

# Il fogliaccio degli astratti

Numero 65 - Anno 13

Giugno 2016

*Rivista ludica, giochi astratti e altro ancora.*

**Ciclismo ludico.**

**Lusus in tabula.**

**Mancala moderni.**

**Giochi colorati.**

**Kyoto Shogi.**

**e tanto altro ancora ...**

La vita è più divertente se si gioca.

(Roald Dahl)

## In questo numero

Il numero 65.

Lusus in tabula.

Ciclismo ludico.

La progettazione di giochi da tavolo.

Connessioni.

Libri ludici.

Ferrovie giocose.

I Mancala moderni.

Le carte.

Giochi colorati.

Le città.

Kyoto Shogi.

Induzione & deduzione.

Pile di pedine.

I dadi.

Tavolieri modulari.

Polimini.



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

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



## Il numero.

a cura di Luca Cerrato

Con questo numero siamo arrivati alla fine del primo ciclo del nuovo fogliaccio. Gli ultimi quattro numeri hanno visto trattati argomenti differenti, il primo dedicato alla storia e personaggi ludici, il secondo ai giochi astratti classici, il terzo al game design e quest'ultimo ai giochi astratti e da tavolo meno noti.

Per il futuro penso di continuare a seguire questa modalità che mi permette di approfondire e concentrarmi su determinati argomenti. Comunque nuove rubriche saranno aggiunte di volta in volta, ma in linea di massima la struttura non cambierà.

In parallelo alla rivista vi ricordo i due importanti progetti che *Tavolando.net* ha lanciato in questi mesi: il *progetto tavolando* e *AGEgames*. Entrambi hanno una scadenza a lungo tempo e richiederanno un grande sforzo per essere portati a termine.

Il *progetto Tavolando* è la creazione di un libro in cui raccogliere regolamenti, storia e personaggi del mondo dei giochi da tavolo, inizialmente sarà orientato ai soli giochi astratti per poi espandersi anche ai giochi di carte e da tavolo. Prevedo per fine anno di pubblicare una prima bozza, la cui versione elettronica sarà inviata a chi ne farà richiesta.

Il progetto *AGEgames* (Automatic Generation Evaluation Games) è molto più ambizioso del primo, che si pone l'obiettivo di creare degli algoritmi per la generazione automatica di nuovi giochi. Per raggiungere questo obiettivo ci vorrà molto tempo e si dovranno esplorare vari campi della conoscenza che possono essere; il mondo ludico, la progettazione di giochi, la psicologia e filosofia, l'informatica.

Lasciamo i progetti, a cui ognuno di voi, se vuole, può partecipare, e concentriamoci su questo numero che personalmente considero un ritorno ai vecchi *fogliacci*, cioè molto orientato ai regolamenti, con un *minimo sindacale* dedicato a riflessioni e filosofia ludica.

Ho diviso il numero in varie sezioni tematiche, dai *giochi di torre* ai *giochi di connessione* ed in ognuna ho cercato di inserire anche dei giochi da scatola. Per esempio nella rubrica dedicata ai *pentamini* ho descritto *Patchwork* un bel gioco da tavola per due giocatori.

Oltre alle classiche rubriche di giochi astratti c'è quella dedicata ai giochi con dadi, strumenti ludici

poco deterministici per eccellenza, oppure quella sui giochi ferroviari dove metto a confronto due giochi **Steam** di *Martin Wallace* e **Russian Railroads** di *Helmut Ohley* e *Leonhard 'Lonny' Orgler*.

Per creare ogni numero faccio qualche ricerca in rete ed ogni tanto mi inbatto in qualcosa che stuzzica la mia curiosità, per esempio quando l'argomento sono giochi del passato. In questo caso ero alle prese con una variante moderna di scacchi, il *Tavreli*, quando scopro che gli autori si sono ispirati ad un antico gioco di scacchi russo di cui si sono perse le tracce. La particolarità di questo gioco è che i pezzi vanno a formare delle colonne come nel *Bashne* e questo mi ha indotto un pensiero sulle origine della dama a colonna.



Anche il game design ha un suo piccolo spazio con la presentazione del libro *La progettazione dei giochi da tavolo* di Walter Nuccio.

Non mancherà una mia riflessione sui giochi astratti e da tavolo con l'introduzione di una nuova categoria, gli *astratti rafforzati*. Questi sono giochi ambientati con una tipologia materiali e un numero di regole tali da essere assimilabili alla categoria astratti.

Per finire vi consiglio di leggere le regole del *Lex* il nuovo gioco di *Pietro Gorini*, un gioco astratto di induzione, e la nuova rubrica *Lusus in tabula* curata da *Andrea Romeo*.



## Lusus in tabula.

a cura di Andrea Romeo

### De ludis hominibus

#### Sulla centralità del gioco nelle nostre vite

Mai in passato, come negli ultimi 78 anni (per la precisione), l'essere umano ha così disperatamente cercato di definire il "gioco". Infatti il primo tentativo di analisi ontologica del gioco, in ambito accademico, risale al lontano 1938, 78 anni or sono, e porta la firma di Johan Huizinga<sup>1</sup> col suo saggio *Homo Ludens*: da quel momento non ci si è più fermati. Chi prima di noi si è avventurato in questa missione di definire tale ambigua *azione sul mondo* ci ha comunicato, dal proprio viaggio, che essa è un'impresa alquanto ardua. In effetti molti dei verbi che usiamo ogni giorno nella nostra vita quotidiana hanno un significato ben preciso che è difficile fraintendere: se dico "volare", per esempio, significa "volare" e basta. Lo stesso dicasi se cito la parola "mangiare" che indica quella attività e quella soltanto e così via. Certo, posso usare le parole per creare delle metafore, delle maschere alternative del linguaggio e del reale, per esempio come quando si dice che "il tempo vola" o che "ho mangiato un pedone" nel gioco degli *Scacchi*, ma lo stesso posso fare con la parola gioco: il chiodo "gioca" tra due spazi, e non mancano riferimenti al gioco nelle riflessioni sulla guerra di Giulio Cesare, audace ammiratore della dea Fortuna e dei dadi (sua la celebre frase *alea iacta est*), di Von Clausewitz che paragonava la guerra al gioco delle carte e di Antoine Henri Jomini che legava il gioco agli *Scacchi*. Al contrario, con il termine gioco, quando usato letteralmente senza aforismi di sorta, tutto si fa più complicato. È come se, *nomen omen*, questa parola si prendesse gioco di noi. Essa ricorda un pò l'*animale* di Derrida. Si chiedeva il filosofo, infatti, che cosa accomuni il cammello con il protozoo, o l'ornitorinco con il pesce palla, il che rimane un mistero: eppure tutte queste specie rientrano, nel nostro linguaggio,

sotto la definizione di *animale*. Lo stesso dicasi per il *gioco*: cosa accomuni la *roulette* con l'*altalena*, la *mosca cieca* con il *kriegsspiele*, il calcio con *Twilight Struggle* o *La ruota della fortuna* con *Golden Axe*, è davvero difficile da comprendere: eppure li chiamiamo tutti parimenti "giochi". Osservando altre lingue e culture, poi, la cosa si complica ulteriormente in quanto chiamano "gioco" attività e strumenti che noi ci sogneremmo di definirli come tali.



Nei paesi anglosassoni, per esempio, notoriamente il *teatro* e il *recitare*, nonché il *suonare*, rientrano a pieno titolo nella definizione di gioco (*I go to watch a play*, dicono), mentre l'attore e il musicista, prima che venissero "latinizzati" per far loro indossare le serie maschere latine dell'*actor* e del *musician*, erano entrambi chiamati semplicemente *player*, "giocatore". Lo stesso dicasi in Germania con il verbo *spielen* il quale in Olanda ha perfino a che fare con l'arte e quindi l'artista viene chiamato anche egli *giocatore*. Se in Italia noi definissimo "gioco" una rappresentazione teatrale o cinematografica, o un'opera d'arte, e se ci spingessimo oltre dichiarando che attori, musicisti e pittori altro non sono che "giocatori" che non fanno che "giocare", probabilmente qualcuno ci butterebbe

<sup>1</sup>J. Huizinga, *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 1973

addosso pomodori e altri ortaggi e ci esilierebbero in una terra distante pur di difendere il *Davide* di Donatello e *La Gioconda* di Leonardo Da Vinci da tali insulse e strambe dicerie.

Questa ambiguità, che sfuma i confini tra le definizioni di gioco e che quindi trasformano tale oggetto di studio in qualcosa di sfuggibile, accompagna gli studiosi del gioco fin dal principio. Huizinga, prima ancora che si avventurasse nel suo tentativo di arginare il concetto di questo ambiguo oggetto di studio entro i confini delle definizioni accademiche nel suo famoso libro *Homo Ludens*, si era già scontrato con tale controversia.



In una conferenza del 1933, dove per la prima volta il professore olandese parlava di gioco a una platea e della sua idea di dedicarsi allo studio di questo con un approccio scientifico, egli affermava:

*“chi tenta di fissare il posto che aspetta al gioco nella vita corre il rischio, a causa dell’indeterminatezza già accennata, di ravvisarlo negli ambiti più disparati, anche in quelli in cui non intendeva cercarlo”*<sup>2</sup>.

Huizinga, che era uno storico, aveva inizialmente tentato di studiare il gioco come uno dei molteplici elementi delle culture umane facendo delle analisi di questo dando per scontato cosa esso fosse secondo le definizioni dell’epoca. Ma inoltrandosi nella scoperta di diverse culture, del suo tempo e del passato, egli realizzava come tale attività venisse concepita e definita in modo sempre diverso man mano che ci si spostava da una cultura a un’altra. Al punto che egli arrivò a trovare il gioco, fondamentalmente, in tutti gli aspetti delle umane società e di conseguenza fu tentato dall’idea di concepire questa umana azione sul mondo come generatrice essa stessa di cultura, e la cultura un derivato del gioco. A confermare questa sua tesi il fatto che anche gli animali giocano, quindi il gioco deve essere pre-culturale, mentre la cultura, nelle sue fasi originarie, si manifesta, secondo Huizinga, in forma ludica, porta con sé elementi ludici.

Huizinga, in *Homo Ludens*, compie proprio questo percorso: mette in luce come quello che noi chiamiamo o riconosciamo come gioco, prendendo come elemento comune specifico quello che secondo lui era la caratteristica portante di tutti i giochi ovvero l’*agon* o *competizione*, si trovi in tutte le forme di espressione umane, dall’economia alla politica, dalla guerra alla religione, dalla giurisprudenza alla filosofia (si pensi alle antinomie) e quindi nella poesia, nel teatro, nella letteratura, nella rappresentazione in generale (si pensi all’Oscar di Hollywood), ovunque: tutte queste sfere d’azione portano con loro un elemento agonistico, quindi hanno un elemento *ludens*.

Huizinga e i suoi successori più prossimi, come Roger Caillois per esempio<sup>3</sup>, non scaveranno oltre cercando di scoperciare, di portare alla luce, questo vaso di Pandora. Seppur ravvedano il gioco in ogni sfera umana, non arrivano fino in fondo alla questione e tornano sempre indietro sui propri passi restando ancorati, nonostante le evidenti ambiguità delle definizioni e idee sul gioco che si avevano al loro tempo (e che ancora oggi ci influenzano). Huizinga è chiaro: il suo obiettivo non è di denigrare la cultura (quindi riconosce che il gioco è visto come cosa secondaria dai suoi coevi) quanto di sublimare il gioco, perché fino ad allora considerato, nelle società occidentali del suo tempo, come una attività secondaria prevalentemente puerile contrapposta al “serio” e al “lavoro”. Ma nonostante Huizinga arrivi perfino a vedere nel gioco una via salvifica (come altri autori, ad esempio Marcuse o i Situazionisti, come vedremo) per la società tutta, nelle sue definizioni il nostro pensatore resterà fedele all’idea di gioco comune: un luogo “separato” dalla “vita ordinaria”, “libero” quindi “circoscritto”, “improduttivo”. Un’azione che viene svolta coscienti di viverla in una dimensione “altra”, “illusoria” che non avrà effetti sulla “vita reale” e che può essere “seria” o “divertente”. Lo stesso dirà Caillois. Ma è così? Possiamo dire che il gioco è circoscritto in un’area “protetta” e che non ha effetti sulla “vita reale”? Da dove veniva, agli inizi del XX secolo, questa idea di gioco “separato”, “improduttivo”, “fine a se stesso”, contrapposto al serio lavoro e relegato prevalentemente alla sfera puerile? E perchè, a partire dal XIX secolo, si sente l’esigenza di studiare il gioco come mai nelle epoche precedenti? Come cambiano le riflessioni su questo oggetto nel XX secolo rispetto al passato o, detto con altri termini, cosa si dice oggi sul gioco umano?

In questo breve saggio cercheremo di rispondere a tutte queste domande. Bisogna tuttavia prima chiederci se forse, dietro questa disperata ricerca della definizione del “gioco” di questi studiosi pionieristici, a cui, vedremo, ne seguirà una infinità sempre maggiore a prova di essere entrati in una vera e propria *Aetas Ludens*, si nasconda, in realtà, un tentativo di “riscoperta” da parte della nostra civiltà di una attività che, nei secoli precedenti, era stata sempre

<sup>2</sup>Cfr. J. Huizinga, *Sui limiti del gioco e del serio nella cultura*, in *Aut Aut, Indagini sul gioco*, rivista trimestrale n. 337, Gennaio- Marzo 2008, Il Saggiatore, Milano 2008

<sup>3</sup>R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981

più sublimata (connessa alla religione) e, contemporaneamente, nascosta, rinnegata, rifiutata e, in ultimo, dimenticata. Bisognerà aspettare filosofi come Nietzsche e poi, in tempi più recenti, pensatori come Eugen Fink, Victor Turner, Gregory Bateson, Eric Berne, Erving Goffman e molti altri ancora per rivoluzionare queste idee, oltre vent'anni dopo Huizinga circa, in cui vedremo una visione del gioco totalmente nuova, in cui tale umana attività si interseca con le vite degli uomini nel loro linguaggio quotidiano, nei rituali e persino nel pensiero scientifico uscendo fuori dunque da dei confini rigidi e ibridandosi al contrario con la cosiddetta vita "reale", idea del gioco che oggi sembra essersi ormai solidificata in certi ambienti accademici. Per non parlare di intellettuali come Guy Debord o Marcuse i quali videro nel gioco perfino una via di scampo per una nuova società *ludens* liberata dal giogo del dominio.

La motivazione di tale negazione e controllo avuta nel passato, vedremo nel prosieguo di questo testo, è imputabile a una ben precisa visione del mondo che ha a che fare con lo sviluppo e la diffusione della metafisica e delle idee platoniche a partire dalla Roma Imperiale e, soprattutto, col Cristianesimo, mentre prima il gioco era stato visto come "matrice" del mondo. Il declassamento del gioco raggiunge il suo apice con l'avvento degli stati moderni e la diffusione del sistema industriale, eventi che segnano, per la prima volta nella storia dell'Occidente (nonostante Aristotele aveva già fatto tale distinguo, ma soltanto in epoca Moderna questo dualismo si realizza materialmente), la dicotomia gioco lavoro seppure, nelle sfere alte della società, l'aristocrazia e il clero vivevano la propria vita immersa nell'arte e nei giochi inventati per riempire le giornate oziose: insomma il gioco veniva declassato e negato (o come vedremo, definito in altro modo per essere controllato e incanalato verso scopi ben precisi), ma soltanto in certi ambienti ove era preferibile l'alienazione del lavoro al gioco. Contemporaneamente questa azione viene relegata alla sfera infantile (non a caso i primi studi pionieristici sul gioco a cavallo tra il XVIII e il XIX secolo provengono prevalentemente dall'ambito pedagogico prima e, successivamente, dalla psicologia dello sviluppo a parte Schiller per lo più vediamo una schiera di pedagoghi come Rousseau, Fröbel, le sorelle Agazzi, Dewey, Volpicelli, Montessori, Steiner e poi Piaget, Groos, Bruner, Vygotsky etc.) e, nonostante venisse riconosciuta, in età Moderna, la sua importanza per lo sviluppo del bambino, in effetti i fanciulli umani vennero sottoposti a un vero e proprio principio di prestazione perenne per essere educati al nuovo sistema instauratosi che richiedeva cittadini altamente preparati al nuovo sistema industriale, mentre agli adulti veniva del tutto negata. Paradossalmente, come evidenziava Bruno Bettelheim circa trent'anni fa<sup>4</sup> l'importanza del gioco riconosciuta nell'educazione, negato (o meglio controllato e orientato

verso scopi ben precisi) fin dai tempi del primo Cristianesimo dove i "diletti terreni" erano visti come tentatori e portatori di valori peccaminosi e immorali e per questo quindi andavano "guidati", veniva in età Moderna riconosciuta nella teoria e negata nella prassi. Nello stesso tempo, con il conseguente processo di secolarizzazione causato dalla Modernità e quindi con la ricerca e l'interesse per il nostro soma e per il nostro aspetto animale (specialmente con la diffusione della biologia), l'Occidente decostruisce pian piano i mondi metafisici e, sviluppando un sempre maggiore interesse per il materiale, l'animalità e di conseguenza per l'infanzia (base dello sviluppo biologico) e per la comunicazione estetica, vengono preparate le basi epistemiche per una riscoperta del nostro aspetto ludens: a partire dal XX secolo i rituali umani sconosciuti vengono così messi a nudo presentandosi al freddo occhio dell'osservatore nient'altro che come "giochi". A cominciare dal XX secolo l'homo ludens diviene così strumento di educazione, di controllo sociale (un vero e proprio *medium*) e perfino un interessante tool per analizzare noi stessi e il reale (in ordine come negli studi della psicologia cognitiva e dello sviluppo o come nella *Teoria dei giochi* in ambito economico per esempio) come se questo fosse uno specchio in miniatura dell'umanità, il "luogo" ove si manifesta il "vero uomo" (come in Schiller) e, infine, perfino un modello a cui tendere per una vita libera.

#### *Il gioco nelle società arcaiche*

A partire dal XIX secolo si diffonde sempre di più, negli ambienti culturali occidentali, l'idea di una società alienata dal lavoro come mai nelle epoche precedenti. È strabiliante osservare che mentre Carl Marx era intento nello studio del lavoro e del capitale suo genero, Lafargue, rivendicava invece il diritto all'ozio da parte degli esseri umani.<sup>5</sup> A partire dal XX secolo questa idea si consolida e si diffonde incessantemente, al punto che alcuni studiosi, anche osservando culture "primitive", sono arrivati alla conclusione che la società industriale in realtà, se da un lato ha portato benessere (o ci ha salvati dalla fame), dall'altro lato è stata anche fautrice di un'impennata delle ore lavorative. Queste teorie che connettono il "lavoro" alla nascita della civiltà sono arrivate fino a noi grazie agli studi degli antropologi e studiosi in generale che hanno visto, in altre culture, modelli e stili di vita anche opposti eppure efficienti, arrivando dunque alla conclusione che il nostro modello di vita è soltanto uno tra i possibili e che i vantaggi di questo "progresso" potrebbero essere illusori.

Gli antropologi della Scuola di Manchester hanno osservato per esempio, già verso la metà del secolo scorso, che le società primitive e preindustriali dedicavano a quelle attività che noi oggi definiremmo come "lavoro" circa quattro ore al giorno e la metà

<sup>4</sup>Cfr. A. Bondioli *Il gioco, lo specchio, la cornice: oltre i confini*, in Aut-Aut *Indagini sul gioco*, rivista trimestrale n. 337, Gennaio-Marzo 2008, Il Saggiatore 2008

<sup>5</sup>P. Lafargue, *Il diritto all'ozio*, Feltrinelli, Milano, 1971

dei giorni che dedichiamo noi attualmente: anche se non potevano permettersi carne tutti i giorni avevano una condizione di vita per altri aspetti migliore.



Questa tesi è stata fortemente sostenuta da Turner, tra gli anni '50 e gli anni '60<sup>6</sup>. Egli affermò che il lavoro e il gioco, nelle società preindustriali, convivono nella medesima dimensione dell'agire umano connessi ai rituali. Poiché i rituali sono quasi interamente caratterizzati da elementi ludici (danze, lotte, canti, maschere, etc.) in questo caso si osserva come il gioco è una cosa seria connessa al reale e con regole ben precise, così importante da essere vissuto in modo scherzoso e serio contemporaneamente, in una via di mezzo "sobria" propria delle società preindustriali. Nelle società industriali, al contrario, si crea uno spazio liscio ove il lavoro viene completamente staccato da ogni forma ludica. L'antropologo così analizza il "lavoro" come inteso nelle diverse culture. Mentre in inglese il verbo *to work* indica un "sacrificio", una "produzione" (di oggetti), una "fatica" e contemporaneamente un'azione pragmatica, nelle culture tribali e preindustriali il termine lavoro coincide soltanto con l'ultimo significato, ovvero come "azione" ed è connesso al "lavoro degli dèi", ovvero al rito e al mito. Presso gli Ndembu, per esempio, viene chiamato "lavoro" anche ciò che fa un professionista del rituale, insieme a un cacciatore, a un agricoltore e, oggi, anche all'operaio. Ed essendo il rituale (festivo o non-festivo) anch'esso visto come "lavoro", praticamente non si ha un distacco netto tra "lavoro" azione) e "gioco". Il lavoro degli uomini, in pratica, è il lavoro degli dèi o, in altri termini, il "lavoro" nelle società tribali e preindustriali è circondato dalla sfera "sacra", immerso nel rito, ovvero non è percepito come "altro" rispetto alla sfera quotidiana, in quanto parte integrante dell'azione dell'uomo sul mondo attraverso i miti, creando uomo-azione-rito-mito un organico unico, un *unicum*. L'opposto del "lavoro", in queste culture, non a caso, non è il "gioco" o lo "svago" quanto il "profano". È inoltre un "universo di lavoro" in cui tutta la comunità partecipa "per obbligo" e non "per scelta".<sup>7</sup>

In queste culture tutta la collettività risulta dunque coinvolta nelle azioni del gruppo sul mondo, e

<sup>6</sup>V. Turner, *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna 1986

<sup>7</sup>Ivi

<sup>8</sup>Ivi

un lavoro "profano" non sarebbe concepito in quanto il lavoro, come azione sul mondo, è un canale che connette con il lavoro degli dèi dove tutti gli attori, al contrario delle società industriali (almeno illusoriamente) sono *costretti, obbligati* a partecipare. Questo dualismo tra libertà e obbligo mette in luce ancora una volta non soltanto la relatività del concetto di "gioco", ma anche come vi fosse una unione tra "gioco e lavoro", una sorprendente affinità tra queste due sfere nelle culture preindustriali. Nelle culture occidentalizzate il "giocare" è, in linea teorica, una attività determinata da una libera scelta individuale mentre il lavoro un obbligo che tra l'altro viene cinto da un'aurea seria staccata da elementi "divertenti". In altri termini, non risulta essere il lavoro serio di per sé, quanto è la cultura a determinare il confine tra serio e non-serio e l'essere umano risulta essere obbligato culturalmente ad avere un approccio serio con attività che vengono considerate come tali.

Altro punto interessante è che nelle culture primitive non esiste la figura e il culto dell'artista nella misura in cui tutti i componenti del gruppo sono "lavoratori" e "giocatori" simultaneamente. In questo contesto, secondo Turner sarebbe più corretto

"[...] considerare la distinzione stessa fra « lavoro » e « gioco », o meglio tra « lavoro » e « svago » (il quale comprende il gioco *sui generis* ma non si riduce ad esso), come un prodotto della rivoluzione industriale, e concepire generi quali il mito e il rituale come lavoro e gioco contemporaneamente, o almeno come attività culturale in cui lavoro e gioco stanno fra loro in un complesso rapporto di equilibrio."<sup>8</sup>

I rituali ludici delle società tribali, infatti, non vengono vissuti soltanto nelle festività scandite dai cicli stagionali (o dal calendario) in cui le celebrazioni hanno il compito di riflettere strutture alternative sociali potenziali (come nel Carnevale di Colonia, per esempio, in cui gli scambi di coppia sono leciti poteva benissimo essere il contrario, ovvero una società poligamica in cui il Carnevale rendeva lecita la monogamia!) mostrando così l'ordine del gruppo, nonché nei rituali simbolici in cui i componenti "mutano", attraverso il gioco, inqualcos'altro (come nel passaggio alla maggiore età, nel matrimonio etc. - festività scandite da elementi ludici). Bensì vengono ripetuti continuamente come rituali apotropaici per scacciare malattie, migliorare i raccolti, rafforzare la salute degli appartenenti alla comunità, nei rituali di accoppiamento, etc., o, in poche parole, nella quotidianità. Le società industriali, invece, dividono il "tempo libero" dal "lavoro". Turner individua in questo modo una "struttura" in termini Marxiani e, sopra la struttura, non una sovrastruttura in quanto, come vista da Marx, deformazione, falsificazione, una mistificazione della struttura, quanto una zona che l'antropologo definisce come *liminoide* in quanto spazio che

si pone in *antitesi* alla struttura (spazio antistrutturale, o *meta-strutturale* o *proto-strutturale*), come area creativa connotata da una elevata potenzialità critica nei confronti della *struttura*. In altri termini, secondo Turner, la divisione “arbitraria” tra lavoro e svago delle società industriali ha spostato questo aspetto “creativo” del rito in aree specializzate che, secondo lo studioso, coincidono proprio con le utopie, la creazione di modelli di vita alternativi capaci di influenzare la vita politica ed economica dei cittadini e perfino di ribaltare radicalmente lo *status quo*. Così, in questo contesto, rientrano nella sfera gioco-lavoro delle società avanzate la scienza teoretica e quella sperimentale, in quanto le produzioni liminoidi hanno di fatto rilevanza politica ed effetti sul reale (come il *Manifesto del partito comunista* di Marx, la *Repubblica* di Platone o il *Leviatano* di Hobbes e, forse casi ancora più eclatanti, la filosofia di Nietzsche o la decostruzione derridaiana).

In questa prospettiva risulta chiaro come nelle società industriali arte, filosofia e scienza rientrano pienamente nella nozione di “gioco” in tal modo inteso, ovvero come spazio creativo, un “gioco serio” virtualmente capace di mutare e perfino ribaltare i paradigmi sociali. Per questo motivo Turner passa in rassegna anche il concetto di “gioco” con l'intento di spiegare la società occidentale in questi termini. Anche egli trova le stesse difficoltà di chi, solitamente, si avventura nello studio di questo termine il quale sovente si trova a non riuscire a trovare confini rigidi, definiti e definitivi. Osserva che il verbo inglese *to play* può indicare il *divertirsi*, il *trastullarsi*, le *burla*, insomma il carattere non-serio di alcuni giochi; ma anche il *modo* o la *tecnica* in cui si gioca una partita, definizione in cui l'antropologo vede una somiglianza col “lavoro” in quanto in questi contesti il gioco ritorna serio; trova infine la classificazione dei significati legati al *gioco d'azzardo*, ma anche alla *lotta* e alla *battaglia*, alla *rappresentazione* e perfino all'*amoreggiamento* e all'*attività sessuale*. In quest'ultima definizione di gioco connesso con la sfera sessuale, l'antropologo individua una divisione a sua vedere esplicativa della condizione dell'Occidente, ovvero la divisione tra “gioco” e “lavoro” inteso il primo come azione ludica e giocosa, in questo caso connessa ai giochi sessuali, la seconda come invece sfera seria, il “lavoro” della procreazione con tutto ciò che consegue nel mettere al mondo la progenie, ovvero l'effetto del “gioco” sulla vita materiale. Dunque si ha una sorta di slittamento dalla fase ludica dei rituali di accoppiamento (*giochi preliminari*) a quella seria della riproduzione. Nonostante a prima vista questa divisione possa sembrare un pò forzata (in quanto le nascite dei bambini solitamente sono viste come “l'festa”, e cosa vi è di più giocoso che di un bambino?), in questo contesto egli sostiene che, in una società in cui, consci del ruolo dell'accoppiamento, le nascite vengono controllate, risulta evidente la chiara demarcazione tra la sfera seria e quella ludica dei rituali d'accoppiamento: in questo contesto il “serio” coincide col limite sociale, col vin-

colo, con la norma che regola la vita biologica contro la libertà del soggetto di esperire piacere dai “giochi sessuali”. Anche la sfera del “lavoro” viene vista come sfera seria in quanto viene percepita come “oggettiva”, fattore fondamentale della vita umana che piega i mezzi ai fini, mentre la sfera individuale come soggettiva, libera dalle costrizioni del mondo oggettivo. In definitiva, nelle società industriali, per Turner, la delimitazione tra il regno del gioco e quello del lavoro avviene attraverso due processi: un fenomeno di “controllo” della vita biologica umana e, strettamente connesso al primo, un processo di oggettivazione della realtà che trasporta l'aspetto idiosincratico ai margini di quella realtà vista come unica possibile, “oggettiva” per l'appunto, ove vige una determinata forma di azione di tipo scientifica, tecnica, matematica, fredda, razionale: non a caso, Turner sostiene che tale scissione avvenga con l'industrializzazione, culmine del progetto di *mathesis universalis* voluto dai modernisti.



Ma la divisione nelle società industriali, secondo Turner, non è soltanto tra “gioco” e “lavoro”, ma, soprattutto, tra “lavoro” e “svago”, quest'ultimo come una sfera più ampia che regola anche i giochi. Turner sostiene che in effetti, ciò che crea la società industriale, non è soltanto un distacco tra “gioco” e “lavoro”, in quanto questa unione convive in certi tipi di lavoro “artistici”, come nel mondo accademico, nella politica, negli sport, nello spettacolo, e quant'altro.

Secondo l'antropologo risulta più corretta una divisione tra “lavoro” e “tempo libero” o “svago” e proprio in virtù del fatto che si ha un potenziamento del “lavoro” e, contemporaneamente, uno spazio “libero” che include giochi di ogni sorta i quali risultano anche essi “potenziati”. Infatti, mentre il gioco, in alcuni ambiti lavorativi (eccezion fatta, ovviamente, per i lavori alienanti), può tranquillamente convivere con la sfera del lavoro anzi è perfino richiesta una buona dose di creatività, il tempo libero è di fatto un mondo che si pone in dualismo col lavoro. Rifacendosi a Dumazedier, che critica l'idea di Sebastian de Grazia il quale vede negli aristocratici greci le forme primordiali del “tempo libero” o “svago”, Turner afferma che questa forma di ozio aristocratica non può

essere definita come antitesi del lavoro, in quanto in queste società l'ozio non è antitesi, quanto *sostituisce del tutto il lavoro*<sup>9</sup>. Inoltre, come ha osservato Barone<sup>10</sup> è falso asserire che quella dell'aristocrazia fosse un vero e proprio ozio, quanto la vita dei cortigiani era praticamente regolata da giochi di ogni tipo, e il "gioco" non è ozio, ma un'attività che richiede un abbondante dispendio di energie, in quanto alcune attività ludiche sono veri e propri "lavori", come la pesca o la caccia. Al contrario lo svago invece ha una funzione di rinforzo, un "premio", una ricompensa data a quegli individui che si sacrificano nel lavoro. Il lavoro dunque è conditio *sine qua non* dello "svago", sono l'uno funzione dell'altro. Con questo l'antropologo non vuole rinnegare il fatto che da questo ozio aristocratico derivino molte delle grandi *finenze umane*: non a caso Dumazidier fa osservare come il termine greco che indica l'ozio sia proprio la *scholè* da cui deriva il termine "scuola". Piuttosto, l'idea di Turner è proprio di mettere in luce il potenziamento che si ha in questi due spazi apparentemente antitetici.

Per Dumazidier "lo svago" nasce in quelle società in cui viene sciolto l'obbligo di regolare le proprie attività attraverso rituali comuni, proprio come nelle società industriali atomizzate in cui convivono differenti culture e classi sociali. Contemporaneamente anche il lavoro, in queste società, viene separato dal resto delle attività creando una sfera a parte potenziata. Queste condizioni sono soddisfatte soltanto nelle società industriali e postindustriali. Secondo Turner muovendo le sue mosse dagli studi di Max Weber sul protestantesimo e il capitalismo, il calvinismo sarebbe alla base di questo processo di interiorizzazione del "lavoro" come sacrificio e azione salvifica, rinunciando alla componente ludica di questo dominio. Per il calvinista è il lavoro lo strumento attraverso cui servire Dio, mediante la dedizione totale al proprio ruolo entro tali confini, dove, usando le parole di Turner:

"[...] Lavoro e svago si costituirono in due sfere separate, ed il 'lavoro' divenne sacro, *de facto*, in quanto era l'arena in cui si poteva dimostrare oggettivamente la propria salvezza. Così il possedente doveva agire come un buon amministratore dei beni terreni, come Giuseppe in Egitto." <sup>11</sup>. Non doveva utilizzarli per procurarsi lussi peccaminosi, ma per migliorare le condizioni morali proprie, della sua famiglia e dei suoi dipendenti. Dove il 'miglioramento' comportava autodisciplina, autoesame, lavoro duro, dedizione al proprio dovere e alla propria missione, e insistesse affinché i sottoposti si comportassero allo stesso modo. <sup>12</sup>"

Questo pensiero teocratico, laddove attecchì, come nell'Inghilterra puritana o a Ginevra, fece un for-

te lavoro di soppressione di rituali, di cerimoniali, e ridusse drasticamente rappresentazioni di ogni tipo, come il teatro, le esecuzioni musicali, i quadri allegorici (come in passato era avvenuto con le *iconoclastie*), e molti altri settori nati nel periodo proto-industriale nelle cerchie aristocratiche e che adesso venivano definiti come "pagliacciate".

"Essi costituivano la componente 'ludica' del continuum lavoro-gioco dove precedentemente si raccoglieva la società intera in un unico processo che attraversava le fasi sacre e quelle profane, e le solennità e le festività del ciclo stagionale. I calvinisti volevano abolire 'le torte e la birra', e altri cibi festivi che appartenevano agli dèi"<sup>13</sup>.

Weber sostiene che mentre quest'ondata calvinista scomparve in poche generazioni, tuttavia rimase nella società la concezione di una missione secolarizzata il cui obiettivo era il promuovere una vita ascetica attraverso il perseguimento sistematico del profitto, da cui nacque il capitalismo. Questa dedizione influenzò anche la sfera del "gioco" e dello "svago". Come mostra Edward Norbeck, il gioco venne inteso come il frutto del diavolo, l'opposto del lavoro e veniva permesso (entro certi limiti) soltanto ai bambini<sup>14</sup> i quali, notoriamente, nel pensiero cristiano, furono visti come "uomini potenziali", quindi uomini a metà che non hanno ancora raggiunto quello status di uomo-modello (l'adulto maschio fatto a immagine e somiglianza del Dio ebraico serio) che deve eliminare tale sfera dalla sua vita per congiungersi con la salvezza eterna. Norbeck fa notare come questa concezione sia rimasta accesa nella nostra cultura, in quanto, nonostante il gioco abbia raggiunto una certa rispettabilità, risulta comunque qualcosa a cui "si indulge" (come l'atto sessuale), ovvero una attività che richiede una certa dose di moralità. Il voler vivere nel mondo dello svago (lo spettacolo, lo sport, l'arte etc.) richiede che il potenziale artista dedichi la propria vita a quel mondo nella forma di un "lavoro" (pena essere etichettato come un ludopatico), quasi di una religiosa devozione (che si respira in luoghi come il cinema, nei teatri, nei musei etc.), da cui soltanto certi tipi di giochi (quelli che producono profitto come le competizioni, le scommesse, quelli che prevedono un botteghino come il teatro, la lirica, il circo, o che hanno un alto valore politico come l'arte, la scuola o il teatro etc.), o comunque capitalizzabili (come i dipinti, lo sport, il cinema etc) vengono valorizzati (giochi pedagogici) e perfino definiti come "altro", mentre vengono svalutati e limitati pesantemente i giochi fini a se stessi che non producono niente (giochi pediatrici), come il piacere di trastullarsi, fare un salto, i giochi infantili, disegni decontestualizzati

<sup>9</sup>Ibidem, p. 73

<sup>10</sup>F. Barone, *Ludosofia Elementi di filosofia, antropologia e arte nel gioco*, Edizioni Interculturali srl, Roma 2005

<sup>11</sup>V. Turner, op. cit., p. 76

<sup>12</sup>Ibidem, p.76-77

<sup>13</sup>Ibidem, p. 77

<sup>14</sup>Ibidem, p. 78

o che non recano ridondanti firme, etc.

Così istituti specializzati creano la “carriera” ad attori, cantanti, ballerini, artisti, uomini dello spettacolo in generale, quel che presto diventerà una vera e propria *industria culturale*<sup>15</sup> attraverso cui, grazie alla diffusione dei media di massa, la società industriale dona alle classi dominate una gabbia un po' più grande mediante gli stimoli simbolici diffusi dai media in cui il gioco, in pratica, assume un suo ruolo ben preciso, razionalizzato, posto in una zona controllata e controllatrice (quasi una sorta di *panopticon*), ma viene contemporaneamente potenziato dal numero abnorme, rispetto alle società tribali, di spazi possibili al suo interno. Non a caso l'etimologia di intrattenimento richiama una “separazione”, un “tenere separato”, dove il lavoro dei media rimane quello di prendersi gioco del mondo ordinario, della *struttura*, in modi anche complessi e diversificati, senza tuttavia sostituire tale spazio ma assorbendolo e disinnescandolo in quanto, non avendo vincoli metafisici, tutto entra a far parte del “gioco”.

In tempi recenti la tesi secondo cui il progresso sia in realtà mistificatorio e illusorio e che le società “primitive” sono caratterizzate da una dimensione gioco-lavoro univoca è stata sostenuta anche dallo psicologo della sviluppo e ricercatore presso il *Boston College* di Boston Peter Gray, nel suo testo *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*<sup>16</sup>. Gray, prendendo in esame, nei suoi studi, gruppi di raccoglitori-cacciatori arrivati fino ai nostri giorni in America, osserva non soltanto come tali tribù dedichino al massimo quattro ore al giorno alle attività che nella nostra cultura vengono definite come “lavoro”, ma inoltre in tali tribù non vi è il drastico passaggio alla vita adulta intesa come un sacrificarsi verso il “lavoro”, tant'è che non vi è una separazione netta tra *lavoro e gioco*. Il passaggio dall'età puerile a quella adulta avviene al contrario attraverso un *continuum* in cui man mano gli appartenenti al gruppo, mediante una interazione collaborativa e di aiuto reciproco, si dedicano alle varie attività richieste per la lavorazione di oggetti, la raccolta del cibo, la creazione delle abitazioni etc., connessi alla vita del villaggio, una vera e propria *estensione* dell'attività del gioco infantile.

Anche da altre sfere del sapere, studiosi di discipline come la psicanalisi o la filosofia sono arrivati alle medesime conclusioni: faccio riferimento al padre della psicanalisi Sigmund Freud e al filosofo della *Scuola di Francoforte* Herbert Marcuse. Marcuse in particolare, prendendo spunto dagli studi di Freud sulla nascita della civiltà, ribalta il concetto di “gioco” come attività “superflua” dell'adulto in contrasto col “lavoro”, sostenendo al contrario che è il lavoro a essere un elemento alieno nato soltanto dall'esigenza

dell'ascesa della civiltà. In questi intellettuali il *principio di piacere* (o *Eros*), infatti, coincide proprio con l'istinto, con il “libero gioco” (pur dando Freud un ruolo principale ai *giochi sessuali*), mentre il *lavoro* comporta una negazione del *principio di piacere* in nome del *principio di realtà* e di *prestazione*, ovvero un principio freddo e razionale (*ragione strumentale*) che impone un limite al *principio di piacere* in nome del lavoro e della stessa civiltà basata sul dominio dei propri impulsi. Con l'introduzione del lavoro viene così garantito al gruppo primitivo la possibilità di avere colmati i bisogni primari attraverso un proiettarsi nel futuro anziché nella libertà che lascia nel continuo presente proprio dell'animale, introduzione che prevede tuttavia, per forza di cause maggiori, un ordine e quindi una divisione gerarchica. Di conseguenza, per raggiungere tale obiettivo, il prezzo da pagare è la rinuncia al *principio di piacere* che include l'istinto e la sessualità in nome del *principio di realtà*. La limitazione di questi principi permette la creazione di gruppi sociali più solidi e duraturi (attraverso il *principio di morte* o *Thanatos* che viene indirizzato verso la *produzione* mentre la sessualità subisce un processo di *sublimazione*), una sorta di primordiale contratto sociale grazie alla regolamentazione dei rapporti libidici all'interno del gruppo per la creazione di rapporti sociali più durevoli. Da questo ritaglio nasce l'alienazione sociale, in quanto l'essere umano, rinunciando alla propria libertà (e quindi al *principio di piacere*), rinuncia al suo aspetto istintivo. Secondo Marcuse, criticando Freud di astoricismo e ponendo, al contrario, la questione da una prospettiva storica e marxiana, tale “rinuncia” riguarda soltanto le classi dominate, mentre le classi sociali più altolocate (i privilegiati) riescono ad esternare il proprio aspetto *ludens* nei piani alti dell'edificio sociale.

Infine Marcuse ci dipinge, attraverso una sovrapposizione con i miti greci di Orfeo e Dionisio, l'immagine di una società liberata. Mentre Prometeo simboleggia la civiltà, Dionisio e Orfeo sono un superamento di questa attraverso una ricongiunzione con la natura da parte dell'uomo, grazie a una vita *estetica*.

“L'Eros orfico trasforma l'essere: vince la crudeltà e la morte con la liberazione. Il suo linguaggio è gioco. La vita di narciso e una vita di bellezza [...] Queste immagini ci portano a quella dimensione estetica”<sup>17</sup>.

In tal modo il “lavoro” viene trasformato in “gioco”

“In una civiltà umana genuina, l'esistenza umana sarà più gioco che fatica”<sup>18</sup> [...] Gioco e libera espansività, come principi di civiltà, non implicano una trasformazione del lavoro, ma la sua assoluta subordinazione al libero evolversi delle potenzialità dell'uomo e della natura”<sup>19</sup>.

Osserviamo due punti per noi fondamentali. In-

<sup>15</sup> Come definita da Horkeimer e Adorno in *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, Torino 2001

<sup>16</sup> Cfr. P. Gray, *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*, Basic Books, Reprint Edition, 2013

<sup>17</sup> H. Marcuse, *Eros e civiltà*, Einaudi, Torino 1974, p. 193

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 207

<sup>19</sup> *Ibidem*, p. 213

nanzitutto come vi sia una contrapposizione tra “gioco” e “lavoro” di tipo dialettica in quanto il primo viene visto come fattore primitivo e originale, istinto del piacere ed Eros; il secondo, al contrario, come artificio della civiltà, esterno, dispotico, in antitesi con il reale bisogno dell’uomo incline al piacere. In Marcuse dunque il superamento di questa civiltà può avvenire proprio attraverso la giusta combinazione tra ragione e una vita “estetica” che il filosofo fa coincidere col libero gioco e l’arte, con l’eliminazione del lavoro alienante e la trasformazione di questo in gioco.

In definitiva osserviamo come la distinzione tra gioco e lavoro si ha nelle società e culture in cui prevale il *dominio* che si manifesta attraverso un *principio di realtà* imposto da una classe abietta nei confronti di classi meno abiette, ma non ha senso in quelle società senza classi sociali in cui tutti i componenti sono chiamati a partecipare alla vita del gruppo. Non a caso la divisione tra lavoro e gioco appare per la prima volta in Grecia ad opera di Aristotele (che notoriamente fu anche un grande sostenitore della schiavitù) nella Grecia “apollinea” (prendendo in prestito un termine di Nietzsche), e siccome Aristotele e Platone furono centrali nella filosofia cristiana prima e poi in quella Moderna, dalle loro definizioni l’Occidente ha attinto per definire molti fenomeni tra cui il “gioco” visto da questi due filosofi come “bene” ma soltanto se connesso all’educazione, ovvero orientato a un fine, a uno scopo di tipo educativo: non a caso il significato etimologico del termine educare, da *ex ducere*, significa proprio tirar fuori dalla rozza natura, quindi ha a che fare con l’ordine e la disciplina. Sappiamo bene che Atene era divisa in scuole di pensiero eterogenee spesso contrapposte dove, accanto ai metafisici vi erano filosofi che, al contrario, predicavano libertà e gioia dei sensi, empiristi *ante litteram*, e lo stesso Eraclito, al contrario di Platone e Aristotele, aveva definito il gioco come elemento caratterizzante il mondo intero (aveva definito il mondo come un fanciullo che gioca - fanciullo che sarà presente anche nella filosofia di Nietzsche). Certamente non vi era, in quell’epoca, il monopolio del pensiero cristiano che farà di Platone prima, e di Aristotele poi, due dei propri capisaldi, filosofi che preferivano il serio alla libera improvvisazione, l’*agon* alla *paideia*, l’ordine al disordine, il lavoro al gioco, e che avevano entrambi sostenuto che il gioco umano fosse vicino alla virtù soltanto se orientato all’educazione, frasi che troveremo sovente (per non dire sempre) nei pensieri dei filosofi venuti dopo, da Sant’Agostino ad Aquino, da Rousseau a Locke fino al XX secolo.

Questo interesse, fin dall’antichità, per il gioco umano, per il suo controllo ai fini educativi e per la sua repressione e negazione ai fini di un allineamento al lavoro alienante, non sorprende vista la grande importanza che tale attività ha nelle nostre vite. Doris Bergen ha di recente affermato che:

“Recent brain research has suggested that the

playfulness of a species relates to the brain’s proportion of body size; that is, the larger the proportion of the body devoted to the brain, the more playful the species and the longer the period in which the species plays.”<sup>20</sup>

In pratica più è grosso e sviluppato il cervello di una specie animale, più la specie gioca. Sembra ovvio che nell’essere umano il gioco raggiunga l’apice rispetto a tutte le altre specie che pure, se lasciate libere nei parchi con una palla, non mancheranno di passare ore intere immerse nel gioco. In quanto attività fonte di piacere, risulta chiaro che l’essere umano, con la propria spiccata intelligenza, tenda a trasformare la realtà nei propri giochi. Può dunque il gioco essere un elemento circoscritto, secondario e prettamente puerile dell’essere umano? La risposta, ovviamente, è che tale concezione del gioco è assolutamente idiosincratica. Innanzitutto il gioco non è detto che sia “divertente” ma può anche essere vissuto in modo serissimo, ammesso che per divertente non si intenda una divergenza dal mondo materiale: in tal caso qualunque umana rappresentazione potrebbe essere definita come “divertente”, l’intero linguaggio in tutte le sue forme. Inoltre il gioco è un elemento portante di tutte le società innanzitutto per lo sviluppo del bambino in adulto in quanto esso assume un ruolo pressoché fondamentale a livello biologico. Inoltre gli adulti utilizzano giochi praticamente sempre, nel linguaggio quotidiano, nei rituali sociali e perfino in tutte le celebrazioni profane o religiose le quali necessitano di “giochi” per essere alimentate: danze, fuochi, banchetti, canti, maschere, rappresentazioni di ogni sorta in cui viene simulato un qualche mito o essere mitopoietico, sono pane quotidiano dei rituali. Che dunque sia orientato al mero trastullarsi o solleticarsi per il piacere di scaricare tensioni psicosomatiche, o che sia utilizzato per l’apprendimento che avviene in modo molto più redditizio se connesso al libero fluire del gioco; che sia una rappresentazione musicale, letteraria, poetica o teatrale legati ai rituali religiosi o a qualunque altra festa, in tutti questi casi il gioco ha sempre un effetto sulle nostre vite.

L’idea del gioco circoscritto e secondario rispetto ad altre attività, vedremo nel continuum di questo lavoro, avviene, nella nostra civiltà a partire dalla diffusione del neo-platonismo prima e dall’instaurazione del cristianesimo poi nella Roma imperiale, prima di raggiungere l’apice con la diffusione dell’industrializzazione in epoca moderna. Il gioco in realtà è il “cibo degli dei”, un canale fondamentale e potentissimo di tutti gli esseri viventi appartenenti al regno *animalia*. Lafargue rivendicava il proprio diritto all’ozio, noi dovremmo rivendicare invece il nostro diritto al gioco non come attività contraria al lavoro (il quale sarebbe il riposo, l’ozio), quanto come diritto di partecipare, libertà di vivere una vita sociale, creativa ed estetica fuori dalle gabbie sociali e dei lavori alienanti.

<sup>20</sup> *American Journal of play*, Volume 1, n. 4, Spring 2009, p. 413, in riferimento agli studi di Andrew N. Iwaniuk, John E. Nelson, and Sergio M. Pellis, *Do Big-Brained Animals Play More? Comparative Analyses of Play and Relative Brain Size in Mammals*, *Journal of Comparative Psychology* 15 (2001): 29-41.



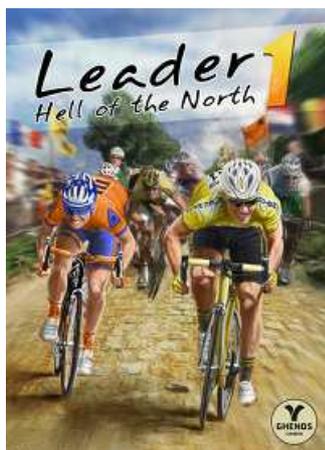
## Ciclismo ludico.

a cura di Angelo Penna

Uno spazio dedicato ai giochi sportivi non poteva mancare, si inizia con il ciclismo.

Abbiamo corso le grandi classiche del ciclismo con **Leader1/Hell of The North**

Arrivato dopo *Leader1* uscito nel 2008 ed il corrispondente italiano *Giro d'Italia (2009)*, *Leader1/Hell of the North* (2011) applica la simulazione sportiva alle grandi classiche ciclistiche del nord Europa.



La questione della fedeltà o meno all'originale dei giochi da tavolo ispirati allo sport è spesso tema di discussione tra gli appassionati ed in linea di massima le opinioni dei più non appaiono improntate all'entusiasmo.

Infatti, per quanto riguarda i giochi di simulazione sportiva capita spesso di avere la sensazione di una ambientazione appiccicata quasi a caso e, per esempio, se un gioco pur divertente quale *Ave Caesar* anziché una corsa di bighe fosse una corsa di auto o motoscafi sarebbe lo stesso, basterebbe cambiare il tabellone e chiamarla diversamente.

Tra i molti giochi di questo tipo provati, *Leader1/Hell of the North* è invece senz'altro tra i più aderenti alla realtà tanto dal punto di vista della tattica che il giocatore deve mettere in campo per far rendere al meglio la sua squadra quanto da quello della gestione delle energie di ogni proprio singolo corridore.

Nella confezione sono presenti un ventina di esagoni (stampati su entrambe le facce) di varie tipologie identificate dal diverso colore del bordo: nero per la discesa, rosso per la salita, verde pianura, giallo falsopiano. Ogni esagono è inoltre diviso in un numero variabile di caselle, il cui terreno può essere di vario tipo, normale, rovinato o pavè, quest'ultimo indispensabile trattandosi di classiche che, prima fra tutte la Parigi-Roubaix, hanno proprio nei molti e impegnativi tratti in pavè la loro caratteristica principale.



Naturalmente gli esagoni possono essere disposti come si vuole per inventarsi ogni tipo di corsa, ma se si desidera avere un percorso che ricalchi quello di una vera corsa bisogna o cercarsene le caratteristiche e poi ingegnarsi a disporre gli esagoni nel modo più realistico possibile, oppure (senz'altro più comodo e veloce) ricorrere alle molte e complete informazioni in merito che trovate in rete.

In questo modo si può comporre un percorso che riproduca quello della corsa che abbiamo scelto e diventa perciò possibile e facile disputare qualsiasi gara:

ad esempio possiamo provare la Milano-Sanremo con i suoi vari percorsi modificati nei decenni (prima o dopo l'introduzione del Poggio, della Cipressa ecc.) oppure *correre* in varie serate un intero giro d'Italia, magari proprio quello di quest'anno.

Il gioco è per quattro persone ed ognuno schiera tre corridori, uno *scalatore*, un *leader* ed un *passista* che hanno capacità complessivamente uguali ma diversamente distribuite in relazione al tipo di terreno su cui si gareggia.



In partenza tutti i segnalini ciclisti sono virtualmente *contenuti* nel segnalino del gruppo, che occupa due caselle. Il segnalino di un corridore viene messo in gioco sul tabellone solo quando quel corridore esce dal gruppo e viene tolto se e quando il tentativo di fuga termina.

Ogni ciclista dispone di una quantità di *punti energia* uguale per tutti e proporzionata alle difficoltà della corsa, punti che possono essere spesi quando si decide di aggiungere altro movimento a quello già consentito dal percorso e dalle qualità del ciclista stesso.

Si può anche cercare di fare un numero di movimenti superiore a quanto consentito dalle caratteristiche del corridore e da quelle del percorso, ma ci si deve tirare un dado ed in caso di esito infausto si perderanno il triplo dei punti energia che erano necessari per quella mossa.

Un altro piccolo elemento di casualità è il numero di energie che si reintegrano, generalmente a metà gara, pescando una tessera rifornimento, i cui possibili valori variano da 2 a 5 anche in relazione alla tipologia del corridore. Si può inoltre decidere di rischiare scegliendo di passare su tratti dissestati, una situazione peraltro tipica delle corse del Nord, e sarà la sorte a decidere se il nostro tentativo è andato a buon fine oppure ha avuto come conseguenza una caduta che ci costringerà a perdere tempo e posizioni.

Il *rischio foratura* è invece totalmente casuale: perché si verifichi occorre infatti innanzitutto che nel tiro di dado che determina l'andatura del gruppo esca il numero rosso, poi ognuno lancia un dado da 12 facce e fora solo se fa 1. Quindi le possibilità di bucare sono veramente poche, insomma bisogna proprio essere sfigati ma ... capita!

Nel nostro gruppo di *giocatori torinesi* si è però posto il problema di voler giocare in più persone

e della impossibilità di farlo applicando tutte le regole sia per la mancanza di segnalini sia soprattutto perché 3 ciclisti a testa in 11/12 giocatori creavano un affollamento ingestibile anche riguardo ai tempi di gioco.

Volendo fare un campionato composto da alcune tra le classiche più note, non solo quelle del Nord ma anche altre come la Milano - Sanremo e Il Lombardia ed avendo come detto scelto di giocare in tanti (in una gara siamo arrivati addirittura a 12 partecipanti), abbiamo schierato 1 solo corridore a testa decidendo di volta in volta di quale tipologia sceglierlo, con il solo vincolo di potere utilizzare al massimo 5 corridori diversi nelle 10 gare in programma. Ed abbiamo applicato un numero minore di regole, limitandoci al gioco base, quindi senza la gestione dei gregari e delle condizioni atmosferiche. Certo abbiamo un poco snaturato il gioco originale ma ne è valsa la pena perché ciò che ne è uscito sono state corse sempre avvincenti e praticamente senza tempi morti.

Per rendere l'idea del clima agonistico in cui si sono corse le gare del nostro gruppo va detto che ogni volta che uno di noi ha forato oppure è caduto sono sempre state evidenti sia la nostra grande solidarietà sia la nostra altrettanto grande sportività: appena il disgraziato subiva i colpi di un destino avverso, dagli altri giocatori si levavano immediati e prolungati frizzi, lazzi, cachinni e coretti di scherno, e non mancavano neppure gesti assortiti (quello dell'ombrello, un grande evergreen, il più abituale).

Dalla nostra esperienza è emerso anche che al momento di decidere la condotta di gara è necessario scegliere con attenzione come porsi in merito al *traguardo volante*, valutando bene i punti che vi vengono attribuiti e soprattutto dove è stato collocato: è abbastanza ovvio che un traguardo volante situato nella prima metà di una corsa la movimenterà molto più di uno collocato a tre quarti di gara.

Si è verificato che esistono due opinioni molto diverse: c'è chi si *disinteressa totalmente* del traguardo volante, considerando che non valga la pena di sprecare energie preziose per aggiudicarsi quei pochi punti, e chi invece, specialmente quando vi sono molti concorrenti, preferisce andare alla caccia di quei pochi punti sperando o di trovare qualche compagno di fuga disponibile alla collaborazione per proseguire il tentativo anche dopo il traguardo intermedio, o che alle sue spalle non nasca una grande intesa tra gli inseguitori.



Per inciso, sono esattamente le due cose che si augura chiunque si trovi in fuga in una gara vera, ulteriore prova della buona aderenza alla realtà di questa simulazione.

Se vi è venuta voglia di provare questo gioco ricordatevi che bisogna però essere sempre concentrati perché in ogni momento quello che accade, come le mosse altrui, quelle del gruppo, il cambiamento delle caratteristiche del terreno e soprattutto la gestione dei propri punti energia impongono di non distrarsi mai: una sola disattenzione può davvero compromettere pesantemente il risultato finale.

E nei pochi momenti in cui si stanno effettuando mosse altrui che non ci riguardano direttamente, è spesso indispensabile parlare con altri giocatori sia per concordare tentativi di fuga sia per organizzare inseguimenti perché talvolta proprio da un accordo con un altro giocatore dipende la buona riuscita o meno della nostra strategia. Come abbiamo detto esistono anche elementi di casualità, ma sono pochi ed in fondo corrispondono a quelli di ogni gara ciclistica.



Nelle foto alcuni momenti di qualche nostra corsa, come vedete non ci siamo fatti mancare neppure gli sponsor! Da che età si può giocare Leader1?

Considerata la necessità di rimanere concentrati e di *interagire tatticamente* con gli altri partecipanti, credo che l'età minima consigliata sia dai 13-14 anni in su, quindi non è certamente un gioco per famiglie con bimbi.



## Il fogliaccio degli astratti

per la grafica utilizza

**Gimp**



## La progettazione di giochi da tavolo.

a cura di Walter Nuccio

Creare un gioco da tavolo è un'esperienza avvincente ma anche irta di difficoltà. Chiunque ci abbia provato almeno una volta sa bene quanto siano eccitanti le prime fasi, quando le idee si affollano nella mente e si vorrebbe sfruttarle tutte: mondi immaginari, personaggi fantastici, castelli, oro e combattimenti.

Ma attenzione: il game design non è solo questo, non è solo arte e creatività, e la parola “design” non ha nulla a che vedere col “disegnare”, con la grafica del gioco. Quest'ultima, insieme con il tema, è senza dubbio importantissima, e spesso è grazie alla cura che l'editore mette in questi elementi a determinare il successo del titolo. Tuttavia senza una solida struttura di meccaniche il gioco semplicemente non sta in piedi, e il compito dell'autore è proprio quello di creare e rafforzare questa struttura. Fare game design vuol dire quindi progettare: definire un *sistema di regole* con una sua logica, dove tutte le parti si incastrano alla perfezione senza che alcuna di essere risulti ridondante o fuori posto. Ecco perché il libro che voglio presentarvi, alla cui stesura ho lavorato per diversi anni, si chiama “La progettazione dei giochi da tavolo”.



Questo manuale è nato da un'esigenza ben precisa: volevo un supporto concreto, teorico-pratico, che mi aiutasse in tutte le difficoltà tecniche che si incon-

trano quando si lavora su un prototipo. Infatti, finita l'eccitazione iniziale, a tutte quelle idee bisogna dare una forma ben definita, e la cosa non è banale.

Ci sono naturalmente altri testi di riferimento, la maggior parte dei quali in inglese, ma tutti affrontano il processo di design nella sua interezza: dall'idea iniziale fino al momento in cui il prototipo ormai finito viene sottoposto alla visione dei potenziali editori. Il limite di un testo che proceda in modo così “orizzontale” è che non può approfondire quello che è, oggettivamente, uno degli aspetti più importanti dell'intero processo: *le meccaniche di gioco, le quali costituiscono invece il tema centrale di tutto il mio lavoro.*

Scrivere un manuale come questo è stata una bella sfida: si trattava non solo di analizzare i giochi esistenti ed estrapolare da essi le tecniche di design più diffuse, anche quelle invisibili ad uno sguardo superficiale, ma anche di verbalizzarle e trasmetterle al potenziale lettore. Per questo motivo tutta la parte iniziale del testo, la più discorsiva, si interroga sugli elementi essenziali di un gioco e allo stesso tempo definisce un vocabolario di base che viene poi utilizzato in modo consistente nel resto del manuale. Si alternano così questioni come “Cosa sono le risorse?”, “Quanti tipi diversi di risorse esistono e qual è la loro funzione all'interno di un gioco?”, “Cos'è una meccanica e che differenza c'è tra una meccanica e un automatismo?”, a definizioni precise, senza le quali i concetti e le tecniche che volevo descrivere non avrebbero trovato un adeguato mezzo di espressione. Ad esempio, tutti i giocatori sanno cosa si intende per effetto “istantaneo” o “permanente”, ma come esprimere la possibilità che un effetto permanga per un certo tempo e poi scompaia? “Volatilità” è stata la

risposta.

La parte rimanente del testo vuole essere di supporto alle principali difficoltà che si incontrano durante la progettazione. La prima difficoltà è questa: di fronte a un prototipo più o meno “giocabile” bisogna capire esattamente cos’è che ancora non funziona. In qualche caso il problema è evidente: una carta è palesemente sbilanciata, oppure un’azione è debole e non viene mai scelta. Il più delle volte, però, è tutt’altro che immediato capire cosa manca al gioco (o cosa è di troppo). Siamo tutti capaci di dire “non è divertente” o “non convince appieno”, ma la vera domanda è “perché”? Al “giocatore puro” non interessa dare una risposta precisa: egli cerca semplicemente un’esperienza ludica appagante, e se non la ottiene guarderà altrove. All’autore invece interessa moltissimo, dato che il tester di turno, soprattutto se occasionale, difficilmente saprà individuare con esattezza quali elementi del gioco non funzionano a dovere. La seconda parte del libro viene quindi incontro a questa esigenza: essa è organizzata in dieci capitoli, ciascuno dedicato ad una “dimensione”, ovvero ad uno specifico aspetto, una prospettiva dalla quale possiamo osservare un gioco per capire se sono presenti dei punti deboli. Ad esempio, una delle dimensioni principali è rappresentata dagli *Obiettivi*: la mancanza di obiettivi chiari è spesso una sorgente di confusione e disorientamento nel giocatore. Altrettanto importanti sono la presenza di scelte significative, attinenti alla dimensione della Controllabilità, e l’Interazione tra giocatori.



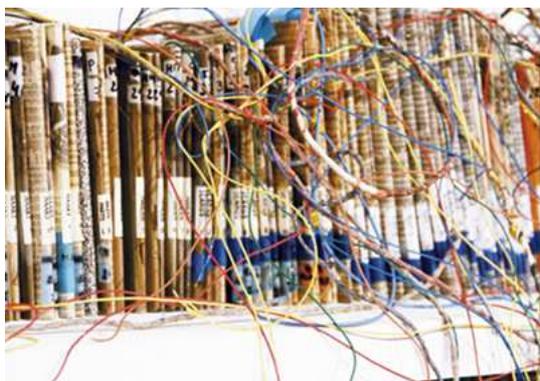
Naturalmente individuare i difetti non è sufficiente: occorre poi intervenire in modo da correggerli o almeno attenuarli. Ed è qui che viene in aiuto la terza e ultima parte del libro (la più ampia), costituita da un catalogo di “design pattern”. Cosa sono i pattern? I concetti, noti a tutti, di *Jolly*, *Asta*, *Maggioranza*, ne sono un esempio abbastanza rappresentativo: si tratta di elementi che si possono ritrovare in tutti i giochi di maggior successo; sono espedienti, accorgimenti di design, “frammenti” di meccanica o talvolta meccaniche intere, che spesso rappresentano la migliore soluzione possibile ad un problema di design ricorrente. La ricerca dei pattern è stata lunga ma anche avvincente. Mentre alcuni pattern, come i succitati *Jolly* o *Asta*, hanno già un nome

ben consolidato tra gli addetti ai lavori, vi sono altri concetti ugualmente diffusi e importanti per i quali ho dovuto coniare dei nomi appositi. Ad esempio: come indicare la possibilità che uno stesso effetto si può ottenere in più modi? O che una stessa risorsa di gioco permetta la scelta tra due utilizzi alternativi? I pattern “Sorgente Alternativa” e “Risorsa polivalente” corrispondono proprio a questi due casi.



Per dare una struttura all’intero testo ho preso spunto dai manuali di *ingegneria del software* che utilizzo nel mio lavoro (nell’informatica i pattern sono già diffusi da molto tempo). Ho deciso quindi di raggruppare i pattern, che sono in tutto 51, in 5 tipologie, in modo da farli corrispondere ai concetti esposti nei primi 5 capitoli del libro: abbiamo quindi pattern che riguardano le *Risorse* (ad esempio il ben noto *Set*), pattern attinenti alle *meccaniche* (come *Draft*) e *automatismi* (*Evento*); ci sono anche pattern “dinamizzatori”, che hanno il compito di generare dinamiche interessanti (es.: *Bonus e Malus*) e infine *pattern strutturali*, che contribuiscono all’impianto generale del sistema di gioco (i primi menzionati *Sorgente Alternativa* e *Risorsa polivalente*). Ho aggiunto poi in appendice diverse tabelle che aiutano ad individuare il pattern più adatto ad ogni circostanza; ad esempio ve n’è una che mette in relazione i pattern con dei tipici difetti di design, come il *Kingmaking* o il *Runaway Leader*. Inoltre ogni volta che un pattern viene citato il suo nome è sempre seguito dal corrispondente numero di pagina (es. *Draft* (308)), cosa che rende molto agevole saltare da una parte all’altra del testo senza smarrirsi.

Arrivati a questo punto non mi resta che invitarvi alla lettura. Non mi rivolgo solo agli autori di giochi, o aspiranti tali, ma a tutti gli appassionati: giocatori, recensori, gestori di ludoteche o semplici “curiosi”. Sia che vogliate realizzare giochi, sia che desideriate solo comprendere più a fondo come sono fatti quelli già presenti sul mercato, troverete nel testo un bel po’ di indicazioni. E chissà che, anche grazie a questo libro, sempre più persone possano avvicinarsi a questa meravigliosa passione che è il gioco. Io, sinceramente, lo spero.



## Connessioni.

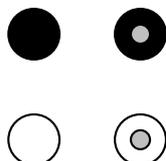
a cura di L. Cerrato e A. Bertaggia

Connettere dei bordi di un tavoliere, costruire dei percorsi tra città di una mappa oppure unire dei gruppi di pedine può essere fatto in mille modi, utilizzando delle carte, lanciando dei dadi per effettuare dei movimenti oppure semplicemente piazzando delle pedine come avviene nel Hex. In questo numero saranno presentati due giochi astratti, il primo ha la particolarità che entrambi i giocatori devono unire gli stessi due lati, mentre il secondo ricorda il mitico Lines of action. Non mi sono scordato dei giochi in scatola per cui ho selezionato *Thurn und Taxis* dove si costruiscono dei percorsi tra città teutoniche utilizzando un mazzo di carte.

### Pathwayz (Louis Lafair - 2014)

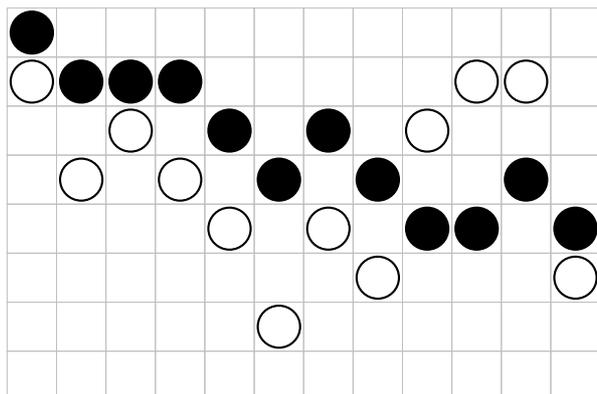
**Giocatori**, due (nero, bianco).

**Materiale**, un tavoliere rettangolare 8x12, *pezzi normali* con una faccia bianca e l'altra nera e *pezzi permanenti* anch'essi bicolori.



Nella figura di sopra a sinistra pezzi normali, a destra pezzi permanenti.

**Scopo del gioco**, vince chi collega per primo i due lati corti con pezzi del proprio colore, anche usando quelli permanenti, nel diagramma di sotto il nero ha vinto.



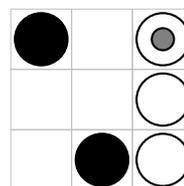
**Inizio gioco**, il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al bianco.

**Il gioco**, al proprio turno si piazza un pezzo normale oppure un pezzo permanente su una casella vuota. Un pezzo normale viene piazzato mostrando il colore del giocatore di turno.

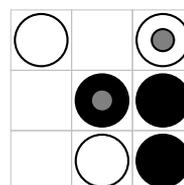
**Il percorso**, i pezzi sono connessi se sono adiacenti ortogonalmente oppure diagonalmente (si veda il diagramma di fianco dove tutti i pezzi bianchi sono connessi insieme).

**Pezzo permanente**, se si gioca un pezzo permanente questo deve mostrare il *colore dell'avversario* e tutti i pezzi adiacenti in ortogonale e in diagonale cambiano colore, inclusi i propri.

Prima dell'introduzione del pezzo permanente da parte del nero,

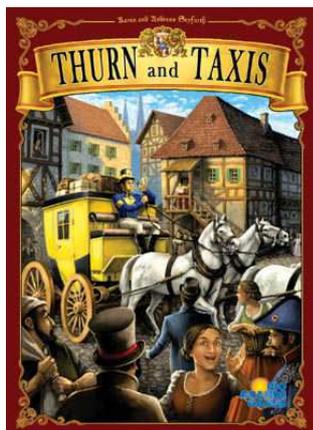


Dopo l'introduzione del pezzo permanente da parte del nero,



Un pezzo permanente non cambia colore.

**Thurn und taxi** è un gioco di *Karen e Andreas Seyfarth* del 2006, vincitore del premio gioco dell'anno in Germania nel 2006 e di molti altri nel corso degli anni.



*Andreas Seyfarth* è anche l'autore di famosi giochi tra cui *Puerto Rico*, *Manhattan*, *San Juan*.

L'ambientazione del gioco è la distribuzione della posta nella Germania nei secoli passati.

I giocatori (da due a quattro) dovranno crearsi una propria rete di distribuzione postale tra le città presenti sulla mappa. Le città sono in tutto 22 ed il cuore del gioco sono le *carte città* (un mazzo di 66 carte) che vengono utilizzate per costruire i collegamenti. Sei carte città sono sempre mostrate.



Nel proprio turno le azioni da eseguire sono le seguenti:

- *Prendere* una carta città;
- *Giocare* una carta città;
- Se si vuole *chiudere* un percorso.

Per ogni di queste tre fasi il giocatore può richiedere il supporto di un *impiegato*, ma solo una volta nel turno.

Dopo aver preso una carta città il giocatore la rimpiazza girandone un'altra dal mazzo. Può chiedere l'aiuto del *direttore postale* che gli permette di prendere una seconda carta città oppure dell'*amministratore* in questo cambia le sei carte città girate.



La seconda azione obbligatoria è calare una carta per costruire una percorso postale. Si può costruire una nuova rotta oppure aggiungere a quella esistente. Questo lo si fa piazzando una carta adiacente a quelle già giocate, le carte giocate vanno a formare una riga e si può aggiungere solo alla sua destra oppure alla sinistra e la carta giocata deve essere una città collegata a quella della carta adiacente già piazzata. Si può iniziare un nuovo itinerario solo se si è chiuso quello vecchio.

In questa fase si può chiedere l'aiuto del *postino* che permette di aggiungere una seconda carta.

La terza azione, non obbligatoria, è chiudere un percorso di almeno tre carte città e piazzare le case sul percorso appena chiuso.

Per il piazzamento delle case si hanno due scelte:

- In ogni provincia del percorso piazzare *una* casa in *una* città del percorso;
- In una provincia del percorso piazzare una casa in ogni città del percorso.

Una volta piazzate le case si controlla se si hanno i requisiti per prendere dei *bonus*; per le strade lunghe (5,6 e 7 città), per le provincie se il giocatore ha case in tutte le provincie ed uno per chi termina il gioco.

Per terminare la terza azione c'è l'acquisto di nuove *vetture*, se la lunghezza di un percorso è lunga almeno quanto il numero sulla prossima più alta vettura allora deve prendere la prossima più alta carta vettura. Bisogna acquisire le vetture senza saltare un numero anche se si chiude un percorso di valore superiore, per esempio si ha in mano una vettura di valore tre e chiudo un percorso lungo cinque devo comunque prendere una vettura di valore quattro. In questo caso in aiuto può arrivare il *cartwright* che permette l'acquisto della prossima vettura con uno sconto di 1 oppure 2 città.



Il gioco finisce quando un giocatore ha acquistato la vettura di *valore sette* oppure piazza la sua ultima casa. Nel conteggio finale le case non piazzate contano un punto in meno ognuna.

### Groups a cura di Alberto Bertaglia

Gioco inventato da *Richard Hutnik* nel 1988, prende spunto da *Lines of Action*, con il quale condivide lo scopo, con la differenza che i pezzi possono muovere di una sola casella, come il re degli scacchi, contano solo le connessioni ortogonali e non vi è la cattura.

Il gioco ha anche una somiglianza con *Teeko*, per il movimento dei pezzi e per lo scopo del gioco di realizzare una configurazione, anche se in *Groups* una configurazione vincente può assumere qualsiasi forma purché tutti i pezzi sono collegati ortogonalmente, mentre in *Teeko* deve essere realizzata una forma di 4 pezzi in fila.

Inizialmente era stato pensato senza permettere il salto delle pedine, ma come dichiarato dal suo autore;

*il gioco si impantanava come gioco difensivo, così ho aggiunto la regola che a un pezzo è permesso di saltare sopra un altro pezzo, sia amico che nemico, in uno spazio vuoto. Ho pensato che questo avrebbe aperto di più il gioco. Quello che ho riscontrato è che il gioco è cresciuto immensamente, diventando molto più dinamico, più offensivo e termina molto più velocemente.*

Questa regola è stata aggiunta nel novembre 2003.

E' stato implementato da *W. D. Troyka*, nel dicembre 2002, sul server di giochi online *Zillion of Games*.

È stato pubblicato nel libro *Connection Games* di *C. Browne* a pag. 279, dove però è descritta la variante *Fixed set-up*.

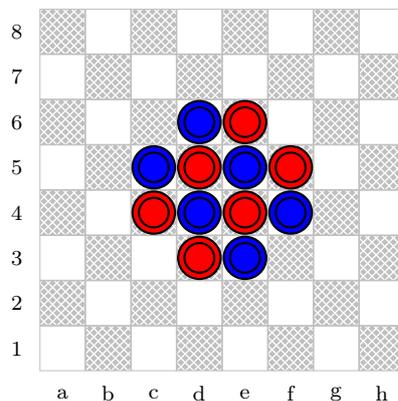
### Groups Richard Hutnik - 1988

**Giocatori**, due.

**Materiale**, un tavoliere 8x8, sei pezzi per giocatore.

**Scopo gioco**,

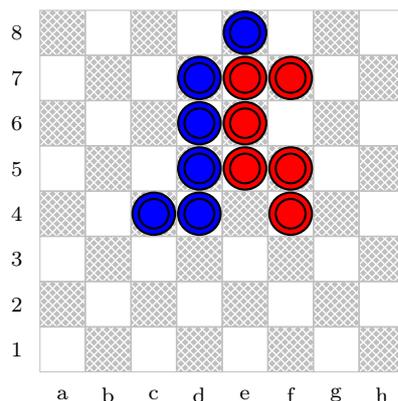
**Fase iniziale**, Nella fase iniziale i giocatori si alternano depositando una propria pedina sul tavoliere nella porzione centrale di 4x4 caselle. Il giocatore Bianco può depositare le proprie pedine solo sulle caselle bianche definite da c4, c6, d3, d5, e4, e6, f4 e f6. Nero deposita le proprie pedine sulle restanti caselle nere.



**Il turno**, Dopo che tutti i dodici pezzi sono collocati sul tavoliere, partendo dal giocatore che ha deposto per primo in proprio pezzo, i giocatori muovono o pezzi in linea retta, di quanti spazi desiderano, in qualsiasi direzione - ortogonale o diagonale - su una casella vuota adiacente, come la regina degli scacchi. Quando si esegue un movimento di scorrimento, un pezzo può essere spostato solamente se lungo la mossa ci sono solamente caselle vuote.

Un pezzo può saltare su un singolo pezzo adiacente, in una qualsiasi delle 8 direzioni, atterrando su uno spazio vuoto. Un pezzo è in grado di fare un solo salto singolo durante il suo turno.

**Fine gioco**, Vince il primo giocatore a collegare tutti i sei pezzi ortogonalmente (vale a dire, deve essere possibile passare da una qualsiasi pietra a qualsiasi altra pietra propria spostandosi solo attraverso le proprie pietre adiacenti ortogonalmente). Nel diagramma di sotto la formazione rossa è quella vincente, mentre i blu hanno cinque pezzi connessi mentre il pezzo in e8 non è collegato al gruppo blu perchè è in diagonale allo stesso.



**Varianti**, Nella variante *Fixed set-up*, il gioco inizia con i pezzi già sul tavoliere e non c'è la fase iniziale di discesa. La disposizione iniziale è la seguente: Bianco C4, D1-3, E4-6, F5; Nero C5, D4-6, E3-5, F4. Inizialmente questa variante era considerata come il gioco base.

Nella variante *King*, i pezzi muovono come il re degli scacchi in una casella vuota adiacente. Il movimento dei pezzi come il re rallenta il gioco, ma ha

meno impatto sul gioco strategico rispetto a quello tattico come eliminando i salti.

Nella versione *Jumping*, i pezzi non possono saltare sopra un pezzo sia amico che nemico. La mossa di salto rende il gioco meno tattico e meno veloce. Quando esso viene eliminato, il gioco diventa più strategico.

Queste due varianti erano effettivamente le regole originarie del gioco. Successivamente, con aggiornamenti e test di gioco, l'autore ha realizzato le attuali regole, revisionate del 2011, realizzando un gioco più veloce e strategico.

Altre varianti proposte dall'autore, ma non testate, prevedono la possibilità del gioco a quattro, utilizzando quattro colori diversi e una variante, per il gioco a due, che prevede, nella fase iniziale, di poter depositare un pezzo di qualsiasi colore e non solamente quelli del proprio.

Groups può essere giocato su:  
<http://superdupergames.org/>

Con Zillion,  
<http://zillionsofgames.com/>

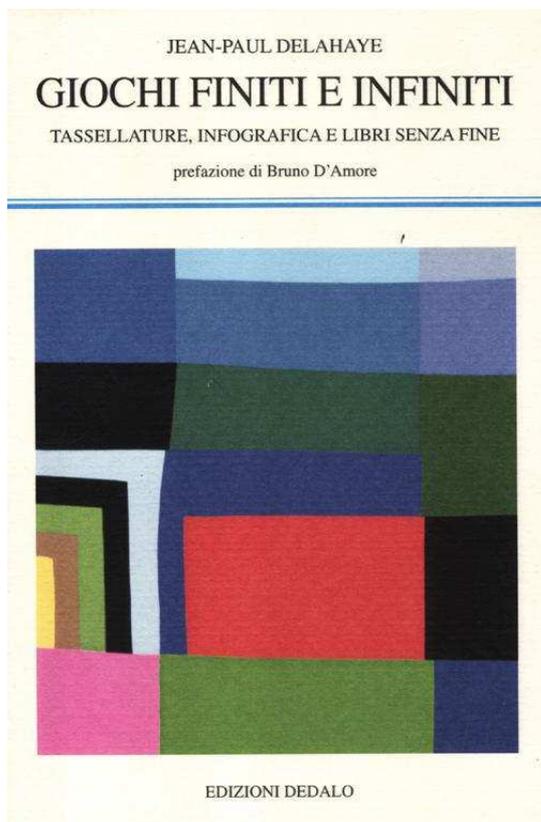


## Libri Ludici.

a cura di Giuliano Polverari

**Giochi finiti e infiniti** è una piacevole raccolta di *enigmi e giochi matematici* (per dirla con Martin Gardener, pietra angolare di questo genere di saggistica e punto di riferimento esplicito del libro) sul tema dell'infinito.

In questo contesto il termine gioco è da intendere in un'accezione ampia, che parte dai classici giochi di strategia per due o più persone per arrivare ai giochi di riflessione logica e immaginazione matematica: le tassellature fini del piano e dello spazio e gli *infinilibri* ispirati a Borges.



Jean-Paul Delahaye, ci presenta un saggio modulare, che ben si presta a una lettura non lineare. Consiglio di tenere per ultimo il capitolo centrale "Dei giochi per l'infinito colossale": dopo un avvio brillante, che mostra come sia possibile imbrigliare e risolvere di diversi giochi di durata (apparentemente) infinita, la trattazione si appesantisce chiamando in causa Cantor e Göedel, con un approfondimento su insiemi numerabili, ipotesi del continuo e assiomi dei grandi cardinali.

Il resto del libro è più leggero e stimolante: vengono mostrate le sorprendenti costruzioni realizzabili a partire dalle regole del Gioco della vita di John Conway, poi si passa ai giochi combinatori (a turni obbligatori alterni, a informazione completa e zero alea, in cui perde chi non ha più mosse disponibili) tra cui il Nim. Anche la presunta razionalità dei giocatori è messa alla prova, in un saggio con ricadute non banali in campo sociologico ed economico.

Un'intera sezione è dedicata alle trasformazioni ripetute di immagini digitali: la natura finita dei pixel dà luogo ad un'alternanza ciclica di distorsione, distruzione e ricomparsa della figura originale, in alcuni casi facilmente controllabile. Nozioni da ricordare la prossima volta che ci sarà affidato un mazzo di carte da mescolare!

Ogni capitolo è corredato da box che approfondiscono determinati passaggi o segnalano applicazioni degli argomenti trattati, ad esempio in campo crittografico.

In definitiva, un libro di matematica ludica in grado di affascinare, stimolando il pensiero laterale, gli appassionati alle tematiche del game design e in generale ai giochi astratti e di strategia.

L'autore, il matematico e divulgatore francese



## Ferrovie giocose.

a cura di Luca Cerrato

Pensare la nostra vita quotidiana senza il treno è una cosa senza alcun senso. La storia secolare del trasporto su binari è ormai dentro la nostra mente che è ben difficile immaginare qualcosa d'altro al suo posto, neanche il più moderno trasporto aereo ha suscitato un tale interesse nel corso dei decenni.

Nella immaginazione di tutti noi ci sono le bianche colonne di vapore che invadono le praterie nord americane ed i macchinisti ricoperti di carbone. Anche i racconti di spie e assassini sul leggendario *orient express* hanno rafforzato il mito. Personalmente credo che quello che rende il treno *uno di famiglia* e che viene utilizzato da migliaia di persone tutti i giorni e andare in stazione a prendere un treno è un gesto molto più semplice che arrivare in un aeroporto lontano dal centro città.

Per questo i giochi ferroviari continueranno ad essere creati e giocati, di solito hanno la fama di non avere regolamenti semplici, questo dipende molto dal livello di simulazione. In questo pezzo prendo in considerazione due giochi con un regolamento *corposo*. **Steam** di *Martin Wallace* e **Russian Railroads** di *Helmut Ohley* e *Leonhard 'Lonny' Orgler* che affrontano il tema *treni & binari* da due punti di vista differenti.



*Martin Wallace* ha interpretato il soggetto attenendosi ad una versione più classica, una mappa esagonale che copre una grande parte di un territorio su cui sono segnate le principali città. Il gioco è un classico costruzioni binari e spedizioni di merci, con una piccola, ma veramente piccola parte tecnologia di miglioramento delle locomotive.



*Helmut* e *Lonny* si sono concentrati più sul aspetto costruttivo ed industriale. Non abbiamo una mappa su cui *distendere* i binari tra una città e l'altra, ma un tabellone in comune su cui vengono posizionati i propri omini per edificare fabbriche, comprare nuove locomotive, impiegare ingegneri e costruire tratti di rotaie. In aggiunta ogni giocatore ha un suo tabellone di gioco dove sono presenti le tre ferrovie che si devono costruire posizionando binari di vari tipi; la *transiberiana*, la ferrovia di *San Pietroburgo* e la ferrovia di *Kiev*.

In *Steam* ci sono due modalità di gioco quella *base* e gioco *standard*. L'ordine di gioco nella versione base è diviso in sei fasi; *determinare turno di gioco*, *scegliere la tessera azione*, *costruzione binari*, *spostare le merci oppure potenziare la propria locomotiva* (questa azione viene ripetuta due volte), *entrate e costi*, *nuovo turno*. Nella versione standard viene aggiunta la fase *acquisizioni capitali*.

*Russian Railroads* è diviso in sette round. In ogni round i giocatori devono piazzare i loro lavoratori per eseguire delle azioni. In un turno si può fare una sola azione, un round a termine quando non si hanno più lavoratori da piazzare. Se un'azione è stata già utilizzata non può essere selezionata una seconda volta nel corrente round (è presente solo un'eccezione a questa regola), sul tabellone di gioco ci sono una ventina di azioni a disposizione che possono essere divise in sei macro aree; *estensione ferrovie, locomotive e fabbriche, industrializzazione, tabella turni, area ingegneri e azioni ausiliari*. Al termine di ogni round si contano i punti, alla fine del gioco si guadagnano ulteriori punti anche per i bonus delle carte e la maggioranza degli ingegneri.

In entrambi i giochi il turno non è un semplice giro di tavola. In *Russian Railroads* è presente un *percorso mossa* dove il primo muove per primo e a seguire i rimanenti. Una delle azioni è mettere un proprio lavoratore sotto alla prima oppure seconda posizione per cambiare l'ordine di gioco. Inoltre i giocatori che hanno messo i segnalini sotto al percorso turno di mossa hanno diritto ad un'azione in più. Invece in *Steam* nella versione base l'ordine di gioco è determinato dalle tessere scelte in precedenza dal più basso (tessera prima mossa) al più alto (urbanizzazione) mentre nella versione standard è un'asta a determinare ordine di gioco, chi offre di più sarà il primo giocatore.



Anche la gestione dei soldi ha un peso differente, nel gioco di Wallace si paga dal decidere l'ordine di gioco al piazzamento dei binari, il cui costo dipende dal tipo di terreno su cui vengono piazzati. Mentre i ricavi si possono ottenere dalla spedizione delle merci, più la merce percorre tratti di ferrovia più si guadagna. Ho scritto si possono ottenere dei ricavi perché al posto di aumentare il proprio conto in banca si può decidere di convertire i soldi direttamente in punti vittoria.

In *Russian railroad* i rubli vengono utilizzati per pagare delle azioni, ma indubbiamente hanno un peso minore che *Steam*.

Se in *Steam* i punti si guadagnano spendendo merci e costruendo binari, infatti a fine partita si guadagna un punto per ogni tratta completa (da città a

città) in *Russian Railroad* ogni giocatore ha tre tratte ferroviarie da estendere in maniera autonoma durante il gioco, più si sviluppano più punti si riceverà a fine round. Esistono quattro tipologie di binari, di differente valore quello iniziale nero, il più scarso poi a salire il grigio, il marrone, il colore naturale e il bianco.



I binari colorati oltre a quelli nero si guadagnano muovendosi sulla transiberiana oppure con delle azioni e si possono piazzare sui tre percorsi ferroviari. Interessante il fatto che il binario di valore maggiore non può mai superare su una tratta uno inferiore.

Come detto in precedenza nel gioco di Wallace i binari vengono piazzati su un tabellone esagonale ed appartengono al giocatore che li ha piazzati, turno dopo turno il tabellone incomincia a riempirsi quindi è importante come disporli fin dall'inizio avendo una precisa idea di quali collegamenti effettuare nel corso della partita.



La filosofia che è dietro al potenziamento delle locomotive è simile nei due giochi, più sono avanzate più benefiche si hanno in punti acquisiti oppure in soldi guadagnati. Nelle ferrovie russe quando si aggiorna una locomotiva quella vecchia può essere usata su un'altra linea.

In *Russian railroad* è presente una variabile del gioco non considerata in *Steam* l'*industrializzazione* che permette di utilizzare le industrie. La particolarità delle *tessere industria* è che sono il retro delle locomotive, infatti quando una locomotiva non è più usata da un giocatore la si gira e ritorna disponibile a

tutti i giocatori come un'industria. L'industrializzazione è un percorso su cui avanza un segnalino, quando si arriva ad un'industria si utilizza subito la sua abilità. Con l'industrializzazione si guadagnano punti a fine di ogni round. Per costruire e mantenere un sistema ferroviario i giocatori devono assumere degli ingegneri che permettono di fare delle azioni speciali e danno anche dei punti fine partita.

Per terminare due parole sulla fase iniziale di Steam dove i giocatori scelgono un'azione speciale per quel turno. Le azioni sono:

- *Prima mossa*, il primo a muovere le merci, senza tener conto dell'ordine di gioco.
- *Ingegnere*, si possono costruire fino a quattro binari in un turno, normalmente sono tre.
- *Prima costruzione*, essere i primi a costruire i binari.
- *Crescita città*, si può mettere due beni su una città, che può crescere una sola volta nella partita.

- *Locomotiva*, aumenta subito il livello della propria locomotiva, azione a pagamento.
- *Urbanizzazione*, si converte un villaggio in una nuova città, azione a pagamento.



*Il fogliaccio degli astratti* viene creato utilizzando il programma di scrittura

**L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X**

*Per le migliori parole i migliori caratteri.*

Per maggiori informazioni:



[www.guitex.org](http://www.guitex.org)



## I Mancala moderni.

a cura di Luca Cerrato

I mancala sono una famiglia di giochi antichissima con i semi che girano in continuazione intorno alla mancaliera. Un quesito, assurdo, sarebbe calcolare quanti chilometri oppure quanti giri del mondo ha fatto il *seme originale* dalla sua prima partita nella versione primordiale ed in tutte le varianti che si sono create nei secoli, supponendo che questo seme speciale fosse in grado di dividersi ed essere presente in tutte le mancaliere del mondo.

La bellezza di questi giochi oltre che essere molto dinamici e che sono sempre in evoluzione e nuove varianti vedono ogni giorno la luce. Qui di seguito si propongono due regolamenti ideati nell'ultimo decennio..

I tre giochi che ho preso in considerazione hanno un elemento in comune, a differenza dei classici mancala dove i semi sono tutti uguali questi ultimi utilizzano differenti tipi.

Nel gioco di *Ralf Gering* si hanno semi e conchiglie, quest'ultime sono importanti per effettuare le catture, inoltre durante il proprio turno di gioco può capitare che il vostro avversario vi catturi dei semi.

In **10 Mighty** si hanno ben dieci *semi potenziali*, una moltitudine di tipi di semi differenti che aumentano la dinamicità del gioco rispetto ai classici Mancala.

Il mio unico dubbio è che l'introduzione di *semi potenziali* non aumenti anche la complessità del gioco senza dare un vero valore aggiunto.



Per ultimo arriva **Kala** che utilizza il sistema di gioco *Copa*, un giocatore avrà una buca chiara e l'altro una scura, inoltre la mancaliera è quadrata e si può seminare in qualunque direzione.

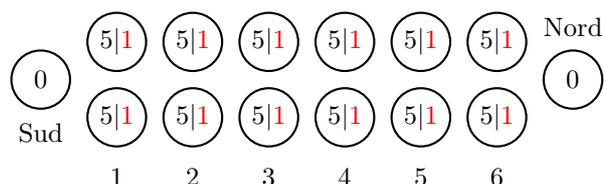
### Kauri (*Ralf Gering* - 2006)

**Giocatori**, due.

**Materiale**, una mancaliera con due file e sei buche per ogni fila, 60 semi e 12 conchiglie.

**Scopo del gioco**, vince il giocatore che cattura la maggioranza dei semi, in caso di parità il gioco continua fin quando un giocatore non può più muovere. Chi non può più muovere ha perso la partita.

**Inizio gioco**, inizialmente in ogni buca ci sono cinque semi (numero alla sinistra) e una conchiglia (numero alla destra in rosso). Il giocatore sud avrà le sei buche della riga inferiore, nord avrà le sei della riga superiore. La prima mossa spetta a sud.

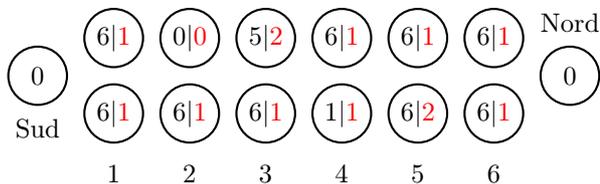


**Il gioco**, il giocatore di turno prende da una sua buca, non vuota, tutti i semi e le conchiglie presenti.

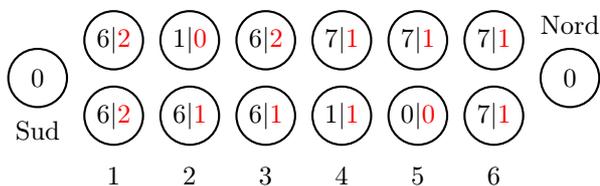
La buca scelta per essere valida per la semina deve contenere *almeno una conchiglia*.

Iniziando dalla buca successiva a quella scelta il giocatore depone un seme per buca girando in senso antiorario. Quando ha esaurito tutti i semi continua con le conchiglie.

Un esempio, la situazione iniziale è la seguente, tocca al sud.



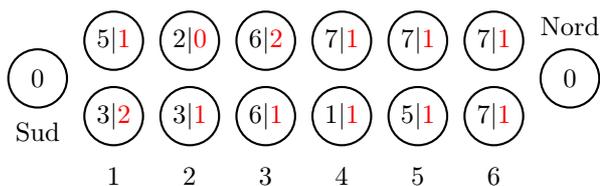
Il sud muove dalla buca sei che contiene 6 semi e 2 conchiglie.



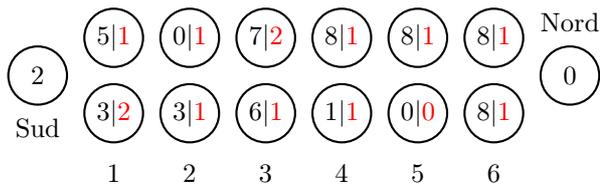
**Cattura semi**, se durante una semina una conchiglia viene depositata in una buca avversaria che non ha conchiglie allora tutti i semi dalla buca sono catturati e verranno piazzati nel granaio. La conchiglia seminata rimane sulla mancaliera.

Se invece un seme viene depositato in una buca avversaria che contenga una sola conchiglia allora questo seme viene catturato dall'avversario, questa regola vale solo per un seme e non per le buche che già contengono una conchiglia e semi già presenti.

Mettere un esempio:



Il sud semina dalla buca 5 e cattura i semi nella buca 2 di Nord.



**No mosse**, se un giocatore non ha conchiglie nelle sue buche allora deve passare fin quando nè avrà una.

Il gioco può essere giocato sul sito **IG Game Center** ([www.iggamecenter.com](http://www.iggamecenter.com))

Nella descrizione di 10 Mighty prima viene descritto il regolamento base che ha come riferimento il gioco nigeriano *Ayoayo* e poi vengono introdotti i pezzi potenziali.

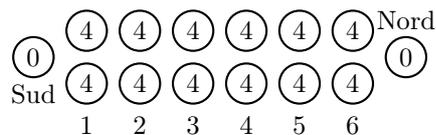
## 10 Mighty (Ken Maher - 2009)

**Giocatori**, due (sud e nord).

**Materiale**, una mancaliera di due righe con 6 buche ciascuna. 48 semi normali più 10 semi potenziali in 10 colori differenti. Il giocatore sud ha la fila in basso, nord quella in alto.

**Scopo del gioco**, catturare più semi dell'avversario.

**Inizio gioco**, quattro semi in ogni buca, inizia sud.



**Il gioco**, il giocatore di turno prende i semi e li distribuisce in senso antiorario uno per buca iniziando dalla buca successiva a quella scelta. Quando l'ultimo seme cade in una buca il turno è finito.

Se una buca contiene dodici o più semi sarà saltata durante la semina (non si depone il seme).

**Cattura semi**, se l'ultimo seme cade in una buca vuota del giocatore di turno allora i semi contenuti nella buca avversaria di fronte vengono catturati e messi nella propria riserva.

Il regolamento originale non specifica cosa accade al singolo seme nella buca del giocatore di turno, nei giochi classici di solito viene catturato.

Non è permesso catturare l'ultimo seme avversario a meno che questa non sia l'unica mossa possibile.

**Fine gioco**, quando un giocatore non ha semi nelle proprie buche il gioco termina.

I semi rimanenti vengono catturati dal giocatore che ha mosso per ultimo.

**Semi potenziali** (Mighty Man), sono dieci semi speciali che hanno un colore che li distingue dai semi normali e dagli altri semi speciali. I semi potenziali possono essere usati uno alla volta oppure in combinazioni. Un seme potenziale *sostituisce* un seme normale. Il loro potenziale deve essere risolto dopo che la semina è stata completata (eccetto per il cacciatore e l'imbrogliatore), ma prima di effettuare la cattura.

- *L'agricoltore* (verde), quando l'agricoltore è posizionato in una buca non vuota i semi presenti vengono distribuiti ad arco. Il primo seme è messo nella buca successiva, il successivo nella buca di fronte alla precedente. I successivi due nelle due buche avversarie girando in senso antiorario. Il successivo seme deve essere messo nella buca precedente a quella inizialmente vuota.

- Il *pastore* (bianco), si possono risistemare i semi nelle tre buche, quella precedente, successiva e dove è presente il seme.
- Il *cacciatore* (marrone), muove fino a  $n$  buche in più alla buca dove normalmente dovrebbe essere depositato,  $n$  è uguale al numero degli altri pezzi presi con il cacciatore.
- Il *guerriero* (rosso), previene che il contenuto di una buca sia catturato a meno che la cattura è effettuata da un altro *Mighty Man*.
- Il *capo* (oro), quando è depositato in una buca acquisisce i poteri speciali di qualsiasi altro *Mighty Man* presente in una buca adiacente.
- La *madre saggia* (argento), cancella qualsiasi speciale azione (non la classica semina).
- Lo *stregone* (blu), se è piazzato in una buca vuota, tre semi, che sono stati catturati dall'avversario sono liberati e posizionati nella buca dello stregone.
- L'*imbroglione* (viola), si muove all'indietro fino a  $n$  buche, dove dovrebbe essere depositato,  $n$  è uguale al numero di pezzi presi inizialmente.
- L'*assassino* (nero), se viene catturato la sua buca è detta *avvelenata* e non si potrà più seminare in essa per il resto della partita, sarà saltata durante la semina.
- La *spia* (arancione), rimuove qualsiasi speciale potere di un *Mighty Man*, il quale giace nella stessa buca della spia. Il *Mighty Man* ritorna a pezzo normale. La madre saggia è immune dal potere della spia.

Per ultimo vi descrivo *Kala* che utilizza sistema di gioco *Copa*. Il sistema è composto da 18 coppe/tazze (sedici neutre, una nera e una bianca) e 80 semi. Una curiosità, nella fase di produzione della scatola del gioco i semi presenti non vengono contati, ma ben si pesati quindi potrebbe capitare di avere anche più di 80 semi, da giocatore di mancala il mio dubbio è sulla resistenza dei fagioli cioè che non si spezzino nel tempo. Tra i vari giochi che si possono fare ovviamente ci sono anche i Mancala, infatti dove ci sono delle coppe/buche e dei semi non è difficile inventarsi un mancala.

**Kala** (Steffen Mühlhäuser e Daniel Krieg, 2013)

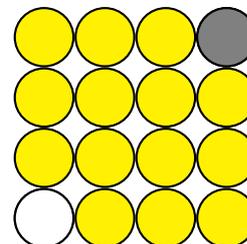
**Giocatori**, due (chiaro e scuro).

**Materiali**, 16 coppe neutre, una buca bianca, una buca nera e 56 fagioli.

**Scopo del gioco**, fare più catture possibili ed essere l'ultimo a seminare.

**Inizio gioco**, le sedici coppe neutre vengono sistemate a formare un quadrato 4x4, la coppa bianca viene posizionata sulla coppa neutra ad angolo quella scura va posta sull'angolo opposto, come in figura.

Tutte le buche sono vuote. Ogni giocatore si prende 28 semi. Il giocatore bianco effettua la prima mossa.

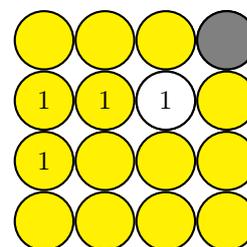


Bianco 28 semi  
Nero 28 semi

**La semina**, il giocatore di turno prende dalla sua riserva quattro semi e li semina uno per buca in direzione orizzontale oppure verticale. il primo seme è posizionato nella propria coppa i seguenti nelle coppe adiacenti in linea. Nella semina si può cambiare direzione, una sola volta, di 90 gradi.

Dopo aver terminato il giocatore prende la sua coppa e la mette sopra alla coppa neutrale dove è caduto l'ultimo seme.

Il bianco muove.



Bianco 24 semi  
Nero 28 semi

**La coppa avversaria**, un seme può essere messo nella coppa avversaria, comunque la propria coppa non può essere posizionata sulla coppa avversaria, ma su una coppa adiacente (verticale oppure orizzontale) a quella avversaria.

Si può guardare sotto le due coppe.

**Cattura semi**, se il giocatore depone il suo ultimo seme in una coppa che contiene *tre o più semi* allora tutti i semi di questa coppa vengono catturati, anche l'ultimo appena seminato.

Dei semi catturati uno esce dal gioco gli altri vengono posizionati nella riserva del giocatore catturante. Si possono catturare i semi anche dalla coppa avversaria.

**Fine partita**, quando un giocatore non è in grado di finire di seminare, cioè ha meno di 4 semi in riserva la partita ha termine e il vincitore è il suo avversario.



## Le carte.

a cura di Luca Cerrato

Le carte sono uno *strumento ludico* con centinaia di anni alle spalle, nei secoli passati i giocatori hanno utilizzato sempre mazzi regionali oppure nazionali. Per esempio in Italia c'è una ricchezza di tipologie di mazzi che il resto del mondo ci invidia. Si parte dai tarocchi con quattro differenti mazzi, quello *piemontese*, *siciliano*, *bolognese* e le *minchiate fiorentine* per arrivare ai vari mazzi regionali con semi italiani, mazzi italiani a semi spagnoli, mazzi italiani a semi francesi ed anche un mazzo italiano a semi tedeschi.

Infine, sempre in Italia, non bisogna dimenticare i mazzi particolari come quello del *Cucù*, gioco già descritto sul fogliaccio nei numeri 57 e 58.

Con questi mazzi si praticano centinaia di giochi differenti senza contare le piccole varianti di paese.



A questi mazzi tradizionali sempre di più si affiancano oggi giorno altri tipi di mazzi che a differenza dei primi sono fortemente orientati ad un singolo regolamento. Mi spiego meglio, il un mazzo tradizionale con i suoi quattro semi e le 40 oppure 52 carte si presta facilmente ad essere adattato a diversi giochi (per esempio con lo stesso mazzo si può giocare a *scopone scientifico*, *briscola*, *tresette*,...) mentre un mazzo di carte con particolari disegni, simboli e soprattutto pensato per uno specifico regolamento, difficilmente è riutilizzabile a meno che non si creino delle semplici varianti al gioco medesimo.



In questo articolo prendo in considerazioni due giochi **Jaipur** di *Sebastien Pauehon* e **Dragon Heart** di *Rüdiger Dorn*, entrambi sono esempi di giochi di carte moderni in cui il motore ludico utilizza le carte e al completamento del gioco si usano altri oggetti come tabelloni, gettoni colorati e pedine.

In *Jaipur* il mazzo di carte è composto da 55 carte divise in sei beni (diamanti, oro, argento, tessuti, spezie, pellame) e undici carte cammello.



Invece in *Dragon heart* i mazzi sono due (50 carte l'uno) uguali uno per giocatore, sulle carte vengono riportati disegni di draghi, tesori, troll, nani, cavalieri, arcieri e navi, come si può facilmente dedurre l'ambientazione è fantasy. Queste carte devono essere depositate su specifiche caselle di un tabellone con la particolarità che su di esso sono disegnate delle frecce che indicano le eventuali prese.



Jaipur invece vuole simulare un mercato quindi oltre alle carte ci sono gettoni per ogni tipo di merce e differenti bonus. Inizialmente ai due giocatori vengono distribuite cinque carte, tra queste carte non ci devono essere cammelli, invece scoperte vengono girate tre carte cammello e due carte merci.

I giocatori a turno possono *prendere* oppure *vendere* carte.

Quando si prendono delle carte si può:

- Prendere quante *carte beni* si vuole in mano (anche di differente tipo) scambiandole con lo stesso numero di carte.
- Prendere una carta dal mercato nella propria mano e rimpiazzarla con la carta in cima al mazzo. I giocatori non possono avere più di sette carte in mano.
- Prendere tutti i cammelli dal mercato e aggiungerli alla mandria.

Quando si vuole *vendere* delle carte si deve scegliere un tipo e scartane quante se ne vogliono. A ogni vendita si guadagnano delle monete del tipo di merce venduta e in numero pari a quante carte di quel tipo si sono date via, per le merci più preziose (diamanti, oro e argento) si devono vendere un minimo di due carte. Inoltre se si è venduto più di tre carte si guadagnano dei bonus.

Un round finisce quando tre tipi di gettoni sono terminati oppure non ci sono più carte del mazzo. A questo punto si contano i punti, chi ha più cammelli

vince cinque punti, si sommano i valori dei gettoni e dei bonus. Chi ha più punti si aggiudica il round, chi vince due round è il vincitore della partita.



In *Dragon Heart* un giocatore deve cercare di liberare il grande drago, protettore del reame, che è stato imprigionato da uno stregone. L'altro deve impedire tutto ciò.

I giocatori prendono cinque carte dal loro mazzo e nel proprio turno devono eseguire le seguenti azioni, giocare le carte, collezionarle, riformare il mazzo.

- *Giocare le carte*, si possono giocare una o più carte a faccia in su sulla tavola. Le carte giocate devono essere dello stesso tipo e vanno posizionate sulla casella del tabellone che riporta la stessa figura. Alcuni spazi sul tabellone hanno lo spazio per una singola carta, altri per più carte. Il numero di carte disegnate indicano quante carte servono per attivare l'effetto associato. Un qualsiasi numero di carte può essere piazzato alla volta sul singolo spazio.
- *Collezione carte*, in questa fase si prendono carte dal tavoliere, se si può. Le carte vengono messe nella propria pila. Sono le frecce sul tabellone a dire che tipo di prese effettuare.
- *Rimpinguare la mano*, normalmente fino a cinque carte.

Il gioco a termine quando viene piazzata la terza pila delle carte nave. Si contano i punti delle carte prese, chi possiede il grande drago riceve tre punti.

**Il prossimo numero de  
Il fogliaccio degli astratti  
sarà dedicato anche ai personaggi ludici.**

Chi sono i vostri preferiti?

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





## Giochi colorati.

a cura di Luca Cerrato

La mia esperienza nei molti anni della mia carriera di dimostratore ludico in giro per l'Italia mi porta a fare una piccola e banale riflessione, i giochi colorati hanno un qualcosa in più, emergono dal classico bianco e nero dei giochi astratti e soprattutto attraggono i giocatori, specialmente quelli occasionali.

Non è difficile spiegare il motivo, un giallo, un rosso, un verde emergono, colpiscono l'occhio e stuzzicano la curiosità di giocare a qualcosa di diverso dai soliti dama e scacchi. Questa è una fortuna perché si riesce ad avvicinare al mondo ludico delle persone che altrimenti rimarrebbero ai margini, inoltre alcuni titoli aiutano anche per via della semplicità del regolamento. I titoli *classici* in questo campo sono l'introvabile *Colors* e *Blokus* che ha dalla sua parte anche la forma particolare dei pezzi che ricorda il datato gioco per computer Tetris e *Kamisado* con sia le torri che il tabellone colorati.

I primi due giochi che vi presento sono dello stesso autore, il tedesco *Dieter Stein*. Altri suoi giochi che potete trovare sul fogliaccio sono *Volo* (FdA 59), *Spire* (FdA 59), *Abande* (FdA 30). Vi consiglio anche di farvi un giro il sito sul suo sito:

<https://spielstein.com>

Mentre il terzo gioco è *Ithaka* un classico filetto/ultima mossa con le pedine condivise tra i due giocatori.

*Rincala* è chiaramente ispirato ai mancala, al posto dei semi ci sono dei pezzi colorati che formano delle torri sulla mancaliera.

Scambiando un paio di e-mail con l'autore del gioco si scopre che è passato un pò di tempo dalla ideazione alla realizzazione pratica del progetto per via di inconvenienti incontrati durante i primi test, per esempio i giri infiniti sulla mancaliera. Lo sviluppo di questo gioco ha richiesto molto più tempo di *Mixtour* un gioco più complesso.

Durante le varie partite di prova è stato anche giocato in tre giocatori, ma l'autore ignora gli effetti

di possibili kingmaker (il giocatore che non ha più possibilità di vincere decide il vincitore).

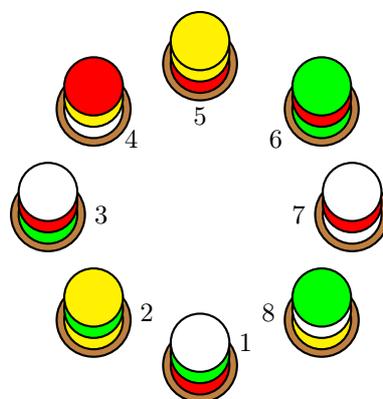
### Rincala (*Dieter Stein - 2014*)

**Giocatori**, due.

**Materiale**, un tavoliere con otto caselle posizionate in cerchio, 24 pezzi in 4 colori (rosso, verde, giallo, bianco).

**Scopo del gioco**, prendere più pezzi possibili.

**Inizio gioco**, piazzare a caso i 24 pezzi colorati sulle otto buche, tre pezzi per buca. La regola da seguire in questa fase è che i pezzi in cima a due colonne adiacenti non siano mai dello stesso colore.



**Il gioco**, i giocatori si alternano alla mossa muovendo una colonna.

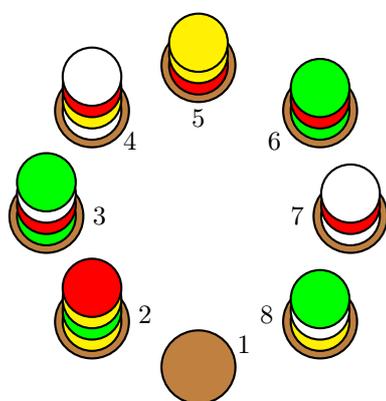
**Muovere colonna**, si sceglie una buca, si prendono tutte le pedine della torre e si sceglie in quale direzione muoversi (orario oppure antiorario) e non la si

cambia nello stesso turno. Nella casella successiva a quella di partenza si deposita il pezzo alla base della colonna scelta in cima alla torre e così via fino alla completa distribuzione della torre.

Durante la mossa bisogna mettere almeno una pedina su un'altra torre e non si può seminare solo in buche vuote

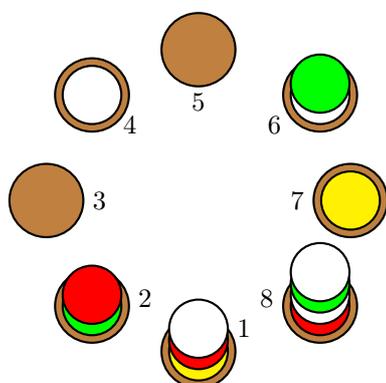
Una torre non può essere alta più di otto pezzi, durante la semina una torre alta otto pedine viene saltata.

Per esempio partendo dalla situazione di partenza e seminando dalla buca 1 girando in senso orario si ottiene la seguente posizione:

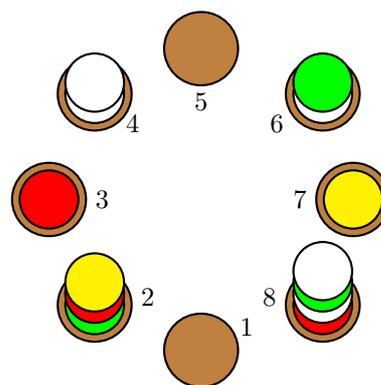


**Cattura pezzi**, dopo aver distribuito i pezzi, il giocatore di turno prende un pezzo dalla cima di una torre che ha un colore in comune con un'altra torre.

Qui sotto un esempio chiarificatore, situazione di partenza e semina dalla buca 1 in senso orario:



Il risultato è il seguente, con la cattura di una pedina gialla.



**Continuare a muovere**, dopo aver distribuito si può continuare a muovere se si è in grado di catturare uno o più pezzi e/o si può depositare almeno un pezzo in una casella vuota.

**Fine gioco**, quando rimane sul tavoliere un pezzo per ogni colore.

**Conteggio punti**, al termine della partita si contano i punti, ogni pezzo a seconda del colore fa guadagnare dei punti.

- Rosso 4 punti;
- Verde 3 punti;
- Giallo 2 punti;
- Bianco 1 punto.



Paletto è un classico gioco di rimozione pezzi, interessante che è previsto anche il gioco a squadre.

**Paletto** (Dieter Stein - 2011)

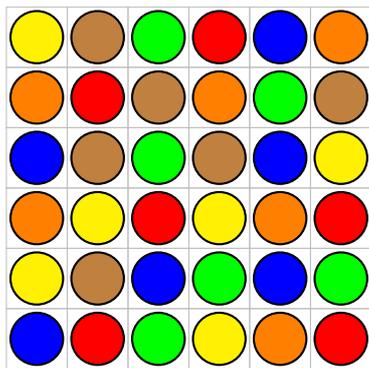
**Giocatori**, da due a quattro.

**Materiali**, un tavoliere quadrato 6x6, 36 pezzi colorati in 6 colori, ogni colore sei pezzi.

**Scopo del gioco**, vince chi prende tutti i sei pezzi di un qualsiasi colore oppure chi prende l'ultimo pezzo dal tavoliere.

**Inizio gioco**, i 36 pezzi vengono distribuiti sul tavoliere in modo tale che pezzi dello stesso colore non siano adiacenti ortogonalmente. I giocatori si alternano a muovere.

Una valida distribuzione è la seguente:

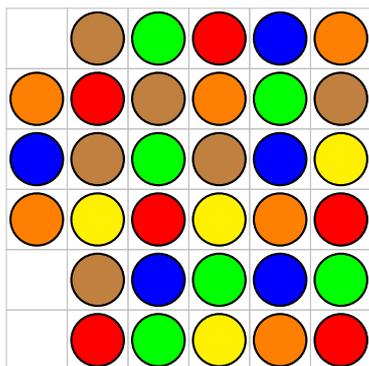


**Il gioco**, nel proprio turno si sceglie un colore poi si rimuove un qualsiasi numero di pedine dello stesso colore dal tavoliere.

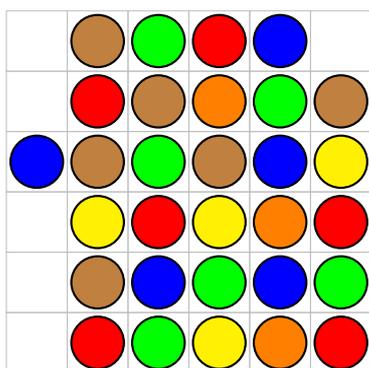
I pezzi possono essere rimossi dal tavoliere se si rispettano i seguenti requisiti:

- Non ci sono pezzi adiacenti su due lati;
- Tutti i pezzi sul tavoliere devono rimanere connessi in orizzontale oppure verticale.

Qui di seguito un esempio di mossa:



Dallo schema di sopra si possono catturare tre pezzi arancioni.



**Quattro giocatori**, è consigliabile giocare in squadra con i due giocatori uno di fronte all'altro. Non

si può parlare durante la partita con il proprio compagno di gioco.

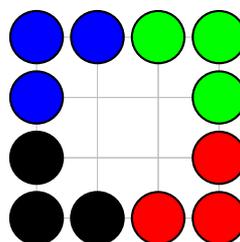
### Ithaka (L.Lynn Smith - 2002)

**Giocatori**, due.

**Materiale**, un tavoliere 3x3, 12 pezzi in 4 colori (3 pezzi per colore).

**Scopo del gioco**, formare un tris di tre pezzi dello stesso colore oppure non far muovere il proprio avversario.

**Inizio gioco**, le dodici pedine sono posizionate come nel diagramma.



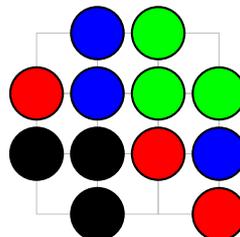
**Il gioco**, i giocatori possono muovere un qualsiasi pezzo.

Un pezzo si può muovere di un qualsiasi numero di caselle vuote ortogonalmente oppure diagonalmente.

Un pezzo può essere mosso se inizialmente è adiacente ad un pezzo dello stesso colore.

**Ripetizione mosse**, la partita è persa alla terza ripetizione della mossa.

Per esempio nel diagramma di sotto, l'ultima mossa è stata il blu sull'ultima riga. Il pezzo rosso sulla prima colonna e il blu sull'ultima colonna non si possono muovere perchè non sono adiacenti a pezzi dello stesso colore. Il blu sulla terza linea non si può muovere in diagonale perchè alla mossa successiva muovendo il verde in quarta riga fa un filetto, stesso ragionamento per il rosso sulla seconda riga.





## Le città.

a cura di Luca Cerrato

Tanti anni fa al tempo del mio primo computer, dotato di un processore intel 486 e quattro mega byte di RAM, incominciò la mia avventura nel mondo dei video giochi, all'epoca ero appassionato di giochi strategici rispetto ai così detti spara tutto ed anche i giochi d'avventura non mi stimolavano più di tanto.

Tra i molti che ho giocato mi tornano in mente *Civilization* di *Sid Mayer*, che tra l'altro derivava da un gioco in scatola, e *SIM City* con i suoi palazzi e strade da costruire per la felicità dei suoi abitanti.



Nei giochi da tavolo il tema dell'edificazione di città è ancora più vecchio, mi viene in mente il mitico *Acquire* di *Sid Sackson* (siamo negli anni '60), ma perchè non citare anche il classico monopolì. I giochi da tavolo dove bisogna erigere una metropoli sono tanti ed in questa rubrica cercherò di ripercorre la loro storia, iniziando dai giorni nostri con **Suburbia** e **Ginkgopolis**.

Prima di incominciare, giusto per curiosità, voglio ricordare *The downfall of Pompei* (*K.J. Wrede*, 2004), il Vesuvio ha appena eruttato e la lava sta ormai entrando in città, ad ogni turno anfiteatri, palazzi, piazze vengono distrutti. Il gioco è una corsa a uscire dalle porte della città ancora accessibili e non ostruite da fumi e ceneri.

*Ginkgopolis* è ambientato in un prossimo futuro dove le risorse della terra si stanno esaurendo e le città devono mantenere un delicato equilibrio tra produzione e consumi. Ogni giocatore contribuisce

alla miglioramento della città. Mentre *Suburbia* è un classico gioco di creazione di città, ogni giocatore sviluppa il proprio borgo costruendo uffici, ristoranti, giardini e abitazioni.

Entrambi i giochi fanno uso di tessere, per la precisione in *Ginkgopolis* una parte fondamentale la giocano anche le carte da gioco, in *Suburbia* i giocatori acquistano direttamente dal mercato immobiliare le tessere esagonali delle varie tipologie di edifici. Grande differenza tra i due giochi è la gestione dei turni, in *Ginkgopolis* si gioca in simultanea.



Adesso passiamo a vedere in dettaglio i due giochi partendo da *Ginkgopolis* creato da *Xavier Georges* nel 2012.

Nel gioco ci sono tre tipi di oggetti; *punti successo*, di colore giallo, rappresentano la *bio pianificazione* cittadina cioè appartamenti, negozi, cinema e così via; *tessere edificio*, di colore blu, rappresentano la *bio ingegneria* cioè le università, centri ricerca; *risorse*, di colore rosso, rappresentano la *bio tecnologia*.

Alle tre tipologie di oggetti ci sono relazionati tre mazzi di carte:

- *Carte costruzione*, ogni carta riporta le seguenti informazioni, uno dei tre colori di sopra, un numero ed in basso i possibili *bonus permanenti* oppure di *fine partita*. Ogni carta edificio è associata con una tessera edificio tramite un numero;
- *Carte urbanizzazione*, riportano una lettera che indica la *tessera urbanizzazione* su cui si costruirà un nuovo edificio;
- *Carte personaggio*, ogni giocatore inizia con tre carte personaggio che gli permettono di avere un certo numero di tessere edificio, punti successo oppure risorse iniziali.



Le tessere in gioco sono di due tipi:

- *Tessere edificio*, rappresentano gli edifici della città ed ogni tessera è unica e viene identificata da un colore ed un numero. Durante la partita si andranno a creare delle pile di tessere edificio.
- *Tessere urbanizzazione*, sono tessere circolari riportanti delle lettere e vengono posizionate intorno al nucleo cittadino, rappresentano i siti dove saranno costruiti i nuovi edifici.

Inizialmente vengono messe in gioco le prime tre tessere di ogni colore a formare un quadrato tre per tre. Le carte edificio vengono divise in tre mazzi a seconda del colore ed ogni mazzo ordinato da 4 a 20. Il mazzo di gioco iniziale sarà formato dalle carte urbanizzazione e le prime tre carte edificio per ogni colore.

Ogni giocatore riceve tre carte personaggio, ogni carta garantirà un certo numero di punti vittoria, tessere e risorse, queste saranno messe in uno spazio vicino al giocatore dove saranno posizionate le eventuali carte bonus guadagnate durante la partita.

Il gioco può essere giocato fino ad un massimo di cinque giocatori ed anche in versione solitario.

Un turno di gioco è composto da tre azioni; *scegliere* una carta, *risolvere* le azioni, *preparare* il prossimo turno.

La *scelta della carta* da giocare avviene in simultanea tra tutti i giocatori. Ogni giocatore riceverà quattro

carte da cui dovrà selezionarne una, le tre carte non giocate vengono messe a faccia in giù davanti al proprio schermo che poi saranno passate all'avversario alla propria destra.

Le azioni si risolvono partendo dal primo giocatore e girando in senso orario e sono:

- *Esplorazione*, se si gioca una *carta urbanizzazione* si può prendere una risorsa oppure una tessera.

Se si gioca una *carta costruzione* a seconda del colore della tessera si possono guadagnare: *risorse* con la carta rossa, *tessere* con la carta blu e *punti* con la carta gialla. Il numero di oggetti presi dipende dall'altezza dell'edificio. La carta giocata deve essere scarta.

- *Urbanizzazione*, si gioca una carta urbanizzazione e una tessera edificio. La tessera urbanizzazione viene rimpiazzata con la tessera edificio. Sulla tessera edificio piazzata deve essere messa una propria risorsa ed un pezzo *costruzione sito* questo servirà per aggiungere la corrispondente carta (stesso numero della tessera giocata) al mazzo delle carte.

In base alle tessere presenti in ortogonale a quella appena giocata si ricevono punti, risorse oppure tessere. Inoltre se nella nostra area abbiamo un bonus esplorazione si ricevono dei beni. La carta appena giocata va scarta.

- *Costruzione*, quando si gioca una carta *costruzione* è una tessera. In pratica quando si innalza l'edificio di un piano avvengono le situazioni più interessanti. Le risorse presenti sul edificio su cui verrà costruito il nuovo piano ritornano al loro proprietario e se il proprietario non è quello stesso turno riceve un punto successo per ogni risorsa che ritorna nella sua riserva.

Se il giocatore di turno piazza una tessera dello stesso colore, ma con numero inferiore a quella presente deve pagare punti vittoria in numero pari alla differenza tra numero tessera presente e quella da depositare.

Se invece il colore è differente si deve scartare una risorsa. Anche in questo caso bisogna piazzare un pezzo *costruzione sito*.

Se si hanno carte con bonus costruzioni si ricevono, la carta giocata viene piazzata a faccia in su vicino al giocatore.

Il numero risorse da piazzare sulla tessera è pari all'altezza dell'edificio.



Preparare il prossimo turno, si passano le carte all'avversario alla destra e se il mazzo carte è esaurito lo si ricostruisce inserendo le carte delle tessere che hanno un pezzo *costruzione sito*.

Il gioco termina quando la pila di tessere è stata esaurita per la seconda volta oppure un giocatore ha piazzato tutte le risorse nella città. Vince chi fa più punti successo. I punti si fanno durante la partita con le risorse, le carte bonus di fine partita, 2 punti se non si sono giocate le *tessere cambio mano*.

Si guadagnano punti anche in base alla presenza nei distretti della città. Un distretto sono almeno due tessere adiacenti dello stesso colore. In ogni distretto il giocatore con più risorse guadagna tanti punti quante sono le risorse totali nel distretto, il secondo giocatore un numero di punti pari alle sue risorse presenti.



*Suburbia* ideato da *Ted Alspach*, è molto più concreto se hai i soldi costruisci il tuo borgo e lo rendi appetibile alle persone, altrimenti . . .

Più abitanti si hanno più punti vittoria finali si faranno. Le tessere esagonali, gli edifici, sono il cuore del gioco e sono acquistate al mercato immobiliare. Le tessere comprate saranno posizionate sul tabellone personale del borgo e saranno calcolati i possibili i *guadagni*, la *reputazione* e l'*incremento* della popolazione. Ogni giocatore ha anche un'altra tabella su cui vengono segnati i guadagni e la reputazione.

Per il punteggio finale entrano nel conto le tessere bonus collettive e personali.

Al proprio turno il giocatore deve fare le seguenti azioni:

- *Comprare e piazzare* una tessera sul suo borgo oppure piazzare una tessera investimen-

to su una tessera edificio già piazzata per raddoppiare gli effetti della tessera edificio.

- Ricevere oppure pagare.
- Aggiornare la propria popolazione in base alla propria *reputazione*.
- Infine aggiungere una nuova tessera al mercato immobiliare.



Prima di approfondire lo svolgimento delle azioni diamo uno sguardo alle tessere. Ognuna è caratterizzata da un colore che indica la tipologia delle tessere; *residenziale* le tessere verdi, *industriale* le tessere gialle, *commerciale* le tessere blu e *civiche* le tessere grigie.

Ogni tessera ha un costo e quando la posizionerete nel vostro borgo potrebbe avere delle interazioni con le tessere adiacenti (soldi e/o reputazione oltre che benefici immediati).

Le tessere edifici che si possono acquistare sono le sette presenti nel mercato immobiliare ad un prezzo pari alla somma del valore della tessera più il sovra prezzo del mercato oppure una tessera base (sobborgo, comunità parco, fabbrica).



Se il segnalino sul tabellone della popolazione attraversa una delle linee rosse sul tabellone popolazione alla bisogna ridurre sulle proprie tavole sia i guadagni che la reputazione di una casella.

Al termine della partita, quando viene girata la tessera *1 More Round* si gioca l'ultimo round, si calcolano i punti finali che tengono in conto della popolazione e dei punti guadagnati con i bonus, chi ha più punti è il vincitore.



## Kyoto Shogi.

a cura di Giuseppe Baggio

Il Kyoto Shogi, è una variante moderna dello Shogi ideata nel 1976 da *Kamiya Tatsuya*, noto compositore di rompicapi ed anche di tsumeshogi, sia in stile classico che eterodosso (questi ultimi detti anche *Fairy Shogi*) pubblicata per la prima volta nella sua rivista *Shogi Puzzle*.

Soltanto parecchi anni dopo, nel 1998, venne pubblicato il regolamento su *Eteroscacco*, rivista di quella che era allora l'*Associazione Italiana Scacchi Eterodossi*, che lo fece conoscere in Occidente. Tornei sperimentali furono organizzati da vari appassionati legati all'*AISE*, al *NOST* (kNight Of Square Table, USA) e alla *BCVS* (British Chess Variants Society). Di quel periodo va ricordata in particolare la serie di articoli scritti da *Mike Sandeman* (UK) su *Abstract Games Magazine*, che approfondiva aspetti tattico-strategici del gioco e proponeva tsume ideati dai compositori giapponesi, stimolando anche la creazione di varianti. Per merito di *Jochen Drechsler* (GER) si ebbe una versione su tavoliere esagonale (Hexagonal Kyoto Shogi, 2000) e lo stesso Sandeman sviluppò il Renge Shogi (1999).

commercio la prima edizione del Kyoto Shogi dalla *Gentosha-educational*.



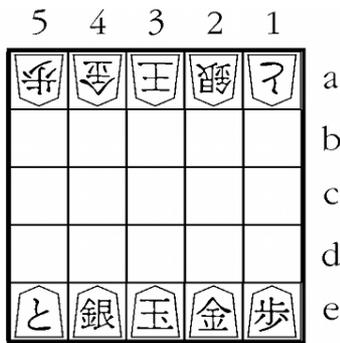
Dopo quel periodo il Kyoto Shogi rimase confinato nella memoria degli appassionati per un decennio.

Il successo commerciale del *Dobutsu Shogi* (2008, vedi FdA 56) ha rinnovato in patria l'interesse per le varianti minori da usare a scopo introduttivo e promozionale. Ed ecco che nel 2014 è stata messa in

Il Kyoto Shogi si gioca su un tavoliere di 5x5 caselle. All'inizio della partita ogni giocatore ha una dotazione di 5 pezzi, cioè il Re più 4 pezzi di Shogi un po' particolari. Questi pezzi speciali hanno raffigurati sul fronte e sul retro 2 differenti pezzi di Shogi. La combinazione è la seguente:

- Oro (G)      retro Cavallo (N)
- Argento (S)      retro Alfieri (B)
- pedone (P)      retro Torre (R)
- pedone promosso o token (T)      retro Lancia (L)

Scopo del gioco è sempre la cattura del Re avversario, unico pezzo col retro vuoto e quindi immutabile.



Altre regole :

1) Ad ogni mossa (movimento o cattura), il pezzo viene capovolto. Quindi la funzione di ogni pezzo cambia ad ogni mossa. Ad esempio l'Oro (G), una volta mosso, diventa Cavallo (N), e se mosso ancora ridiventa Oro. Ne consegue che non esiste la classica promozione per zona. O meglio si promuove per rotazione, sempre che possa definirsi promozione dato l'abbinamento su ogni pezzo.

2) I pezzi catturati possono essere rigiocati scegliendo liberamente il lato con cui rimetterli in gioco.

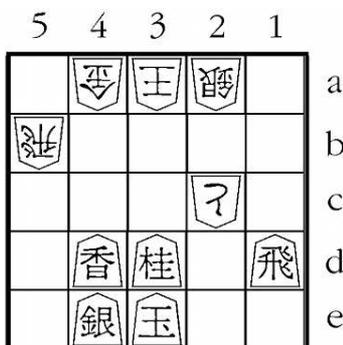
3) Non ci sono mosse proibite. Sono ammessi quindi il doppio pedone (nifu), il matto con pedone paracadutato (uchifuzume) ed è consentito muovere pezzi che possono poi restare bloccati dopo il loro capovolgimento.

Ed ora, a titolo esemplificativo, una semplice partita per meglio comprendere il meccanismo del Kyoto Shogi.

1.P1d=R T2b=L

2.G3d=N L2c=T

3.T4d=L P5b=R

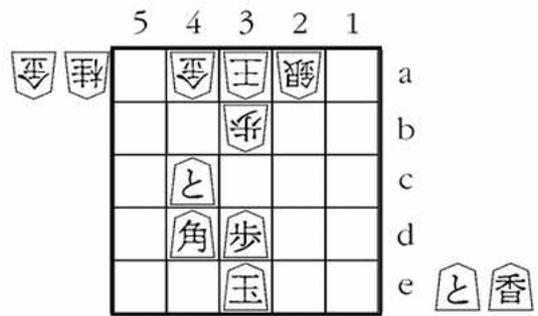


Non va Tx1d=L a causa di 4.Lx4a=T ed il token non può essere ripreso per 5.G\*4b#.

4.L4c=T Tx3d=L

5.Rx3d=P R3b=P

6.S4d=B



Ottenendo una posizione solida.

6... S2b=B

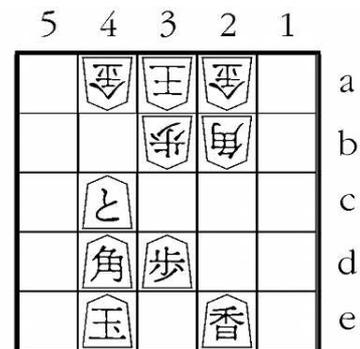
7.L\*2e

Si può far rientrare il pezzo col lato che si preferisce.

7... G\*2a

L'alternativa Bx4d=S 8.Kx4d sembra alleggerire la posizione del Bianco, ma il Re nero ha più spazio di manovra ed anche se B\*1a taglia il tavoliere, il Re nero si mette al sicuro avanzando. La Lancia in 2e presidia il lato destro anche se poi muovendo diventasse un token.

8.K4e



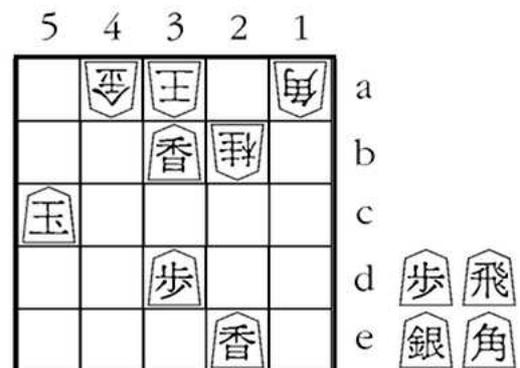
Al Nero non conviene dar via a una serie di cambi, ad esempio con Lx2b=T Gx2b=N, Bx2b=S Kx2b perché consentirebbe al Re bianco di liberarsi in campo aperto, per cui opta per una mossa che forzi il Bianco ai cambi.

8... Bx4d=S

9.Kx4d B\*1a

10.K5c G2b=N

11.Tx3b=L abbandona



Se  $Gx3b=N$ ,  $R^*4a$  a cui segue  $S^*4b\#$ .

Se  $Kx3b$ ,  $B^*4c$  a cui segue  $R^*2a\#$ .

Se  $K2a$ ,  $L2c=S$  hisshi:  $Gx3b=N$ ,  $S^*1b$   $K3a$ ,  $R^*2a\#$

A chi volesse approfondire il gioco con partite esemplificative e ben commentate consiglio di recuperare gli articoli di Sandeman pubblicati su Abstract Games: nel numero 4 sono stati pubblicati 8 problemi. Eccone uno: è un po' difficile ed è quindi comprensibile se dopo qualche tentativo si sia tentati di ricorrere alla soluzione!

Tsume Kyoto Shogi (19 mosse)

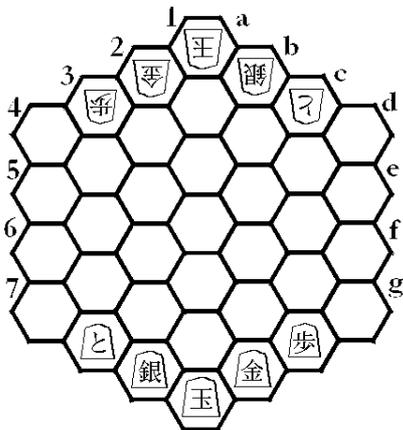
	5	4	3	2	1	
a					王	
b	飛			香	進	
c		桂	玉			
d	角		銀	?	金	
e						

### Hexagonal Kyoto Shogi

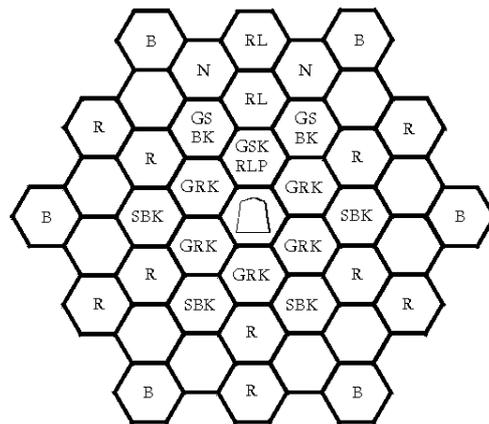
(Jochen Drechsler - 2000)

Jochen Drechsler realizzò la versione del Kyoto Shogi su tavoliere esagonale ispirandosi ai *Glinski Hexagonal Chess*. Jochen è tuttora un forte giocatore di Shogi che si appassionò subito al Kyoto Shogi: spesso si fa promotore e divulgatore del gioco inserendolo in un torneo collaterale dei tornei di Shogi a cui partecipa e coinvolgendo anche gli stessi professionisti! Probabilmente anche questo ha contribuito alla riscoperta e alla pubblicazione del gioco in Giappone.

Dell'Hexagonal Kyoto Shogi riporto la posizione iniziale e la tabella prospettica del movimento dei pezzi sul tavoliere esagonale.



Ponendo un singolo pezzo nella casa centrale, a seconda della sigla che gli corrisponde, potete vedere come muove.



### Renge Shogi (Michel Sandeman - 1999)

Michel Sandeman si ispirò al Kyoto Shogi per crearne una variante su un tavoliere più grande e la chiamò *Renge Shogi*, che non solo è il nome di un piccolo villaggio giapponese, ma per inciso significa anche *loto*.

Cambiò l'accoppiata fronte/retro dei pezzi, ma soprattutto adottò una regola particolare sul riutilizzo dei pezzi catturati.

	7	6	5	4	3	2	1	
a	銀	歩	金	玉	金	歩	銀	
b								
c								
d								
e								
f								
g								

La nuova combinazione dei pezzi è la seguente:  
Argento retro Lancia

Oro retro Cavallo

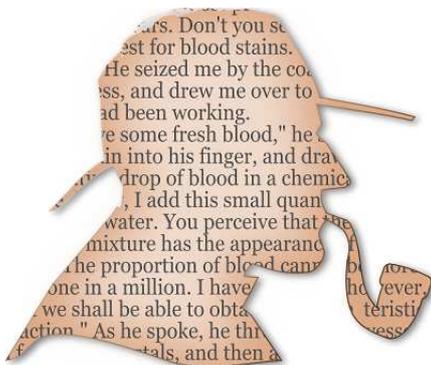
Pedone 6g/2a retro Alfiere

Pedone 2g/6a retro Torre

Si gioca come nel Kyoto Shogi, ovvero ad ogni mossa il pezzo mosso viene ruotato.

La particolarità del Renge Shogi risiede nel riutilizzo dei pezzi catturati. Al proprio turno un giocatore può far rientrare come proprio anche un pezzo presente nella riserva avversaria, con l'unica eccezione di non poter dare scacco matto con quel pezzo, ma solo con un pezzo rientrato dalla propria riserva.

Soluzione tsume Kyoto Shogi: 1.G2c=N Tx2c=L 2.L2a=T Kx2a 3.N3a=G Kx3a 4.B3b=S Rx3b=P 5.Rx3b=P K4a 6.P3a=R Kx3a 7.R\*4a Kx4a 8.Sx2c=B K5b 9.B4a=S Kx4a 10.T\*4b matto.



## Induzione & deduzione.

a cura di Cerrato Luca e Pietro Gorini

Se a qualcuno gli viene in mente di affermare che i giochi servono a nulla questa volta sono pronto a smentirlo, infatti per scrivere questo articolo ho riscoperto l'enorme differenza di due parole italiane, *deduzione* e *induzione*.

Prima di entrare nel dettaglio della spiegazione ludica vediamo velocemente il significato delle due parole:

La *deduzione* è il processo logico nel quale, date certe premesse e certe regole che ne garantiscono la correttezza, una conclusione consegue come logicamente necessaria.

L'*induzione* è il procedimento logico che muove dal particolare al generale, dai fatti ai principi.

Il primo gioco viene presentato dallo stesso autore *Pietro Gorini*.

*LEX* in *Lemniscate* (da qui, per brevità, Lex = legge, regola) è un nuovo <sup>21</sup> gioco astratto che si basa su un principio antico: trovare un ordine nel caos, modalità caratteristica dei *giochi di induzione*.

A Lex il giocatore non deve soltanto scoprire la Regola: può anche crearla!

Un po' detective, un po' scienziato, un po', ludicamente, dio!

*Lemniscate* è la figura della plancia di gioco, ispirata all'8 orizzontale, simbolo dell'infinito e ribattezzata appunto Lemniscate (dal latino = fiocco) dal matematico svizzero *Jakob Bernoulli*. Idealmente suggerisce il gran numero (infinito?) di Lex creabili.

### Lex in Lemniscate

(Pietro Gorini -2015)

**Giocatori**, due.

**Materiali**, un tavoliere a forma di infinito formato da 32 caselle, ogni giocatore dispone di 12 pedine (6 rosse e 6 verdi).

**Scopo del gioco**, trovare la lex, la legge sei tu.

**Inizio gioco**, tavoliere vuoto, si decide chi muove per primo.

**Il gioco**, A turno ogni giocatore piazza una propria pedina in una casella vuota. Se dopo il proprio piazzamento si trova una Lex si vince.

**La lex**, una Lex è una sequenza di 8 pedine che rispettano 2 leggi:

- Tra 2 pedine dello stesso colore deve esserci sempre la stessa distanza misurata in caselle;
- Tra 2 pedine di diverso colore deve esserci sempre la stessa distanza misurata in caselle.

Nell'esempio1: le pedine rosse marcate da frecce si trovano a distanza 2 caselle; le pedine marcate x si trovano a distanza 1 casella stesso colore, 3 caselle cambio colore.

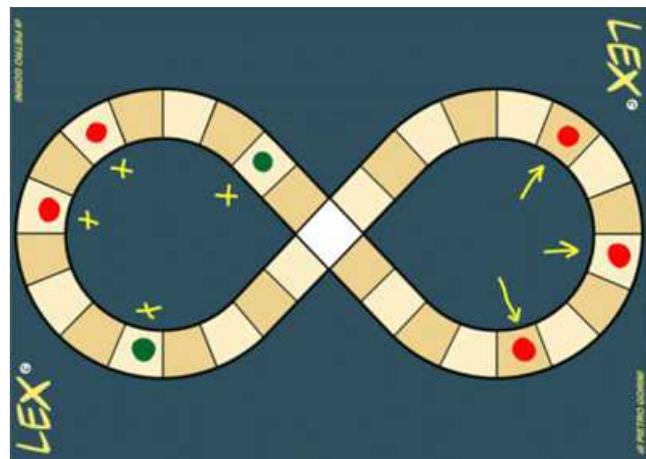
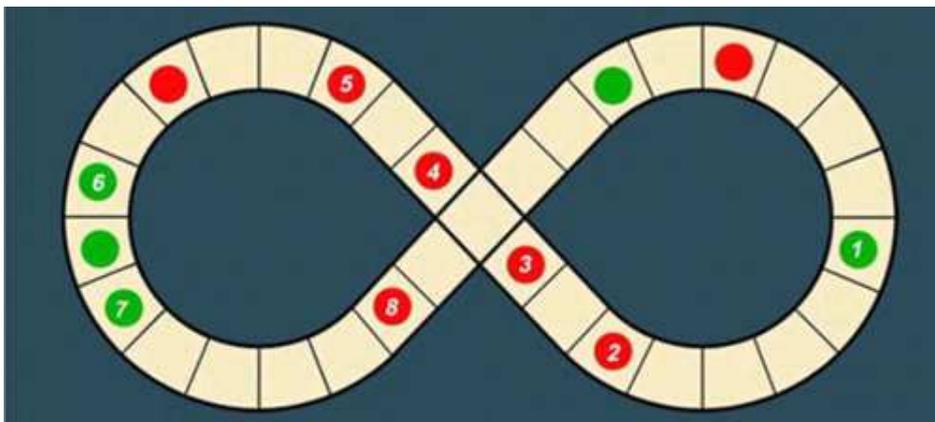


Figura 1

Esempio 2, le pedine che formano la Lex sono state numerate per comodità.

<sup>21</sup>Lex uscirà quest'anno a luglio, prodotto dalla *Planplay*, a cura di *Daniele Pompatti*. Il prototipo di Lex è stato presentato all'Edizione Autori in Gioco 2015, svoltasi a Roma, organizzata da Marco Piola Caselli con la collaborazione di Leonardo Caviola (N.d.A.).



La LEX è: Stesso Colore 1 casella, Cambio Colore 4 caselle. Ed è verificata per le 8 pedine numerate. Vediamo:

- 1-2 cambio colore 4 caselle.
- 2-3-4-5 stesso colore 1 casella.
- 5-6 cambio colore 4 caselle.
- 6-7 stesso colore 1 casella.
- 7-8 cambio colore 4 caselle.

Fondamentale: non esiste nessuna Lex prestabilita prima dell'inizio della partita. Il giocatore è libero di creare la Lex che vuole, cercando di precedere l'avversario nel piazzare l'ottava pedina che dà la vittoria.

Il giocatore di Lex ha mente elastica, pronto a cambiare la Lex che sta progettando se le condizioni di gioco cambiano.

Non dimenticare mai che:

Il giocatore DEVE (gli conviene tatticamente) creare la LEX anche sfruttando le pedine giocate dall'avversario, non solo le proprie, perchè tutte le pedine, una volta giocate, diventano comuni.

Gioco imprevedibile, nonostante sia basato sulla ricerca della prevedibilità. Lex non mancherà di stupirvi la volta in cui vi accorgete a vostro danno che, non solo vi era sfuggita una Lex fra le pedine piazzate, ma che quella Lex l'avevate completata proprio voi!

Il secondo gioco non è propriamente una novità, il *Master Mind* negli anni '70 e '80 è stato un gioco di moda, personalmente mi ricordo ancora oggi quando mi fu regalato, scoprii una modalità di gioco completamente nuova per me abituato a giocare a dama, filetto e giochi di carte. Quei piolini colorati che venivano infilati nei fori per dedurre la combinazione corretta grazie ai suggerimenti dell'altro giocatore mi hanno ancor di più avvicinato al mondo dei giochi in scatola.

A livello di regolamento il *Master Mind* è un gioco asimmetrico dove i due giocatori ricoprono ruoli differenti, codificatore e decodificatore. La storia di questo gioco si perde nella notte dei tempi infatti può essere praticato facilmente su carta e matita un giocatore scrive il codice da indovinare composto da quattro cifre e l'altro con vari tentativi cerca di indovinarlo tenendo conto dei suggerimenti del suo

avversario (una croce per il numero giusto in posizione corretta una cerchi su un numero in posizione errata). Questo tipo di gioco è conosciuto con il nome di *Numerello, strike and ball, numero segreto*.

La storia ufficiale del *Master Mind* inizia nel 1971 quando il suo autore, il rumeno *Marco Meirovitz*, presenta il gioco alla fiera del giocattolo di Norimberga e viene messo in vendita sul mercato inglese nel 1972. Il gioco ha avuto un enorme successo, negli anni '80 si organizzavano tornei nazionali e internazionali, poi un lento declino.



### Master Mind original

(Marco Meirovitz - 1971)

**Giocatori**, due (codificatore, decodificatore).

**Materiali**, una tavoletta come in figura, *pioli codice* colorati in sei colori (azzurro, bianco, giallo, nero, rosso e verde) e dei *pioli risposta* in due colori (nero e bianco) i quali sono più piccoli dei pioli codice.

**Scopo del gioco**, indovinare il codice segreto.

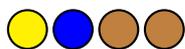
**Inizio gioco**, il codificatore seleziona quattro pioli codice, i colori possono essere ripetuti, e li tiene nascosti agli occhi del decodificatore.

**Il gioco**, il decodificatore seleziona una combinazione di pioli codice e li inserisce negli appositi fori. Il codificatore mette un *piolo risposta* nero per ogni *piolo codice* presente sia nella combinazione segreta che

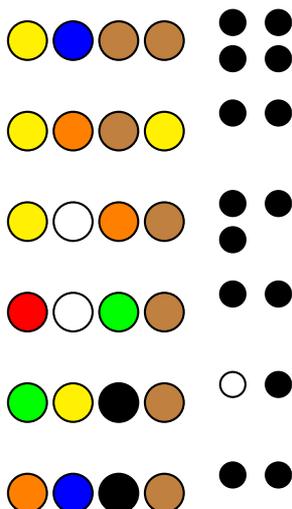
in quella proposta nella stessa posizione e un *piolo risposta* bianco per ogni *piolo codice* presente sia nella combinazione segreta che in quella proposta ma non nella stessa posizione.

**Termine gioco**, il gioco finisce quando il codificatore indovina il codice oppure finiscono i tentativi.

Un esempio, partita su otto colori:  
codice segreto:



Tentativo - risposta:



Il gioco ha visto un'edizione chiamata *new original master mind* dove la lunghezza del codice è sempre quattro fori, ma aumentano da sei a otto (arancione e marrone).

Altra variante è il **super master mind** dove i colori rimangono otto ma aumenta la lunghezza del codice che passa a cinque fori



Una variante è il **Master Mind Parola** invece di nascondere un codice numerico oppure di pioli colorati il codificatore nasconde una parola della lingua italiana, prima di iniziare bisogna mettersi d'accordo sulla lunghezza della parola da indovinare. Le risposte che deve dare il codificatore sono quelle del gioco classico, un piolo bianco nel caso di una lettera presente nella Parola segreta, ma in posizione sbagliata rispetto al codice, un piolino nero nel caso di una lettera indovinata al posto giusto.

Per riassumere, in Lex i due giocatori fanno a gara a creare la propria *legge* partendo da una particolare disposizione di pedine trovano una legge generale, mentre in Master Mid il giocatore, sfruttando i suggerimenti, deve scremare da tutte le possibili combinazioni quella selezionata dal suo avversario. I due giochi sono l'uno opposto dell'altro.



Piero Gorini (a destra) intento a spiegare il *LEX* in *Lemniscate* a Dario De Toffoli (a sinistra).



## Pile di pedine.

a cura di Luca Cerrato

Ho voluto ritagliare un angolo anche per questi giochi che nel loro piccolo sfidano la gravità come fanno gli enormi ed altissimi grattacieli che si scagliano nei cieli delle città. Il mettere una pedina una sopra l'altra a formare delle torri per poi dividerle e poi ricostruirle ancora una volta, ha qualcosa di magico perchè simula in qualche modo il ciclo della vita con i suoi alti e bassi. Inoltre ogni ad piano di questa struttura logica si hanno mille sviluppi di gioco con le pedine che a loro volta diventano dei tavolieri.

I tre giochi descritti qui di seguito sono di differenti tipologie.

*Six making* è un gioco molto originale e dinamico con le pedine condivise nella fase del movimento, mentre *Tavreli* è un gioco che prende qualcosa degli scacchi e del Bashne. Infine il *Taluva* è un astratto con ambientazione in cui si utilizzano delle tessere per innalzare un'isola.

### Six making (Dorsonczky József - 2013)



**Giocatori**, due (bianco e rosso)

**Materiale**, un tavoliere quadrato 5x5, 32 pezzi (16 bianchi e 16 neri).

**Scopo del gioco**, essere il primo a creare una torre alta sei o più pezzi con in cima un proprio pezzo.

**Inizio gioco**, tavoliere vuoto.

**Il gioco**, i giocatori nel proprio turno possono fare due azioni; piazzare un pezzo oppure muovere una torre o parte di essa.

**Piazzare pezzo**, il pezzo deve essere piazzato su una casella vuota.

**Muovere una torre**, una torre si muove come un pezzo degli scacchi in funzione della sua altezza. Una torre può essere mossa in cima ad un'altra torre e non su una casella vuota.

Un giocatore può muovere tutta una torre oppure parte di essa. Se si muove solo una parte comunque utilizzerà la mossa della torre originale. Si muove la parte superiore della torre. Si possono muovere le torri di entrambi i colori.

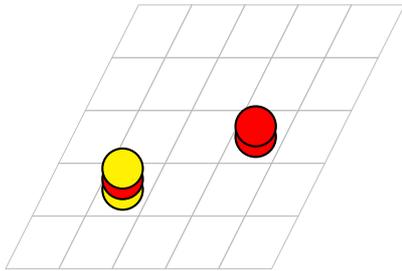
I movimenti in funzione dell'altezza sono i seguenti:

- Un pezzo, una casella in ortogonale;
- Due pezzi, in ortogonale di quante caselle vuole, la torre degli scacchi;
- Tre pezzi, movimento ad L come il cavallo degli scacchi;
- Quattro pezzi, muove in diagonale di quante caselle vuole, l'alfiere degli scacchi;
- Cinque pezzi, muove in diagonale oppure in ortogonale di quante caselle vuole, la regina degli scacchi.

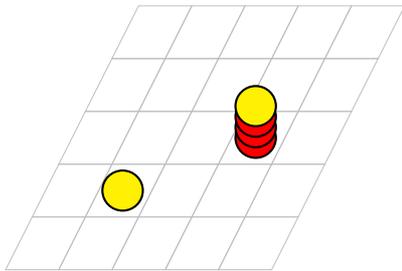
**Ripetizione mosse**, la mossa che porta alla stessa posizione di due turni precedenti non è legale.

**Fine partita**, quando si costruisce la prima volta una torre alta sei o più pezzi (il re).

Qui sotto una situazione di gioco.



Il giallo muove come il cavallo e sposta i due pezzi in cima (giallo e rosso) sulla torre composta da due pezzi rossi.



Il prossimo gioco è una variante degli scacchi con la particolarità che i pezzi vanno a formare delle colonne, più o meno come avviene nel Bashne. Le regole originali del gioco Tavreli si sono ormai perse per sempre, furono ricreate alla fine del 1990. Su un sito russo sono riuscito a ritrovare alcune note sulla storia del Tavreli oppure Tavrelyami.

La storia degli scacchi russi è molto antica. Ritrovamenti sono avvenuti nelle tombe sulla costa meridionale del mar Baltico, gli archeologi ritrovarono pezzi in ossa su cui erano state incise dei segni e figure sui bordi e grandi pietre piatte. In altri scavi nel distretto di Novgorod furono scoperti numerosi pezzi appartenenti al gioco del traveli. La scomparsa di questo gioco viene associata con i divieti imposti dalla chiesa russa al gioco, questo avvenne nel periodo di Pietro I.



## Tavreli (anno 1997)

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

**Materiale**, un tavoliere quadrato 8x8 e 16 dischi bianchi e sedici neri su cui sono incisi dei simboli. Visto che i dischi vengono impilati i simboli vengono riportati anche sul bordo. Qui sotto vengono elencati i pezzi, tra parentesi il corrispostivo nome degli scacchi.



Il *Mago* (il re);



Il *duca* (la regina);



Due *guerrieri* (le torri);



Due *arcieri* (gli alfieri);



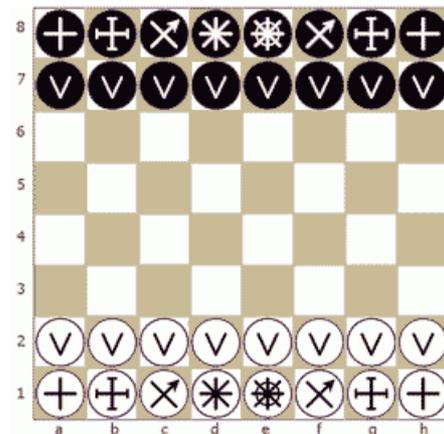
Due *cavalieri* (i cavalli);



Otto *soldati* (i pedoni).

**Scopo del gioco**, catturare il mago avversario.

**Inizio gioco**, i pezzi vengono disposti come in figura. Inizia il bianco.



**Il gioco**, tutte le regole degli scacchi rimangono valide, incluse quelle di arrocco e presa en passant. In più sono state aggiunte le seguenti regole.

**Pezzo catturato**, il pezzo catturato non esce dal gioco, ma viene messo sotto al pezzo catturante.

**Pezzo amico**, si può mettere sotto ad una propria torre un pezzo amico muovendo una torre oppure un proprio pezzo sopra ad un altro. Il soldato può muovere sopra ad un pezzo amico con la sua ordinaria

mossa oppure saltando due caselle dalla sua posizione iniziale, in questo caso la casella saltata deve essere vuota.

Se un pedone ritorna sulla seconda riga dentro ad una torre allora non può saltare due caselle.

Nessun pezzo può essere messo sopra al Mago.

**Possesso della torre di pezzi**, il pezzo in cima alla torre indica il giocatore che possiede la torre.

**Spostamento torre**, non si è obbligati a muovere tutta la torre, ma anche solo una parte di essa, quella superiore.

**Promozione soldato**, quando il singolo soldato oppure un soldato in cima alla torre arriva all'ultima riga viene promosso al pezzo iniziale che aveva di dietro. Un soldato all'interno di una torre non viene promosso. Se si ha una torre sull'ultima riga e si decide di muoverla dividendola e si lascia un soldato in cima questo viene promosso.

Se un soldato promosso è catturato perde la promozione.



**Helgi**, il pedone inizialmente davanti al mago viene promosso al pezzo speciale Helgi che si può muovere come una regina e un cavallo, il pezzo più potente in questo gioco.



**Taluva** (2006) è uno di quei giochi che non ha un tabellone, le tessere vengono direttamente piazzate sul tavolo e turno dopo turno vanno a formare un'isola con i suoi vulcani, foreste e vari edifici.

La singola tessera è costituita da tre caselle esagonali posizionate a formare un *triangolo*. Ogni casella esagonale riporta un diverso tipo di terreno.

Marcel e André Casasola Merkle hanno progettato il gioco da due a quattro giocatori, lo scopo del gioco è costruire più templi possibili. Il turno di gioco è composto da due passi; *aggiungere* una tessera e *piazzare* uno o più pezzi edifici (capanna, torre e tempio).

Per il piazzamento della tessera ci sono due casi. L'*espansione* dell'isola, la tessera viene piazzata direttamente sul tavolo. L'*eruzione* di un vulcano per innalzare l'isola, in questo caso la tessera viene posizionata sopra a tessere già posizionate seguendo la

regola che la *casella vulcano* deve essere depositata sopra ad un'altra di tipo vulcano, ma con una direzione differente, sotto di essa ci devono essere delle tessere. Con una tessera si possono *coprire* solo le capanne, ma non le torri e templi.



Gli edifici possono essere piazzati solo su caselle vuote e non si può edificare su un vulcano. Importante se non si può costruire si è eliminati. Una *colonia* è un gruppo di pezzi dello stesso colore che sono connessi, due pezzi sono connessi se sono su caselle adiacenti per lato.

Una *capanna* viene edificata su una casella di livello uno. Una *torre* su una tessera di livello 3 o più alta che è adiacente ad una propria colonia ancora priva di torre. Il *tempio* può essere posizionato su una casella adiacente ad una propria colonia, non ha importanza l'altezza, ma la dimensione della colonia stessa che deve essere composta di almeno tre caselle.

Nella fase di costruzione si può anche *estendere* una propria colonia, in questo caso si sceglie una colonia e poi un tipo di terreno adiacente ad essa e a livello uno si piazza una capanna, a livello due si piazzano due capanne e così via.



Il gioco termina quando sono terminate le tessere oppure con la *vittoria anticipata* che avviene quando un giocatore costruisce tutti gli edifici di due tipi allora sarà immediatamente dichiarato vincitore.



## I dadi.

a cura di Luca Cerrato

I dadi sono uno strumento ludico antico, si suppone che erano già in uso nel 5000 A.C. (più o meno)

Nei secoli per generare la *fortuna* furono ideati i più svariati strumenti oltre al classico dado, dalle semplici conchiglie e bastoncini fino ad arrivare a complesse torri della fortuna.

Per questo motivo ho ritenuto necessario dedicare una rubrica, in questo numero sono presi in esame *Cephalopod* un astratto. Il secondo è *Roll through the age* un gioco di sviluppo civiltà che con le debite considerazioni potrebbe essere una variante dello Yathzee, ma più tattico e strategico. Per ultimo ho lasciato *Skyline*, con i suoi numerosi dadi edifici.

### Cephalopod (Mark Steere - 25-02-2006)

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

**Materiali**, tavoliere quadrato 5x5, 24 dadi a sei facce di colore chiaro e 24 dadi di colore scuro.

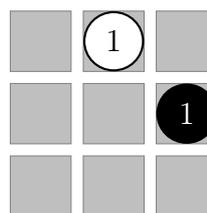
**Scopo del gioco**, quando il tavoliere non ha più caselle vuote, chi ha più dadi è il vincitore.

**Inizio gioco**, tavoliere vuoto, prima mossa al giocatore chiaro.

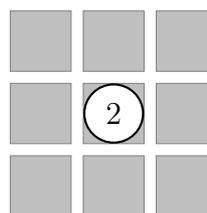
**Piazzamento base**, al proprio turno il giocatore deve piazzare un suo dado su una casella vuota e deve mostrare sulla faccia superiore il valore 1. I giocatori non possono passare.

**Piazzamento e cattura**, se un dado è piazzato adiacente in verticale oppure in orizzontale a due dadi e la somma dei valori mostrati dalla faccia superiore dei dadi coinvolti è sei oppure un valore inferiore allora il dado piazzato deve mostrare la somma dei due dadi adiacenti ed i due dadi adiacenti devono essere rimossi dalla tavola.

Per esempio con la seguente situazione sulla tavola,



Il bianco gioca un due e cattura i due dadi a uno che ritornano ai rispettivi proprietari.



**Piazzamento senza cattura**, il giocatore può fare una mossa senza cattura semplicemente aggiungendo un dado in una casella nella quale non ci sono catture. Il dado deve mostrare il valore 1.

Alcuni giochi da tavola hanno come obiettivo lo sviluppo di una propria civiltà. Partire dall'età della pietra fino ad arrivare all'epoca moderna. Tra questi titoli non si può dimenticare il gioco di carte **Through the age** tanto bello quanto complesso. Anche usando dei semplici dadi a sei facce si riesce a creare un gioco di civiltà. Tra i titoli si può ricordare *Nations the dice game* e *Roll through the age*.



Adesso vediamo in dettaglio *Roll through the age* (Matt Leacock, 2008). Ogni giocatore ha una plancia di gioco divisa in cinque settori; la quantità e tipologia di *beni* e *monete*, le *città*, il *cibo*, gli *sviluppi* ed i *monumenti*. Inoltre ci sono sette dadi a sei facce riportanti su ogni faccia sei icone differenti.

- un bene;
- Due beni e un teschio;
- Tre cibi;
- Due cibi oppure due lavoratori;
- Sette monete;
- Tre lavoratori.

Nel proprio turno il giocatore può effettuare, se possibile, fino a sei azioni, in base al risultato dei dadi.



La prima azione è *lanciare i dadi*, il loro numero è in funzione del numero di città che si possiede (inizialmente tre). Dal lancio del dado si deve decidere quali dadi tenere e quali rilanciare (in un turno si possono fare fino a tre rilanci).

La seconda azione è *collezionare dei beni*, in ordine di importanza sono il legno, la pietra, la ceramica, la stoffa e una punta di lancia. L'acquisizione del numero e del tipo di bene dipende dal numero di *facce beni* che si hanno al termine del lancio dei dadi, per

esempio se ho collezionato tre beni allora ricevo un legno, una pietra e una ceramica.

La terza azione è *collezionare cibo*, serve per alimentare le città, un cibo per città. Se non si riesce a sfamare una città si perde un punto. Inizialmente si hanno tre cibi.

L'icona del teschio porta delle catastrofi, a seconda del loro numero si hanno questi effetti;

- Un teschio nessun effetto;
- Due teschi siccità, due punti in meno;
- Tre teschi pestilenza, i tuoi avversari perdono tre punti;
- Quattro teschi, invasione, quattro punti in meno;
- Cinque teschi, rivolta, si perdono tutti i beni.

I dadi che mostrano un teschio non possono essere rilanciati.

Con i lavoratori si possono costruire sia città che monumenti. Si possono costruire fino ad un massimo di sette città (la quarta costa tre lavoratori fino ai sei della settimana città)

Per la costruzione dei monumenti, sette in totale, è una corsa a chi lo costruisce per primo, per esempio per la *grande piramide* chi per primo posiziona quindici lavoratori guadagna 12 punti il secondo 6 punti.

Infine con le monete ed i beni si può sviluppare la propria civiltà tramite le *conoscenze*: l'agricoltura, la medicina, religione, ingegneria e così via. Ogni sviluppo costa un certo numero di monete, i beni accumulati si possono trasformare in monete, se si spende un tipo di bene bisogna dar via tutti gli oggetti di quella tipologia.



Per ogni sviluppo si guadagnano punti partita ed effetti.

L'ultima azione è controllare quanti beni si hanno, se ne possono tenere al massimo sei.

Il gioco termina quando un giocatore ha acquisito il quinto sviluppo oppure quando ogni monumento è stato costruito almeno una volta da un qualsiasi giocatore.

Dopo aver costruito e sviluppato civiltà è giunta l'ora di ridimensionarci, ma comunque puntiamo sempre in alto costruendo grattacieli di dadi nel tentativo di offrire il miglior profilo cittadino.

In *Skyline* (2013) di *David Short* il numero di dadi incrementa in modo drastico si passa dai sette di *Roll through the age* ai 60 di quest'ultimo. Sui dadi vengono riportati tratti di edifici partendo dalle fondamenta fino ad arrivare all'attico.



I sessanta dadi sono divisi in tre tipologie, 25 dadi *piano terreno* (tre facce viola, due blu e una arancione), 28 *piani superiori* (tre facce viola, due blu e una arancione) ed infine sette *dadi attico* (tre facce senza nulla, due blu e una rossa).

Durante il gioco ci sono due distinte aree, quella della *costruzione* dove vengono posizionati tutti i dadi divisi nelle tre tipologie di sopra e quella *abbandonata* dove inizialmente viene messo un dado per tipo.

Ogni giocatore in base all'ordine di gioco riceve tre dadi piano terreno. Il primo giocatore inizia con un dado piano terreno di un edificio di lusso, il secondo con un dado piano terreno di un edificio di medio-categoria, il terzo con un dado piano terreno di un edificio popolare. Il quarto giocatore non riceve nulla. Tutti questi dadi sono già parte dello skyline.

Nel proprio turno si eseguono i seguenti quattro passi:

*Prendere i dadi*, tre dadi qualsiasi dall'area costruzione oppure tutti i dadi dell'area abbandonata.

*Lanciare i dadi*.

*Fare delle azioni* prendendo uno o più dadi si possono eseguire tre tipologie di azioni.

- *Abbandonare*, mettere i dadi scelti nell'area abbandonata.

- *Costruire*, i dadi scelti sono utilizzati a costruire un nuovo edificio oppure ad espanderne uno già esistente. Un dado una volta aggiunto alla skyline non può essere più rimosso, un dado piano terreno può sempre essere aggiunto allo skyline. Un dado piano superiore oppure attico deve essere aggiunto ad una colonna dello stesso tipo. Non si può aggiungere un dado in mezzo ad altri due.

- *Demolire*, spostare il dado scelto e un edificio dalla area skyline all'area costruzione.

- *Rilanciare* i dadi, il giocatore può continuare a lanciare i dadi rimanenti oppure finire il turno.



Un palazzo popolare è considerato completo appena un dado piano superiore è posizionato su una base (altezza minima 1, massima 2).

Un palazzo borghese oppure di lusso è considerato completo appena un attico è costruito. Per un palazzo borghese l'altezza massima è quattro dadi, per uno di lusso è sei. Quando un edificio è costruito i dadi vengono rimpiazzati da una tessera costruzione che riporta il valore dell'altezza. I dadi vengono posizionati nell'area costruzione.

La partita termina quando finisce il nono round oppure quando viene costruito un edificio alto sei dadi.

Il valore di ogni edificio completato è pari al quadrato della sua altezza, gli edifici popolari con le tessere. I rimanenti dadi facenti parte di palazzi non completati vengono scartati.





## Tavolieri modulari.

a cura di Luca Cerrato

Nella maggior parte dei giochi il tavoliere su cui vengono posizionati, mossi, catturati i pezzi, lanciati i dadi dove i vari stili di gioco si confrontano è uguale per tutte le partite. Sono pochi i giochi che prevedono di avere un tavoliere si modifichi ad ogni partita, cioè che utilizzino dei *tavolieri modulari*.

La varietà di situazioni iniziali che può dare un tale sistema di gioco è enorme. Il sistema è sovente utilizzato quando abbiamo a che fare con dei percorsi per esempio in alcuni giochi sportivi dove si ha che fare con dei circuiti.

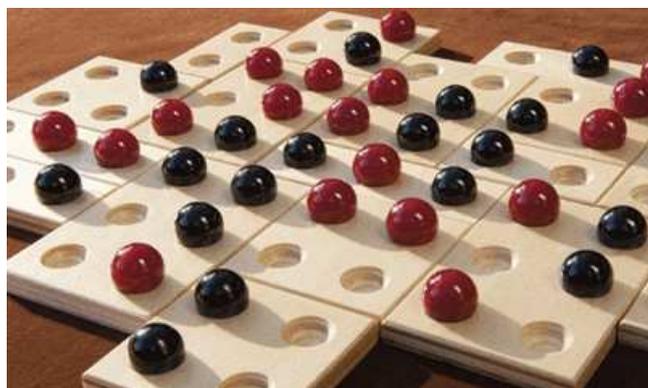
Anche nei giochi astratti si ha poco a che fare con questa tipologia di tavolieri, un gioco che ultimamente mi ha impressionato positivamente è *Kulami*, gioco di posizionamento con un'interessante meccanismo.

**Kulami** (Steffen Mühlhäuser - 2011)

**Giocatori**, due (nero e rosso).

**Materiale**, 28 biglie rosse e 28 nere. 17 tessere rettangolari e quadrati, in particolare;

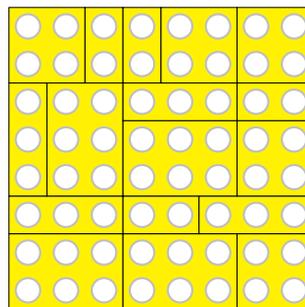
4 con 6 buche (2x3), 5 con 4 buche (2x2), 4 con 3 buche (1x3) e 4 con 2 buche (1x2).



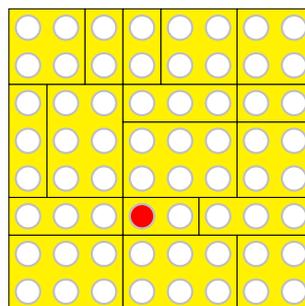
**Scopo del gioco**, controllare più pannelli possibili, un pannello è conquistato se su di esso si ha la maggioranza di biglie. Chi ha la maggioranza su un pannello da sei buche guadagna 6 punti, su un pannello

da quattro buche guadagna 4 punti, su un pannello da tre buche guadagna tre punti, su un pannello da due buche guadagna due punti.

**Inizio del gioco**, le 17 tessere possono essere sistemate in qualsiasi modo, se vengono sistemati compatti formano un quadrato 8x8, se si vuole formare un tavoliere irregolare allora i pezzi devono rimanere all'interno di un'area di 10x10 caselle.

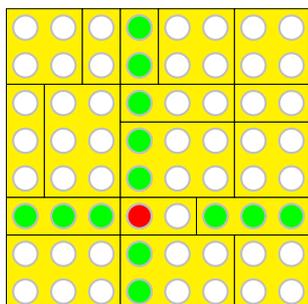


Il primo giocatore (il rosso) piazza una sua biglia su una qualsiasi tessera.



Il secondo giocatore piazierà la sua biglia in buca della riga oppure colonna che si intersecano con la buca dove è stata appena depositata la biglia. La

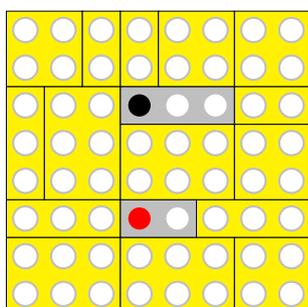
biglia non può essere piazzata sulla tessera della biglia precedente. Nell'esempio di sopra la biglia nera potrà essere piazzata in una delle buche verdi.



**Il gioco**, dopo il primo turno il gioco prosegue con il piazzamento di una biglia come detto sopra, ma le tessere su cui è vietato posizionarla sono l'ultima e la penultima utilizzata.

La riga e colonna prosegue oltre a un possibile buco nel tavoliere.

Proseguendo nell'esempio dopo il piazzamento della biglia nera le due tessere in cui il rosso non può giocare la sua biglia sono quelle grigie.



**Fine gioco**, quando non ci sono più biglie a disposizione oppure il giocatore di turno non può posizionarne una.

**Versione avanzata**, si fanno punti oltre che con i pannelli anche con l'area di biglie connesse in verticale e orizzontale più grande del proprio colore (ogni biglia un punto). Con i cinque in fila fatto con le proprie biglie in ortogonale, verticale oppure diagonale (ogni biglia un punto).

Il prossimo gioco che vi presento ha un tavoliere modulare che si sviluppa in verticale con ben cinque tavole a formare una *piramide ludica*. Queste possono scorrere sia in verticale che in orizzontale ed anche ruotare. Un tale sistema ricorda, molto lontanamente, il *Pentago* dove le quattro tavole che formano il tavoliere e ruotano di 90 gradi durante la partita.



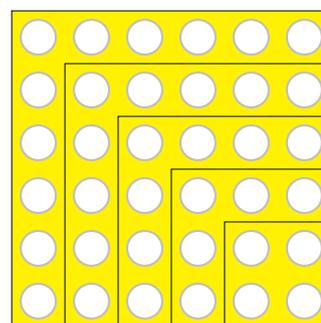
**Quinamid** (Antony Brown - 2007)

**Giocatori**, due (blu e rosso).

**Materiali**, cinque tavolieri quadrati di diverse dimensioni che hanno due caratteristiche le caselle hanno dei fori cilindrici che permettono lo scorrimento di un tavoliere sopra l'altro anche con il pezzo presente e le caselle sono presenti solo sul bordo. Le dimensioni sono dei cinque tavolieri sono 6x6, 5x5, 4x4, 3x3 e 2x2. Trenta pezzi rossi e blu.

**Scopo del gioco**, vince chi crea un filetto di cinque oppure sei pezzi del proprio colore in orizzontale o verticale o diagonale.

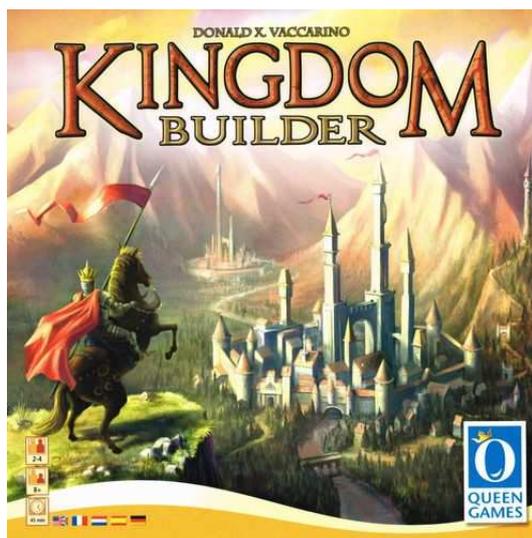
**Inizio gioco**, i tavolieri vengono posizionati uno sopra l'altro seguendo l'ordine delle dimensioni, in figura una delle due possibili disposizioni iniziali. Tutti i tavolieri sono vuoti, inizia per primo il rosso.



**Il gioco**, i giocatori si alternano al turno, durante il quale si possono fare una delle seguenti azioni:

- *Posizionamento* di un pezzo su una casella vuota.
- *Muovere* un tavoliere di una casella in orizzontale oppure verticale (un tavoliere appena mosso non può essere rimesso nella stessa posizione iniziale). Nel muovere si possono coprire e scoprire pezzi propri ed avversari.
- *Ruotare* di 90 gradi un tavoliere.

Se i giochi astratti sfruttano poco il concetto di tavoliere modulare questo è più utilizzato nei giochi da tavolo.



In questo numero prendo in considerazione **Kingdom builder**, gioco di *Donald X. Vaccarino* che ha vinto il premio gioco dell'anno in Germania nel 2012. L'autore del gioco è anche famoso per un altro gioco, *Dominion*.

Il tavoliere di gioco è una mappa di un regno di fantasia che viene composta prendendo quattro plance tra le otto disponibili. La mappa è divisa in zone di differente terreno (prato, campo fiorito, foresta, canyon, deserto).



Lo scopo del gioco del gioco è guadagnare più oro possibile tramite la costruzione di nuovi insediamenti. Prima di iniziare la partita vengono estratte tre carte dal *mazzo delle gilde*, queste indicheranno in quale modo si potranno guadagnare monete d'oro a

fine partita, per esempio il *pescatore* fa guadagnare monete d'oro per ogni insediamento posizionato su una riva di un lago oppure fiume, il *costruttore* un oro per ogni insediamento adiacente ad un castello.

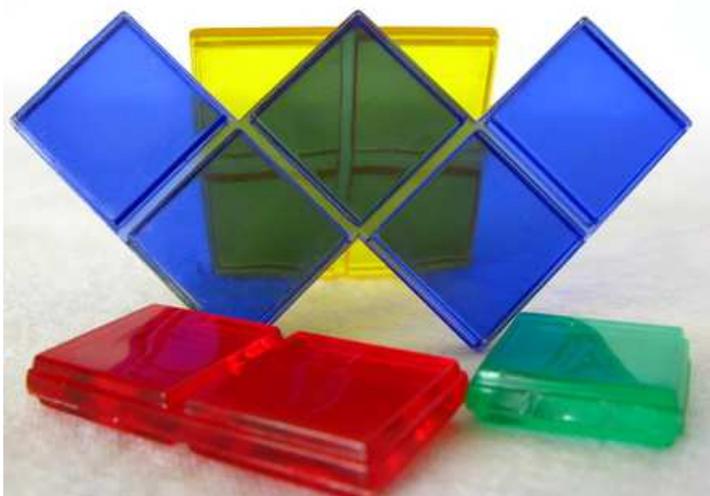


Un turno di gioco consiste nel girare una *carta terreno* e poi costruirvi sopra tre insediamenti che devono essere posizionati su esagoni ancora liberi aventi lo stesso tipo di terreno rappresentato nella carta terreno. Nello svolgere tale azione si deve sempre tenere da conto che ogni nuovo insediamento deve essere posizionato su una casella adiacente a quella di un proprio insediamento costruito in precedenza.



Durante lo svolgimento della partita può capitare che un giocatore depositi un suo insediamento adiacente ad una *tessera luogo*, in questo caso può prendere la tessera (se ancora presente) ed usare le sue abilità nei turni successivi, per esempio la tessera *fattoria* permette di costruire un insediamento sopra un prato, con la tessera *Torre* si costruisce un insediamento sul bordo della plancia di gioco.

La partita a termine quando un giocatore ha terminato tutti gli insediamenti.

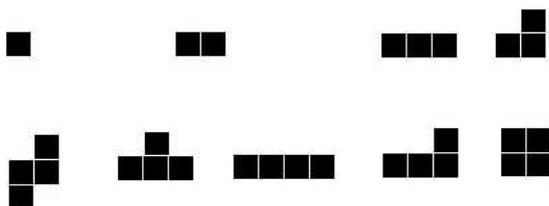


## Polimini.

a cura di Luca Cerrato

A qualcuno la geometria potrebbe anche non piacere, non tutti sono affascinati dalla bellezza astratta di un triangolo o di un cubo e poi che dire di quel mostro impronunciabile del dodecaedro, un essere a dodici facce. A rendere la materia più affascinante, come sempre, ci vengono incontro i giochi, che cosa sarebbe il mondo senza il gioco . . . .

Per cominciare potete prendere un foglio di carta, meglio quadrettata, ritagliate una serie di quadrati, dopo di che prendetene tre e cercate di vedere quante figure si riescono a formare unendo per i lati i quadrati, poi aumentate il numero di quadrati a quattro, cinque, sei e così via. Man mano il numero di figure creabili aumenta come la loro complessità.



Questo strano modo di giocare con i quadrati è stato ideato da *Solomon W. Golomb* nel 1953 quando era studente a Harvard, durante una noiosa lezione, per far passare il tempo, incominciò a disegnare su un pezzo di carta dei quadratini, a creare delle figure con essi e da buon matematico incominciò a classificarli, così nacquero i *polimini*.

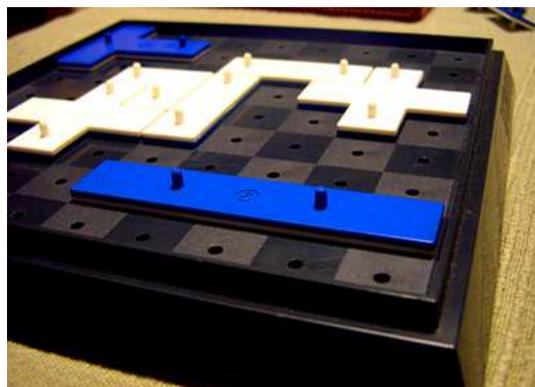
Queste figure geometriche oltre ad essere parte di una vera e propria teoria matematica, la *tassellazione*, possono anche essere utilizzate per giocare, l'esempio più conosciuto è il *Tetris*. In questo caso il computer gestiva la maggior parte del gioco, la selezione del pezzo, la velocità di caduta e la rimozione delle linee complete. Al giocatore rimaneva *solo* la guida del pezzo che cadeva.

Comunque già negli anni '60 si erano utilizzati i pentamini nei giochi da tavola, ci aveva pensato

il mitico *Alex Randolph* con *Pan-Kai* e successivamente *Universe*. Più vicino ai giorni nostri non ci si può dimenticare di *Blokus* con le sue forme di varie dimensioni.

In questo numero vi presento altri giochi che usano queste particolari forme.

Il primo gioco è una particolare versione del Othello giocato con i pentamini. Il suo nome è *Phlip* (pronunciato flip) conosciuto anche come *Domain Boomerang* e *Chameleon*.



**Phlip** (*Claude Duvernay* - 1983)

**Giocatori**, due (giallo e rosso).

**Materiali**, un tavoliere quadrato 9x9 ed i seguenti pezzi con una faccia gialla e l'altra rossa; tre pezzi da 2 caselle, tre pezzi da 3 caselle in linea, due pezzi

da 3 caselle ad angolo, un pezzo da quattro caselle a forma di T, un pezzo quadrato con quattro caselle, un pezzo a forma di T da cinque caselle, un pezzo con cinque caselle in linea, una croce formata da cinque caselle.

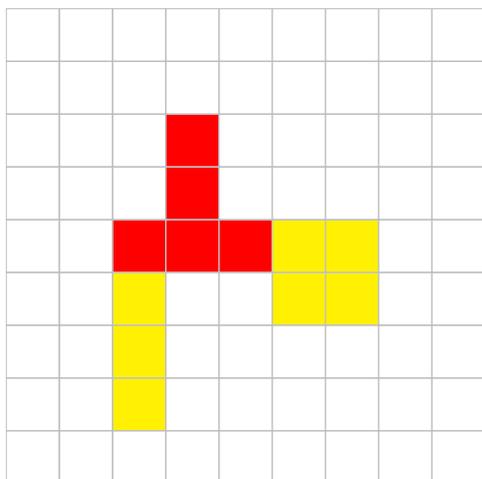
**Scopo del gioco**, vince chi al termine della partita ha più quadrati del suo colore.

**Inizio gioco**, tavoliere vuoto.

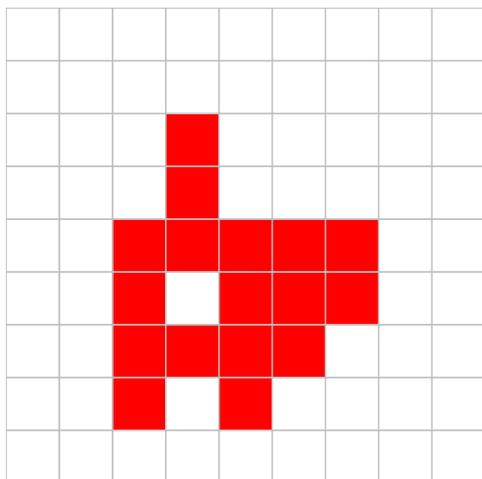
**Il gioco**, i giocatori si alternano a depositare un pezzo.

**Cambio colore**, tutti i pezzi avversari adiacenti a quello appena depositato cambiano colore.

Per esempio se prima della mossa la situazione è la seguente:



Se viene depositato il pezzo rosso a forma di croce,



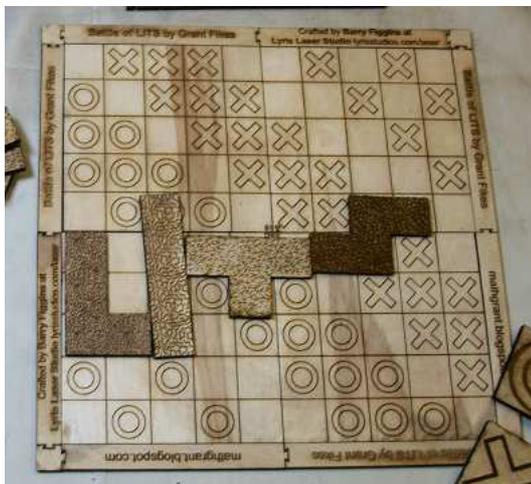
**Fine gioco**, quando non si può più depositare ulteriori pezzi.

In Giappone sono abbastanza diffusi vari tipi di puzzle logici uno di questi è il *LITS*, fu pubblicato per la prima volta sul *Puzzle Communication Nikoli*, numero 106. Il nome originale era una combinazione tra *nuru* (dipingere) e *omino* (polimino).

Il puzzle è stampato di solito su una griglia quadrata 10x10 che è divisa in polimini nessuno dei quali

a meno di quattro quadratini. Lo scopo del puzzle è ricavare da ogni polimino un tetramino in modo che non ci siano due tetramini uguali adiacenti ortogonalmente e che siano tutti ortogonalmente connessi e che non formino un quadrato 2x2.

Il gioco *Battle of LITS* è ispirato a questo puzzle.



**Battle of LITS** (*Grant Fikes - 2011*)

**Giocatori**, due, uno gioca con la X, l'altro con O.

**Materiale**, quattro tavoliere quadrati 10x10 su cui sono riportati differenti distribuzioni dei simboli X e O. Quattro tipologie di tetramini nelle forme L, I, T ed S (cinque pezzi per ogni tipologia). Qui sotto un esempio di tavoliere.

O	X	X	X	O	O	O	X	X	X
O									O
O		O	X	O	X	O	X		O
X	X					O		O	
X	O		X	O		X		X	
X	X		O	X		O		X	
O	O					X		X	
O		X	O	X	O	X	O		O
O									O
X	X	X	O	O	O	X	X	X	O

**Scopo del gioco**, a fine partita ogni vostro simbolo non coperto fa guadagnare un punto, chi ha più punti è il vincitore.

**Inizio gioco**, si sceglie un tavoliere che inizialmente è vuoto.

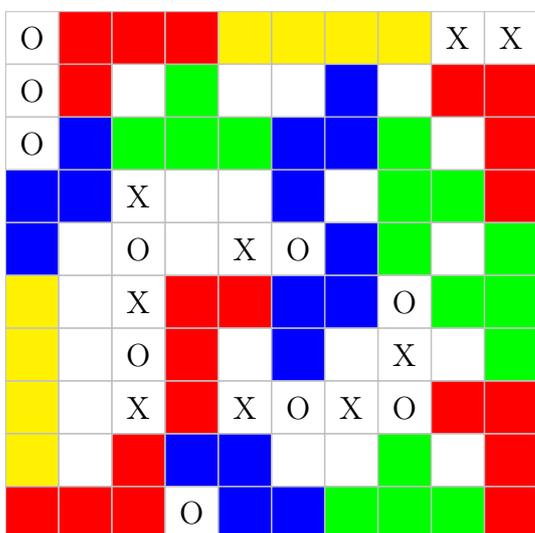
**Primo piazzamento**, il giocatore con la x piazzerà il primo tetramino sul tavoliere. Al suo primo turno O può scegliere di giocare con le X.

**Il gioco**, i giocatori si alternano alla mossa piazzando di tetramino, le regole da seguire per il piazzamento sono le seguenti:

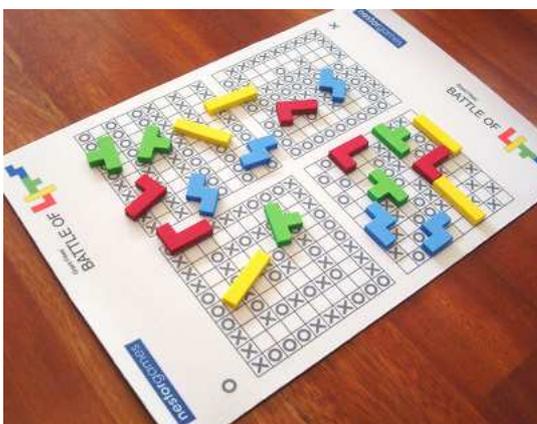
- Ogni tetramino deve condividere un bordo con almeno un pezzo già piazzato.
- Due tetramini dello stesso tipo non possono condividere lo stesso lato.
- Non si possono formare dei quadrati 2x2 con le tessere giocate.

**Fine gioco**, la partita termina quando non si può piazzare nessun tetramino.

Per esempio se la situazione al termine della partita è la seguente:



Il giocatore con la X guadagna 9 punti, mentre il suo avversario 10 punti.



Nei due giochi di sopra si prendono i pezzi dalla riserva e si piazzano sul tavoliere cercando di incastrarli seguendo le rispettive regole. In *Astarte* i polimini sono usati per dividere il tavoliere in regioni e i pezzi si muovono lungo i bordi dei polimini per occupare il territorio.



### Astarte (Luca Cerrato, 2016)

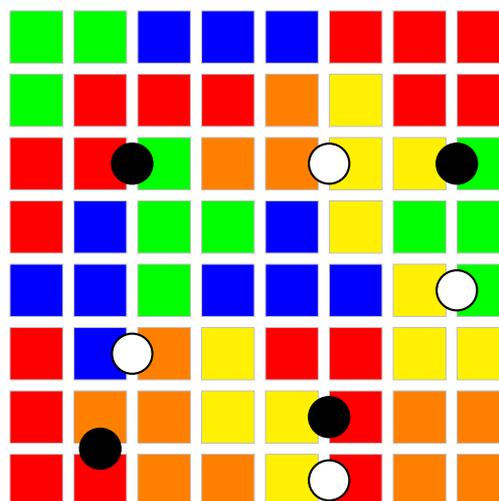
**Giocatori**, due (nero, bianco).

**Materiale**, un tavoliere quadrato 8x8 diviso in regioni. Ogni regione è formata da un numero minimo di tre caselle ad un massimo di cinque, le caselle di una regione sono unite per lato. Quattro pezzi a testa (chiaro e scuro), 32 pezzi chiari e 32 pezzi scuri di *occupazione*.

**Scopo del gioco**, vince chi crea l'area di *pezzi occupazione*, connessi ortogonalmente, più estesa.

**Inizio gioco**, tavoliere vuoto, a turno i giocatori piazzano i loro 4 pezzi sul lato di una casella. Il lato in questione non deve essere interno ad una regione.

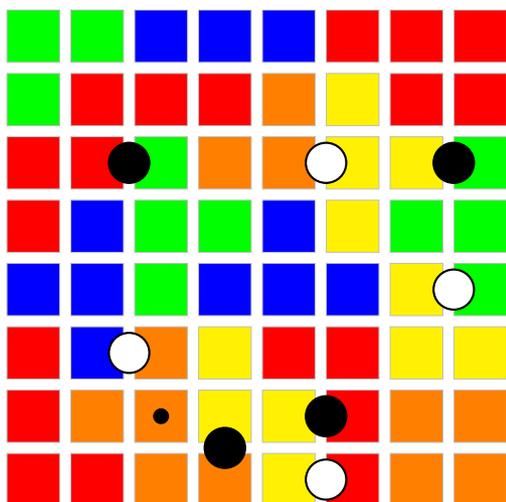
In figura un possibile tavoliere e i quattro pezzi piazzati.



**Spostamento pezzo**, al proprio turno si muove un proprio pezzo. Il pezzo scelto confinerà con due regioni, a meno che non siate sul bordo del tavoliere, si sceglie la regione su cui si vorrà muovere, dopo di che il pezzo si muove lungo i bordi della regione scelta di un numero di bordi pari al numero di quadrati della regione.

**Occupazione casella**, a fine mossa si piazza un proprio pezzo occupazione su una casella libera della regione scelta.

Sia il movimento del pezzo che il deposito del pezzo occupazione sono obbligatori.



Nel diagramma di sopra dalla situazione di partenza si è mosso il pezzo nero in basso a sinistra girando in senso antiorario, lungo i bordi del pentamino arancione e relativa occupazione di quadratino.

**Importante**, se una regione ha tutti i quadrati occupati allora non può essere scelta per muoversi.

**Fine partita**, quando nessun pezzo non può più muoversi la partita a termine.

**Variante**, il pezzo mosso viene depositato su un bordo del polimino scelto, ma senza la regola di muoversi di un numero di lati pari al numero di quadratini del polimino.

Per ultimo vi presento un bel gioco, **Patchwork**, di Uwe Rosenberg autore di famosi tra cui *Agricola*, *Caverna: The Cave Farmers* e *Le Havre*.

Siamo nel campo degli astratti, i giocatori sono due e la componente fortuna è assente. Rispetto ai classici abbiamo qualche oggetto in più del solito.



Tre tavolieri, uno per giocatore chiamato la *coperta* e il tavoliere del *tempo* comune ai giocatori.

Comuni ai giocatori sono anche i 33 polimini chiamati *toppe* che saranno posizionati sulle trapunte dei giocatori. Lo scopo del gioco è quello di fare punti o meglio guadagnare più bottoni del vostro avversario, posizionando le toppe sulla vostra trapunta, tenendo d'occhio il tempo che *trascorre*.

Per cominciare si posizionano i polimini intorno al tavoliere del tempo poi si piazza il pedone neutrale tra al polimino più piccolo (1x2) ed il successivo in senso orario.



Sul percorso tempo si piazzano delle toppe speciali ed all'inizio del percorso i due pezzi tempo dei giocatori.

Adesso, una differenza importante con i classici, i turni di giocare non sono alternati, ma gioca sempre chi ha il pezzo più indietro, in caso di parità chi ha il pezzo in cima è di turno.

Nel proprio turno si possono fare una delle due seguenti azioni.

*Muovere il segnalino tempo* di un numero di caselle in modo da posizionarsi nella casella davanti a quella dove è presente il pezzo avversario. Si guadagnano tanti bottoni quante caselle si sono percorse.

*Prendere e piazzare* una toppa, si sceglie una toppa che è fino a tre toppe avanti al pezzo neutrale, poi si muove il gettone neutrale nel posto dove c'era la toppa presa. Si pagano i bottoni indicati sul pezzo e poi si deposita il pezzo sulla propria trapunta in modo da non sovrapporsi ad altri pezzi. Per ultimo si muove il proprio *pezzo tempo* di tante caselle quanto è scritto sul pezzo scelto.



Ogni volta che si attraversa una casella con una tessera speciale la si prende e la si piazza.

La partita ha termine quando entrambi i pezzi tempo raggiungono l'ultima casella del percorso tempo. Ogni casella libera sulla propria trapunta sono due punti penalità, inoltre chi per primo riempie una zona 7x7 riceve la tessera bonus che vale 7 punti.

# Giochi astratti rafforzati.

a cura di Luca Cerrato

Al termine di questo numero dedicato sia a giochi astratti che a giochi da tavola mi viene da fare una considerazione su una possibile definizione di gioco astratto più estesa di quella che di solito viene considerata, rimanendo sempre validi i punti scritti da Mark Thompson in *Defining the Abstract*.

E' consuetudine far rientrare nella categoria di gioco astratto un gioco che abbia poche regole, senza ambientazione e che i materiali richiesti siano semplici ed al massimo di tre oppure quattro tipologie differenti. Per esempio il Go si gioca con molte pietre, ma solamente di due tipi (nere e bianche).

Dall'altra parte capita di giocare a dei giochi da tavola che ricordano i giochi astratti, per esempio alcuni titoli di *R. Knizia* oppure alcuni giochi che abbiamo visto in questo numero *Patchwork*, *Kingdom builder* e *Turn und Taxi* per via di un numero ridotto di regole e dal fatto che l'ambientazione è stata calata dall'alto. Questi giochi sono caratterizzati da una maggiore presenza di materiale ludico rispetto ai classici astratti quindi un maggior numero di interazioni tra gli stessi e di conseguenza un possibile maggior numero di regole.

Altro fattore che caratterizza i giochi astratti è il numero di giocatori, due nella maggior parte dei casi, mentre un gioco da tavolo può averne un numero maggiore. Personalmente penso che fino ad un numero di quattro giocatori un gioco sia ancora abbastanza controllabile mentre un numero maggiore aumenterebbe inesorabilmente l'entropia di gioco che manderebbe all'aria la già scarsa determinatezza della partita.

Per questi giochi dove il fattore ambientazione è legato dalla meccanica di gioco e il regolamento è composto da meccaniche relativamente semplici e po-

co legate al caso introdurrei una nuova classe di giochi a metà tra i veri e propri giochi astratti e quelli in scatola, i giochi *astratti rafforzati*.

I giochi astratti classici possono essere visti come il primo livello nella catena ludico evolutiva data la loro semplicità e il coinvolgimento minimo di giocatori, a livello storico sono stati tra i primi giochi da tavola a diffondersi, poi si è voluto aggiungere qualcosa in più oltre ai giocatori, complicare le cose ed ecco i giochi astratti rafforzati. Il terzo stadio sono i veri e propri giochi in scatola, l'ultimo livello potrebbero essere i complessi e lunghi giochi di simulazione.

Altro fattore che dovrebbero avere in comune le prime due categorie è la durata della partita che dovrebbe essere limitata a poche decine di minuti.

Certamente l'introduzione di questa nuova classe, intermedia tra gli astratti puri ed il resto dei giochi da tavolo, non cambierà la vita a nessuno, ma potrebbe tornare utile per motivi di ricerca e studio ludico.

Per finire riassumo le caratteristiche che dovrebbe avere un gioco *astratto rafforzato*:

- E' possibile togliere l'ambientazione senza cambiare il significato al gioco stesso;
- Un massimo numero di giocatori pari a quattro;
- Un numero di tipologie di materiali di gioco non eccessivo;
- La presenza della componente fortuna deve essere limitata;
- Durata della partita contenuta in poche decine di minuti.



Su Facebook vi ricordo i gruppi,

*Giochi astratti*

*Rivista ludica Il fogliaccio degli astratti.*

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 questo grande progetto contattate la redazione, stiamo cercando 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.
- Esperti in Latex per migliorare l'impaginazione della rivista.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore della rivista, *Alberto Bertaggia*.

Elenco degli autori, in ordine sparso, che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

<b>Autore</b>	<b>Numero</b>	<b>Autore</b>	<b>Numero</b>
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65	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, 65	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
Archeonauta	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, 64
G. Mascherpa	58	A. Penna	58, 65
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. Zamin	63
D. Ferri	64	A. Menoncin	64
A. di Mattei	64	P. Gorini	65
A. Romeo	65	xxxx	65
G. Polverari	65	-	-

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net>

Per contattare la redazione scrivete a:

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

I copyright di immagini, nomi, loghi, regolamenti e marchi utilizzati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi proprietari ed il loro uso non intende infrangere alcun diritto dei detentori.



I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**  
stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato alla storia e personaggi ludici.

Scrivete le vostre idee a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)