

Il fogliaccio degli astratti

Numero 67 - Anno 14

Dicembre 2017

Rivista ludica, giochi astratti tradizionali.

Quoridor, strategie avanzate.

De Ludis Humanibus.

Tecno& ludo.

Zertz, studio.

Hive, i primi passi.

e tanto altro ancora ...

Devi imparare le regole del gioco. E poi devi giocare meglio di chiunque altro.

(Albert Einstein)

In questo numero

Idee in libertà.

Quoridor, strategie avanzate.

De Ludis Humanibus.

Libri in gioco.

Lines of action.

Tecno & ludo.

Tori Shogi.

Shogi.

Bao aperture.

Un mancala dal Kazakhstan.

Ticket to ride.

Zertz.

Calcolo delle probabilità.

Go, dal piccolo al grande.

Lasca.

Kriegspiel.

Backgammon aperture.

Backgammon senza dadi.

Split.

Kamisado.

Stratego.

Hive.

Astratti rafforzati.



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

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net



Idee in libertà.

a cura di Luca Cerrato

Il padre delle olimpiadi moderne, *Pierre de Frédy* il barone di Coubertin, divenne famoso anche per la sua citazione, *l'importante non è vincere, ma partecipare* da cui si omette quasi sempre di scrivere la seconda parte, *la cosa essenziale non è la vittoria, ma la certezza di essere battuti bene*. Questo motto lo prese in prestito dall'arcivescovo *Ethelbert Talbot* il quale a sua volta si ispirò ad una frase di un filosofo greco, il quale disse a sua volta, *l'importante non è vincere, ma partecipare con spirito vincente*.

Tutta questa tiritera sul partecipare, la vittoria e la sconfitta per parlare del *gusto* del giocare per il puro diletto e quello del *gareggiare*. Una fonte d'ispirazione sul modo di intendere il gioco è il bel racconto dello scrittore *Luca Ricci* che potete risentire nella puntata dedicata al Subbuteo nel programma Wikiradio (Rai Radio 3) a cura di *Andrea Angiolino*.

Nel racconto un'immaginario vincitore del premio Nobel per la letteratura tenendo il suo discorso all'accademia delle scienze racconta che il suo iniziale interessamento per le lettere non fosse avvenuto tanto per via della lettura di libri, di una fornita biblioteca, ma piuttosto per il giocare al Subbuteo che ha stimolato le sue riflessioni ed emozioni che sono state la base del suo futuro mestiere.

Lui al Subbuteo (quel gioco che simula una partita di calcio usando dei piccoli e colorati calciatori di plastica) il più delle volte giocava da solo. Interpretava i ruoli delle due squadre, impersonando un momento i buoni (la propria squadra) e poi passava a tirare con il *male*. Comunque, in entrambi i casi, era imparziale, quando giocava con i suoi provava un grande godimento, ma anche un piacere perverso muovendo gli avversari. Oltre a colpire ed imprimere traiettorie ai piccoli pupazzi c'era anche il divertimento di fare un'animata telecronaca con concitate descrizioni delle azioni.

Il panno verde di gioco era il luogo di una liturgia laica dove pioggia, sole e notte si alternavano come le stagioni, una misera lampada da tavolo per gli incontri meno nobili, i coriandoli per le finali importanti. La sconfitta e la vittoria non erano importanti, quello che gli interessava era l'andamento melodrammatico, il patos che creava una partita, l'incertezza del risultato, le azioni più audaci erano quelle cose che rendevano grande l'azione ludica.

Quando gli capitava di giocare a Subbuteo con un'amico si divertiva di meno perché subentrava l'agonismo, il *sopraffare* l'avversario non era interessante come la gioia della vittoria e la tristezza della sconfitta.

L'agonismo è una parte importante del gioco, ma nasconde con sé il rischio di perdere la giocosità, il

gusto di giocare senza la tensione del risultato finale. La *dipendenza*, la *malattia* di raggiungere l'obiettivo con ogni mezzo può portare il giocatore fino al barare, al truccare una partita. Di per sé lo studio e l'impegno per crescere e quindi incrementare la propria competitività nei giochi è una cosa positiva, come il ricercatore che *ricerca* la soluzione ad un problema. Impegnandosi lealmente e imparando dai propri errori senza alcun dubbio si migliora la propria personalità.

Tra i due mondi, l'agonismo puro (la gara) e la giocosità in cui si gioca senza pensare al risultato finale ci può essere un'altra forma di gioco, particolare, una *collaborazione agonistica*.

Una modalità di gioco che prevede, nell'ambito della sfida, che i giocatori creino una *partita bella*, una partita in cui un probabile pubblico possa gradire, essere coinvolto emotivamente. Il puro agonismo non sempre genera una *bella partita*, se per esempio allo stesso tavolo si siedono giocatori esperti e principianti allora si avrà una partita in un'unica direzione. Quindi per creare una partita che riesca a toccare i punti salienti di un regolamento ed arrivi allo stato dell'arte di un determinato gioco, la cosiddetta *partita immortale*, i giocatori dovranno determinare i propri ruoli, quali parte del gioco far risaltare, non dovrebbe essere importante il *vincitore*, ma piuttosto mettere in risalto il dramma che genera il gioco stesso.

Il giudice unico che decide la vera vittoria sarà il pubblico. Un sistema simile potrebbe essere quello che avviene nella ginnastica artistica, nei tuffi dove gli *atleti-giocatori* hanno dei passaggi obbligati nella libertà dell'esercizio e alla fine la giuria dà i voti.

Una nuova disciplina ludica, un modo di giocare in collaborazione con gli altri giocatori. Il punto d'incontro tra l'agonismo e il bel gioco, dove c'è sempre il vincitore, ma è prevista anche una vittoria di gruppo per la migliore *interpretazione* del gioco.

Chi partecipa ad un incontro di *ludismo artistico* dovrebbe tirare fuori il meglio del gioco e non solo il meglio di sé.

Riassumendo e concludendo, un pò meno agonismo, ma più divertimento.



Quoridor, strategie avanzate.

a cura di Francesco Macaluso

Riuscire a cogliere tutte le sfumature della caleidoscopica strategia di Quoridor è un'impresa a dir poco ardua, se provassimo a guardarle dalla ristretta lente di un articolo, come questo che mi accingo a scrivere, e che nel suo piccolo si propone di offrire solo un primo sguardo alle strategie avanzate, sperando con ciò di stimolare la curiosità del lettore e invogliarlo sia alla scoperta di Quoridor che a uno studio più approfondito dello stesso.

Prima di iniziare, vorrei fin da questo momento esprimere il mio più grande ringraziamento - nonché il mio forte debito - nei confronti di Marco "Alcaxar" e alla sua ottima guida alla quale la mia trattazione farà riferimento¹.

Qualora non abbiate mai sentito parlare di questo gioco, consiglio di leggere l'articolo di Luca Cerrato sulle strategie basilari, pubblicato sul n° 63 del FdA (pp. 5-6), mentre la notazione che userò per illustrare le diverse situazioni è quella ufficialmente adottata dalla World Quoridor Organization, oltre ad essere quella utilizzata da Alcaxar nella sua guida (sez. 1 - Notazione e convenzioni). Pertanto, come prerequisito - per non rischiare di appesantire l'articolo - consiglio vivamente anche la lettura della suddetta sezione.

Per ogni fase della partita - apertura, medio-gioco e finale - ho voluto trattare due situazioni di gioco. Avventuriamoci dunque nella trattazione².

Il muro interrotto dal gap

E' un'apertura che ho voluto provare già a seguito di una mia prima esperienza di partite e ho visto che può dare le sue soddisfazioni se si riesce a sfruttare il suo alto potenziale.

Innanzitutto cos'è un "gap"?

In questo caso s'intende un passaggio largo una casella, compreso tra due muri, che può essere chiuso soltanto se si usano tre barriere. La creazione di un gap può portare a vari sviluppi e comportare risposte più o meno adeguate.

Vediamo un esempio.

In fig. 1 notiamo un gap che il bianco con 9.b6h ha aperto nel muro avversario tra le case d6 e d7. Si evince che il Nero non può più minacciare di chiudere il varco sul lato sinistro solo con il posizionamento di una barriera in c6h.

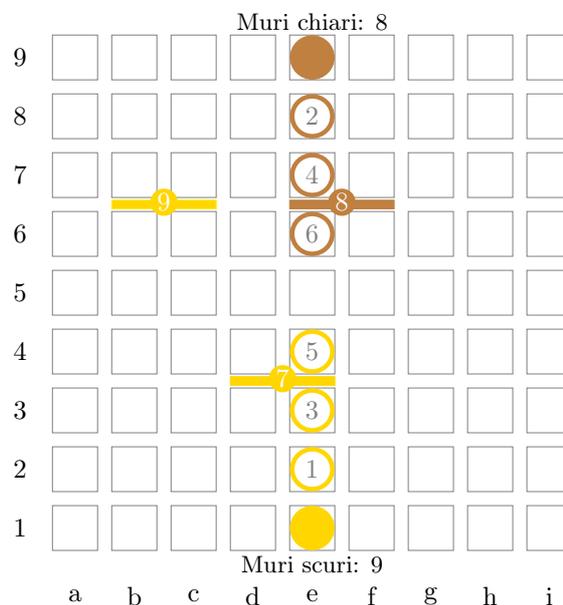


Fig.1

Una possibile risposta del nero è 10.g3h, con la quale crea a sua volta un gap nella controparte. A un gap quindi si può anche rispondere con un "contro-gap". La migliore risposta possibile per il Nero, tuttavia, risulta 10.d6v (fig. 2), che gli apre la strada a diverse soluzioni difensive: può ad esempio piazzare una barriera in A per scongiurare una minaccia di "boxing" da parte del Bianco ("in scatolamento": la pedina che lo subisce viene solitamente costretta ad arretrare e/o a dover ripiegare su percorsi più svantaggiosi), qualora quest'ultimo giocasse - ad esempio - f3h e h3h.

Il Nero inoltre avrebbe la possibilità di chiudere il varco sinistro con con due mosse, ad esempio piazzando le barriere B e C.

¹<http://www.spacearena.netai.net/quoridor/Tutorial/Tutorial.htm>

²Nei diagrammi il nero è rappresentato dal colore marrone, il bianco dal giallo. Le barriere nere sono barriere depositate in precedenza.

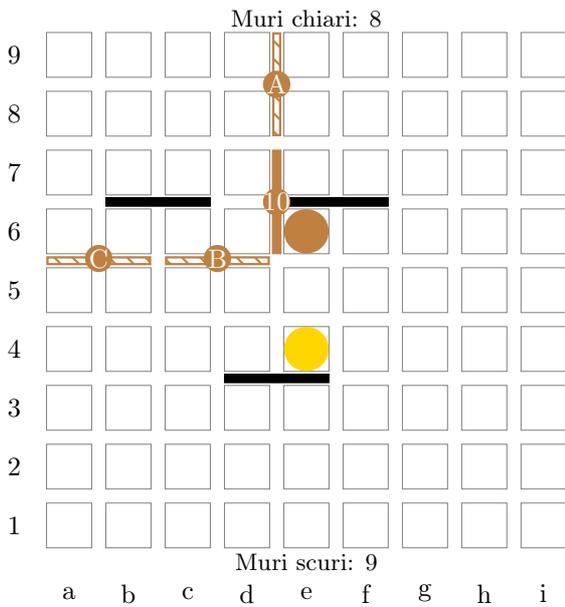


Fig. 2

Il muro interrotto dalla barriera trasversale

E' nel bagaglio del giocatore esperto sapere che il posizionamento dei muri può avere più valenze, oltre alla più intuitiva funzione di sbarramento della pedina avversaria. Per esempio possiamo usarli per impedire che l'avversario prolunghi una potenziale connessione di più muri in una determinata zona del tavoliere. A questa modalità tattica si può ricorrere non solo nella prime battute di una partita, ma anche nel medio-gioco e/o nel finale. A riguardo, analizziamo una sua applicazione in apertura.

In fig. 3 la barriera trasversale 9.c6v impedisce al Nero di piazzarne una in c6h. Una risposta adeguata da parte del Nero potrebbe essere 10.g3h, aprendo così un gap, oppure - in alternativa - 10.f3v, con la quale manterrebbe ancora una simmetria nei confronti del Bianco. In ogni caso, il Bianco conserva sempre il vantaggio del tratto, e questo il Nero deve sempre tenerlo presente, se non vuole che tale vantaggio si trasformi - alla minima imprecisione - in una concreta minaccia all'equilibrio della partita.

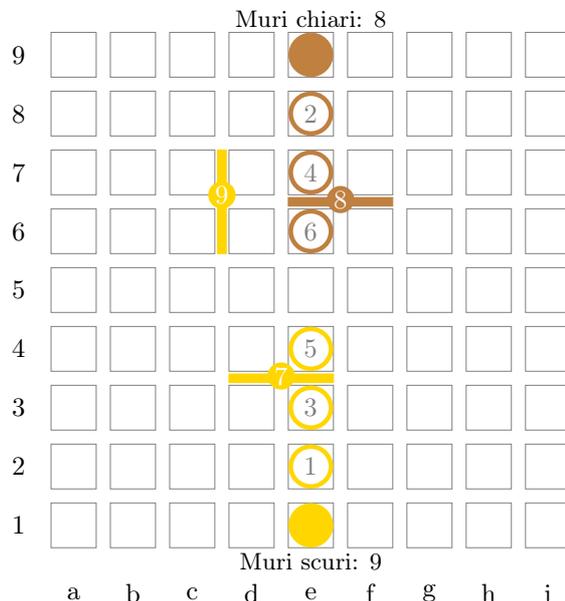


Fig.3

Alla luce di quest'ultima considerazione, una mossa prudente del Nero è 10.d6v: in questo modo si riserva la possibilità di inserire una barriera in A (fig. 4) per vanificare un eventuale boxing da parte del Bianco sul lato destro. Inoltre, la barriera in A forzerebbe il Bianco a far fronte alla cosiddetta "strategia delle due vie", di cui si parlerà a breve. In parallelo, il Nero potrebbe giocare le barriere B e C qualora il Bianco scelga, invece, di dirigersi verso il lato sinistro del tavoliere.

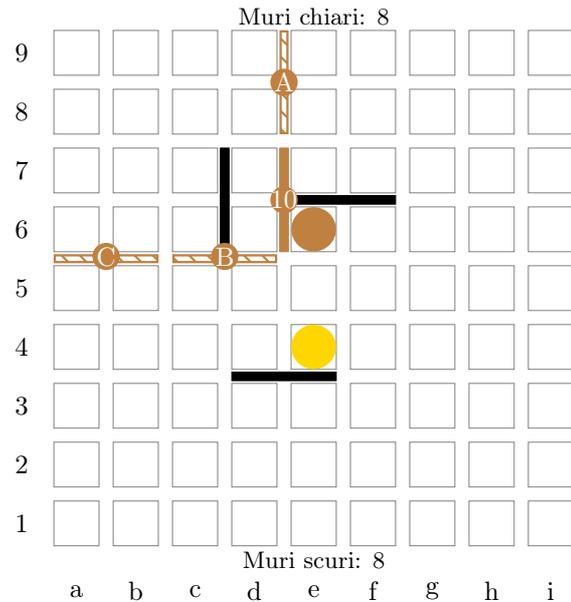


Fig.4

La strategia delle due vie

E' una costante fondamentale del medio-gioco il fatto che - in seguito al piazzamento di un certo numero di barriere - ciascuno dei due giocatori possa arrivare alla base avversaria seguendo due percorsi completamente diversi. E' necessario quindi prenderla in considerazione al fine di poterla gestire a proprio favore o quantomeno riducendo al minimo la possibilità di errori.

Larry Schiller, uno dei più quotati giocatori di Quoridor - nonché uno dei primi ad averlo analizzato dal punto di vista teorico, sintetizza così uno degli elementi centrali del medio-gioco: varca un concreto vantaggio il giocatore che riesce a minimizzare quanto più possibile il numero di percorsi della propria pedina verso la riga di arrivo e, al contempo, massimizzare il numero di percorsi della pedina avversaria.

L'esempio che segue esplicherà ancora più chiaramente la cosiddetta *regola di Schiller*.

Si consideri la fig. 5, con mossa al Nero.

Il Nero è in vantaggio per quanto riguarda il numero di barriere ancora a disposizione (7 contro 4), ma la situazione di gioco risulta equilibrata: entrambi i giocatori hanno tre percorsi possibili - e parità di lunghezze - per arrivare alla meta. Applicando la regola di Schiller, il Nero gioca 18.f8v (fig. 6), eliminando due dei tre percorsi possibili (e sono anche i

due più lunghi), acquisendo con ciò un concreto vantaggio. Il Bianco si difende con 19.h2h, impedendo al Nero di rispondere a sua volta con 20.h2v, che gli avrebbe assicurato la vittoria all'istante.

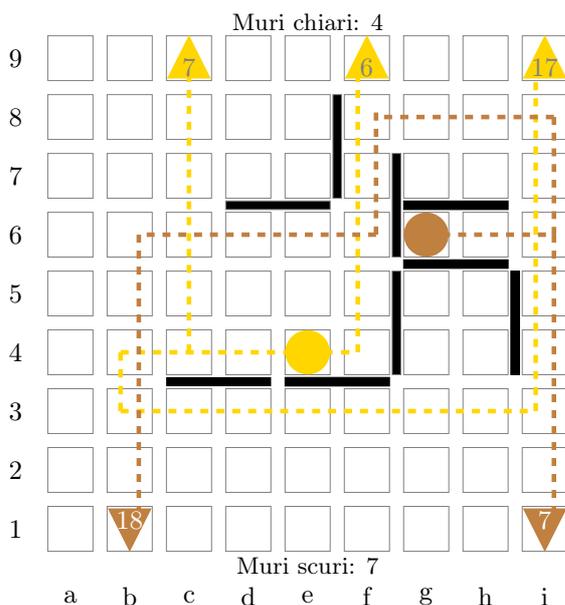


Fig.5

Si noti, inoltre, che se il Nero, in luogo di 18.f8v, avesse giocato la barriera A, avrebbe ugualmente chiuso due dei suoi tre percorsi, ma non i due più lunghi. Questa alternativa quindi è meno efficiente, perché non sortisce un concreto vantaggio al Nero.

Ciò significa che, qualora scegliessimo di applicare la regola di Schiller, bisogna stare attenti a farlo nella maniera più consona.

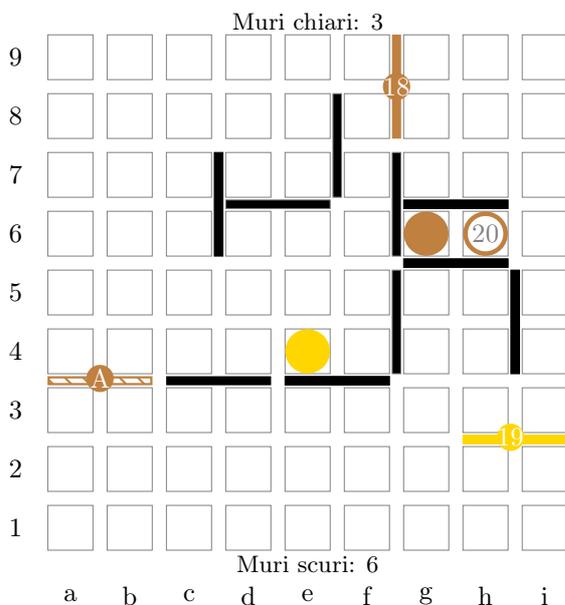


Fig.6

Due vie per ciascun giocatore

A seguito di quanto esposto finora, si può evincere che nel Quoridor occorre anche "saper costruire percorsi" per il nostro avversario. Ovviamente con risposte ponderate, tra loro connesse, tutte rimandanti

a un nostro piano omogeneo, e col fine di ottenerne un concreto vantaggio. Ma è pur sempre un'arma a doppio taglio, perché - nell'intenzione di arrecare svantaggi all'avversario - il rischio di complicarsi la vita è sempre dietro l'angolo. Vediamo un esempio.

Nel diagramma in fig. 7 possiamo studiare le fasi iniziali di una partita in cui entrambi i giocatori hanno costruito due percorsi distinti per l'avanzata della pedina avversaria: il Bianco con le barriere d2h e f2h, il Nero con le barriere d6v e d8v. Con la differenza che il Bianco è riuscito a chiudere il passaggio sul lato sinistro del tavoliere (mosse 21, 23, 25) e ha potuto aspettare la pedina avversaria di fronte alla casa g5, contrariamente al Nero che invece ha giocato la barriera h2v, complicando però in questo modo la propria partita.

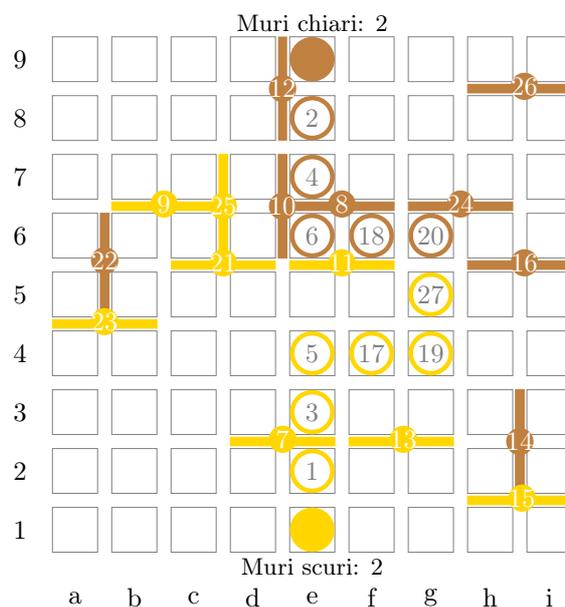


Fig.7

Il fine della mossa compiuta dal Nero, molto probabilmente, era quello di impedire la realizzazione di un muro orizzontale in seconda riga, ma il Bianco - dopo una prima reazione (15.h1h) - ha desistito a sbarrare completamente il passaggio con 17.g2v, comprendendo che l'esistenza di tale varco gli era invece utile.



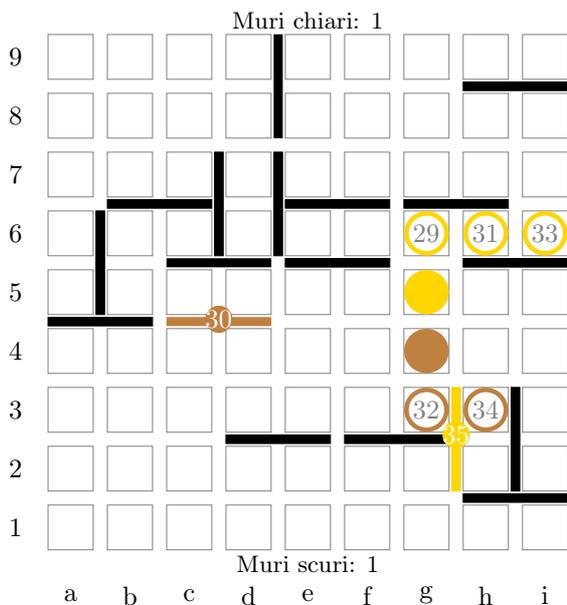


Fig.8

Il diagramma in fig. 8 dimostra perché per il Nero - dopo il salto 28.g4 - non sia stato affatto un vantaggio poter disporre di una via di transito sul lato destro del tavoliere, nonostante quello fosse il lato dove si trovava la sua pedina: rimasto con sole due barriere, avrebbe dovuto impiegarle entrambe per sbarrare uno dei due percorsi (infatti la mossa 30 aveva l'obiettivo di precludere l'accesso alle case c3-c4), ma così facendo la sua pedina sarebbe rimasta esposta ad un attacco, decisivo, del Bianco. Ad esempio: 32.d3v 33.i6 34.h4 (34.g3 35.g3v 36.g4 37.f4h) 35.g3h 36.g4 37.flh.

Il corridoio largo tre case nel finale

Domanda: quando la propria pedina deve percorrere un corridoio di questo tipo - e l'avversario non dispone di numero tale di barriere da poterla ostacolare in modo adeguato - conviene farla avanzare al centro del corridoio o lungo il lato?

Il diagramma in fig. 9 rappresenta proprio la situazione appena descritta: il Bianco deve muovere e la sua pedina è in vantaggio nella corsa verso la meta, ma al contempo dovrà superare con il minimo danno l'attacco che il Nero sferrerà con le sue due ultime barriere: in caso contrario rischierebbe anche di perdere la partita. Il Bianco ora è a un "bivio": deve portare la sua pedina nella casa A e farla poi avanzare lungo la riga centrale del corridoio, o piuttosto portarla nella casa B e farla avanzare a fianco della barriera f3h ?

I due diagrammi sottostanti mostrano che la scelta non è indifferente, anche se la distanza dalla meta è identica. In entrambi i casi la migliore mossa d'attacco del Nero è 2.f4h; nella posizione del diagramma A essa è sufficiente al Nero per vincere, nella posizione del diagramma B no, sia pure per un soffio. Sempre a proposito del diagramma B, può essere utile osservare che anche il tentativo 4.g9 5.h4 6.h4h non porta frutti al Nero, così come la variante 1.f4 2.f4v 3.f5 4.e5h (o 4.g5v).

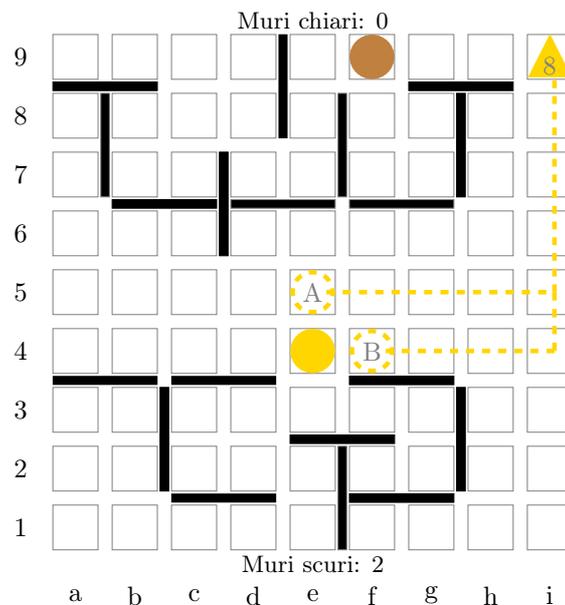


Fig.9

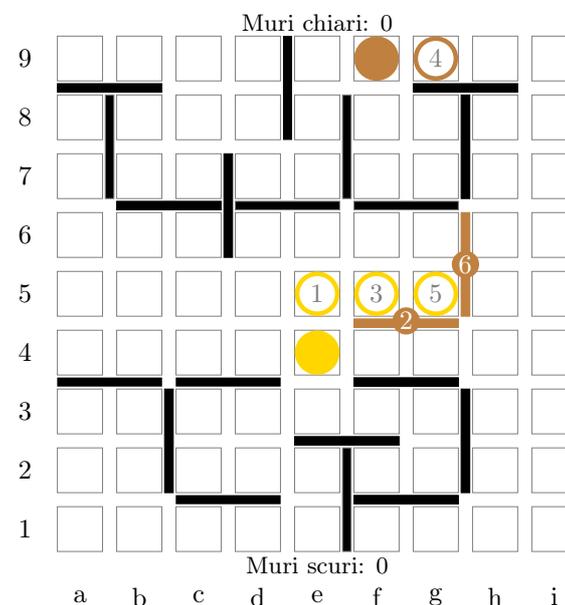


Fig.10

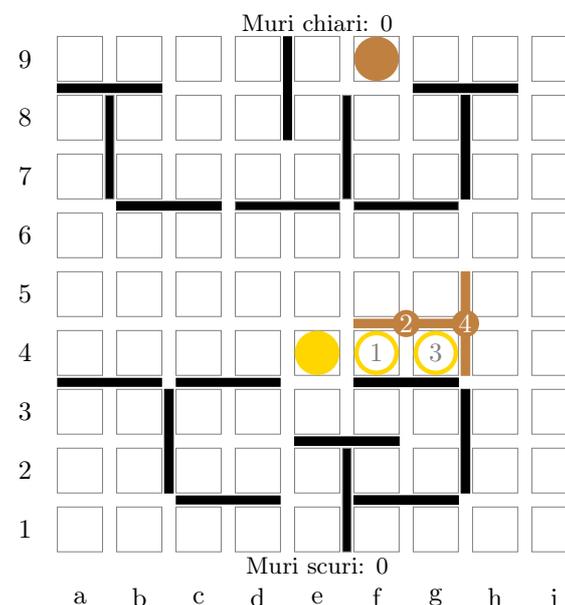


Fig.11

Il quadrato di 3 x 3 case

Qui trattiamo un caso particolare di “area di transito”, che - seppur di dimensioni ridotte - può celare insidie anche per il giocatore che in quel momento gode di una posizione di vantaggio.

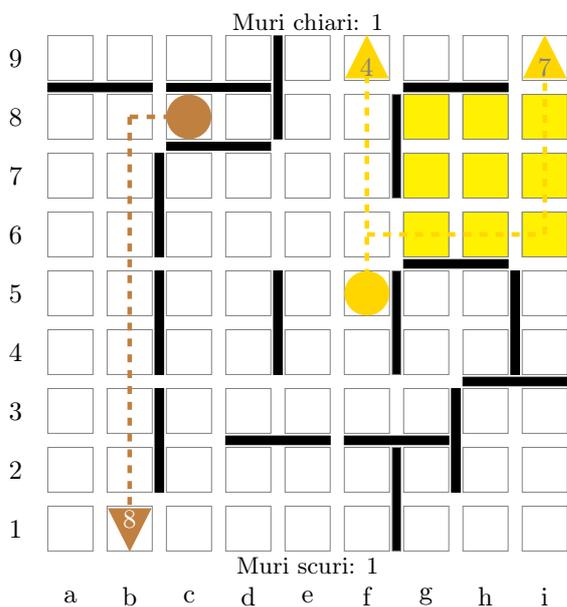


Fig.12

Il Bianco ha la pedina in posizione più avanzata, ma il cammino più breve verrà certamente sbarrato. Il percorso che termina nella casa i9 attraversa un'area quadrata di dimensione 3 x 3 (evidenziata in colore giallo), che il Nero potrà sfruttare per attaccare la pedina bianca. Come primo punto, verificiamo che il Bianco effettivamente non può permettersi

di far procedere la sua pedina lungo il cammino più breve: 1.f6 2.b8 3.f7 4.b7 5.f8 6.e8h ed il Nero arriva prima (se 5.e8v il Nero risponde con 6.e7h). Avendo una sola barriera a disposizione, il Bianco deve per forza usarla piazzandola in e7h o e8h, ma non può farlo subito altrimenti seguirebbe 2.e5h con larga vittoria del Nero. La prima mossa del Bianco deve dunque essere 1.f6; il diagramma 2 (fig. 13) mostra come il Nero può far fruttare la sua barriera nell'area di transito di 3 x 3 case. Naturalmente se il Bianco giocasse 11.i7 la barriera nera verrebbe piazzata orizzontalmente (12.h7h) senza con questo sovvertire l'esito della partita.

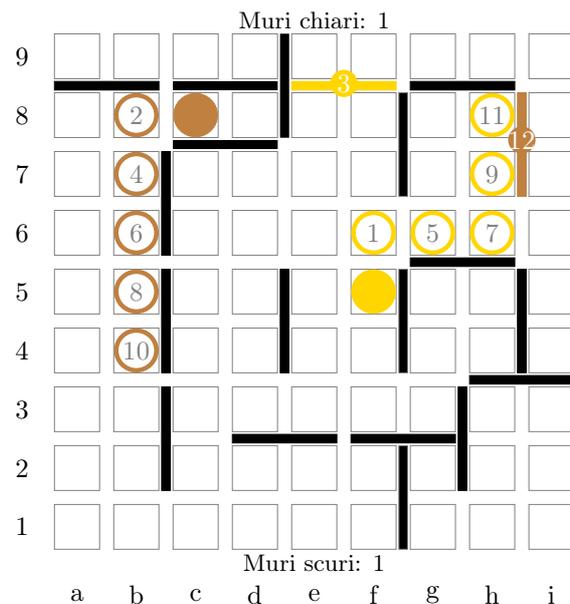


Fig.13



Iscrivetevi
al gruppo di *FaceBook*

dedicato a

Pylon



De Ludis Humanibus.

a cura di Andrea Romeo

Nel XX secolo si ha una intensa crescita esponenziale dell'interesse legato agli studi sul gioco umano come mai in passato. Abbiamo osservato che tale interesse nasce e si sviluppa a partire dal XIX secolo con la diffusione del pensiero scientifico moderno e contemporaneo e quindi la diffusione della biologia e l'interesse per il materiale in generale e incrementa con la diffusione dei computer e dei videogiochi alla fine del '900. Il gioco, elemento centrale di tutte le culture precristiane, poi etichettato come diabolico e superfluo dal Cristianesimo pur servendosi di *ludi* per le rappresentazioni religiose (quindi si ha una cristianizzazione del gioco che viene definito come altro), adesso ritorna in auge. Gli studiosi che si sono occupati di questo oggetto di studio non sono riusciti a darne una definizione esaustiva scovando tale umana azione in ogni sfera umana. Pian piano emerge come il gioco sia tutt'altro che secondario quanto un elemento fondamentale di tutte le specie animali con un cervello complesso e che quindi caratterizza particolarmente la nostra specie. Esso viene definito come *mondo circoscritto regolato da leggi proprie* (Caillois e Huizinga); come *istinto del piacere* (Piaget; Freud; Marcuse); come *interazione strategica* (Teoria dei giochi; Turner; Goffman; Berne; Bateson; Lyotard); come *rappresentazione simbolica* (Huizinga; Caillois; Wittigenstein; Piaget; Turner; Fink; Goffman; Bateson). Gli studiosi hanno messo in evidenza quattro caratteristiche principali che struttureranno il gioco umano che possiamo riassumere utilizzando le categorie di Caillois: *rappresentazione* (mimicry), *agonismo* (agon), *fortuna* (alea) ed *ebrezza*

(ilinx). Aggiungo a tali caratteristiche delle *funzioni del gioco* che possiamo elencare nei seguenti punti: *allenamento, apprendimento, piacere, socializzazione e mitopoiesi*.

Analizziamo adesso le definizioni date, per poi passare all'analisi delle *caratteristiche* e, infine, delle *funzioni*.

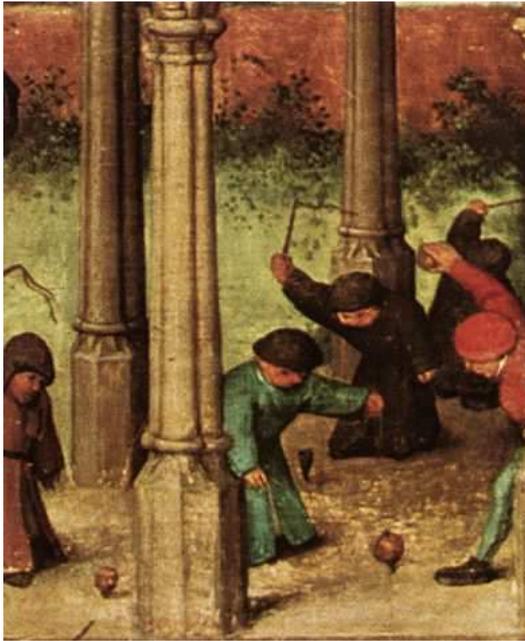
L'interazione simbolico-strategica

Il gioco come matrice di ogni umana comunicazione.

La definizione del gioco come un *mondo circoscritto* rispetto a una "vita" reale si fa breccia negli ambienti accademici a partire da Johan Huizinga e poi da Caillois negli anni '40 e '50 del XX secolo³. I due intellettuali hanno goduto di una immensa fortuna per il fatto di essere stati i primi a tentare di analizzare il gioco in sé e di conseguenza il loro pensiero ha influenzato la *ludologia* verso la fine degli anni '90, nel momento in cui si sente il bisogno di definire il videogame. Va detto che sia Huizinga che Caillois scorgono il gioco anche nelle attività sociali serie delle varie culture evidenziando una connessione tra queste e il gioco da cui, a loro vedere, la cultura deriva (per esempio la lotta si sviluppa in guerra; la questioni cosmogoniche in filosofia; i giochi di parole in poesia etc.). Tuttavia, in modo impacciato, questi delineano una linea di confine tra gioco e non-gioco tracciando una definizione non di certo priva di contraddizioni. Va sottolineato che l'idea di un gioco diviso dalla vita seria non è completamente errata.

³Rispettivamente Cfr. J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2003; R. Caillois, *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*, Bombiani, Milano 2000;

Questa trae origine dalla tendenza dell'essere umano di definire il mondo umano anche osservando le altre specie animali. Gli animali non umani, in effetti, dividono nettamente la sfera ludica dalle azioni invece legate all'esternazione dei propri impulsi vitali specie-specifici. Tale netta divisione, però, non avviene nella nostra specie. Gli esseri umani sono infatti in grado di agghindare i propri istinti primari con rituali simbolici, rappresentazioni, rituali magici, ibridando la propria sfera prettamente biologica con una magica. Tali sfere sono così strettamente intrecciate da risultare ardua la missione di separarle senza creare problemi di definizione.



Facendo un passo indietro nella storia, i primi studiosi del XIX secolo come Fröbel, Dewey o le Agazzi danno invece un valore al gioco centrale nella crescita del fanciullo, unendo quindi *rappresentazione simbolica* e quello che possiamo definire un *istinto del piacere* come forza vitale essenziale nello sviluppo dell'uomo⁴. Queste teorie, che stanno alla base degli studi di Piaget, mettono in luce l'importanza dell'attività ludica, specialmente nella fase puerile: l'essere umano passa da una condizione di interazione fisica (senso-motoria) spinta da un *istinto del piacere* insito nella dimensione ludica, a una dimensione invece di tipo simbolica sempre intrisa della magia del gioco dove questo assume un ruolo fondamentale nello sviluppo dell'uomo. Anni dopo, la psicanalisi spezza il confine tra sfera puerile e adulta, per il fatto che le esperienze puerili di fatto non sono fini a se stesse, quanto andranno ad influenzare la vita psichica futura del soggetto. Innanzitutto lo stesso Freud

sostiene che l'*istinto del piacere* (o meglio *principio del piacere*) è una condizione primordiale umana che viene spezzata dall'ingresso di forze culturali legate al dominio⁵: questo pensiero sarà ripreso da filosofi come Marcuse nel suo *Eros e Civiltà* in cui il *principio del piacere* viene posto come condizione fondamentale dell'uomo bloccata e tenuta sotto controllo dalla civiltà e dal *principio di prestazione*⁶. Di conseguenza, se è vero che il gioco umano è diviso da una realtà seria denominata come non-gioco, tale divisione è il frutto della civiltà, un artificio che tende a reprimere l'istinto vitale dell'essere umano do(min)ato in nome del *principio di prestazione* come repressione degli istinti e sublimazione del lavoro. In seconda istanza, la psicanalisi si serve proprio della rappresentazione simbolica per immettere il paziente in un vero e proprio mondo virtuale dentro cui questo interagisce col proprio vissuto col fine di sfidare e fronteggiare i propri traumi simbolicamente ricostruiti: un vero e proprio videogame *ante litteram*. Sempre in psicanalisi Berne⁷ e Moreno hanno analizzato il ruolo dei *giochi di ruolo* nella vita di tutti i giorni nonchè il gioco umano diviene strumento per l'analisi dei propri pazienti. In definitiva viene evidenziato non solo come l'uomo abbia perennemente bisogno di *ludere*, ma anche la grande potenza dei *ludi* come mondi necessari ai fini dell'appagamento di ataviche pulsioni e per lo scarico delle tensioni. La rappresentazione, in tutte le sue forme, porta certamente con sé i tratti del gioco, e non a caso Fink, in ambito filosofico, scova nella Tragedia la massima espressione del gioco umano⁸.

Se nell'ambito della *biologia* e della *psicologia dello sviluppo* viene delimitata una visione del gioco come elemento fondamentale per lo sviluppo del fanciullo grazie all'*istinto del piacere* nonchè come elemento fondamentale dell'adulto che si serve di giochi simbolici per interrelazionarsi col proprio stesso vissuto e con i propri simili, la *Teoria dei giochi* ci fornisce ulteriori spunti di riflessione grazie al concetto di *interazione strategica*. Tralasciando l'interazione strategica come intesa nella teoria economica dei giochi che ha riscosso molta fortuna presso gli ambienti accademici per l'analisi razionale dei comportamenti umani, tale teoria è stata anche largamente utilizzata in sociologia. Erwing Goffman ne ha fatto un ampio uso per lo studio delle relazioni sociali. Il sociologo si serve sia del concetto di *rappresentazione simbolica* quanto di *interazione strategica* per lo studio delle relazioni sociali suggerendo un'idea di gioco che irrompe nella vita quotidiana. In altri termini gli esseri umani si servono proprio di *ludi* per relazionarsi con la cosiddetta realtà reale⁹. La comunicazione

⁴Per una carrellata dei primi studi sul gioco in ambito accademico suggerisco F. Barone, *Ludosofia - Elementi di filosofia antropologica e arte nel gioco*, Edizioni Interculturali srl, Roma 2005

⁵Sul *principio del piacere* in Freud *Il disagio della civiltà*, Einaudi 2010

⁶H. Marcuse, *Eros e civiltà*, Einaudi, Torino 1974

⁷Sul pensiero di Berne consiglio: E. Berne, *A che gioco giochiamo?*, Bompiani, Milano 1997

⁸Per una analisi approfondita del pensiero di Fink e il gioco l'eccellente lavoro di Saviani: L. Saviani, *Ermeneutica del gioco*, Edizioni scientifiche Italiane, Napoli 1998

⁹Di Goffman suggerisco: *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna 1969; *L'interazione strategica*, Il Mulino, Bologna 2009

umana appare, agli occhi del sociologo, come un vero e proprio gioco strategico fatto di mosse e contromosse dove le parole assumono il ruolo di “pezzi” come nel gioco degli scacchi, una idea similmente utilizzata anche da Gregory Bateson il quale, grazie alla strategia messa in atto dai parlanti, conferisce alla logica un ruolo centrale nelle interazioni¹⁰.

Anche in ambito linguistico e in semiotica molti studiosi hanno paragonato la comunicazione umana al gioco degli Scacchi, come osserva Greimas, già a partire dal padre fondatore della Linguistica Ferdinand de Saussure¹¹.

L'idea di gioco come *rappresentazione simbolica* e di *interazione strategica* assume ai miei occhi un'importanza estrema. È certo che la nostra specie si serve di mondi simbolici per comunicare. Ma la comunicazione non è una mera rappresentazione del reale, ma come nella *teoria dei giochi* questa necessita di una inter-azione, ovvero di una azione reciproca tra gli agenti (diretta o mediata) mediante l'uso di simboli. Il fatto che tale interazione sia anche strategica, ossia che avvenga grazie alla selezione, proprio come nei giochi, di alcuni elementi all'interno di un range di scelte specifiche, permette di asserire che vi è una estrema affinità tra comunicazione umana e gioco e perfino con l'arte. Per questo motivo propongo una definizione che tenga conto dei due epiteti *rappresentazione* e *interazione*, definendo dunque il gioco come una interazione *simbolico-strategica*.

Infine gli studi in ambito antropologico della Scuola di Manchester, e nello specifico di Victor Turner, hanno evidenziato il ruolo del gioco nelle forme culturali auliche come nella scienza o nei rituali religiosi¹². Molti antropologi, dopo Turner, hanno sostenuto come la vita delle società tribali pre-industriali sia immersa in una condizione gioco lavoro perenne e come i rituali umani sacri necessitino proprio dello spettacolo, di giochi (danze, rappresentazioni e recitazione attraverso maschere e costumi, sculture animate per rituali antropopaici simili al teatro di figura, canti, musiche, gare agonistiche, etc.) per essere manifestati.

La questione della Rappresentazione

Oltre i confini del ludus

È innegabile che l'uomo possiede una potentissima inclinazione all'imitazione del mondo circostante. Certamente questo nostro aspetto è stato uno dei motivi per cui siamo stati accostati alle grandi scimmie da chi, studiando la bio-terio-sfera, ha cercato di (ri)posizionare l'uomo nel regno animale, in quanto nei primati spicca incredibilmente l'istinto imitativo. Ma nonostante nel nostro linguaggio quotidiano continuiamo a sostenere la locuzione imitare come una “scimmia”, in effetti sarebbe più corretto asserire imitare come un “umano” in quanto in imitazione noi

siamo di certo molto più bravi delle scimmie. Tutto il mondo umano, così come lo conosciamo (il linguaggio, l'arte, l'architettura, la tecnica, tutto ciò che di antropologico ci circonda) è il frutto dell'interazione uomo-mondo e dell'imitazione di quest'ultimo grazie ai fenomeni di *antropomorfismo* e *cosmomorfismo* che ci portano a travestirci dell'universo (come nei totem) e, viceversa, di distribuire maschere umane sul mondo circostante (si pensi ai nomi dei luoghi o delle costellazioni, agli epiteti etc). Abbiamo imparato a vestirci come gli orsi, a cacciare come i leoni, a nuotare negli abissi come i pesci e a volare osservando gli uccelli. Siamo degli ibridi tra la bio-terio-sfera e l'universo.

L'imitazione, ossia quel processo attraverso cui un individuo colleziona simboli da altri oggetti e/o individui umani e non umani acquisendoli, ovvero “indossandoli” è un fenomeno molto complesso che si palesa non appena muoviamo i primi passi sul mondo (si pensi all'innata bravura dei bambini nell'imitare i versi degli altri animali si pensi alle parole onomatopeiche!). Probabilmente ha una funzione fondamentale ai fini dell'apprendimento attraverso la ripetizione di frasi, suoni in generale e poi di espressioni, gesticolazioni, comportamenti e così via fino ad arrivare a complesse rappresentazioni ingegneristiche ed artistiche dell'universo intero in tutte le sue sfaccettature, dalle interazioni mediatiche e sociali di tipo politico, religioso ed economico fino all'imitazione degli altri oggetti/soggetti umani e non umani, le rappresentazioni delle leggi che regolano il cosmo e gli astri, la produzione artistica, storica e mitopoietica fin oltre l'aldilà. Potrei continuare con altri molteplici esempi di imitazione e rappresentazione umana citando anche casi molto estremi, come quelli di persone che cambiano chirurgicamente il proprio corpo per assomigliare a un alieno, a una star o a un animale. Ci basti sapere che questa fondamentale forma di comunicazione, la rappresentazione simbolica, sta anche alla base di tutte le teorie sul gioco a oggi formulate dai filosofi e accademici in generale che si sono interessati a questo tema. Da Wittgenstein a Caillois, da Piaget a Huizinga, da Goffman a Fink, non appena, a partire dal XIX secolo, il gioco umano diviene tema di spiccato interesse presso gli ambienti accademici, la questione della rappresentazione assume fin da subito un ruolo centrale e si posiziona tra gli elementi principali che ci permettono di caratterizzare e definire il gioco umano. È grazie ai mondi simbolici che noi interagiamo col mondo e tra di noi e tutti i giochi necessitano di un ambiente simbolico *con, entro e/o tramite* cui interagire, da cui possiamo affermare che il *ludus* è di fatto un *tramite*, un medium tra uomo e mondo.

I primi evolucionisti che hanno studiato il gioco nell'800 affermavano che questo fosse il manifestarsi di ancestrali umane caratteristiche ereditate, una ve-

¹⁰Gregory Bateson compie interessanti riflessioni sul gioco nei seguenti lavori: G. Bateson, *Questo è un gioco*, 1996, Cortina Edizioni; *Mente e Natura*, Adelphi 1988; *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi 2000

¹¹Cfr. J. Greimas, *A propos du jeu*, in *Actes sémiotiques*, Documerus,13, paris, EHESS e CNRS, 1980, p. 215, trad. di F. Marsciani, *A proposito del gioco*, in *Miti e figure*, Esculapio, 1995

¹²V. Turner, *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna 1986

ra e propria rappresentazione innata di atavici comportamenti umani. Nell'ambito delle scienze pedagogiche la rappresentazione è fin da subito centrale per l'apprendimento: già in Piaget è attraverso la recitazione (il citare di nuovo), la simulazione del mondo in senso lato che il fanciullo apprende la propria cultura. Non a caso in molte lingue il verbo giocare significa infatti proprio "recitare", "rappresentare", "suonare"¹³ e perfino "dipingere", tutti verbi legati appunto con la rappresentazione e col linguaggio in generale (e ci si chiede perchè mai non potrebbe essere definito come gioco il romanzo, la poesia o il cinema¹⁴). Resta da capire quando una rappresentazione possa definirsi gioco e quando invece diventi qualcos'altro. Quando gli esseri umani passano quel *limen* che fa di una attività un *gioco* oppure un *non-gioco*?

La questione di cosa un gioco sia ad oggi risulta ancora un problema irrisolto, forse proprio a causa della presenza dell'elemento rappresentativo il quale, essendo caratteristica essenziale anche del linguaggio, abbaglia e confonde lo studioso del gioco, nonchè per la presenza dell'agon il quale caratterizza e regola i rapporti di tutti gli esseri viventi. La linea di confine che divide gioco e non-gioco sembra quasi invalicabile e chi si avventura oltre quel confine è come risucchiato da una prospettiva "diversa", "divergente" (non necessariamente "divertente") attraverso cui tutto il mondo appare o come gioco, o viceversa il gioco svanisce nel nulla. Insomma, o si è da un lato dello specchio oppure si è dall'altro: o tutto è gioco o nulla lo è. Se sosteniamo che la rappresentazione è "gioco" allora ecco che rientra nella definizione tutto un campo semantico di parole come "teatro", "recita", "cinema", "letteratura", "poesia" e perfino la "filosofia", la "religione" e la "scienza". Se affermiamo che il gioco è "divertente" nel senso che fa ridere, al contrario, molti termini utilizzati per definire il gioco vengono a cadere, mentre entrano a far parte del significato di gioco parole come "solleticarsi", "scherzo", "humour", "battute", "comicità", insomma azioni che richiamano leggerezza e movimento; in questo caso però, mentre potrebbero essere considerati giochi feste religiose patronali ricche di fuochi di artificio, gare, maschere e quant'altro, *ludi* strutturati come gli scacchi o alcune rappresentazione teatrali (per esempio la tragedia), uno sport o una scommessa di denaro non cadrebbero necessariamente nell'idea di gioco divertente così come inteso adesso, in quanto questi mondi non prevedono sempre un "ridere gioioso", un comportamento leggiadro, quanto una sfida, impegno e tenacia, immedesimazione etc. La parola "divertente", nei giochi seri, sta ad indicare infatti qualcosa che diverge dal "reale", ma non che sia necessariamente "dilettevole", "piacevole", "buffo", "spiritoso", "burlesco" o "esilarante". In altri termi-

ni, se si parla di "divertimento" inteso come qualcosa di frivolo allora non si può parlare di giochi divisi in categorie ("giochi da tavolo", "sport" etc.) bensì si può indicare la singola rappresentazione ludica (la "patata bollente" rientra tra i giochi da tavolo divertenti, non gli "Scacchi"; il Carnevale rientra nel gioco di rappresentazione divertenti, ma non la tragedia, etc.).



Nel caso invece in cui si consideri il divertimento una forma di umana "divergenza" dal reale ecco che nel calderone rientrerebbero libri, pellicole, videogiochi, quadri, strumenti musicali, tutti i mezzi di comunicazione in quanto insito in questi è, mediante l'uso di simboli (e quindi maschere) un divergere dal reale, una rappresentazione di qualcos'altro, un *aliquid stat pro aliquo*: perfino il linguaggio verbale e paralinguistico cadrebbero dentro la definizione. In poche parole, insito nella comunicazione umana, ci sarebbe il gioco, cosa che non stupirebbe in quanto, effettivamente, tale idea è balenata nelle menti dei più illustri filosofi del XX secolo! L'idea della comunicazione umana come una forma ludica intrisa di maschere, strategie comunicative, rappresentazioni mitologiche e scherzo, infatti, è stata decisamente abbracciata da grandi pensatori del '900 dal calibro di Erwing Goffman, Ludwig Wittgenstein, Gregory Bateson, Eric Berne, Eugene Fink e molti altri ancora.

Alcuni studiosi recenti, per esempio il ludologo Frasca¹⁵ per risolvere tale pasticcio, sostengono che non si possa parlare di "divertimento" se questo viene inteso come qualcosa che trasmette gioia e risa, quanto di "coinvolgimento", o meglio che un gioco può essere "divertente", ma questo non è l'elemento caratterizzante necessario affinché qualcosa possa definirsi gioco. Tuttavia anche il coinvolgimento trabocca oltre il confine e può applicarsi a diverse sfere d'azione non necessariamente definite come "giochi": un lavoro "coinvolgente" potrebbe essere tranquillamente vissuto come un gioco (non a caso i filosofi antichi dicevano che se si fa un lavoro che ci piace non lavoreremo un giorno), pur restando per definizione un lavoro. Inol-

¹³Come nel latino *ludus*, nel play inglese, nello *spiel* tedesco e nel *grac* polacco.

¹⁴Sul tema testo lineare vs testo interattivo, che è stato al centro di un lungo dibattito tra i ludologi e i semiotici in campo accademico per definire il gioco come testo interattivo in contrasto coi testi tradizionali lineari, si parlerà nel prossimo articolo.

¹⁵Il termine *ludologia* inteso come la "disciplina che si occupa dei giochi in generale e dei videogiochi in particolare" viene coniato da Gonzalo Frasca nel 1999. Sia una occhiata a G. Frasca, *Silunation versus Narrative: Introduction to Ludology*, Video/Game/Theory. Edited by Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. Routledge, 2003, completed and in press-
www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

tre un gioco può benissimo essere giocato con noia, fermo restando che esso rimane tale: se gioco con gli Scacchi senza divertirmi, questo non significa che gli Scacchi non siano un gioco.

In queste riflessioni appena effettuate risulta evidente come il confine rigido tra gioco e non-gioco vada frantumandosi e come vi sia una componente idiosincratICA di cui bisogna necessariamente tener conto e che mescola un po' le carte: ciò che è considerato gioco da una persona può non esserlo per un'altra, e lo stesso vale per diverse culture le quali considerano un'attività umana come gioco in un dato spazio-tempo la quale può mutare in un'altra cultura diversa nello spazio-tempo: il latino *ludus* ad un tratto diviene il *theatrum* dal *theatron* greco la cui etimologia rimanda al divino *theos*, mentre gli inglesi al momento conservano l'antico "play" nonostante abbiano anche loro incluso la parola *theater* nel loro vocabolario.

Per farla breve, oggi l'idea di un gioco "chiuso", "fine a se stesso", "secondario" viene a diventare più debole. Se da un lato studiosi come Huizinga e Caillois hanno circoscritto il gioco in un'area a parte della vita reale (non senza entrare in paradossi), molti altri studi hanno dimostrato che tale chiusura non esiste. Infine anche l'idea di un gioco secondario perché divertente viene a cadere, innanzitutto per l'ambiguità del divertimento, come abbiamo evidenziato pocanzi. Secondamente per l'idea che è stata anche di Fink secondo cui il "divertimento" è comunque un elemento essenziale ai fini di una vita completa, mentre filosofi come Debord e la Scuola Situazionista, i francofortesi e Marcuse, o anche Lyotard o antropologi come Victor Turner, hanno sostenuto che il gioco possa perfino essere lo strumento mediante cui l'essere umano possa salvarsi dal giogo del dominio. In questo senso l'uomo, per liberarsi dalle catene del dominio, dovrebbe riscoprire il proprio *homo ludens* come elemento originario e salvifico della nostra specie oggi oppresso dalla civiltà in nome del *lavoro*.

L'agonismo ossia la socializzazione nel teatro umano.

Agli inizi del XX secolo anche l'economia si occupa di gioco con la *Teoria dei giochi*. Si fa strada l'idea di *agonismo* come elemento fondamentale del gioco. Ancora una volta con l'agonismo, di cui Huizinga probabilmente è stato il maggior sostenitore nei suoi lavori, definire il gioco diviene più incerto. Infatti, come già la biologia degli esordi aveva mostrato trovando in Hobbes i geni di tale pensiero, il conflitto è insito nella vita in generale, da cui si evince come vi sia una strabiliante affinità tra gioco e vita. Si sottolinea quindi il grande valore del *ludus* come *rappresentazione* del *polemos*, "padre di tutte le cose" parafrasando Eraclito. Non a caso i teorici e gli studiosi del conflitto si servono della *Teoria dei giochi* per l'analisi ad esempio della guerra o della politica e l'uso dei giochi come metafora è pane quotidiano in

questi ambienti. Il teatro di guerra, lo scacchiere geopolitico, le mosse messe in atto ai fini della vittoria, sono solo alcuni degli innumerevoli esempi di termini presi in prestito dal gioco per l'analisi della guerra o del conflitto in generale. Come evidenziato da Huizinga, l'agonismo trabocca fuori dai confini dei *ludi* in sfere non visti come tali continuamente: dall'economia alla politica fino ai rapporti interpersonali della vita quotidiana, un gioco di mosse e contromosse, accostamenti simbolici strategici e originali, pervade la nostra vita comunicativa al punto che anche Huizinga ebbe difficoltà a scindere il gioco dal non-gioco attraverso l'analisi dell'*agon*. Goffman ha messo in luce come all'interno di quelle che egli definisce *ribalte*, avvengano tutta una serie di giochi linguistici orientati all'ottenimento di vantaggi in termini di socializzazione che paragona a mosse e contromosse scacchistiche, nonché degli incontri laterali che proliferano attorno ai *frame* sociali: *meta-giochi*¹⁶.

E' così che andrebbe letto il ruolo dell'*agon* nei giochi, come sistema di regole che struttura e regola una rappresentazione. Come infatti afferma Greimas, il ruolo del vincere in un incontro ludico è quello di convincere, ovvero vincere insieme¹⁷. L'*agon* disciplina i rapporti sociali all'interno della cornice definendo cosa gli attori possono e cosa non possono comunicare, delineando cioè i ruoli.

La Fortuna.

L'aspetto aleatorio dei giochi è incredibilmente potente al punto che molte persone cadono in forme patologiche di ludopatia, ossia vere e proprie *addiction* al gioco. Questo mostra quanto potente ed attraente un mondo ludico possa essere per la nostra specie: non solo il gioco d'azzardo, ma anche le rappresentazioni teatrali, i *ludi* di qualunque natura legati alla letteratura, al cinema, agli sport e quant'altro, possono trasformarsi in vere e proprie trappole.



Premettendo che la *fortuna* non esiste, anche questa è strettamente connessa con la *rappresentazione*. Chiamiamo *fortuna* ciò che non possiamo controllare, l'imprevisto o l'imprevedibile e la modalità in cui essa si manifesta (fortunata o sfortunata si dice, ossia favorevole o meno ai nostri propositi). Entra a

¹⁶E. Goffman, op. Cit.

¹⁷Cfr. J. Greimas, op. Cit.

far parte della *fortuna* un *range* di rappresentazioni possibili e potenziali che si trovano al di fuori del nostro *range di azione* ma con cui queste possono virtualmente interagire, solleticando il nostro *istinto esplorativo*.

Ai tempi di Giulio Cesare la *fortuna* aveva un ruolo molto importante. Essa apparteneva alla lista di quegli elementi (insieme alla *sapientia*, la *clementia*, la *iustitia*, etc.) che un uomo doveva possedere per essere caratterizzato come virtuoso: essa indicava la benevolenza degli dei nei confronti dell'individuo.

I rituali antropopaici sorti ai fini del controllo della sorte, o meglio del non previsto o dell'imprevedibile e dell'ignoto, sono probabilmente alla base di quei rituali magici e religiosi che gli esseri umani hanno sviluppato nel corso delle ere. Esiste una potente connessione tra l'alea e lo sviluppo delle religioni, delle superstizioni e dei miti.

L'ebrezza.

Osservando dei cuccioli di animali o dei bambini durante la propria vita quotidiana notiamo come questi siano come posseduti da uno spirito propulsivo ed esplosivo prorompente. Questi hanno difficoltà a stare fermi o seduti mentre, al contrario, sono potentemente attratti da qualsiasi cosa si muova sul pianeta. L'istinto del gioco è potentissimo e le sue intense scosse elettriche muovono i corpi verso l'esplorazione del mondo. Il piacere dato dall'interazione con le cose è una forza vitale inscindibile dagli esseri viventi, un vero e proprio bisogno primario senza il quale gli individui si lascerebbero perire. Questa forza vitale indica come il gioco, per sua natura, tende a traboccare fuori dai confini rigidi e che al contrario è un elemento centrale nella vita di un individuo senza il quale altro non saremmo che degli automi biologici.

Le funzioni del gioco: allenamento, apprendimento, piacere, socializzazione e mitopoiesi

Perché giochiamo? Le funzioni del gioco nella nostra specie, dalle discipline che hanno studiato il suo ruolo nella vita dell'uomo, possono essere racchiuse nelle seguenti: *allenamento*, *apprendimento*, *piacere*, *socializzazione* e *mitopoiesi*. Tali funzioni si intersecano vicendevolmente nell'atto ludico e due o più di queste possono convivere nello stesso *ludus*. L'*allenamento* e l'*apprendimento* sono strettamente correlati e sono stati analizzati dalla biologia evolutiva e dalla psicologia dello sviluppo (per esempio gli stadi senso-motori descritti da Piaget). Gli individui che si dedicano a un gioco possono rinforzare il proprio corpo mediante l'esercizio fisico o acquisire delle conoscenze e delle nozioni circa il mondo. Senza i *ludi* sarebbe impossibile l'apprendimento del mondo circostante il quale avviene grazie all'interazione diretta o mediatica. In quanto forza vitale insito è nell'interazione ludica un piacere dato dalla performance in sé la quale deve coinvolgere il soggetto per far sì che egli possa vivere tale evento in forma ludica di modo

che venga innescato il piacere. Questo non significa, al contrario di come è stato tradizionalmente evidenziato da autori come Huizinga e Caillois, che il gioco debba essere "libero". Spesso gli esseri umani sono costretti a prendere parte ai rituali sociali o ai giochi. Il piacere è esclusivamente dato dall'automotivazione del soggetto, non dal fatto che il gioco sia libero o non libero. Un gioco non libero può comunque essere giocato con intensità e può essere fonte di piacere per il giocatore auto-motivato.



Uscendo fuori dalla performance individuale avviene la *socializzazione*. I *ludi* coinvolgono gli individui nelle interazioni sociali immettendoli nella rete sociale. L'*apprendimento*, infatti, include l'interazione sociale che avviene nei modi più eterogenei e che può avere diverse funzioni. Dall'apprendimento della lingua e della propria cultura (acculturamento), passando per i giochi agonistici di tipo politici ed economici grazie all'uso simbolico del linguaggio, fino alle rappresentazioni scientifiche e mitologiche, la socializzazione è certamente una delle funzioni del gioco. Il piacere può avvenire nelle forme di scambi comunicativi leggeri in forme di *greetings* o *carezze* come li definisce Berne (battute, humour, passatempi etc.) fino ai più sofisticati giochi economici e politici messi in luce dalla *Teoria dei giochi* mediante l'agonismo e l'uso strategico dei simboli.

Infine il processo di *mitopoiesi* prevede l'uso strategico dei simboli per la creazione di accostamenti simbolici inediti come nell'arte, nella scienza e nella produzione mitologica. Come avviene nei giochi da tavolo, gli individui hanno a disposizione un *range* di simboli (per esempio parole vocali, alfabeto, colori, suoni, maschere e personaggi sociali, etc.) e creano nuovi incastri per la creazione *ex novo* di rappresentazioni che possono essere usate nei modi più svariati con obiettivi estetici, di *greeting* sociale, politici ed economici.

In tutti questi casi il gioco umano è ibridato col reale e non circoscritto; assume un ruolo centrale nello sviluppo dell'individuo e nella sua socializzazione; si coagula nelle grandi opere umane artistiche (inclusa l'arte pittorica, la letteratura in tutte le sue forme, la scultura, il teatro, il cinema, il gioco da tavolo e il videogame), scientifiche e religiose.

Conclusioni.

Alla luce delle riflessioni effettuate, sostengo che non si possa parlare di un confine rigido tra gioco e vita sociale, che esso anzi abbia un ruolo centrale ibridandosi continuamente con ogni aspetto dell'essere umano. Huizinga e Caillois avevano, nelle loro definizioni, creato un confine rigido tra gioco e vita sociale, e serietà. A mio vedere tale confine rigido non può essere sostenuto. Cosa è gioco socialmente è il risultato di un contratto sociale, mentre a livello individuale esso è idiosincratico. Così come molti studiosi incontrati durante tali riflessioni, in particolare modo Turner, hanno sottolineato, gli esseri umani tendono a trasformare la vita in gioco. Se è presente un *istinto del piacere* e una *istinto imitativo* che ci spingono a rappresentare ed esplorare continuamente il mondo circostante ecco che il gioco risulta prorompente nonchè possiamo spingerci oltre affermando che l'essere umano tende a mutare le interazioni uomo-mondo in *ludus*. Questa tesi sembra confermata da Eric Berne quando mette in luce come esista una vera e propria "fame simbolica", una fame di interazione, attraverso cui gli individui interagiscono tra di loro e col mondo scambiandosi simboli e, quando possibile, approfittando di tali interazioni per solleticarsi e fare dell'humour, sfidarsi, giocare coi simboli nei modi più inverosimili anche ai fini di prese di posizione strategiche nel teatro sociale¹⁸.

Questo non significa che non vi siano delle aree pensate per il gioco, come stadi, tavoli da gioco, ribalte teatrali e quant'altro. Tali mondi solo apparentemente conclusi, sono in realtà aperti e interattivi. Le azioni ludiche non si concludono entro i confini

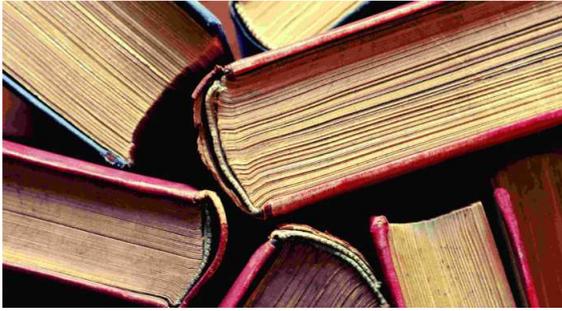
dei luoghi ove gli esseri umani si riuniscono con l'intento di giocare, ma bensì traboccano all'esterno manifestandosi continuamente in altri ambiti della vita quotidiana perennemente, ibridandosi col reale. Giochi di maschera e di parole avvengono continuamente durante le interazioni sociali, riferimenti a personaggi mitologici durante i discorsi per l'esternazione del linguaggio (per esempio si dice a un bugiardo di essere come Pinocchio, vestendolo di quella maschera mitologica); battute e humour sono pane quotidiano nelle interazioni sociali; l'agonismo esce fuori dai campi da gioco diventando matrice delle relazioni economiche e politiche; giochi di inediti accostamenti sono fondamentali nei processi di mitopoiesi.

Concludo sostenendo che il gioco umano, considerato come forza vitale fondamentale del nostro esserci nel mondo, è una dimensione aperta al mondo e fondamentale dell'esistenza, in cui convivono elementi opposti in una reciprocità dinamica: cambiamento e staticità (gioco strutturato vs gioco libero)¹⁹; divertimento e serietà (carnevale vs tragedia o rappresentazione religiosa); realtà e irrealtà (lo sport ha un effetto reale sul nostro corpo che si fortifica; i racconti, le fiabe, le canzoni, le commedie, i giochi di tavoliere etc. ci insegnano massime di vita e rafforzano le interazioni sociali mediante lo scambio fisico e simbolico). Questo non vuol dire che i giochi non abbiano una propria estetica che ci permette di riconoscerli in quanto giochi. Tale estetica è di fatto una rappresentazione del mondo e in quanto tale essa è mutevole e non circoscritta, interattiva e dinamica, irreale e reale contemporaneamente, fondamentale e non contingente nè libera per la nostra esistenza sul pianeta.



¹⁸Cfr. E. Berne, op. Cit.

¹⁹O anche le modalità di gioco individuate da Caillois ludus e paideia.



Libri in gioco.

a cura di Luca Cerrato

Il libro di questo numero è **Storie di giochi**. *Da nascondino al sudoku*, di *Andrea Angiolino*, casa editrice *Gallucci*.

Alcuni giochi ci accompagnano da millenni e sono ancora in voga come cinquemila anni fa, altri sono opera di autori geniali che hanno fatto divertire milioni di persone, anche se nessuno o quasi ne conosce il nome. Sulle tracce degli scacchi e del mercante in fiera, del Monopoly e del cruciverba, si incontrano personaggi famosi ed eventi storici, favolose leggende e fortune molto concrete. Che siano da strada, da tavolo o da scacchiera, poveri o ricchi, semplici o complessi, antichi o recenti, i giochi ci raccontano storie incredibili, episodi avvincenti e fatti curiosi. E insegnano molte cose non solo su chi li ha creati, ma soprattutto su chi ci gioca.



Il libro è pieno di curiosità e l'elenco dei giochi citati è lungo ed abbraccia una grande varietà dai divertimenti fanciulleschi di ogni tempo ai moderni video giochi. Vengono descritti giochi di cortile, giochi di carte, party game, Senza alcun dubbio qualche gioco ricorderà la vostra infanzia ed adolescenza. Qui di seguito provo a riportarne qualcuno insieme alle curiosità che mi hanno particolarmente colpito.

La prima voce in elenco è *acchiapparella*, il rincorrersi è uno dei giochi più vecchi al mondo che molti bambini hanno provato almeno una volta, rimanendo in tema anche il nascondino a trovato un suo spazio.

La seconda voce è un gioco dei nostri tempi *L'allegro chirurgo* del 1964 ideato da John Spinello, qui la mano ferma è d'obbligo.

C'è spazio anche per *Bang!* di Emilio Sciarra che dopo le iniziali difficoltà per trovare un editore è riuscito a vendere un milione e mezzo di copie, senza contare i venti milioni di plaghi cinesi.

Non mancano i giochi di carte tradizionali come la *Briscola*, la *Canasta*, l'antica *Cricca* e il *Cucù* con il suo particolare mazzo di carte.

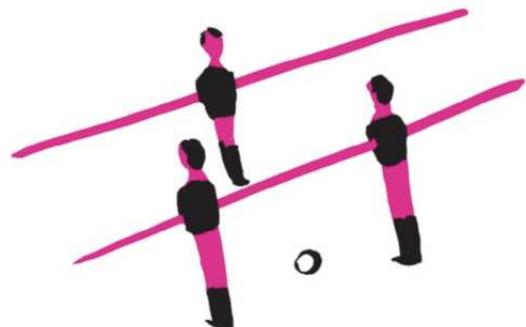
Viene presentata anche una breve storia delle carte da gioco, riportando una delle tante leggende cinesi sulla loro invenzione, questa è la volta di una moglie che infastidita dal continuo lasciarsi la barba del marito ideò le carte per tenergli le mani occupate.

Si può scoprire che le *parole incrociate* sono state ideate il 14 settembre 1890 da *Giuseppe Airoldi*, mentre la versione con le caselle nere apparve per la prima volta il 21 dicembre 1913 sul quotidiano *New York World*.

Anche i giochi astratti hanno un ampio spazio, la *Dama*, il *Chatrang*, il *Backgammon* con le sue varianti storiche, il *Go*, i *Mancala*, ...

L'ultima voce è la *Zara* gioco medievale di dadi.

Il libro è accompagnato anche dalle belle illustrazioni di *Alessandro Sanna*, di cui una riportata qui sotto.



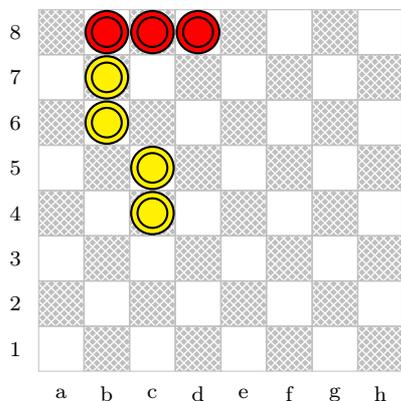


Lines of action.

a cura di Luca Cerrato

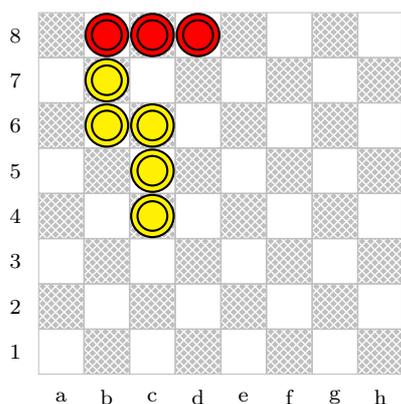
Con le ventiquattro pedine del gioco della dama si possono giocare tanti giochi differenti, alcuni interessanti ed originali come il *Lines of action* (LoA)²⁰. Come già detto in altri articoli il LoA rientra nella famiglia dei giochi di connessione come l'*Hex* oppure il *Twixt* e a differenza di quest'ultimi non bisogna collegare i lati di un tavoliere, ma raggruppare tutti i propri pezzi in un unico gruppo.

Per raggiungere l'obiettivo prefissato bisogna muovere i propri pezzi in modo da raggrupparli in formazioni in modo da avvicinarle l'una alle altre e nello stesso tempo ostacolare l'avversario. Non tutte le formazioni hanno lo stesso valore, per esempio nel diagramma di sotto i quattro pezzi rossi sono uniti insieme da una *connessione debole*.



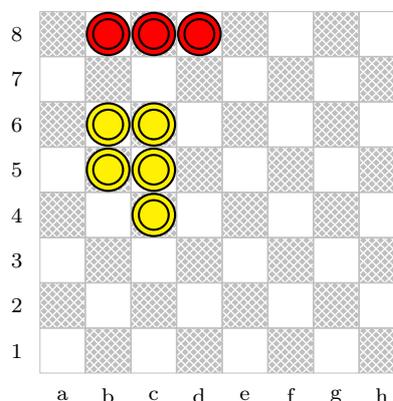
Infatti questa connessione può essere interrotta per esempio con la cattura gialla in B6, D8:B6.

Una struttura leggermente più robusta è la seguente:



Il giallo può sempre catturare in D8:B6, ma il gruppo rimane connesso.

Una *connessione forte* è la seguente formazione rossa;

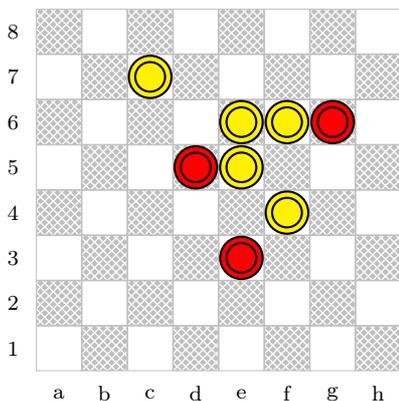


Nel diagramma di sopra ogni pezzo giallo è collegato ad almeno due pezzi dello stesso colore.

Dopo aver visto le differenti tipologie di gruppi di pezzi passiamo ad analizzare altri fattori che possono contribuire al raggiungimento della vittoria.

L'obiettivo del gioco è connettere dei pezzi e potrebbe venir in mente a chi si avvicina per la prima volta a questo gioco un semplice ragionamento, meno pezzi ho sul tavoliere più è facile connetterli tutti. Questo semplice principio si scontra con la dura realtà. Infatti bisogna tener conto della mobilità dei pezzi e in molti casi questa diminuisce con il diminuire degli stessi, vediamo il diagramma di sotto.

²⁰Nel numero 63 si è scritto delle possibili aperture del gioco



I rossi nonostante che siano tre pezzi sono sperati dai pezzi gialli.

Altro fattore da tenere in conto è quale parte del tavoliere è più conveniente controllare, ma prima di introdurre questo discorso è opportuno analizzare in quale modo si possono muovere le pedine per unirle in un unico gruppo. Si possono distribuire i pezzi a formare un ponte che li unisce tutti sul tavoliere, questa formazione è debole perché il giocatore avversario la può interrompere facilmente. Un modo un po' estremo è muovere tutti i pezzi di un lato verso quello opposto, questo ha sempre il difetto che si vanno a formare strutture deboli.

La cosa più sensata è scegliere una zona del tavoliere è costruire una struttura forte di pezzi, alcuni giocatori potrebbero pensare che la zona più corretta sia il centro del tavoliere, ma questo è non del tutto vero, posizionando un gruppo nel centro questo potrebbe essere soggetto ad attacchi da più direzioni.

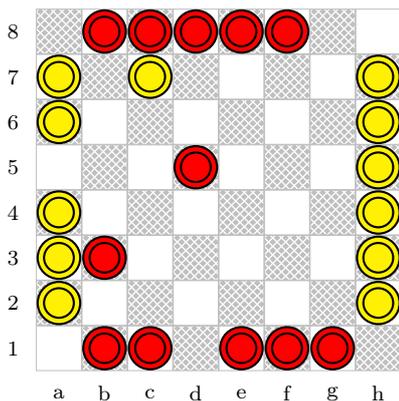
Torniamo alla struttura forte di pezzi che ha un primo vantaggio di resistere ad attacchi avversari, un altro vantaggio è la flessibilità, si possono muovere i pezzi senza perdere le connessioni.

Adesso vi presento una partita commentata estratta dal numero 2 della rivista *Abstract Games*, giocata da *Hartmut Thordsen* contro *Kerry Handscomb* tra il gennaio e febbraio del 2000.

1. d1b3 a5c7

2. g8d5

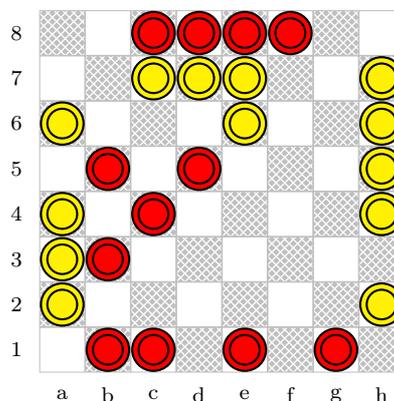
Una piccola sorpresa ci si aspettava 2. b1b4 oppure b8b5. Il rosso dà priorità alla presa della posizione centrale, bloccando i pezzi gialli.



2. ... a7d7

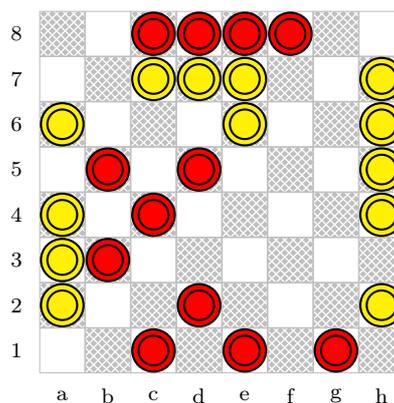
3. b8b5 h7e7

4. f1c4 h3e6?



Questo connette un pezzo giallo nel gruppo principale. In questo caso, comunque, non è una buona mossa, il giallo ha trascurato la successiva mossa rossa che è un potente attacco.

5. b1c2!



Il rosso ha abbandonato la strategia del muro, ma è difficile vedere come il giallo possa difendere c7, forse 4. ... a2c2 oppure 4. ... h2f4, la migliore mossa del giallo potrebbe essere:

5. ... h6f4

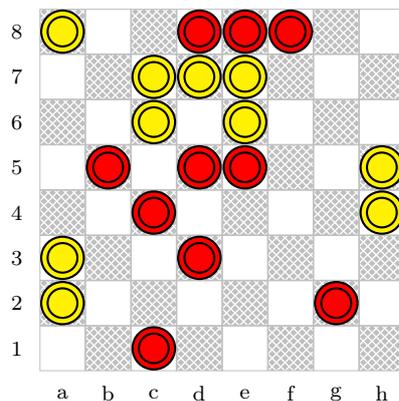
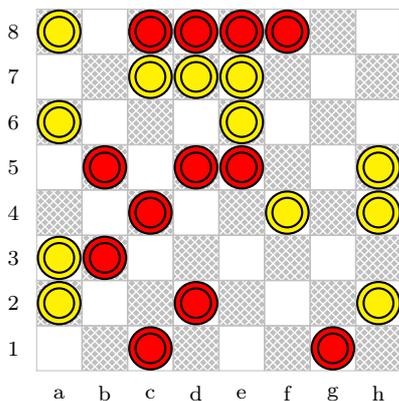
Questa mossa permette al rosso una prossima buona mossa per neutralizzare questa difesa di c7, ma è difficile vedere cosa il giallo può fare adesso.

Per esempio, 5. ... c7e5 scansando il modo di attaccare e contro attaccare d5, ma permette al rosso la potente mossa difensiva 6. c1c5. Il giallo sceglie la mossa che gli lascia qualche possibilità.

6. e1e5

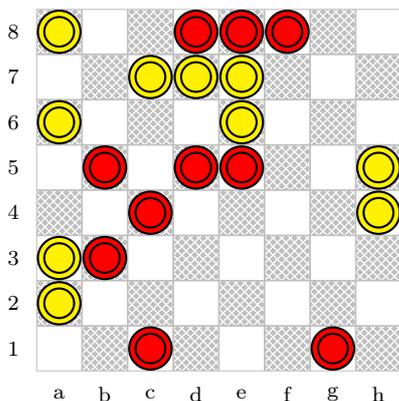
I pezzi rossi stanno effettivamente dividendo le forze gialle ora sopra una larga area del tavoliere e C7 è ancora sotto attacco. Il giallo deve fare qualcosa urgentemente.

6. ... a4a8!?



L'attaccare c4 scatena una serie di scambi. Abbastanza spesso una buona mossa nell'angolo è trascurata perchè è l'opposto dell'accettato ed accorto pensiero che la posizione centrale sia la migliore.

- 7. c2:c7 f4:c4
- 8. c8:c4 h2:e5
- 9. c7:e5



Il giallo ha sacrificato un pezzo al costo di eliminare la tensione sulla colonna c ed aprire la posizione. Le sue prossime mosse probabilmente potrebbero essere 9. ... h5f7 per continuare a circondare i pezzi rossi. Invece sceglie:

- 9. ... a6c6?

Il giallo sta costruendo questa mossa prima a3d6 con l'obiettivo di creare una connessione forte dopo la difesa rossa contro a8:d5. Il giallo non ha visto che la difesa rossa è molto preparata al contro attacco. Un attacco contro una posizione la quale può essere difesa per migliorare la propria posizione è spesso una cattiva mossa.

- 10. g1g2

Minacciando, naturalmente, g2:c6, il quale è molto buona per il rosso.

Dopo la ricattura e6:c6, la posizione gialla separando le due forze rosse sembra abbastanza allineata. Da quando il giallo non ha difese contro questa minaccia decide di continuare con la sua principale ragione strategica.

- 10. ... h5f7

- 11. b3d3

Il rosso decide di effettuare la cattura g2:c6 molto forte perchè il giallo ha la sola difesa contro d3:d7 che blocca la ricattura e6:c6. E' discutibile, comunque, se questa è realmente la mossa giusta per il rosso, come la difesa gialla fa infatti permette al rosso di continuare a consolidare il suo gruppo. Forse 11. g2:c6 e6:c6, 12. f8b8 f7c7 (precedendo b8d6 oppure e5c7), 13 b3d3 è un miglior piano perchè il giallo non ha più la mossa a3d6 e non può difendere con c6d6 a causa del c4:c7.

- 11. ... a3d6

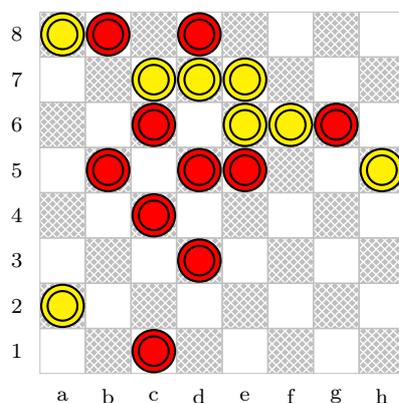
- 12. g2:c6 h4h5

Il piano giallo h5:e8 per isolare il pezzo su f8.

- 13. f8b8 f7c7

La mossa rossa c4c7 dovrebbe essere decisiva. La flessibilità del gruppo compatto giallo sta iniziando a mostrarsi:

- 14. e8g6



Il rosso previene la forte mossa gialla h5f7. Il giallo è ora due pezzi sotto, che è di solito un grande svantaggio nel finale della partita. Il giallo ha un forte gruppo principale, ma tre pezzi distaccati i quali saranno difficili da connettere al gruppo principale. La sua prossima mossa è ovviamente il primo passo.

- 14. ... a2a4

- 15. b8b6

Forse è un pò troppo presto per questa mossa che permette al giallo una eccellente connessione per il suo pezzo in a8. Il rosso può essere interessato a e7b7, ma poi d8e7 è una buona mossa per lui. Una buona combinazione dovrebbe essere 15. c1c5 a4:c4,

16. g6e4 oppure 15. c1c5 a4a6, 16 b5b7. Notare che c1c5 dovrebbe rafforzare il gruppo principale.

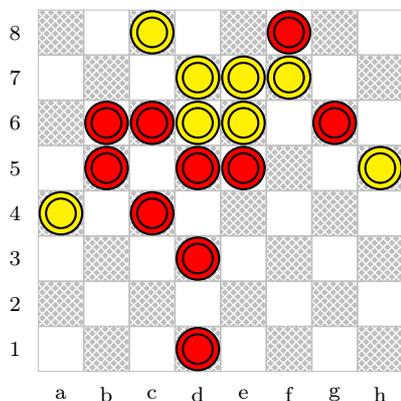
15. ... a8c8

Il giallo sta guardando a c8f5 per bloccare le forti mosse rosse d3f5 e g6e4.

16. d8f8 c7f7

Necessariamente prima c8f5 altrimenti f8f6 è vincente per il rosso.

17. c1d1?

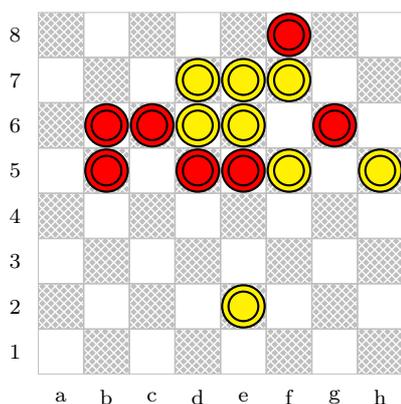


Questa disposizione mostra un attacco non difendibile sulla colonna d, ma molto più importante a questo stadio è g6e4, la quale dovrebbe essere probabilmente vincente: il giallo non può prevenire il pezzo in f8 dal rompere e isolare il suo pezzo in a4. Perfino la combinazione 17.c1c5 a4:c4 18.b6d4 dà al rosso buone possibilità. Le prossime mosse gialle danno a lui un vantaggio.

17. ... c8f5

18. d1:d6 a4:c4

19. d3:d7 c4e2+



Qui inizia un'infermabile sequenza vincente. Da notare come il gruppo giallo compatto scorre verso il bordo centro destra della tavola. Le mosse rosse sono le migliori, ma il ritardo è inevitabile.

20. d5f3 e7f6

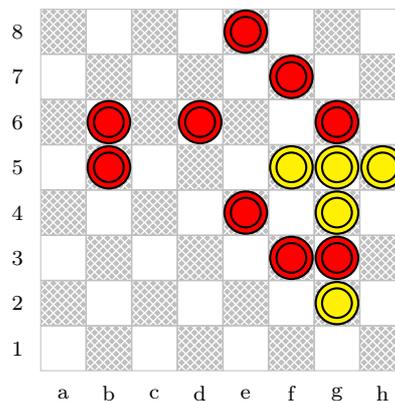
Il giallo minaccia e2:e5+

21. f8e8 f6g5

22. d7:f7 e6g4+

23. c6e4 e2f2+

24. e5g3 f2g2+



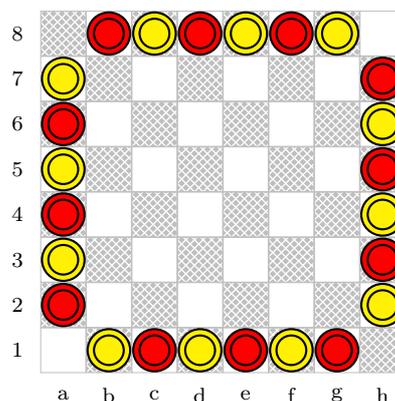
25. e4:g4 h5h4+

26. f3h3 g2f3++

27. b6e6 f3f6 vittoria.

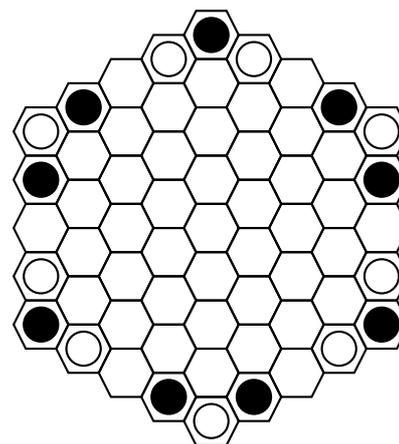
La diffusione di un gioco può essere misurata anche dal numero di varianti che vengono generate.

Loa scramble, valgono le stesse regole del Loa, cambia la disposizione iniziale dei pezzi.



Gemma (John McCallion), rimangono valide le stesse regole del LoA, ma la casella di partenza di un pezzo viene eliminata dal gioco. Sulla casella eliminata si può passare sopra e viene conteggiata nel numero di caselle per il movimento dei pezzi, ma non si può depositare alcun pezzo. Rimangono valide tutte le rimanenti regole del LoA

Sul sito *Board Game Arena* è possibile giocare a **Alveole** una variante su tavoliere esagonale ideata da *Cédric Leclanche*.





Tecno & ludo.

a cura di Luca Cerrato

Su un numero de *Il fogliaccio degli Astratti* di qualche anno facevo una riflessione a riguardo dei cambiamenti che potrebbero subire i giochi da tavolo grazie alle nuove tecnologie informatiche e allo sviluppo dell'intelligenza artificiale.

Il primo cambiamento che ho immaginato riguardava l'aspetto fisico degli oggetti ludici, si passerà dal cartone e legno a materiali in silicio e vetro. In un futuro dove i tablet diventeranno più leggeri, sottili e pieghevoli, grazie a materiali come il grafene, si potranno creare delle mappe interattive in grado di comunicare con i vari oggetti ludici presenti sulla plancia di gioco, dei *mipples* in versione 2.0.

Potrebbe essere interessante pensare di mettere dei *paletti* per scindere i giochi da tavolo classici, ma evoluti, da quelli praticati su tablet, telefonini e computer. La grande differenza tra i due mondi si potrebbe riassumere in due punti:

- I giochi da tavolo prevedono una *manualità*, quindi bisogna avere sempre un tavoliere, dei dadi, delle pedine, delle carte, in altre parole ci vuole un'*oggettistica ludica* che dia la sensazione della *fisicità* del gioco.
- La *socialità*, i giocatori devono riunirsi intorno allo stesso tavolo.

Nei prossimi anni gli oggetti presenti sul tavolo dovrebbero essere in grado di interagire tra loro, quindi le carte di un mazzo non saranno più composte da semplice carta, ma potranno essere in grado di cambiare aspetto e funzionalità a seconda della fase di gioco. Il giocatore potrà interagire con il tabellone di gioco e vedere a colpo d'occhio le sue diverse possibilità di gioco.

Agli oggetti ludici classici si potranno affiancare e/o mischiare insieme nuovi elementi di gioco come video, effetti sonori, una differente gestione del tempo/turno di gioco. Un'interazione tra tempo e tabellone potrebbe essere che al passare dei turni di gioco il tabellone cambi aspetto, per esempio se ogni turno rappresentasse il cambiamento di stagione allora un collegamento tra due città potrebbe essere presente d'estate e proibito d'inverno.

Il passaggio dalla carta e legno ai *bit* aprirebbe nuovi orizzonti ad oggi ancora inesplorati, probabilmente cambierebbe lo stesso concetto di gioco da tavolo, qualcosa di diverso rispetto a quello che siamo abituati.

Quanto scritto fin qui è fantascienza? Sì, almeno per ora.

I motivi sono che la tecnologia non è ancora in grado di fornirci dei materiali leggeri, resistenti e soprattutto economici con cui *giocare*. Altro aspetto da tener conto è la reazione dei giocatori abituati al gioco classico, il passaggio al *e-board game* toccherà aspetti ludici, generazionali, filosofici che potrebbero rallentarne la diffusione.

Prevedo un non breve periodo di ricerca e sperimentazione sulle possibili interfacce tra giocatori e sistema di gioco in modo da raggiungere la massima giocabilità e ottimizzare l'esperienza ludica.

Un modo per introdurre queste novità potrebbe essere iniziare dal piccolo, introducendo dei *e-pezzi* che interagiscano tra loro e/o con tablet, per esempio cambiando il loro colore in base ai pezzi vicini.

Quello che mi rende leggermente ottimista è che in Italia qualcuno crede in qualcosa di simile, infatti all'ultima *Play* di Modena ho incontrato i responsabili di una speciale piattaforma la **KL1** della *Kitelight Technology*.



La KL1 è una console di nuova generazione, in via di sviluppo, dedicata ai giochi da tavolo e allo

creazione degli stessi. E' composta da due elementi principali la *Main Board* e i *JoyPad*.

Ho avuto la possibilità di scambiare due parole con *Mario Casillo*, A.D. della società, che mi ha illustrato la breve storia di questa start-up e le sue aspettative.



La Kitelight Technology nasce due anni fa, con l'obiettivo di avvicinare due mondi ben distinti ed in qualche caso distanti tra loro, il gioco da tavolo e la tecnologia.

L'idea che qualcuno, in Italia, abbia avuto, ha mio avviso, il *coraggio* e la *pazzia* di far questo tipo d'investimento nel mondo ludico, mi ha molto incuriosito. La prima e naturale domanda che mi balzò in mente fu: quali sono le motivazioni che hanno spinto ad investire denaro e tempo in questa avventura?

Il progetto è nato dalla passione per il gioco da tavolo e la tecnologia, un'evoluzione naturale del gio-

co da tavolo. Molte persone che si avvicinano per la prima ai giochi da tavolo trovano degli ostacoli al giocare che possono essere riassunte dalla *fisicità del gioco*. Con questo termine vengono riassunti, nella fase di apprendimento, la lettura del regolamento, durante la partita il seguire la corretta applicazione di tutte le regole, il creare il corretto set up iniziale, infine la possibilità di rovinare e smarrire le carte, i tabelloni oppure i pezzi di un gioco.

La KL1 innesta la tecnologia nei giochi e snellisce i passaggi che rendono ostico il giocare. Il timore e la pazienza di leggere il regolamento viene snellito, si impara giocando, le informazioni arrivano in maniera graduale, si inizia a giocare senza conoscere i meccanismi.

Un altro punto che mi interessava conoscere è come le case editrici hanno accolto questo progetto che mischia un pò le carte rispetto al passato ed apre nuove strade.

Mario Casillo mi risponde che la parte più difficile è stato spiegare e far capire l'innovazione e la visione di KL1.

Va bene giocare, ma c'è pane anche per chi vuole creare giochi. Infatti con applicazioni interne al sistema operativo ci saranno degli editor speciali con cui gli autori potranno prendere parti di regolamenti già esistenti, modificarli per creare qualcosa di nuovo e monetizzare sullo store.

Il lavoro che sta portando avanti la *Kitelight Technology* è molto interessante ed è un primo passo verso il futuro dei giochi da tavolo.

Secondo il sottoscritto c'è da fare ancora molto lavoro sia nel campo della tecnologia che nella ricerca ludica per raggiungere un buon risultato.

Il prossimo numero de Il fogliaccio degli Astratti avrà tre temi principali:

- *La creatività*, il game design;
- *Il futuro*, tra informatica e tradizione;
- *I giochi*, autori e premi.



Tutte le vostre idee sono le benvenute.

ilfogliaccio@tavolando.net



Tori Shogi.

a cura di Giuseppe Baggio

L'evoluzione degli Scacchi in Giappone ha prodotto lo Shogi, il primo gioco della famiglia scacchistica ad introdurre il riutilizzo dei pezzi catturati. Gran parte delle altre versioni del gioco, precedenti o successive allo Shogi, prevedevano tavolieri più grandi, un numero differente di pezzi in gioco con svariate caratteristiche di movimento e talvolta regole accessorie del tutto particolari.

Le versioni storiche finora conosciute sono il *Wa Shogi* (tavoliere 11x11, 54 pezzi totali), il *Chu Shogi* (12x12, 92 pz.), lo *Heian Dai Shogi* (13x13, 68 pz.), il *Dai Shogi* (15x15, 130 pz.), il *Tenjiuki Shogi* (16x16, 156 pz.), il *Dai-Dai Shogi* (17x17, 192 pz.), il *Maka Dai Dai Shogi* (19x19, 192 pz.), il *Tai Shogi* (25x25, 354 pz.) ed infine il mostruoso (non che alcuni precedenti non lo fossero anch'essi) *Taikyoku Shogi* (36x36, 804 pz.).

Nessuna delle versioni citate prevede tuttavia il riutilizzo dei pezzi catturati, fortunatamente direi, anche se alcune contengono delle regole particolari, molto interessanti, che comunque non accorciano poi di tanto le già ovviamente interminabili partite.

Esiste però una versione storica che si gioca su un tavoliere ridotto rispetto allo Shogi e che adotta la regola del riutilizzo dei pezzi catturati. Si tratta del *Tori Shogi* ovvero lo Shogi degli "uccelli" (il significato di Tori). Si presume che anche nel *Wa Shogi* si possa utilizzare la regola dei pezzi paracadutisti, ma non vi è la certezza assoluta come nel *Tori Shogi*.

Il *Tori Shogi* fu ideato all'inizio del 1800, ma c'è molta incertezza sul suo autore: si è pensato a *Ohashi Soei* (1756-1809) IX Meijin, ma è molto più probabile che sia opera di un suo allievo, *Toyota Genryu*. Nel 1830, presso la casa di *Toyota Shirohee* si tenne un incontro con vari partecipanti in cui vennero giocate diverse partite e venne istituito anche un sistema di handicap. Di quella storica giornata sono rimaste le uniche 8 partite storiche conosciute fino ad ora. Il *Tori Shogi* ha avuto alterne fortune fino alla sua apparizione in Europa negli anni '80 del secolo scorso, introdotto dalla TSA (The Shogi Association).

Da allora, sempre con alterni periodi, il gioco venne praticato seppure poco ma stabilmente, sia in torneo a tavolino (Royston, UK), sia per corrispondenza (AISE, NOST, PTSL=Postal Tori Shogi League) e più recentemente con la possibilità di giocare online (LittleGolem, ad esempio).

Vediamo quali sono le sue caratteristiche.

Il *Tori Shogi* si gioca su un tavoliere di 7x7 caselle, con 16 pezzi per ciascun giocatore, di cui 2 hanno la possibilità di promuovere: 1 Fenice, 1 Falcone (promuove ad Aquila), 2 Gru, 2 Fagiani, 2 Quaglie, 8 Rondini (promuovono ad Oca).

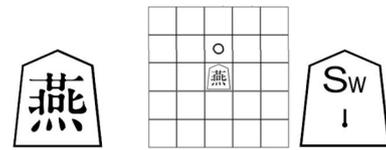
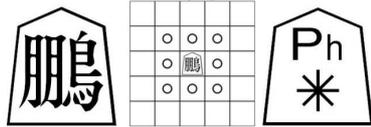
Lo scopo del gioco è catturare la Fenice avversaria, che quindi è il pezzo regale. Le regole di gioco sono pressoché identiche a quelle dello Shogi, con le seguenti differenze:

- la zona di promozione corrisponde alle ultime 2 traverse (a/b per il Nero, f/g per il Bianco);
- la promozione è obbligatoria;
- se la stessa posizione si ripete per la terza volta, chi ha il tratto deve variare pena la sconfitta;
- nella stessa colonna possono trovarsi al massimo 2 Rondini dello stesso giocatore (lo si nota anche nella posizione iniziale).

Per la Rondine rimane il divieto, come al pedone dello Shogi, di poter essere paracadutata sia nell'ultima traversa, sia di poter dare scaccomatto alla Fenice avversaria.

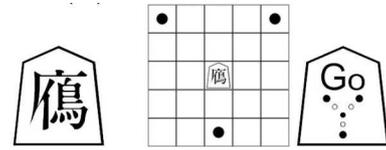
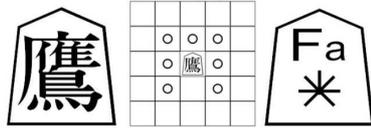
Passiamo alle caratteristiche di movimento di ciascun pezzo. Il pallino bianco indica un passo, il pallino nero il salto del pezzo nella rispettiva casa, la freccia ovviamente ad indicare la direzione del movimento.

Phoenix (Ph) - Fenice - Otori



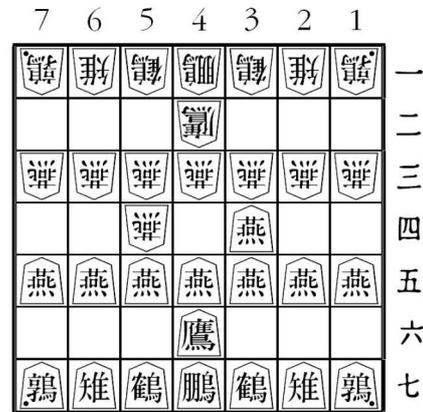
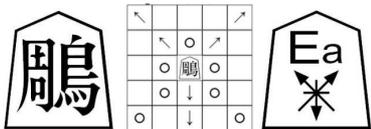
La Rondine promuove ad Oca:
Goose (Go) - Oca - Kari

Falcon (Fa) - Falcone - Taka

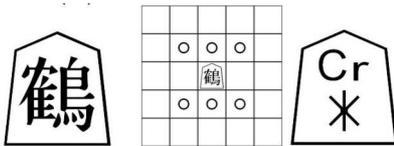


Il Falcone promuove ad Aquila:
Eagle (Ea) - Aquila - Washi

La notazione standard che si usa è quella inglese (codificata a suo tempo da chi introdusse il gioco in Europa, ovvero la TSA) sia per le coordinate che per le iniziali dei pezzi. Questa è la posizione iniziale:

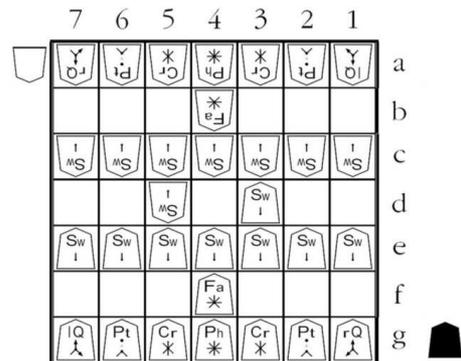
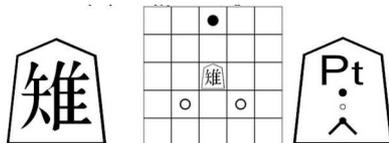


Crane (Cr) - Gru - Tsuru



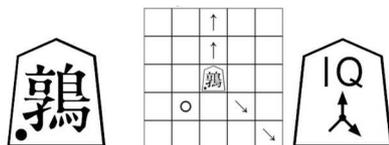
E quella facilitata.

Pheasant (Pt) - Fagiano - Kiji



All'inizio il giocatore dispone di 2 Quaglie, che si distinguono in Quaglia sinistra e Quaglia destra. Hanno un movimento speculare, per cui:

left Quail (lQ) - Quaglia sx - Uzura



Ed ora per prendere confidenza con i pezzi ed alcune strategie di base vediamo tre partite esemplificative.

Prima partita esemplificativa

1.Swx3c Fax3c

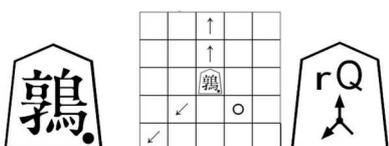
2.Sw3d Fa4b

No Fax3d per 3.Sw*3e e il Falcone è perso.

3.Cr6f

Un alternativa alla più naturale e giocata 3.Cr2f. Si gioca per rispondere a Swx5e con Crx5e invece

right Quail (rQ) - Quaglia dx - Uzura



Swallow (Sw) - Rondine - Tsubame

che con Fax5e. La spinta Sw5d pone interrogativi al Nero: retrocedere la Gru o catturare anche questa Rondine, permettendo però Sw*6f che alla successiva cattura il Fagiano? In pratica si cede un Fagiano in cambio di 3 Rondini. Tendenzialmente il Nero apre e spinge alla sua destra ed il Bianco compensa sull'altro lato. Cr6f ritarda lo sviluppo a destra per rallentare quello Bianco alla sua sinistra. Sia Cr2f che Cr6f vanno bene, dipende molto dagli attacchi sviluppati in seguito.

3. ... Swx5e

4.Crx5e Sw*5d?!

Il Bianco ricaccia indietro la Gru, ma blocca il suo lato destro, il cui sviluppo dovrebbe compensare la naturale espansione del Nero sull'altro lato.

5.Cr6f Cr2b

6.Sw*3c

La Gru in 3g è in ritardo rispetto a quella bianca in 2b pertanto bisogna bloccare la colonna. I blocchi sulla terza e quinta colonna sono differenti, il Nero ha più spazio per manovrare.

6. ... Sw*4d!

Allora si punta al controllo del centro.

7.Cr2f Cr6b?

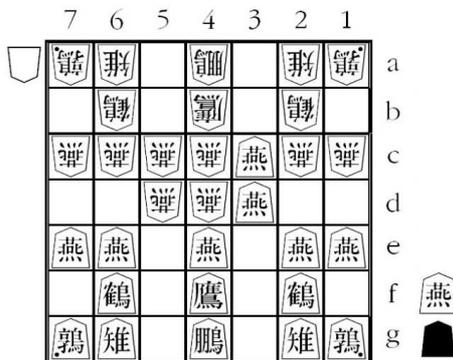


Diagramma 1a

Con le Rondini in quinta colonna che bloccano lo sviluppo in questo lato, questa Gru non trova la casa naturale 5c libera, pertanto questa mossa appesantisce il lato ed ostruisce inoltre la via di fuga della Fenice.

8.Ph3g Swx4e

9.Fax4e Sw*1d

10.Cr3e

Si controbatte l'attacco laterale sviluppando la Gru e liberando la casa 2f per la Quaglia destra che aiuterà a mettere pressione sulla colonna 2.

10. ... Swx1e

11.rQx1e Sw1d

12.rQ2f Sw1e

13.Sw*2d Sw1f+=Go

14.Swx2c Crx2c

15.Sw2d Sw*4d

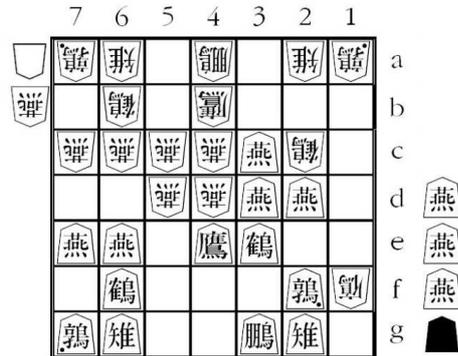


Diagramma 1b

All'attacco sulla colonna 2, il Bianco contrappone l'attacco laterale e centrale.

16.Fa5f Cr2b

17. Pt2e lQ1e

La pressione sulla colonna 2 aumenta, la Quaglia sinistra deve essere attivata per supportare la difesa.

18.Sw2c Sw*2d

19.Swx2b+=Go Swx2e

20.rQx2e Go1d

21.Go2d



Diagramma 1c

Ora inizia la caccia al Falcone bianco. C'è purtroppo poco spazio di manovra sia per il Falcone che per la Fenice del Bianco, e la causa è la Gru in 6b.

21. ... Fa5b

22.Sw*4b Ph5a

23.Cr*4a lQx2d

24.rQx2d Sw*2c

Il Nero ha più spazio di manovra e quindi diverse opzioni: scardinare il blocco centrale delle Rondini bianche, puntare alla cattura del Fagiano in 2a e pulitura del lato destro dai pezzi avversari per evitare qualunque possibilità di contrattacco, ma soprattutto puntare alla Fenice avversaria ingabbiata.

- 25.Crx5b Phx5b
- 26.lQ*4a abbandona

A Phx4b si risponde 27.Fa*5b per portare la Fenice verso il lato destro. Per esempio 27.Fa*5b Ph3a 28.lQ3b Ph2b 29.rQx2c Ptx2c 30.lQx2c Phx2c 31.Fa4a+=Ea etc. Sembra meglio 27.Fa*3b ma, per esempio, dopo Ph5a, non è possibile 28.Sw*5b# (con la Rondine paracadutata non si può mattare!), per cui 28.rQx2c Ptx2c 29.Fax2c+=Ea Cr*4b 30.lQ3b e sebbene compresso, ci vorrà ancora un bel pò a scardinare la fortezza bianca.

Seconda partita esemplificativa

Una partita in cui il completo dominio del centro porta alla vittoria.

- 1.Swx3c Fax3c
- 2.Sw3d Fa4b
- 3.Cr2f Swx5e
- 4.Fax5e Sw5d
- 5.Fa4f Cr6b
- 6.Cr3e Cr5c

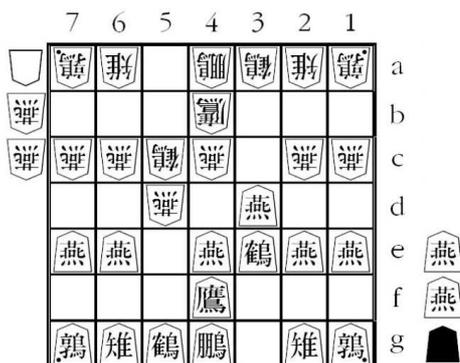


Diagramma 2a

Posizione classica simmetrica in cui entrambi i giocatori hanno sviluppato in modo naturale sui rispettivi lati destri. Dopo il cambio delle Rondini, evitando le trappole per i Falconi, si sono sviluppate le Gru per portarle nelle case 3e-5c. Ora si possono applicare varie strategie e seconda dei piani prescelti dei giocatori.

- 7.Sw2d Sw*4d
- 8.Swx4d Swx4d
- 9.Swx2c Sw*4e

All'attacco sulla seconda colonna, il Bianco risponde al centro.

- 10.Fa3f Ph5b
- 11.Cr6f? Ptx2c
- 12.Cr2d Pt3b
- 13.Cr3c Fa4c
- 14.Fa3e Sw*5e!



Diagramma 2b

11.Cr6f? perde un tempo perché permette Ptx2c, e lo sviluppo del Fagiano, se non si può avanzare nella seconda colonna, è di spostarsi in terza colonna. 11.Pt2e è più naturale e minaccia Sw*2b. Il Nero decide di attaccare con la Gru ed avanza anche il Falcone. 14... Sw*5e! blocca qualsiasi velleità sul lato sinistro del Nero, inoltre completa un solido fronte di Rondini.

Osservate le posizioni di entrambi le Fenici: quella nera è in una posizione piuttosto debole, quella bianca defilata e protetta dal fronte di Rondini. Il Falcone nero in 3e ha preso il posto della Gru che è andata all'offensiva, ma così si ritrova esposto ad attacchi avversari.

- 15.Sw*2b Sw*6d
- 16.Swx6d Swx6d
- 17.Sw*6e Swx6e
- 18.Ptx6e Sw*6d
- 19.Pt7f Pt6c

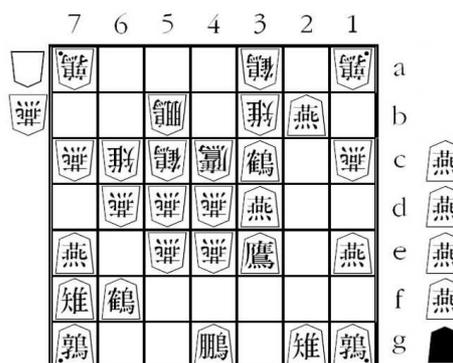


Diagramma 2c

Il Nero tenta di trovare qualcosa sul lato destro, visto che quello sinistro è bloccato. Il Bianco attacca allora sulla 6ª colonna nel modo corretto con Sw*6d. Da notare dove va a finire il Fagiano nero in 7f, grazie a 14... Sw*5e.

- 20.Swx2a+ Ptx2a
- 21.Sw*3b Crx3b
- 22.Cr2b Sw*3c
- 23.Swx3c Sw*3d

Ecco che il Bianco approfitta della posizione debole del Falcone in 3e. Il Nero non cambia le Gru con 22.Cr2b. A causa della posizione debole di Fenice e Falcone non può permettersi di dare al Bianco una Gru in mano e subire la forchetta Cr*4f.

- 24.Fa2e Crx3c
- 25.Crx3c Fax3c
- 26.Cr*3b Sw*2d

Il Bianco può permettersi di rispondere ad un attacco con un contrattacco grazie alla posizione migliore della sua Fenice.

- 27.Fa3f Sw*3e



Diagramma 2d

Ed il Falcone è perso. Cr*4f minaccia il matto. Ammirabile è il dominio delle Rondini bianche.

- 28.Ph3g Swx3f+=Go
- 29.Crx3c Fa*4f
- 30.Ph2f Cr*3e
- 31.Ph1f Fa3g+=Ea 32.abbandona

Non c'è modo d'impedire Ea2f# e non esiste contrattacco.

Terza partita esemplificativa

Una partita dove l'indiscusso controllo del centro non basta a vincere se ci si oppone con abili manovre su entrambi i lati.

- 1.Swx3c Fax3c
- 2.Sw3d Fa4b
- 3.Swx5d Swx5d
- 4.Cr2f Cr6b
- 5.Cr3e Cr5c
- 6.Ph3g Sw*4d

Stessa posizione simmetrica della partita precedente, ma i contendenti ricorrono qui a strategie differenti. Un proverbio dello Shogi recita "Un Re pigro è come una papera seduta", ovvero il Re che rimane nella sua casa di partenza è una facile preda. Vale anche per il Tori Shogi come si è visto nella precedente partita.

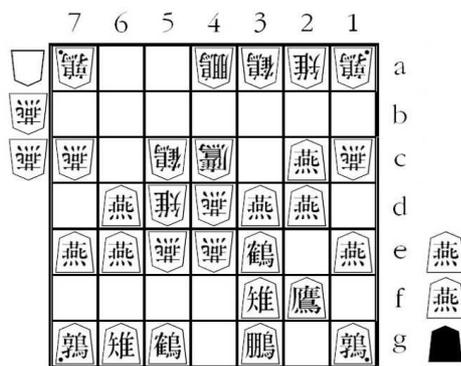


Diagramma 3a

Interessanti tatticismi ed istruttive sequenze per riposizionare i rispettivi Fagiani in case più attive per supportare gli attacchi.

- 20.Sw3c Sw*5f
- 21.Cr6f Fax3c
- 22.Cr3d Fax3d
- 23.Ptx3d Cr*4f
- 24.Ph3f Sw*3c
- 25.Sw*3b Cr3a4b
- 26.Fa*2b Swx3d
- 27.Fax2a+=Ea Cr3e

E così si sono cambiati anche i Falconi.

- 28.Fax3e Swx3e
- 29.Ph2e Pt*3f
- 30.Ph2f Fa*2e
- 31.Ph3g Pt4c
- 32.Crx5e Sw5g+=Go
- 33.Cr6f Sw*5f
- 34.Sw*5e Ptx3b
- 35.Eax1a Sw*1f
- 36.lQ*6a!

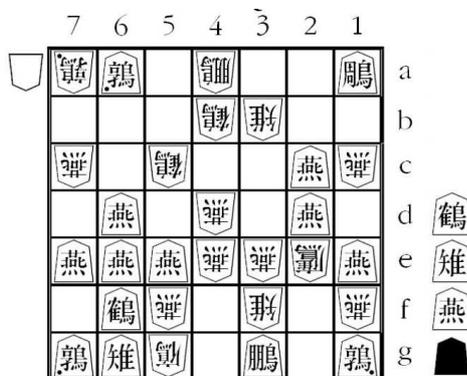


Diagramma 3b

La mossa che rovescia l'inerzia della partita. Il Bianco stava mettendo sotto pressione l'esposta posizione della Fenice nera.

Shogi.

a cura di Giuseppe Baggio

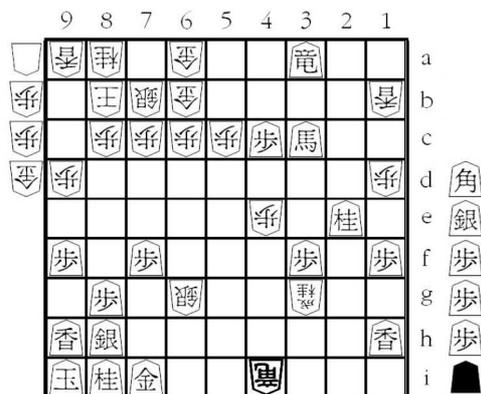
Proverbio (kakugen)

In difesa un Alfiere promosso vale 3 generali

Nel mediogioco e nel finale, l'Alfiere promosso (uma) crea spesso fastidi all'avversario perché non è affatto facile tenerlo sotto controllo. Capita di frequente in partita che l'uma stazioni nel campo nemico, ma anche quando è costretto a retrocedere nel proprio, conserva intatta la sua efficacia in difesa, dove il suo valore può equivalere a diversi generali.

C'è un altro proverbio che recita "usa la Torre promossa nel campo avversario e l'Alfiere promosso nel tuo", evidenziando così l'uso ideale dei due pezzi maggiori promossi.

Diagramma 1 (dopo ... +Rx4i)



Mosse dal diagramma 1:

- 1.+B7g S5h=
- 2.P*5i Sx5i+
- 3.P*5d e la posizione è favorevole al Nero.

Se il Nero puntasse subito all'attacco con 1.P4b+, il Bianco risponderebbe con G*7h vincendo. La difesa alternativa 1.S*6i permette al Bianco +N4h, che rafforza il suo attacco rendendolo soffocante.

La ritirata dell'uma nel proprio campo è una mossa tanto buona quanto difficile da contrastare al momento da parte del Bianco; naturalmente 1.+B7g non solo minaccia l'Argento bianco, ma difende anche contro G*7h o G*6h. La seconda mossa del Nero, P*5i, previene la mossa offensiva del Bianco G*6g e ne scema l'attacco.

Continuando le mosse della soluzione, se il Bianco gioca 3. Px5d segue 4.+B4d G*5c 5.+Bx5c Gx5c 6.G*6b ed il Nero vince. In questo esempio abbiamo potuto vedere quanto siano rilevanti la flessibilità e la forza dell'uma.

Diagramma 2 (dopo P7g+)



Mosse dal diagramma 2:

- 1.P6c+ Px6c 2.+B4f +P6h 3.L*2g +B7f 3.G3i ed il Nero è in vantaggio.

Se il Nero giocasse 1.P7c+, la replica +P6h indicherebbe la lentezza del piano scelto e il presunto guadagno di materiale sarebbe ampiamente compensato dal fatto che il token bianco entra in azione prima di quello nero.

La successione delle mosse della soluzione, P6c++B4f è in questo caso perfetta. Benché 2. ... +P6h possa sembrare temibile, in realtà non lo è affatto, dato che l'uma inchioda il token sulla Torre promossa bianca.

Retrocedendo l'uma, il Nero non solo consolida il proprio castello, ma minaccia per di più la forte spinta P2e per poi irrompere sul fronte del Re bianco: la posizione è dunque decisamente favorevole al Nero.

Tsume 1 (5 mosse)



Hisshi (prima mossa)



Soluzioni a pagina 66



Bao aperture.

a cura di Luca Cerrato

Grazie al sito kibao.org e a **Nino Vessella**, il suo fondatore, il Fogliaccio degli Astratti è riuscito ad avere il database di tutte le partite giocate dalla fondazione di *Kibao*, il 2005, fino ai primi giorni del 2017. Il numero di partite in questi dodici anni sono più di 7200 e sono un ottimo punto di partenza per fare delle analisi del gioco nazionale tanzaniano.

Incominciamo ad analizzare le prime mosse, la fase d'apertura quando si mettono le basi della partita. Inizialmente il numero di buche con dei semi sono tre di cui solo due disponibili ad essere seminate quindi non è difficile capire che le possibili prime mosse sono quattro:

A6<*

A6>*

A7<*

A7>*

Sul numero 61 del fogliaccio sono state calcolate le percentuali delle preferenze delle prime mosse, nella tabella qui sotto vengono riportati i cambiamenti rispetto al 2014 (con 3463 partite prese in considerazione).

Mosse	2014	2017
A6<*	36%	37,2%
A6>*	27%	32,4%
A7<*	19,3%	17%
A7>*	16,8%	12,8%

Si può facilmente notare che le due aperture più gradite avvengono sempre dalla buca *A6*, entrambi

guadagnano qualche punto in percentuale, con **A6>*** che fa un bel +5,4%, mentre la **A6<*** è sempre l'apertura preferita con un +1.2%.

Le percentuali delle due aperture dalla buca *A7* diminuiscono, con la mossa **A7>*** che perde un bel -4%.

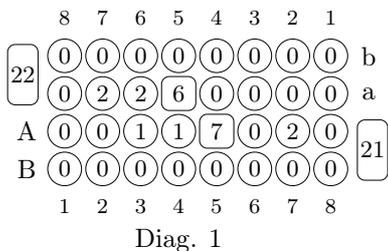
Visto che **A6<*** è l'apertura più giocata andrò ad analizzare quali sono le successive mosse, prendendo come riferimento le 7200 partite giocate su Kibao. Ad onor del vero bisogna dire che non tutte le partite del sito sono state giocate da giocatori esperti quindi potrebbe darsi che alcune mosse siano poco attendibili.

Negli articoli precedenti ho incominciato a dare un nome a determinate situazioni di gioco che si presentano su una tavola di Bao. Nel numero 63 ho descritto la *cattura 1+1* e la *doppia K*.

L'aggressività di **A6<*** è dovuta al fatto che va subito ad attaccare due buche, minacciando la nyumba avversaria più la buca *a6*. Anche l'apertura **A7<*** attacca la nyumba avversaria ma con effetto molto più blando. Al contrario la **A6>*** imposta una partita più difensiva.

Nel diagramma 1 la situazione sulla tavola dopo la prima mossa di Sud.

1:A6<*

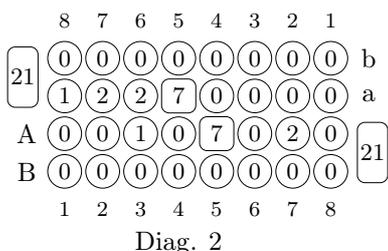


La risposta del Nord è quasi scontata, la cattura del seme in a5. Per carità c'è un'altra mossa possibile, la cattura in a6, ma perdere la Nyumba ad inizio partita non è molto saggio, per cui è quasi scontata la mossa in 1: ... a5. Bisogna scegliere dove posizionare il seme catturato:

- a5>, scelta in 1518 casi su 2691, 56,4%;
- a5<, scelta in 1035 casi su 2691, 38,4%.

La mossa a5> potrebbe tornare utile a Nord se volesse svuotare, nei turni successivi, la propria nyumba. Infatti con una cattura 1+1 si arriva alla propria nyumba con la possibilità di seminarla.

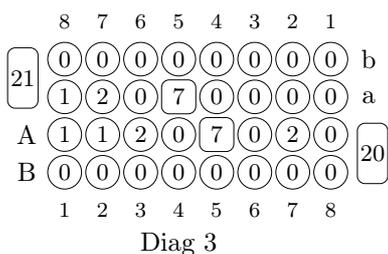
1: A6<* a5>



Sud ha la sua seconda mossa obbligatoria in A3. Se si sceglie il lato sinistro, diagramma 3.

1: A6<* a5>

2: A3<



Controllando le partite giocate in Kibao su 1518 volte che si è scelto 1: A6<* a5> solo in 150 partite, pari al 9,9 %, si è scelto A3<.

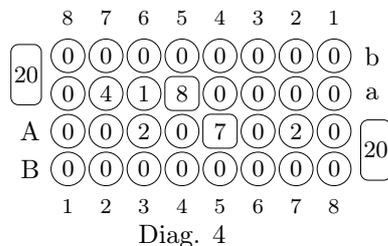
Il motivo è facilmente spiegabile, Nord potrebbe catturare i due semi nelle buche A1 e A2 con la mossa a2>, con la possibilità di svuotare la nyumba, diagramma 4.

La situazione che si presenta nel diagramma 3 è una combinazione di due catture la 1+1 e la doppia K inoltre si ha possibilità di svuotare la nyumba, tale situazione la chiamerei il *magico tour*.

Nel diagramma 4 la situazione dopo,

1: A6<* a5>

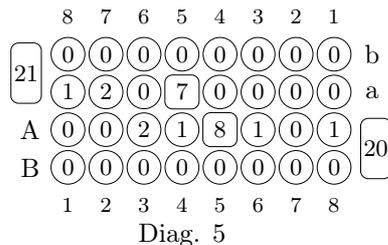
2: A3< a7>



Torniamo alla situazione del diagramma 2 con Sud che sceglie 2: A3>, questa mossa è stata scelta 1355 volte su 1518 pari al 89,2%.

1: A6<* a5>

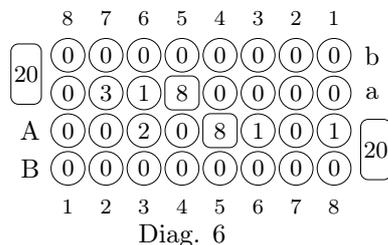
2: A3>



Per nord la mossa è obbligatoria, catturare da a5, se sceglie 2: ... a5> il giocatore sud ha una cattura in A3 e un inizio di *accumulo* semi in a7 pari a tre, diagramma 6. La mossa è stata scelta 963 su 1355, pari al 71%

1: A6<* a5>

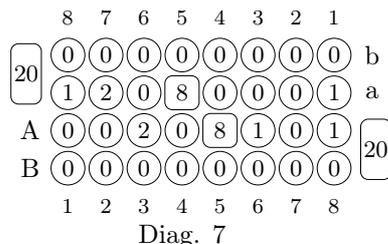
2: A3> a5>



Mentre la mossa 2: A3> a5< obbliga Sud a catturare in A8 con la possibilità di svuotare la nyumba. Anche se non credo che a questo punto della partita a Sud convenga giocare la nyumba, diagramma 7, in ogni modo vista la percentuale della mossa a5> sembrerebbe che in generale Nord preferisce non dare la possibilità di far svuotare la nyumba a Sud.

1: A6<* a5>

2: A3> a5<

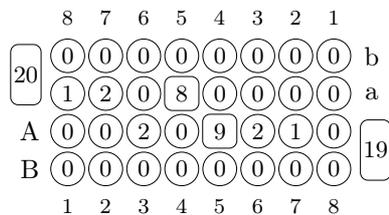


Senza lo svuotamento della nyumba, Nord non ha catture.

1: A6<* a5>

2: A3> a5<

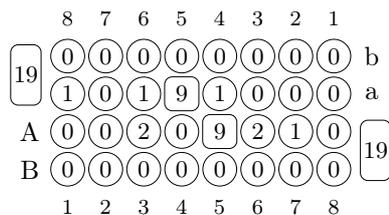
3: A8<



Diag. 8

Si può notare che nord con a7<* il Nord minaccia la nyumba sud e A3.

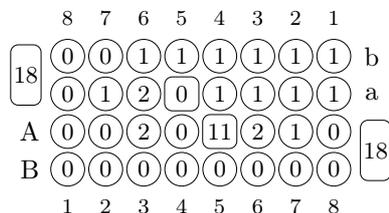
- 1: A6<* a5>
- 2: A3> a5<
- 3: A8< a7<*



Diag. 9

Sud deve difendere la nyumba, se il seme catturato viene posto in A8 allora Nord cattura i due semi in A3. Nel caso di deposito in A1 Nord ha la possibilità di svuotare la nyumba.

- 1: A6<* a5>
- 2: A3> a5<
- 3: A8< a7<
- 4: A5< a8<



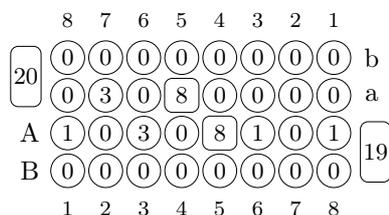
Diag. 10

Mossa nord 2:... a5>

Ricominciamo da 2: A3> a5>, diagramma 6, Sud cattura da A3 si hanno due possibilità. Nel diagramma 11 la mossa A3<, il Nord non ha prese e potrà muoversi solamente dalla buca a7.

La soluzione A3< è stata scelta in 659 partite su 963,

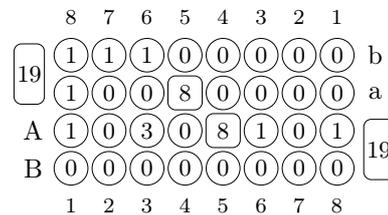
- 1: A6<* a5>
- 2: A3> a5>
- 3: A3<



Diag. 11

Nord non ha nessuna cattura e può scegliere se attaccare seminando verso l'interno a7< oppure incominciare a riempire la sua fila esterna a7>. Nel diagramma 12 di sotto la situazione dopo:

- 1: A6<* a5>
- 2: A3> a5>
- 3: A3< a7>*

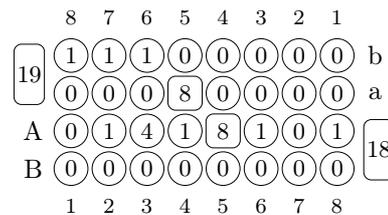


Diag. 12

Nel diagramma di sopra Sud è obbligato a catturare in A1 creando una seconda buca, oltre alla nyumba, contenente un numero di semi rilevante (accumulo), che può essere un bene oppure un male a seconda della continuazione della partita.

Il proseguimento per Sud è

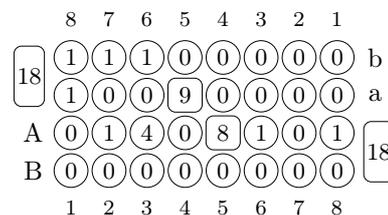
- 1: A6<* a5>
- 2: A3> a5>
- 3: A3< a7>*
- 4: A1>



Diag. 13

La mossa quasi scontata per Nord è la a5> per evitare che sud svuoti la sua nyumba.

- 1: A6<* a5>
- 2: A3> a5>
- 3: A3< a7>*
- 4: A1> a5>

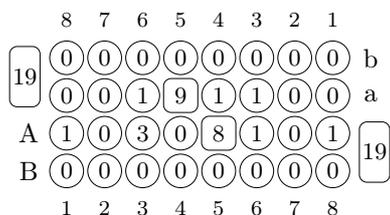


Diag. 14

Tornando al discorso degli accumuli di semi Sud alla quinta mossa può muovere da quattro buche, dalle partite giocate la mossa più usata è la A3 e la direzione preferita è quella verso l'interno della fila interna A3>*.

Tornando alla terza mossa se Nord semina verso l'interno (soluzione meno preferita) della tavola abbiamo il diagramma 15:

- 1: A6< a5>
- 2: A3> a5>
- 3: A3< a7<*



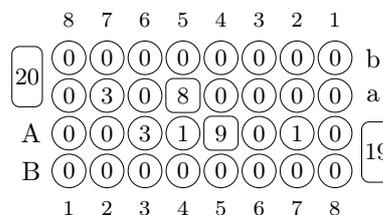
Diag. 15

In questo caso sud alla quarta mossa si difende bene con la mossa A5< catturando due semi e posizionando nella prime due buche un seme.

Mossa Sud 3:A3>

Altro salto all'indietro, la mossa A3> obbliga il nord ad una mossa di cattura, diagramma 9.

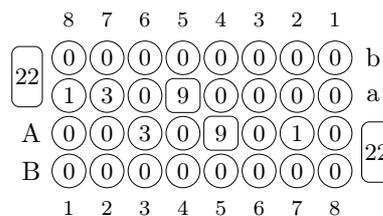
- 1: A6<* a5>
- 2: A3> a5>
- 3: A3>



Diag. 16

Nord cattura in a5, la mossa più popolare è la a5>, mentre la a5< è poco gradita.

- 1: A6<* a5>
- 2: A3> a5>
- 3: A3> a5>



Diag. 17

Il libro quasi completo del gioco del Bao

di *Nino Vessella*

con la collaborazione di *Luca Cerrato*





Un mancala dal Kazakhistan.

a cura di Luca Cerrato

In quasi ogni numero de *Il fogliaccio degli astratti* si è dedicata almeno una pagina ad un Mancala, il motivo è abbastanza semplice: questa famiglia di giochi è presente in molte parti del mondo ed ogni gioco rappresenta un pezzo di cultura ereditata dai propri avi.

Comunque sono rari i casi in cui una nazione, un popolo oppure una tribù utilizza l'*arte ludica* per valorizzare le proprie origini e cultura, la repubblica del Kazakistan con il suo *Togyzkumalak* è un'eccezione.

Nel numero 63 de *Il fogliaccio degli astratti* è stato presentato il regolamento del gioco, in questo articolo si incomincerà a dare qualche nozione di base del gioco.

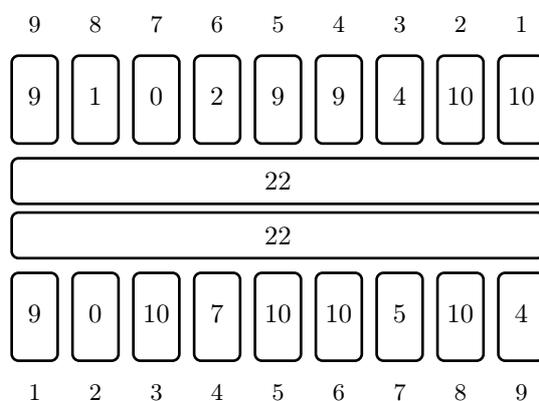
Lo spunto di quello che scrivo qui di seguito è stato preso dal libro **Togyzkumalak's Composition** di *M. Shotayev* tradotto da *N. Vessella*.



Una delle prime cose che si notano quando si gioca a *Togyzkumalak* è il grande numero di semi, ben 162 semi e anche il numero di buche è elevato, nove a testa. Con questi numeri potrebbe essere difficile capire dove terminerebbe la propria semina e di conseguenza capire se si cattura e quanti semi si prenderanno. Inoltre il sapere con esattezza, senza lunghi conteggi, dove il proprio avversario colpirà è fondamentale per lo svolgimento della partita.

Per far questo non c'è nulla di complicato basta ricordare i *numeri magici* del gioco, 10, 19, 28, 37 e così via. Quando si hanno dieci semi nella propria buca si termina la semina nella buca avversaria a lei

simmetrica. Nel diagramma 1 Sud semina dalla terza buca, l'ultimo seme cadrà nella terza buca di Nord.



Diag.1

Aggiungendo altri 9 semi alla buca di partenza, per un totale di 19 semi, si ritorna nella propria buca di partenza, con altri nove, si arriva a 28 semi, e siamo di nuovo nella buca avversaria e così sempre aggiungendo 9 si raggiungono le *buche magiche*.

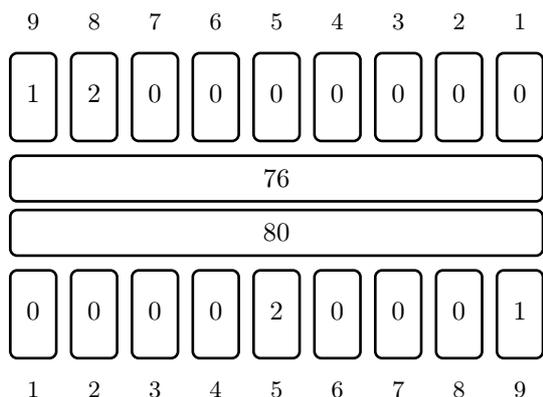
L'importante è ricordarsi di aggiungere 10 la prima volta (per via del primo seme che rimane nella buca di partenza) e poi sempre nove. Un discorso simile si può fare per tutti i mancala, il numero magico dipende dal numero di buche per lato e dalla regola di semina. Un discorso simile è più complicato, forse impossibile, per i mancala multi giro come il *Bao*.

Una volta individuati i numeri magici per sottrazione oppure addizione si individuano tutte le altre buche, per esempio se nella buca 4 ho 12 semi allora dovrò fare $10+2$ che individua la buca 6 avversaria,

mentre con 18 semi basta fare 19-1 per individuare la buca 3.

Altro punto fondamentale nel *Togyzkumalak* e nei mancala a singola distribuzione è il calcolo delle mosse che rimangono a disposizione prima di svuotare il proprio campo. Infatti bisogna ricordarci che nel *Togyzkumalak* quando un giocatore non ha più semi nelle proprie buche il gioco ha termine e il suo avversario si prende tutti i semi presenti nelle sue buche. Quindi nei finali di partita bisogna saper ottimizzare la sequenza di semine.

Partiamo da una situazione semplice con le buche che contengono uno o due semi.



Diag.2

I due semi nella buca 5 nel campo sud danno otto mosse, per fare questo calcolo la formula matematica è: il numero di buche, partendo dalla buca interessata, fino alla nona e moltiplicare per il numero di semi. Il numero che si ottiene rappresenta il numero massimo di mosse che si possono fare e non il numero minimo di mosse

Nel esempio di sopra dalla buca scelta alla nona ci sono 4 buche, i semi nella buca di partenza sono 2 quindi si hanno 8 mosse.

Per un numero maggiore di semi bisogna fare riferimento alla seguente tabella:

N° palline	Coeff.	mosse
1	-	1x
2	-	2x
3	2	3x-2
4	5	4x-5
5	9	5x-5
6	14	6x-14%
7	20	7x-20%
8	27	8x-27%
9	35	9x-35%

Per calcolare il numero di mosse contiamo il numero di buche che ci separano dalla buca da riempire (indicato con x nella tabella) lo moltiplichiamo per il numero di palline da distribuire (colonna 1) e sottraiamo il coefficiente indicato nella colonna 2.

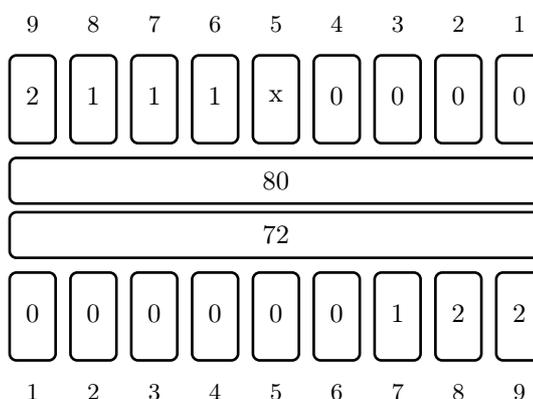
Dopo aver scoperto il numero di mosse che possono essere giocate con un determinato numero di semi

adesso andiamo a vedere un finale di partita in cui oltre ad avere un buon coordinamento delle semine bisogna anche calcolare bene le mosse per arrivare con precisione sulle buche avversarie per effettuare delle catture.

Fino ad ora non abbiamo preso in considerazione la buca speciale, la *tuzdyk*, che i giocatori possono solo creare tra le buche avversarie e dove i semi che cadono in essa vengono catturati. Detto questo il *tuzdyk* è importante soprattutto nei finali di partita dove mancano pochi semi per vincere oppure per perdere.

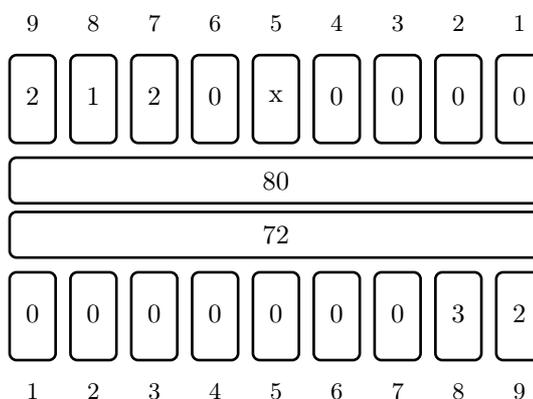
Prendiamo un finale di partita con pochi semi, nei problemi si usa dichiarare quanti semi si catturano e con quanti semi, inizieremo con quello per catturare due semi con cinque semi.

Nel seguente diagramma al sud mancano 2 semi per vincere e a cinque semi nel suo campo.



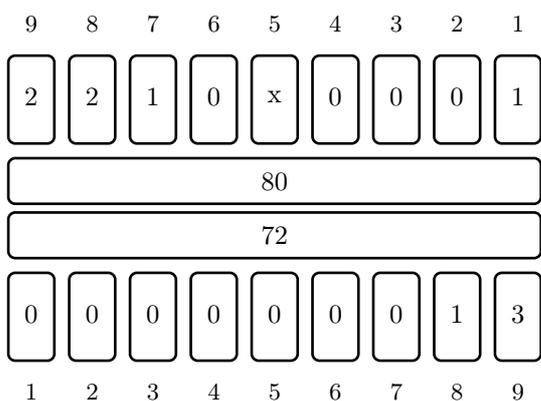
Diag.3

Il sud fa una mossa preparatoria con 7-8.
1:7-8 6-7



Diag.4

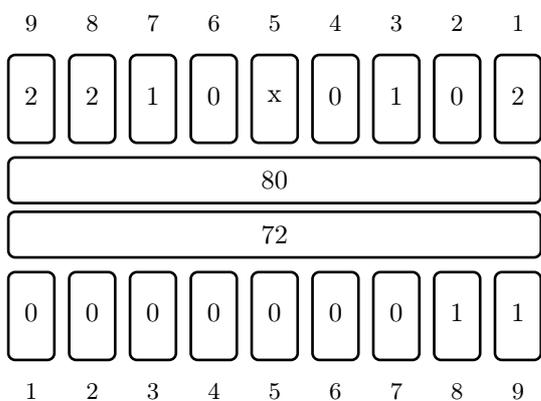
La seconda mossa di sud è un blocco, nord non potrà fare 1-2 perchè perderebbe la partita.
2:8-1 7-8



Diag.5

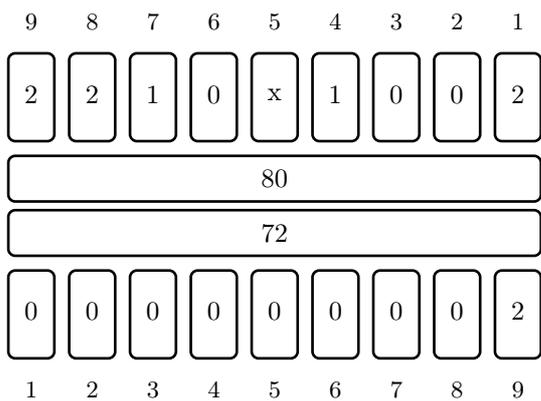
Consolidamento della mossa per sud, il nero è ancora bloccato in 1.

3:9-2 2-3



Diag.6

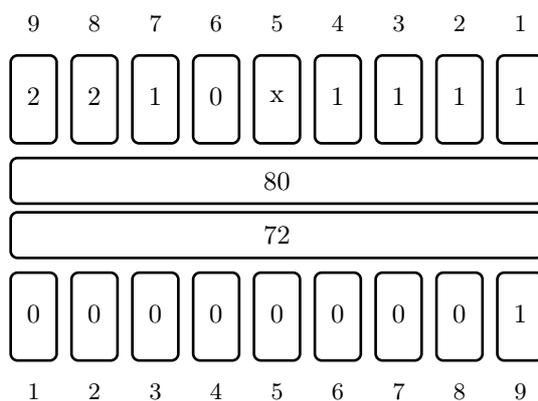
Il sud si prepara a catturare,
4:8-9 3-4



Diag.7

A questo punto il nord ha perso e deve solo decidere quanti semi far catturare a sud.

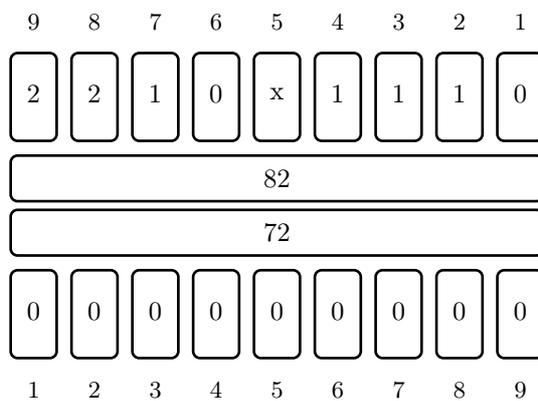
5:9-1 1-3



Diag.8

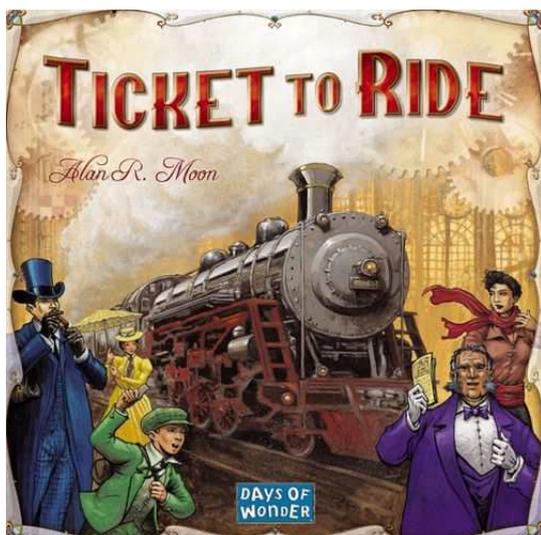
Il sud cattura e vince.

6:9-1



Diag.9





Ticket to Ride, guida strategica per principianti

a cura di Maurizio Martelli.

Maurizio ha tradotto i principi strategici di base del famoso gioco di Alan Moon del 2004 che nel corso degli anni ha visto la pubblicazione di numerose espansioni e nuove ambientazioni. Purtroppo Maurizio non si ricorda l'autore che ha scritto questa guida, chiunque né sappia qualcosa in più si faccia avanti.

Per iniziare ricordiamoci come vengono attribuiti i punti nel gioco:

- Bonus percorso più lungo: + 10 punti;
- Linee + lunghe = + punti (1-2-4-7-10-15);
- Tragitti completati + punti = valore tragitto;
- Tragitti non completati - punti.

Scelta dei biglietti inizio partita



La scelta dei 2 o 3 biglietti da conservare in mano fatta all'inizio della partita può rivelarsi decisiva ai fini della vittoria.

Criteri fondamentali di scelta dei biglietti all'inizio della partita:

- Conservare almeno 1 biglietto con tragitto lungo (+ di 12 spazi);

- Conservare almeno 1 biglietto con tragitto corto il cui tragitto coincida in tutto o in parte oppure si colleghi col proprio tragitto lungo;
- Conservare 2 biglietti con tragitti corti solo se coincidono in tutto o in parte col proprio tragitto lungo;
- Se all'inizio della partita si pescano solo biglietti con tragitti corti si deve al più presto pescarne altri al fine di dotarsi di almeno un biglietto con tragitto lungo.

Scelta nella pesca delle carte carrozza.

Al proprio turno si ha la possibilità di pescare le carte carrozza.



- Privilegiare le carte carrozza del colore utile per completare i tragitti previsti dai propri biglietti.
- Considerare prima le carte carrozza scoperte e pescare dal mazzo coperto solo in mancanza di carte utili scoperte.

- Pescare dal mazzo coperto se c'è una sola carta locomotiva fra le carte scoperte. Se si pesca prima la carta locomotiva scoperta non si può più pescare infatti una seconda carta.
- Pescare una carta carrozza scoperta (possibilmente utile) se ci sono già due carte locomotiva fra le carte scoperte: se nel rimpiazzare la carta carrozza pescata capita una terza locomotiva, le 5 carte scoperte vengono scartate tutte e rimpiazzate con 5 carte nuove, le quali offrono altrettante possibilità di trovarne una seconda utile.
- Pescare dal mazzo coperto se si cerca una carta carrozza non presente fra le carte scoperte e di cui si ha assoluta necessità a breve termine. Si potrebbe avere la fortuna di trovarla o di trovare una carta locomotiva.
- Considerare attentamente le carte carrozza dei colori ignorati dagli avversari: essendo disponibili in maggior numero, il possesso di molte carte carrozza di quei colori consente di completare le linee lunghe fra due città adiacenti, sia di quei colori sia grigie.
- Pescare una carta locomotiva scoperta (unica pesca del turno) solo in caso di assoluta necessità per il turno successivo, cioè se si teme che un avversario anticipi il medesimo piazzamento.

Scelta dei biglietti durante la partita

Nella scelta dei biglietti durante la partita ci si assicura prima di avere una sufficiente riserva di vagoni per completarne i tragitti. Nel verificare del numero di vagoni necessari per completare un tragitto si tenga sempre in considerazione l'eventualità di dover essere costretti a fare una deviazione a causa di un'ostruzione avversaria: si consideri pertanto di dover disporre di circa 5 vagoni in più rispetto agli spazi di cui si compone il tragitto del biglietto pescato.

Se si sono completate tutte le linee singole di un proprio tragitto (partita a 4-5 giocatori), prima di procedere al completamento delle linee doppie di quello stesso tragitto si peschino altri biglietti.

Criteri fondamentali di scelta dei biglietti durante la partita:

1. Si conservino *sempre* quei biglietti i cui tragitti siano totalmente compresi in altri tragitti propri già completati.
2. Si conservino i biglietti i cui tragitti siano già compresi in altri tragitti propri parzialmente completati; (nelle fasi iniziali della partita sempre - nelle fasi avanzate occorre preventivamente verificare sia la riserva dei propri vagoni sia quella dell'avversario rimasto col minor numero di vagoni).

3. Si conservino i biglietti i cui tragitti si collegano con quelli di altri biglietti propri (nelle fasi iniziali della partita sempre, quasi sempre nelle fasi più avanzate, previa verifica sia della riserva di vagoni propri sia di quella del giocatore rimasto col minor numero di vagoni): si conservino sempre se si collegano al proprio tragitto più lungo in vista del bonus finale di 10 punti per il percorso continuo più lungo.
4. Si dia preferenza a quei biglietti che, nel caso in cui colleghino le medesime città, prevedono tragitti più lunghi (sempre all'inizio della partita).
5. Se nessun biglietto soddisfa i 4 suesposti criteri, si conservi quello il cui tragitto ha la più alta probabilità di essere completato.
6. Se di nessun biglietto pescato durante la partita si può completare il relativo tragitto, si conservi quello di minor valore (quello cioè che arrechi il minor danno possibile al proprio punteggio).

Piazzamento dei vagoni.



- Piazzare i vagoni prima su linee uniche (partita a 4-5 giocatori);
- Collegare al più presto le *città chiave*, cioè quelle presenti in più biglietti e (partita a 4-5 giocatori) collegate da una linea unica;
- Cercare di completare prima i propri tragitti più lunghi;
- Cercare di completare anzitutto le linee che richiedono carte carrozza di un determinato colore piuttosto che quelle grigie (completabili con carte carrozza di qualsiasi colore);
- Non sprecare le carte locomotiva, giocandole piuttosto con molta parsimonia e nel caso in cui sia strettamente necessario;

- Se un avversario lascia un buco facilmente ostruibile in un tragitto che può ragionevolmente considerarsi un suo obiettivo, e se si hanno le carte giuste, si proceda subito ad ostruirlo coi propri vagoni anche se ciò non torna, o almeno non torna immediatamente, a proprio vantaggio: a maggior ragione si deve sempre procedere in questo modo se l'ostruzione torna utile al proprio obiettivo (inserendosi cioè in un proprio tragitto, ancor meglio se lungo);
- Fra due o più possibili linee di collegamento fra due città si dia precedenza a quella che, in base alle mosse degli avversari, corre il maggior rischio di essere ostruita, in modo da poter ripie-

gare sulla seconda nel caso in cui un avversario anticipi la sua ostruzione sulla prima.

Esperienza di gioco.

Più si ha dimestichezza coi biglietti e coi loro tragitti e valori, più si migliora il livello di gioco, perché man mano si acquisisce quel sesto senso che fa intuire i tragitti che gli avversari cercano di completare.

Semplice strategia alternativa, senza badare troppo ai criteri di scelta dei biglietti, si cerchi di completare il maggior numero possibile di tragitti lunghi. Se capita poi di pescare un biglietto con un tragitto lunghissimo questa strategia funzionerà ancora meglio.

Il fogliaccio degli astratti viene creato utilizzando il programma di scrittura

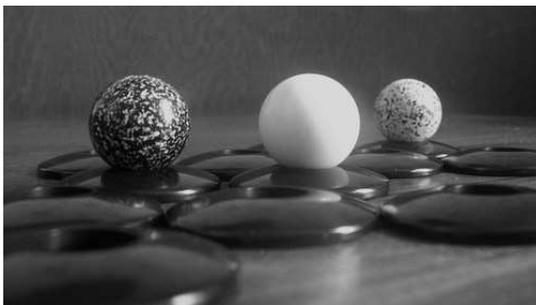
L^AT_EX

Per le migliori parole i migliori caratteri.

Per maggiori informazioni:



www.guitex.org



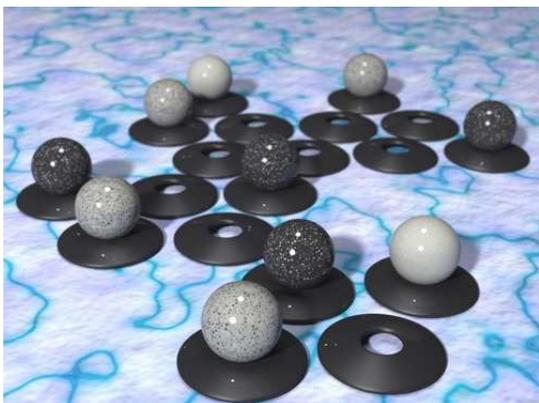
Zertz.

a cura di Luca Cerrato

Una delle tante pecche de *Il fogliaccio degli astratti* è dimenticare negli scaffali alcuni giochi che dovrebbero essere sempre esposti in prima fila. Uno di questi è senza alcun dubbio *Zertz*, a cui ho dedicato una serie di articoli molti anni fa, per l'esattezza sette. Quindi è doveroso riprendere il secondo gioco della serie Gipf di Kris Burn.

Devo essere sincero, trovo *Zertz* un gioco non immediato, non tanto per le regole che si imparano in pochi minuti, ma piuttosto ci vuole tempo a trovare la giusta sintonia tra i meccanismi di posizionamento e cattura con la corretta tattica e strategia.

Personalmente lo ritengo un gioco mentale, un gioco in cui i giocatori devono prevedere in anticipo le mosse avversarie, riconoscere le situazioni sul tavolo di gioco, infatti quando si intuiscono le intenzioni del nostro avversario potrebbe essere troppo tardi. Le catture obbligatorie possono dar vita ad una serie di sacrifici per guadagnarsi la strada della vittoria.



Altro fattore che può inizialmente sconcertare sono i pezzi condivisi e il loro diverso valore, un qualcosa che non si trova in tutti i giochi soprattutto le tre tipologie di pezzi ed il loro diverso valore in relazione allo scopo del gioco.

Da questo numero inizio, per poi proseguire sui prossimi numeri dedicati ai giochi tradizionali, ad analizzare una serie di partite prese dal sito www.boiteajeux.net per tentare di carpirne i segreti.

Una delle bellezze del gioco è che lo si può giocare con il classico tavoliere esagonale di 4 caselle di lato oppure crearne di varie forme, simmetriche, asimmetriche, con buchi centrali, due esagoni uniti per lato

oppure separati, insomma ci sono tavolieri per tutti i gusti.

Due parole sulla notazione, il posizionamento di un pezzo avviene indicando il colore (B bianco, G grigio, N nero), le coordinate della casella ed infine le coordinate della casella rimossa, per esempio Nd3,a3, il pezzo nero è stato depositato sulla casella d3 ed è stata rimossa la casella a3.

Per la cattura vengono indicate le coordinate della casella iniziale e quelle delle caselle del salto.

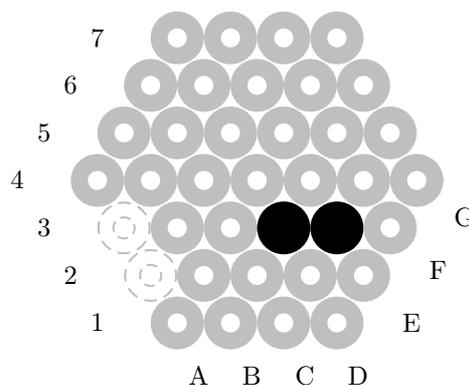
Il giocatore che inizia sarà chiamato Sud, il suo avversario sarà il Nord.

Incominciamo a vedere due partite con il classico tavoliere in cui vengono utilizzate due strategie differenti.

Prima partita

Il Sud piazza una biglia nera nella parte centrale del tavoliere eliminando una casella sulla stessa riga. Nord parte all'attacco posizionando una biglia nera in cattura.

1. Nd3,a3 Ne3,a2



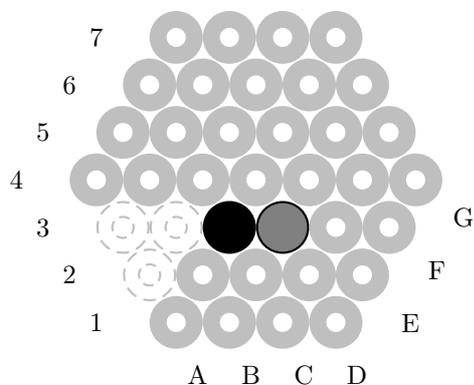
Nord: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.

Sud: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.

In riserva: 8 Neri 8 Grigi 6 Bianchi.

Sud ha due possibilità di cattura, verso sinistra oppure verso destra. Nord piazza in cattura una biglia grigia, il motivo di questa scelta sarà chiaro tra qualche mossa.

2. e3-c3 Gd3,b3



Nord: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 1 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 8 Neri 7 Grigi 6 Bianchi.

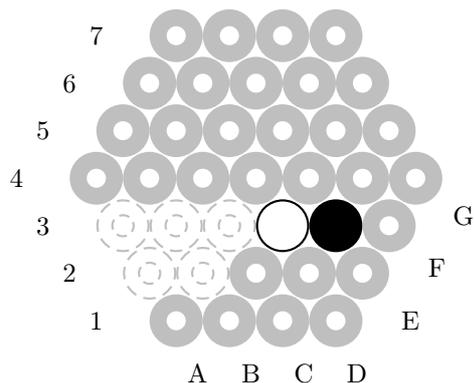
Sud ha ancora la mossa obbligata, cattura la biglia grigia. Il Nord depone una biglia bianca in modo che Sud abbia un'altra mossa obbligata.

3. c3-e3 Bf3,b2

Il Nord continua ad obbligare il Sud a catturare.

4. f3-d3 Ne2,c3

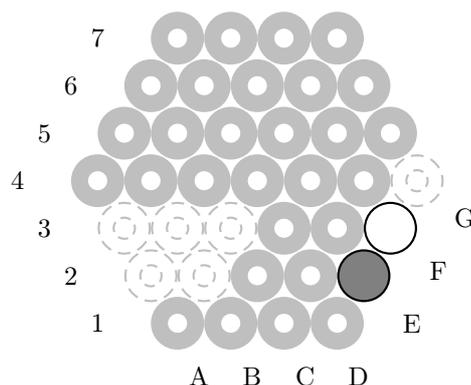
Da notare il continuo svuotamento della parte bassa del tavoliere.



Nord: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 3 Neri 1 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 7 Neri 7 Grigi 5 Bianchi.

Questa volta il Nord mette in cattura una biglia grigia, questo non avviene per caso, una serie di sacrifici necessari a raggiungere lo scopo finale.

5. d3-f3 Ge2,g4



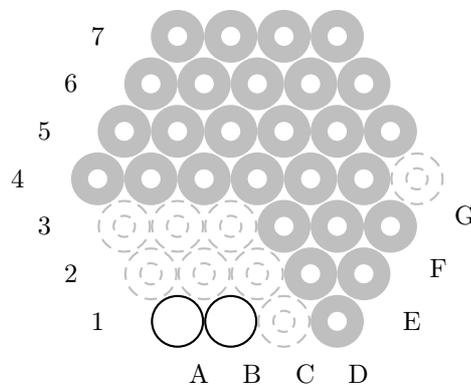
Nord: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 4 Neri 1 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 7 Neri 6 Grigi 5 Bianchi.

A questo punto il Nord deve stare attento a quale biglia far catturare a Sud, ritiene che gli conviene mettere in cattura una biglia bianca, un sacrificio necessario.

6. f3-d1 Bc1,c2

Alla settima mossa Nord cattura due biglie bianche per isolamento.

7. d1-b1 Ba1,a3



Nord: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 4 Neri 2 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 7 Neri 6 Grigi 6 Bianchi.

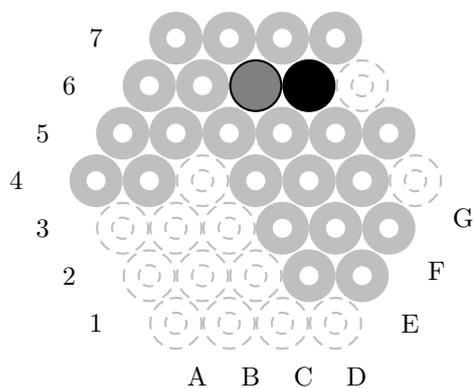
Nel diagramma di sopra le due biglie bianche sono state isolate dal tavoliere principale e vengono catturate da Nord.

Adesso Sud ha la possibilità di giocare una mossa (anche se per poco), mette in gioco una biglia bianca.

8. Be5,d1 Nd4,c4

Il Nord continua a non far giocare il Sud.

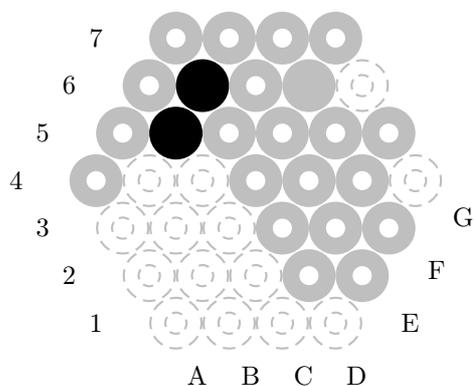
9. d4-f6 Ge6,g6



Nord: 0 Neri 0 Grigi 2 Bianchi.
Sud: 4 Neri 2 Grigi 1 Bianchi.
In riserva: 6 Neri 5 Grigi 3 Bianchi.

Si continua sulla stessa linea, con Nord che sta bene attento a cosa far mangiare a Sud.

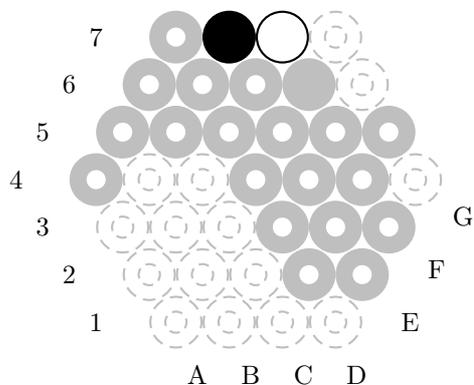
10. f6-d6 Nc5,b4



Nord: 0 Neri 0 Grigi 2 Bianchi.
Sud: 4 Neri 3 Grigi 1 Bianchi.
In riserva: 5 Neri 5 Grigi 3 Bianchi.

Si continua con lo stesso tema,

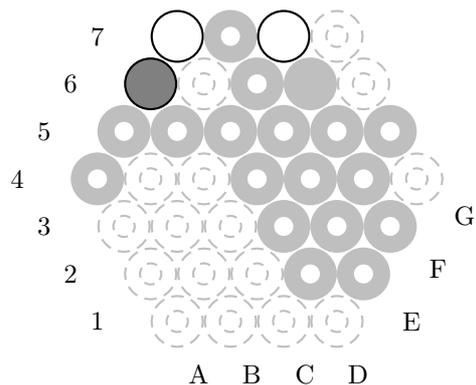
11. c5-e7 Bf7,g7



Nord: 0 Neri 0 Grigi 3 Bianchi.
Sud: 5 Neri 3 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 5 Neri 5 Grigi 1 Bianchi.

Adesso Nord non può più dare biglie nere in cattura.

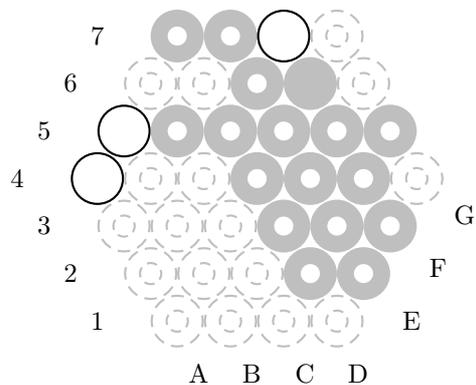
12. f7-d7 Gc6, d6



Nord: 0 Neri 0 Grigi 3 Bianchi.
Sud: 5 Neri 3 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 5 Neri 4 Grigi 1 Bianchi.

13. d7-b5 Ba4,c6

Nord finisce con catturare due biglie bianche per isolamento e vince la partita.



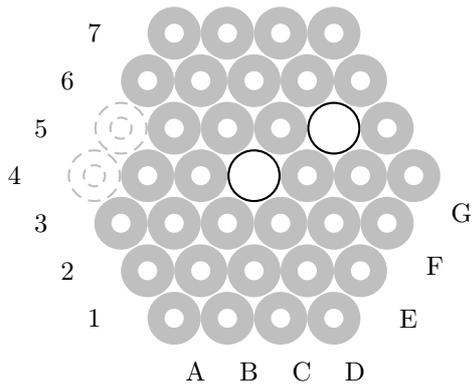
Nord: 0 Neri 0 Grigi 3 Bianchi.
Sud: 5 Neri 3 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 5 Neri 4 Grigi 1 Bianchi.



Seconda partita

La seconda partita che vi presento in questo articolo ha un andamento differente dalla prima. Da un'azione *dinamica* (piazzamento, cattura e svuotamento di una parte del tavoliere) si passa ad una prima parte dedicata al posizionamento delle biglie e poi ad una serie di catture atte ad avere una ben precisa configurazione di biglie sul tavoliere.

1. Bd4,a4 Bf5,b5

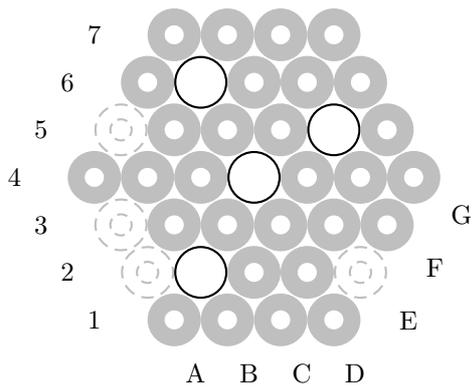


Nord: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 10 Neri 8 Grigi 4 Bianchi.

2.Bd2,a3 Bd6,a2

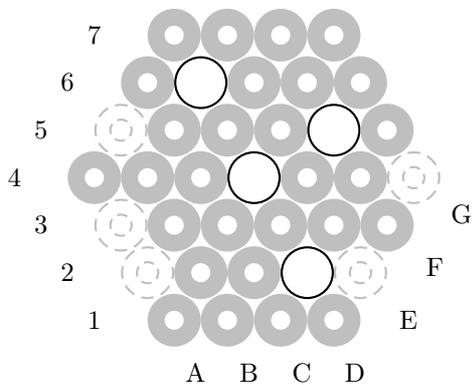
Nelle prime quattro mosse si è avuto il deposito di quattro biglie bianche, cosa che non è così inusuale nelle partite di Zertz. Dalla terza mossa iniziano una serie di catture forzate.

3. Nc2,e2 d2-b2



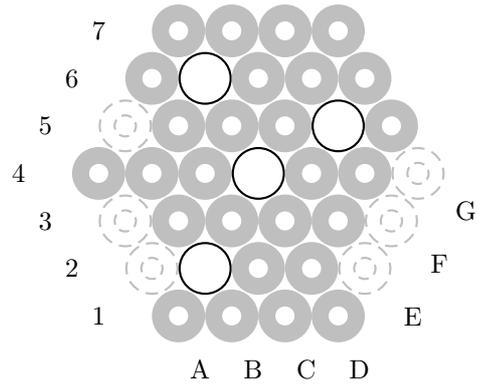
Nord: 1 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 9 Neri 8 Grigi 2 Bianchi.

4. Gc2,g4 b2-d2



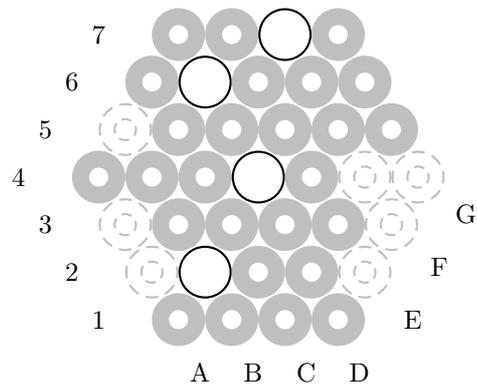
Nord: 1 Neri 1 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 9 Neri 7 Grigi 2 Bianchi.

5. Nc2,f3 d2-b2



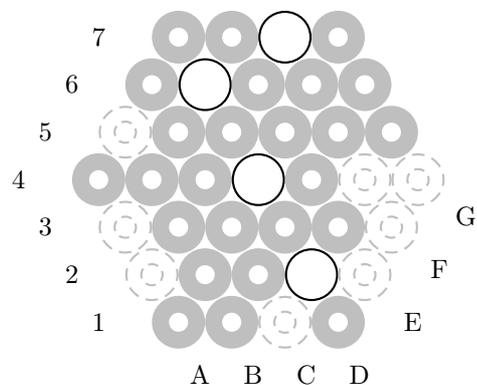
Nord: 2 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 8 Neri 7 Grigi 2 Bianchi.

Sud adesso da in pasto una grigia,
 5.Nf6,f4 f5-f7



Nord: 2 Neri 1 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 8 Neri 7 Grigi 2 Bianchi.

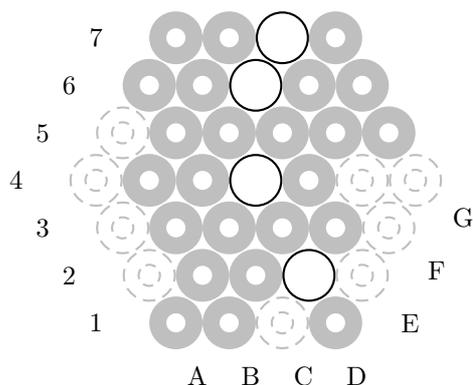
6. Gc2,c1 b2-d2



Nord: 2 Neri 1 Grigi 0 Bianchi.
Sud: 0 Neri 0 Grigi 0 Bianchi.
In riserva: 8 Neri 6 Grigi 2 Bianchi.

Il Sud continua con una serie di catture fin quando non fa catturare al Nord una bianca in cambio di tre bianche,

7. Bc6,a4 c6-e6





Calcolo delle probabilità.

a cura di Pierandrea Formusa

La probabilità di un evento è definita come il rapporto tra il numero dei casi favorevoli al verificarsi dell'evento e il numero dei casi totali, nell'ipotesi che tutti gli eventi siano equi-probabili, abbiano cioè la stessa probabilità di verificarsi.

Nei giochi da tavolo l'evento nella maggior parte dei casi corrisponde all'uscita di una certa faccia di un dado o all'uscita di una certa carta da un mazzo o ancora dall'esito di un lancio di una moneta (testa/croce).

In questo articolo tratteremo di eventi legati al lancio dei dadi, che aggiungono l'elemento "casualità" a molti giochi da tavolo oppure al lancio di monete, per la semplicità dei risultati ottenibili.

Quando abbiamo un solo dado il numero dei casi totali è sei, mentre il numero dei casi favorevoli dipende dal tipo di evento investigato. Se, ad esempio, ci stiamo chiedendo la probabilità di uscita del numero quattro lanciando un dado, essa sarà $1/6$, dato che c'è un unico caso favorevole: l'uscita della faccia con il numero quattro ...

Ma se desideriamo sapere quanto è probabile che esca un numero pari, dobbiamo solo riflettere su quanti sono i numeri pari nei primi sei numeri naturali (che sono il due, il quattro e il sei quindi complessivamente tre casi favorevoli) e dividere il risultato per sei: $3/6$, semplificando la frazione otteniamo poi $1/2$.

Frequentemente nei giochi ci sono però più dadi da lanciare contemporaneamente, quindi i calcoli da fare sono differenti da quelli analizzati finora ma ci viene fortunatamente in aiuto il teorema della probabilità composta, in quanto stiamo prendendo in considerazione una molteplicità di eventi: l'uscita del primo dado e l'uscita del secondo dado e l'uscita del terzo dado e così via.

Il teorema appena citato ha una formulazione particolarmente semplice nel caso di eventi indipendenti: eventi i cui verificarsi non si influenzano a vicenda. Ad esempio se lanciamo due dadi contemporaneamente il risultato del primo dado non influenza il risultato del secondo dado e viceversa. In questa

ipotesi la probabilità dell'evento composto è uguale al prodotto delle probabilità dei singoli eventi.

L'evento composto che usiamo per questo calcolo è "uscita del valore due del primo dado e uscita del valore quattro del secondo dado". I due sotto-eventi "uscita del valore due del primo dado" e "uscita del valore quattro del secondo dado" sono indipendenti, in quanto non si influenzano reciprocamente. La probabilità del primo è $1/6$ e anche la probabilità del secondo è $1/6$, quindi la probabilità dell'evento composto è $1/6 \times 1/6$, cioè $1/36$.

Per analisi leggermente più complesse possiamo avvalerci poi del teorema della probabilità totale che è facile da enunciare nel caso di eventi disgiunti: eventi che non possono verificarsi contemporaneamente, come ad esempio l'uscita un numero pari e di un numero dispari nel lancio di un solo dado. Sotto questa ipotesi la probabilità totale degli eventi si calcola come la somma della probabilità dei singoli eventi.

Forti di entrambi i teoremi citati possiamo studiare l'evento "somma delle facce di due dadi lanciati simultaneamente". L'obiettivo è adesso di capire quanti sono gli esiti possibili e la probabilità di ciascuno di essi.

Gli esiti possibili, considerando i 36 possibili lanci, sono riassunti nella tabella seguente:

Valore del primo dado	Valore del secondo dado	Somma delle facce dei due dadi
1	1	2
1	2	3
1	3	4
1	4	5
1	5	6
1	6	7
2	1	3
2	2	4
2	3	5
...
6	1	7
6	2	8
6	3	9
6	4	10
6	5	11
6	6	12

Osservando attentamente la tabella sopra possiamo dire che complessivamente otteniamo undici valori diversi (da due a dodici, estremi compresi), con probabilità non tutte uguali, in quanto, ad esempio, è molto più frequente ottenere una somma pari a sette rispetto ad una somma pari a due oppure a dodici. Questo perché il sette lo possiamo ottenere in virtù di:

- Un primo dado che vale uno e un secondo che vale sei (probabilità dell'evento: $1/36$);
- Un primo dado che vale due e un secondo che vale cinque (probabilità dell'evento: $1/36$);
- Un primo dado che vale tre e un secondo che vale quattro (probabilità dell'evento: $1/36$);
- Un primo dado che vale sei e un secondo che vale uno (probabilità dell'evento: $1/36$);
- Un primo dado che vale cinque e un secondo che vale due (probabilità dell'evento: $1/36$);
- Un primo dado che vale quattro e un secondo che vale tre (probabilità dell'evento: $1/36$).

Mentre il due lo otteniamo solo con l'uscita contemporanea del valore uno su entrambi i dadi.

Per calcolare la probabilità di ottenere la somma uguale a sette dobbiamo sfruttare sia il *teorema della probabilità* composta che quello della probabilità totale, in presenza di eventi indipendenti e disgiunti, ottenendo il risultato di $1/36 + 1/36 + 1/36 + 1/36 + 1/36 + 1/36$, uguale a $6/36$, semplificabile in $1/6$.

Ecco lo schema completo delle probabilità:

Somma delle facce dei due dadi	Probabilità di ottenerla
2	$1/36$
3	$2/36$
4	$3/36$
5	$4/36$
6	$5/36$
7	$6/36$
8	$5/36$
9	$4/36$
10	$3/36$
11	$2/36$
12	$1/36$

L'ultimo concetto teorico che ci può aiutare in questo tipo di analisi è quello di probabilità contraria di un evento, cioè la probabilità che detto evento non si verifichi. Esso si può calcolare togliendo al valore uno la probabilità che l'evento invece si verifichi.

Ad esempio se vogliamo calcolare la probabilità che la somma dei due dadi prima analizzata sia maggiore a quattro, stiamo calcolando la probabilità contraria dell'evento "somma dei due dadi inferiore o uguale a quattro". L'evento "somma dei due dadi inferiore o uguale a quattro" ha probabilità $1/36 + 2/36 + 3/36$, uguale a $6/36$, quindi la sua probabilità contraria è uguale a $1 - 6/36$, cioè $30/36$, semplificabile in $5/6$.

Applichiamo adesso queste nozioni all'analisi di peculiari situazioni che possiamo dover fronteggiare nel gioco del backgammon.

Il meccanismo "casuale" presente nel backgammon deriva dal lancio contemporaneo di due dadi, il cui esito consente al giocatore di muovere le proprie pedine secondo particolari regole. Essenzialmente nel caso in cui i due dadi lanciati mostrino facce di diverso valore, il giocatore potrà muovere le proprie pedine in avanti di un numero di caselle (spesso denominate "punte" in questo gioco per la loro particolare forma) uguale al valore posseduto da ciascun dado, a meno che sulla casella di arrivo ci siano già due o più pedine dell'avversario.

Se invece i due dadi mostrano valori uguali allora è come se il giocatore avesse da gestire quattro (e non più due) dadi, tutti del medesimo valore: quindi potrà muovere un massimo di quattro pedine. Una stessa pedina può essere mossa più volte nello stesso turno (dato che si possono teoricamente sfruttare gli esiti di due dadi, se non quattro in caso di doppio valore), le mosse in questo caso vanno portate in successione.

C'è una situazione importante nel gioco di "attacco" del backgammon: la cattura di una pedina dell'avversario. Questa avviene nel caso in cui l'avversario abbia lasciato una sola pedina isolata sopra una casella e si è in grado di raggiungere tale casella sfruttando il lancio dei dadi. La cattura costringe la pedina avversaria a dover ricominciare il proprio cammino dall'esterno del tavoliere del gioco, ritardando, spesso in modo significativo, il gioco dell'avversario.

E' quindi importante valutare le possibilità che abbiamo di raggiungere una pedina eventualmente lasciata isolata dall'avversario, allo scopo di sapere quante probabilità abbiamo di catturarla.

La valutazione dipende esclusivamente da quanto dista tale casella-obiettivo dalla nostra pedina. Vediamo un esempio.

Supponiamo che una nostra pedina stia attaccando una pedina isolata del nostro avversario che dista quattro caselle. Qual è la probabilità di colpirla? Per determinare tale probabilità dobbiamo innanzitutto determinare quanti sono i casi di ottenere quattro dal lancio di due dadi, tenendo anche conto dell'eventualità di doppio valore.

I casi possibili sono:

- Primo dado: uno + secondo dado: tre;
- Primo dado: due + secondo dado: due;
- Primo dado: tre + secondo dado: uno;
- Primo dado: quattro + secondo dado: uno;
- Primo dado: quattro + secondo dado: due;
- Primo dado: quattro + secondo dado: tre;
- Primo dado: quattro + secondo dado: quattro;
- Primo dado: quattro + secondo dado: cinque;
- Primo dado: quattro + secondo dado: sei;
- Primo dado: uno + secondo dado: quattro;
- Primo dado: due + secondo dado: quattro;
- Primo dado: tre + secondo dado: quattro;
- Primo dado: cinque + secondo dado: quattro;
- Primo dado: sei + secondo dado: quattro;
- Primo dado: uno + secondo dado: uno.

L'ultimo esito infatti consente potenzialmente molte mosse: muovere di una casella quattro pedine, muovere una pedina di una casella e un'altra di tre, muovere di due caselle due pedine e muovere di quattro caselle una pedina (quest'ultima soprattutto è la mossa alla quale siamo interessati). Ricordiamo che le mosse "multiple" di una stessa pedina devono essere effettuate come se fossero singole mosse della pedina ed ognuna deve essere "legittima".

I casi favorevoli sono quindi quindici, mentre i casi totali sono trentasei: la probabilità che stiamo cercando è quindi $15/32$, circa il 42 per cento.

Consideriamo adesso un articolato esempio riguardante un semplicissimo gioco con due monete. L'obiettivo è quello di far uscire per entrambe le monete l'esito "testa", lanciando ogni moneta al massimo due volte. Ci proponiamo di descrivere la strategia più efficiente e di valutarne la percentuale attesa di successo.

Il punto più semplice è descrivere la migliore strategia, mentre la valutazione della stessa è un argomento che si rivelerà maggiormente complesso.

Ovviamente la strategia ottimale è la seguente:

- Lanciamo la prima moneta e se esce croce la rilanciamo altrimenti no;
- Lanciamo la seconda moneta e se esce croce la rilanciamo altrimenti no.

Ma quanto è vincente la strategia appena descritta?

Analizziamo la strategia da un punto di visto probabilistico completo. Lanciando entrambe le monete otteniamo quattro esiti: testa per la prima moneta e testa per la seconda moneta (abbreviato in testa-testa), testa-croce, croce-testa e croce-croce.

Tutti gli esiti sono equi-probabili, essendo in totale quattro ciascuno avrà probabilità $1/4$.

A questo punto attiviamo la nostra strategia ottimale di gioco in ognuna delle quattro situazioni di partenza cioè gli esiti appena elencati:

- Esito al primo lancio testa-testa -> ci fermiamo subito (con probabilità $1/4$);
- Esito al primo lancio testa-croce -> rilanciamo solo la seconda moneta, ottenendo testa-testa (probabilità composta $1/4 \times 1/2 = 1/8$) oppure ancora testa-croce (probabilità composta $1/4 \times 1/2 = 1/8$);
- Esito al primo lancio croce-testa -> rilanciamo solo la prima moneta, ottenendo testa-testa (probabilità composta $1/4 \times 1/2 = 1/8$) oppure croce-testa (probabilità composta $1/4 \times 1/2 = 1/8$);
- Esito al primo lancio croce-croce -> rilanciamo entrambe le monete, ottenendo uno dei possibili quattro esiti di partenza (ciascun caso con probabilità composta $1/4 \times 1/4 = 1/16$).

Sommiamo (per il teorema della probabilità totale) le probabilità per i diversi esiti dopo tutti i lanci disponibili:

- Esito a fine lanci testa-testa -> $1/4 + 1/8 + 1/8 + 1/16 = 9/16 = 56,25\%$;
- Esito a fine lanci testa-croce -> $1/8 + 1/16 = 3/16 = 18,75\%$;
- Esito a fine lanci croce-testa -> $1/8 + 1/16 = 3/16 = 18,75\%$;
- Esito a fine lanci croce-croce -> $1/16 = 6,25\%$.

Proviamo a verificare empiricamente la stima della performance della strategia ipotizzata con l'ausilio di un calcolatore e di un programma che replica detta strategia. Un possibile programma scritto nel linguaggio R è sotto riportato.

```

moneta = c("testa", "croce")
set.seed(782)
nprove = 1000000
for (i in 1:4) ris[i]=0
for (i in 1:nprove)
{
  esito_moneta_uno = sample(moneta, size=1)
  esito_moneta_due = sample(moneta, size=1)
  if (esito_moneta_uno == "croce")
    esito_moneta_uno = sample(moneta, size=1)
  if (esito_moneta_due == "croce")
    esito_moneta_due = sample(moneta, size=1)
  if (esito_moneta_uno == "croce" & esito_moneta_due == "croce")
    ris[1]=ris[1]+1
  if (esito_moneta_uno == "croce" & esito_moneta_due == "testa")
    ris[2]=ris[2]+1
  if (esito_moneta_uno == "testa" & esito_moneta_due == "croce")
    ris[3]=ris[3]+1
  if (esito_moneta_uno == "testa" & esito_moneta_due == "testa")
    ris[4]=ris[4]+1
}
cat("esito % croce-croce: ",ris[1]/nprove*100,"\n")
cat("esito % croce-testa: ",ris[2]/nprove*100,"\n")
cat("esito % testa-croce: ",ris[3]/nprove*100,"\n")
cat("esito % testa-testa: ",ris[4]/nprove*100,"\n")

```

Senza approfondire particolarmente i contenuti informatici del programma sopra riportato, faccio solo notare che il comando `sample` lancia virtualmente la moneta e quindi lo possiamo utilizzare per simulare il primo lancio e il secondo lancio della moneta che al primo aveva mostrato l'esito croce.

Contiamo poi distintamente ogni singolo esito "finale" e alla fine di un certo numero di tentativi simulati mostriamo il rapporto tra il numero totale di ognuno degli esiti finali e il numero complessivo di tentativi: mostriamo quello che in statistica va sotto il nome di "frequenza relativa".

Se simuliamo 10.000 tentativi otteniamo il seguente risultato:

```

esito % testa-testa: 55.98
esito % testa-croce: 19.08
esito % croce-testa: 18.93
esito % croce-croce: 6.01

```

Se simuliamo 100.000 tentativi otteniamo il seguente risultato:

```

esito % testa-testa: 56.07
esito % testa-croce: 18.996
esito % croce-testa: 18.656
esito % croce-croce: 6.278

```

Infine, se simuliamo 1.000.000 di tentativi otteniamo il seguente risultato:

```

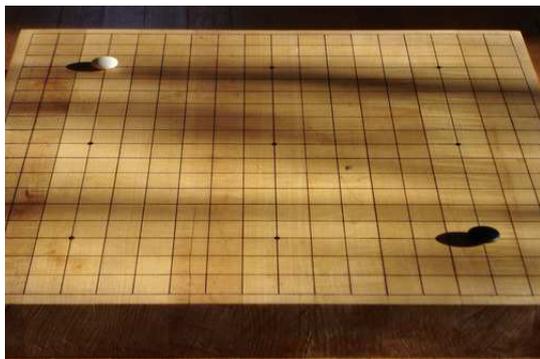
esito % testa-testa: 56.2447
esito % testa-croce: 18.76
esito % croce-testa: 18.71
esito % croce-croce: 6.2853

```

Esaminando questi risultati, possiamo di conseguenza concludere che maggiore è la dimensione della simulazione (cioè il numero dei tentativi) maggiore è, mediamente, la vicinanza numerica del risultato (la frequenza relativa osservata) al valore teorico della probabilità: un risultato empirico di grande rilevanza.



KIBA per imparare e giocare a Bao:
www.kibao.org



Go, dal piccolo al grande.

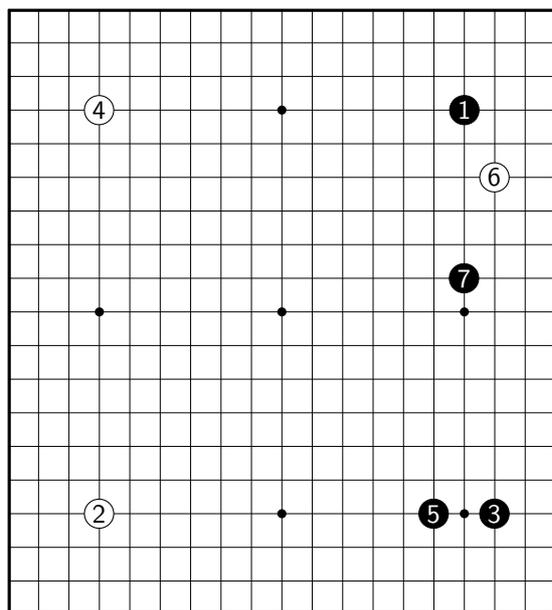
a cura di Luca Cerrato

Il Go può essere giocato su Go-ban di differenti versioni. Quando una persona si vuole avvicinare a questo gioco è meglio utilizzarne uno di dimensioni ridotte, per esempio un 9x9, in modo che si possa sperimentare tutte le varie fasi del gioco (apertura, territori, finali, conteggio punti). In poche mosse si ha la possibilità di approcciare al gioco e capirne i meccanismi basilari cosa che difficilmente potrebbe accadere su un tavoliere più grande.

Dopo qualche partita giocata su un go-ban 9x9 il giocatore può tentare il salto su un tavoliere più grande e scoprire ben presto che gli spazi cambiano, le distanze aumentano e di conseguenza il modo di giocare subisce delle modifiche.

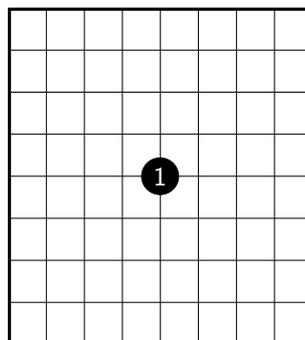
Si potrebbe pensare che una volta imparati e fatti propri i meccanismi del Go i vari tavolieri di dimensioni minori perdano di importanza. Questo è ben lontano dal vero infatti ci sono dei giocatori a livello quasi professionistico che si sfidano e studiano il gioco sul go-ban 9x9.

Se prendiamo un 19x19 le prime pietre vengono posizionate vicine agli angoli e vicino ai bordi questo perché, come spiegato in numeri precedenti del fogliaccio, gli angoli e i bordi favoriscono la formazione di territori più sicuri e stabili.



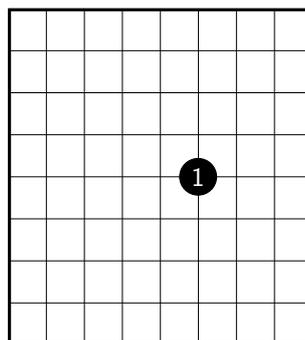
In un tavoliere molto più piccolo non ha molto senso aprire in un angolo perché le intersezioni su cui si possono avere delle influenze sono in numero inferiore rispetto ad un apertura più centrale.

Nel diagramma di sotto la migliore apertura su un 9x9 la *Temgen* (punto 5-5).



La pietra nera ha un'influenza a 360 gradi sulle intersezioni della tavola, è la preferita dai professionisti.

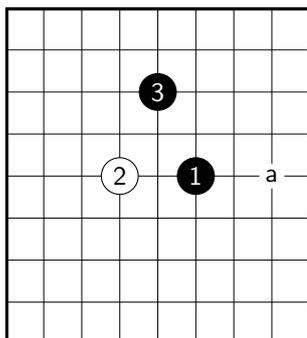
La seconda mossa preferita durante gli incontri tra giocatori forti è la *Takamoku* (punto 5-4).



Questa posizione crea una sottile e discreta in-

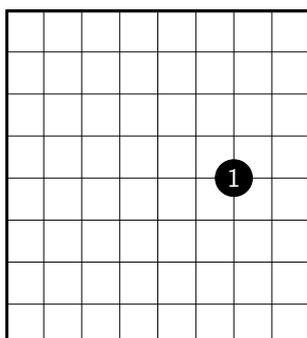
fluenza sul lato più vicino e ha delle mire nella direzione opposta.

Esempio:

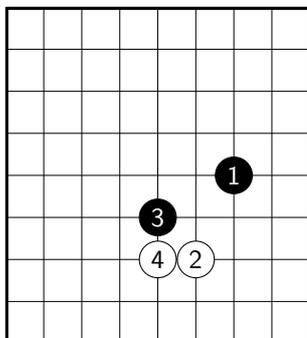


Il posizionamento del bianco da inizio alla battaglia, il 3 nero ha una grande influenza sull'angolo in alto a destra e invita il bianco ad invadere in *a*.

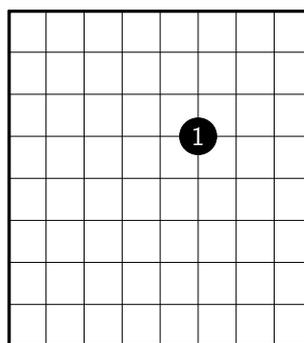
L'apertura *Mokuhazushi* (5-2) ha lo scopo di creare un territorio sul lato. Quale lato prendere non è ancora deciso, il nero agirà secondo dove il bianco giocherà la sua prima pietra. Questa apertura è raramente giocata dai professionisti per via della sua lentezza e passività.



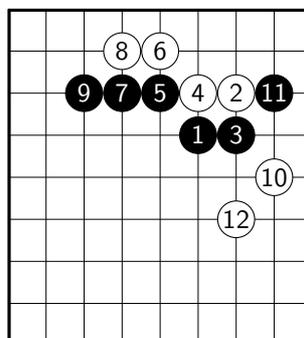
Esempio, se il bianco chiude l'angolo, il nero può immediatamente attaccare la pietra bianca dalla base sicura che ha creato sul lato destro della tavola.



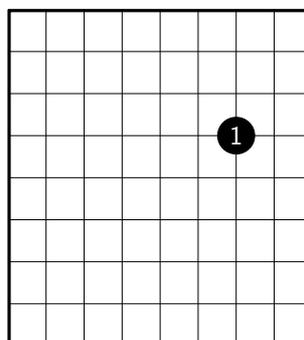
L'apertura *Hoshi* (4-4) è la terza apertura favorita tra i professionisti, è una mossa che porta molta influenza. Lo scopo del nero è prendere la gran parte dell'angolo, se l'avversario glielo lascia fare, ma le vere intenzioni del nero sono una lotta su tutta la tavola.



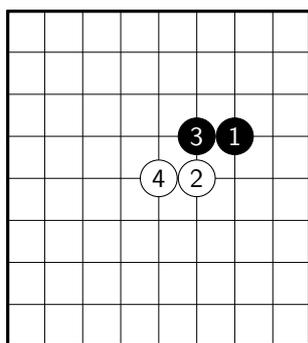
Esempio, se il bianco si ricorda dello Joseki invasione del 3-3 su una tavola 19x19 e lo gioca su questa tavola avrà una cattiva sorpresa. Dopo il Joseki, il nero è in posizione superiore e ha una grande influenza su gran parte della tavola.



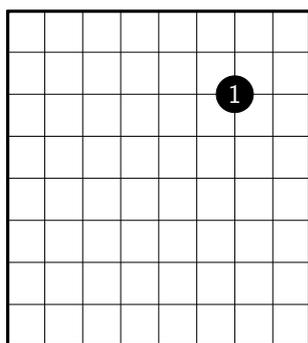
L'apertura *Komoku* (3-4), che condivide con la Takamoku la popolarità tra i professionisti, è una mossa tranquilla e solida, ma non passiva come la Mokuhazuchi oppure la Sansan. Prende una buona forma dell'angolo e il nero prende la sua capacità di estendersi in entrambe le direzioni.



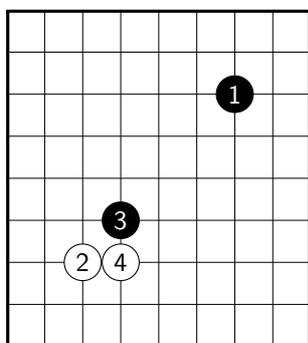
Esempio, se il bianco 2 decide di attaccare l'angolo sicuro del nero, l'estensione con il nero 3 è una risposta tranquilla.



L'apertura Sansan (3-3) è raramente giocata dai professionisti. Il nero prende un territorio solido, ma è anche molto passivo. E' la mossa preferita dai dilettanti che temono di perdere un gruppo.



Esempio, il bianco non aspetterà e prenderà un angolo, il nero non ha scelto e deve attaccare duramente con nero 3. Il bianco può rafforzare il suo angolo con bianco 4.



In un tavoliere 19x19 le prime pietre vengono piazzate nelle vicinanze dei bordi come abbiamo già visto sul numero 54.

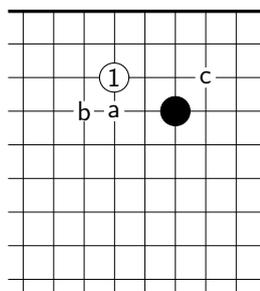
Per chi si avvicina al gioco del Go sono importanti, oltre alle aperture, anche i cosiddetti *joseki*, non sono altro che delle sequenze standard di mosse originate da mosse d'apertura con le pietre posizionate negli angoli. Per essere *joseki* una sequenza deve essere logica e naturale, inoltre nessuno dei due giocatori può guadagnare un vantaggio sull'altro.

Vedere gli *joseki* dal punto di vista di puro esercizio mnemonico è sbagliato, bisogna cercare di capire il perché di tali mosse, anche se capire il tutto non è sempre facile per i non professionisti. Bisogna considerare lo *joseki* non in una situazione isolata, ma lo

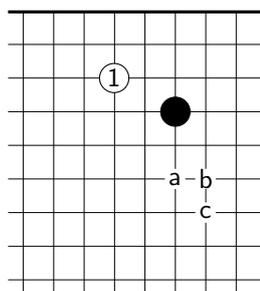
si deve applicare al contesto della partita.

Prendiamo un *joseki* applicato ad un classico 4-4 sul go-ban 19x19.

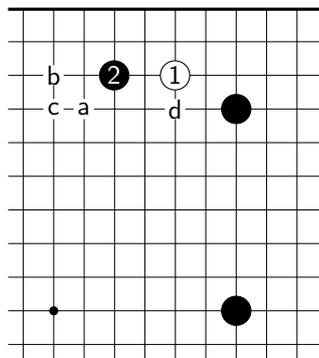
Nel diagramma di sotto si ha una situazione di gioco che può capitare di frequente. Le mosse alternative per il bianco, 'a' e 'b', possono essere giocate in circostanze speciali, ma devono avere un principale svantaggio: l'invasione in 'c' non è più una strategia seguita.



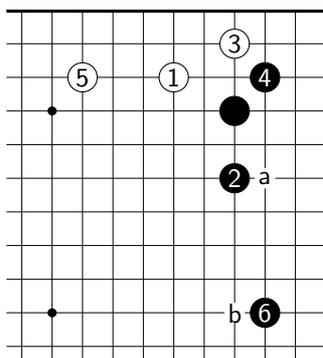
Le risposte usuali del nero al bianco 1 sono 'a', 'b' e 'c' nel diagramma di sotto.



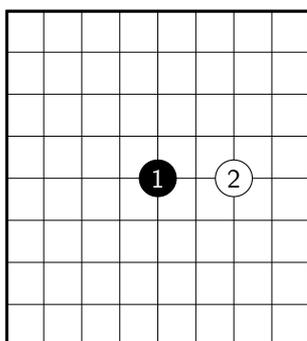
Comunque se è presente la pietra nera marcata, vedi diagramma di sotto, il pincers con nero 2 oppure in 'a' sono particolarmente gravi. Altri pincers comunemente giocati sono in 'b' e in 'c' anche senza la presenza della pietra marcata. Attaccare in 'd' è una strategia speciale usata quando il nero vuole colonizzare il territorio sul lato destro velocemente e costruendo influenza verso il centro.



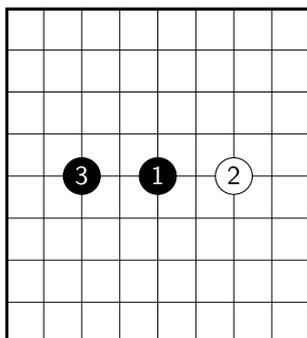
Se il lato destro non è occupato dal bianco, il salto della intersezione del nero 2 (oppure 'a') è una risposta standard al bianco 1. La sequenza al nero 6 è il *joseki* base. Il bianco ottiene una posizione stabile in alto mentre il nero controlla il territorio sul lato destro. Se il nero ha iniziato con una pietra in 6 oppure b, il nero 2 andrebbe ancora bene.



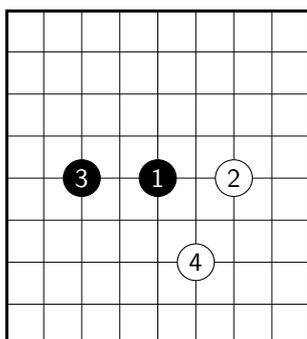
Passando alla tavola più piccola vediamo un joseki applicato all'apertura 5-5. La mossa bianca 2 è la risposta più comune, il bianco non si sbilancia su quale angolo prendere e lascia la decisione al nero.



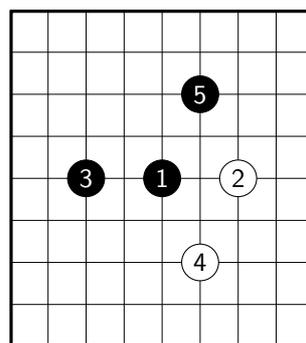
Il 3 nero può sembrare passivo, non prende ancora una direzione e guadagna un'influenza sulla parte sinistra del tavoliere.



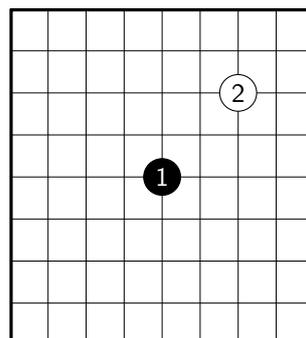
Con bianco 4 decide quale angolo prendersi.



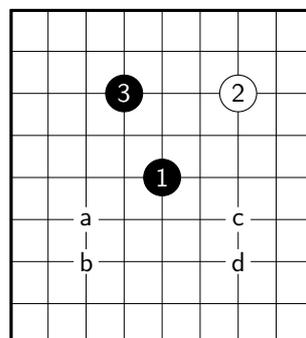
Lo joseki finisce con la mossa 5



Un altro classico joseki 5-5 è il bianco 2 nell'angolo, con cui crea un solido territorio con la possibilità di estendersi in orizzontale oppure verticale.



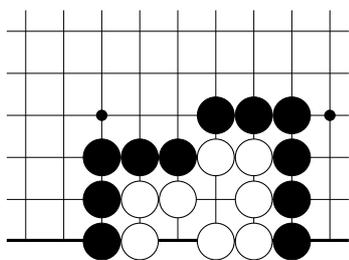
Il nero non può attaccare direttamente il bianco 2, con nero 3 si assicura una grande fetta dell'angolo in alto a sinistra.



Il bianco ora può invadere la zona d'influenza nera posizionando una pietra in A oppure B. Altra soluzione, consolidare la sua posizione sul lato destro posizionando una pietra in C oppure in D.

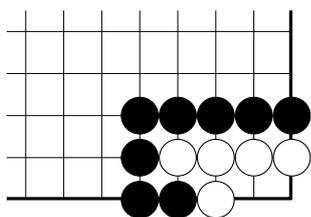
Infine una materia del Go che è utile su qualsiasi tavoliere si stia giocando, sono gli studi di *vita e morte* di gruppi di pietre. Già dalle prime partite dove vengono applicati gli elementi base del gioco si ha sempre a che fare con gruppi di pietre che vanno a recintare una zona del go-ban e ben presto ci si rende conto che non sempre questi territori sono al sicuro da invasioni nemiche e che tutto quello che si credeva proprio viene perso in poche mosse.

Per capire quando un gruppo di pietre è al sicuro da invasioni nemiche bisogna studiare i problemi di vita e morte. Tra i territori sicuri ci sono gli occhi, come la formazione nel diagramma 1



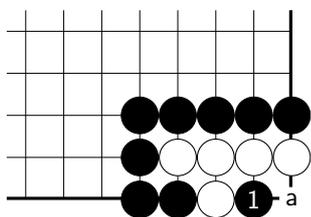
diag.1

Differente è il diagramma 2 dove il giocatore bianco ha sempre due libertà interne, ma non separate.

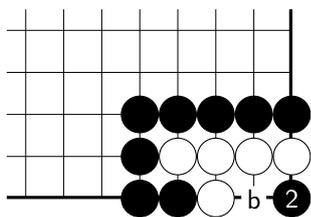


diag.2

Questo rende il gruppo bianco debole e catturabile, il nero 1 mette il gruppo bianco in atari.

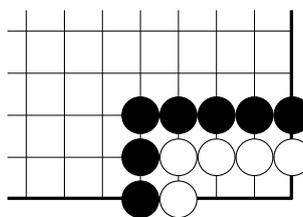


Il gruppo di pietre bianche ha solo più un grado di libertà e viene catturato



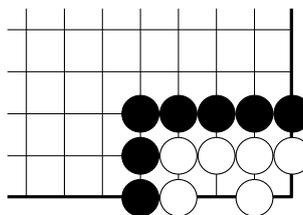
Il nero gioca in 'b' e cattura il gruppo.

Guardiamo un altro semplice esempio in cui è importante chi gioca per primo.

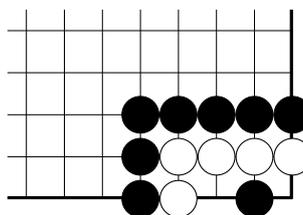


diag.3

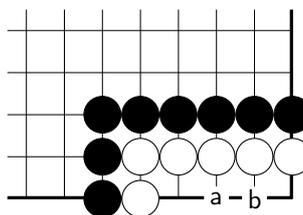
Nel diagramma 3 se gioca per primo il bianco mette in sicurezza il suo gruppo.



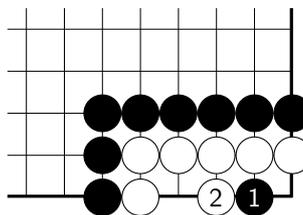
Se la mossa spetta al nero allora il gruppo bianco è spacciato.



Adesso cambiano solo leggermente la forma del gruppo bianco e vediamo come cambiano le cose.



Il bianco può creare due occhi piazzando in 'a' oppure in 'b'. Se il nero piazza in 1, il bianco può replicare in 2 e rende salvo il gruppo.



Se il bianco non risponde, catturando il nero allora perde il gruppo.





Lasca.

a cura di Luca Cerrato

Ci sono in questo numero de Il fogliaccio degli astratti due giochi che arrivano da mondi ed epoche molto differenti lo *Shogi* e il *Lasca*, che ad un primo e superficiale sguardo sembrano non avere nulla in comune, ma poi analizzando con più attenzione i loro meccanismi ludici si accorge che adottano una filosofia simile, i pezzi quando vengono catturati rimangono *attivi* dando vita ad interessanti situazioni di gioco.

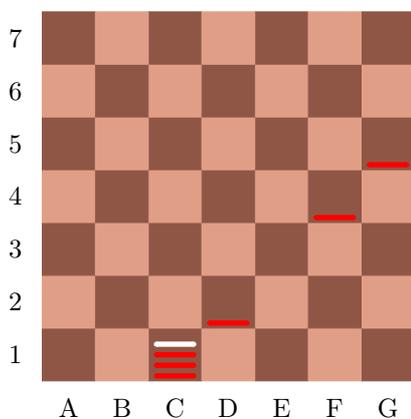
Lo *Shogi* utilizza il meccanismo delle riserve, un pezzo catturato viene posto nella riserva del catturante e in secondo momento rimesso in gioco. Nel *Lasca* e nel suo antenato il *Bashne* i pezzi catturati non cambiano colore, ma vengono bloccati sotto ad una pila di pedine e possono ritornare in gioco quando si ritroveranno in cima alla colonna di pedine.

Il cuore del *Lasca* sono le colonne, una buona gestione di queste porterà senza alcun dubbio a buoni risultati.

Si possono dividere le colonne di pedine in due gruppi principali: le *colonne deboli* e *colonne forti*.

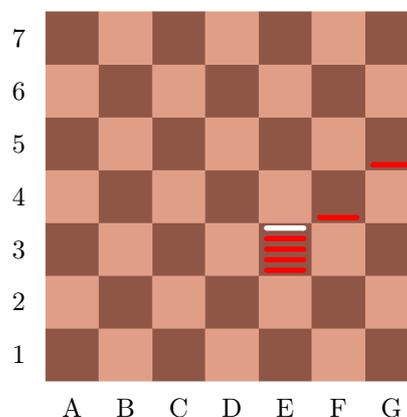
- Una *colonna debole* è costituita principalmente da un elevato numero di pedine avversarie poste subito dopo il pezzo in cima.

L'avversario farà di tutto per catturare la pedina in alto per trasformare la torre in una propria e forte.



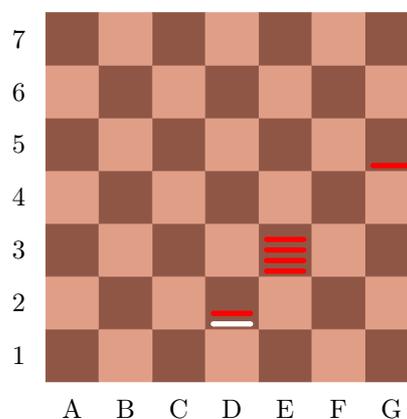
Diag.1

Nel diagramma 1 il bianco domina una torre alta quattro pezzi, ma è obbligato a catturare il pezzo rosso.



Diag.2

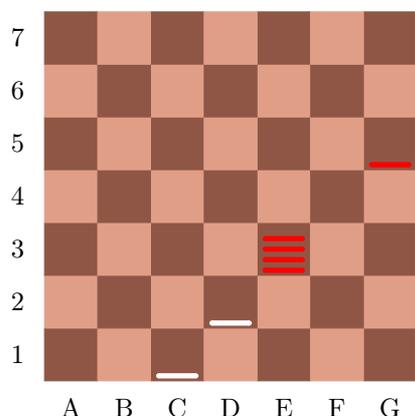
Nel diagramma 2 la posizione sul tavoliere dopo la cattura bianca, ma a sua volta il rosso ha una cattura che libera ben quattro sue pedine, diagramma 3.



Diag.3

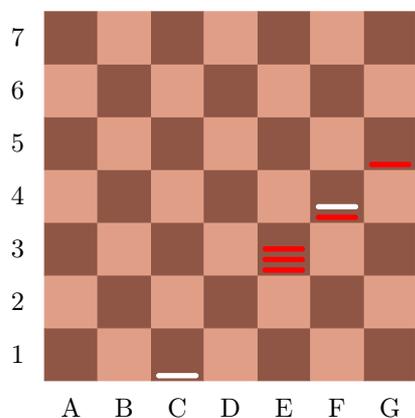
- Una *torre forte* è costituita da una serie di pezzi dello stesso colore posizionati nella parte alta della torre, aumenta la resistenza agli attacchi

avversari. Vedasi nel diagramma 3 la torre rossa in E3. Nel diagramma 4 il giocatore rosso non perde il controllo della torre nonostante la cattura bianca.



Diag.4

Nel diagramma 5 la situazione dopo la cattura, in teoria il rosso, al suo turno, potrebbe ancora restare fermo con la torre e il bianco sarebbe obbligato a fare un'altra cattura, così facendo il bianco inizierebbe a costruire una torre debole e il rosso sarebbe ancora padrone della sua torre.



Diag.5

Durante una partita un'obiettivo potrebbe essere la costruzione di una torre forte tramite una serie di sacrifici.

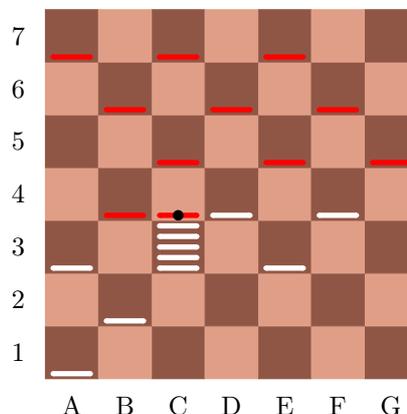
Invece quando tra le proprie file si ha una torre debole bisogna tentare di difenderla con l'aiuto di altri pezzi ed anche evitare di costruirle.

Adesso vi presento la partita più breve a Lasca.

1. c3-d4 e5xc3
2. d2xb4 f6-e5
3. e1-d2 g7-f6
4. c3-d4 a5xc3xe1

5. g3-f4 e1xg3
6. g1-f2 g3xe1
7. c1-d2 e1xc3

Il bianco è bloccato e non può muovere.



Diag.6

Potete far di meglio? Scrivetemi.

Per finire la partita giocata tra *David Johnson Davies* (bianco) e *Charles Matthews* (nero) al Clare College Lasca Association, nel 1976 a Cambridge.

J. Davies C. Matthews

1. c3-d4 e5xc3

Apertura centrale

2. b2xd4

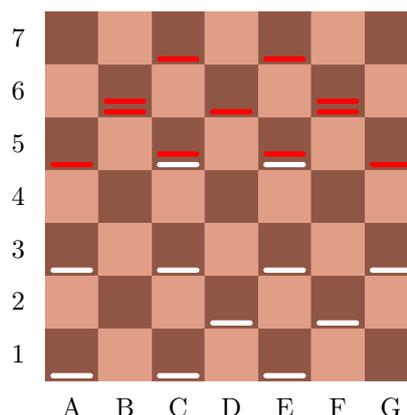
ricattura al centro, la solita idea.

2. ... f6-e5

3. d4xf6 g7xe5

4. c3-d4

Questa mossa del bianco è un approccio non usuale. Se invece gioca 4. e3-d4, c5-d4-e3; 5. f2-e3-d4; il nero è ora stretto; se gioca la combinazione standard 5. ... b6-c5 si ha 6. d4-c5-b6, a7-b6-c5; e il nero non ha più mosse, il bianco deve giocare 7. g1-f2 e il nero perde alla sua prossima mossa.

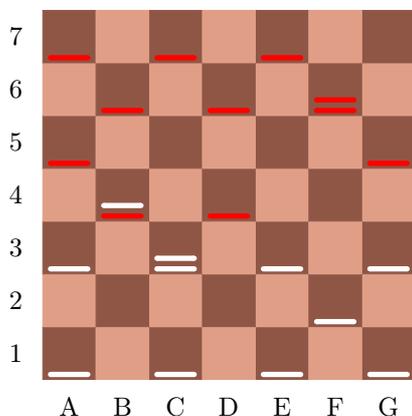


Diag.7

4. ... e5xc3

5. d2xb4 c5-d4

Si prova ad aprire una lunga combinazione:



Diag.8

Dopo che il bianco ha catturato in g7, una colonna di tre pedine rosse è contenuta sotto la pedina bianca e il rosso spera di liberarle guadagnando un pezzo forte. Comunque sia, in questa partita il nero non riuscirà nel suo tentativo.

6. c3xe5xg7*

così se il bianco sceglie l'altra cattura, il rosso ha una doppia cattura.

6. ... a5xc3

7. g7xe5

L'altra cattura non porta vantaggio e può essere giocata dopo.

7. ... d6xf4xd2

8. c1xe3

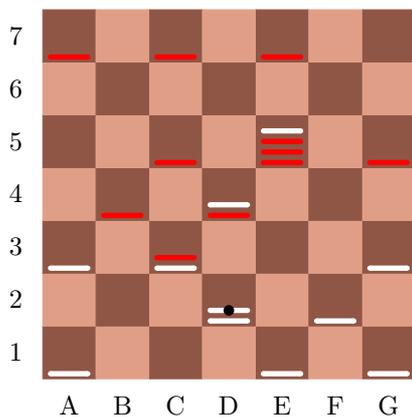
e il bianco sembra in vantaggio.

8. ... b6-c5

così il bianco cattura, in questo momento sembrerebbe non portare vantaggi.

9. e3-d4

una mossa scaltra:



Diag.9

Lo scopo del bianco (come nel 5 nero sopra) è di formare una colonna di pedine per essere in seguito liberate. Naturalmente se non c'erano sotto prigionieri rossi il pezzo bianco in d4, questa sarebbe una mossa diretta.

9. ... c5xe3xc1*

10. a3xc5 c1xe3

Il nero non può permettersi di perdere la sua colonna in e3, inoltre non ha una buona mossa da un'altra parte.

11. g3-f4

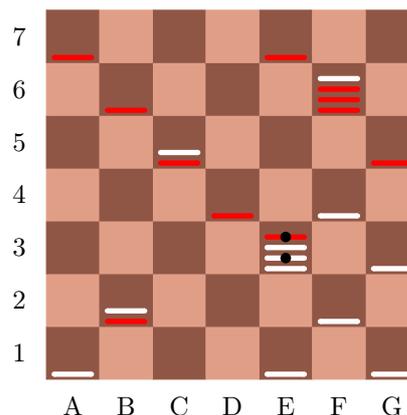
Questo occupa un importante punto abilitando il bianco a giocare e5-f6 in sicurezza; altrimenti il bianco gioca g5-f6 ecc...

11. ... c7-b6

La sola ragionevole mossa. La mossa nera e3-d2 è rifiutata dal bianco a1-b2.

12. e5-f6 c3-b2

Il nero b6-a5 avrebbe dato al nero una possibilità per riparare la sua posizione lentamente.



Diag.10

Il nero accetta una piccola perdita per avere una posizione più mobile. Comunque il bianco ora inizia una scambio su larga scala:

14. b2-c3 d4xb2

15. f2xd4xb6 a7xc5

16. e1-f2

Il bianco f6-g7 avrebbe creato un gioco più sicuro.

16. ... c5-d4

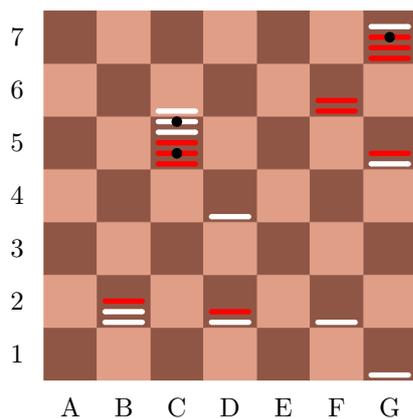
Il nero ha l'ultima possibilità.

17. e3xc5xa7* g5xe3

18. a7xc5 e7xg5

19. e5xg7* e3-d2

Il nero f6-e5 salverebbe un pezzo, ma la posizione non ha speranza.



Diag.11

Nel finale di partita entrambi i lati hanno tre

mobili pezzi, ma la colonna bianca è quella dominante; il nero non può affrontare nessun sacrificio e tatticamente è debole

20. g7xe5 d2-e1*

21. e5xg7 e1xg3

22. d4-e5 b2-c1*

23. e3-d4 g5-f4

24. d4-c3 f4-e3

25. c3-d2 e3-f2

26. g1xe3 g3xe1xc3

27. d2xb4

Il nero si arrende.

Sito di riferimento: www.lasca.org



Su Facebook vi ricordo i gruppi,

Giochi astratti

Rivista ludica Il fogliaccio degli astratti.



Archivio virtuale

Centro studi

Biblioteca e giocoteca.

www.archiviodeigiochi.it



Kriegspiel.

a cura di Luca Cerrato

Le varianti scacchistiche, scacchi eterodossi oppure giochi del re come preferisce chiamarle il sottoscritto, sono migliaia, da quelle tradizionali a quelle più moderne. Ognuno di noi può crearsi la sua variante, ma può accadere che inventata una variante subito vengano create delle varianti della variante.

Sul numero 63 de *Il fogliaccio degli astratti* ho presentato il gioco *Kriegspiel* ideato tra il 1898 e il 1899 dall'inglese *Michael Henry Temple*. La caratteristica di questa variante è che i giocatori non hanno la completa informazione della disposizione dei pezzi avversari. Dall'idea originale altri autori hanno applicato le loro idee e creato a loro volta altri giochi.

Qui di seguito vi presento alcune variazioni sul tema.

I **Dark chess**, in italiano gli *scacchi al buio* sono stati ideati da *Olsted e Nielsen*, sono una variante del *Kriegspiel* in cui valgono tutte le regole degli scacchi eccetto la presa en passant. A differenza dei *Kriegspiel* i pezzi hanno visibilità delle caselle che possono attaccare oppure su cui muoversi. In questa variante l'arbitro non avverte degli scacchi al re, il re viene catturato come un qualsiasi altro pezzo. L'arrocco è possibile anche se una delle caselle è controllata da un pezzo avversario. Se un pezzo viene catturato l'arbitro non dice quale tipo di pezzo è stato catturato. Questa variante è giocabile su:

www.itsyourturn.com

www.gamerz.net/pbmserv/

La variante **Shadow Chess** è simile al *Dark chess*, nei primi è presente una visualizzazione asimmetrica, cioè se il pezzo A vede il pezzo B che attacca, B non vede A, nei *Shadow chess* l'arbitro rivela entrambi i pezzi. In altre parole un pezzo perde temporaneamente l'invisibilità fin quando questo serve a far conoscere tutte le mosse legali a chi deve muovere, cioè non si hanno più i tentativi.

Gli *scacchi invisibili*, sono parenti molto stretti dei *Kriegspiel* in cui solo alcuni pezzi sono invisibili. Quando uno dei pezzi invisibili è mosso l'avversario non ha idea del suo movimento. Quando si effettua una mossa non legale a causa di un pezzo invisibile il

giocatore perde il turno ma il pezzo invisibile diventa visibile.

Nel proseguire nella presentazione di queste varianti andiamo a scoprire le *versioni asimmetriche*, in cui il bianco non ha nessuna informazione sui pezzi mentre il nero vede i pezzi avversari, ma ha un numero di pezzi ridotti. Quali pezzi escludere è molto interessante perché bisogna valutare quanto valgono in termini d'informazione i singoli pezzi.

Semi-Kriegspiel, il nero gioca solo con il re e la donna.

One-Eye Kriegspiel, il nero viene privato di donna, due cavalli e un alfiere.

Pickle Pot Kriegspiel, il nero viene privato di due torri, i due cavalli ed un alfiere.

Anche il famoso enigmista Hubert Phillips noto soprattutto come *Dogberry* e *Calliban* creò delle varianti del *Kriegspiel* chiamate *Welbeck*, *Assassin* e *Mafeking*.

Welbeck Kriegspiel, cambia la disposizione iniziale dei pezzi che possono essere distribuiti sulla propria metà scacchiera, con gli alfieri su caselle di colore differente. I pedoni possono essere posizionati anche sulla prima riga, ma in nessun caso possono muoversi di due caselle. Per il resto valgono le regole del *Kriegspiel* originale. L'arbitro comunica ad entrambi i giocatori la posizione iniziale dei due Re che non possono essere sotto scacco, dopodiché inizia la partita.

Assassin Kriegspiel, valgono le regole degli scacchi *Welbeck Kriegspiel*, inoltre se:

- Un giocatore matta l'avversario con la Donna, l'Assassino, allora vince.

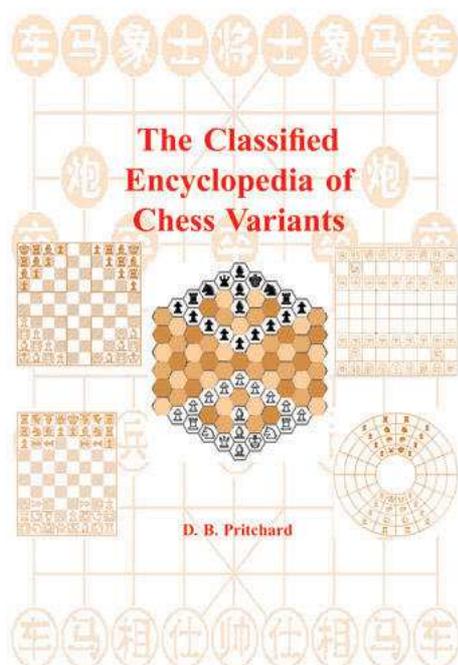
- Un giocatore matta l'avversario con un pezzo diverso dalla Donna allora perde.
- I cavalli vengono chiamati spie, non possono essere catturati e non danno scacchi. La loro abilità è che l'arbitro deve annunciare il contenuto della caselle adiacenti.
- Se entrambi gli assassini sono catturati allora

la partita è patta.

La promozione di un pedone a donna è proibita.

Mafeking Kriegspiel, valgono le regole degli scacchi Welbeck Kriegspiel, inoltre i cavalli si chiamano Scout, e come i Re e pedoni possono ottenere informazioni sull'avversario sia che si muovono sia che restino fermi.

Per tutti gli amanti delle *varianti scacchistiche* o i *giochi di re* in rete è possibile scaricare l'interessante e famoso libro di *D.B. Pritchard*, **Chess Variant Encyclopedia**.



Il sito da cui è possibile prendere il libro è:

www.jsbeasley.co.uk/encyc.htm

Il libro contiene centinaia di *chess variant*, ogni capitolo è dedicato ad una particolare gruppo di giochi. Le otto parti in cui è suddiviso il libro sono:

- *Giochi che usano pezzi e scacchiera ortodossa*, più di una mossa a turno, giochi ad informazione nascosta, catture non ortodosse, pedoni con particolari abilità, giochi con teletrasporto, posizionamento iniziale dei pezzi differente da quella classica, ...;
- *Altri giochi che usano tavolieri quadrati*, piccoli e grandi tavolieri, nuovi pezzi, modi di catturare non ortodossi, mutazioni, ...;
- *Tavolieri di altri generi*, cilindrici, toroidali, sferici, tavolieri in tre e più dimensioni;
- *Giochi storici e regionali* provenienti dai cinque continenti;
- *Giochi che utilizzano dadi e carte*, differenti usi di questi due oggetti ludici nel mondo dei giochi dei re;
- *Giochi con scopi differenti dallo scacco al re*, obbiettivi nel campo avversario, partite a punti, giochi con differenti obbiettivi tra i giocatori, ...;
- *Giochi a squadre*, partite con più di due giocatori giocate su una o più tavole anche con particolari forme;
- *Ogni giocatore per se stesso*, giochi con più di due partecipanti, ma ognuno gioca per proprio conto.



Backgammon aperture.

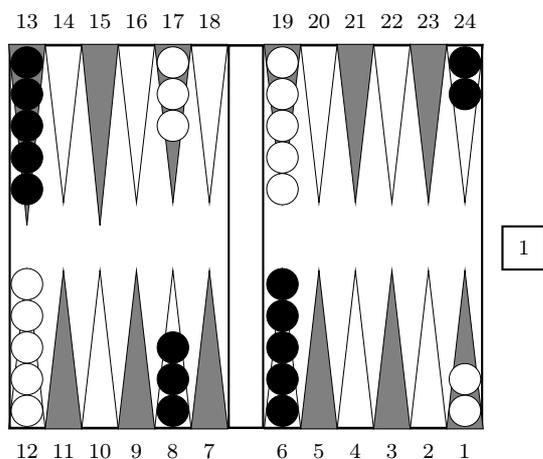
a cura di Luca Cerrato

Molto probabilmente l'avrete letto e sentito ripetere migliaia di volte, il Backgammon non è un gioco di fortuna, anche se c'è una componente aleatoria, i dadi. Il risultato del lancio viene *distribuito* sulle vostre pedine, questa distribuzione può mitigare la sorte avversa ed esaltare la fortuna. Una serie di errori sul movimento delle pedine può far sentire maggiormente un brutto lancio, mosse avvedute sono un'assicurazione sul lungo periodo.

Questo articolo è dedicato all'analisi dei primi lanci ed è orientato a un particolare caso che verrà analizzato in dettaglio. La versione originale è stata scritta da *Nack Ballard* e *Paul Weaver*.

Incominciamo da una domanda semplice: qual'è la posizione che si presenta più spesso nel Backgammon?

La risposta è abbastanza facile, quella iniziale, per questo è essenziale conoscere quali sono le migliori scelte da fare per ogni lancio.



Il miglior gioco per un particolare lancio può variare, dipende dal punteggio della partita, dalla forza e dallo stile del vostro avversario e perfino dalle circostanze del momento. Uno dei fattori che sono stati presi in considerazione è l'ottimizzazione, il miglior uso del lancio.

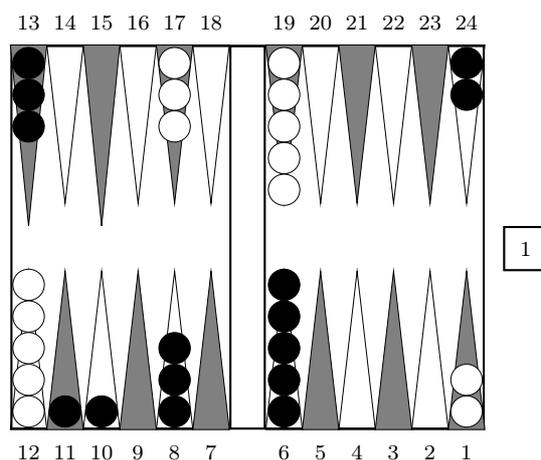
Prendiamo in considerazione una situazione concreta che vi potrà capitare durante una partita: qual è la miglior mossa in apertura con un tre e due (da ora in poi 32)?

Ci sono 17 modi legali di giocare un 32. In fase di apertura bisognerebbe evitare di impilare pezzi dove è possibile. Questo elimina qualche mossa delle 17 iniziali, tutti le mosse verso le punte 8 e 6.

Le mosse che vanno ad occupare la punta 4 oppure la 5 hanno avuto una breve popolarità negli ultimi anni '70 ed inizio '80, ma adesso hanno perso il loro fascino.

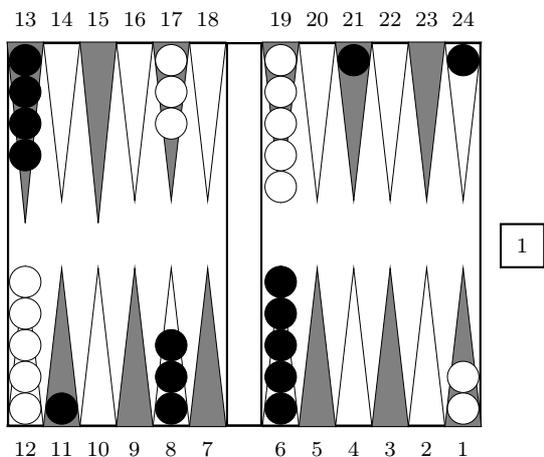
Ci sono quattro scelte che si contendono la migliore apertura per un 32.

32 *sotto* (down), entrambe pedine dal midpoint (13/11, 13/10), diagramma 1;



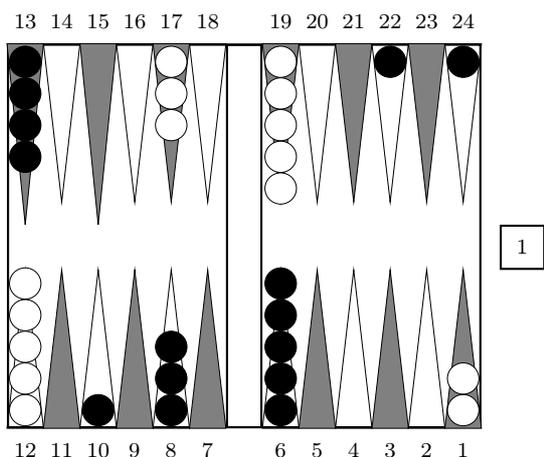
Diag.1

32 diviso (split), un pezzo da dietro (24/21) e un pezzo dal midpoint (13/11), diagramma 2.



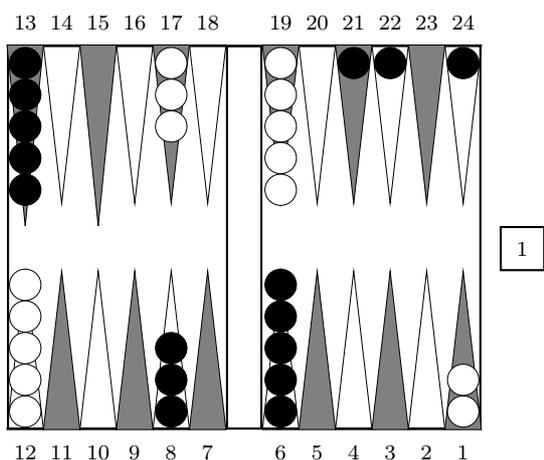
Diag. 2

32 divisione inversa (reverse split), un pezzo da dietro (24/22), un pezzo dal mid point(13/10), diagramma 3.



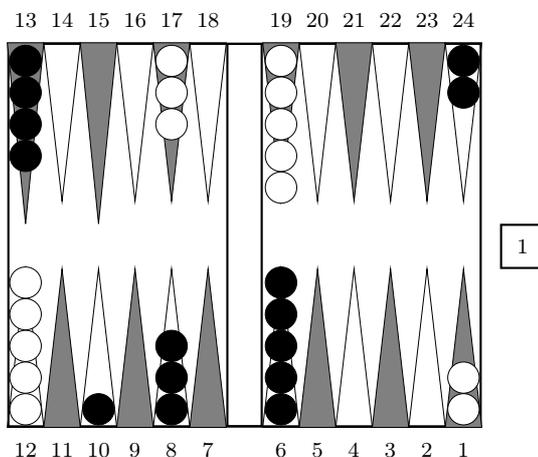
Diag.3

32 sopra (up), si muovono entrambi i pezzi da dietro (24/22, 24/21), diagramma 4.

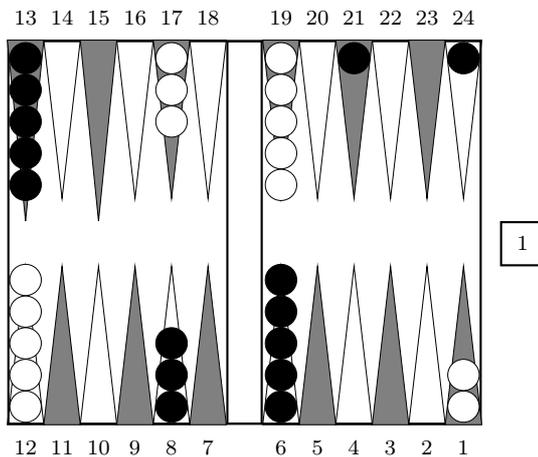


Diag.4

Due dei quattro diagrammi di sopra hanno il 3 sotto in comune e gli altri due il 3 sopra. Isoliamo ed analizziamo le due posizioni di questi tre.



Diagr. 5



Diagr. 6

Quali sono le debolezze?

Nel diagramma 5, con il 3 basso, il nero permette al bianco di colpirlo con quattro numeri su 36. Questi numeri sono il 63 e 54. Ci sarebbe anche 33 che non viene preso in considerazione perché non sarebbe una buona mossa per il bianco.

Nel diagramma 6, con il tre alto, il nero può essere colpito dal bianco con 5 lanci; 42, 44, 22, 11.

Quali sono i benefici per ognuna di queste situazioni?

Nel diagramma 5 il nero sulla punta 10 ha la possibilità di 10 nuovi numeri per consolidarsi sulle punte 7, 5 oppure 4 (lanci 63 53 51 64 62) ed essere più pericoloso per il bianco per dividere una qualsiasi delle tre punte. In più i lanci neri 43 32 21 possono fare propria la punta 10 al prossimo turno.

Nel diagramma 6 la pedina nera su 21 minaccia di correre in sicurezza con 62 oppure di fare una buona ancora (punte 18, 20 oppure 21) con 63 41 53 43 32 21. Inoltre può ostacolare il bianco portando un costruttore sulla punta 10 oppure 9.

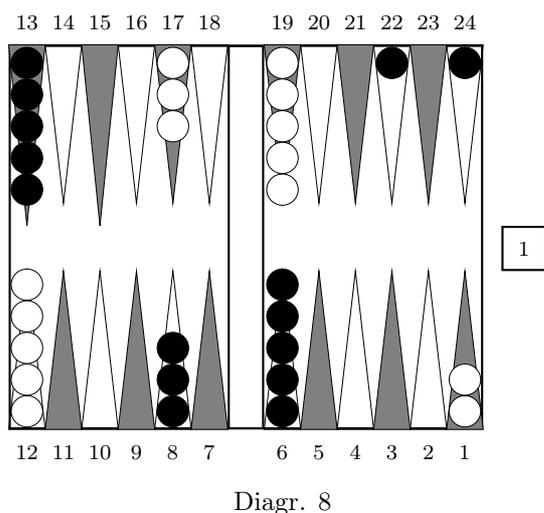
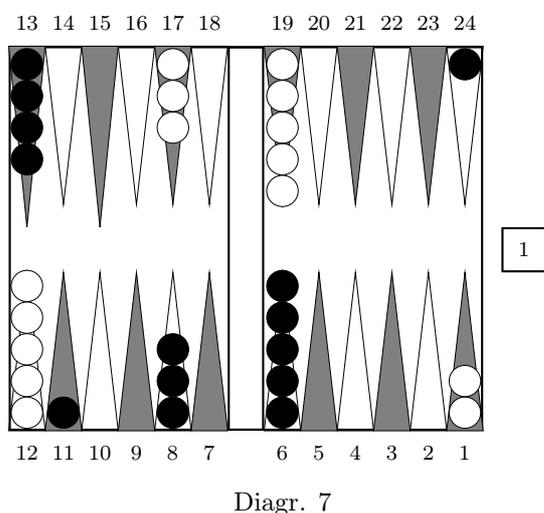
Mettendo sulla bilancia i pro e contro delle due posizioni il *3 alto* è il favorito. In ogni modo bisogna tener conto di due aspetti minori.

a) Il muovere il *3 sopra* da la possibilità al bianco di colpire e guadagnare tempo. Colpendo il bianco aumenta il rischio di essere colpito, ma nonostante questo ha la possibilità di uscire e impedirebbe al nero il suo sviluppo.

b) Il doppio tende a funzionare meglio se i due pezzi dietro sono sulla stessa punta. Questo è sempre un inconveniente nascosto del dividere. In questo caso è più raccomandato un nero 66, meno il 44.

Questi due aspetti minori ristabiliscono il bilanciamento nella comparazione. Così come un numero isolato, come il nostro caso il *3 sopra* oppure sotto è grosso modo uguale.

Adesso andiamo ad analizzare le scelte per il due. I due diagrammi di sotto analizzano, in modo isolato, le possibilità del due.



Quali sono le debolezze di ognuno di questi due?

Nel diagramma 7 con il due basso il nero permette al bianco di colpire con 64.

Nel diagramma 8 con *2 sopra* il nero permette al bianco di colpirlo con 33, 53 e 55. L'attacco bianco 55 era caratterizzato come ragione principale per non dividere con una parità nella letteratura vecchia

del backgammon, ma nella realtà è solo una piccola parte dell'equazione.

Appare che le debolezze dei due 2 sono abbastanza simili.

Quali sono i benefici di ognuno di questi due?

Nel diagramma 7, il *2 basso*, da al nero nuovi numeri sul prossimo lancio per fare sua la punta 7 oppure la 5, nominalmente 64 41 63 (e 61 ora crea il meglio dei due punti). Diviene più pericolosa per il bianco dividersi su uno di questi punti chiave. Inoltre i lanci neri 62 52 32 21 possono far propria la punta 11 nel prossimo punto.

Nel diagramma 8, il *2 sopra* nero sarà in grado di correre in sicurezza con 63 oppure 54, un'ancora sulla punta 18 con 64 oppure sulla punta 22 con 52 32. Inoltre il bianco è inibito dal farsi un costruttore con un 2, 3 oppure 4.

Da questa analisi, prevenendo il bianco dal dividere oppure dal costruire appaiono essere dello stesso valore. Comunque, correndo oppure ancorando sulla punta 22 nel diagramma 8 non è valida come l'offensiva di crearsi una punta nel diagramma 7. Perché il vantaggio del settore è così leggero per il diagramma 8?

Il ragionamento non regge perché ha a che fare con il fatto che i pezzi sulla punta 24 e sulla punta 22 sono due pip separati come le punte 8 e 6. Con lo spostarsi sulla punta 22 il nero duplica alcuni dei suoi lanci di punti-costruttori su entrambi i lati della tavola.

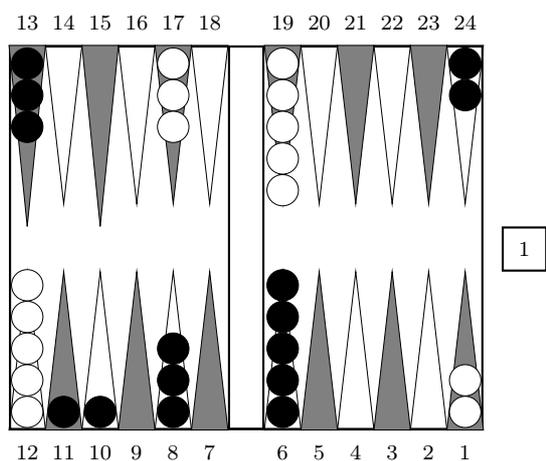
Dividendo in parti uguali i sei numeri neri che creano un'ancora avanzata al prossimo lancio: 31 42 64. Di questi il nero 64 è l'unico lancio che funziona meglio degli altri al prossimo lancio come risultato della sua divisione. Il punto è che 31 e 42 sono già lanci forti per il nero, facendo sua le punte 5 e 4.

Abbiamo spiegato le ragioni del perché crediamo *3 sopra* e *3 sotto* sono uguali, ma il *2 sotto* è chiaramente superiore al *2 sopra*. Questo fa sì che possiamo eliminare dall'apertura 32 quello che include il giocare il *2 sopra*?

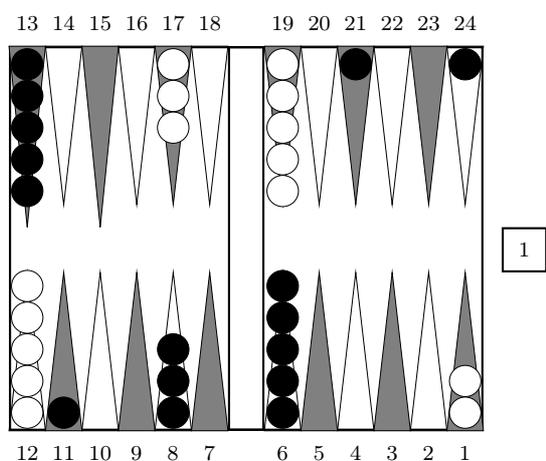
Non possiamo escluderlo in modo automatico senza considerare la dinamicità dell'interazione tra la scelta del 3 e *2 sopra*.

La conclusione è che l'interazione diminuisce il gap, l'inferiorità del giocare il *2 sopra* rimane un fattore decisivo. Nel caso di combinazione del *3 sopra* con il *2 sopra* è chiaramente insufficiente il prevalere della inferiorità del *2 sopra*. Comunque, nel caso di un *3 basso* con un *2 alto* si scopre un'interazione abbastanza positiva a causa del *32 reverse-split* ad essere molto vicino alla terza scelta. Ancora, come appassionati, il confronto finale tra due entità, e due candidati sono più facilmente comparabili che tre, abbiamo semplificato il contesto ai due *finalisti* che giocano il corretto *2 basso*.

Ora analizziamo l'interazione tra i nostri due finalisti.



Diagr. 9



Diagr. 10

L'aspetto negativo di combinare il 3 basso con un 2 basso (diagramma 9) è che si riduce la flessibilità del mid point a tre pezzi. Se un terzo pezzo sul mid point è successivamente utilizzato per occupare una freccia oppure per colpirla, sul mid point rimarrebbero solo due pezzi, l'utilizzo di un ulteriore pezzo lascerebbe la freccia esposta alla cattura.

L'aspetto positivo del combinare un 3 sotto con un 2 sotto è la sinergia tra i pezzi sulle frecce 11 e la 10. Se il bianco colpisce con un 9, il nero aggiunge 51 41 21 11 al suo arsenale di numero per contrattaccare. Se il nero non è colpito, 30 numeri potranno creare un punto saldo (frecce 7, 5 oppure 4) al prossimo lancio.

Pesando gli aspetti negativi e quelli positivi la bilancia non si sposta troppo né da una parte né dall'altra. Comunque per scopi pratici, 32 basso (diagramma 9) può essere considerato legato con 32 diviso (diagramma 10). Sono abbastanza simili e molto spesso è un fattore stilistico a fare la scelta.

Sono stati consultati dozzine di libri sul backgammon scritti prima del 1980, molti di questi affermano che il 32 basso è il solo modo per giocare un 32.

Nella maggior parte di questi libri il 32 diviso non è nemmeno menzionato e quando lo è viene considerato come una mossa inferiore.

Ci sono solo tre libri che fanno un'eccezione, *The New York Times Book of Backgammon* (James e Mary Zita Jacoby, 1973), *The Clermont Book of Back-*

gammon (David Dor-el, 1975) e *Backgammon* (Paul Magriel, 1976).

Questi libri danno le due posizioni come due buone soluzioni per giocare un 32. Questa è una più appropriata rappresentazione sebbene nessun libro dà una seria menzione al 32 reverse split, un terzo modo di giocare che è molto simile in valore agli altri due che abbiamo raccomandato, una buona alternativa.

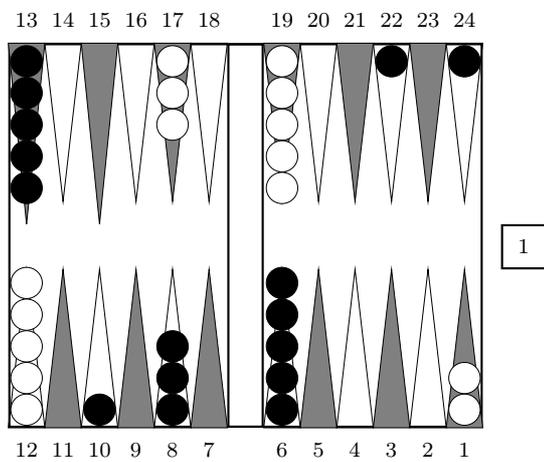
Probabilmente lo storico pregiudizio contro il 32 reverse split è legato con lo storico pregiudizio contro l'apertura 52 divisa (13/8, 13/10), basata sulla paura di essere colpiti con un singolo doppio 5.

Il regolare 32 diviso era raramente visto nelle partite degli anni '70. Uno dei co-autori di questo articolo ha adottato questa apertura nel 1980, sebbene la usava come arma nelle partite in cui era in vantaggio. Gradualmente, anno dopo anno, la 32 divisa ha guadagnato in popolarità. Dal 1990 fu dato uguale importanza con la 32 sotto e dal 1995, con l'aiuto di vari software la 32 divisa è divenuta la scelta favorita.

A metà degli anni '90 lo stato dell'arte del lancio dei dadi supporta la 32 reverse split come seconda miglior scelta.

Quando i programmi di Backgammon diventarono più forti essi gradualmente spinsero fuori la reverse split e dimostrano attraverso lanci di essere una candidata poco affidabile.

In un recente e poco conosciuto capovolgimento, Snowie-4 giocò un 32 reverse split back in una partita. Comunque, le prime impressioni di questo gioco risultarono sbagliate.



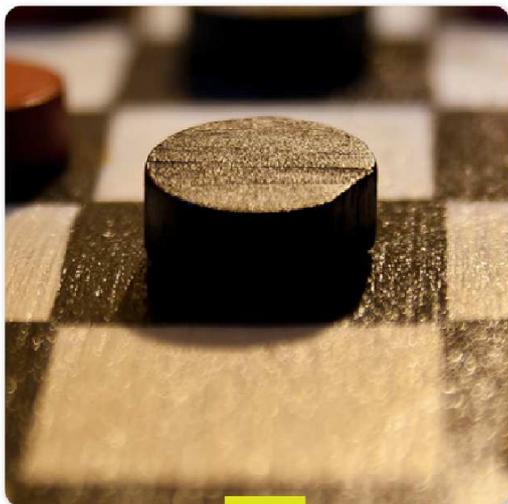
Diagr.11

Il modo migliore di giocare un 32 è influenzato dal punteggio dell'incontro. Quando si sta ricorrendo l'avversario, allora un 32 sotto è chiaramente il corretto modo di giocare.

Portando i due pezzi sotto, si sta concentrando su un'offensiva, procurandosi una grande possibilità per preparare oppure attaccare l'avversario.

Ogni volta che si è sostanzialmente indietro in un incontro (oppure quando si è più forte del vostro avversario) il 32 sotto è generalmente l'approccio raccomandato.

Se la situazione è ribaltata e stiamo conducendo la partita allora il 32 diviso è la scelta preferita.



Tavolando





Backgammon senza dadi.

a cura di Alberto Bertaggia

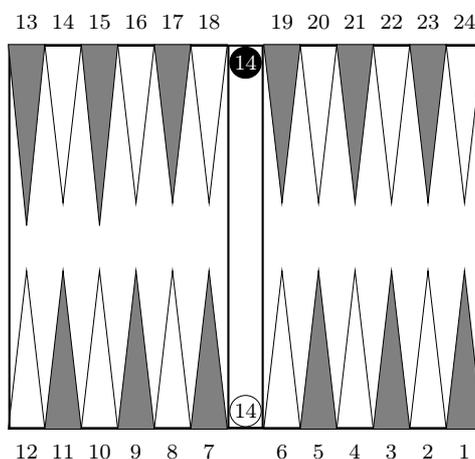
Il gioco che Alberto presenta in questo articolo mi fa tornare indietro di molti anni, quando, nel lontano 2003, iniziai a pubblicare Il fogliaccio degli astratti. Infatti sul numero 1 uno dei due giochi che presentai era Il Backgammon senza dadi. (*L. Cerrato*)

Chiamato anche **Backgammon Cavalletta** o **Backgammon Grasshopper** è una originale variante del backgammon senza dadi, inventata da *Matt Crispin*. Al contrario del backgammon classico, questa variante è di pura capacità senza l'aiuto della fortuna. Le regole sono state pubblicate per la prima volta nel libro di *J. du C. Vere Molyneux: Begin Backgammon*, pubblicato da Elliot Right Way Books nel 1984.

I giocatori durante il gioco, cercano di spostare i loro 14 pezzi intorno alla tavola da Backgammon, in senso antiorario, bloccando i pezzi dell'avversario in modo da occupare una punta (un unico pezzo su una punta non può essere catturato in questa variante, non c'è, infatti, la cattura) o con la costruzione di un "muro" (due pezzi impilati su una punta) che nessun pezzo può oltrepassare. Le mosse, in questo gioco, sono solo da quadrante a quadrante, ciascuno costituito da 6 punte (da 1 a 6, da 7 fino a 12, da 13 a 18, da 19 a 24). Il secondo pezzo su un muro ha una speciale capacità di saltare su un qualsiasi muro avversario o proprio in modo da poter atterrare in un altro quadrante (di conseguenza il nome "Grasshopper" - Cavalletta). I muri possono essere costruiti solo spostando un pezzo dal precedente quadrante che è esattamente 6 punti di distanza da una punta che ha un pezzo unico. Una volta che i giocatori hanno trasportato i propri pezzi nel 4° quadrante (punte da 19 a 24), devono costruire muri su questo quadrante. Questi muri (due pezzi in pila) possono essere portati fuori dal tavoliere come una sola unità (un unico pezzo). Il vincitore è il primo giocatore che riesce a portare fuori due muri, ma non necessariamente in due giri consecutivi.

Posizione di partenza.

Ciascun giocatore inizia con 14 pedine nella posizione Corsa (sul bar). (I principianti possono preferire meno pedine nelle loro prime partite, ma ogni giocatore deve iniziare con un numero pari). Non sono utilizzati i dadi in questo gioco.



Movimenti delle pedine

Quando la partita inizia il giocatore bianco pone sul tavoliere una pedina bianca sul primo quadrante (quello con le punte da 1 a 6). Il giocatore nero farà la stessa cosa ponendo una pedina nera su una punta vuota dello stesso quadrante.

Dopo che le prime mosse sono fatte, il giocatore di turno può decidere se far entrare un'altra pedina sul primo quadrante 1-6 o se muovere una pedina già presente nel tavoliere.

Quest'ultima mossa consiste nel prendere una qualsiasi pedina del tavoliere (tranne che non sia posizionata nell'ultimo quadrante, contrassegnato dai

numeri 19-24) e metterla in una qualsiasi punta vuota del quadrante successivo. Per esempio, è permesso prendere una pedina dalla punta 3 (quadrante A) e posizionarla in un qualsiasi spazio vuoto del quadrante B (quello con i numeri da 7 a 12).

Il muro è formato da 2 pedine dello stesso colore nella stessa punta. Si può formare un muro quando ci sono 2 pedine distanti esattamente sei spazi tra di loro, portando quella dietro in cima a quella davanti.

Quando il muro è costruito nessuna pedina di alcun colore può passare il muro. Tuttavia, la pedina superiore del muro ha una caratteristica che le singole pedine non hanno: può saltare di tutte le punte che vuole, anche in presenza di altri muri, purché termini su una punta vuota o su una pedina dello stesso colore che sia distante 6 punte esatte e formare così un altro muro. Se un giocatore non può effettuare mosse a causa dei muri o perché non ci sono punte vuote dove piazzare le pedine sarà costretto a *passare* ed il suo avversario continuerà la partita come nel Backgammon classico.

Quando finisce la partita

Quando una pedina raggiunge l'ultimo quadrante 19-24 non si può più muovere fino a quando una seconda pedina dello stesso colore non si unisce a questa per formare un muro. A quel punto il muro potrà uscire dal tavoliere. Il giocatore che fa uscire un mu-

ro totalizza 1 punto. Se ci riesce un'altra volta vince la partita.

Backgammon Grasshopper dà una probabilità uguale a entrambi i giocatori. Pedine veloci e isolate che corrono al quadrante finale non sono efficaci. Si deve avanzare cautamente in piccoli o grandi gruppi. L'idea è quella di costruire una linea di rifornimento occupando gli stessi numeri su parecchi punti consecutivi.

Non si possono costruire muri nel primo quadrante dove entrano le pedine, ma si può tagliare la linea di rifornimento dell'avversario occupando il punto che permetterebbe la costruzione di un muro avversario. Il giocatore con le migliori linee di rifornimento di solito vince.

Risorse Internet:

- <http://www.bkgm.com/variants/Grasshopper.html>
- <https://boardgamegeek.com>
- <http://wings.rachunek.com/it/GameRules?tp=96>

Server online

<https://brainking.com/it/DefineOpponent?tp=96>

Riferimenti:

- Begin Backgammon, J. du. C. Vere Molyneux - 1997 (1984); Elliot Right Way Books



Soluzioni dei Problemi di *Shogi*:

Tsume: 1.R1b+ K1d 2.+R2c Kx2c 3.+B3b#

Hisshi: 1.B*4d a segue tsume in 3 mosse.



Soluzioni dei problemi di *Tori Shogi*:

Tsume Tori Shogi 01: 1.Ea2d, Phx2d 3.rQ*1c#

Tsume Tori Shogi 02: 1.rQ*1b Crx1b 2.Cr*2c Crx2c 3.Fa*4d#

Tsume Tori Shogi 03: 1.Go6c Ph3a 2.Pt3c Ph2a 3.Go4c Ph1a 4.Pt1c Ph1b 5.Go3d Phx1c 6.Go13e Ph1d 7.Go1b Ph1e 8.Go1c Ph1f 9.Go1d Ph1g 10.Go1e Ph2g 11.Go2e Ph3g 12.Go3e Ph4g 13.Go4e Ph5g 14.Go5e Ph6g 15.Go6e Ph7g 16.Go7e Ph7f 17.Go7d Phx7e 18.Go7c Phx7d 19.Gox5f Phx7c 20.lQx6b Ph7b 21.Pt*7d Ph7a 22.lQ7c Ph6a 23.Go4c Ph5a 24.Sw*5b Ph4a 25.Go6c# (49 mosse)

Problema Scacchi Petrov: 1.Cd2+ Ra2 2.Cc3+ Ra3 3.Cdb1 Rb4 4.Ca2+ Rb5 5.Cbc3+ Ra6 6.Cb4+ Ra7 7.Cb5+ Rb8 8.Ca6+ Rc8 9.Ca7+ Rd7 10.Cb8+ Re7 11.Cc8+ Rf8 12.Cd7+Rg8 13.Ce7+ Rh8 14.Rg2#



Split.

a cura di Luca Cerrato

Questo numero è dedicato ai giochi classici ed altri che potrebbero diventare dei classici moderni in un prossimo futuro, cioè giochi moderni che hanno determinate caratteristiche per affiancarsi ai grandi classici come gli scacchi, la dama, il go, i mancala Questo gruppo di giochi saranno chiamati banalmente i *candidati classici*.

Questi giochi bisogna cercarli tra i titoli pubblicati negli ultimi anni e selezionare quei giochi che hanno qualcosa in più rispetto alla media. Di questi candidati si cercherà di approfondirne lo studio prendendo materiale sia dalla rete che creandone del nuovo con le proprie intuizioni e pensate. Per questo mi piacerebbe ricevere idee e studi anche da voi lettori.

Ogni lettore può presentare i propri *candidati classici* inviandomi un'email a ilfogliaccio@tavolando.net, oltre al nome del gioco bisogna anche dettagliare e spiegare quali sono stati i parametri e le motivazioni della scelta.

I candidati astratti che sono già stati presi in esame:

- *Lasca*.
- *Zertz*.
- *Hex*.
- *Quoridor*.

In questo numero alla lista di sopra vengono aggiunti altri due nomi; *Split*, *Kamisado* e *Hive*.

Split ha un regolamento *minimalistico*, il tavoliere è modulare cioè formato da un certo numero di tessere, in modo da avere un diverso piano di gioco ad ogni partita. Ogni tessera è costituita da quattro esagoni. Inoltre a differenza della maggioranza dei giochi si possono prendere più scatole metterle insieme per formare un gioco più grande che funziona utilizzando il regolamento ufficiale senza aver bisogno di nessuna regola aggiuntiva.

Split (Francesco Rota - 2010)

Giocatori, due (rosso, bianco).

Materiali, 16 pezzi scuri e altrettanti chiari, 8 tessere, diagramma 1.

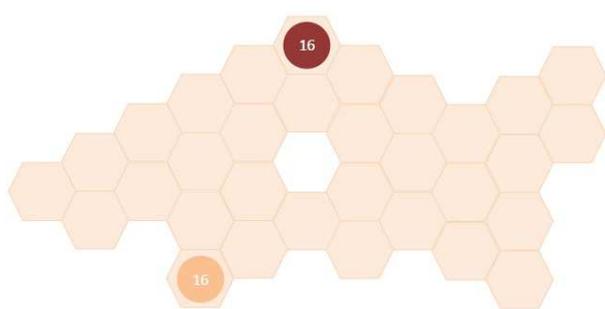


Diag.1

Scopo del gioco, essere l'ultimo giocatore a muovere un proprio pezzo.

Inizio partita, i giocatori si alternano a deporre una tessera del tavoliere, una tessera deve essere depositata vicina ad una già presente sul tavoliere.

Terminato di deporre tutte le tessere, il bianco prende la sua pila di 16 pedine e la depone su una casella di bordo, il nero farà la stessa cosa su una casella di bordo vuota, vedi diagramma 2.



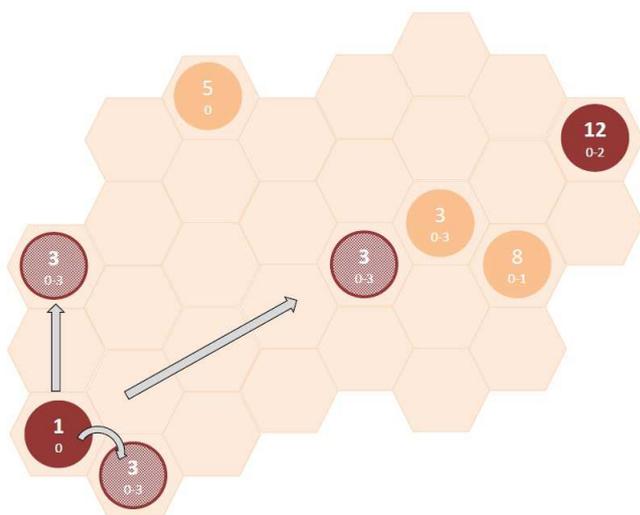
Diag.2

Movimento, nel proprio turno il giocatore deve selezionare una sua torre, da questa si dovrà scegliere una o più pedine da spostare, l'importante che deve rimanere almeno una pedina sulla casella di partenza.

Le pedine scelte si muovono in linea retta e continuano il loro spostamento fin quando non incontrano il bordo del tavolo oppure una casella occupata da una pedina oppure torre. Durante il movimento non si possono saltare altre pedine. Le pedine singole non si possono muovere.

Nel diagramma 3 i possibili movimenti della torre scelta.

Nei diagrammi il numero in grande rappresenta la quantità di pedine della torre, i due numeri in basso indicano il numero della mossa iniziale, dove si è divisa la torre, e il numero della mossa in cui è stata posizionata la torre. Per esempio la torre chiara in basso a destra vuol dire che è alta 8 pedine, è stata creata dalla torre iniziale, lo zero, ed è stata fatta alla mossa 1.



Diag.3

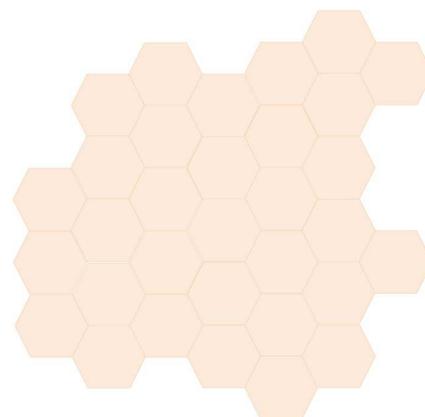
Fine gioco, la partita termina quando un giocatore non può più muovere.

Split può essere giocato sul sito www.boiteajeux.net dove si ha la possibilità di aggiungere fino a 40 pezzi a testa, mentre sul sito Board Game Arena con il nome *Sheep* (il nome con cui è stato ripubblicato nel

2014), con la possibilità di giocarlo anche in quattro giocatori.

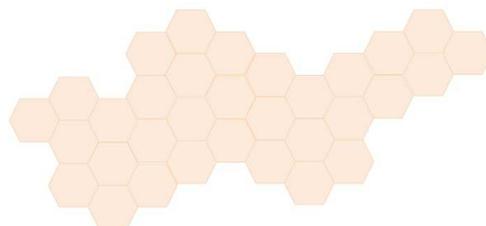
Per iniziare uno studio del gioco incominciamo a vedere le principali tipologie di forme di tavolo che si possono realizzare utilizzando una sola scatola. Infatti la forma del tavolo ha una influenza sul deposito della colonna iniziale.

- *Forma proporzionata*, la larghezza e la lunghezza sono più o meno uguali.



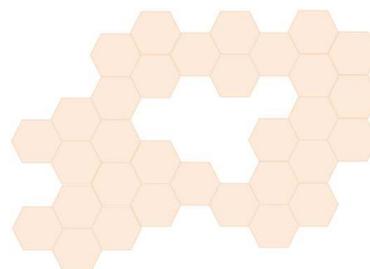
Diag.4

- *Forma allungata*, la tessere sono distribuite in lunghezza.



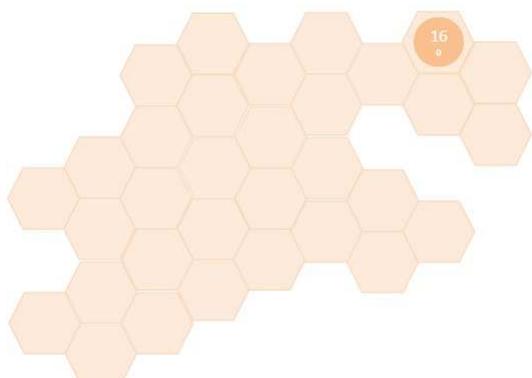
Diag.5

- *Forma con buchi interni*, all'interno del tavolo ci sono degli spazi.



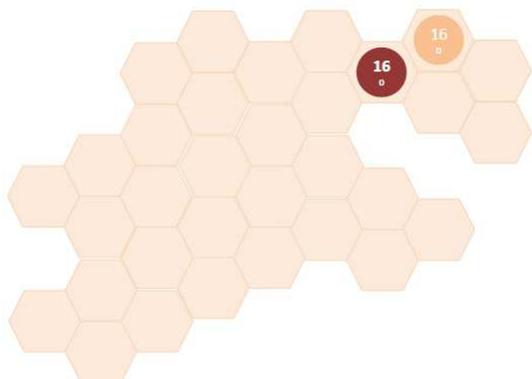
Diag.6

La fase di apertura, cioè dove depositare la pila iniziale può essere abbastanza decisiva. Nel diagramma di sotto il giocatore chiaro depositando la pila iniziale in una *strettoia* diminuisce notevolmente lo spazio di manovra.



Diag.7

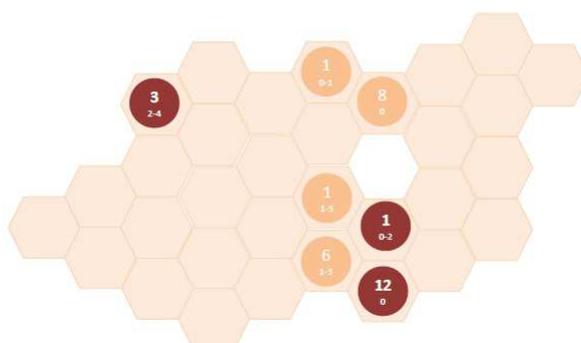
Infatti il giocatore scuro piazzando la sua torre come nel diagramma di sotto taglia il giocatore chiaro fuori da ogni possibilità di vittoria.



Diag.8

Split fa parte di una famiglia di giochi in cui per vincere bisogna bloccare l'avversario cercando di delimitare il suo spazio di manovra. Facendo questo si ottengono due effetti benefici, il primo riduce lo spazio di movimento ai pezzi avversari, il secondo si può gestire lo spazio conquistato con la dovuta calma, senza interferenze avversarie. Ovviamente prendersi dello spazio tutto per se non è così facile.

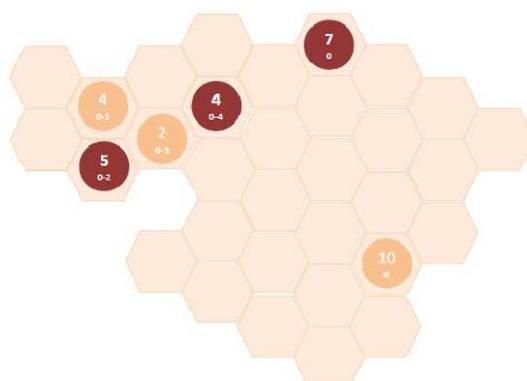
La tattica di crearsi una propria riserva può essere più facilmente attuabile nei tavoliere a forma allungata. Il tavoliere del diagramma 9 è diviso in due parti, quello a destra ci sono nove caselle che devono essere spartite da 8 pezzi chiari e 12 scuri, mentre alla sinistra le caselle libere possono essere facilmente controllate dai pezzi chiari.



Diag.9

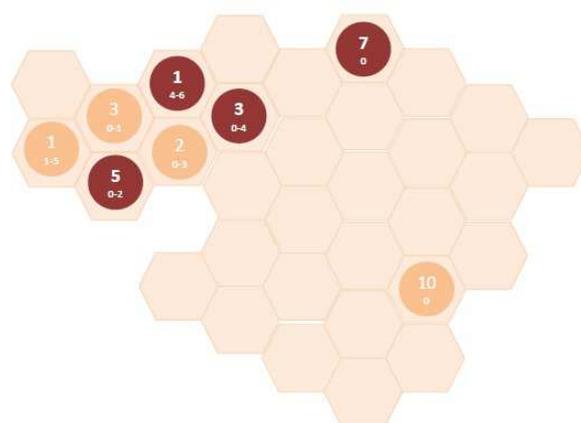
Un'altra strategia che si può usare è attaccare, racchiudere una torre avversaria in un piccolo spazio in modo che non la si possa sviluppare del tutto.

Nel diagramma 10 si può facilmente vedere che la torre scura a sinistra è quasi chiusa.



Diag.10

Le possibili mosse seguenti sono mostrate nel diagramma di sotto.



Diag.11

Quelle si sopra sono due delle tante possibili strade da seguire per far bene a Split, tutti i lettori de Il fogliaccio degli astratti possono inviare le loro idee strategiche su Split.



Kamisado.

a cura di Luca Cerrato

Il secondo gioco di questo numero candidato a diventare un classico è **Kamisado**. Un gioco che si fa notare per via della sua grande varietà di colori e per i suoi pezzi a forma di torre.

Kamisado rientra tra i giochi di velocità sul modello di Quoridor, si hanno otto pezzi e bisogna portarne uno in meta prima del vostro avversario.

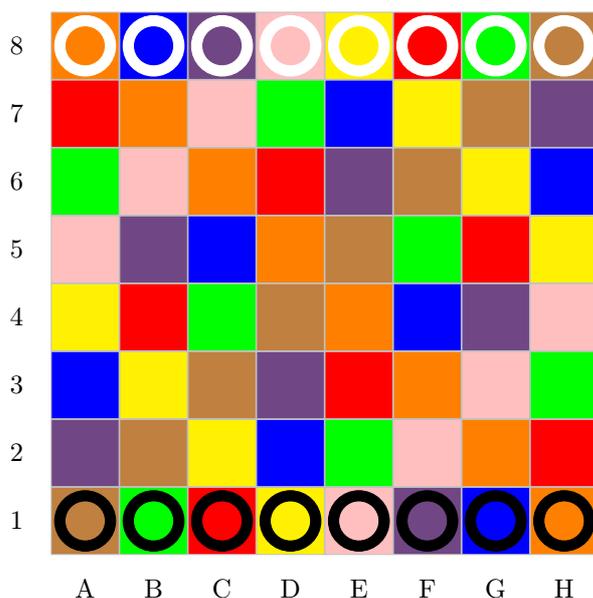
L'autore ha avuto l'idea del gioco, negli anni '70 del secolo passato, quando vide una stanza con un particolare pavimento colorato, lo impressionò a tal punto che la sua mente incominciò a lavorare e a creare le basi del gioco.

Kamisado (Peter Burley - 2008)

Giocatori, due (nero e bianco).

Materiali, un tavoliere quadrato 8x8 con caselle colorate, vedi diagramma 1, ogni giocatore ha otto pezzi di otto colori differenti, gli stessi utilizzati per colorare il tabellone.

Inizio gioco, la prima mossa spetta al giocatore bianco, la disposizione iniziale è la seguente:



Diag.1

Scopo del gioco, Kamisado può essere giocato in due modalità:

- *Partita singola*, vince il giocatore che porta per primo una propria torre sulla prima fila avversaria.
- *A punti*, si giocano più partite ad un determinato punteggio, di solito ai 3 punti oppure una maratona ai 15 punti.

Sumo, quando una torre arriva nella prima riga avversaria viene promossa a *sumo*, quando un sumo arriva nella prima riga avversaria viene promosso a *doppio sumo*, quando un doppio sumo arriva nella prima riga avversaria viene promosso a *triplo sumo*. Un triplo sumo non viene più promosso.

Movimento torri e sumo, una torre si può muovere in verticale ed in diagonale in avanti, non può mai muoversi orizzontale e all'indietro. Sia la semplice torre che un qualsiasi sumo non possono saltare altri pezzi e sumo.

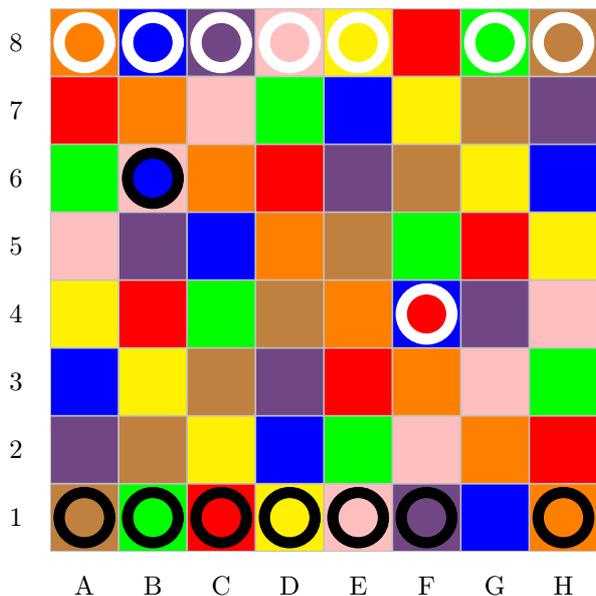
Il numero di caselle percorse dipende dal tipo di torre.

- *Torre*, non ci sono limiti;
- *Singolo sumo*, si può muovere al massimo di cinque caselle;
- *Doppio sumo*, si può muovere al massimo di tre caselle;
- *Triplo sumo*, si può muovere al massimo di una casella.

La meccanica di movimento, il giocatore che inizia un round è chiamato lo *sfidante*, il secondo a muovere è il *difensore*.

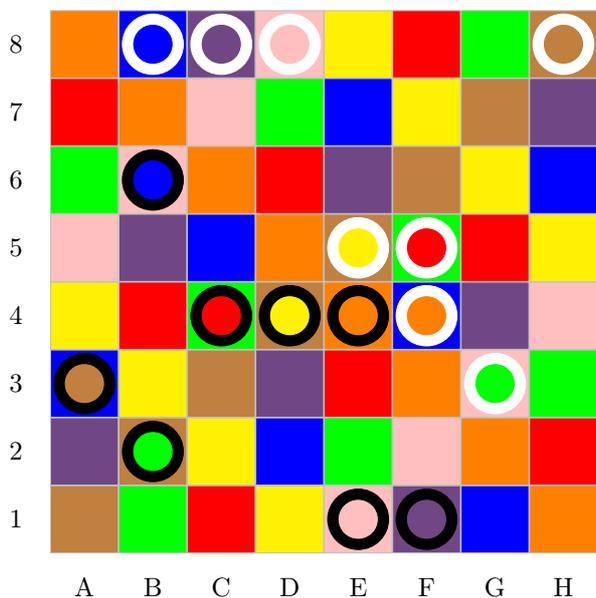
Lo sfidante muove una sua torre, il difensore dovrà muovere la sua torre del colore della casella sulla quale lo sfidante ha terminato il suo movimento.

Nel diagramma 2 il bianco ha fatto la sua prima mossa muovendo il rosso in f4 (casella blu), il nero dovrà muovere la sua torre blu.



Diag.2

Se una torre non può muoversi è come se avesse fatto un movimento virtuale di zero caselle e l'avversario muoverà la torre del colore della casella dove è rimasta ferma la torre.



Diag.3

Nel diagramma 3 la disposizione con il nero che deve muovere la sua torre verde.

Il nero muove la sua torre verde in B3, il bianco deve muovere la torre gialla che è bloccata allora la mossa ritorna al nero che deve muovere la sua torre marrone in A3 e può andare in meta.

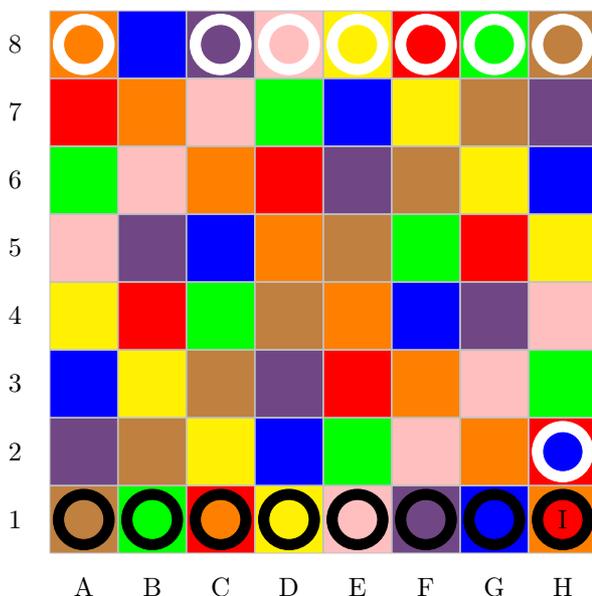
Importante, se entrambi i giocatori sono bloccati, cioè non possono muoversi, chi ha provocato il blocco ha perso la partita.

Spinte di sumo, i sumo possono effettuare delle spinte di torri avversarie poste di fronte a loro.

Singolo sumo, può spingere una torre posta direttamente di fronte (non in diagonale), ma solo se c'è una casella libera dietro alla torre spinta, *casella di movimento*. Un sumo non può spingere un altro sumo oppure spingere fuori dal tavoliere una torre. Nei diagrammi il sumo singolo viene indicato con un I.

Una volta effettuata la spinta il giocatore deve effettuare un'altra mossa e muovere la sua torre che ha il colore della casella di movimento.

Nel diagramma 4 il bianco ha mosso la sua torre blu in H2. Il nero effettuerà una spinta spingendo la torre bianca sulla casella verde H3, la seconda mossa nera è muovere la torre verde che potrà andare in meta in B8.

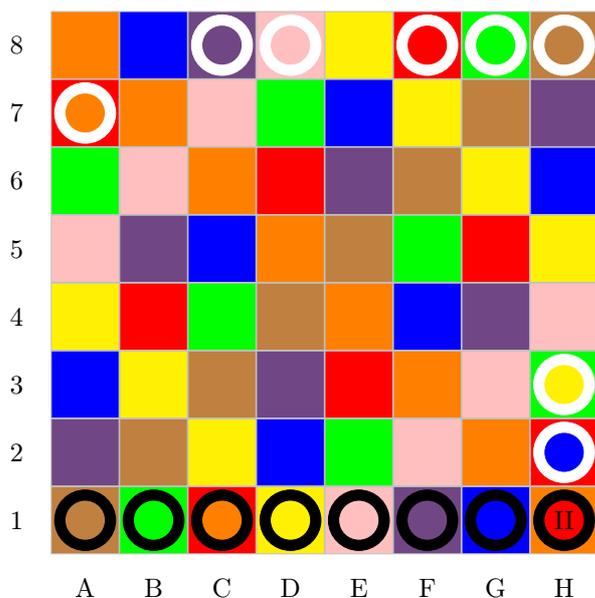


Diag.4

Doppio sumo, può spingere due pezzi (torre/sumo) che sono direttamente di fronte (non in diagonale), ma solo se c'è una casella libera dietro all'ultima torre spinta, *casella di movimento*. Un doppio sumo non può spingere un altro doppio sumo oppure spingere fuori dal tavoliere una torre o un sumo. Nei diagrammi il sumo doppio viene indicato con un II.

Una volta effettuata la spinta il giocatore deve effettuare un'altra mossa e muovere la sua torre che ha il colore della casella di movimento.

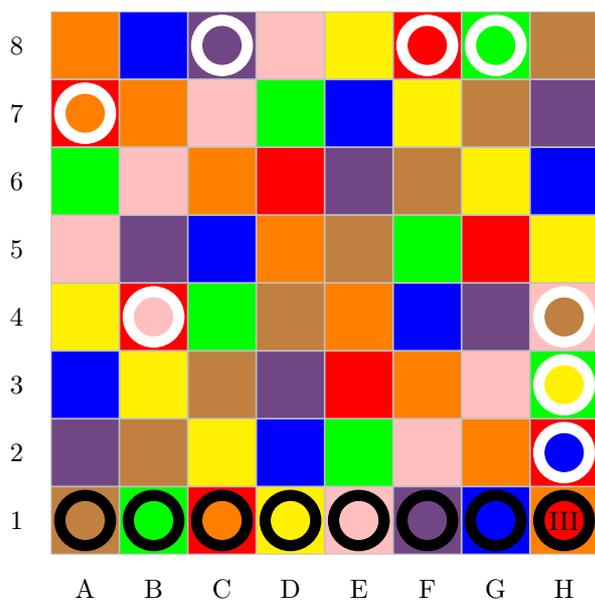
Nel diagramma 5 il bianco ha mosso la torre arancione sulla casella rossa A7, il nero utilizza la spinta del doppio sumo rosso, il bianco con la torre gialla si sposta sulla casella rosa H4, tocca ancora al nero che muove la sua torre rossa in meta sulla casella E8.



Diag.5

Triplo sumo, può spingere tre torri che sono direttamente di fronte (non in diagonale), ma solo se c'è una casella libera dietro all'ultima torre spinta, *casella di movimento*. Un triplo sumo non può spingere un altro triplo sumo oppure spingere fuori dal tavolo una torre, un sumo oppure un doppio sumo. Nei diagrammi il sumo singolo viene indicato con un III.

Nel diagramma 6 il bianco ha mosso la sua torre rosa in B3, il nero muove il suo sumo triplo e sposta il bianco con la torre marrone sulla casella gialla H5, tocca ancora al nero che deve muovere la sua torre gialla che va in meta in D8.



Diag.6

I punti, a seconda di quale tipo di pezzo va in meta si guadagnano i seguenti punti:

- Una torre, 1 punto;
- Un sumo, 2 punti;
- Un doppio sumo, 4 punti;
- Un triplo sumo, 8 punti.

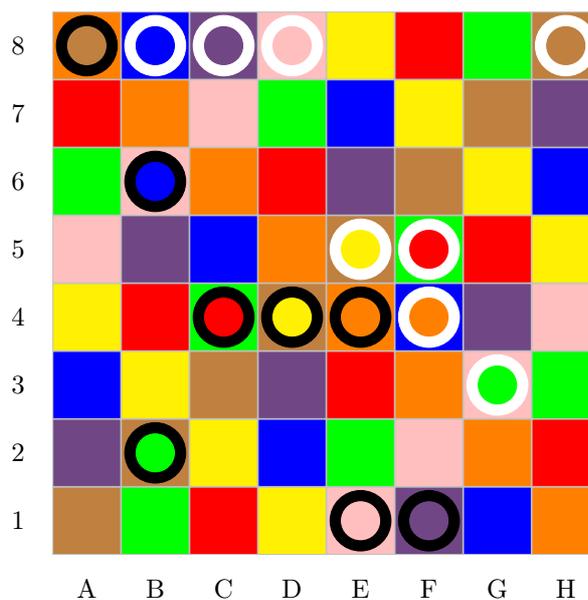


Ricostruzione della prima fila, quando una torre è andata in meta bisogna riformare la prima fila dei due schieramenti. La ricostruzione può avvenire in due modi, verso sinistra oppure verso destra. La scelta viene fatta dal giocatore che è andato in meta, l'avversario farà la prima mossa nella nuova partita.

Nel caso di *ordinamento verso destra* tutti i pezzi vengono mossi verso destra iniziando da quelli più a destra e da quelli più vicini alla prima riga del giocatore.

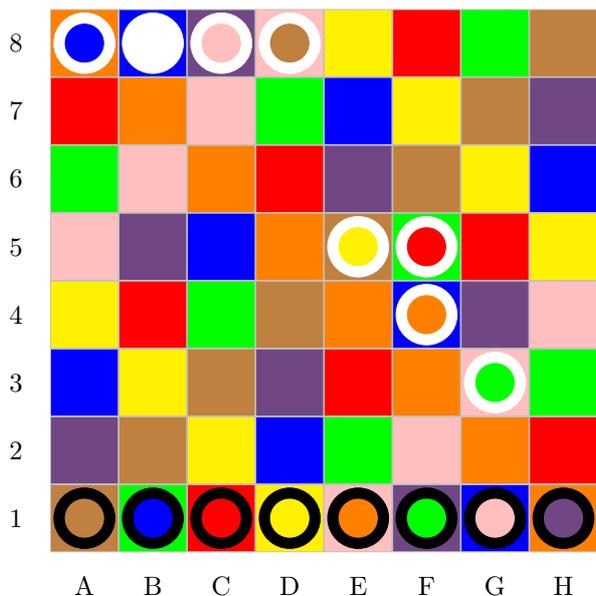
Nel caso di *ordinamento verso sinistra* tutti i pezzi vengono mossi verso sinistra iniziando dai più a sinistra e da quelli più vicini alla prima riga del giocatore.

Nel diagramma 7 il nero è andato in meta con la torre marrone in A8.



Diag.8

La ricostruzione delle prime file verso destra.



Diag.9

Per un'analisi del gioco mi avvalgo della consulenza della tesi scritta da *Dan Setterquist* e *Peter Skeppstendt*, *Constructing a Kamisado playing agent*. La loro ricerca può essere divisa in due parti principali, una dedicata alla singola partita e la seconda alla partita a punti.



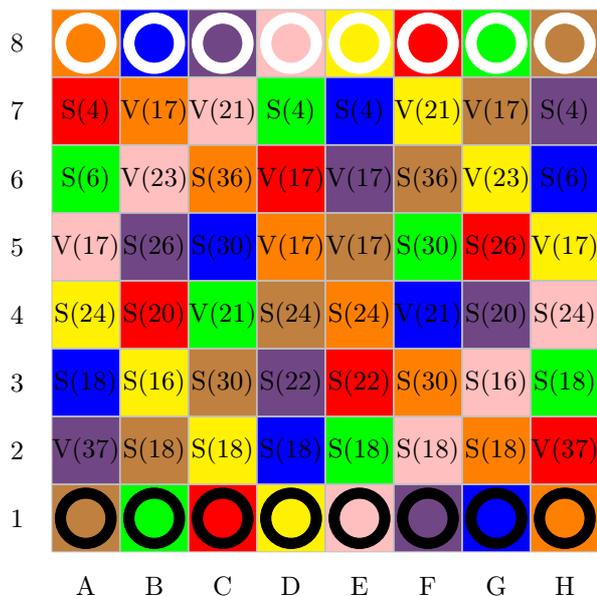
Per quanto riguarda la partita singola lo spazio delle possibili mosse è grande, ma non tale da essere impossibile da analizzarlo tramite un apposito programma. Infatti gli autori sono riusciti a determinare come terminerebbe una partita singola se ogni giocatore giocasse le sue migliori mosse.

Nel caso di aperture in diagonale abbiamo la seguente situazione riportata in tabella (nelle celle viene riportata la vittoria(V) oppure la sconfitta (S) e in quante mosse).

²¹Per una spiegazione di albero di gioco si può far riferimento ad un articolo apparso sul numero 59 del FdA oppure sul libro *Giocatori non biologici in azione. Il computer e la teoria dei giochi* di Cosimo Cardellicchio



Nel caso di aperture in verticale:



Dai diagrammi di sopra si può facilmente vedere che l'apertura in diagonale ha il 100% di sconfitte per lo sfidante, sempre, lo ripeto, che il difensore giochi senza commettere errori. Nel caso di aperture in verticale le possibilità di vittoria dello sfidante aumentano di poco, 16 su 48.

Se nel singolo incontro è abbastanza facile per un calcolatore trovare tutti i possibili stati di gioco le cose cambiano di molto nel caso di una partita a punti. Con l'introduzione dei pezzi sumo e la ricostruzione della prima fila il numero di stati di una partita aumenta considerevolmente.

Per trattare i grandi alberi di gioco²¹ l'intelligenza artificiale fa ricorso all'algoritmo di minmax (con

potatura alfa-beta) e l'uso della funzione euristica per valutare ogni stato del gioco.

In pratica i ricercatori hanno dovuto stabilire un modo per valutare una situazione di gioco che si presenta ad una mossa, in altre parole quanto vale una determinata distribuzione di pezzi sulla tavola, se tale posizione porta alla vittoria si da un punteggio altissimo se invece la situazione è critica allora il valore della posizione sarà basso.

Quali parametri tenere in conto per valutare una posizione sono numerosi, ma giocando e studiando un po' il gioco si possono dedurre dei fattori che hanno più influenza di altri.

Al termine dell'analisi sono stati selezionati tre tipi di parametri:

- L'avanzamento delle torri;
- Numero di torri in posizione vincente;
- Numero di possibili mosse.

L'avanzamento delle torri, in generale sembra una buona idea muovere le torri in avanti il più possibile. Torri che sono posizionate nella metà del tavoliere

avversario hanno più possibilità di arrivare in meta e di bloccare l'avanzata avversaria. Inoltre le aperture vincenti della singola partita mostrano la tendenza ad avere una posizione avanzata delle proprie torri.

Numero di torri in posizioni vincenti, sono le torri che hanno una possibilità di arrivare in meta in una mossa. Più torri si hanno in questa posizione maggiori sono le possibilità di vittoria.

Numero di possibili mosse, siccome l'avversario sceglie quale torre bisogna muovere sembra una buona idea avere più possibili mosse da scegliere. Con poche scelte si hanno alte possibilità di far vincere l'avversario. Con molte opzioni a disposizione si hanno più possibilità di fare delle buone mosse.

Per migliorare la propria tecnica di gioco è opportuno tener conto dei tre fattori insieme. Riassumendo le varie partite fatte giocare al calcolatore sembrerebbe che i primi due abbiano più importanza del terzo con la tendenza che il numero di torri in posizioni vincenti sia il più importante.

Nel 2015 è stata pubblicata una nuova versione del gioco su un tavoliere 10x10.



Il fogliaccio degli astratti

per la grafica utilizza

Gimp

Il principale sito ludico di riferimento per **Il fogliaccio degli astratti** è:



Board Game Geek



Stratego.

a cura di Mago G.

Eccomi qui, sono ritornato a scrivere per Voi per esprimere il mio pensiero sullo stratego. Stratego mi ricorda l'infanzia in cui ho fatto molte partite a questo bel gioco il cui limite, dato dal fatto che si gioca in 2, è controbilanciato dalla durata contenuta della partita che normalmente procede veloce e non dura molto.

Lo scopo del gioco è quello di catturare la bandiera avversaria o fare in modo che l'avversario non possa più muovere (catturando tutti i pezzi avversari che si possono muovere).

Ci sono alcuni pezzi che sono soggetti a regole speciali. Vediamole assieme.

La *Spia* è l'unico pezzo in grado di sconfiggere il Maresciallo ma solo se è lei ad attaccarlo. In caso contrario, ovvero se è il Maresciallo ad attaccare la Spia, essa viene catturata. La Spia perde contro tutti gli altri pezzi sia in attacco sia in difesa ma può conquistare la bandiera.

L'*Esploratore* si muove in una linea retta di quante caselle desidera (come la torre degli scacchi) ma non può "saltare" i laghetti e non può superare alcun pezzo (alleato e avversario). Chiarisco che nella stessa mossa può muoversi e dichiarare (ovvero attaccare un pezzo avversario).



L'*Artificiere* o cacciabomba o sminatore è l'unico pezzo che, attaccando una Bomba, la rimuove definitivamente e ne prende il suo posto.

La *Bomba*, che è stata appena citata, non può mai muovere (è tassativamente vietato) e vince contro tutti i pezzi che l'attaccano tranne l'Artificiere. Dopo l'attacco il pezzo attaccante viene rimosso, ma la bomba rimane nella stessa posizione (non si sposta).

La *Bandiera* è l'altro pezzo che non si può muovere e può essere catturata da qualsiasi pezzo avversario (anche la Spia).

Passiamo alle Regole di Attacco:

- Quando il tuo pezzo e quello dell'avversario sono lato a lato, orizzontalmente o verticalmente, sono in posizione di attacco.
- Occorre espressamente dichiarare l'attacco (non è automatico).
- In caso di attacco il pezzo con il valore minore è catturato e rimosso dal tabellone. Se il pezzo vincitore è l'attaccante, questo prende il posto del pezzo catturato. Se il pezzo vincitore è l'attaccato, rimane nella posizione in cui si trova.
- Quando un attacco coinvolge 2 pezzi dello stesso valore entrambi sono rimossi dal tabellone.

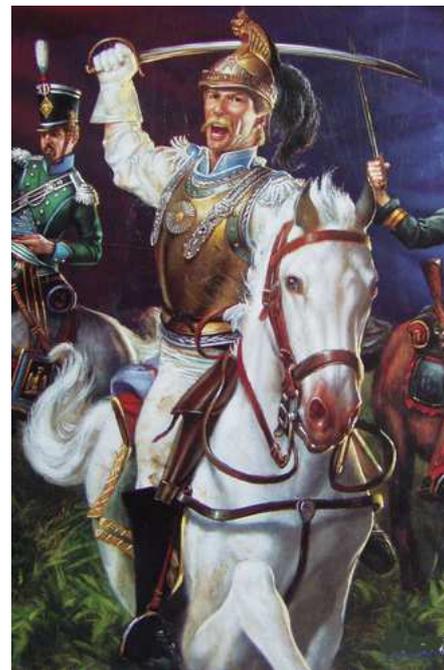
Ecco alcuni consigli strategici:

- Posizionare la Bandiera in una delle ultime file, meglio l'ultima ma a volte occorre anche usare la fantasia e posizionarla in penultima fila. E' importante piazzare delle Bombe intorno in modo che la bandiera possa essere conquistata solo dagli Artificieri nemici.

- Tattica interessante è quella di mettere una doppia posizione difensiva nei 2 angoli del proprio schieramento. In uno dei 2 angoli si metterà la bandiera mentre nell'altro si sacrifica un pezzo, io consiglio un sergente, che può all'occorrenza catturare l'artificiere che ha rimosso la bomba.
- Le bombe non vanno collocate in prima fila e devono generalmente proteggere totalmente la bandiera.
- Posizionare solo in seconda o terza fila le pedine più forti dividendole tra le 3 parti dello schieramento ovvero ala destra, centro ed ala sinistra. Riservarsi comunque un pezzo medio (maggiore o capitano) anche in ultima fila.
- Se un pezzo forte dilaga tra le proprie linee non muovere molti pezzi e sperare che il nemico incappi in una bomba, ciò potrebbe portare al ribaltamento dell'esito della partita.
- Posizionare in prima fila qualche esploratore per poter arrivare rapidamente tra le truppe nemiche ed individuare i pezzi più forti. Posizionare anche qualche esploratore in fondo al tabellone per utilizzarlo alla fine del gioco per individuare la bandiera.
- Posizionare la Spia nelle vicinanze del Generale (di solito di posiziona subito dietro). Se il Generale dovesse essere minacciato dal Maresciallo nemico, la Spia può difendere indirettamente coprire il Generale.
- Non varcare il territorio nemico sconosciuto con le pedine più importanti. Ciò può essere rischioso: la perdita di un Colonnello o una pedina di grado ancora più alto, in genere porterà alla sconfitta.
- Non appena si riconosce qual è il Maresciallo nemico, il Generale può attaccare ogni pedina che è stata mossa e che non è coperta dal Maresciallo.

Ed infine alcune tattiche per vincere:

1. Eliminare tutti gli artificieri avversari: così non si può perdere la partita se la bandiera è ancora circondata da bombe.
2. Eliminare un pezzo avversario forte, poi cambiare tutti i pezzi di pari grado e nel finale scortare con il proprio pezzo rimasto più forte gli sminatori a conquistare la bandiera.
3. Cercare di indurre il Maresciallo a catturare un pezzo che è difeso dalla Spia che così eliminerebbe il Maresciallo.



Stratego (stra-tè-go) - significato, nell'antica Grecia, comandante militare; part., ciascuno dei dieci membri di una magistratura ateniese (istituita alla fine del sec. VI a.C.) le cui funzioni fondamentali erano il comando dell'esercito e della flotta.

Nell'Impero bizantino, il supremo funzionario preposto al 'tema', che riuniva in sé il potere militare e quello civile.

Per giocare on line:

<http://www.stratego.com/en/play>

<http://www.jayoogee.com/masteroftheflag>

Link articoli:

<http://pinco11.blogspot.it/2015/12/i-classici-stratego.html>

<https://www.clubdelgioco.it/stratego-online/regole>

Nel 2016 è uscita la versione di carte da giocare sul telefonino

<http://www.ipaditalia.com/142266/stratego-il-gioco-da-tavola-ufficiale-arriva-su-ipad>

Ecco l'elenco dei pezzi presenti nella versione standard di Stratego:

Numero pezzi	Nome pezzo
1	Maresciallo
1	Generale
2	Colonnello
3	Maggiore
4	Capitano
4	Tenente
4	Sergente
5	Artificiere o caccia bomba o sminatore
8	Esploratore
5	Bombe
1	Spia
1	Bandiera



Hive.

a cura di Luca Cerrato

Quando si parla di giochi classici la maggior parte dei giocatori pensano ai grandi antichi che hanno alle spalle secoli e secoli di storia come il Go, gli Scacchi e i vari Mancala, giusto per fare i nomi dei più conosciuti. In questo caso l'elemento discriminatorio per far sì che un gioco diventi un classico è anche l'età.

Per i giochi moderni le caratteristiche a cui appi- gliarci devono essere, senz'alcun dubbio, altre. Personalmente credo che come minimo devono essere presenti due principali elementi distintivi:

- L'*originalità* che può essere una novità con un meccanismo nuovo e originale oppure utilizzare qualcosa di già noto, ma rivisto da un punto di vista differente;
- La *profondità*, il gioco sia dotato di solidi basi di tattica e strategia.

Un ultimo aspetto, seppure secondario, a cui molti giocatori sono sensibili, soprattutto in questi ultimi anni, è l'*ambientazione*. Infatti ho notato che le persone si avvicinano ai giochi astratti se c'è un elemento che può ricordare qualcosa del mondo reale. Per esempio il gioco *Split* presentato in questo numero non ha avuto un grande successo fin quando le pedine non sono diventate delle pecorelle.

Hive rientra pienamente nella categoria delle *varianti scacchistiche* ha comunque un sistema di gioco abbastanza innovativo; alla cattura dell'ape regina (il re degli scacchi) devono partecipare più pezzi, il tavoliere non ha una forma prestabilita ed infine il gioco ha un'ambientazione, il mondo degli insetti.

L'autore del gioco è *John Yianni* che lo ideò più di trent'anni fa, anche se è stato pubblicato solo nel 2001, negli anni sono state pubblicate varie espansioni.

Come detto in precedenza in **Hive** non esiste un vero e proprio tavoliere, sono i pezzi che aggiunti turno dopo turno vanno a formare il piano di gioco. I pezzi sono delle tessere esagonali ed ognuna a un ben

preciso movimento. Nel gioco base abbiamo cinque tipi di insetti.

Hive (*John Yianni* - 2001)

Giocatori, due (bianco e nero).

Materiali, ogni giocatore ha cinque tipi di insetti, un'ape regina (regina da ora in poi), due scarafaggi, due ragni, tre formiche, tre cavallette. Per un totale di 11 pezzi di forma esagonale che andranno a formare l'alveare.

Scopo del gioco, circondare la regina avversaria.



Diag. 1

Inizio gioco, il bianco fa la prima mossa mettendo in gioco un proprio insetto che non sia la regina. Il nero a sua volta piazzerà un suo pezzo, che non sia la regina, adiacente per lato al pezzo bianco, nel diagramma 2 un esempio di apertura.

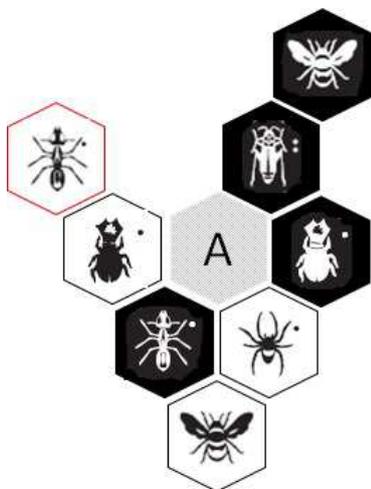


Diag. 2

Piazzamento regine, entrambi le regine devono essere piazzate entro la quarta mossa.

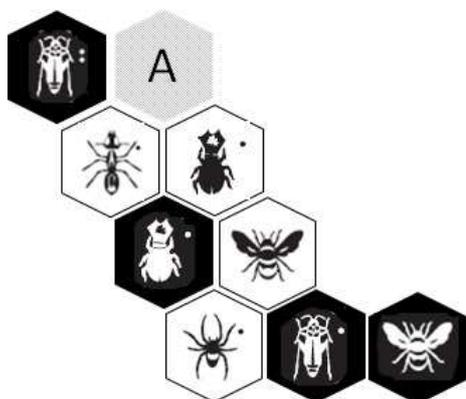
Piazzamento pezzi, quando si aggiunge un nuovo pezzo nell'alveare deve essere posizionato adiacente a pezzi del proprio colore e non può essere adiacente a pezzi avversari.

Regole generali di movimento, un pezzo si muove per scorrimento tra gli spazi adiacenti. Può passare attraverso uno spazio solo se c'è spazio sufficiente. Nel diagramma 3 la casella A non è raggiungibile da nessun pezzo.



Diag. 3

Un unico alveare, tutti i pezzi in gioco devono essere sempre uniti per lato l'uno con l'altro. Durante una mossa l'alveare non può essere spezzato in più parti, ci deve essere sempre un unico gruppo. Nel diagramma 4 la formica bianca non può muoversi nella casella A perché si formerebbero momentaneamente due gruppi di insetti.

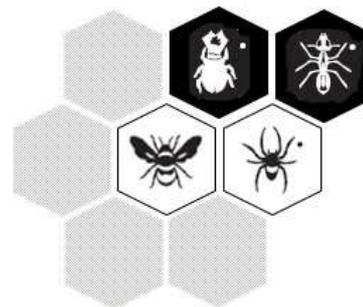


Diag. 4

I pezzi, il giocatore è dotato di una regina, due scarafaggi, due ragni, tre formiche, tre cavallette. Ogni pezzo ha un movimento caratteristico e una abilità speciale.



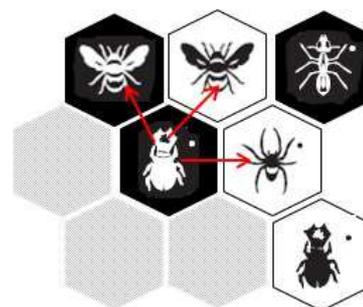
La *regina*, muove di uno spazio in ogni direzione rispettando la regola di movimento e unicità dell'alveare. Non può essere depositata al primo turno e deve essere piazzata entro il quarto turno di gioco. Inoltre quando è ancora nella riserva nessuno dei pezzi del proprio colore in gioco può essere mosso. Il gioco termina quando una regina è completamente circondata. Nel diagramma 5 i possibili movimenti della regina.



Diag. 5



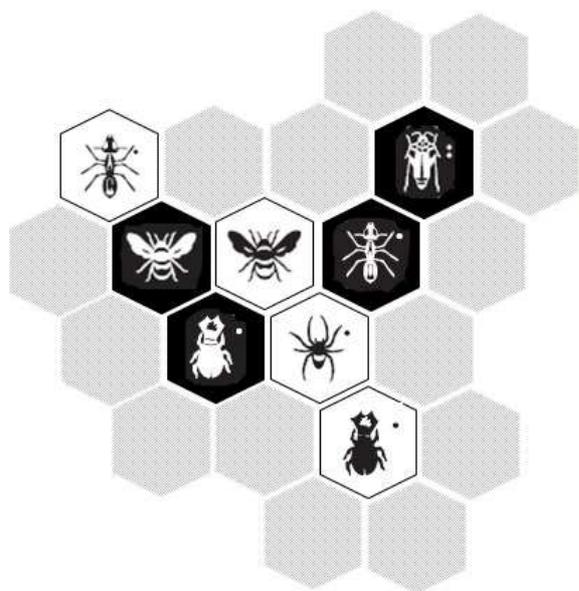
Lo *scarafaggio*, il movimento è simile a quello della regina, muove di uno spazio in ogni direzione. La sua abilità speciale è la possibilità di salire su un'altro insetto dell'alveare sempre rispettando le regole di unicità e di movimento. Nel diagramma 6 i possibili movimenti dello scarafaggio, le frecce indicano la possibilità di salire su altri insetti.



Diag. 6



La *formica* può muoversi dallo spazio di partenza ad un qualsiasi spazio adiacente all'alveare, sempre rispettando le regole di unicità e movimento. Nel diagramma 7 i possibili movimenti della formica bianca.



Diag. 7



Diag. 9

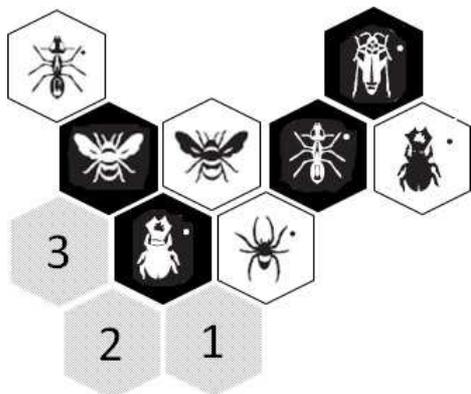
Oltre alla versione base sono uscite delle espansioni ufficiali che introducono altre tipologie di insetti che rendono ancora più interessante il gioco.



Il *ragno*, si muove di tre e solo tre spazi sempre rispettando le regole di unicità e movimento. Nel diagramma 8 una possibile mossa del ragno bianco.



La *zanzara*, non ha un vero e proprio movimento, ma ha la capacità di acquisire il movimento dei pezzi ad essa adiacenti. Se adiacente a una pila di insetti acquisisce solo il movimento dell'insetto in cima alla pila. Nel diagramma 10 la zanzara è adiacente alla cavalletta e al ragno.



Diag. 8



Diag. 10



La *cavalletta*, ha la capacità di saltare uno o più insetti in linea retta sempre rispettando le regole di unicità e movimento. Nel diagramma 9 i possibili salti della cavalletta nera.

Se acquisisce il movimento dello scarafaggio una volta salita sull'alveare dovrà muoversi come scarafaggio fin quando non scenderà. In

ogni modo una zanzara sull'alveare non trasmette il movimento dello scarafaggio ad un'altra zanzara. Una zanzara adiacente solamente ad un'altra zanzara non potrà muoversi.



La *coccinella*, si muove di tre spazi, i primi due movimenti devono avvenire sull'alveare e il terzo è una mossa a scendere dall'alveare.



L'*Onisco*, si muove di uno spazio in ogni direzione come la regina, il suo movimento speciale è il prendere un qualsiasi pezzo a lui adiacente e riposizionarlo in uno spazio sempre a lui adiacente.

Come avete appena visto ogni pezzo ha le proprie caratteristiche, per capire come può interagire il singolo insetto all'interno dell'alveare proviamo a comprendere i pregi e i difetti di ognuno. Questa analisi potrebbe tornare utile per le prime partite poi subenterà la propria esperienza e sensibilità di gioco.

Un primo passo è quello di suddividere i pezzi in due categorie quelli che hanno un *movimento classico* e quelli che hanno *movimenti* che possono salire e scendere dall'alveare, coprire altri insetti ed arrivare in spazi interni, normalmente irraggiungibili.

Nel primo gruppo rientrano la *regina*, la *formica* e il *ragno*.

- La *regina* ha la capacità di muoversi in tutte le direzioni, ma purtroppo la lentezza è la sua maggiore debolezza.
- La *formica* è senza dubbio il pezzo più agile e mobile del gioco, è in grado di arrivare in qualsiasi casella intorno all'alveare, la sua grande mobilità viene limitata dagli spazi interni dell'alveare dove non ha accesso.
- Il *ragno* è considerato il pezzo più debole dell'alveare, infatti bisogna prestare molta attenzione a dove viene posizionato, il suo movimento di tre caselle è abbastanza limitante.

Senza alcun dubbio i pezzi che possono *salire* sull'alveare sono i più interessanti; lo *scarafaggio*, la *cavalletta*, la *zanzara* e la *coccinella*.

- Lo *scarafaggio* nonostante la sua lentezza è uno dei pezzi più forti dell'alveare, con la capacità di salire sull'alveare può raggiungere spazi interni che non sono accessibili ad altri insetti. La sua capacità di immobilizzare un pezzo può coinvolgere la regina avversaria e bloccarla.

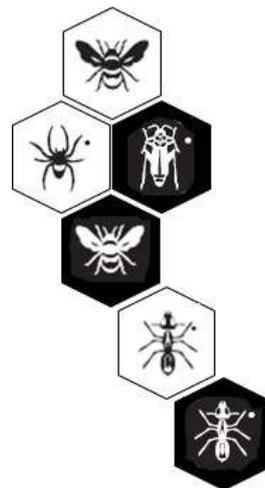
- La *cavalletta* con il suo salto ha la possibilità di arrivare in spazi inaccessibili ad altri insetti, comunque il suo posizionamento deve essere ben valutato in anticipo.
- La *zanzara* in molte occasioni può rivelarsi il pezzo più forte dell'alveare tutto dipende da quali insetti ha adiacenti, ma questa è anche la sua debolezza.
- La *coccinella* ha una potenza simile alla cavalletta anche se il movimento è più flessibile di quello della cavalletta. Il punto debole è la sua lentezza.

Da queste due categorie rimane fuori l'*onisco*, che potrebbe essere rientrare nella classe dei pezzi che sono in grado di movimentare altri insetti, come la *mantide*, un pezzo non ufficiale.

Adesso è giunto il momento di passare dalla descrizione dei pezzi a qualcosa di più pratico che possa essere applicato durante le prime partite.

Una delle caratteristiche principali del gioco è l'unicità dell'alveare cioè il gruppo di pezzi sul tavolo non può essere scisso in due o più gruppi. Tutto questo da vita a particolari *strutture* dell'alveare che si possono sfruttare a proprio vantaggio. Prima di vedere le diverse formazioni di pezzi vi presento una situazione di gioco abbastanza frequente che i giocatori imparano a riconoscere fin dalle prime partite, il *perno/forchetta* (pin in inglese).

La classica posizione di una forchetta è un pezzo posizionato adiacente ad un altro in modo tale che questo secondo non può essere mosso perché dividerebbe in due l'alveare.



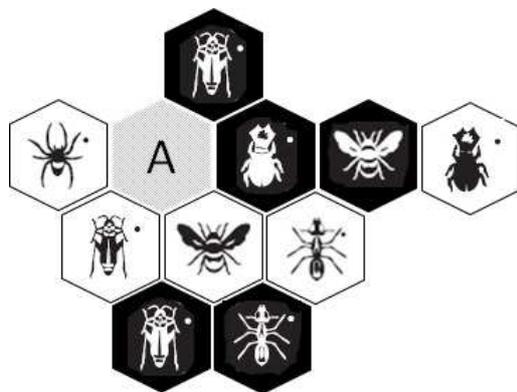
Diag. 11

Nel diagramma 11 la formica bianca non può essere mossa altrimenti la formica nera rimarrebbe isolata dall'alveare.

Una forchetta può essere applicata anche a più pezzi.

Come in ogni battaglia bisogna conoscere bene il terreno su cui affrontiamo il nostro avversario, in Hive non ci sono montagne, fiumi oppure pianure, ma particolari strutture di tessere. Le principali strutture sono cinque:

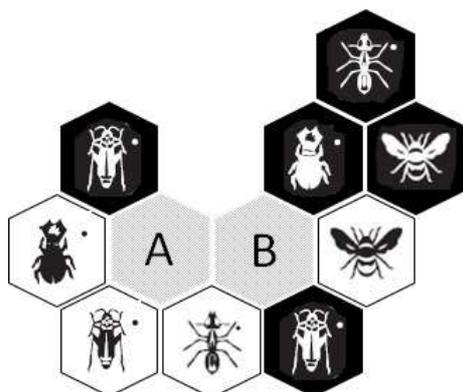
Il *cancello* (gate) quando due tessere sono separate da uno spazio pari alla larghezza di un lato di una tessera, questo spazio è troppo piccolo perché un qualsiasi pezzo possa attraversarlo.



Diag. 12

Nel diagramma 12 nessun insetto può raggiungere la casella A.

La *porta* (door), quando due tessere sono separate dalla larghezza di una tessera, in modo tale che un pezzo possa passare attraverso questo spazio. Alcuni insetti guadagnano in mobilità perché non si separano dall'alveare.



Diag. 13

Nel diagramma 13 la formica nera può raggiungere le caselle A e B.

L'*anello* (ring) è una formazione in cui i pezzi sono connessi a formare una catena continua. Tutti i pezzi che formano l'anello hanno piena mobilità



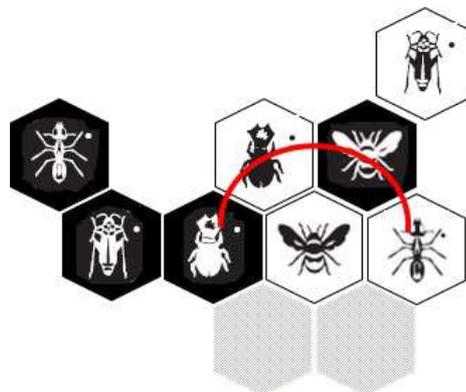
Diag. 14

Il *gomito* (elbow), quando i pezzi sono posizionati in fila, in questa formazione solo i pezzi agli estremi hanno libertà di movimento.



Diag. 15

La *tasca* (pocket) è una formazione a C con quattro insetti in formazione, si può avere anche una tasca chiusa con il quinto pezzo insetto nel centro. In una sacca il pezzo nel centro si può ancora muovere, questo è importante se il quinto è la regina.



Diag. 16

Durante una partita ad Hive vi potrete porre una serie di domande spinose, qui di seguite ne elenco alcune che non hanno nessuna pretesa di essere esaustive.

La prima, *piazzare* oppure *muovere* un pezzo sull'alveare?

Piazzare un pezzo significa da una parte rafforzare la propria forza nell'alveare, ma dall'altra parte può essere una perdita di *tempo*, cioè di controllo dell'alveare, questo perché bisogna ricordare che un pezzo può essere depositato solo a contatto con uno o più pezzi dello stesso colore, una forte limitazione.

Dall'altra parte avere pochi pezzi in gioco può essere pericoloso soprattutto nel finale di partita quando si rischia di essere *schiacciati* dalla forza avversaria.

Altra questione amletica, quando piazzare la propria regina?

Bisogna ricordare che fin quando la regina non entra in gioco non si possono muovere i propri pezzi nell'alveare. Il bianco, che ha il vantaggio della prima mossa, dovrebbe far entrare la regina velocemente, aspettare fino al quarto turno potrebbe essere una cattiva scelta. Anche il nero dovrebbe seguire la stessa filosofia per alzare una buona difesa.

Quali sono gli insetti che dovrebbero esser giocati per primi?

Una prima risposta la si può dare dividendo i pezzi tra quelli che hanno accesso agli spazi interni e quelli che non lo hanno. Visto che i primi pezzi potrebbero formare il *cuore* dell'alveare quindi un posto abbastanza affollato, bisognerebbe depositare lo scarafaggio oppure la cavalletta, in alternativa la coccinella e la zanzara cioè pezzi che possono raggiungere gli spazi scomodi. Quello che non si dovrebbe mai piazzare inizialmente è la formica che deve essere libera di muoversi intorno all'alveare.

La regina dovrebbe essere piazzata tra il secondo e il terzo turno. Lo scarafaggio è usato come pezzo di attacco e non bisogna posizionarlo distante dal cuore dell'azione per non perdere troppo tempo. Se volete coprire la regina avversaria tenete il vostro scarafaggio a distanza di una/due caselle da essa.

In fase d'apertura il bianco dovrebbe sfruttare il vantaggio della prima mossa e attaccare il nero e cercare di immobilizzare la regina avversaria per esempio utilizzando una forchetta.

Il nero a sua volta, anche se è sfavorito dal giocare per secondo, può dire la sua. Inizialmente si dovrà difendere dagli attacchi del bianco, mettendo su una buona difesa con cavallette, scarafaggi, coccinelle e zanzare. Inoltre è importante per il nero far entrare in gioco le formiche velocemente.

In ogni modo bisogna sapersi adattare e trovare il giusto equilibrio tra difesa e attacco in rapporto alla situazione che ci si trova ad affrontare. Un fattore da tenere in considerazione è il *tempo*, il ritmo con cui viene perseguito un certo obiettivo. Se un attaccante incomincia a perdere tempo da l'opportunità al difensore di organizzarsi, mentre se un difensore spreca delle mosse può essere fatale per l'esito finale.

Per finire questo articolo introduttivo sul Hive presenterò degli insetti che gli appassionati hanno creato per personalizzare le proprie partite. Ovviamente tutti i nuovi insetti devono rispettare la regola dell'unicità dell'alveare. Quando si crea un nuovo pezzo bisogna tener conto della sua interazione con la zanzara e se il pezzo può salire sull'alveare quali regole deve seguire.

Ho selezionato un piccolo gruppo di nuovi pezzi che non rientrano tra le espansioni ufficiali.



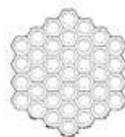
La *mantide* ha la capacità di catturare un altro insetto e portarlo fuori dall'alveare. La mantide muove di uno, due oppure tre spazi eccetto quando utilizza la sua speciale abilità, non può salire sull'alveare. Deve rispettare le regole di un solo alveare e di movimento. Il piazzamento avviene seguendo le normali regole di gioco.

La sua abilità speciale è quella di rimuovere se stessa e un insetto adiacente (amico oppure avversario)

dall'alveare. Per far questo la regola del singolo alveare non deve essere violata, quella del movimento può essere violata. Se è adiacente ad una colonna d'insetti la mantide rimuove solo il pezzo in alto.

La mantide ritorna nella sua riserva e può essere rigiocata nel turno successivo, il pezzo rimosso amico ritorna anche lui nella riserva mentre se il pezzo avversario è la regina ritorna subito nella riserva avversaria (vale ancora la regola iniziale che nessun pezzo può essere mosso se la regina non è presente nell'alveare), mentre tutti gli altri pezzi non ritornano nella riserva avversaria fin quando la mantide non viene rimessa nell'alveare.

La zanzara eredita l'abilità della mantide, la differenza è che il pezzo rimosso ritorna subito nella riserva avversaria.

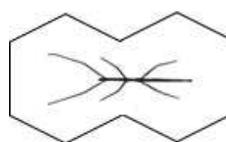


Il *favo* (honeycomb), non è un insetto vero e proprio, ma un pezzo speciale con un lato bianco ed uno nero, il pezzo può essere giocato da entrambi i giocatori.

Il favo una volta piazzato non può essere più mosso.

Viene girato sul colore del giocatore che lo ha piazzato, deve seguire le regole del piazzamento.

La sua abilità è far scappare la regina da una situazione pericolosa, in pratica la regina viene mossa dalla sua attuale posizione in uno spazio adiacente al favo. Per far questo deve essere rispettata la regola dell'alveare unico, non deve essere coperta da un altro pezzo e non deve essere già adiacente al favo. Il giocatore che utilizza il favo è senza dubbio avvantaggiata, ma in caso di patta chi ha giocato il favo ha perso la partita.



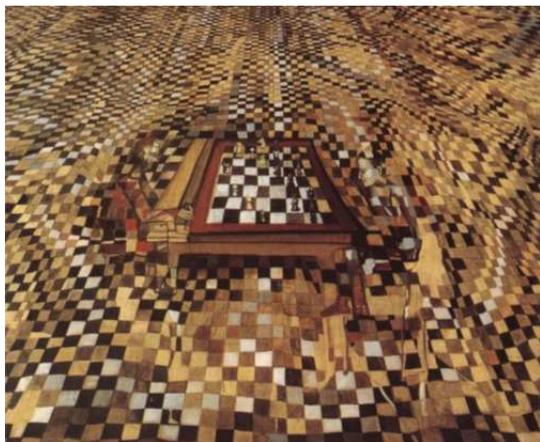
Il *fasmido* (walking stick) è il primo insetto in Hive che occupa due spazi, importante che entrambi gli esagoni devono essere in contatto con l'alveare. Il fasmido si muove di uno spazio per entrambi gli esagoni oppure un esagono fa da perno e il secondo viene mosso. Non si può muovere sull'alveare e se uno dei due esagoni è coperto allora il fasmido non può muoversi.

Per terminare Hive può essere giocato su:

Board space, www.boardspace.net

Board game arena, www.boardgamearena.com

Riferimento bibliografico, **Play Hive Like a Champion** di *Randy Ingersoll*.



Astratti rafforzati.

a cura di Luca Cerrato

Non nascondiamoci dietro ad un dito, i giochi astratti non hanno tanto seguito tra la maggioranza dei giocatori di giochi da tavolo. Le motivazioni sono le più disparate e non voglio prenderle in considerazione, ognuno ha i propri gusti. Quello che cercherò di fare è *investigare* e *smascherare* quei giochi che hanno un meccanismo più astratto del *normale*.

Per *normale* intendo quei giochi da tavolo che fanno uso di carte, tessere, dadi, pedine con un insieme di regole abbastanza corposo che non possono essere paragonate con quelle dei giochi astratti. Sia ben chiaro che quando scrivo un *corposo insieme di regole* non intendo fare nessun riferimento alla complessità del regolamento, ma piuttosto un semplice confronto numerico.

Nel numero 65 de Il fogliaccio degli astratti mi sono divertito ad introdurre una nuova categoria di giochi che si pone tra i giochi astratti ed i giochi da tavolo. I *giochi astratti rafforzati* sono dotati quasi sempre di un'ambientazione, rientrano nelle *grazie* della maggior parte dei giocatori e sono anche adatti per far avvicinare un pubblico generico con scarse conoscenze ludiche.

Ripropongo le principali caratteristiche che un gioco dovrebbe avere per rientrare nella famiglia dei *giochi astratti rafforzati*:

- Possono avere un'ambientazione;
- E' possibile eliminare l'ambientazione senza cambiare il gioco stesso;
- Un numero massimo di giocatori pari a quattro;
- I materiali di gioco devono essere contenuti;
- La componente fortuna deve essere limitata;
- Durata della partita non eccessiva, intorno ai 30-40 minuti al massimo.

Dopo molti anni passati a fare il dimostratore di giochi in giro per fiere e manifestazioni ludiche una delle lezioni che ho imparato è che i giochi con un minimo d'ambientazione mettono i giocatori a loro agio.

Un caso emblematico è *Santorini*. Di per se il gioco di *Gordon Hamilton* è un puro astratto che può rientrare benissimo nella categoria delle costruzioni di torri.



Il meccanismo del gioco base è abbastanza semplice; ogni giocatore ha a disposizione due lavoratori che vengono inizialmente posizionati su caselle vuote di un tavoliere quadrato di cinque caselle per lato. Durante il gioco si muove un lavoratore su una casella adiacente.

Una volta effettuata la mossa si depone un *blocco* di una torre in una delle caselle limitrofe. Una torre può essere alta al massimo tre piani e su di essa può essere posizionata una cupola. Il lavoratore può salire sulle torri di un piano alla volta. La cupola può essere posizionata solo sopra al terzo piano di una torre ed impedisce al lavoratore di salirci.

Lo scopo del gioco è portare un proprio lavoratore al terzo piano di una torre.

Fin qui il gioco è un puro astratto deterministico, per renderlo più interessante l'autore ha aggiunto un mazzo di carte, i *poteri divini*, che forniscono abilità

speciali che possono essere utilizzate durante la partita. I poteri divini sono divisi in: *poteri semplici* (per le prime partite), *Dei avanzati*, gli *Dei del vello d'oro* e gli *eroi*.



Per esempio:

- *Apollo* (Dio semplice), agisce sul movimento, i propri lavoratori possono muoversi in uno spazio occupato da un lavoratore avversario spostandolo nello spazio appena lasciato libero.
- *Poseidone* (Dio avanzato), agisce sulla fine del turno, se il vostro lavoratore non mosso si trova sul livello del terreno, può costruire fino a tre volte.
- *Achille* (eroe), agisce sul turno, una sola volta, i vostri lavoratori costruiscono sia prima che dopo aver mosso.

Altra modifica, il numero di giocatori che è stato aumentato fino a quattro.

A differenza di *Santorini* il gioco del francese *Bruno Cathala, Kingdomino*, nominato tra l'altro gioco dell'anno in Germania, è nato con una precisa veste grafica, ma prende spunto dall'antico gioco del *domino*.



Al posto dei punti neri su fondo bianco, si hanno delle tessere più vivaci con una grafica che ricorda paesaggi naturali (pianura, foresta, mare, ...).

Le tessere sul retro sono numerate da 0 a 45, inizialmente vengono mischiate ed estratte quattro tessere che devono essere ordinate dal numero più basso

a quello più alto. Ogni giocatore, a turno, depone una sua pedina su una tessera vuota.

Di fianco a questa prima fila di tessere se ne crea una seconda seguendo il medesimo metodo.

Il giocatore che ha un suo pezzo sulla tessera con il numero più basso dovrà prenderla e depositarla sul proprio tavoliere *virtuale*, dove inizialmente è stata posizionata la tessera quadrata neutra. L'importante è che tutte le tessere prese compresa quella quadrata iniziale devono rimanere confinate su un quadrato 5x5 di lato.

Il segnalino, che era presente sulla tessera, dovrà essere riposizionato su una tessera libera della fila adiacente.

Il gioco prosegue nel creare nuove file di tessere ed a espandere il proprio dominio (sempre limitato ad un tavoliere 5x5) fin quando la riserva di tessere finisce. Il secondo vincolo da rispettare riguarda il deposito delle tessere, uno dei due paesaggi deve combaciare con almeno un'elemento di una tessera già posizionata.



A fine partita si contano i punti, su ogni territorio si sono formati dei gruppi di tessere dello stesso tipo collegati in orizzontale e verticale. Ogni gruppo darà tanti punti quante sono le tessere che lo formano moltiplicati per il numero di corone che compaiono sulle tessere.

Per riassumere, nel caso di *Santorini* si è affiancato in un secondo tempo un'ulteriore elemento di gioco, le *carte*, che incrementano le potenzialità del gioco, modificando i movimenti dei lavoratori, eventi nel turno di gioco ed altro.

Per essere onesti in *Santorini* anche la nuova veste grafica fa la sua parte nell'incuriosire le persone.

Una simile tecnica di progettazione ludica con le carte che affiancano un classico regolamento di gioco astratto è presente in *Onitama*.

Nel caso *Kingdomino* si sono modificate le tessere del classico domino, i numeri sono stati sostituiti da immagini, anche le regole del piazzamento sono state modificate per creare un quadrato piuttosto che una fila di tessere.

Per concludere, bastano piccole modifiche per cambiare la giocabilità di un regolamento.

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*.

Autore	Numero	Autore	Numero
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65	67 S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61, 67	G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, 65, 66, 67	G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 67
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, 66	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, 67	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, 66, 67	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	F. Macaluso	67

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

Per contattare la redazione scrivete a:

ilfogliaccio@tavolando.net

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

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

Il prossimo numero sarà dedicato al game design.

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net

