	115	2,87%

Come si vede dalla tabella di sopra le percentuali sono distribuite abbastanza uniformemente, si può notare delle percentuali intorno al otto percento dalla nona alla dodicesima mossa, mentre dalla diciassettesima mossa alla ventiduesima abbiamo percentuali sotto al quattro percento.

Se si va ad analizzare le tre sotto fasi della Kunamua abbiamo:

Fase	Num. Partite	Perc.
Apertura	1213	30,2%
Medio Kunamua	1784	44,5%
Finale Kunamua	1009	25,18%

Il *medio Kunamua* è dove i giocatori pensano che sia il momento più opportuno da svuotare la Nyumba, siamo vicini al 45%, mentre l'apertura e il finale sono ben distanziati.

Per le partite di Zanzibar si hanno 88 svuotamenti di Nyumba, un numero molto inferiore rispetto al primo gruppo, quindi le percentuali dovrebbero essere prese non troppo sul serio, anche se le partite, come detto in precedenza, dovrebbero essere di qualità superiore.

Mossa	Num. Partite	Perc.
2	2	2,27%
3	1	1,13%
4	6	6,81%
5	12	13,63%
6	6	6,81%
7	5	5,68%
8	4	4,54%
9	6	6,81%
10	4	4,54%
11	9	10,22%
12	8	9,09%
13	3	3,4%
14	3	3,4%
15	4	4,54%
16	4	4,54%
17	3	3,4%
18	2	2,27%
19	1	1,13%
20	1	1,13%
21	2	2,27%
22	2	2,27%

In questo gruppo si riscontrano due picchi superiori al 10% (quinta e undicesima mossa), mentre viene confermata la bassa percentuale nelle ultime mosse

Le percentuali delle tre fasi sono:

Fase	Num. Partite	Perc.
Apertura Kunamua	36	40,9%
Medio Kunamua	37	42,04%
Finale Kunamua	15	17,04%

Anche in questo caso la fase di Kunamua con la percentuale più alta è la media, come si può notare la differenza con l'apertura, mentre la fase finale è sotto il 20%.

Vi ricordo la disposizione iniziale dei semi nel Bao è la seguente:

	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	

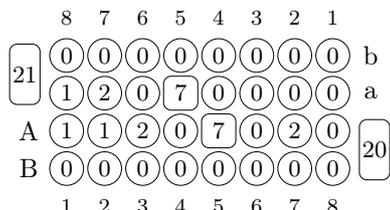
Oltre alla Nyumba nel seguito saranno citate le quattro buche esterne delle rispettive file interne le Kichwa (A8, A1, a1, a8), e le Kimbi (A7, A2, a7, a2). Inoltre quando scrivo *lato corto* della fila interna è quello che parte dalla Kichwa di destra fino alla Nyumba e *lato lungo* della fila interna è quello che parte dalla Kichwa di sinistra alla Nyumba.

Adesso è giunto il momento di vedere in pratica gli svuotamenti nelle tre fasi della Kunamua. Per iniziare scopriamo qual'è il numero minimo di mosse per prendere i semi dalla Nyumba sia per il Nord che per Sud.

Sud decide di iniziare la partita con un'apertura centrale che minaccia la Nyumba avversaria, con Nord obbligato a catturare in a5.

1: A6<* a5>

2: A3< ...



Il Nord adesso ha due alternative a7>+ oppure a8>+.

Con a7>+, si possono applicare in cascata due classiche mosse del Bao.

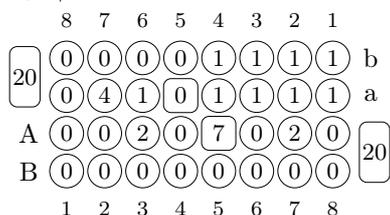
La prima mossa è la *doppia K*, la situazione dei semi prima della mossa è:

- Kichwa e nella Kimbi avversaria non sono vuote;
- Kimbi avversaria con un seme;
- Nelle proprie buche Kichwa e Kimbi ci sono dei semi;

Se il giocatore decide di catturare dalla Kimbi allora riesce a svuotare le due buche interne avversarie, in questo caso diremo che il giocatore ha fatto una *doppia K* (Kichwa e Kimbi).

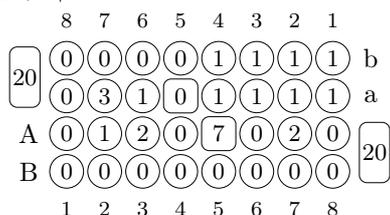
La seconda mossa è la *1+1*, in entrambe le *Kichwa* opposte, le due posizionate sul lato corto del giocatore di turno, è presente un singolo seme, depositando un seme nella Kichwa si può svuotare la Nyumba.

2: A3< a7>+



Con A8+:

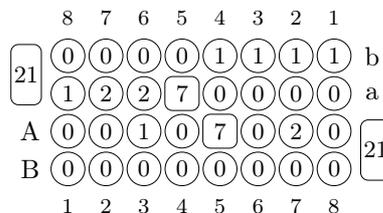
2: A3< a8>+



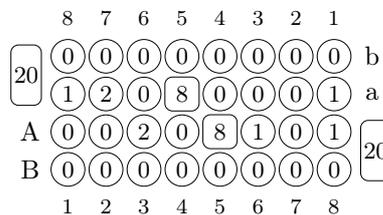
In entrambi i casi la mossa per il sud è quasi obbligatoria, catturare dalla sua Nyumba.

La prima possibilità di svuotare Nyumba per il giocatore Sud si presenta alla terza mossa:

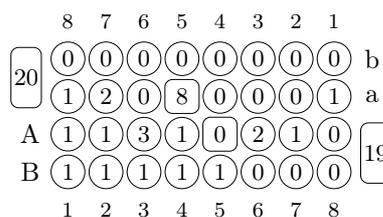
1: A6<* a5>;



2: A3> a5<;



3: A8<+ ...;



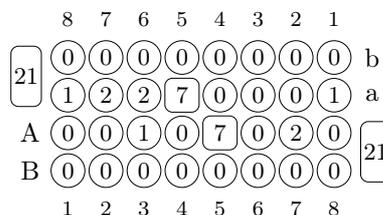
In entrambi i casi si può notare che svuotare nella fase d'apertura va a riempire parzialmente la riga posteriore.

Adesso vado a prendere un esempio di svuotamento della Nyumba nella fase medio Kunamua (dalla nona alla quindicesima mossa).

In questo caso il numero di semi nella Nyumba potrebbe essere abbastanza elevato, i sei iniziali più un massimo di quindici semi per un totale di ventiquattro semi, questo in teoria, difficile che si riesca sempre ad ogni turno a *rifornire* la Nyumba. Tutto dipende da come i giocatori interpretano la partita, se il giocatore punta a riempire la fila esterna difficilmente la Nyumba crescerà, mentre una strategia più offensiva con un'intensa azione sulla fila interna il numero di semi nella Nyumba può crescere notevolmente.

Esempio di svuotamento nel medio Kunamua, che avviene alla decima mossa per entrambi i giocatori.

1: A6<* a5<



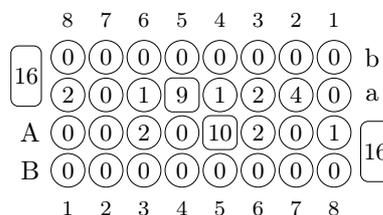
2: A3> a5<

3: A5> a3>

4: A8<* a2<

5: A6> a2<

6: A5> a3>



7: A5< a8>

8: A5< a6>

9: A1< a5>

	8	7	6	5	4	3	2	1	
13	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	1	0	4	12	1	2	4	0	a
A	0	1	1	0	10	0	0	1	13
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

10: A3>+ ...

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

Alla decima mossa sud decide di svuotare i dodici semi della sua Nyumba. La semina termina nell'ultima buca della fila esterna, B8, senza riuscire a ritornare nella fila interna, bastavano due semi in più per catturare la Nyumba avversaria. Comunque questa mossa ha riempito la fila esterna di semi, cosa che potrebbe tornare utile nel proseguo della partita.

10: A3>+ a5>+

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

Nord risponde anche lui con lo svuotamento della Nyumba, i suoi quattordici semi sono necessari a fare il *giro* della tavola e ritornare nella fila interna. Il risultato di questa mossa è la cattura di sei semi, lasciando a Sud solo due buche con semi nella fila interna.

Adesso vediamo un esempio di *finale Kunamua*.

1: A7<* a5<

2: A6<* a5<

3: A3< a5>

4: A1< a5>

5: A3>* a5<

	8	7	6	5	4	3	2	1	
17	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	1	0	0	11	0	1	1	1	a
A	1	0	0	11	1	1	1	1	17
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

6: A7> a3>

7: A2< a8>

8: A5> a7>

9: A5< ...

	8	7	6	5	4	3	2	1	
14	0	0	0	0	0	0	0	0	b
	1	0	2	13	0	2	0	0	a
A	1	0	0	0	14	0	3	1	13
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

9: A5< a8>+

	8	7	6	5	4	3	2	1	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	b
	1	0	4	1	1	3	1	1	a
A	1	0	0	0	14	0	3	1	13
B	0	0	0	0	0	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

In questo caso il Nord è riuscito a fare il giro ed attaccare la Nyumba avversaria.

10: A7> a3<

11: A8> a3<

12: A7>* a1<

13: A5> a3<*

14: A5< a5>*

15: A1< a7>

	8	7	6	5	4	3	2	1	
7	2	0	2	1	3	3	0	3	b
	1	3	1	0	0	1	3	0	a
A	0	0	1	1	18	0	0	1	7
B	0	0	1	1	1	1	1	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

16: A3< a8>

17: A3< a5>

18: A1< a5>

19: A2< a8>

20: A2< a8>

	8	7	6	5	4	3	2	1	
2	2	1	3	0	4	4	1	0	b
	0	1	2	0	1	2	4	1	a
A	0	4	5	0	18	0	0	1	2
B	2	1	3	0	4	4	1	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

21: A5>+ ...

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

Sud effettua anche lui una 1+1, in modo differente dalla mossa nona del Nord, infatti sud mette il seme nella Nyumba cattura il singolo seme che viene poi depositato nella *Kichwa* di destra.

Al momento dello svuotamento la Nyumba conteneva ben 20 semi servono per fare il giro della tavola e incominciare a girare.

Il bottino dello svuotamento è di nove semi con una sola buca rimasta al Nord.

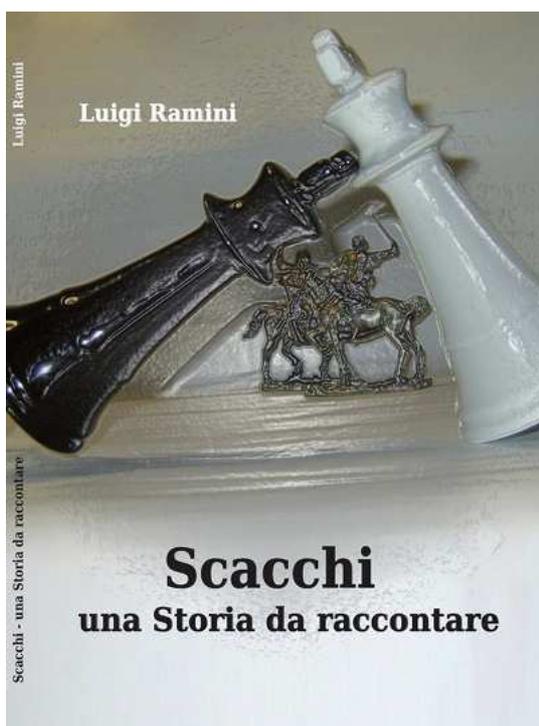
In conclusione abbiamo visto le preferenze dei giocatori per svuotare la Nyumba, dall'analisi delle singole mosse non si riesce ad ottenere dei chiari risultati per cui si è deciso di raggruppare in fasi le mosse della prima fase. Dai risultati si evince che le fasi più ido-

nee sono l'apertura ed il Medio Kunamua, con quest'ultimo che ha le percentuali più elevate quindi i giocatori preferiscono svuotare la loro Nyumba nelle prime quindici mosse.

Le quarte di copertina.



I mazzi dei Tarocchi, sono nati in Italia nel 1400, per praticare giochi tra i più belli che la creatività umana abbia concepito negli ultimi secoli. Più di duecento anni di efficace propaganda, dalla fine del 1700 ad oggi, hanno fatto prevalere la pseudostoria che i Tarocchi abbiano a che fare con la simbologia occulta e le pratiche divinatorie, facendone dimenticare quasi ovunque in Italia, l'originario uso. Ma in Sicilia quattro piccole comunità, hanno continuato a giocarlo fino ad oggi. Questo opuscolo, prova a riassumere in un piccolo manuale di istruzioni, quel tesoro di conoscenze raccolto *accademicamente* dal filosofo inglese *Michael Dummett*, integrato di contenuti grafici esemplificativi e cenni di strategia frutto dell'incontro con gli esperti giocatori, nella speranza che possa costituire un valido promemoria e uno spunto per ulteriori auspicabili curiosità. Il tutto in linea con uno spirito di conservazione basato essenzialmente sul coinvolgimento di nuovi giocatori ma provando a trattare i giochi con quel rispetto che meritano, quale piccolo patrimonio immateriale della cultura e della tradizione della comunità di Mineo, che più di tutte ha conservato e tramandato le originarie caratteristiche del gioco.



Il lavoro ripercorre la storia del gioco degli scacchi dalle millenarie e misteriose origini fino alla realtà attuale considerando che gli ultimi eventi descritti portano la data di Settembre 2014. Il Libro si è concretizzato con la realizzazione di un'opera originale e innovativa realizzata con lo stile proprio del romanzo storico che rende l'esposizione sempre avvincente e permette al lettore di 'vivere in prima persona' gli eventi descritti. La finalità principale dell'autore è stata quella di rendere l'opera adatta a tutti in quanto non sono mai presenti riferimenti alle regole tecniche del gioco per lasciare invece spazio alla avvincente storia del gioco degli Scacchi che viene narrata con stile umoristico e approfondita dal punto di vista più 'umano' con aneddoti aforismi peculiarità e stranezze dei vari campioni analisi psicologica degli stessi e lettura sociale dei vari periodi storici analizzati. L'ironia che è la chiave di fondo del testo sfocia sovente nell'autoironia in quanto l'autore mette spesso in evidenza episodi curiosi vissuti in prima persona nell'ambito dei tornei.



Scacchi eterodossi

a cura di Aurelio Napoli Costa

Scacchi Minerva

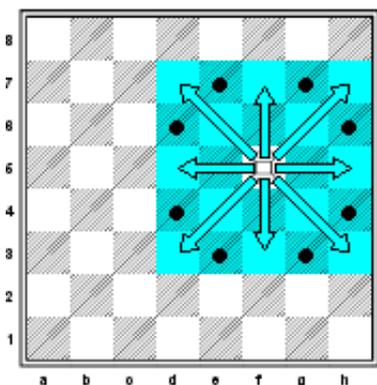
(Aurelio Napoli Costa - 2011)

Si usano gli stessi pezzi (R,D,T,A,C,P) e le stesse regole e movimenti degli scacchi ortodossi. L'unica novità risiede nel fatto che quando si arrocca (e solo se si arrocca!) la mossa per essere completa deve essere seguita:

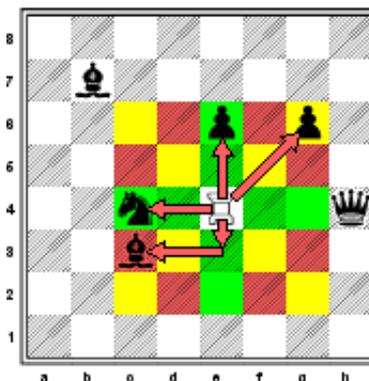
- dalla sostituzione della Torre arroccante con il nuovo pezzo (vedi foto) denominato **Minerva** [M] (ideato da Aurelio Napoli Costa, 19 maggio 2011).
- oppure dal capovolgimento della Torre arroccante.

Da quel momento la Torre arroccante, divenuta *Minerva*, non avrà più le potenzialità della normale Torre, ma acquisirà quelle del nuovo pezzo e potrà quindi muovere o catturare (diagr.1 e 2) in uno dei tre seguenti modi:

- con uno o due passi di Torre;
- con uno o due passi di Alfiere;
- con una mossa di Cavallo.



Nel diagr. 1 la $Mf5$ controlla le case $e5-d5-g5-h5-f6-f7-f4-f3$ (come Torre), $e4-d3-g6-h7-g4-h3-e6-d7$ (come Alfiere) e $e3-d4-d6-e7-g7-h6-h4-g3$ (come Cavallo).

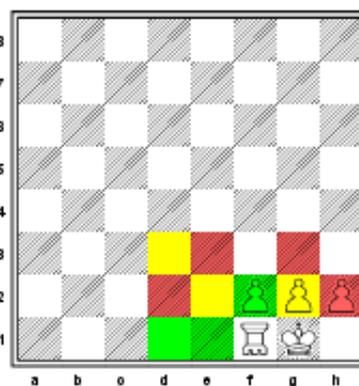
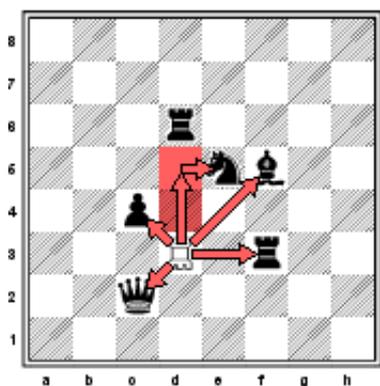


Nel diagr. 2 la $Me4$ può catturare i PP, il C o l'A nero. Non può catturare perché fuori dal suo raggio d'azione la $Dh4$ e $Ab7$ (ma può da questi, ovviamente, venire catturata).

La Minerva pertanto, rispetto alla Torre, riduce la propria efficacia su traverse e colonne, ma la acquista parzialmente su diagonali e totalmente a *salto di Cavallo*!

Le case che controlla una Minerva possono essere da un minimo di 8 (se è nell'angolo, vedi diagr. 4a) ad un massimo di 24 (se è in una posizione centrale, vedi diagr. 9a).

Nel diagr. 3 la $Md3$ può catturare tutti i pezzi neri (tranne la $Td6$ perché fuori dal suo raggio d'azione) mentre può essere catturata da tutti.



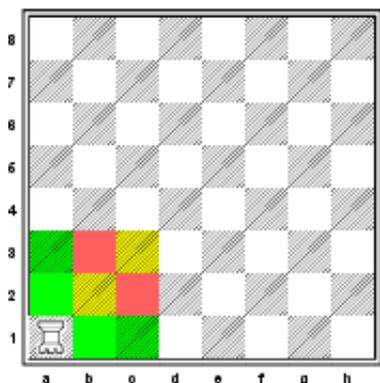
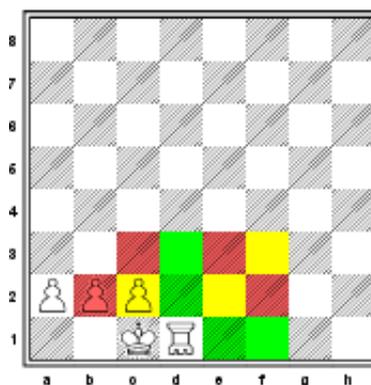
Quindi all'inizio:

- la Minerva non è presente (e non lo sarà se non si arrocca);
- ognuno ha 2 Torri, mentre dopo l'arrocco ognuno avrà una Torre e una Minerva.

I Pedoni possono promuovere a Minerva anche se questa non è entrata in gioco.

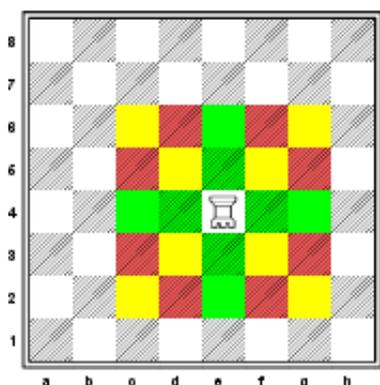
Tutti i controlli della Minerva:

Se è in a1 la Minerva controlla le case a2-a3-b1-c1 [come Torre], b2-c3 [come Alfiere] e b3-c2 [come Cavallo] (diagr. 4), se è in e4 ne controlla 24 (diagr. 5)

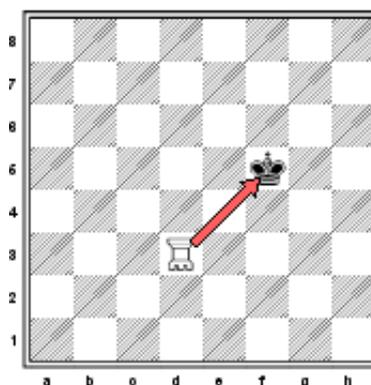


La Minerva difende la casa c2 e controlla le case e2-f3 (come Alfiere), difende la casa b2 e controlla le case c3-e3-f2 (come Cavallo) oltre a controllare le case d2-d3-e1-f1 (come Torre).

Gli attacchi all'arrocco diventano così molto più difficili !!

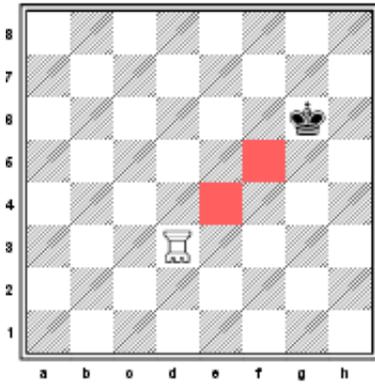


Ecco alcuni esempi dimostrativi:

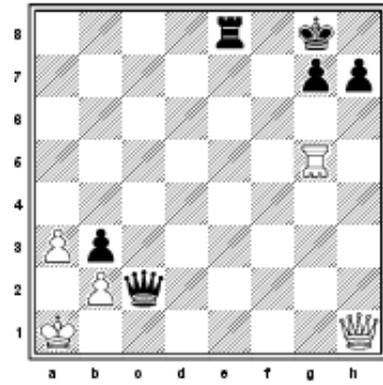


E' scacco

In pratica dopo l'arrocco corto (diagr.6) la Torre diventando Minerva difende le case h2 (come Cavallo) e g2 (come Alfiere), oltre che f2 (come Torre) e controlla le case e2-d3 (come Alfiere), e3-d2-g3 (come Cavallo), oltre che e1-d1 (come Torre). Mentre dopo l'arrocco lungo (diagr. 7)

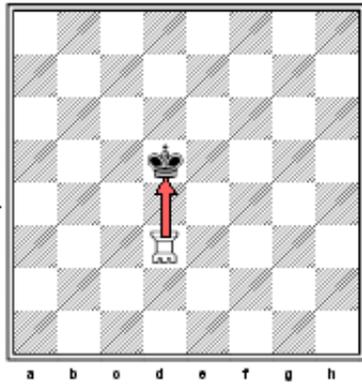


Non è scacco



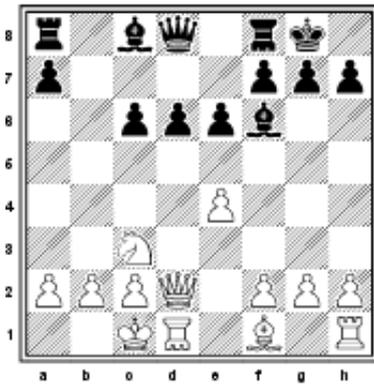
Matto affogato? Si, ma più veloce!

1.Dd5+ Rh8 2.Mf7#



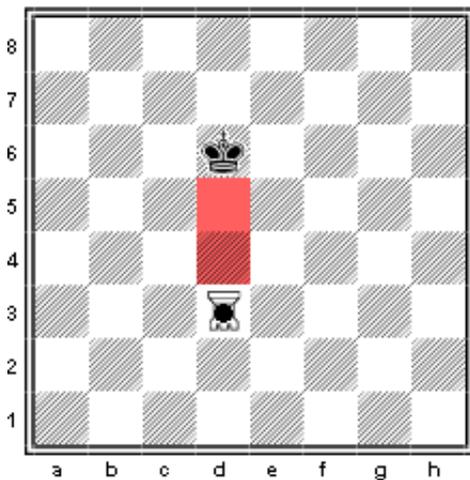
E' scacco

Dopo le mosse 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ag5 e6 7.Dd2 Ae7 8.O-O-O O-O 9.Axf6 Axf6 10.Cxc6 bxc6 ...

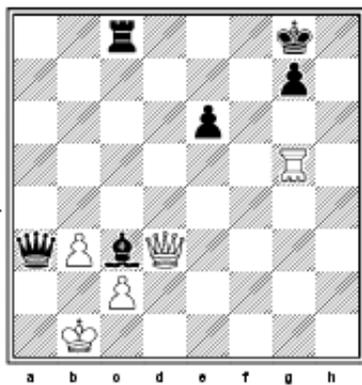


... al bianco non conviene giocare 11.Dxd6?? per due motivi:

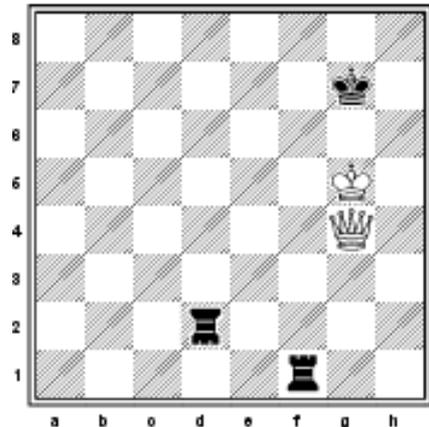
- dopo 11 Dxd6 non potrebbe riprendere con 12.Mxd6 (perché la Md1 arriva massimo in d3);
- perché d6 è difeso, oltre che dalla Dd8, anche dalla Mf8.



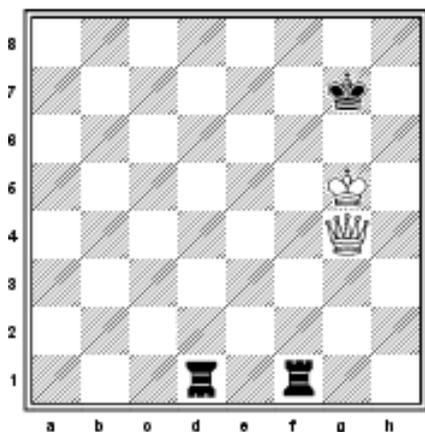
Non è scacco



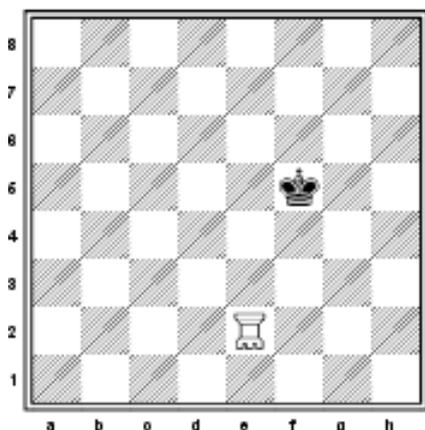
1.Dh7+ Rf8 2.Dh8#!



Il nero vince



Il nero vince



La potente Minerva può dare matto da sola

Soluzioni:

1. ... Tg1! 2.Dxg1 Mf3+ +-
2. ... Tg1! 2.Dxg1 Mf3+ +-
- 3.Mf3+ Re6 2.Me4+ Rd7 3.Md5+ Rc8 4.Mc6#

Valori:

- Re = partita
- Donna = 9
- Minerva = 9
- Torre = 5
- Alfiere = 3
- Cavallo = 3
- Pedone = 1

Scacchi Jump

m(Aurelio Napoli Costa - 2014)

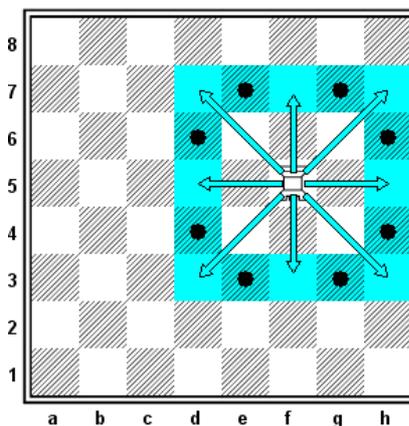
Si usano gli stessi pezzi (R,D,T,A,C,P) e le stesse regole e movimenti degli scacchi ortodossi.

L'unica novità risiede nel fatto che quando si arrocca (e solo se si arrocca!) la mossa per essere completa deve essere seguita:

- dalla sostituzione della Torre arroccante con il nuovo pezzo (vedi foto) denominato **Jump** [J] (ideato da Aurelio Napoli Costa il 06 giugno 2014);
- oppure dal capovolgimento della Torre arroccante.

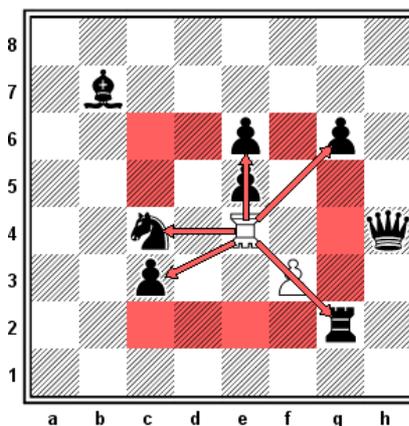
Da quel momento la Torre arroccante, divenuta Jump, non avrà più le potenzialità della normale Torre, ma acquisirà quelle del nuovo pezzo e potrà quindi muovere o catturare (diagr.1 e 2) in uno dei tre seguenti modi:

- con due passi di Torre (e non uno) anche saltando un pezzo;
- con due passi di Alfiere (e non uno) anche saltando un pezzo;
- con una mossa di Cavallo.



Diagr. 1

Nel diagr. 1 il Jf5 controlla le case d5-h5-f7-f3 (come Torre), d3-h7-h3-d7 (come Alfiere) e e3-g3-e7-g7-h6-h4-d6-d4 Cavallo).

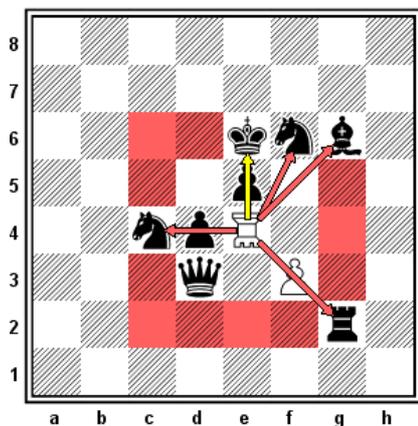


Diagr. 2

Nel diagr. 2 il Je4 può catturare i Pedoni e6 (come T), g6 (come A), c3 (come C), il Cc4 (come T), la Tg2 (come A). Non può catturare, perché fuori dal raggio d'azione, la Dh4 e l'Ab7, ma può venire da questi catturato.

Il Jump pertanto, rispetto alla Torre, riduce la propria efficacia su traverse e colonne, ma la acquista parzialmente su diagonali e totalmente *a salto di Cavallo!* Le case che controlla un Jump possono essere da un minimo di 8 (se è nell'angolo, vedi diagr. 4a) ad un massimo di 24 (se è in una posizione centrale, vedi diagr. 9a):

Nel diagr. 3 il jd3 sta dando scacco al Re nero, inoltre controlla tutte le case rosse e può catturare tutti i pezzi neri (indicati con frecce rosse) e può essere catturato da D, C e A.



Diagr. 3

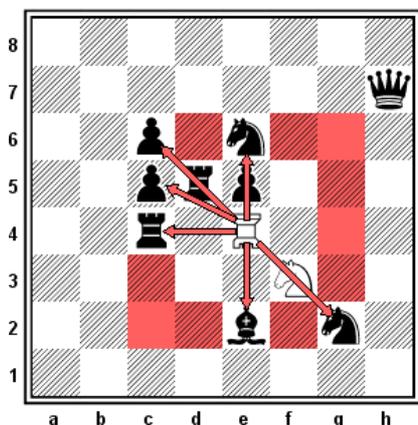
Quindi all'inizio:

- il Jump non è presente (e non lo sarà se non si arrocca);
- ognuno ha 2 Torri, mentre dopo l'arrocco ognuno avrà una Torre e un Jump.

I Pedoni possono promuovere a Jump anche se questo non è entrato in gioco.

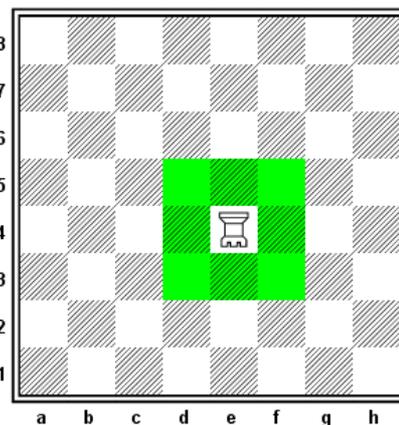
In pratica il Jump nasce dopo l'arrocco e muove sempre di due passi sia a Torre che ad Alfiere, oppure con mossa di cavallo. Inoltre ha la caratteristica:

- di poter saltare una casa in ortogonale o diagonale (vedi diagr.4a);



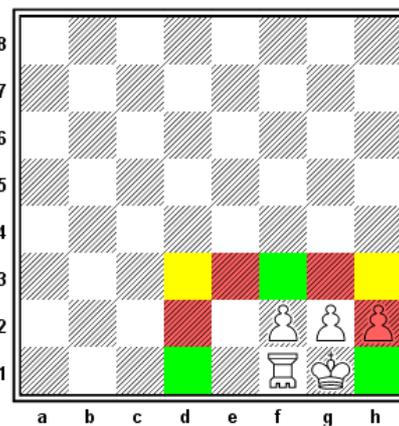
Diagr. 4a

- però non ha il controllo delle case adiacenti (case verdi, vedi diagr.4b);



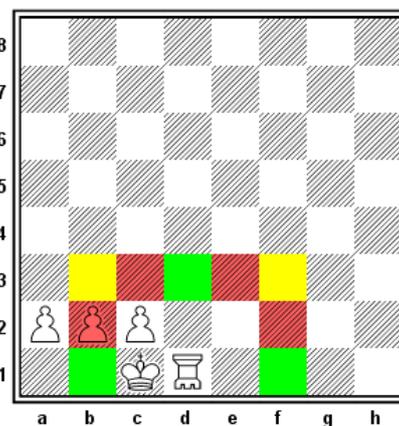
Diagr. 4a

In pratica dopo l'arrocco corto (diagr.5)



Diagr. 5

La Torre diventando Jump difende le case h2 (come C) e controlla le case g3-e3-d2 (come C), inoltre controlla le case f3-d1-h1 (come T) e le case d3-h3 (come A). Mentre dopo l'arrocco lungo (diagr. 6)



Diagr. 6

il Jump difende la casa b2 (come C) e controlla le case c3-d3-f2 (come C), le case b1-f1-d3 (come T) e le case b3-f3 (come A).

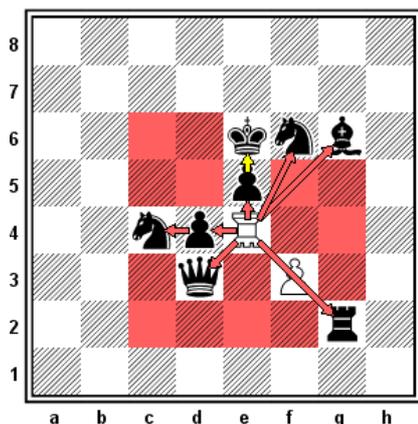
Ecco alcuni esempi di matto:

Nel diagr. 2 lo Ye4 può catturare i Pedoni e5-e6 (come T), g6 (come A), c3 (come C), il Cc4 (come T), la Tg2 (come A). Non può catturare, perché fuori dal raggio d'azione, la Dh4 e l'Ab7, ma può venire da questi catturato.

Lo Yumi pertanto, rispetto alla Torre, riduce la propria efficacia su traverse e colonne, ma la acquista parzialmente sulle diagonali e totalmente a salto di Cavallo ed in più ha il salto ortogonale e diagonale del Jump e, rispetto a questo, controlla anche le case adiacenti a quelle con cui confina!!

Le case che controlla uno Yumi possono essere da un minimo di 8 (se è nell'angolo, vedi diagr. 4a) ad un massimo di 24 (se è in una posizione centrale, vedi diagr. 9a):

Nel diagr. 3 il Jd3 sta dando scacco al Re nero, inoltre controlla tutte le case rosse e può catturare tutti i pezzi neri (indicati con frecce rosse) e può essere catturato da D, Cf6 e A.



Diagr. 3

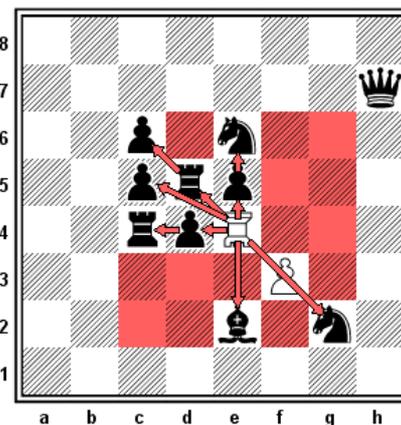
Quindi all'inizio:

- lo Yumi non è presente (e non lo sarà se non si arrocca);
- ognuno ha 2 Torri, mentre dopo l'arrocco ognuno avrà una Torre e uno Yumi.

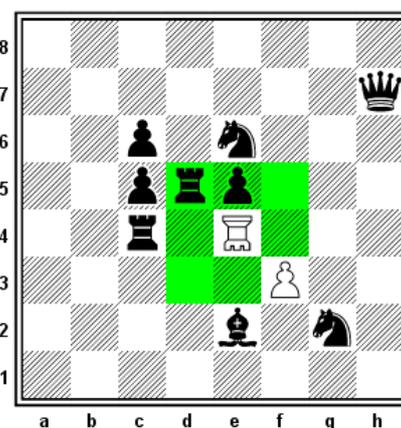
I Pedoni possono promuovere a Yumi anche se questo non è entrato in gioco.

In pratica lo Yumi nasce e muove come una Minerva (e da questa si differenzia per la caratteristica di poter saltare una casa in ortogonale o diagonale -vedi diagr.4a-) e come un Jump (e da questo si differenzia per la caratteristica di controllare anche le case adiacenti vedi case verdi nel diagr. 4b-).

Lo Yumi unisce le potenzialità di Minerva e Jump.

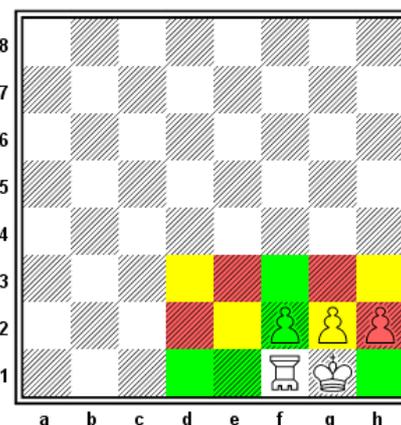


Diagr. 4a



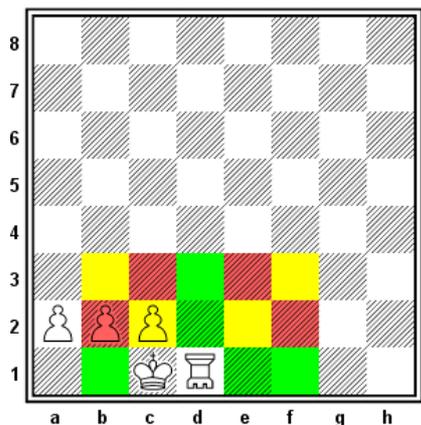
Diagr. 4b

In pratica dopo l'arrocco corto (diagr.5)



Diagr. 5

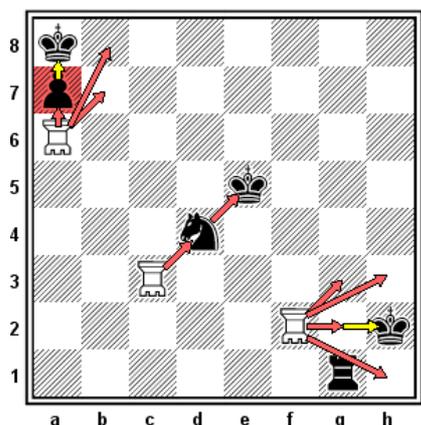
la Torre diventando Yumi difende le case h2 (come C) e controlla le case g3-e3-d2 (come C), inoltre difende la casa h2 (come T) e controlla le case f3-f2-e1-d1-h1 (come T), difende la casa g2 (come A) e controlla le case e2-d3-h3 (come A). Mentre dopo l'arrocco lungo (diagr. 6)



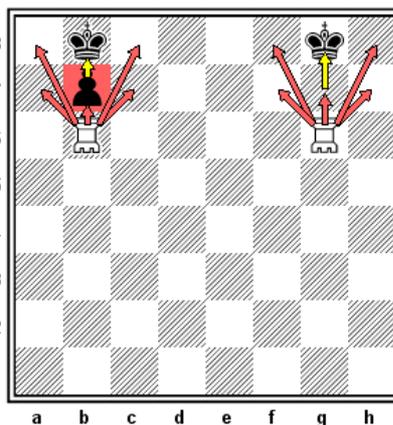
Diagr. 6

lo Yumi difende la casa b2 (come C) e controlla le case c3-e3-f2 (come C), le case b1-e1-f1-d2-d3 (come T) difende la casa c2 (come A) e controlla le case b3-e2-f3 (come A).

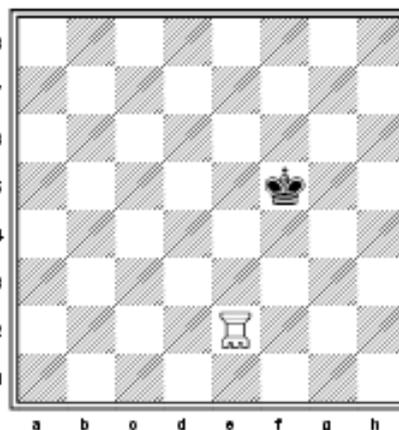
Ecco alcuni esempi di matto:



E' matto in alto a sx e in basso a dx. Al centro il J sta dando scacco e può catturare il C



E' matto sia a sx che a dx.



Il potentissimo Yumi, come la Minerva, può dare matto da solo.

Valori:

- Re = partita
- Donna = 9
- Yumi = 11
- Torre = 5
- Alfiere = 3
- Cavallo = 3
- Pedone = 1

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):

Muovi o paracaduta un Argento sulla testa del Cavallo avversario.

Il proverbio vuole sostanzialmente raccomandare un buon uso difensivo dell'Argento contro l'attacco di un Cavallo avversario, riferendosi unicamente ad una relazione fra questi due pezzi.

In genere l'Argento vale più di un Cavallo, ed è più frequente il caso in cui è il Cavallo a minacciare il cambio con un Argento, cambio che l'Argento evita ponendosi sulla testa del Cavallo in una formazione del tutto naturale. Solo considerando globalmente la situazione sul tavoliere si potrà poi concludere se la posizione migliore è di chi ha l'Argento oppure se chi ha il Cavallo ha conseguito un vantaggio forzando l'Argento nemico all'azione.

Diagramma 1B: la soluzione è 1.S*2g.

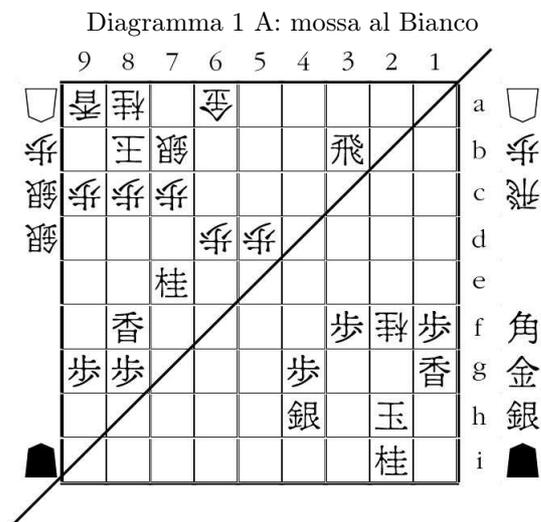


Diagramma 1B: mossa al Nero

Diagramma 1A: la mossa migliore è 1... S*7d.

Se invece il Bianco gioca 1... S*9b o S*9d segue 2. N6c+, mentre in caso di 1... S*6b, si prosegue con 2.Lx8c+ Sx8c 3.P*6c ed in entrambe le varianti l'attacco del Nero continua.

La soluzione 1... S*7d è chiamata *un Argento sulla testa del Cavallo avversario*, controlla le case 8c e 6c ed al contempo minaccia e preme sul Cavallo: così facendo il Bianco si difende dall'attacco nero.



Con qualsiasi altra mossa, il Nero non può evitare la doppia minaccia R*3h o R*1h, fatta salva la possibilità di ricorrere all'Alfiere con B*2g, una mossa che tuttavia è inferiore a S*2g perché non sfrutta al meglio un pezzo maggiore, destinato preferibilmente all'attacco e non semplicemente alla difesa. Oltretutto l'Argento non bada soltanto a difendere, ma minaccia anche il pezzo attaccante.

	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
♖								桂	皇	a
	皇		飛			馬	金	王		b
			桂	歩		銀	金	歩	歩	c
	歩	歩	歩	銀	歩	歩	歩			d
									歩	e
	歩	銀	歩	歩	歩		歩	歩		f
		歩		金	銀	歩	角		桂	g
		玉	金					飛		h
	香	桂							香	i ♜

Tsume (5 mosse)

	6	5	4	3	2	1	
					角	皇	a
			銀		王		b
			歩				c
				歩	馬		d ♞
						歩	e ♞
							f ♜

Mosse dal diagramma 2:

1... N8e 2.N2e S2d 3.P6e Sx6e 4.B9a+ e lo scontro continua.

L'Argento in 8f anticipa l'attacco del Cavallo bianco in preventiva applicazione del proverbio. 2... S2d è una risposta naturale a N2e che evita perdite di materiale e rinforza allo stesso tempo la difesa del lato.

Si noti che nella posizione risultante non ci si deve affatto preoccupare di quanto recita un altro proverbio *un Cavallo avanzato prematuramente è facile preda di un pedone*. Questa avanzata di Cavallo causa infatti un indebolimento dei castelli di tipo *Yagura*, tanto che in questo caso specifico ha condotto a un ottimo risultato.

Hisshi (1 mossa)

	6	5	4	3	2	1	
				桂	皇	角	a
				皇			b
					王		c
				歩		歩	d ♞
					歩	馬	e ♞
				歩			f ♜

Soluzioni

Tsume: 1.S*3a K2c 2.B3b+ Kx3b 3.G*2b#
Hisshi: 1.R*1b e poi tsume in 3 mosse.

I principali siti ludici di riferimento per Il fogliaccio degli astratti sono:



Board Game Geek



Tana dei Goblin



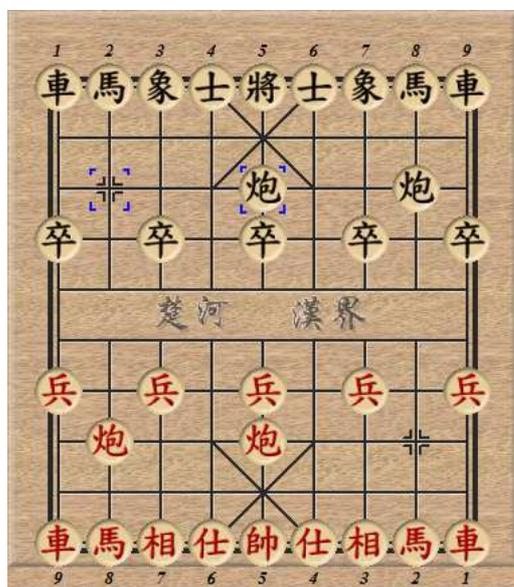
Xiangqi

a cura di Antonio Barra

Apertura delle Bombarde Simmetriche

Nei precedenti articoli abbiamo avuto modo di analizzare, seppur velocemente, l'*Apertura delle Bombarde Opposte* (1.C2=5, C8=5). Il Nero, se come prima ha intenzioni di gioco aggressivo, può però anche giocare la prima mossa impiegando l'altra Bombarda 1. ... , C2=5. Si addivene così all'*Apertura delle Bombarde Simmetriche*.

1. C2=5 C2=5



Come abbiamo già detto, entrambi i contendenti vogliono una partita tutta incentrata sull'attacco. Il Rosso però, godendo del favore del primo tratto e del fatto che lo sviluppo dei pezzi dei due schieramenti avviene su ali opposte, ha le maggiori possibilità di ottenere un vantaggio.

La prima cosa da evitare è quella di precipitarsi a catturare il Pedone nero.

2. C5+4? A4+5

3. H2+3 H2+3

4. C5-2 H8+7

5. R1=2 R9=8

6. H8+7 R1=2

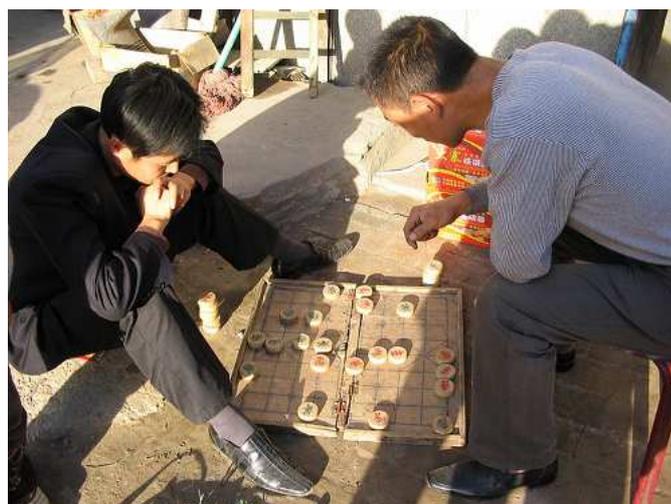
7. R9=8 C8+5

8. E3+5 R2+6

ed il Nero gode di un maggiore vantaggio di sviluppo ed ha una posizione migliore.

La migliore strategia per il Rosso è quella di sviluppare i pezzi e prepararsi all'attacco per primo. 2. H2+3

il Nero di solito ha qui due continuazioni principali 2...H2+3 , e 2...H8+9. Vediamole brevemente.



Variante I

2. H2+3 H2+3

il Nero difende il Pedone centrale e prepara l'uscita del Carro in 1.

a)

3. R1=2 H8+7

I) 4. H8+7 R1=2 5. R9=8 R2+6 6. C8=9 R2=3(xP) 7. R8+2, seguita da C8-1 e C8=7 il Rosso sta meglio perchè in vantaggio di sviluppo.

II) 4. C8=6 R1=2 5. H8+7 R9+1 6. R2+6 R9=4 ed il Rosso sta meglio.

III) 4. R2+6 R1=2 5. H8+7 E7+9 6. R2=3 R9=7 7. R9+1 P3+1 8. R9=7 anche qui il Rosso sembra preferibile.

b)

3. R1=2 C8=7 il Nero mette sotto pressione il Pedone rosso della terza colonna.

I) 4. H8+7 R1=2 5. R9=8 H8+9 6. R2+8 R2+4 e il Nero sta bene

II) 4. H8+9 H8+9 5. R9=8 R9+1 6. C8+4 P3+1 7. R2+5 R9=6 il Rosso sta meglio

III) 4. C8+4 H8+9 5. C8=5 scacco, A4+5 6. FC-1 il Rosso è preferibile.



Variante II

2. H2+3 H8+9 il Nero si affretta a sviluppare la propria ala sinistra.

Lo sviluppo più naturale per entrambi i colori è ora 3. R1=2 R9=8 con i possibili seguiti:

I) 4. H8+9 H2+3 5. R9=8 R1=2 6. R2+4 R2+4 7. P9+1 P9+1 8. H9+8

II) 4. R2+4 H2+3 5. H8+7 R1=2 6. P7+1 R2+4 7. R9=8 P9+1 8. C8=9 R2=4 9. R2=6

In entrambi i casi il Rosso sta leggermente meglio a motivo del vantaggio della prima mossa.

Sul prossimo numero, il 64, si parlerà di

Game Design.



Come creare i giochi, come provarli, quali strumenti utilizzare.

Senza dubbio il prossimo numero de *Il fogliaccio degli astratti* sarà qualcosa di diverso da tutti quelli che lo hanno preceduto, si inizierà ad esplorare la nascita dei giochi.

Oltre ad una grande passione e fantasia si cercherà di capire quali sono le basi necessarie per iniziare a creare dei giochi.

Quali sono i passi necessari per assicurarsi che il vostro gioco non abbia dei problemi.

Come qualsiasi campo della creatività umana anche il creare giochi è fortemente influenzato dai gusti della singola persona, quindi è ancora più gradita la vostra partecipazione e le vostre opinioni.

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net



Scacchi Kriegspiel.

a cura di Luca Cerrato

Ai giorni nostri chiunque può provare l'ebbrezza di guidare una macchina di formula 1 andando a 300 Km/h per lo stretto circuito di Monte Carlo senza rischiare di farsi un bagno in mare, al massimo quello che gli può capitare è che il programma di simulazione lo retroceda all'ultima posizione. Se non tutti si possono permettere un vero e proprio simulatore di macchine sportive si può comunque sedere comodamente sulla poltrona di casa ed usare il proprio computer per gareggiare nel mondiale di motociclismo, volare a Mach 2 oppure far rivivere le campagne napoleoniche senza riportare nessuna ferita.

A differenza di oggi dove si può far esperienza in un determinato campo utilizzando la *realtà virtuale*, nell'antichità contava molto di più l'*esperienza sul campo* e la capacità di intuire gli eventi futuri, i pochi mezzi di calcolo erano carta e matita e poco altro. Quando si andava in battaglia il generale si posizionava in cima alla collina e dava gli ordini, solo con un ottimo addestramento delle truppe e la qualità delle sue armi si poteva ricavare un vantaggio sull'avversario.

Fino al XVII secolo non si pensò di trasportare un campo di battaglia su un tavolo. Per carità giochi come gli scacchi oppure l'orientale Go esistevano da secoli, ma personalmente, non considero questi dei veri e propri simulatori di giochi di guerra semplicemente perché hanno un livello di astrazione troppo elevato. Lasciare ad un semplice cavallo la responsabilità di una manovra di cavalleria non è veritiero. Per rimanere nel campo delle varianti scacchistiche, con un balzo temporale ai giorni nostri *Shuuro*, in cui si sceglie il proprio esercito e il suo posizionamento, si avvicina di più ad un simulatore di guerra sempre rimanendo ad alti livelli d'astrazione.

Dopo questa piccola digressione torniamo a quattro secoli fa e precisamente nel 1664 in Germania nella città di *Ulm*, dove *C. Weikmann* pubblicò un libro su un gioco detto *Koenigspiel* che definì, *un compendio dei più utili principi militari e politici*. Praticamente una variante scacchistica con un tavoliere maggiorato (a forma di croce) e trenta pezzi a testa. Da allora molti si cimentarono nella creazione di scacchi giganti atti a simulare la guerra, da ricordare tra questi anche l'italiano *Francesco Giacometti*.

Nel 1780 il tedesco *C. Helwiguna* venne l'idea di estendere una scacchiera per avere un campo di battaglia *più reale*, aumentare e diversificare i pezzi. Il suo gioco aveva una scacchiera di 1666 case e 200

pezzi.

Tutti questi giochi a cui si può aggiungere anche la *Metromachia* (presentata sul numero 61) sono dei primi tentativi di creare dei *giochi di guerra*, che hanno un *difetto* intrinseco infatti tutti i pezzi avversari sono visibili. Difficilmente nella realtà i due generali riescono ad avere l'esatta posizione dello schieramento avversario.

Solo nel 1824 venne pubblicato a Berlino un gioco con il titolo di *Istruzioni per la Rappresentazione di Manovre Tattiche in forma di Gioco di Guerra* ideato dal prussiano *G.L.von Reisswitz*² in cui si introdusse il concetto di *invisibilità* dei movimenti avversari.



Nel suo gioco *Reisswitz* introdusse ben tre scacchiere, due per i giocatori ed una per l'arbitro. L'unico tavoliere su cui è presente la disposizione di entrambi gli schieramenti è quello dell'arbitro, mentre i giocatori non *vedono* l'avversario. In questo gioco l'arbitro riveste un ruolo primario ed è colui che passa le informazioni. La seconda innovazione è l'abbandono del concetto scacchistico, le varie unità riproducono in piccolo il movimento delle truppe di un

²Anleitung zur Darstellung militärischer Manöver mit dem Apparate des Kriegsspiels

esercito. Questa tipologia di giochi ben presto si diffuse nell'esercito prussiano e diede dei risultati anche a livello pratico, per esempio nella seconda guerra di Indipendenza Prussiana.

Passa più di un secolo e il cerchio si chiude, dai war games si ritorna agli scacchi. Tra il 1898 e il 1899 l'inglese *Michael Henry Temple* introdusse la terza scacchiera ed ideò il *Kriegspiel*. Come nel gioco prussiano anche nei *Kriegspiel*, l'arbitro è colui che conosce la posizione completa dei due schieramenti ed ha il compito di segnalare la mossa fatta, gli scacchi al re e mosse impossibili.

Il gioco si è diffuso nel mondo con diversi nomi *War Chess*, *Screen Chess*, *Commando Chess*, *Invisible Chess* e *Can I?*.

Inoltre è stato oggetto di studio presso il RAND, un centro di ricerche strategiche finanziato dal governo USA anche a livello matematico è stato usato per la teoria dei giochi.

Prima di passare al regolamento vi indico due riferimenti bibliografici:

- **La Scacchiera Invisibile** (Appunti su un gioco di guerra), *Paolo Ciancarini*. La maggior parte delle informazioni di questo articolo sono state prese da questo volume.
- **Chess detective**, *David H. Li*.

Il regolamento

Se l'idea alla base del gioco è semplice, l'implementazione del regolamento unitario è ancora da venire, quello riportato qui di seguito è quello inglese, conosciuto negli USA come *Easter rules*.

Giocatori Due giocatori (bianco e nero) ed un arbitro.

Materiale Tre scacchiere e due set di pezzi di scacchi.

Inizio gioco Un giocatore ha una scacchiera su cui depone nella posizione classica i pezzi bianchi, l'altro giocatore ha un'altra scacchiera su cui depone i pezzi neri. Le due scacchiere dovrebbero essere posizionate abbastanza distanziate l'una dall'altra in modo che non si vedano le mosse avversarie.

Sulla terza scacchiera, quella gestita dall'arbitro, vengono posizionate i pezzi bianchi e neri come negli scacchi tradizionali. Su questa scacchiera l'arbitro avrà sott'occhio la posizione dei due schieramenti.

Il gioco I pezzi si muovono come negli scacchi.

Le comunicazioni Il giocatore di turno deve scegliere la mossa da tentare e comunica all'arbitro il suo tentativo. Il tentativo non deve essere sentito dall'avversario.

A seguito della mossa l'arbitro può dichiarare:

- **Partita terminata**, se sulla scacchiera dell'arbitro la lista delle mosse legali è vuota significa che la posizione è di stallo o scacco matto, e la fine della partita viene immediatamente annunciata dall'arbitro;

- **Arbitro silente**, quando la mossa è legale. L'arbitro dice *mossa al nero/bianco* (a seconda di chi sarà di turno);
- **Mossa illegale**, la mossa tentata è illegale. Il giocatore fa un altro tentativo;
- **Mossa impossibile**, se il giocatore fa una mossa fuori dalla lista di quelle possibili. Per esempio muovere un re di due caselle;
- **Scacco!**, se una mossa accettata dà scacco, l'arbitro annuncia lo scacco e dice anche da quale direzione: su riga, su colonna, su piccola diagonale, su grande diagonale, oppure di cavallo;
- **Cattura!**, l'arbitro annuncia le mosse di cattura, ma dice solo in quale casa avviene la cattura: senza dire quale pezzo cattura e quale pezzo viene catturato.

Il giocatore può fare una sola domanda, udibile dall'avversario:

Ci sono catture di pedone?, per chiedere se tra le tante possibili mosse ci sono catture di pedone. L'arbitro può rispondere:

- **No**, se non ci sono catture di pedone.
- **Tenta!**, in questo caso il giocatore è obbligato a fare almeno un tentativo di cattura.

A questo punto si è obbligati a parlare delle varianti soprattutto per quanto riguarda la regola delle possibili catture di pedone.

- L'arbitro annuncia prima di ogni mossa se nella lista delle mosse legali ci sono o no possibili catture di pedone; in tal caso non c'è obbligo per il giocatore di tentare una cattura di pedone.
- *Variante RAND*, l'arbitro elenca prima di ogni mossa tutte le caselle dove è possibile una cattura di pedone.
- *Variante ICC*, l'arbitro annuncia prima di ogni mossa il numero di catture disponibili.

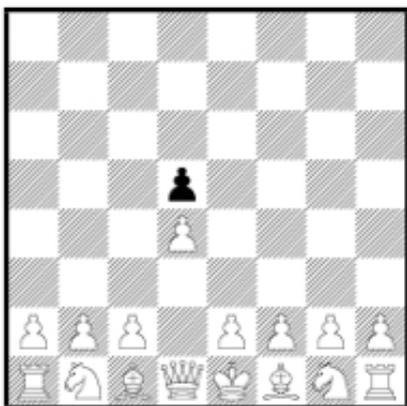
Alcune note:

1. L'arbitro non annuncia mai, in alcuna variante, se un pezzo può catturare qualcosa;
2. Le mosse di arrocco o promozione non vengono annunciate;
3. L'arbitro non può in alcun caso riassumere quale materiale sia rimasto in gioco. Nella variante RAND su richiesta, l'arbitro riassume i totali di pedoni e pezzi (ma non il loro tipo) rimasti in gioco per ciascun giocatore.

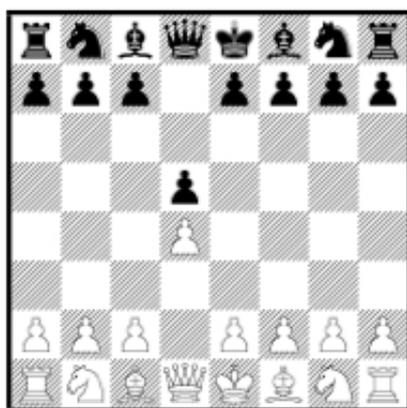
Adesso un esempio per meglio capire i meccanismi del gioco, regolamento inglese.

1. Il Bianco tenta d4. L'arbitro accetta e dice: *il Bianco ha mosso*. 1. ... Il Nero tenta d5. L'arbitro accetta e dice: *il Nero ha mosso*.

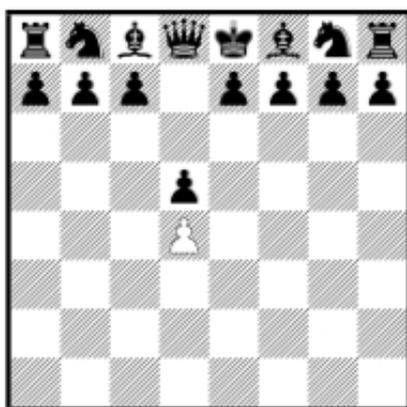
Situazione scacchiere,



Scacchiera bianca



scacchiera arbitro



scacchiera nera

Il Bianco prima di muovere chiede se ci sono catture di pedone, l'arbitro risponde *no*.

Da questo si deduce che il Nero non ha giocato nè in e5 nè in c5.

2. d5, arbitro risponde mossa *illegale*.

A questo punto il Bianco sa quale mossa ha fatto l'avversario, quindi dovrebbe aggiornare le propria scacchiera. Da notare che anche il Nero, se è sagace, dal rifiuto dell'arbitro al tentativo del Bianco deve dedurre quale sia stata la prima mossa del Bianco:

solo 1.d4 poteva portare ad un rifiuto alla seconda mossa.

2. h4, l'arbitro *il bianco ha mosso*.

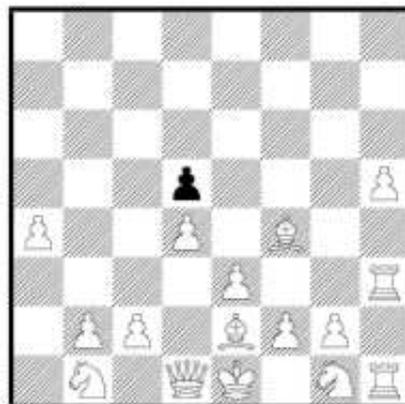
2. ... il nero tenta d4, arbitro *mossa illegale*. Ha la conferma che la prima mossa del bianco è stata d4.

2. ... Cf6, arbitro *il nero ha mosso*.

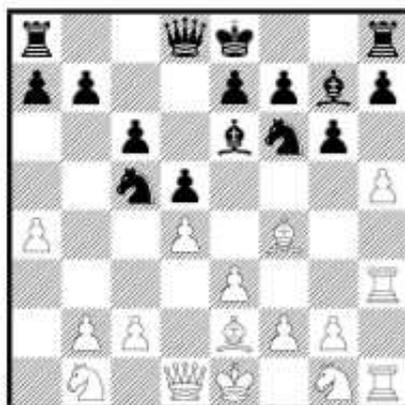
La partita prosegue con:

3. Af4 Af6 4. a4 g6 5. Ta3 Ag7 6. Tah3 c6 7. e3 Ca6 8. Ae2 Cc5 9. h5

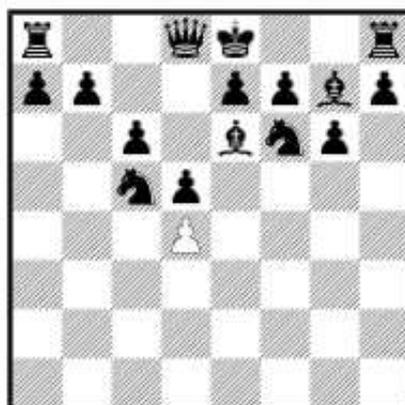
dopo queste mosse la posizione sulle scacchiere è:



scacchiera bianca



scacchiera arbitro



scacchiera nera

Ovviamente la ricostruzione della posizione dei pezzi avversari dipende dal ragionamento dei giocatori.

Per questo numero è tutto sugli scacchi Kriegspiel, se volete far pratica potete andare in rete sul sito,

www.chessclub.com



Backgammon

a cura di Luca Cerrato

Dopo una breve pausa (vedi FdA 61) riprendo il discorso sul gioco del Backgammon con la presentazione di un altro articolo scritto da *Robert Townsend* preso dal sito *www.bkgm.com*.

Il Backgammon in una delle sue tante forme ha oltre 5000 anni. Diversamente dai giochi puramente deterministici come possono essere il *Go* e gli *Scacchi*, il Backgammon ha sia una componente strategica che una di fortuna, il lancio dei dadi. Nella vita quotidiana siamo quasi sempre in grado adattarsi a qualsiasi situazione che dobbiamo affrontare questo determina il nostro grado di *sopravvivenza*. Lo stesso principio vale per il Backgammon, senza la conoscenza dei principi base siamo persi di fronte a qualsiasi cosa cerchiamo di fare. Senza flessibilità ed adattabilità non saremo in grado di reagire con efficienza alla casualità del lancio dei dadi.

Lo scopo di questa serie di articoli è fornire dei principi base per capire il gioco del Backgammon. Una volta che i principi base e lo scopo del gioco sono stati compresi allora si imparerà a valutare la nostra abilità nel gioco ed a definire i nostri scopi. Poi si potrà sviluppare una strategia per ottenerli. Una volta che abbiamo queste conoscenze di base potremo spendere anni per rifinire e perfezionare il nostro stile di gioco basato sullo studio, il gioco dei campioni e la nostra esperienza.

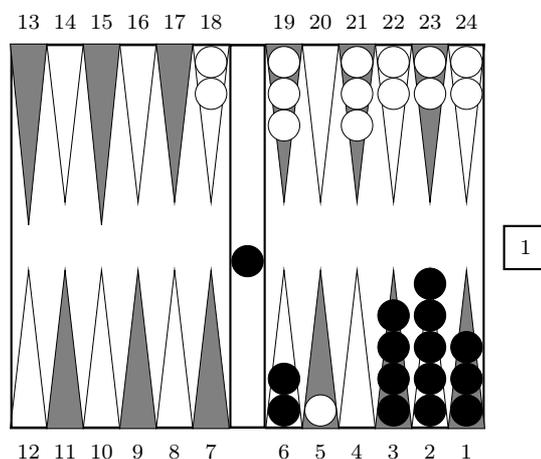
Prima di tutto tre punti fondamentali sui dadi:

- Non hanno una memoria.
- Non possono essere influenzati da minaccia e suppliche.
- La possibilità di ottenere un determinato numero con un dado a sei facce è *sempre un sesto*.

Con due dadi, ci sono solo 36 possibili combinazioni di lancio, di queste 36 sono 6 *doppi* (1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 e 6-6) così le possibilità di lanciare un doppio sono 6/36, semplificando 1/6. Quindi se si hanno 1/6 di possibilità di lanciare un doppio allora si avranno 5/6 di possibilità di lanciare un *non doppio*. La possibilità di lanciare un particolare doppio, per esempio 6-6, è 1/36, perché c'è un solo modo di ottenerlo. Un non doppio si hanno 2/36 possibilità perché ci sono due modi per ottenere lo stesso risultato, per esempio 2-5 e 5-2.

Un altro concetto chiave è l'*abilità* di capire come molti lanci su 36 permetteranno di fare qualcosa che

si vuole fare. Supponiamo si abbia una pedina sulla barra e il vostro avversario ha tutti i suoi punti bloccati eccetto il punto 5. Per rientrare in gioco si deve lanciare un cinque. Quante possibilità ci sono su 36 per ottenere un 5?



Ovviamente se si ottiene un 5 su un dado si può avere uno dei sei numeri sull'altro, sei differenti combinazioni. Stesso discorso invertendo i dadi. In conclusione ci sono 12 differenti possibilità di ottenere un cinque. Il punto debole di questo ragionamento è di stare attenti a non contare lo stesso lancio più di una volta. Così il 5-5 può essere fatto una sola volta, bisogna quindi cambiare il 12 in 11 su 36. Usando la stessa logica le possibilità di ottenere un determinato numero sono 11/36.

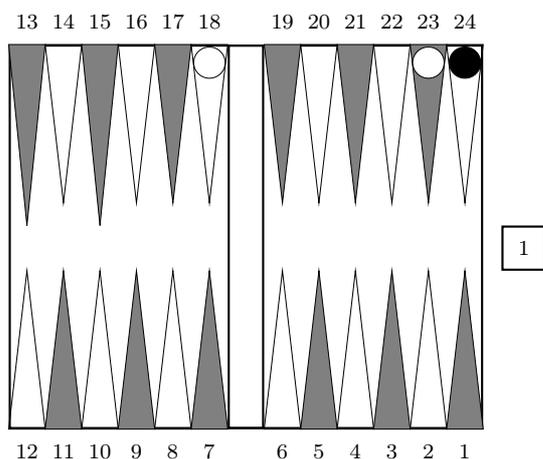
Se invece fossero aperti i punti 2 e 5?

Se applichiamo la stessa logica, ricordandoci di non contare due volte i doppi e prestando attenzione

ai lanci 5-2 e 2-5 allora si avrà 20/36. Riassumendo, con il ragionamento visto sopra abbiamo che le possibilità di avere una determinata serie di numeri:

- 1 numero è 11 su 36.
- 2 numeri è 20 su 36.
- 3 numeri è 27 su 36.
- 4 numeri è 32 su 36.
- 5 numeri è 35 su 36.

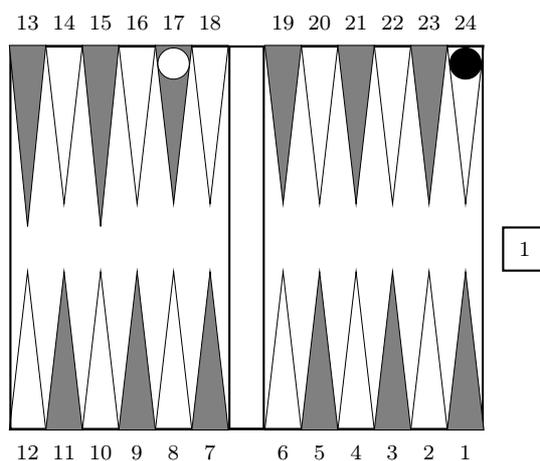
Un altro accorgimento necessario da fare prima di avere l'ultima parola nel calcolare quanti lanci su 36 dobbiamo fare per ottenere quello che vogliamo. Consideriamo questo esempio: ci sono tre pedine sulla tavola. Si ha la propria sul punto 24 e l'avversario ne ha una sul punto 23 ed una sul punto 18. E' il nostro turno, quante possibilità ci sono di colpire una delle due pedine avversarie e per entrambe?



La risposta è semplice, 11 lanci per colpire il punto 1 e per colpire uno oppure l'altro 20 lanci. Questa non è tutta la storia. Se undici lanci contengono un 1 per colpire la pedina sul punto 23, non solo undici lanci contengono un 6 per colpire la pedina sul punto 18, ma anche 5-1, 4-2, 3-3 e 2-2 per un totale di 17 possibili lanci. Per continuare, dobbiamo aggiungere un paio di questi lanci ai nostri 20 per colpire la pedina sul punto 23 oppure la pedina sul punto 18, cioè 4-2, 3-3 e 2-2 perché 5-1 è già contato negli 11 lanci che contengono l'uno. Questo ci dà un totale di 24 lanci per colpire una delle due pedine. Solo un 5-1 per colpire entrambe le pedine, cioè solo 2 su 36.

Se invece dobbiamo ottenere un numero più grande di 6?

Prendete l'esempio di prima con il nostro pezzo sul punto 24, togliamo il pezzo avversario in 23 e muoviamo il pezzo dalla punta 18 alla 17. La pedina avversaria è adesso ad una distanza di sette punti dal nostro pezzo in 24. Possiamo colpirla con un 6-1, 5-2 e 4-3 che sono sei lanci, da notare che nessun doppio la colpirà.



Se la spostiamo indietro di un punto, in 16 (8 punti dalla nostra pedina) la si colpisce con 6-2, 5-3, 4-4 e 2-2, ancora con sei lanci.

Sul punto 15 si ha 6-3, 5-4 e 3-3, cinque lanci su trentasei.

Perché queste informazioni sono importanti da conoscere?

Perché come nella vita anche nel Backgammon si prendono dei rischi per arrivare al successo. Bisogna essere in grado di calcolare oppure almeno stimare i rischi in modo da trovare il gioco migliore e il miglior bilanciamento tra sicurezza e aggressione nella tattica di gioco.



Se voglio posizionarmi su un punto chiave in che modo il mio avversario potrebbe colpirmi?

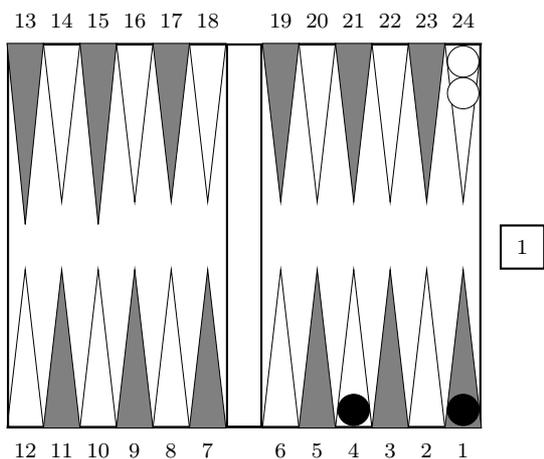
Quanti lanci su 36 devo fare per colpire un punto?

Se non posso fare qualcosa di buono con questo lancio, come posso posizionare i miei pezzi per darmi più possibilità di far qualcosa nel prossimo lancio di dadi?

Se mi sono esposto troppo come posso fare per limitare i danni e non farmi colpire?

Un aspetto ancora più importante, comunque, può essere quando stiamo giocando con il *dado del raddoppio*.

Una premessa sul dado del raddoppio, in linea generale si può raddoppiare quando si ha almeno il 50% di possibilità di vincere e l'avversario può accettarlo quando ha almeno un 25% di vittoria.



Nel diagramma di sopra il rosso deve lanciare i dadi, dovrebbe anche raddoppiare?

Può il bianco accettarlo?

Questo può essere direttamente calcolato sulla tavola in uno dei due modi. Si può calcolare i propri lanci vincenti oppure si può calcolare i lanci perdenti e sottrarre quei numeri da 36. Prima i lanci vincenti, qualsiasi 6, 5 e 4 vincono, più 2-2 e 3-3, 29 lanci vincenti.

Che cosa dire sui lanci perdenti?

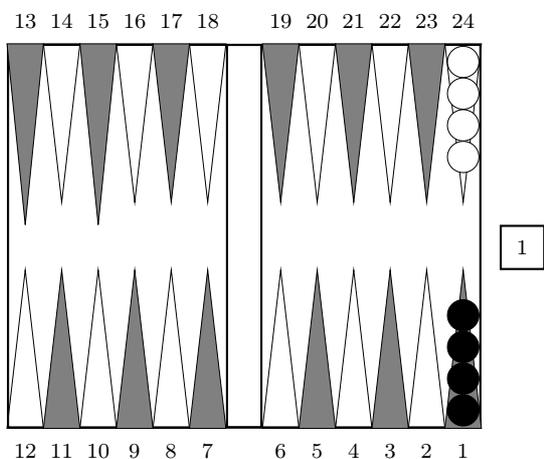
1-1 è l'unico doppio, 2-1, 3-1, 3-2, solo in totale 7 lanci perdenti.

Se si raddoppia l'avversario passa.

Se si fallisce il raddoppio si dà al vostro avversario 7 su 36 possibilità di vincere la partita, si potrebbe finire con il dado del raddoppio nel vostro turno.

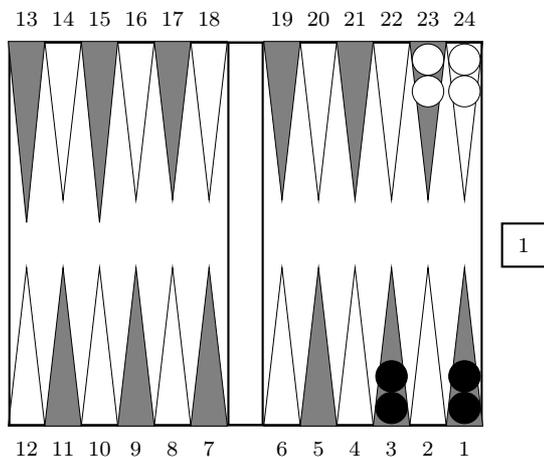
Un altro modo per calcolare le vostre possibilità di vittoria è moltiplicare le probabilità. Consideriamo due situazioni di lancio dove voi ed il vostro avversario avete entrambi 4 pezzi rispettivamente sul punto 1 e punto 24 ed è il vostro turno di lanciare i dadi.

Per vincere avete bisogno di lanciare un doppio oppure non lanciate un doppio ed il vostro avversario non deve lanciare a sua volta un doppio.



Le possibilità di fare un doppio è 1/6, a queste bisogna aggiungere le possibilità di lanciare un non doppio ed il vostro avversario lancia un non doppio che è $5/6 \times 5/6$ oppure 25 lanci su 36. le possibilità

totali di vittoria sono $6 + 25$ oppure 31 su 36 lanci. Il vostro avversario vince solamente se voi non fate un doppio e lui fa un doppio. Le possibilità di un non doppio è $5/6 \times$ doppio $(1/6)$ oppure $5/36$. Questo vuol dire che ha 5 lanci su 36 per vincere. La sequenza di mosse giusta è raddoppiare e passare.



Potrebbe il rosso raddoppiare? Può il bianco accettare?

Il rosso deve lanciare e sta considerando un raddoppio. Il rosso deve raddoppiare e il bianco accettare.

Per ultimo che cosa fare sulle posizioni più complicate?

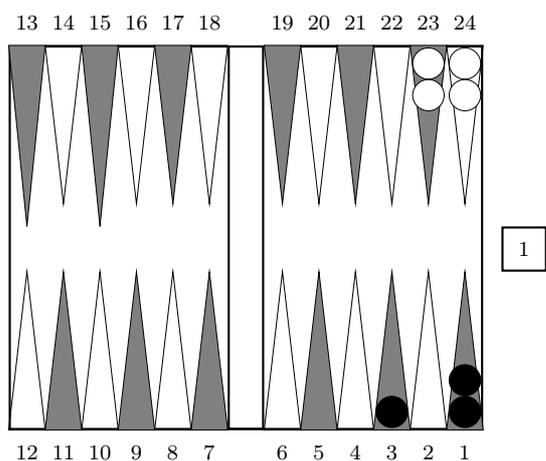
Il rosso deve giocare il dado del raddoppio e il bianco deve accettarlo?

Questa non è una posizione dove tutti i doppi non portano fuori le quattro pedine e non tutti i non doppi portano fuori due pezzi.

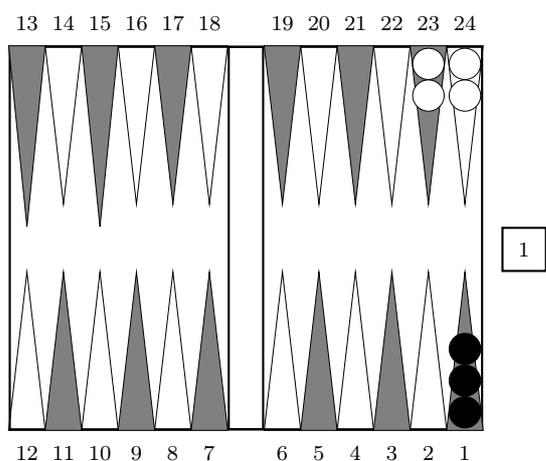
Dando un veloce giudizio della posizione si può dire che le possibilità di vittoria del nero sono più grandi del 50% (può vincere con un doppio pari o più grande di 3-3 (4 lanci) e di altri 32 lanci, il bianco deve lanciare un doppio più grande di 1-1 per vincere, così il nero raccoglie altro $33 \times 31/36$ giochi per 28.4, per un totale di possibilità di vittoria pari a 32.4. C'è una complicazione se il nero lancia un solitario 2 (2-2 realmente agisce come un non doppio e porta fuori due pezzi) perchè in queste partite il bianco può lanciare un non doppio e portare fuori due pedine, il nero può lanciare e fallire per vincere, mentre il bianco può lanciare ancora e vincere. Così ad una prima occhiata il nero chiaramente ha un raddoppio, la questione è, può il bianco ottenere fino a 9 su 36 possibilità di vittoria? Forse, ma deve giocare in modo preciso.

Il bianco può vincere la partita nelle seguenti circostanze:

Variante 1: il nero lancia un 2 eccetto per un 2-2. Questo risultato porta ad una posizione come questa:



Se il nero lancia 2-1.



Se il nero lancia 2-3, 2-4, 2-5 oppure 2-6.

Degli otto lanci dove il nero finisce con 3 pezzi sul punto 1, il bianco vincerà apertamente con 5 serie di doppi (1-1 lascia un pezzo sul punto 2). Questo da a lui $5/36$ di 8 partite oppure 1.11 partite. Dei rimanenti 31 lanci il bianco lancerà ancora e porterà fuori le sue ultime 2 pedine a meno che il nero lancia un doppio e porta fuori tutte i 3 rimanenti pezzi. Questo da un altro $8 \times 31/36 \times 30/36$ oppure 5.74 giochi per un totale di 6.85 giochi in questa variante.

Nel caso del nero lanci 2-1, il bianco lancerà e vince $5/36$ partite con un doppio più grande di 1-1 come

sopra. Questo da a lui $5/36$ di queste due partite oppure 0,277. Il nero poi lancia un non doppio e il bianco vince per un altro $2 \times 31/36 \times 30/36$ oppure 1.44 giochi.

Per riassumere ogni cosa, se il nero lancia un non doppio, il bianco ha $1.11 + 5.74 + 0.277 + 1.44 = 8.57$ partite.

Variante 2: il nero non vince con un doppio ma il bianco vince.

Poichè il nero vince con 3-3, 4-4, 5-5 oppure 6-6 (4 lanci) e il bianco vince con 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 oppure 6-6 (5 lanci) questo riesce a $32/36 \times 5/36 = 0,12$ giochi.

Variante 3: il nero porta fuori un pezzo da entrambi i punti 1 e 3 ed ancora perde.

Il nero lancia 6-1, 5-1, 4-1 oppure 3-1 (8 lanci). Il bianco lancia un doppio e vince (5 lanci). $8 \times 5/36 = 0.89$ giochi. Il bianco porta fuori 2 pezzi, il rosso lancia 2-1, il bianco lancia e vince. $31/36 \times 2736 = 0.05$.

Così il totale delle possibilità di vittoria del bianco sono: $8.69 + 0.89 + 0.05 = 9.63$.

Il programma Gnu mostra le seguenti possibilità:

Raddoppio/accettazione, 0.502

Raddoppio/passò, 1.000 (+0.498)

Nessun raddoppio, 0.275 (-0.277)

Perchè non si offre un raddoppio nero equamente da 0.502 a 0.275?

Dopo tutto, il nero è quasi al 75% di vincere la partita. Perchè il nero prende tale successo senza raddoppiare?

La risposta sta nel concetto di proprietà del cubo ed equità, qualcosa che sarà discusso nei prossimi articoli. Ricordiamo dalla discussione di sopra che il bianco diviene favorito nei 10 lanci dove il nero ottiene un 2. Se il cubo non è girato dal nero, il bianco lo girerà e il rosso lo rifiuterà, perdendo tutti i 10 giochi.

Questo accadrà perfino se il bianco accetta il raddoppio, ma i punti extra neri vinceranno su altri 26 partite con il cubo a 2 di più che recupera i 20 punti rossi persi lanciando un raddoppio bianco.





Othello

a cura di Leo Caviola

Riparte l'annata 2015 per la Federazione Nazionale Gioco Othello, www.fngo.it, anno speciale perché ricorrono i 30 anni dalla sua fondazione (1985-2015). Sotto l'attuale presidenza di *Biagio Privitera*, tanti gli avvenimenti e le attività in programma sempre più capillarmente diffuse sul territorio nazionale.

Tornei cittadini a Roma e Genova, tappe del Gran Prix Italia a Udine (all'interno della matematica festa dei PI GRECO, dove lo stesso Furio Honsell, personalità ludica dell'anno 2011, sindaco della città è sempre un entusiasta partecipante ai tornei), a Milano, Ferrara, ancora Roma e infine Napoli, i Campionati italiani Assoluti, di Categoria e Juniores U12 (previsti a Giugno), il Gran Maestro ad inviti (a Settembre) qualificanti per il Mondiale. In più sono in programma tornei amatoriali o esibizioni all'interno di istituti scolastici quali Ercolano (a cura prof.ssa M.Privitera) e Gallese (Luigi Puzzo) affinché il gioco entri nel processo formativo e didattico di giovani studenti.

La sfida per tutti i partecipanti (a cui ricordiamo la FNGO offre la partecipazione gratuita ai tornei ad ogni esordiente) è lanciata ai vari Michele Borassi (campione italiano), Roberto Sperandio (Gran Maestro), Alessandro di Mattei (Gran Prix Italia). Non meno prestigiosi i vari tornei di Categoria (under 1650 pt ranking) dove giocatori meno professionali e di stampo più amatoriale possono trovare soddisfazione affrontando othellisti di pari livello.

Breve report Campionati Italiani (08-09 Set 2014)



Dieci Maestri e Candidati, diciassette giocatori di Categoria e lo svolgimento del primo torneo Juniores U12 hanno caratterizzato la 36° edizione dei Campionati Italiani.

Vittoria al torneo Assoluti in rimonta di Michele Borassi (ex campione del mondo 2008) che si aggiudica l'8° titolo personale con un finale al cardiopalma contro il decano Francesco Marconi: 29-35, 34-30, 46-18. Terzo Alessandro di Mattei vincente su Donato Barnaba.

Per la Categoria: Privitera Francesco in finale su Leonardo Caviola 2-0 (37-27, 37-27), felice appendice la finale 3-4° posto tra le ragazze Maria Serena Vecchi e Chiara Gigliucci che ha visto primeggiare la prima, ma per entrambe è scattata la qualificazione al Mondiale di Bangkok in rappresentanza Categoria Donna.

Simpatico e divertente il torneo Juniores con il piccolo Alessandro Ortiz figlio dei Maestri George O. ed Elisabetta Vecchi che si aggiudica il titolo.

Breve report Mondiali Othello a Bangkok (06-09 Nov 2014)

Quattro gli italiani presenti: Francesco Marconi (che chiude 9° su 64 partecipanti in rappresentanza di 26 nazioni) e Luigi Puzzo per i maschi, Maria Serena Vecchi e Chiara Gigliucci per le donne.

Il dominio giapponese (nazione da anni al vertice dell'othello mondiale) è stato evidente sia con l'affermazione personale di Makoto Suekuni sia con la vittoria di squadra. Curiosa la finale Suekuni-Seeley ripetizione di quella del 2004 quando dieci anni fa ad affermarsi fu invece l'americano. Suekuni stavolta vince, alla terza partita di spareggio, aggiudicandosi il suo 2° titolo Mondiale dopo quello del 1997.



Yahtzee.

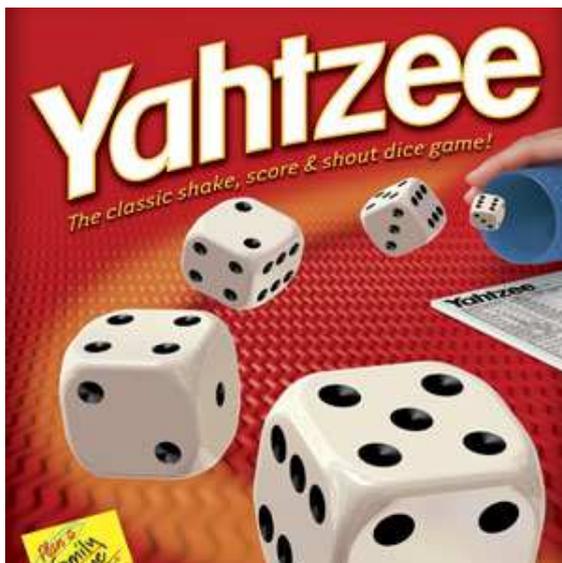
a cura di Pierandrea Formusa

Un pò di storia

Un quadro idilliaco sembra essere stato all'origine dello Yahtzee(TM): siamo negli anni Cinquanta, nel lontano Canada, una coppia veleggia serenamente a bordo del proprio yacht, un po' annoiata decide di trascorrere il tempo giocando a qualcosa; accantonati i consueti passatempi si dedica ai dadi e lo fa in un modo decisamente creativo. Infatti inventa un gioco e decide di chiamarlo proprio Yacht.

Presto i due si rendono conto del potenziale ludico che Yacht nasconde e ne cedono i diritti a *Edwin Lowe*, un famoso uomo d'affari, noto soprattutto per il Bingo e per aver prodotto una quantità impressionante di set di pezzi per gli scacchi.

Lowe rinomina lo Yacht in *Yahtzee*, lo produce su scala industriale e lo lancia sul mercato, ottenendo lusinghieri risultati.



Una ventina di anni dopo, ci troviamo quindi nei mitici anni Settanta, sarà lo stesso Lowe a cedere i diritti dello Yahtzee a *Milton Bradley*, facendogli così assumere il prestigioso marchio MB.

E' storia recente, anni Ottanta, l'acquisizione di MB da parte di *Hasbro*, colosso dell'industria ludica, in particolare di quella dedicata ai giochi da tavolo.

Un gioco quindi piuttosto famoso, semplice ma molto avvincente, che impegna almeno due giocatori alla volta, ma, teoricamente, ne potrebbe ammettere un numero illimitato.

Si diceva un gioco di dadi: è necessario munirsi di cinque dadi e lanciali a turno, con la possibilità, all'interno del medesimo turno, di lanciali un massimo di altre due volte, allo scopo di migliorare la combinazione ottenuta.

E' un gioco di combinazioni, nel senso che i dadi, per dare effettivamente punti al giocatore che li sta lanciando, devono soddisfare un certo schema, che ricorda quello dei giochi di carte maggiormente diffusi: si parla infatti di tris, full house, scale e così via. Le combinazioni valide, insieme alle loro denominazioni più comuni, verranno dettagliate nel corso dell'articolo.

Una partita a Yahtzee

Vediamo più da vicino come si svolge una manche di Yahtzee nel caso, per semplicità, di una partita tra due giocatori.

Il primo giocatore lancia i suoi cinque dadi, valuta se può ritenersi soddisfatto della combinazione ottenuta, nel qual caso può fermarsi, oppure se desidera sostituire uno o più dadi e tirare di nuovo quelli da sostituire, mantenendo invariati gli altri. La stessa valutazione può essere ripetuta ancora una volta. In totale quindi ad ogni giocatore, in ogni suo turno di gioco, è consentito un numero massimo di tiri pari a tre: quello iniziale e al più due di affinamento.

Terminato completamente il suo primo turno, il giocatore comunica come interpretare la sequenza di

dadi ottenuta e quindi di quale punteggio parziale intende avvalersi. La combinazione ottenuta e comunicata non può essere successivamente cambiata. Come avremo modo di approfondire in seguito, la maggior parte delle sequenze ottenibili vantano un range molteplice di punteggi ammissibili e spesso la scelta di quello migliore non è cosa semplice.

Ora è il momento del secondo giocatore che procederà nello stesso modo.

Alternandosi al lancio dei dadi, i due contendenti giocheranno ben tredici manche ciascuno. Alla fine di queste si sommeranno tutti i punti via via ottenuti e verrà proclamato vincitore colui (o colei) che potrà vantare il punteggio totale più alto.

Le combinazioni e i punteggi

Esaminiamo adesso tutte le possibili combinazioni che risultano fruttifere ai fini del punteggio finale e quindi della vittoria.

Esse sono tredici, esattamente come il numero delle manche giocate da ciascuno. Ovviamente questo non è un caso, in quanto lo spirito del gioco è proprio quello di completare, con il massimo del profitto, tutte e tredici le giocate, usando una combinazione ogni volta differente dalle altre. Se questo non fosse possibile, e capita in certe partite soprattutto nelle ultime manche, un giocatore può forzare uno zero, suo malgrado, in una qualche combinazione del suo score. La scelta di quale combinazione, delle restanti, forzare a zero, è spesso strategica e non del tutto scontata.

UPPER SECTION	HOW TO SCORE	GAME #1	GAME #2	GAME #3	GAME #4	GAME #5	GAME #6
Aces  = 1	Count and Add Only Aces						
Twos  = 2	Count and Add Only Twos						
Threes  = 3	Count and Add Only Threes						
Fours  = 4	Count and Add Only Fours						
Fives  = 5	Count and Add Only Fives						
Sixes  = 6	Count and Add Only Sixes						
TOTAL SCORE	→						
BONUS <small>If total score is 63 or over</small>	SCORE 35						
TOTAL <small>Of Upper Section</small>	→						
LOWER SECTION							
3 of a kind	Add Total Of All Dice						
4 of a kind	Add Total Of All Dice						
Full House	SCORE 25						
Sm. Straight <small>Sequence of 4</small>	SCORE 30						
Lg. Straight <small>Sequence of 5</small>	SCORE 40						
YAHTZEE <small>5 of a kind</small>	SCORE 50						
Chance	Score Total Of All 5 Dice						
YAHTZEE BONUS	✓ FOR EACH BONUS SCORE 100 PER ✓						
TOTAL <small>Of Lower Section</small>	→						
TOTAL <small>Of Upper Section</small>	→						
GRAND TOTAL	→						

Le prime sei sono le giocate di tipo *only-x*: only-1, only-2, only-3, only-4, only-5, only-6; all'interno della sequenza dei cinque dadi si decide di porre l'attenzione esclusivamente su quelli aventi un dato valore, ignorando gli altri, anche ai fini del punteggio. Nel caso quindi, ad esempio, di only-2, si contano i dadi che espongono il valore due e si ottiene un punteggio pari a due moltiplicato per il numero di dadi relativo. La sequenza 2, 2, 2, 5, 6 vale quindi sei punti se

interpretata come only-2, cinque punti se only-5 e sei punti nel caso di only-6 (zero negli altri tre casi di only-x).

Associato a questo tipo di giocata è poi presente un bonus di 35 punti, ottenuto nel caso in cui la somma di tutti i punti ottenuti dalle sei giocate only-x valga almeno 63. E' utile osservare che per ottenere 63 punti della tipologia appena descritta è sufficiente ottenere almeno 3 uscite del dado x mentre si punta alla combinazione only-x. Facciamo infatti questa somma: (3 x 1) + (3 x 2) + (3 x 3) + (3 x 4) + (3 x 5) + (3 x 6), essa vale proprio 63!

L'ottenimento del bonus di 35 punti, pur non essendo ovviamente obbligatorio, rappresenta frequentemente uno degli obiettivi -almeno intermedi- di ogni buon giocatore, dato che molte volte può fare la differenza ai fini della vittoria finale.

Attraverso una condotta di gioco equilibrata, fare almeno 63 punti esclusivamente con giocate onlyx è sicuramente piuttosto semplice, soprattutto se si punta a questo scopo fin dalle primissime manche del match.

Esistono poi due giocate del tipo *of-a-kind*, in cui contano semplicemente le ripetizioni di un certo valore dei dadi, indipendentemente dal valore specifico: 3-of-a-kind e 4-of-a-kind. Nel primo caso si devono ottenere almeno tre dadi uguali, mentre nell'altro caso se ne devono ottenere almeno quattro identici. Un caso particolare: una combinazione 4-of-a-kind può anche esser fatta valere come una combinazione 3-of-a-kind (naturalmente non è sempre valido il contrario), normalmente quando la prima giocata è stata già sfruttata ma la seconda ancora no.

Il punteggio assegnato al giocatore che vanta un risultato parziale of-a-kind è pari alla somma di tutti e cinque i dadi (quindi non solo di quelli uguali tra loro come invece nel caso degli only-x). Un paio di esempi a riguardo: con la combinazione di dadi 5, 5, 5, 1, 6 l'interpretazione 3-of-a-kind produce 22 punti, mentre la giocata 1, 1, 1, 1, 3 ne produce solo 7.

Veniamo ora al cosiddetto *full house*: si tratta della presenza contemporanea di un tris e di una coppia, come nel caso della fortunata sequenza 4, 4, 4, 2, 2; essa produce sempre un punteggio di 25 unità, non importa di quali numeri sia costituita.

Nel caso poi che si ottengano sequenze di quattro o cinque dadi (indipendentemente dal reale ordine di uscita) si vantano, rispettivamente, una small straight e una large straight, con un valore di 30 o di 40 punti. Quindi la giocata 3, 4, 5, 5, 6 vale come small straight e quella costituita da 5, 3, 2, 1, 4 è migliore ancora, dato che rappresenta una large straight. Il massimo punteggio che si può ottenere con una combinazione si chiama proprio come il gioco: yahtzee e lo si ottiene con tutti e cinque i dadi che presentano, sempre al termine della manche, lo stesso valore (ad esempio 1, 1, 1, 1, 1 oppure 3, 3, 3, 3, 3). In qualsiasi caso di questo tipo si verrà premiati con ben 50 punti. Infine l'ultima combinazione ammessa viene definita chance e generosamente premia qualsiasi combinazione ottenuta, semplicemente con un

punteggio che è la somma dei dadi. Di conseguenza nel caso di una giocata 3, 4, 2, 5, 5 si ottengono 19 punti, mentre con 2, 3, 3, 1, 1 il punteggio è di 10.



Alcune varianti dello Yahtzee prevedono anche alcune combinazioni addizionali oppure quelle di base tuttavia premiate con modalità leggermente diverse. Interessante, ad esempio, la possibilità di premiare anche un secondo yahtzee addirittura con 100 punti, nel caso se ne sia già ottenuto uno nel corso della partita. Dal punto di vista combinatorio, all'inizio di ogni manche, verremo dotati di una combinazione di cinque dadi tra le 7776 possibili, che potremo comunque migliorare attraverso un massimo di due rilanci selettivi (scegliendo cioè quali dadi mantenere e quali lanciare di nuovo per garantirci una differente -e auspicabilmente più vantaggiosa- combinazione). Statisticamente verremo inizialmente dotati di uno dei sei possibili yahtzee solo una volta su circa 1300 (in media esattamente una ogni 1296 volte): un evento da segnare sul calendario!

Le strategie più comuni

A livello strategico nelle prime manche abbiamo grande libertà di scelta nell'assegnazione dello score, ma comunque dobbiamo tener presente che uno degli obiettivi vincenti è quello del raggiungimento del bonus di 63 punti delle giocate only-x, quindi un giocatore saggio cercherà di privilegiare proprio quest'ultimo tipo di giocate.

Se ottiene, ad esempio, la combinazione 3, 3, 3, 1, 2 allora deve preferire la conquista della giocata only-3 a quella 3-of-a-kind, anche se la prima vale nove punti, mentre la seconda dodici. Quando poi il gioco avanza ovviamente le scelte a disposizione si riducono, così il gioco ci pone davanti ad un numero minore di decisioni, di peso però maggiore, in quanto le occasioni per rimediare diventano anch'esse drasticamente scarse.

Talvolta dovremo anche limitare i danni, nei casi in cui la combinazione ottenuta non si adatti alla nostra strategia vincente in alcuna sezione del nostro score e la scelta di quale forzare a zero è piuttosto delicata.

Di regola è consigliabile azzerare le combinazioni più difficili (yahtzee e large straight su tutte), nel caso in cui non si possa vantare alcun punteggio valido.

Ad esempio se ottengo 1, 2, 4, 5, 5 (magari per un tentativo fallito di large straight) e in precedenza avevo già selezionato i punteggi per only-1, only-2, only-4, only-5 e chance non rimane che dichiarare zero per yahtzee oppure large straight.

Vediamo ora un po' di statistica applicata alle combinazioni dello Yahtzee. Se la combinazione iniziale ha quattro dadi uguali (3, 3, 3, 3, 1 ad esempio) conquisterò il sospirato yahtzee il 30% delle volte, entro altri due lanci.

Partendo invece da due coppie e un dado spaiato (come in 2, 2, 4, 6, 6) otterrò un full house circa una volta su due, mantenendo ovviamente le coppie e rilanciando il dado rimanente al più due volte. Tra le combinazioni più facili da ottenere troviamo quella di raccogliere almeno tre dadi uguali partendo da due dadi che già mostrano il valore desiderato: come nel caso del lancio di partenza 5, 5, 2, 4, 1 dove puntiamo ad avere almeno tre dadi con il 5. In questo caso specifico raggiungeremo il risultato ben due volte su tre!

Dato poi che giochiamo contro uno o più avversari è consigliabile valutare anche la nostra posizione relativa rispetto al loro score per prendere le decisioni migliori. Se siamo abbastanza in vantaggio è inutile prendere rischi eccessivi, viceversa se la distanza di punteggio ci penalizza in modo sensibile non ci rimane che tentare le combinazioni che garantiscono grosse vincite (yahtzee in primis).



Yahtzee e internet

Lo Yahtzee su Internet è presente su alcuni siti piuttosto frequentati, che garantiscono parecchi avversari e quindi molto divertimento!

Su tutti vanno senza dubbio segnalati i siti it.boardgamearena.com e www.playok.com. Giocando su quest'ultimo sito è anche possibile partecipare periodicamente a tornei multi-giocatore.

Spesso sono disponibili differenti varianti, che possono essere facilmente selezionate oppure ci si può tranquillamente attenere al regolamento di base descritto in questo articolo. A questo punto non resta che augurarvi *good luck*.

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.
- ...

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, 63
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, 62
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, 63
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, 62
F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56
G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61, 63
M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58
L. Caviola	57, 58, 61, 63
G. Mascherpa	58
A. Penna	58
M.A. Donadoni	59
C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63
E. Perres	61
G. Pili	61
A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61
L. Poiana	61
A. Angiolino	63
M. Zannin	63

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 al game design.

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net