

Il fogliaccio degli astratti

Numero 69 - Anno 16

Agosto 2019

Rivista ludica, giochi astratti.

Backgammon senza dadi.

Barriere ludiche.

Solitari moderni.

Genesi ludica.

Astratti cooperativi.

e tanto altro ancora ...

Non è mai solo un gioco quando stai vincendo.

(George Carlin)

In questo numero

Idee in libertà.

Il gioco come medium.

Backgammon senza dadi.

Barriere ludiche.

Archimede, Il genio, la leggenda e ... un pò di Shogi!

Torri ludiche.

Astratti colorati.

Solitari moderni.

Genesi ludica.

Un viaggio ludico tra le strade di ... Urbino.

Margo.

Giochi a tre.

Mancala con carte.

Giochi sociali.

Scacchi e carte..

Tantrix.

Astratti cooperativi.

Tavolando, un progetto ludico.



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

Qualche volta capita che *Tavolando.net* e di conseguenza *Il fogliaccio degli astratti* hanno la possibilità di fare divulgazione ludica. In queste occasioni è sempre un gran piacere spiegare, far giocare giocatori esperti che scoprono la *semplicità*, l'*immediatezza* e l'eleganza dei giochi astratti oppure i giocatori occasionali, i curiosi che capitano quasi per caso ad una fiera ed hanno il *coraggio* di sedersi ad un tavolo ed imparare un gioco. Va bene forse è esagerato parlare di *coraggio*, ma una leggera e sana incoscienza ci vuole per avvicinarsi a qualcosa che non conosci, che potrebbe non piacere, far perdere tempo e non lasciare nulla.

Nel corso dei tanti anni di divulgazione ludica ho incontrato molte persone a cui ho spiegato o più semplicemente parlato di giochi e grazie a questa esperienza fatta sul campo mi sono permesso di fare un piccolo gioco, il dividere in differenti categorie le persone che si siedono ad un tavolo di giochi astratti. L'elenco che segue è stato scritto di getto ripensando a più di quindici anni di dimostrazioni.

- I *ludo-fobi*, gli allergici al gioco, si allontanano immediatamente dal tavolo se invitati a giocare;
- I *non giocatori*, si siedono al tavolo, ma subito ti domandi, *ma perché sono qui?* Si vede chiaramente che non sono interessati a giocare.
- I *tocca tutto*, sono per lo più i bambini, simili ad un'uragano, arrivano toccano tutto quello che è esposto sui tavoli e velocemente come sono arrivati se ne vanno;
- Gli *anticipatori*, quelli che mentre spieghi le regole cercano di leggerti nel pensiero e dirti il resto del regolamento a loro sconosciuto;
- I *duri e puri*, quelli che ti dicono si ho capito, ma poi all'atto pratico devi ricominciare da capo la spiegazione delle regole.
- I *sicuri di se* (so tutto io), quelli che credono di saper giocare a quel gioco, ma all'atto pratico hanno *qualche* lacuna;
- I *trovatori*, coloro che a casa hanno quel gioco, per lo più regalato da amici, ma non hanno più le regole.
- I *grovaghi*, quelli appena entrati in fiera e che vagano per farsi un'idea di che cosa c'è.

- I *compulsivi*, gli dimostri un gioco e vanno subito a comprarlo o vorrebbero averlo.
- I *curiosi*, chiedono informazioni, ma non giocano;
- I *timidi*, se si insite giocano e qualche volta diventano assidui frequentatori;
- I *seriali*, provano di tutto, devi seguirli per ore;
- Gli *scopritori*, inizialmente non conoscono il mondo dei giochi, ma sono subito entusiasti di giocare.
- Gli *inventori*, ti propongono nuove idee di gioco.
- I *giocatori classici*, si siedono al tavolo e giocano, se non conoscono leggono le regole oppure ti chiamano;
- Gli *appassionati*, si può iniziare con i giochi classici, ma si passa quasi subito alle chicche ludiche.
- Gli *esperti del settore*, coloro che ti suggeriscono quel particolare gioco, fondamentali per espandere le proprie conoscenze.
- Gli *affezionati*, sono gli amici, quei giocatori e appassionati che sei sicuro di rivedere, con grande piacere, ad ogni edizione dell'evento.

Ovviamente la singola persona può ricadere in più di una categoria oppure migrare da una all'altra per esempio i *sicuri di se* possono facilmente trasformarsi in *giocatori classici*.

Qualsiasi sia la tipologia di giocatore per il sottoscritto l'importante è che il giocatore lasci il tavolo prima di tutto con un sorriso e poi che abbia ampliato la sua conoscenza ludica.

Adesso una comunicazione di servizio, uno dei problemi che affligge il Fogliaccio è il numero delle pubblicazioni annue che rimane molto basso. Per aumentare la frequenza di pubblicazione ho pensato di agire su due fronti, il diminuire il numero di pagine per numero e dedicare ogni numero ad un particolare argomento.

Le occasioni di interagire con i lettori rimarranno inalterate. Tutti sono sempre i benvenuti a partecipare con articoli oppure con suggerimenti.



Il gioco come medium

a cura di Andrea Romeo

Il sogno di oltrepassare il confine.

Agli inizi del XX secolo, quando il cinema era appena agli esordi, Dovzhenco immaginò e propose un cinema senza schermo in cui, grazie all'evoluzione tecnologica, gli spettatori avrebbero avuto un ruolo nuovo nella comunicazione mediatica grazie a un'interazione diretta con gli attori¹. Eravamo ancora agli albori del cinema e già i precursori pensavano a mondi futuristici inimmaginabili fino ad allora, un giorno in cui gli esseri umani avrebbero varcato il sottile confine della pellicola e, alla fine, toccato "con mano" le stelle, i divi, gli ectoplasmi che prendono vita all'interno del mondo al di là dello schermo. Di che cosa stava parlando Dovzhenco, in parole povere, se non di videogiochi e di realtà virtuali *ante litteram*?

Il sogno di varcare quel meraviglioso confine esile e gracile, polimorfo ed eclettico, compresente e distante contemporaneamente, come un varco verso mondi paralleli infiniti, non è di certo un fatto recente.

Dacché esiste l'umano, fin dalla notte dei tempi, gli uomini hanno sempre immaginato di sconfinare quella frontiera che li separa dal mondo favoloso del mito. Cosa sono i rituali antropopaici degli sciamani, i segni incisi sull'argilla, sulla roccia, sul legno, sulla tela o sulla carta, se non il tentativo di oltrepassare le leggi dello spazio-tempo per quindi congiungersi con le divinità, con gli avi defunti come fonte di conoscenza e di sapere e dunque di fondersi con l'universo?

Non è un caso che il termine *medium* si riferisca non solo ai mezzi di comunicazione, ma anche a quegli individui i quali cercano, con l'utilizzo di cerimonie ben precise, di connettersi proprio con entità altre, pulviscoli eterei che vivono in un aldilà fantasmagorico!

Lo strumento utilizzato dall'uomo per unirsi con gli spettri oltre il confine mediatico è il simbolo. Il simbolo è contemporaneamente l'incarnazione degli spettri dall'aldilà e lo stargate dall'aldiqua. Per questa ragione gli uomini usano maschere nelle loro rap-

presentazioni, simboli "mobili" i quali hanno la duplice funzione di *incarnare* la divinità e di fungere da portale *verso* la divinità: non è un caso che l'*attore* venga definito come divo (divinità), stella (astro), nella nostra cultura, in quanto incarnazione in terra del divino; e non è un caso che l'etimologia della parola *attore* rimandi proprio al "pastore di gregge" il cui senso, a sua volta, ha una non secondaria affinità proprio con il sacerdote di rituali religiosi il quale, grazie ai rituali che sono rappresentazioni vere e proprie (sono re-citazioni, un "citare di nuovo"), trasporta le greggi verso l'aldilà, non trovate?



La connessione uomo-universo, in tutte le sue espressioni spazio-temporali, avviene in definitiva mediante l'uso di simboli che si interpongono tra uomo e mondo, simboli sia connessi col corpo (linguaggio verbale e non-verbale, canto, danza, racconto, recitazione, gare) sia usati grazie a degli strumenti esosomatici (maschere, disegni, strumenti musicali, armi, strumenti in generale).

¹Ce ne parla Edgar Morin, in *The Cinema - Or the Imaginary Man*, University of Minnesota Press, 2005

Insomma, abbiamo a che fare con rappresentazioni *tecno-inter-attive*², o meglio *ludi*, grazie alle quali l'essere umano interagisce col proprio universo in tutte le sue sfaccettature e attraverso cui si materializza e si manifesta il processo di acculturazione. Nasce adesso spontanea una domanda: canti, recitazione, danza, musica, maschere, statue, disegni, simboli di ogni forma, non sono tutti questi elementi gli stessi che troviamo in quelli che gli umani riconoscono e definiscono come giochi?

Possiamo affermare che gli esseri umani utilizzano giochi nei loro rituali culturali e culturali e che quindi "giocano sempre", o questa affermazione è, come dire, "un po' troppo"?

O forse è il contesto (per esempio una Chiesa) che fa di una attività un gioco o un non-gioco?

In definitiva, qual è il confine tra gioco e non-gioco?

Ovviamente tali domande sono molto ostiche in quanto sintetizzano tutto il problema della filosofia sul rapporto uomo-mondo e oggettività/soggettività: è proprio su tale problematica che si incentra tutto il discorso tra ludologi e narratologi. Tuttavia cercherò di delineare un mio percorso di analisi.

A me pare evidente che il "confine" che separa gioco e non-gioco, nell'essere umano, risulti essere alquanto labile, e che le membrane che usiamo per muoverci tra queste due sfere, rientrano esse stesse nella definizione di gioco: poesia, letteratura, teatro, cinema, scienza, religione, etc, nonostante nelle varie culture queste possano cambiare significato e ruolo di continuo, sono di fatto *ludi*.

Certo, assumeranno significati diversi in base al contesto e alla loro funzione - una rappresentazione teatrale avrà un ruolo diverso se recitata in teatro o in una chiesa, come nel caso della via Crucis - di utilizzo e di comunicazione, e perfino in base al soggetto che ne fa uso, ma rimangono rappresentazioni.

Insomma, se da un lato esiste una affinità immensa tra gioco e linguaggio in cui i *ludi*, come le parole, acquisiscono significati diversi in base al contesto, dall'altro lato sostengo che, nella loro sostanza, esiste un modo di definirli a prescindere dal contesto. Che io giochi alla roulette per divertimento, per soldi,

o per decidere chi debba restare in vita (come nella roulette russa), essa rimane una roulette - macabra, micidiale, se vogliamo, nel secondo caso, ma sempre una roulette³.

In definitiva la mia tesi, nelle righe che seguono, è che il gioco risulta essere un *medium* che ingloba ogni umana rappresentazione. Essendo un *medium* - o oserei dire il "medium per eccellenza", per il fatto di andare oltre la mera rappresentazione e di inglobarla al suo interno rendendola "inter-attiva"⁴ - esso si serve di simboli, quindi ha una affinità pressochè radicale col linguaggio per cui, come nella lingua, esiste un "gioco" unico e univoco definibile oggettivamente (come per la parola "*medium*" o "linguaggio"), ma esistono anche tanti *ludi* che assumono diversi significati in base al contesto e in base alla prospettiva soggettiva dei partecipanti.

Per corroborare le mie ipotesi, ovvero che il gioco è un *medium*, lo definisco secondo l'idea di gioco comune nelle analisi accademiche analizzate, ossia come azione che:

- è una rappresentazione simbolica interattiva che ha delle regole, talvolta mutevoli e/o folli;
- prevede delle scelte;
- ha obiettivi espliciti o impliciti;
- permette lo sviluppo psico-cognitivo dei piccoli delle specie in cui il gioco è presente;
- assume un ruolo centrale nella socializzazione, sia nelle forme agonali che cooperative, superficiali (divertenti nel senso di "scherzo") che profonde e complesse e, nella nostra specie, nel processo di acculturazione e ribaltamenti creativi di pattern sociali, specialmente mediante le forme auliche dell'arte, del teatro, rappresentazioni scientifiche (simulazione, teoria, ingegneria etc) e delle rappresentazioni culturali e culturali in senso lato;
- prevede scelte strategiche e di comunicazione, sia nel linguaggio quotidiano che in forme più

²E' insito nella nostra specie l'uso della *technè* e della tecnologia che ci contraddistingue dalle altre specie animali per il fatto non solo di usare questi strumenti - come fanno anche le api, castori o scimmie - ma per il fatto di vederne anche potenziali altri usi, di registrarne e passarne, da individuo a individuo, le conoscenze e diversificarle ulteriormente, evolverle.

Insomma, gli strumenti ci proiettano e ci immergono già nel mondo fantastico delle possibilità e delle utopie di cui siamo naturali maestri al punto da "snaturare" il nostro corpo biologico grazie all'uso di strumenti.

³Il fatto che io usi una roulette come arma muta solo la funzione che svolge in un nuovo contesto, o meglio la sua nuova funzione è determinata da un diverso contesto. Che io usi un clown al circo, per pubblicizzare panini, o come killer di un romanzo horror, non cambia minimamente il suo essere clown, cambia solo il contesto con cui egli è portato ad interagire. Va aggiunto che, comunque sia, è nella natura stessa del gioco, come ha ben mostrato Turner, la possibilità di trasformare qualcosa in altro da sé. In parole povere, usare una bottiglia come arma, o meglio andare contro il *principio di contraddizione*, significa proprio farne un uso ludico in un certo senso, per quanto macabro esso sia, in perfetta linea con la natura mobile e imprevedibile del gioco stesso che permette proprio la trasformazione di oggetti in cose che di fatto non sono (come il bambino che trasforma una matita in un'astronave)! Viceversa, fare uso della bottiglia come arma, in un certo senso disillude proprio il principio di non contraddizione alla base della civiltà, riportando l'essere umano a uno stato bestiale e a una dimensione di tipo riflessa (per esempio uso la bottiglia in modo istintivo per difendermi da una aggressione). Tuttavia, nel caso della roulette, abbiamo a che fare con un uso razionale del gioco con il proposito cosciente di 'giocare' per morire. Allo stesso modo posso usare la bottiglia coscientemente per una lotta agonistica. In entrambi questi casi il gioco viene usato con scopi ben precisi che riguardano la potenziale morte dei soggetti coinvolti, quindi rimane quello che è avendone cognizione di causa delle potenziali implicazioni.

⁴Si dia un'occhiata al mio precedente articolo sul tema (<http://www.tavolando.net/fda/FdA68.pdf>). Abbiamo osservato che tutte le rappresentazioni sono inter-attive, ma il gioco permette di estrapolare i contenuti delle rappresentazioni e di modificarle nuovamente in modo creativo.

complesse di interazione (di nuovo, come nei dibattiti scientifici, politici, culturali in generale), nonchè interazione tra gli agenti e il mondo;

- è *divertente*, nel senso che *diverge* dalla vita quotidiana con cui mantiene un legame di interazione, non nel senso che esso stimoli risata (non necessariamente)⁵.

In queste righe non mi soffermerò ancora sulla definizione di gioco dunque: tenterò di darne una definizione “ludologica”, invece, nel mio prossimo articolo (*stay tuned!*).

Il gioco come medium: gioco e linguaggio

Nel suo *Dizionario dei giochi*, il famoso ludologo italiano Giampaolo Dossena elenca innumerevoli dispositivi, antichi e contemporanei, che definisce, in modo direi inaspettato per un lettore profano di questo mondo, come giochi. Quello che sembrerebbe essere un testo di Jorge Luis Borges, in realtà è un'enciclopedia vera e propria in cui si trovano, accanto a mondi che noi riconosceremmo facilmente come giochi tipo gli *Scacchi* o il *Gioco dell'Oca*, mondi come il *calembour* o il *presepe natalizio*.



Il *calembour*, quei giochi di parole diffusissimi nella letteratura e nelle commedie (si pensi all'ampio uso fattone da Antonio Decurtis nei suoi celebri film) è certamente un gioco, o almeno ha tutti gli elementi per essere considerato come tale. Ha delle regole intrinseche, spesso idiosincratiche ma in qualche modo comprensibili da tutti nonostante sovente vengano

⁵Personalmente, quando gioco a Napoleon Triumph, non gioco per “divertirmi” nel senso per ridere. Esso diviene scusa di incontro mediante cui io e il mio co-giocatore interagiamo, comunichiamo, usando un linguaggio diverso, “divergente” rispetto a quello del codice comune della quotidianità, grazie a una rappresentazione altra rispetto al mondo quotidiano (pur ricco di rappresentazioni “canoniche”). Di fatto il gioco è un medium grazie a cui noi giocatori interagiamo, in cui parliamo usando nuovi simboli.

⁶Forse in queste forme di comunicazione, mediante i comici gli umani vengono stimolati ad esplorare mondi inesplorati, zone che stanno al di là del senso comune: per esempio viene fatto osservare, di un politico, non più la sola maschera, ma anche l'umano che ci sta dietro. Gli oggetti, nel gioco, sono loro stessi ma possono anche diventare altro, transmutarsi in cose che non sono ancora, nel mondo (infinito) del possibile. Certamente la satira e la comicità mostra aspetti delle cose nascoste dalle cose stesse o velate dalla cultura o dai singoli soggetti.

⁷Non a caso i latini dicevano, riguardo all'arte pittorica, che *pictura est laicorum litteratura*, mentre sul teatro che *ludendo docet*: in parole povere, “giocando” (grazie al disegno, alla recita, alla musica, a qualunque *ludus*) si educa la gente.

costruiti, inventati sul momento, mediante regole che prevedono accostamenti di parole in un modo specifico, di solito invertendone l'ordine oppure usando parole di significato diverso ma simili nel suono. Per esempio dico “ho mangiato la torta” e l'interlocutore, giocando con la frase, finge di capire “hai mangiato la porta?”.

I *calembour* comportano la creazione di equivoci, lapsus, confusione etc. conferendo un senso di leggerezza e ilarietà alla comunicazione, e nonostante abbiano delle regole insite - seppur labili - giocano con gli elementi del mondo reale e capita anche che i giochi di parole, col tempo, si trasformino in “culturati” (come la celebre frase “anche no”), ovvero questi “giochi” hanno un effetto sul mondo reale.

Comunque sia, i giochi di parole, in tutte le loro forme, stanno alla base della comunicazione umana nei modi più svariati. Fenomeni di parodie, imitazioni, creazione di nomignoli e soprannomi (epiteti) accostando elementi diversi caratteristici di una persona, il giocare con le parole nei modi più o meno sofisticati, è un tratto comune degli esseri umani e del loro modo di comunicare.

Anzi, l'umorismo, la satira, le parodie, le quali sono un motore fondamentale della vita sociale, giocano fondamentalmente proprio su questi accostamenti di contrari i quali evidentemente hanno un effetto esilarante sulla nostra specie. Se uno sostiene di essere magro e invece è grosso, o se un adulto si comporta come un bambino, ecco che tale atto del varcare il confine dell'assurdo, come se si oltrepassasse il confine del principio di non contraddizione, porta platee di persone a ridere a squarciagola⁶.



La risata, indice di benessere e di piacere, viene stimolata proprio grazie all'accostamento di masche-

re inedite orientate a creare contrasto con la persona oppure a caricarne dei tratti tipici. E mediante questi mondi ilari, si comunicano messaggi ben precisi⁷: non a caso il nostro governo, oggi, ha una matrice comica e satirica!

La domanda è: il fatto che le persone utilizzano i calembour e i giochi di parole nella loro quotidianità significa che questi si avvalgono di giochi durante il flusso comunicativo con cui, come dire, amano abbellire il linguaggio quotidiano?

Oppure il *calembour* può essere considerato come gioco soltanto quando si trova in un mondo esplicitamente etichettato come “gioco”, “finzione”, “commedia”?



E che dire del *presepe*?

Perché mai il *presepe* sarebbe da considerarsi “soltanto un gioco” mentre una statua o un dipinto che rappresentano elementi sacrali diventano “oggetti sacri”, qualcos’altro?

Queste domande, apparentemente banali e scontate, in realtà stanno alla base di tutta la questione che ci proponiamo di analizzare e sono in effetti al centro di tutto il dilemma che divide ludologi e narratologi (o forse dovrei estendere la cosa a tutta la filosofia?).

Dove si trovano i confini delle cose?

Quando e secondo quale principio un confine viene allargato, ristretto, aperto o circoscritto?

Come la parola “giocare” (o meglio “ludere”), che nella cultura precedente alla nostra, quella romana, indicava azioni come “suonare”, “recitare”, “cantare”, “danzare”, “dipingere”, “prendersi gioco”, “rappresentare”, “gareggiare”, “simulare” e il sostantivo/aggettivo “gioco” (o meglio *ludus*) rappresentava, invece “scuola”, “teatro”, “palestra”, “sport”, “giochi da tavolo” e persino le “feste pubbliche” e le “manifestazioni sacre”, ad un tratto ha finito col significare solo “sport” e “giochi da tavolo” (sostituita,

⁷La maschera, la danza, la recitazione e quant’altro vengono di solito abbracciati dal concetto di gioco in quasi tutte le culture conosciute a oggi, seppur nella nostra cultura, per esempio, il termine *ludus* è stato sostituito con *jocus* (“gioco” con una accezione di “scherzo”, venendo dunque a mancare tutto il campo semantico ‘serioso’ che in altre culture questa parole mantiene - per questo ci viene difficile pensare alle cose serie come a giochi), e molte umane manifestazioni, in altre lingue definite come giochi, nella nostra lingua assumono altre maschere: teatro, musica, festa etc. Che cosa accadrebbe se chiamassimo anche i vari giochi con nomi diversi?

Se il videogioco o il gioco da tavolo, un giorno, per assurdo, venissero chiamati, per esempio, *video-mondo virtuale* e *mondo virtuale da tavolo*, sarebbero da considerarsi giochi?

Cosa accadrebbe se la parola “gioco”, a furia di specializzare il linguaggio, scomparisse dal dizionario?

Il gioco continuerebbe ad esistere?

Forse inizieremmo ad analizzarlo partendo da un altro concetto, da un’altra parola - per esempio “interazione” - che, pian piano, si estenderebbe nuovamente a tutte le sfere umane?

ovviamente, dal sostantivo latino *iocus* volgarizzato in “gioco”)?

Che fine ha fatto tutto il campo semantico di cui facevano uso invece i nostri antenati latini?

Se il gioco umano è innanzitutto idiosincratico, o meglio se le culture o i singoli individui decidono cosa è gioco e cosa non lo è, nel tempo e nello spazio, ciò significa che:

i. la definizione di gioco è relativa, per cui è il singolo individuo o la singola cultura a definirne il confine in base alle proprie necessità mediante “contratti intersoggettivi”;

ii. tale percezione è influenzata dal linguaggio. In parole povere, se un determinato oggetto - per esempio un gioco strategico come quello degli scacchi - in un contesto viene definito ‘gioco’ e in un altro “guerra”, significa di nuovo che abbiamo a che fare con qualcosa strettamente connessa col linguaggio che modella la percezione (come del resto Wittgenstein aveva messo in luce parlando di giochi *linguistici* - il fatto che una parola può avere significato diverso in base al contesto o al parlante che la usa - seppure il filosofo accostava il linguaggio al gioco, e non viceversa).

Sul primo punto, faccio osservare come i recenti fenomeni di *gamification*, o meglio la tendenza nella nostra cultura di trasformare la vita reale in “gioco”, sono prova, ai miei occhi, di come qualunque cosa possa essere mutata in gioco nella nostra specie, e viceversa anche sfere considerate come giochi possono essere mutate in “vita reale”: se è vero che una dimensione reale può essere *giochificata*, è vero anche il contrario, ovvero che il gioco può essere trasformato in reale, come nel caso della risata che può essere utilizzata come scherno o persino come sfida, trasportando il gioco, lo scherzo, nella dimensione reale.

Ovviamente qui è presente un elemento di *intenzionalità*, per cui i confini tra gioco e non-gioco vengono delineati in base all’ideologia corrente e alla finalità del mondo in sintonia con le ideologie stesse⁸: se in una cultura è visto come negativo l’uccisione di un essere umano, sempre e comunque, i giochi dei gladiatori verranno visti come non-giochi, là dove invece, se viene visto come naturale l’inferiorità dell’animale non umano, la caccia verrà tranquillamente considerata “sport” o “gioco” (si pensi alle *game farm*, aree rurali in cui vengono fatte riprodurre appositamente specie animali solo con l’intento di cacciarle per scopi ludici, cosa che non potrebbe avvenire mai in quelle culture, come nell’Induismo, ove l’animale è sacro).

Dal mio punto di vista, tale *intenzionalità*, non inficia minimamente il fatto che un determinato rituale possa essere delineato come un *ludus*, anzi corrobora proprio l'idea che tutte le sfere umane possono essere analizzate come giochi, a prescindere da ciò che la cultura o il singolo pensi questi siano, in quanto tale visione è, per l'appunto, solo idiosincratICA o culturale: sono gli umani che decidono cosa può essere considerato gioco e cosa no, ma proprio per questa ragione *tutto* può essere gioco, per cui è chiaro come nella nostra specie il non-gioco è un limite auto-imposto che di fatto presenta tutte le caratteristiche di quelli che gli umani percepiscono e definiscono come giochi.

L'intenzionalità semmai ha il ruolo di determinare il contesto entro cui un gioco si sviluppa e da cui acquisisce un determinato status. Se l'intento di un gioco è quello di puntare denaro, esso diverrà un *gioco d'azzardo*; se è la lotta o persino la morte (come nei giochi dei gladiatori) allora il ruolo del gioco sarà 'mortale', ovvero all'interno di un contesto mortifero, nefasto, e così via.

Sul punto ii., strettamente legato col punto i., os-

serviamo la stretta correlazione, ancora una volta, tra linguaggio e gioco, ma anche osserviamo come il processo di *giochificazione* di una data sfera comporti lo sviluppo di mondi strutturati diversamente rispetto a quelli dello spettacolo e del mero linguaggio, in quanto queste rappresentazioni danno un ruolo diverso, nell'interazione, ai fruitori.

Da qui deriva come vi sia comunque una differenza sostanziale - data proprio dai diversi ruoli giocati dai fruitori nei diversi tipi di rappresentazione simbolica e interazioni - tra linguaggio e gioco, tra rappresentazione e gioco, e contemporaneamente tutti sono l'uno funzione dell'altro in quanto hanno evidenti elementi in comune e si appoggiano vicendevolmente. Se il gioco vive nel linguaggio ed è il linguaggio a definirlo e a definire cosa gioco è, viceversa il linguaggio vive nel gioco, poichè è la spinta ludica a farne uso: il linguaggio influenza la sfera ludica e viceversa, la sfera ludica modella il linguaggio. In quanto entrambe sono sfere inter-attive, linguaggio e gioco, che si compenetrano reciprocamente, insieme determinano le mutevoli relazioni uomo-mondo.

Abstract
Games
League
2019

Chi sarà il miglior
giocatore astratto
2019 ????

Tutte le informazioni su www.tavolando.net



Backgammon senza dadi.

a cura di Luca Cerrato

I giochi di fortuna sono stati visti per secoli come dei demoni, un peccato mortale da cui tenersi lontano. Nella sua storia la chiesa cattolica ha emesso editti e leggi per proibire i giochi d'azzardo. Uno degli elementi del caso che maggiormente viene utilizzato in questi giochi è il dado.

Nella maggioranza dei giochi tradizionali e storici il dado è sempre associato alla pura fortuna dove il giocatore è un mero esecutore della volontà della dea bendata. Un discorso leggermente diverso si può fare per i giochi da tavolo usciti negli ultimi anni dove il sistema di gioco è stato pensato in modo che il giocatore possa gestire l'alea.

Tra i giochi storici dove il giocatore ha da fare delle scelte c'è il Backgammon, il risultato del lancio dei due dadi deve essere abbinato a una o due pedine delle quindici che si hanno in gioco, ma i puristi del determinismo storgono sempre il naso davanti ad un oggetto generatore di caos e quindi che si inventano mille modi per introdurre la *certezza*, la *sicurezza* della mossa.

I giochi che seguono sono quelli che, a mia conoscenza, utilizzano la tavola del Backgammon e le sue pedine ad esclusione del dado.

Il *NC Backgammon* (No Chance Backgammon) fa uso di una tavoletta numerata dove la posizione dei due pioli determina il movimento dei pezzi.



Le tessere del domino, altri oggetti del caso, sono gli attori principali del gioco *Domino Backgammon*. Due oggetti aleatori che messi insieme creano un gioco deterministico.

La terza variante è stata presentata da Alberto Bertaggia sul numero 67 de Il fogliaccio degli astratti. Il **Backgammon Cavalletta** o **Backgammon Grasshopper**, inventato da *Matt Crispin* (le regole sono state pubblicate per la prima volta nel libro di

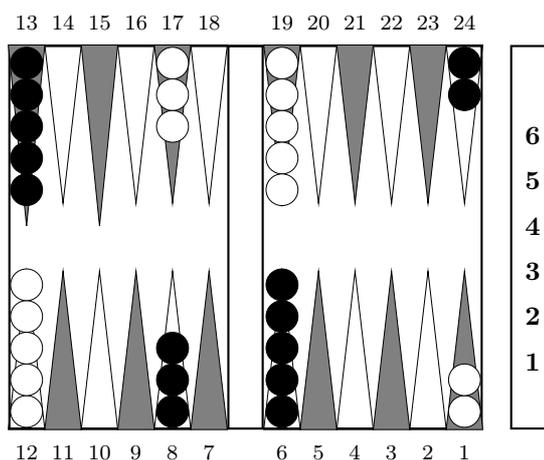
J. du C. Vere Molyneux: Begin Backgammon) utilizza la tavola e le pedine senza l'ausilio di strumenti esterni.

L'ultima variante, semplicemente *Backgammon senza dadi*, è apparsa sul primo numero del fogliaccio.

NC Backgammon (*Naim Cagman, 2002*)

Materiali, il necessario per giocare a Backgammon senza i due dadi, due gettoni per giocatore, una tavola numerata da uno a sei e due pioli (bianco e nero).

Inizio partita, il primo giocatore sceglie un numero e piazza il suo piolo accanto ad esso, il secondo giocatore sceglie un numero (diverso dal primo) e a sua volta piazza il suo piolo. Al giocatore bianco spetta la prima mossa e muove una oppure due pedine di un numero di caselle indicato dai due pioli.

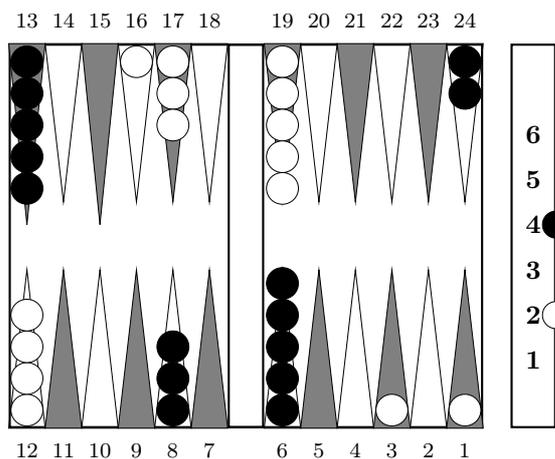


Il gioco, valgono tutte le regole del backgammon eccetto il lancio dei due dadi. L'evento casuale è stato sostituito da una precisa procedura deterministica.

All'inizio del proprio turno il giocatore muove il suo piolo su un altro numero.

Il doppio dado, durante la partita si possono giocare solo due doppi dadi (1-1, 2-2 ...). Ogni volta che si gioca un doppio bisogna scartare un gettone.

Esempio, partendo dalla situazione iniziale il bianco muove di 4 il pezzo sulla punta 12 e di 2 un pezzo sulla punta 1, la situazione finale è la seguente:



Domino Backgammon

(Matt Crispin)

Giocatori, due (rosso e nero).

Materiali, il necessario per giocare a Backgammon senza i dadi, al posto dei dadi vengono utilizzate le tessere del domino numerate dal 1-1 al 6-6, dove sono state eliminate le tessere con gli spazi bianchi.

Inizio gioco, la distribuzione iniziale delle tessere tra i due giocatori è la seguente:

- Primo giocatore (nero), 6-6, 3-3, 1-1, 6-4, 6-2, 5-4, 5-3, 5-1, 4-2, 3-1, 2-1;
- Secondo giocatore (rosso), 5-5, 4-4, 2-2, 6-5, 6-3, 6-1, 5-2, 4-3, 4-1, 3-2.

Il gioco, valgono tutte le regole del backgammon eccetto il lancio dei due dadi. Al proprio turno il giocatore sceglie una tessera (non un doppio) ed effettua la mossa in base ai numeri riportati su di essa. Dopo di che la tessera selezionata viene girata e non sarà più utilizzabile. Quando tutte le tessere sono state selezionate allora i giocatori se le scambiano (eccetto i doppi) e il gioco continua.

Non è possibile muovere i runners fino alla quarta mossa del gioco.

I doppi, possono essere giocati solo dopo il primo scambio di tessere tra i giocatori e devono essere giocati in ordine crescente, per il giocatore bianco prima 1-1, dopo 3-3 ed infine 6-6.

Possono essere giocati una volta per partita e non vengono scambiati, inoltre dopo aver giocato un doppio di deve girare anche una tessera non doppia.

Backgammon Grasshopper

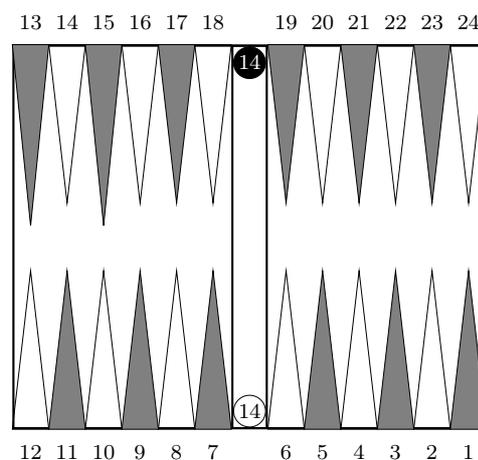
(Matt Crispin - 1984)

Giocatori, due (bianco e nero).

Materiali, il necessario per giocare a Backgammon senza i dadi.

Scopo gioco, fare due punti portando fuori dalla tavola due propri muri.

Inizio gioco, le 14 pedine dei due giocatori vengono posizionate sul bar, come in figura:



Il gioco, i giocatori 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 punte 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).

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.

Fine 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 muro 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.

Backgammon senza dadi

Il primo giocatore sceglie due numeri tranne il doppio 5 e muove le sue pedine.

Nei turni successivi i giocatori si alternano alla mossa selezionando una coppia di numeri, ma senza ripetere i numeri appena utilizzati. Per il resto valgono le regole del Backgammon.

L'autore di giochi

Emiliano Sciarra



Come si crea un gioco da tavolo? Quali sono le competenze e gli strumenti richiesti? Qual è il modo migliore per provarlo? Quali sono i principali problemi da evitare? Come entrare in contatto con una casa editrice, o come provare a pubblicarlo in proprio? E come fare per proteggere la propria creazione dai plagi? A queste e tante altre domande risponde il testo di Emiliano Sciarra, autore di giochi di professione con all'attivo il bestseller internazionale Bang!



Barriere ludiche.

a cura di Luca Cerrato

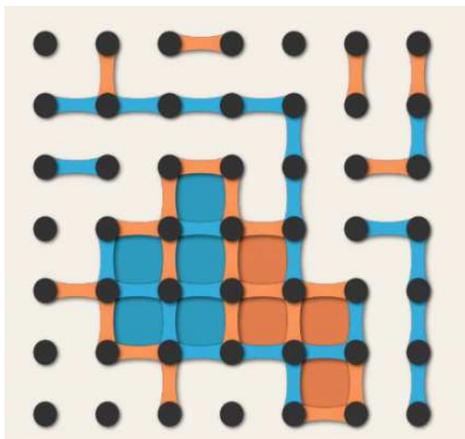
I labirinti hanno sempre affascinato l'uomo. Il viaggiare, il perdersi in lunghi e tortuosi corridoi, esplorare stanze buie e incontrare misteriose creature ha qualcosa di magnetico che il gioco da tavolo non sempre riesce a riprodurre. Un discorso a parte si potrebbe fare per i giochi di ruolo, ma quando si vuole ricreare questo patos in un gioco astratto l'operazione risulta molto ardua.

L'esempio più riuscito sono i giochi *Cul de Sac*, e la sua evoluzione *Quoridor*. I solchi che attraversano il tavoliere, in verticale e orizzontale, hanno qualcosa di ipnotico e il posizionamento delle barriere per ostacolare la corsa verso la meta, ricorda molto da vicino la costruzione di un labirinto.

Tavole simili al Quoridor sono state utilizzate per altri giochi che trattano differenti meccanismi ludici.

In questo articolo vi presenterò la maggior parte dei giochi che utilizzano i pezzi-barriera e tavole simil Quoridor, un ringraziamento va agli amici del gruppo *giochi astratti* di FaceBook che mi hanno suggerito alcuni titoli.

Un gioco storico a cui far risalire la paternità di questa categoria di giochi è **Dots & Box** che ha ricevuto anche molte attenzioni a livello matematico ed è stato presentato in passati numeri della rivista.



Fendo, creazione del prolifico autore di giochi astratti *Dieter Stein*, può essere vista come un'evoluzione del classico Dot & Box, se in quest'ultimo

una casella viene *conquistata* dal giocatore che posiziona la quarta barriera, nel gioco di Dieter esiste il concetto di *area chiusa* che comprende più caselle.



Perigon è una gara di velocità per portare la bandiera dalla propria parte, in questo gioco non ci sono pedine sulle caselle. Ricorda, come tipologia di gioco, il Quoridor anche se l'oggetto da portare in meta è comune alle due fazioni.

Entrapment è un classico blocca e cattura. I giocatori hanno sulla plancia delle pedine e devono cercare di non farsele bloccare tra le barriere avversarie. In questo gioco le barriere vengono distinte tra bianche e nere, il giocatore può saltare solo le barriere del proprio colore.

Squadro gioco con tavoliere dedicato anche se andrebbe bene un quadrato, ma l'occhio vuole pure la sua parte. I giocatori fanno correre le *barriere* sulle righe e colonne della tavola nel tentativo di riportarne quattro a casa prima dell'avversario.

Bulltricker è un gioco che ricorda i classici dama e scacchi. Utilizzando le caselle ed i solchi come due piani di gioco separati, ma che si relazionano nella cattura del re avversario.

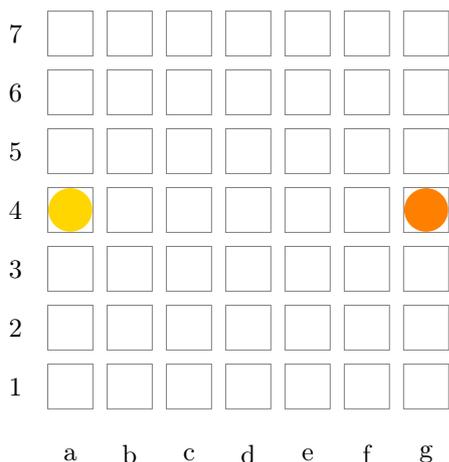
Fendo (Dieter Stein, 2014)

Giocatori, due (giallo, arancione).

Materiale, una tavola quadrata 7x7 sullo stile di Quoridor, 7 pezzi a testa e un numero sufficiente di barriere, circa 50 (ogni barriera è lunga un lato di una casella).

Scopo del gioco, i giocatori devono cercare di racchiudere la maggior parte delle caselle della tavola.

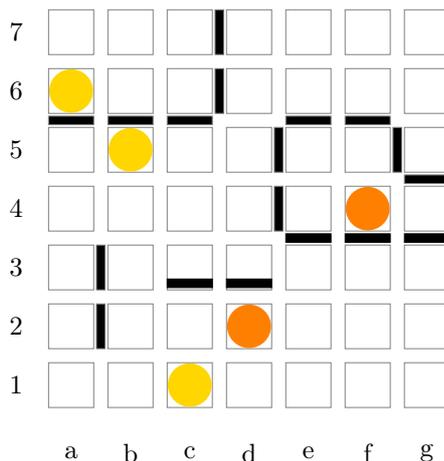
Inizio gioco, ogni giocatore ha in riserva i suoi sette pezzi. I giocatori piazzano sulla casella centrale del bordo tavoliere più vicino un loro pezzo. Le barriere sono in comune tra i due giocatori. La prima mossa spetta al giallo.



Diag.1

Definizioni,

- **Area chiusa**, un insieme di caselle racchiuse in un singolo recinto, formato da barriere e bordi del tavoliere, in cui ci sia *un solo pezzo*.



Diag.2

- **Area aperta**, un insieme di caselle su cui ci sono più pezzi al suo interno.

Nel diagramma 2 in alto a sinistra e nella parte centrale a destra ci sono due aree chiuse.

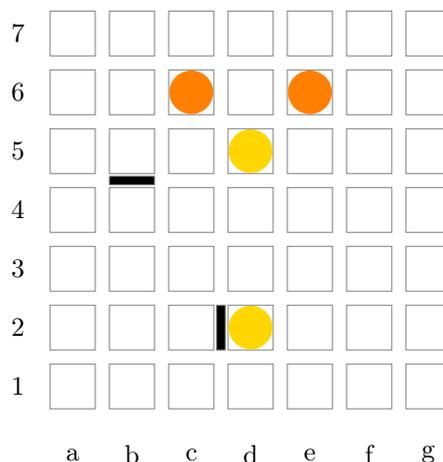
Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Al proprio turno il giocatore può scegliere tra due azioni:

- *Muovere* un pezzo (opzionale) e piazzare una barriera (obbligatorio).
- *Aggiungere* un pezzo.

Se un giocatore non ha azioni deve passare.

Muovere un pezzo, il giocatore seleziona un suo pezzo in un'area aperta e lo muove in orizzontale oppure verticale (mai in diagonale) di quante caselle vuole. Non può saltare pezzi oppure barriere. Durante il movimento il pezzo può fare *uno ed uno solo* cambio di direzione ad angolo retto.

Nel diagramma 3 il pezzo arancione e6 può muoversi per esempio in e3 oppure b3 facendo un angolo di 90 gradi, ma non può andare in b6 perché non può saltare il pezzo in c6. Ricordarsi che dopo il movimento bisogna piazzare una barriera.



Diag.3

Piazzare barriera, dopo il movimento, opzionale, di un proprio pezzo, il giocatore *deve* piazzare una barriera su un lato vuoto, i bordi del tavoliere sono solidi confini dove non si può piazzare nessuna barriera.

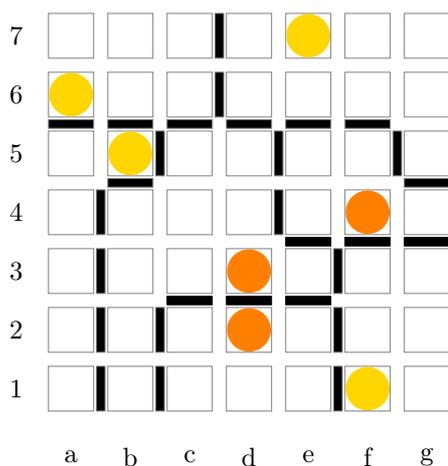
Quando si piazza una barriera bisogna porre attenzione a:

- Se si forma un'area chiusa allora ci deve essere un solo pezzo al suo interno.
- Non è permesso creare un'area chiusa vuota.

Piazzare un pezzo, un pezzo va piazzato su una casella vuota di area aperta e la casella selezionata deve essere raggiungibile con una mossa da un proprio pezzo presente sulla tavola.

Fine gioco, il gioco termina quando non ci sono più aree aperte. I giocatori possono avere in riserva ancora dei pezzi.

Ogni casella nelle proprie aree chiuse conta un punto, chi ha più punti è il vincitore.



Diag.4

Nel diagramma il giallo ha quattro aree chiuse e 27 caselle, l'arancione ha tre aree chiuse e 22 caselle.

Perigon (Will Sorrell, 2011)



Giocatori, due (giallo, nero).

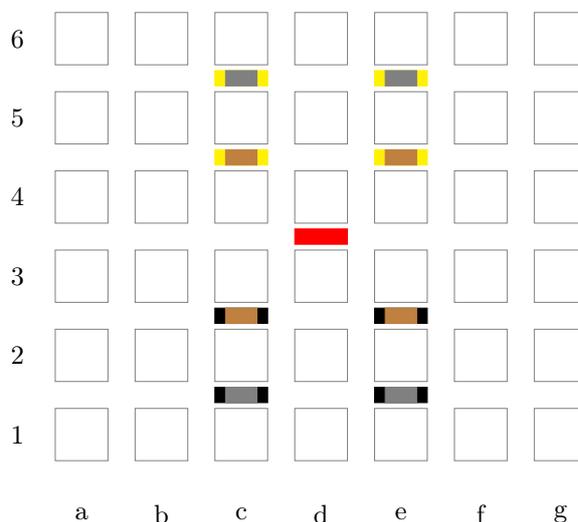
Materiali, una tavola quadrata 7x6 sullo stile di Quoridor, 4 pezzi a testa, piazzati nei solchi della tavola (lunghezza del pezzo è pari al lato della casella).

I quattro pezzi sono di due tipi differenti: due legni (parte centrale marrone) e due graniti (parte centrale grigia).

Un pezzo rosso, la *bandiera*, che è condivisa tra i due giocatori.

Scopo del gioco, vince la partita chi riesce a portare la bandiera sulla riga più distante.

Inizio gioco, la disposizione iniziale è disegnata nel diagramma 1, la prima mossa spetta al bianco.



Diag.1

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa, durante il proprio turno il giocatore deve effettuare due mosse.

I legni, i pezzi con la parte centrale marrone ruotano di 90°.

I graniti, i pezzi con la parte centrale grigia possono far girare di 90° un legno avversario, il posto del legno viene preso dal pezzo grigio. I pezzi devono essere in contatto.

La bandiera, si può muovere quante volte si vuole prima, tra oppure dopo le due mosse. La bandiera si muove con rotazioni di 90°, ma deve essere sempre in contatto con pezzi del giocatore alla mossa.

Due pezzi sono in contatto se si toccano per spigolo.

Entrapment (Rich Gowell, 1999)



Giocatori, due (nero, bianco).

Materiale, una tavola quadrata 7x7 sullo stile di Quoridor, 3 pezzi a testa e 25 barriere a testa (bianche e nere).

Scopo del gioco, catturare i tre pezzi avversari.

Inizio gioco, la tavola è vuota. La prima mossa spetta al bianco. Nelle prime mosse i giocatori piazzano i propri tre pezzi su caselle libere. Dopo di che il bianco, alla sua quarta mossa, potrà muovere un suo pezzo oppure piazzare una barriera.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa, eccetto che alla quarta mossa bianca, i giocatori hanno a disposizione due azioni.

- La prima è muovere un pezzo;
- La seconda muovere un pezzo oppure piazzare una barriera.

Movimento pezzo, un pezzo si può muovere in orizzontale oppure in verticale fino a due caselle, non è permesso il movimento in diagonale. Il movimento deve avvenire in linea retta.

Un pezzo che ha adiacente un pezzo amico lo può saltare. Se i pezzi sono più di uno il movimento non può avvenire.

Le barriere dello stesso colore possono essere saltate, ma una sola volta dopo di che vengono girate in *orizzontale* e non potranno essere più saltate. I pezzi e le barriere avversarie non possono essere saltate.

Piazzamento barriera, il giocatore prende una sua barriera dalla sua riserva e la piazza in *verticale* su una canalina libera.

Una barriera una volta piazzata non può essere più mossa.

Se in riserva non ci sono più barriere allora si prende una barriera in *verticale* dal tavoliere e si rimpiazza in una canalina libera. Le barriere in *orizzontale* non possono essere usate per tale scopo.

Intrappolamento, quando un pezzo è intrappolato su tutti i quattro lati della casella, sia da barriere

che da pezzi avversari, e non può più fare mosse regolari allora viene eliminato dal tavoliere. Le barriere con cui viene chiuso possono essere avversarie oppure amiche già girate.

Mossa forzata, quando un pezzo è circondato su quattro lati, ma ha almeno un pezzo amico adiacente saltabile allora è in una *situazione forzata*. Tale situazione deve essere risolta come prima azione al turno successivo. Questo avviene anche se il pezzo ricadrà in un'altra mossa forzata, se invece cadrà in trappola allora sarà catturato.

Doppia mossa forzata, se il giocatore incorre in una seconda posizione forzata allora il secondo pezzo viene catturato.

Squadro (Adrián Jiménez Pascual, 2018)

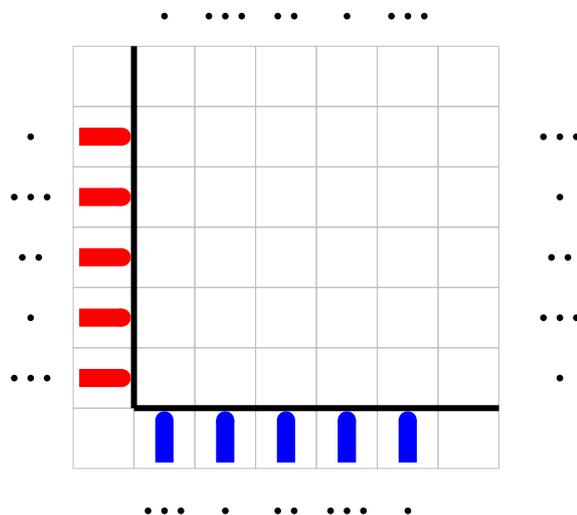


Giocatori, due (nero, bianco).

Materiale, una tavola quadrata 6x6 sullo stile di Quoridor, sulle caselle esterne sono segnati una serie di punti, 5 pezzi dotati di una *testa* e *coda*.

Scopo del gioco, riportare alle caselle di partenza quattro propri pezzi prima dell'avversario.

Inizio gioco, la disposizione iniziale è riportata in figura con la punta dei pezzi rivolta verso il centro, prima mossa al bianco. A differenza della tavola reale, per esigenze grafiche, i pezzi sono stati posizionati sulle caselle.

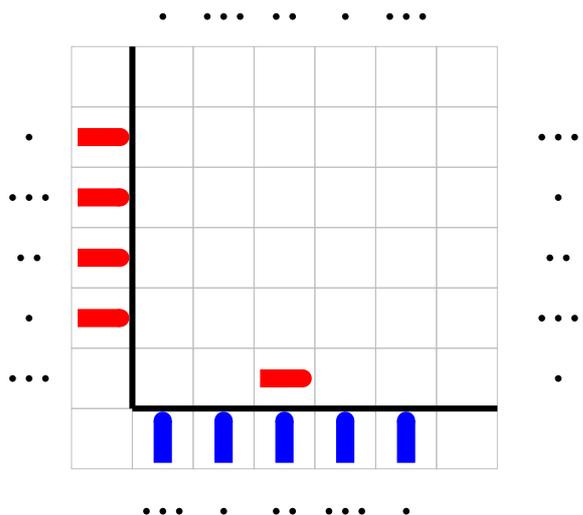


Diag.1

Il gioco, al loro turno i giocatori muovono un proprio pezzo di un numero di caselle pari al numero di pallini presenti sulla casella di partenza. Per esempio il pezzo rosso sulla prima riga si dovrà muovere di tre caselle.

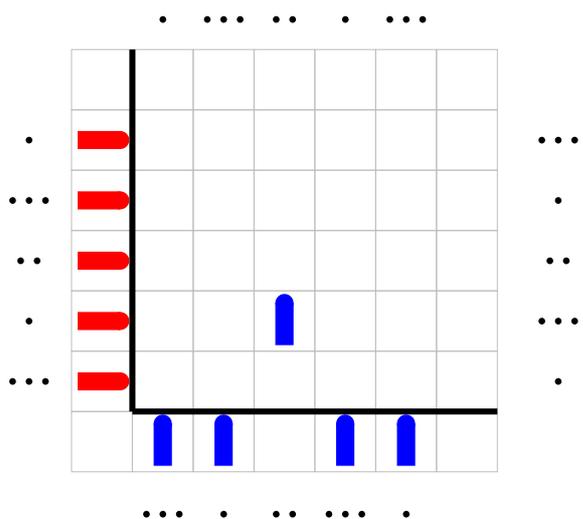
Salto pezzi avversari, se durante il movimento un pezzo salta uno o più pezzi avversari allora deve terminare il suo movimento sulla casella appena dietro all'ultimo pezzo saltato. Il pezzo o i pezzi saltati ritornano alla casella di partenza.

Nel diagramma 2 il rosso ha mosso alla prima mossa il pezzo sulla prima riga.



Diag.2

Il blu può muovere il pezzo sulla terza colonna, saltare il rosso che torna alla base di partenza, diagramma 3.



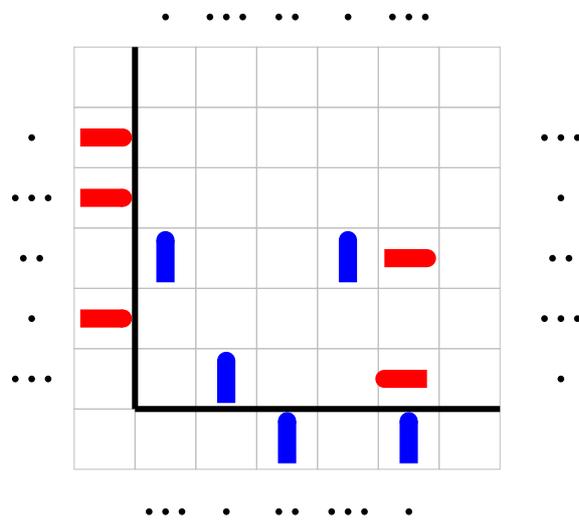
Diag.3

Cambio del senso di marcia, quando un pezzo arriva sul lato opposto a quello di partenza deve essere girato di 180 gradi e tornare verso la casella di partenza, il numero di caselle percorribili durante una

mossa cambia ed è quello scritto sulla casella di inversione. Il pezzo può anche non arrivare giusto sulla casella d'inversione.

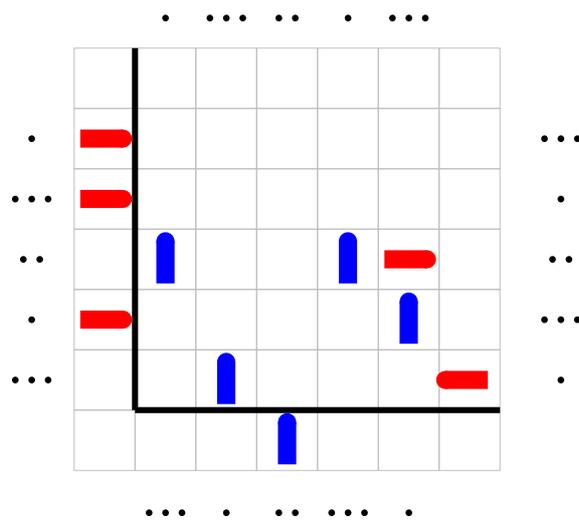
I pezzi che hanno girato se vengono saltati vengono riposizionati sulla casella d'inversione.

Nel diagramma 4 è il turno del blu.



Diag.4

Il blu muove il pezzo sulla quinta colonna, salta il pezzo rosso sulla prima riga che ritorna nella casella di inversione, diagramma 5.



Diag.5

Tornare alla base, quando un pezzo ritorna sulla casella ha terminato il suo viaggio.

Bulltricker (David Jonca - 1992)



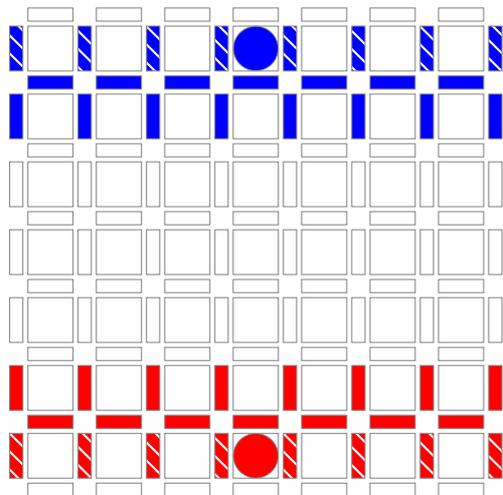
Giocatore, due (chiaro, scuro).

Materiale, tavoliere simil Quoridor con 7 caselle di lato. Ogni giocatore ha a disposizione; un Re, otto regine e quindici pedoni.

Scopo del gioco, chiudere il re avversario tra quattro pezzi (pedoni e/o regine) e che almeno uno sia del giocatore avversario.

Inizio gioco, tutti i pezzi sono piazzati sul tavoliere, diagramma 1. I pezzi con i colori pieni sono i pedoni, i pezzi con strisce bianche sono le regine e i pezzi tondi sono i re.

Il bianco fa la prima mossa.



Diag.1

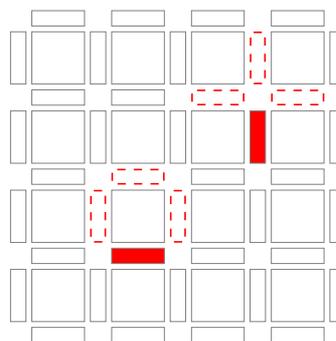
Il gioco, i giocatori si alternano al gioco muovendo un loro pezzo.

Movimento del Re, si muove di una casella alla volta in orizzontale oppure in verticale, non può catturare oppure saltare altri pezzi.

I due re devono essere distanti tra loro di almeno una casella.

Movimento del pedone, si muove sui solchi, sempre in avanti (mai all'indietro) di un solco alla volta.

Il pedone ha tre modi di muoversi, in uno dei due solchi di lato (destra e sinistra) oppure in quello davanti.

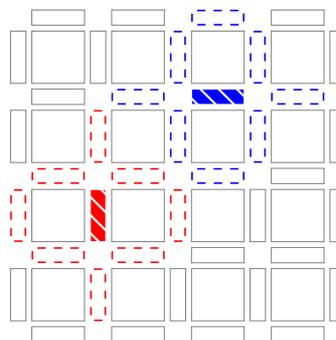


Diag.2

Alla prima mossa i sette pedoni sulla riga si possono muovere di due solchi in avanti.

I pedoni che raggiungono la riga più distante vengono promossi a regine.

Movimento delle regine, si possono muovere in otto differenti modi nelle quattro direzioni, sempre di un solco.



Diag.3

Catture, ci sono due tipi di catture:

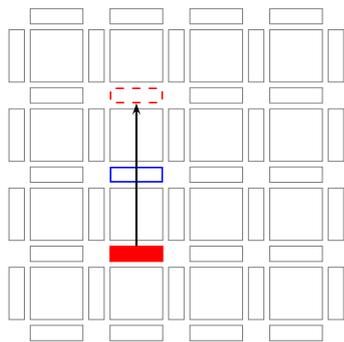
- La *cattura in riga*, obbligatoria.
- La *cattura in colonna*, opzionale.

Le priorità nella catture sono le seguenti:

1. Il pedone può catturare un altro pedone oppure una regina avversaria;
2. La regina può prendere un pedone oppure una regina avversaria;
3. Se un giocatore ha la possibilità di catturare con una mossa obbligatoria oppure con una opzionale allora deve scegliere quella obbligatoria.
4. Con una cattura opzionale un giocatore può catturare solo un pezzo alla volta.

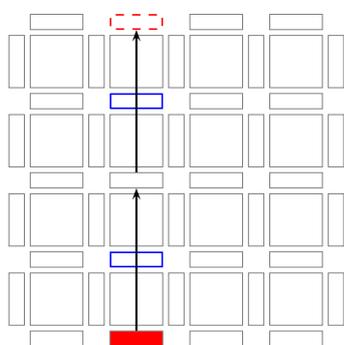
Cattura con pedone, quando un pedone ha di fronte a se è un pezzo avversario a distanza di una casella allora il pedone è *obbligato a catturare* (cattura in riga), deve effettuare un salto e terminarlo nel solco libero dietro al pezzo avversario. Sono permesse

anche catture multiple. Nel diagramma 4 il pedone rosso cattura il pezzo (pedone o regina) blu che viene rimosso dal gioco.



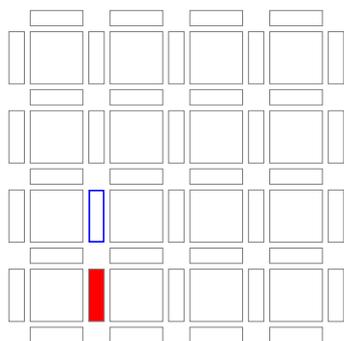
Diag.4

Esempio di una cattura multipla, il pedone rosso cattura due pezzi avversari.



Diag.5

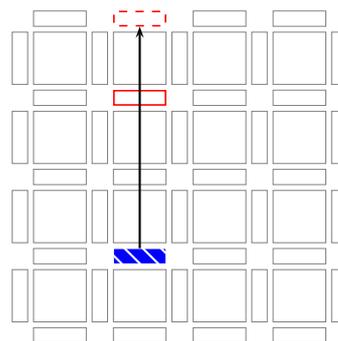
Quando un pedone ha un pezzo avversario sul solco in verticale di fronte allora ha una *cattura opzionale* (cattura in colonna), diagramma 6. Il pedone prende il posto del pezzo catturato.



Diag.6

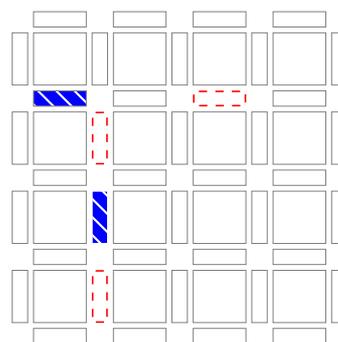
Cattura con regina, quando una regina ha un pezzo avversario piazzato davanti a sè in verticale oppure

in orizzontale allora la regina è obbligata a catturare con una cattura al salto, la distanza tra i due può essere di una o più caselle. Sono permesse catture multiple.



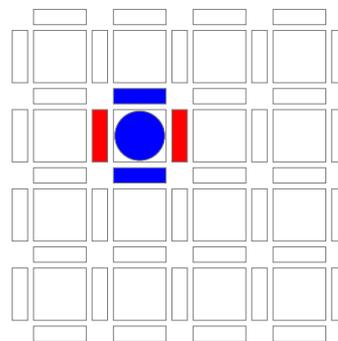
Diag.7

Quando una regina ha un pezzo avversario sul solco in verticale di fronte, dietro oppure sui fianchi allora ha una *cattura opzionale*. La regina prende il posto del pezzo catturato.



Diag.8

Fine partita, quando il re è chiuso tra 4 pezzi di cui almeno uno sia un pezzo avversario allora il re è matto e l'avversario ha vinto.



Diag.9



Archimede, il genio, la leggenda e ... un pò di Shogi!

a cura di Alberto Bertaggia

Un pò di storia.

La leggenda vuole che nel 216 a.C., durante la seconda guerra punica (218 a.C. - 201 a.C.), dopo la morte di Gerone, tiranno della città di Siracusa, dopo aver rotto l'alleanza con Roma, la città fu attaccata dall'esercito guidato dal console Marcello. La disparità delle forze in campo era piuttosto evidente, eppure Siracusa riuscì a difendersi dai continui tentativi di conquista da parte di Roma.

Fu soprattutto grazie all'intervento di Archimede, chiamato ad aiutare i suoi concittadini nella difesa della città, che Siracusa riuscì nell'impresa. Al tempo dell'invasione romana, la città era attrezzata per potere sostenere un assedio via terra e via mare. Torri, catapulte e bracci meccanici, mai usati in precedenza, furono alleati preziosi per Siracusa, e questo grazie alla sapiente guida di Archimede.

Proprio in quel frangente Archimede avrebbe usato anche degli specchi per raccogliere e concentrare i raggi solari: puntati contro le quinqueremi di legno romane, i raggi riflessi ne provocarono l'incendio, distruggendo la flotta di Marcello tenendo per ben tre anni in scacco la sua armata. Nel 212 a.C. però, dopo un lungo assedio, il console ebbe la meglio sui siracusani.

Fra le tante invenzioni, proprio quella degli "Specchi Ustori" è sicuramente l'invenzione che più ha colpito la fantasia popolare. Sebbene gli storici non riportano cronache ufficiali di questo fatto, ma solamente che le navi romane furono distrutte da Archimede per mezzo del fuoco, ci è stato tramandato negli anni con successive modificazioni e l'immaginario collettivo si è alimentato di questa vicenda in un crescendo che continua ancora oggi.

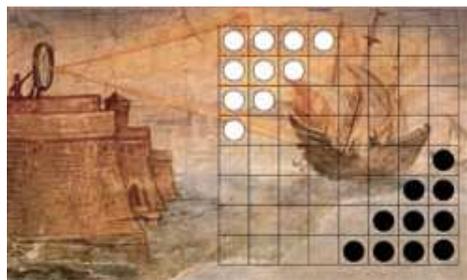
E' però solo nel Medioevo bizantino che si afferma la versione secondo la quale Archimede - che come ricorda anche Apuleio scrisse un testo sulla proprietà degli specchi - avrebbe progettato enormi specchi esagonali che, posti sulle mura di Siracusa e regolati con delle funi e pulegge, avrebbero riflesso la luce solare contro le imbarcazioni romane, incendiandole.

... e adesso il gioco.

Archimede è un gioco da tavolo inventato da Scott Marley presentato in una prima versione sulla rivista "Games & Puzzles", nel numero 41 del 1975, in un articolo di John Humpries, che lo descrive come "un gioco astratto presentato da Scott Marley". Il gioco è, già dal nome, chiaramente ispirato alla leggenda degli specchi ustori di Archimede.

Le similitudini però non si limitano al solo nome, come già detto, o al fatto che i pezzi di gioco rappresentino delle navi, ma è il metodo di cattura che più ricorda la leggenda. Lo stesso Scott Marley infatti, in G&P cita gli specchi di Archimede: "Questo gioco utilizza il principio di messa a fuoco dei raggi solari per catturare i pezzi dell'avversario".

Secondo il regolamento infatti un pezzo 'controlla' un altro pezzo nemico se si trova sulla stessa linea ortogonale o diagonale senza altri pezzi interposti tra di loro. Quando un pezzo è sotto controllo da tre o più pezzi avversari, si dice che sia "vulnerabile" e può quindi essere catturato.



È evidente che questi tre pezzi rappresentano gli specchi ustori e che la cattura riporta alla "concentrazione" di più raggi solari su un unico pezzo, il qua-

le viene distrutto, o meglio *bruciato*, come le navi romane.

Archimedes viene giocato su una scacchiera 8x8, ma non necessita di caselle di colore alternato, con venti pedine bicolori (dieci per ogni giocatore) come quelle utilizzate nel Reversi (un lato di colore bianco e l'altro di colore nero), disposte negli angoli come mostrato in figura 1.

I pezzi possono essere mossi in una casella libera lungo una linea ortogonale o diagonale, a qualunque distanza dalla casella di partenza, ma non è permesso saltare altri pezzi (in altre parole, come una regina negli scacchi).

Il turno di gioco, che si alterna fra i due giocatori, consiste di tre parti:

- catturare eventuali pezzi "vulnerabili";
- spostare un pezzo o giocarne uno dalla "riserva";
- effettuare ulteriori altre catture resesi legali.

I pezzi catturati vengono rimossi dal tabellone e entrano a far parte della "riserva" del giocatore che li ha catturati. Durante il proprio turno, invece di spostare un pezzo già sul tabellone, un giocatore può introdurre un pezzo dalla propria riserva. Questo è fatto girandolo in modo che il suo colore sia rivolto verso l'alto, e depositandolo su una qualsiasi casella libera sul tavoliere. Non vi ricorda gli Shogi!

Lo scopo del gioco è quello di catturare tutti i pezzi dell'avversario.

Archimedes è fondamentalmente un gioco semplice, anche se offre notevoli opportunità di impiegare tattiche interessanti. Come Mr. Marley dice: "Una volta sviluppato un certo feeling con il gioco, saprai quali sono le mosse buone. E sapere quali sono le mosse migliori ti renderà un esperto".

Una seconda versione, rivista e corretta, è stata presentata da Scott Marley e Philip Cohen nel luglio 1988 sulla rivista "GAMES Magazine"

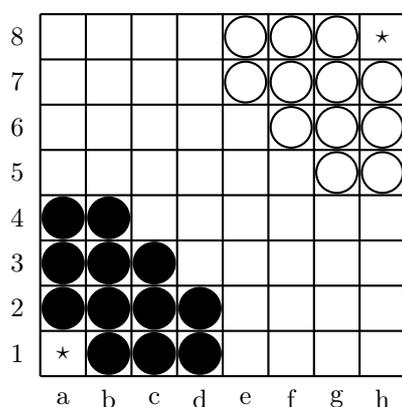


Fig. 2- Disposizione iniziale versione definitiva

Anche se ad un primo sguardo queste due versioni mantengono molte similitudini di base, le modifiche apportate al regolamento della seconda versione, determinano un gioco completamente diverso.

Una prima, e più evidente modifica, è lo scopo del gioco: mentre nella prima versione si otteneva la

vittoria catturando tutti i pezzi avversari, nella seconda versione la vittoria si ottiene occupando, con un proprio pezzo, il porto avversario. Chiaramente questa modifica stravolge completamente la strategia del gioco, rendendolo non più una semplice battaglia fra pezzi avversari, ma una più strategica lotta, fatta di attacchi e blocchi ai pezzi avversari, tesa a "conquistare" il porto nemico.

Una seconda modifica che ha sostanzialmente rivoluzionato il gioco, riguarda la rimessa in gioco dei pezzi catturati. Nella prima versione, come nello Shogi o nel Reversi, i pezzi cambiavano di colore e venivano "arruolati", diciamo così, fra le forze del giocatore catturante. Nella versione più recente invece i pezzi vengono sempre rimessi in gioco, però fra i pezzi del giocatore dello stesso colore, invece di procedere con una mossa normale, mantenendo un equilibrio fra le forze dei due giocatori. Cosa che invece veniva fortemente sbilanciata con la cattura dei pezzi nella versione del 1975.

Altre differenze sono il numero dei pezzi, 10 nella versione del 1975, aumentati a 12 invece nella versione del 1988, e la presenza del Porto (la casella d'angolo di ogni giocatore nella parte sinistra del tabellone).

Regolamento versione definitiva

Scopo del gioco è occupare con una propria nave il porto avversario, senza che l'avversario al successivo turno sia in grado di catturarla. (Se l'avversario può distruggerla, il gioco continua.)

La *prima mossa* tocca al nero, poi i giocatori si alternano alla mossa, muovendo i propri pezzi.

Ogni mossa si compone di due parti: muovere un pezzo e (se possibile) distruggere le navi nemiche.

I *pezzi* (o *navi*) si muovono come la regina negli scacchi, di un numero qualsiasi di caselle libere e in qualsiasi direzione.

Regola base: Una nave non può mai entrare nel suo porto durante una normale mossa.

Due navi avversarie si "attaccano" a vicenda, se sono una di fronte all'altra lungo una linea retta senza altre navi tra loro (in modo che ognuna possa spostarsi sulla casella dell'altra). Una nave che si trova sotto attacco da tre o più navi nemiche è "vulnerabile". Alla fine della propria mossa, è necessario distruggere (affondare o meglio "bruciare") tutte le navi nemiche vulnerabili rimuovendole dalla scacchiera. Sono quindi permesse catture multiple.

Si possono distruggere le navi nemiche solo dopo la propria mossa. A volte, se una nave nemica è vulnerabile all'inizio del proprio turno, la mossa in quel turno la renderà non più vulnerabile. Quando questo accade, non si può distruggere la nave.

Se la distruzione di una nave rende vulnerabile un'altra nave che non era vulnerabile prima, entrambe le navi devono essere distrutte. Ovvero se le vostre navi bruciando una nave avversaria espongono un'altra nave nemica al fuoco di tre vostre navi, allora bruciate anche quella e la catturate.

Costruzioni navali: Una nave affondata può rientrare in gioco dal suo porto, in un qualsiasi turno successivo. Una volta posizionata sul porto, in virtù della regola base, però, deve essere subito mossa ed il turno finisce e non potete muovere altre navi. Quindi il porto deve avere almeno una uscita libera (casella libera adiacente) per muovere la nave che è rientrata dopo essere stata affondata. Finchè il vostro porto avrà tutte le uscite chiuse non sarà possibile far rientrare alcuna delle vostre navi catturate in precedenza. Ricordiamo che una nave non può mai entrare nel suo porto quando è già in gioco!

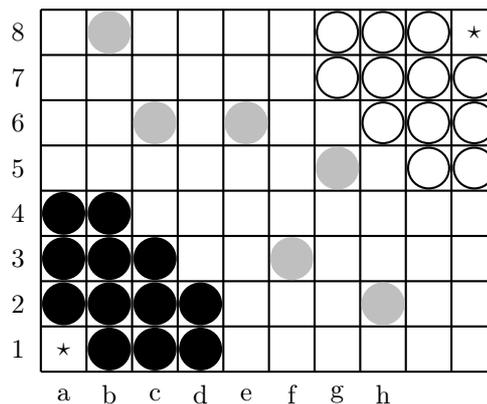
Il porto nero è A1, quello bianco H8.

Disposizione iniziale nero: A-2-3-4; B1-2-3-4; C1-2-3; D1-2

Disposizione iniziale bianco: H7-6-5; G8-7-6-5; F8-7-6; E8-7

Varianti

Una variante, giocata su tavoliere 8x10, è stata presentata su BoardGameGeek. La maggiore dimensione del tavoliere serve a tenere le navi più distanti, in modo da avere una diversa strategia dal gioco standard. Oltre a questo, ogni giocatore dispone di due o tre isole, da piazzare sul tavoliere, per bloccare la “linea di vista” delle navi avversarie. Si gioca con le regole standard.



Riferimenti bibliografici e internet:

- <http://altagradazione.blogspot.it/2009/11/archimede-un-gioco-da-tavolo.html>
- <http://boardgamegeek.com/boardgame/18698/archimedes>
- <http://rudimatematici-lescienze.blogautore.espresso.repubblica.it/2009/06/20/archimede/>
- <http://www.di.fc.ul.pt/~jpn/gv/archimedes.htm>

Server on line.

- <http://superdupergames.org/gameinfo.html?game=archimedes>



KIBA per imparare e giocare a Bao:

www.kibao.org



Torri ludiche.

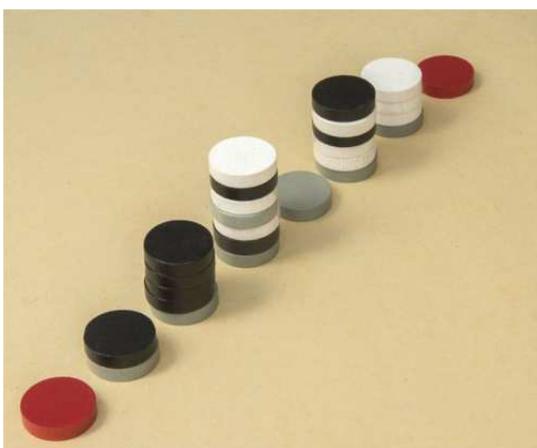
a cura di Luca Cerrato & Andrea Chia

Non poteva mancare un angolo dedicato alla costruzioni di torri. In questo numero prendo in considerazione tre giochi, *27*, *Mixtour* e *Emergo* (presentato da Andrea Chia).

27 è un gioco un pò fuori dagli schemi tradizionali, una *migrazione* di pedine lungo una linea, da un estremo all'altro, cercando di costruire, al termine del viaggio, la torre più alta.

In *Mixtour* viene invertito un concetto del movimento delle torri cioè il numero di caselle con cui si sposta una torre è pari al numero di pezzi che la formano. In questo gioco è importante l'altezza della pila d'arrivo.

27 (Laurent Escoffier - 2017)



Giocatori, due (nero e bianco).

Materiale, si hanno a disposizione 27 dischi: 9 neri, 9 bianchi, 7 grigi e 2 rossi.

Scopo del gioco, creare la pila più alta possibile sul pezzo rosso al termine della linea.

Inizio gioco, la posizione iniziale dei pezzi è la seguente:



Il giallo fa la prima mossa.

Il gioco, il giocatore di turno deve contare quante pile del proprio colore ci sono sul percorso. Il colore in cima alla pila di pezzi indica il suo proprietario. Nel primo turno il numero è sempre 1.

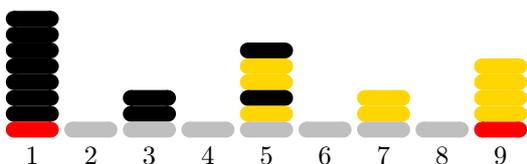
Nel corso della partita il giocatore di turno muove una sua pila in modo completo oppure parziale (selezionando un numero di pezzi) e avanzandola esattamente del numero di pile del proprio colore. Dopo di che passa e il suo turno termina. Anche la singola pedina conta come una pila.

Importante, bisogna rispettare le seguenti regole:

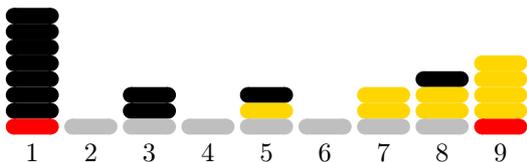
- Non è permesso tornare indietro;
- I pezzi vanno messi in cima ai pezzi già posizionati;

- Se nella pila selezionata ci sono pezzi avversari questi vengono mossi;
- Il disco grigio indica il percorso e non deve essere mosso insieme ai pezzi.

Nel diagramma di sotto il nero ha tre pile mentre il giallo ne ha due, alla sua mossa il nero potrà muovere una sua torre di tre caselle.



Il nero decide di muovere la torre dalla casella 5 alla casella 8 spostando i primi tre pezzi della torre.



Fine gioco, quando nessuno dei due giocatori può muovere la partita ha termine. Vengono comparate le pile sui due dischi rossi. Il vincitore è chi ha la torre più alta.

Variante avanzata, il disco grigio alla base della torre è considerato come parte della pila e può essere mosso in avanti insieme agli altri pezzi. Questo riduce la lunghezza del percorso.

Variante estrema, non solo si possono muovere i dischi grigi, ma anche quelli rossi, lo scopo rimane lo stesso, anche il percorso non potrebbe essere il più lungo possibile.

Mixtour (Dieter Stein - 2011)



Giocatori, due.

Materiale, 20 pezzi bianchi e 20 rossi, un tavoliere 5x5.

Scopo del gioco, creare una pila alta almeno cinque pezzi con un proprio pezzo in cima.

Inizio gioco, la tavola è vuota, la prima mossa spetta al bianco.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa, nel proprio turno si deve scegliere un'azione tra le seguenti:

- Posizionare un pezzo;
- Mettere un pezzo su una torre.

Posizionare un pezzo, il giocatore piazza un suo pezzo su una casella libera.

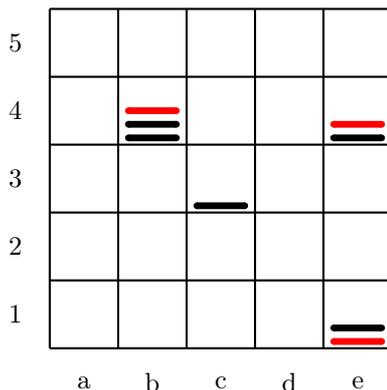
Mettere un pezzo su una torre, il giocatore seleziona una torre e muove uno o più pezzi da essa.

- I pezzi si muovono in verticale, orizzontale oppure diagonale in linea retta;
- I pezzi vengono presi dalla cima della pila;
- Le pile possono essere divise in qualsiasi livello. I pezzi rimanenti rimangono al loro posto;
- I giocatori possono muovere pezzi di qualsiasi colore. E' possibile muovere il singolo pezzo avversario o una pila con un pezzo avversario in cima;
- Non è permesso muovere in modo che l'ultima mossa dell'avversario sia rifatta all'incontrario;
- I pezzi e torri non possono attraversare spazi occupati;
- La mossa deve finire su un'altra pila, i pezzi mossi devono essere posizionati in cima alla torre di arrivo;
- Una torre può essere alta quanto si vuole.

Distanza di movimento, la regola più importante del gioco è: l'altezza della pila d'arrivo determina l'esatta distanza da dove può essere raggiunta.

In altre parole, diversamente da molti altri giochi non è l'altezza della pila che si muove a determinare la lunghezza del movimento, ma è l'altezza della pila d'arrivo a determinarla.

Il pezzo in cima non determina la proprietà della pila quando viene scelta per il movimento.



Nel diagramma di sopra la pila in e4 può muoversi sulla pila in b4, mentre il viceversa non può accadere. La pila in e1 non può raggiungere la pila in b4 per via del pezzo in c3.

Passare, se un giocatore non può posizionare un nuovo pezzo deve muovere una pila. Se questo movimento non è possibile allora deve passare. Il gioco finisce in parità se entrambi i giocatori passano in sequenza.

Fine gioco, quando un giocatore costruisce una pila alta cinque o più pezzi, questa viene rimossa dalla tavola, i pezzi sono rimessi nelle riserve e con il pezzo in cima guadagna un punto.

Per una partita normale basta un punto per vincere, ma si può mettersi d'accordo ad inizio partita quanti punti saranno necessari per vincere.

Emergo, il moderno Bashni

a cura di *Andrea Chia*.

Christian Freeling già conosciuto per aver inventato giochi come *Dameo*, *Grand Chess* e *Havannah*, con la collaborazione di *Ed van Zon* inventa nel 1986 "Emergo", un gioco che prende ispirazione da Bashni e Lasca, due giochi che a loro volta derivano dalla dama, la cui particolarità sta nell'imprigionare le pedine incolonnandole.

Il nome viene dalla frase in latino "Luctor et emergo" (Lotto ed emergo), uno dei motti della Zelanda, una provincia dei Paesi Bassi.



L'autore considera *Dameo* la migliore versione di tutte le varianti di dama ed *Emergo* la miglior versione di tutte le varianti dei giochi di incolonnamento, nonché la più ampia nel numero di combinazioni possibili.

"As it turns out, Emergo is so wide that Chess and Draughts simultaneously drown in it in terms of the number of possible positions. Yet it has less material than both of them. Its inner logic is flawless. Its strategy is basically simple but its tactics are fabulous, both in variety and depth. It can end in a draw, but it is very decisive nonetheless. Even more so than Dameo."

- Christian Freeling

<http://www.mindsports.nl/index.php/arena/emergo/80-about-emergo>

Emergo

(*Christian Freeling & Ed van Zon - 1986*)

Giocatori, due (nero e rosso).

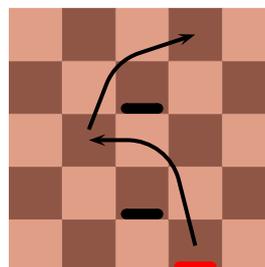
Materiale di gioco, Si gioca su una scacchiera di 9x9 con le caselle nere sugli angoli, 12 pedine rosse e 12 pedine nere, (come quelle della dama) impilabili. Si gioca sulle caselle nere.

Come si muovono i pezzi, i pezzi, che siano singole pedine o colonne di pedine, si muovono liberamente nelle quattro diagonali della scacchiera, come i demoni della dama italiana, sia i pezzi singoli che le colonne possono essere catturate da qualsiasi pezzo avversario, come i demoni della dama inglese.

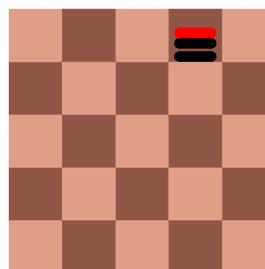
La particolarità della cattura, prima di spiegare le fasi del gioco è importante chiarire il modo in cui i pezzi vengono catturati.

La cattura avviene similmente alla dama, cioè saltando un pezzo avversario e atterrando sulla casella libera presente subito oltre. Il pezzo catturato non viene rimosso dal gioco, ma posizionato sotto la pedina che ha effettuato la presa, venendo così imprigionata.

La colonna di pedine così creata apparterrà al colore della pedina che si trova alla sua cima.

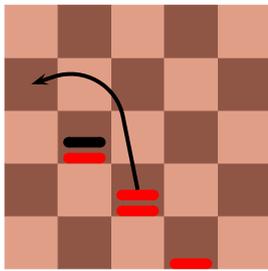


Dopo il doppio salto:

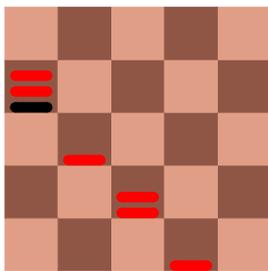


La pedina in cima si chiama "Cappello" ("The Cap" in inglese).

Quando viene fatta una cattura verso una colonna controllata dall'avversario, viene catturato solo il Cappello, lasciando libere le pedine sottostanti. La colonna che subisce la presa diventa dunque proprietà del colore del Cappello che rimarrà in cima ad essa.



Dopo la cattura:



La cattura è obbligatoria.

E' possibile fare catture multiple, più pezzi catturati in sequenza lungo un percorso.

Nel percorso di cattura si può passare più volte sulla stessa casella e saltare più volte un pezzo già saltato, tranne nel caso in cui si voglia tornare all'indietro in un percorso in linea retta.

La priorità è sempre la cattura multipla dal maggior numero di prese. In caso di un numero uguale di prese, la scelta è libera.

Essendoci l'obbligo di presa, si può "dare in pasto" all'avversario una propria pedina per fini strategici o tattici, quest'azione si dice "Nutrire" l'avversario ("Feeding" in inglese).

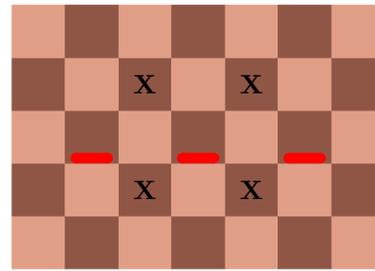
Fasi del gioco, il gioco è diviso in due fasi:

- Fase di posizionamento;
- Fase di movimento.

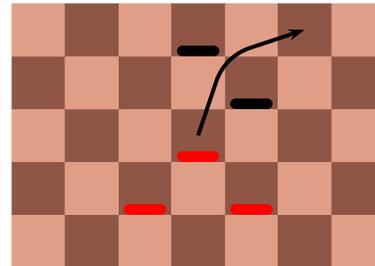
Fasi di posizionamento, durante la fase di posizionamento i giocatori, a cominciare dal rosso, mettono a turno una pedina sul tabellone vuoto. Il posizionamento deve rispettare le seguenti condizioni.

1. Il giocatore rosso non può mettere una pedina nella casella centrale del tabellone (E5) nel suo primo turno.

2. In questa fase non si può dare in pasto una propria pedina all'avversario (Nutrire), ad eccezione che lui non stia già attaccando una nostra pedina, poiché nel turno successivo sarebbe comunque obbligato a fare una presa.



Il giocatore nero non può posizionare sulle X perché la darebbe in pasto al bianco costringendolo a mangiare al turno successivo.



Il giocatore rosso mette la pedina al centro minacciando di prendere la pedina nera al turno successivo. Al suo turno, il giocatore nero potrà giocare liberamente sul tabellone, anche dando una propria pedina in pasto al rosso, essendo già in procinto di catturare una pedina nera.

3. Se nella fase di posizionamento un giocatore si trova in condizione di dover fare una presa, è obbligato a farla, saltando il posizionamento in quel turno.

4. Se quando uno dei giocatori posiziona l'ultima pedina che ha in mano, e l'avversario dovesse averne in mano più di una (perché trovatosi obbligato a fare delle prese non ha potuto posizionarle), questo ultimo dovrà posizionarle tutte insieme, in un'unica colonna. Questo pezzo si chiamerà "Ombra" ("The Shadowpiece" in inglese).

Fasi di movimento, posizionate tutti e 12 le pedine, se nessun giocatore deve fare catture, ogni giocatore prosegue il gioco muovendo i propri pezzi, non ci sono restrizioni tranne che la casella di arrivo deve essere libera. L'obiettivo è catturare tutti i pezzi avversari, secondo le regole di cattura già descritte.

Condizioni di vittoria, Un giocatore vince se cattura tutti i pezzi dell'avversario.

Condizioni di patta, una partita termina in patta se un giocatore non ha mosse legali mentre ha ancora pezzi sulla scacchiera (cioè tutti i suoi pezzi sono bloccati).

Fonte del regolamento

<http://www.mindsports.nl/index.php/arena/emergo>

Fonte delle immagini

<http://www.iggamecenter.com/info/en/emergo.html>



Astratti colorati

a cura di Francesco Macaluso e Luca Cerrato

Nella sezione dei giochi astratti colorati insieme a Francesco vi introduciamo a tre interessanti giochi.

Il primo gioco, **Tintas**, è presentato da Francesco, gli altri due sono **Number 9** che utilizza in modo originale nove polimini colorati, infatti il posizionamento dei polimini avviene anche in verticale e non solo in orizzontale, e **Athi** un gioco di mia creazione un lontano parente del mitico Nim.

Tintas

ne accadono di tutti i colori!

a cura di *Francesco Macaluso*

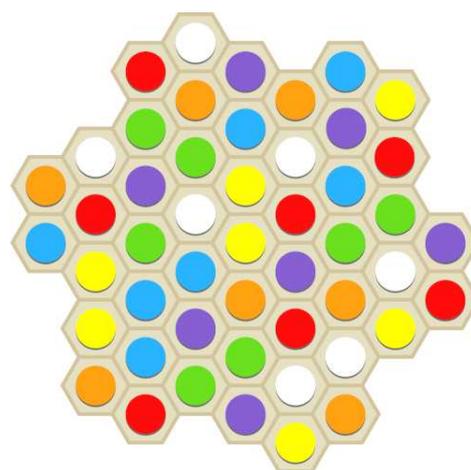


Fig.1

Un elegante gioco di cattura dalle cangianti sfumature tattiche: questo è Tintas ... e non a caso ho utilizzato il termine “sfumature” essendo sostanzialmente incentrato sui colori.

In questo astratto, i due giocatori si alternano nel catturare una o più pedine per turno, muovendo un pedone condiviso e facendolo avanzare su un tavoliere di 49 caselle esagonali.

Set-up del gioco

La preparazione di Tintas è abbastanza rapida: sulle caselle si dispongono - in modo del tutto casuale - tutte le pedine a nostra disposizione, fino a riempire il tavoliere.

Queste appaiono in 7 colori diversi, e per ogni colore vi sono 7 pedine, per un totale di 49.

Nella figura seguente, un esempio di configurazione iniziale:

Una volta ultimata la distribuzione, non importa se due o più pedine di uno stesso colore risultino adiacenti. L'unica restrizione di cui bisogna tener conto è il non far capitare in un gruppo unico tutte e 7 le pedine di uno stesso colore (ad esempio: tutte e 7 le pedine rosse a formare un'unica “serpentina” una sorta di “isola” compatta).

Si concorda su chi gioca per primo. Il giocatore che ha il primo turno prende il pedone - che solo all'inizio è fuori dal piano di gioco - e lo posiziona su uno spazio esagonale a sua scelta e cattura la pedina che era presente in quello spazio, posizionandola davanti a sé, come illustrato nell'esempio in figura 2. Ora il turno passa all'avversario.

Prima di esplicitare l'obiettivo del gioco - che sarà trattato nel terzo paragrafo - è dapprima necessario proseguire con la spiegazione sulle possibilità di

movimento del pedone e le sue modalità di cattura delle pedine.

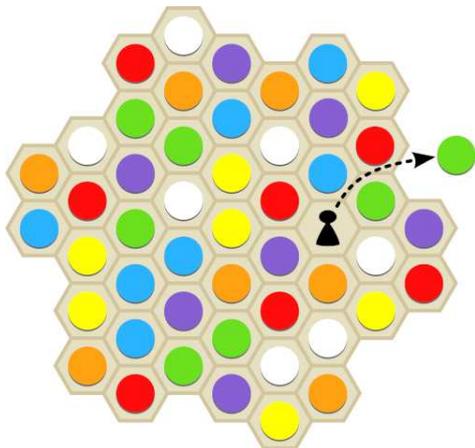


Fig.2

Svolgimento del gioco

Effettuata la mossa d'apertura, da questo momento in poi i giocatori potranno muovere il pedone in una delle sei possibili direzioni, di un solo passo o di un numero indefinito di passi.

1. Qualora si scelga - o si è obbligati a farlo - di avanzare il pedone di un solo passo per catturare una pedina immediatamente adiacente ad esso, si preleva la pedina catturata, si occupa col pedone la casella che conteneva la pedina e il turno passa all'altro giocatore.
2. Ogni giocatore, ad ogni nuovo turno, è obbligato a muovere il pedone partendo dalla casella in cui l'avversario l'ha appena lasciato.
3. Se invece vogliamo far avanzare il pedone su una linea di più caselle, è necessario che le caselle attraversate siano libere, e che il cammino del pedone finisca sempre in una casella occupata, per catturare la pedina ivi contenuta. Ricordiamo che la cattura è obbligatoria. Un turno deve terminare sempre con almeno una cattura.
4. Nel caso in cui una pedina appena catturata è adiacente o in linea ad altre pedine del suo stesso colore, il giocatore attivo può continuare, se vuole, a catturare anche queste nel medesimo turno, finché lo desidera o finché ne ha la possibilità (e allora si parla di "cattura multipla")

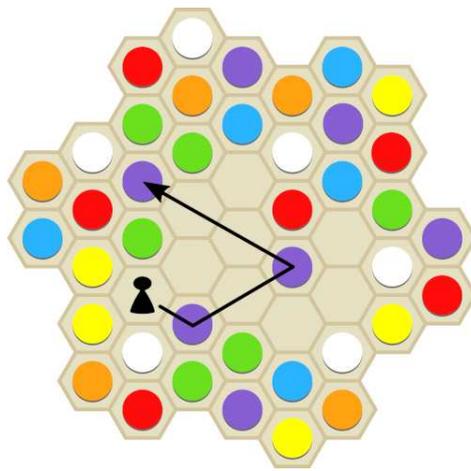


Fig. 3.1

In fig. 3.1 abbiamo un esempio di "cattura multipla":

- Il giocatore attivo ha scelto di far avanzare il pedone di un solo passo per catturare una prima pedina viola;
- In seguito a questa prima cattura, il pedone capita in linea - non interrotta da pedine intermedie - a una pedina dello stesso colore di quella appena catturata. Il giocatore sceglie di continuare e cattura una seconda pedina viola;
- Dopo questa seconda cattura, il pedone ricapita in linea con una terza pedina viola. Anche stavolta non ci sono pedine intermedie: ciò significa che il giocatore, se vuole, può avanzare e catturare anche quest'altra pedina.

In alternativa, il giocatore avrebbe potuto fermarsi anche alla prima cattura e poi decidere di passare già il turno, oppure avrebbe potuto scegliere di continuare con la seconda cattura, per poi fermarsi, senza continuare con la terza, perché magari intenzionato a lasciare il pedone in una posizione non troppo vantaggiosa per l'imminente turno dell'avversario.

In fig. 3.2 possiamo vedere un altro esempio di cattura multipla:

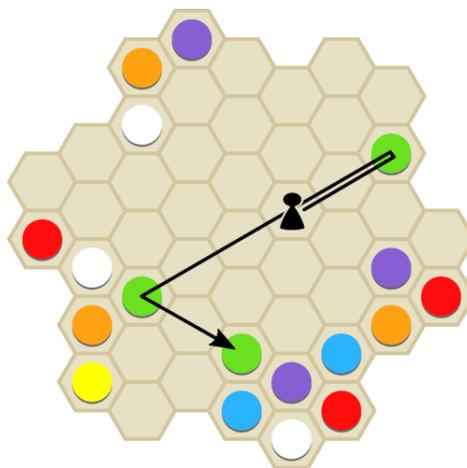


Fig. 3.2

In questa situazione, se il giocatore attivo - ad esempio - vuole catturare tutte e 3 le pedine verdi, gli è opportuno catturare dapprima la pedina verde più vicina, per poi “tornare indietro” fino a catturare la seconda pedina presente sulla stessa linea di movimento . . . e infine può prendere anche la terza - stavolta cambiando direzione - perché a sua volta allineata alla seconda pedina appena catturata. Tuttavia, non è obbligato a catturarle tutte e 3.

Anzi, nulla gli impedisce di tralasciare addirittura le pedine verdi e ripiegare su altre opzioni, altre possibilità di cattura.

Va ricordato che ci deve essere anche un'altra importante condizione che consenta una cattura multipla di questo tipo: le linee di movimento su cui si sposta il pedone - e che collegano idealmente le pedine che vuole catturare - devono essere vuote.

Ovviamente è possibile una cattura multipla di pedine dello stesso colore anche quando queste sono connesse e quindi non separate da linee di caselle vuote.

Ad esempio, nell'immagine seguente, il giocatore attivo ha la possibilità di catturare tre pedine dello stesso colore (blu), stavolta non distanziate da caselle vuote.

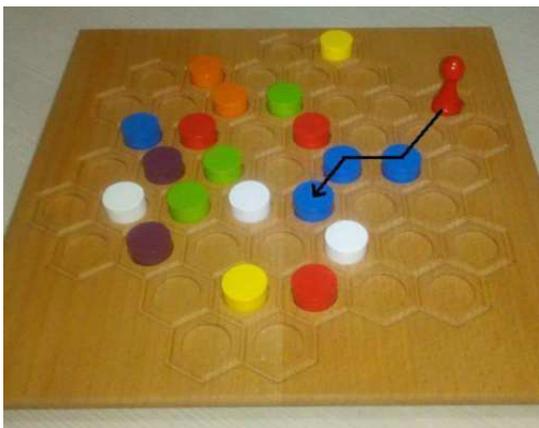


Fig. 4

In alternativa alla cattura multipla delle pedine blu, questa stessa configurazione ci permette di optare per la cattura delle 3 pedine verdi . . . (fig. 4.1)

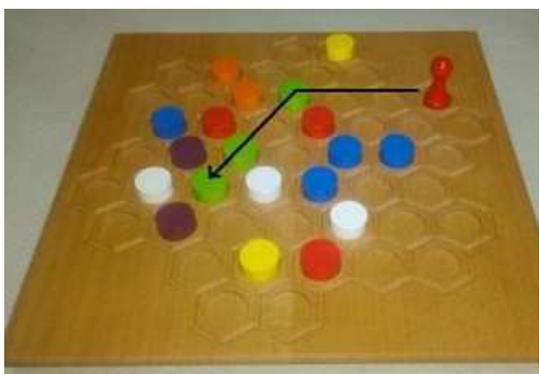


Fig. 4.1

Ricordiamo che è obbligatorio, nel proprio turno, catturare almeno una pedina, mentre la cattura di più pedine in uno stesso turno - qualora sia possibile

- è facoltativa. Inoltre, tornando alla fig. 4.1, il giocatore attivo può anche scegliere di catturare solo una delle 3 pedine verdi, o soltanto 2 e tralasciare la terza. La cattura multipla, dunque, può essere contemplata anche solo parzialmente.

Essendo obbligatorio catturare, se il pedone si trova in una posizione tale da non raggiungere alcuna pedina (fig. 5), il giocatore di turno può scegliere di posizionare il pedone su una qualunque casella ancora occupata da una pedina (= cattura casuale), catturare solo questa e passare il turno. Ciò significa che - anche qualora la pedina risultasse connessa o in linea con altre pedine del suo stesso colore - resta l'unica che può essere catturata in quel turno. In pratica, in un turno dove si è costretti a effettuare una cattura casuale, può essere presa solo una pedina.

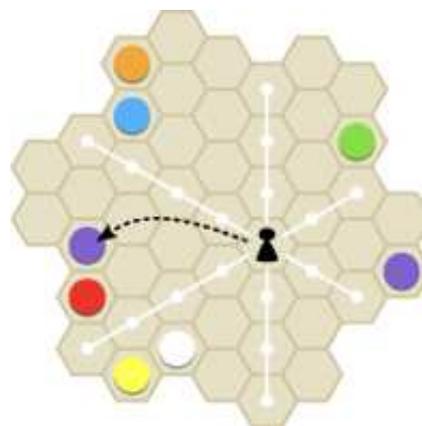


Fig. 5

Nell'avvicinarsi dei turni, il tavoliere si svuoterà progressivamente, le “linee d'azione” del pedone diventeranno potenzialmente sempre più ampie e i giocatori rimpingueranno ad ogni turno la loro rispettiva riserva di pedine, fino a quando uno dei due giocatori non soddisferà, mediante un efficace gioco di set-collecting, una delle due possibili condizioni di vittoria, ponendo fine alla partita.

Scopo del gioco

Come si è appena detto, esistono due modi per vincere una partita a Tintas. (Al verificarsi di una delle due condizioni, la partita termina immediatamente, anche qualora sul tavoliere ci siano ancora pedine in gioco).

- Riuscire a catturare tutte e 7 le pedine di uno stesso colore. Per esempio: un set completo di pedine viola, come illustrato in fig. 6.



Fig. 6

- Riuscire a catturare la maggior parte delle pedine (quindi almeno 4) di 4 colori diversi e - al contempo - aver catturato almeno una pedina per ciascuno dei 7 colori in gioco. Spieghiamo ora più chiaramente tale condizione, aiutandoci con la figura seguente.



Fig. 7

In questa riserva di pedine catturate, notiamo 4 pedine rosse, 4 pedine bianche, 5 pedine arancioni e 4 pedine blu. In pratica sono stati collezionati 4 set di 4 colori diversi, dove in ciascun set vi è la maggior parte delle pedine di un determinato colore.

Notiamo, inoltre, che tale riserva include anche le pedine dei restanti 3 colori (due pedine verdi,

una viola e una gialla), quindi, nel complesso, ne abbiamo almeno una per colore: è stata dunque soddisfatta completamente la condizione di vittoria descritta nella 2).

Questo significa che, se un giocatore ha collezionato 4 set di almeno 4 pedine ciascuno - senza aver catturato almeno una pedina di ciascuno dei 7 colori - non ha ancora vinto! Si deve continuare a giocare, fino a soddisfare una delle due possibili condizioni.

Il motivo è semplice. Chiariamolo con un altro esempio.

Se ho collezionato 4 set di almeno 4 pedine, ma il mio avversario è ancora in corsa per collezionare tutte e 7 le pedine viola (perché magari ne ha prese già 5, mentre 2 sono ancora sul tavoliere), dobbiamo continuare a giocare, perché:

1. io non ho ancora realizzato completamente la condizione 2), perché manca ancora un colore nella mia riserva (ripeto: devo prendere almeno una pedina di ogni colore).
2. il verificarsi della condizione 1) è ancora possibile (almeno per uno dei giocatori);

Io, dalla mia parte, dovrò impegnarmi a catturare almeno una pedina viola, per negare al mio avversario la possibilità di vincere con la condizione 1) e costringerlo a ripiegare sulla condizione 2), che è la stessa alla quale sto già puntando io.

Inoltre, quando un giocatore riesce a catturare tutte le pedine di uno stesso colore, vince anche nel caso in cui non siano presenti tutti i 7 colori nella sua riserva. Per esempio: il mio avversario ha catturato tutte e 7 le pedine viola. Vince ugualmente, anche se nella sua riserva manca ancora il colore rosso, del quale non ha catturato ancora pedine.

Spesso può accadere che i giocatori - a un certo punto della partita - concorrano entrambi nel soddisfare solo la condizione 2), perché ognuno di loro ha già collezionato almeno una pedina per ogni colore, rendendo impossibile il verificarsi della condizione 1).

“Regola della torta” si o no?

Tintas è uno dei tanti giochi astratti che si possono giocare anche su boardspace.net, sia contro dei bot che contro avversari reali. In questa versione digitale è stata implementata una sorta di regola della torta che però non risulta menzionata nel rulebook ufficiale del gioco.

Come sappiamo, il giocatore cui spetta iniziare per primo, deve posizionare il pedone su una qualsiasi casella occupata del tavoliere e catturare la pedina contenuta in quella casella. Includendo la regola della torta, a questo punto, se l'altro giocatore valuta che tale mossa d'apertura risulti “troppo vantaggiosa” per il primo giocatore, egli può - se lo ritiene opportuno - invertire l'ordine del turno: diventa lui il primo giocatore, prendendosi anche la pedina appena catturata dalla controparte. Di conseguenza,

colui che all'inizio era il primo giocatore, da questo momento in poi diventa il secondo in ordine di turno (e lo sarà per il resto della partita).

Anche col gioco fisico mi piace considerare questa regola, che sicuramente conferisce alla partita un maggiore equilibrio fin dal principio. Tuttavia, non mi sento di dire che sia un'aggiunta fondamentale, nel senso: Tintas rimane un gioco molto valido anche senza questa regola ulteriore. Considerarla o meno, è un accordo pre-partita che resta a discrezione dei giocatori. Certo: è sicuramente più completo con la regola della torta, e in una possibile prospettiva di tornei ufficiali, come eventuale tournament rule, potrebbe anche diventare imprescindibile.

Le figure n. 1,2,3,1,3,2 e 5 sono state prese da spielstein.com e riutilizzate nel presente articolo per gentile concessione di Dieter Stein.

Il secondo gioco che vi presento è *Number 9*, la sua particolarità sono le tessere che lo compongono: dei numeri da zero a nove formati con quadretti in stile polimini.



Se nei classici giochi di polimini quali per esempio, partendo da Pan Kai di Alex Randolph passando dall'ormai classico Blokus fino ad arrivare all'interessante Patchwork di Uwe Rosenberg, il gioco degli incastri si sviluppa in piano; in *Number 9* si cercherà di andare su in altezza per ricevere una maggiore valutazione delle vostre tessere. Nel fare questo non ci danno un'aiuto le forme delle tessere che non sono molto regolari e non sono facilmente impilabili una sopra l'altra senza lasciare dei buchi, infatti la regola che caratterizza il gioco è che quando si mette una tessera una sopra l'altra non è possibile coprire degli spazi vuoti.

Durante la partita i giocatori non interagiscono tra loro e questo rende il gioco anche un perfetto solitario a fare più punti possibili.

Number 9 (Peter Wichmann - 2017)

Giocatori da 2 a quattro.

Materiale, 80 tessere numerate, 8 per ogni numero da 0 a 9. Un mazzo di 20 carte numerate, 2 per ogni numero, da 0 a 9.



Scopo del gioco, fare più punti possibili posizionando tessere nei livelli più alti. Una tessera numerata, più in alto viene piazzata, più punti farà guadagnare.

Inizio gioco, le 80 tessere sono tenute inizialmente nella scatola che è dotata di appositi spazi per ospitare le differenti tessere, il mazzo di carte viene mischiato.

I livelli di gioco, tutte le tessere numerate posizionate direttamente sul tavolo sono considerate a livello zero, quando, nel corso della partita, si riescono a posizionare delle tessere sopra al livello 0 allora queste sono al livello 1 e così via.

Il gioco, la partita dura 20 rounds e i giocatori utilizzano lo stesso tipo di tessera numerata nel proprio campo di gioco. All'inizio di ogni round un giocatore estrae la carta in cima, il numero indicato dalla carta indica ai giocatori quale tessera numerata dovranno prendere dalla scatola e piazzare nel proprio campo di gioco. Al primo round semplicemente si prende la tessera numerata e la si posiziona davanti a se, non ha importanza l'orientamento, l'importante che la tessera sia a faccia in su. Nei successivi round si segue lo stesso metodo.

Regole di piazzamento, una tessera numerata deve rispettare le seguenti regole:

- La tessera numerata deve essere sempre piazzata a faccia in su (numero visibile), mentre l'orientamento può essere scelto liberamente;
- Se si vuole mettere una tessera numerata allo stesso livello dove è già presente un'altra tessera almeno un lato di un quadrato su questa tessera deve essere adiacente alla tessera precedentemente piazzata;
- Se si vuole piazzare una tessera numerata al primo livello oppure più in alto allora deve essere piazzata completamente sui quadratini delle tessere sottostanti, in altre parole non si possono coprire dei buchi. Importante: almeno un lato di un quadratino di una qualsiasi tessera numerata piazzata su un livello maggiore di zero deve essere adiacente a un quadratino di una tessera già piazzata.



Fine partita, la partita termina quando viene girata l'ultima carta del mazzo.

I punti, ogni giocatore inizia a contare i punti da l'alto verso il basso della propria pila di tessere numerate. I punti che ogni tessera fa guadagnare è dato dalla formula numero della tessera moltiplicato il suo livello. Le tessere a livello zero non fanno guadagnare punti. Il giocatore con più punti è il vincitore.

Athi (Luca Cerrato - 2017)



Giocatori, due.

Materiale, 64 tessere colorate divise in quattro colori, 16 gettoni punti:

1. 4 gettoni da 1 punto;
2. 3 gettoni da 2 punti;
3. 3 gettoni da 3 punti;
4. 2 gettoni da 4 punti;
5. 1 gettone da 7 punti;
6. 1 gettone da -3 punti;
7. 2 gettoni da -2 punti.

Scopo gioco, fare più punti dell'avversario.

Inizio gioco, le tessere punteggio vengono mischiate e posizionate sulle 16 caselle del tavoliere.

Le tessere colorate vanno a formare un quadrato di 16 torri alte quattro pezzi ciascuna.

Il diagramma 1 mostra il posizionamento iniziale, su ogni casella in alto il rispettivo gettone punto.

4	4	1	-2
3	1	2	-2
2	7	1	2
1	3	3	2
a	b	c	d

Diag. 1

Il gioco, nel proprio turno un giocatore sceglie un colore e prende tutte le tessere di quel colore che sono in cima alle torri e che formano un gruppo connesso in orizzontale e verticale (mai in diagonale), non ha importanza l'altezza delle torri.

I punti, quando si prende l'ultima tessera colorata di una colonna si prende anche il gettone punti abbinato.

Nel diagramma 2 il giocatore di turno può effettuare una delle seguenti prese:

1. Due pezzi blu in a3, a4;
2. Un pezzo giallo in a2;
3. Cinque pezzi verdi in a1, b1, c3, d1, d2, con la presa del gettone 3 punti in c1;
4. Quattro pezzi blu in b2, c2, c3 e c4, con la presa del gettone 1 punto in c2;
5. Due pezzi rossi in b4 e b3;
6. Un pezzo rosso in d4;
7. Un pezzo giallo in d3.

4	4	1	-2
3	1	2	-2
2	7	1	2
1	3	3	2
a	b	c	d

Diag. 2

Fine gioco, il gioco termina quando tutti i gettoni punti sono stati presi. Alla fine del gioco si sommano i punti, vince chi ha più punti (bastano 14 punti per vincere).



Solitari moderni.

a cura di Luca Cerrato

Può capitare a tutti, soprattutto ai giocatori più incalliti, di avere la necessità, la voglia di giocare, ma intorno non ci sono altri esseri umani disposti a condividere tale piacere: allora come si può fare?

Uno dei metodi più utilizzati, fino a qualche anno fa, era prendere un mazzo di carte e farsi un solitario.

Oggi la tecnologia ha notevolmente facilitato le cose e in pochi secondi si può trovare l'applicazione ludica che più ci aggrada, ma il contatto fisico con il mezzo ludico (carte, tessere, pedine, ...) non ha prezzo.

Nella storia dei giochi *i solitari* coprono un importante ruolo, senza alcun dubbio la parte del leone la fanno i giochi di carte. Per avere un'idea vi consiglio la lettura del libro di *Giampaolo Dossena, Solitari con le carte e altri solitari*.

Ludicamente parlando non si vive di sole carte e l'ingegno umano ha ideato solitari con i mezzi più disparati.

Per i giochi astratti non si può dimenticare il solitario francese e le sue varianti, in cui bisogna togliere dal tavoliere delle pedine tramite dei salti stile dama oppure il solitario vittoriano dove due gruppi di pedine devono scambiarsi la posizione iniziale.

Nella categoria dei solitari rientrano anche i *rompicapi*, un mondo a se, tra i più famosi il gioco del quindici oppure il colorato cubo di Rubik.



Per ultimo, ma non meno importanti ci sono anche tutti i giochi di parole, anagrammi, parole incrociate, ...

Anche nei solitari i giocatori sono due, uno in carne ed ossa il secondo un mero automa che fa nulla

di intelligente, ma deve solo eseguire delle operazioni meccaniche stabilite dal suo ideatore. Nei giochi elettronici è il programma che controlla l'esatta applicazione delle regole, mentre nel caso classico sarà il giocatore stesso a effettuare le mosse del suo avversario e non sempre si resiste alla tentazione di alterare, a proprio favore, l'esito di una mossa.



Perché barare in questa tipologia, qual è il beneficio?

Un sinonimo di solitario è *gioco di pazienza* e dopo aver tentato decine di volte di farlo *riuscire* la

tentazione di darsi un aiutino è forte e allora è un attimo dimenticare una regola, un dettaglio.

La filosofia dei solitari si è *trasmessa* anche ai più moderni giochi che, sebbene progettati per due o più giocatori, in alcuni casi vengono adattati nella *variante solo*.

Qui di seguito vi descrivo la versione solitaria di due giochi di recente pubblicazione, *Dragon Castle* e *Azul*. Devo dire che la versione solitaria di *Azul* è un pò più impegnativa di quella di *Dragon Castle*.

I regolamenti dei due giochi, che rientrano a pieno titolo nei *giochi astratti rafforzati*, li potete trovare in rete.

La versione solitario di *Dragon Castle* è leggermente differente dal gioco originale, in pratica il giocatore gioca contro il *dragone dell'ingegno*, un'intelligenza artificiale (I.A.), un piccolo e semplice algoritmo che il *vero giocatore* deve seguire quando è il turno del *dragone*.

Dragon Castle, versione solo.



Giocatori, uno.

Materiale, quello del gioco originale.

Inizio gioco, si utilizza il tavoliere centrale per tre giocatori e si costruisce il castello. Si piazzano le tessere conto alla rovescia per tre giocatori, il giocatore ha un tavoliere reame, si gioca senza carte spirito o dragone.

Azioni giocatore, le stesse del gioco originale.

Azioni del drago, nel turno della I.A. il giocatore deve eseguire, partendo dall'alto, un'azione seguendo le priorità:

- Evocare il dragone (prendere un gettone dalla casella più a destra);
- Prendere una tessera dello stesso tipo che si è presa nel turno precedente dal drago dell'ingegno;
- Raccogliere una tessera drago;
- Raccogliere una tessera speciale;
- Raccogliere una tessera fazione.

Quando il drago prende una tessera bisogna piazzarla a faccia in su vicino al tabellone principale in modo da tenere traccia di che cosa si è preso al turno precedente.



Ci sono alcune regole addizionali che il Drago dell'ingegno dovrà rispettare quando effettua le sue azioni:

1. Può solo fare mosse legali, la prima tessera che si prende in ogni turno deve sempre venire dalla cima;
2. Non si può evocare il dragone fino a che si ha una tessera sull'ultimo piano del castello del dragone, ma quando accade quest'azione deve essere eseguita;
3. Se c'è più di una tessera che si potrebbe prendere nel round, si dovrà prendere sempre quella più a nord e nel caso di più tessere sulla stessa riga, si dovrà prendere quella più ad ovest;
4. Se, dopo aver scelto la tessera, l'azione del drago può essere completata come un'azione di coppia di tessere, il drago dovrà prendere una seconda tessera disponibile identica alla prima seguendo le stesse regole elencate nel punto precedente (il piano della seconda tessera è irrilevante);
5. Quando si prende una singola tessera, invece, non si potrà prendere un santuario dalla riserva oppure non si guadagnerà un punto scartando una tessera.

Fine gioco, al termine del gioco si contano i punti, tenendo conto anche dei bonus dei santuari e dei gettoni conto alla rovescia e si compara il risultato ottenuto con la tabella di sotto:

Punti	Livello
0 - 39	Studente
40-45	seguace
46-49	maestro
50-52	gran maestro
53-54	dragone
55-56	dragone d'argento
57-58	drago d'oro
59	drago di giada
60	drado di diamante

Azul, versione solo.



Azul è un gioco di piazzamento di tessere da due a quattro giocatori che richiede di prendere e posizionare le tessere in ogni round per raggiungere il successo.

Per fare più punti possibili nella *variante solo* il giocatore deve gestire oltre alla propria tavola una seconda, la *tavola azione*.

Il giocatore dovrà cercare di ottenere un buon punteggio finale in un massimo di 8 round.

Inizio gioco

Prendere due tavole giocatore e piazzarle in modo che siano facilmente accessibili.

Una sarà la *tavola azione* e dovrebbe essere piazzata con la sequenza di tessere a faccia in su.

La *tavola giocatore* (tavola dei punti) che può essere piazzata su uno dei due lati.

Mettere tutte le cento tessere colorate nel sacchetto.



Prendere cinque dischetti e piazzarli in linea (numerati da 1 a 5).

Piazzare su ogni dischetto quattro tessere, partendo dal dischetto numero 1 al 5. Se su un dischetto ci sono quattro tessere dello stesso colore allora si rimettono nel sacchetto e se ne estraggono altre quattro.

Riempire la *riga penalità* (il basamento) della *tavola azione* da sinistra verso destra, estraendo un numero di tessere in base al livello di gioco:

- *Livello facile*, posizionare 5 tessere;
- *Livello normale*, posizionare 6 tessere;
- *Livello esperto*, posizionare 7 tessere.



Se la terza tessera di un colore è estratta, bisogna metterla da parte ed estrarne un'altra. Una volta che le tessere sono state piazzate, rimettere tutte le tessere messe da parte nel sacchetto.

Piazzare la *tessera 1* sulla tavola azione:

- Estrai una tessera dal sacchetto, guarda il suo colore e rimettila nel sacchetto;
- Piazzare la *tessera numero 1* su una delle caselle centrali della *parete* che coincide con il colore della tessera estratta (non usare le caselle di bordo).

Posizionare, sulla tavola azione, un segnapunti (cubetto nero) su una casella del percorso punti in funzione del livello di gioco:

- Livello facile, 20 punti;
- Livello esperto, 15 punti.

Tavola azioni

Riga penalità, In ogni round il giocatore sottrarrà i punti penalità, indicati dalle tessere rimanenti sulla riga delle penalità dopo che tutte le *azioni di riga* sono state risolte.

Azioni per ogni riga.



Ognuna delle cinque righe fornisce un'azione speciale quando la riga è riempita prima di muovere la tessera sul muro della tavola azione, bisogna risolverle in ordine:

- *Prima riga* (1 spazio tessera), azione obbligatoria, mettere da parte la tessera più a sinistra della riga delle penalità. Poi spostare le tessere presenti sulla riga delle penalità verso sinistra, estrarre una nuova tessera che sarà posizionata sulla riga penalità nella casella più a sinistra. La tessera messa da parte viene rimessa nel sacchetto.
- *Seconda riga* (2 spazi tessera), azione obbligatoria, si hanno due possibilità:
 - Scambiare i posti di due tessere vicine sulla riga penalità;
 - Piazzare cinque tessere (invece di 4) nel quinto dischetto nel round successivo, ma solo quando lo scambio non è possibile.

Esiste una situazione rara dove la tessera estratta non è possibile oppure causa la fine della partita perchè non si hanno abbastanza tessere.

- *Terza riga* (3 spazi tessera): se la tessera più a sinistra della riga penalità corrisponde con la tessera piazzata sul muro, rimuovere la penalità posizionando la tessera, momentaneamente, fuori dal gioco.

La tessera può tornare nel sacchetto quando il medesimo verrà di nuovo riempito dopo il quarto round. Far scivolare tutte le rimanenti tessere penalità verso sinistra, se ce ne sono.

- *Quarta riga* (4 spazi tessera), se una delle due tessere più a sinistra della riga penalità combaciano con la tessera piazzata sul muro, rimuovere una delle due tessere e posizionarla momentaneamente fuori dal gioco.

La tessera può tornare nel sacchetto quando il medesimo verrà di nuovo riempito dopo il quarto round. Far scivolare tutte le rimanenti tessere penalità verso sinistra, se c'è ne sono.

- *Quinta riga* (5 spazi tessera), se una o più tessere qualsiasi della riga penalità combacia con la tessera piazzata sul muro, rimuovere una delle tessere e posizionarla momentaneamente fuori dal gioco. La tessera può tornare nel sacchetto quando il medesimo verrà di nuovo riempito dopo il quarto round. Far scivolare tutte le rimanenti tessere penalità verso sinistra, se ce ne sono.

La tessera numero 1, piazzata sulla tavola azione, permette di far guadagnare punti in base al numero di tessere colorate piazzate ortogonalmente ad essa.

- 1 punto, prima tessera piazzata;
- 2 punti, seconda tessera piazzata;
- 3 punti, terza tessera piazzata;
- 5 punti, quarta tessera piazzata.



Piazzare una tessera al posto della tessera numero 1, il giocatore può scegliere di piazzare una tessera che combacia con il colore della casella dove si trova

la tessera numero 1. In questo caso la tessera numero 1 viene rimossa e la tessera colorata piazzata al suo posto.

Non ci saranno ulteriori possibilità di fare punti utilizzando la tessera numero 1. Questa azione non fa guadagnare punti.

Il gioco

1. *Selezionare* tutte le tessere simili dal primo dischetto e *piazzarle* sulla tavola azione;
2. *Selezionare* tutte le tessere simili dal primo dischetto e *piazzarle* sulla tavola giocatore;
3. *Muovere* le rimanenti tessere dal dischetto numero 1 alla riga penalità della *tavola giocatore* e sulla riga penalità della tavola azione;
4. *Ripetere le azioni* di sopra per i quattro dischetti rimanenti (2-5).

Una volta svuotati i cinque dischetti:

1. Risolvere le azioni sulla *tavola azione*;
2. Risolvere le azioni sulla *tavola giocatore*.
3. Effettuare la pulizia di fine round.

Ripetere i passi di sopra per un massimo di 8 round oppure fino al raggiungimento della condizione di fine gioco.

Piazzamento tessere

Il piazzamento delle tessere su entrambe le tavole segue le normali regole del gioco.

Tessere in eccesso, se prendendo le tessere alcune oppure tutte non possono essere posizionate su una riga oppure il giocatore non vuole piazzarle allora queste vengono posizionate sulla riga delle penalità della tavola giocatore oppure della tavola azione.

Se l'eccesso è sulla *tavola azione*, una tessera a vostra scelta è aggiunta sulla casella libera più a sinistra della riga delle penalità e le rimanenti tessere sono piazzate nella linea pavimento del giocatore.

Se l'eccesso è sulla *tavola giocatore*, una tessera è mossa sulla riga penalità solo se due o più non possono essere piazzate, altrimenti, aggiungere la singola tessera sulla linea penalità della tavola giocatore.

Pulire il dischetto corrente

Qualsiasi tessera che rimane sul dischetto è mossa sulla riga delle penalità della tavola giocatore. Se due o più tessere dello stesso colore sono in eccesso, piazzarne una sulla posizione libera più a sinistra della riga della penalità della tavola azione e l'altra nella riga della penalità della tavola giocatore.

In più, se non c'è abbastanza spazio per piazzare le tessere sulla riga delle penalità allora una di queste tessere è mossa sulla posizione aperta più a sinistra della riga penalità. Qualsiasi altra tessera in eccesso è messa da parte fin quando non viene riempito di nuovo il sacchetto.

Risolvere azioni sulla tavola azione

Per ogni riga piena viene svolta la rispettiva azione (vedi sopra), una riga alla volta partendo dall'alto verso il basso muovendo le tessere sulla parete usando le regole del gioco, eccetto per il conteggio punti:

1. Effettuare l'azione richiesta/permessa per la riga in questione;
2. Contare i punti se la tessera è piazzata vicino alla *tessera numero 1* come scritto sopra.
3. Spostare le altre tessere fuori dal gioco fin quando il sacchetto non deve essere riempito di nuovo.

Tutte le tessere sulle righe che non sono complete rimangono sulla tavola azione.

Applicare la linea penalità al punteggio del giocatore.

Risolvere le azioni sulla tavola giocatore

Bisogna considerare ogni riga piena di tessere dall'alto verso il basso.

1. Effettuare l'azione richiesta/permessa per la riga in questione;
2. Contare i punti se la tessera è piazzata vicino alla *tessera numero 1* come scritto sopra.
3. Spostare le altre tessere fuori dal gioco fin quando il sacchetto non deve essere riempito di nuovo.

Tutte le tessere sulle righe che non sono piene rimangono sulla tavola giocatore

Fine del round e pulizia

Muovere tutte le tessere sulla riga penalità della *tavola giocatore* momentaneamente fuori dal gioco fino a quando il sacchetto non deve essere riempito. Non si hanno penalità per queste tessere.

Controllare per le condizioni di fine round

Estrai e piazza quattro (possibilmente 5) tessere per ogni dischetto in ordine (minimo 2 tessere tipo).

Se non ci sono abbastanza tessere nel sacchetto per riempire i dischetti, mettere nel sacchetto tutte le tessere che sono state messe da parte e continuare a estrarre delle tessere.

Condizioni di fine gioco

Il giocatore ha un *punteggio di zero*, partita persa, il gioco finisce immediatamente.

Il giocatore aggiunge l'ottava tessera sulla riga delle penalità della tavola azione, partita persa, termine del gioco immediato.

Una delle due tavole ha una o più righe piene, si procede al conteggio dei punti.

7-8 round sono stati completati (la seconda volta non ci sono abbastanza tessere nel sacchetto per riempire i dischetti), si procede al conteggio dei punti.

Conteggio punti di fine partita

Penalità.

- Nessuna tessera sulla riga penalità, +5 punti;
- Per ogni tessera che rimane nella linea penalità della tavola azione, -8 punti.

Premio tavola pulita, 5 punti per ogni tavola dove non ci sono tessere in ognuna delle cinque righe.

Bonus righe del muro piene, 2 punti.

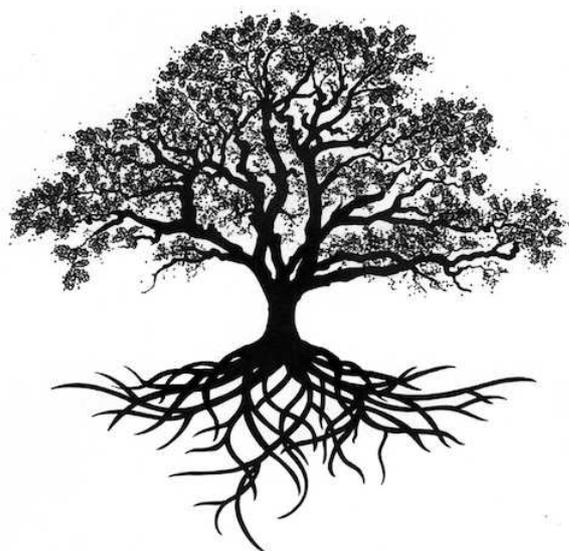
Bonus colonne del muro piene, 7 punti.

Bonus tessere dello stesso colore piazzate, 10 punti.

In base al punteggio ottenuto si ha:

- Meno di 60 punti, partita persa;
- 60-69, livello 1, principiante;
- 70-79, livello 2, apprendista;
- 80-89, livello 3, studente;
- 90-99, livello 4, maestro;
- 100+, partita perfetta.





Genesis ludica.

a cura di Andrea Romeo

Abbiamo detto che il gioco è fondamentalmente rappresentazione, o per essere più precisi una *rappresentazione simbolica interattiva* capace di filtrare l'interazione uomo-mondo. Nessuno storcerebbe mai il naso nel sentirsi dire che la vita umana è totalmente filtrata da rappresentazioni, in quanto il linguaggio stesso, con cui noi conosciamo e percepiamo il mondo, è di fatto una rappresentazione, giusto?

Cosa accade, viceversa, se si sostiene che tutta la vita umana è filtrata da giochi?

Certamente questa frase non sarebbe accettata all'unisono dai rappresentanti della specie umana, perché il gioco, abbiamo visto, è relegato alla sfera infantile ed è considerata totalmente superflua nell'adulto nella nostra cultura⁹. Ma è così?

E' il gioco superfluo nell'adulto umano?

Cerchiamo di andare al nocciolo della questione osservando le altre specie e i bambini per poi analizzare lo sviluppo del gioco in senso lato nella nostra specie.

Chi ha a che fare coi bambini sa benissimo come questi siano perennemente immersi in un mondo ludico. Il bambino gioca continuamente, filtrando la propria esperienza vitale mediante mondi di finzione. Come tutti i cuccioli delle specie animali più complesse - specialmente dei mammiferi - i piccoli umani sono come impossessati dallo spirito del gioco. Li si può vedere, quando si cammina per strada, saltellare su se stessi mentre passeggiano accanto ai genitori, magari parlando da soli alle prese con filastrocche o con canzoncine di ogni sorta.

Quando sono in gruppo, per esempio durante una scampagnata con altre famiglie, abbandonano i propri genitori per lanciarsi dai loro coetanei immedia-

tamente pronti ad organizzare giochi di ogni tipo: rincorrersi, nascondersi, giochi di squadra, di abilità, ma anche canzoni, filastrocche, disegni e chi più ne ha più ne metta. La peggiore punizione che si possa infliggere a un bambino è quella di tenerlo seduto al suo posto. Lo si vedrà abbronzato e, col tempo, come solleticato dallo spirito del gioco, agitarsi sulla sedia pronto ad alzarsi e tuffarsi con anima e corpo nei giochi di gruppo con gli altri bambini, o in solitario se in altre condizioni, non appena questo gli venga permesso nuovamente.



Immagino che tale pulsione propulsiva abbia un ruolo fondamentale nelle specie animali complesse. È questo istinto primordiale che spinge gli esseri viventi al piacere del vivere. La vita non è, come quei riduzionisti che limitano l'esistenza ai bisogni primari e allo scarico di tensioni, basata solo sul mero sopravvivere.

Quando si dice che "la vita è bella" prova ne è proprio l'esistenza del gioco, l'elemento probabilmente più idoneo ad essere portavoce di tale bellezza.

⁹Abbiamo detto che questa visione ha una matrice <http://www.tavolando.net/fda/FdA66.pdf>

storica vedi <http://www.tavolando.net/fda/FdA65.pdf> e

La vita è bella perché giochiamo. E la natura ci ha forniti del gioco affinché apprezzassimo la vita, affinché la esplorassimo, seguissimo le farfalle in volo o ci emozionassimo dinanzi alle onde del mare, alla magnificenza dell'universo.

Non a caso il gioco è più presente nelle specie più intelligenti, perché esso è necessario in tali specie che sono anche quelle diciamo mentalmente più flessibili e per questo spinte all'esplorazione, per potersi adattare a nuovi potenziali cambiamenti del territorio: e cosa è più flessibile, più "camaleontico" dell'essere umano, il grande imitatore della Natura in grado di volare, di navigare gli abissi degli oceani, di fischiare, di imitare i versi degli altri animali etc?

Abbiamo accostato il gioco al linguaggio. Sorge adesso una domanda: nasce prima l'uovo (il linguaggio) o la gallina (il gioco)?

Nelle forme di vita, chiamiamole così, meno complesse, come per esempio nelle api, esiste un linguaggio che non si sviluppa mai in gioco, o almeno non è possibile per noi osservarlo o riconoscerlo se anche questo fosse presente.

Il gioco si sviluppa soltanto negli animali più complessi, ma il fatto che negli insetti e persino nelle piante siano presenti forme di comunicazione e di linguaggio, ci permette di affermare che il linguaggio non è necessariamente gioco. Infatti, è vero che gli esseri viventi, appena nati, sono già "corpi che parlano", ma il linguaggio "primitivo" è quello che i semiotici chiamerebbero "segnali istintivi", risposte riflesse che non mentono.

I cuccioli dei mammiferi, umani compresi, alla nascita posseggono un proto-linguaggio innato, primordiale e binario se si vuole, ma comunque in grado di comunicare le loro necessità primarie. Il bambino piange o sorride, esprimendo così i propri bisogni ai genitori. Ma in questi non è presente ancora né il gioco, né il linguaggio, poichè questi elementi necessitano di una rappresentazione simbolica e di scelte tra un range di opzioni per essere considerati come tali, o meglio prevedono anche forme di coscienza e auto-coscienza complesse (specialmente nelle forme dello scherzo e dell'inganno) come vedremo più avanti, mentre quello che i neonati fanno è di esprimersi mediante un sistema binario di risposte riflesse agli stimoli ambientali.

Progressivamente, negli animali non umani dopo pochi mesi, mentre nell'essere umano diciamo dopo qualche anno di vita, l'esistenza viene accompagnata, circondata, circoscritta da queste sfere vitali: le loro interazioni riflesse si trasformano in forme di meta-comunicazione simboliche più complesse, comunicazione inevitabilmente accompagnata dalla sfera ludica. In parole povere, nelle specie dal cervello più complesso, gioco e linguaggio si sviluppano insieme¹⁰.

I cuccioli dei cani o dei gatti (animali che più o meno tutti conosciamo, ma il concetto si potrebbe

estendere ai maiali, alle mucche etc), dopo poche settimane, già iniziano a fiordarsi su qualunque cosa si muova sul pianeta. Tale pulsione li accompagna per tutta l'età giovanile permettendo loro di sviluppare le proprie abilità psico-fisiche e di esplorare il mondo.

Evidenzio questo aspetto, l'*esplorazione*, a mio giudizio non sottolineato abbastanza dalle ricerche analizzate: il gioco spinge gli esseri viventi che ne sono provvisti verso la scoperta del mondo circostante quindi probabilmente esso ha una funzione fondamentale nelle specie più sviluppate proprio legata alla sopravvivenza, sia nella sfera giovanile che in quella adulta (e difatti l'*esplorazione* è uno degli elementi principali dei giochi umani).

Come è stato messo in evidenza da alcuni studiosi dei giochi, quando il sistema cognitivo dell'animale non umano è sviluppato abbastanza, questi sono in grado di meta-comunicare il gioco ad altri individui della propria specie o di altre specie simili: e si badi bene, la meta-comunicazione è una forma complessissima di comunicazione che va oltre il mero scambio di informazioni. Per esempio i cani, mediante un inchino, un falso attacco etc. comunicano agli altri (un altro cane, un gatto, un umano etc) che 'questo è un gioco', e i partecipanti al rituale, consci di non fare sul serio, simulano la lotta con falsi morsi e finte di ogni tipo.

Osserviamo proprio nel gioco la massima espressione di linguaggio complesso praticamente innato, dove qualcosa sta per qualcos'altro: la creazione di un'area altra rispetto al mondo ordinario, delimitata da un confine simbolico, è già una forma di linguaggio simbolico altamente sofisticato mediante cui gli animali creano un vero e proprio mondo di fantasia che è di fatto 'altro' rispetto alla vita ordinaria, pur mantenendone una connessione biunivoca, in quanto vi si immergono per interagire col mondo e socializzare. Linguaggio complesso che in qualche modo accomuna gli individui di specie diverse: noi umani interagiamo con animali di altre specie proprio attraverso il gioco, come se questa attività fosse un linguaggio universale inter-specie¹¹!

Mediante questa creazione di un mondo parallelo e contemporaneamente trasversale al mondo reale, gli esseri viventi interagiscono creando legami sociali, quindi risulta pressochè essenziale non solo come pulsione attiva per l'interazione col mondo diretta di tipo esplorativa e sensoriale, ma anche come relazioni simboliche intersoggettive.

Osserviamo quindi come vi sia una affinità fin da subito tra gioco e linguaggio: il gioco è la prima forma di rappresentazione simbolica complessa dell'animale, il primo mondo fantastico costruito simbolicamente.

Se nelle altre forme meno complesse l'interazione si ferma al mero scambio di informazione individuo-mondo, come nelle api che pure si servono di una rappresentazione simbolica vera e propria per comu-

¹⁰Ovviamente è insita, in questa frase, la differenza tra linguaggio umano e linguaggio animale che non si serve di parole ma di altre forme simboliche.

¹¹Non a caso gli esseri umani preferiscono relazioni inter-specie, tra le varie specie viventi, con quelle più "giocose", come animali con instaurare amicizie. Di contro vedono con sospetto gli animali che non giocano.

nicare coi propri simili, negli animali più complessi questa forma di interazione si evolve proprio grazie al gioco in un mondo simbolico “potenziato” entro cui, in modo gioioso e quindi esplorativo, stabiliscono, confermano, consolidano le relazioni con la prole e col gruppo.

Negli esseri umani tale “comunicazione potenziata” raggiunge livelli incredibili. Mentre gli altri animali tendono a dividere la sfera ludica dalle altre attività vitali, non appena i piccoli umani acquisiscono un linguaggio complesso questi interagiscono col mondo prevalentemente mediante questi mondi di finzione utilizzati sia come media attraverso cui esplorare e quindi apprendere il mondo, ma anche, come per gli altri animali, per instaurare legami sociali, e questo avviene in forma pressochè perenne: insomma, il gioco risulta un elemento fondamentale e di certo non circoscritto, quanto filtro mediante cui il bambino interagisce col mondo.

Chi lavora coi bambini sa che l'utilizzo del gioco è lo strumento migliore per l'apprendimento (si pensi alle scuole per l'infanzia e per l'adolescenza inventate dalla Montessori o da Steiner). Inoltre la nostra specie, caratterizzata da una lunghissima neotonia - la tendenza di una specie a mantenersi in uno stadio puerile -, passa praticamente un lunghissimo periodo giovanile e adolescenziale caratterizzato da una relazione uomo-mondo filtrata dai giochi: in altri termini, noi cresciamo e ci formiamo attraverso il gioco con cui sviluppiamo il nostro linguaggio mediante cui conosciamo il mondo, o meglio la nostra conoscenza del mondo è innanzitutto di tipo ludens, ovvero filtrata dal gioco.

Possiamo affermare che il gioco necessita della formazione di un linguaggio complesso che si evolve in meta-linguaggio. La creazione di un meta-linguaggio, che nella nostra specie si evolve in meta-meta-linguaggio, e poi in meta-meta-meta-linguaggio etc., permette di 'giocare' con gli elementi del mondo, permettendo interazione e conoscenza.

Tale conoscenza è innanzitutto ludica ed andrà ad influenzare anche la nostra adultità, in quanto negli umani il processo di acculturazione - quanto appreso da piccoli - modella tutta la vita dell'individuo. Poichè la nostra conoscenza del mondo è innanzitutto filtrata dal gioco, risulta chiaro che noi apprendiamo un *mondo-gioco*, o in altri termini la nostra conoscenza del mondo è, fin dal principio, una conoscenza ludica di esso!

Passaggio all'adultità

Che succede con il passaggio all'età adulta?

Gli studiosi “ortodossi” del gioco - ma anche il “senso comune” - sostengono che l'elemento *ludens*, nel passaggio tra la vita infantile verso l'adultità, tende a sparire, sia nell'animale quanto nell'umano, e che esso può mantenersi vivo soltanto se i bisogni primari sono colmati. Il cane cresciuto in cattività, che anche

in età adulta continua a rincorrere qualunque cosa si muova quando portato al parco per passeggiare e fare i bisogni, o che si diverte riportando indietro il bastoncino, sarebbe tale solo perchè ha tutti i bisogni primari colmati.

A mio vedere in queste affermazioni ci sono solo delle mezze verità. Innanzitutto, come affermato altrove¹², è un fatto che la creazione di luoghi umani dedicati a certe attività potenzia le attività stesse a discapito di altre.

Il bambino che passa la giornata a scuola - in cui potenzia la propria conoscenza sacrificando la propria attività ludica ed esplorativa diretta -, il pomeriggio si scaterà quando portato al parco giochi, in cui darà sfogo alle proprie pulsioni ludiche precedentemente atrofizzate dai banchi di scuola.

Questo sistema è di fatto lo specchio della società industriale in cui la specializzazione della vita potenzia la produzione a discapito di altri aspetti paralizzati. In condizioni naturali, gli animali non umani così come gli uomini pre-industriali, semplicemente spalmano il tempo di gioco con le altre attività in modo sobrio ed equilibrato: per questa ragione le cosiddette società primitive, a vedere degli antropologi, “giocano sempre”¹³, poichè non hanno suddiviso il loro ambiente in aree specifiche (*eterotopiche*, usando il linguaggio di Foucault - la fabbrica per il lavoro, la palestra per il gioco, la scuola per l'apprendimento etc).

Inoltre mi sembra ovvio, a mio giudizio, che se un individuo si trova in mare alle prese con un attacco di squali che se lo vogliono pappare, egli penserà di sicuro a salvarsi la pelle, non di certo a recitare filastrocche: ma la vita di un essere umano, fortunatamente, non si trova in mare e non è caratterizzata da una perenne presenza di squali!

Gli animali di questo pianeta, a prescindere dalla specie, cercheranno dapprima di colmare la fame quando questa si manifesti, ovviamente. In altri termini, il fatto che gli esseri viventi, colmati i cosiddetti bisogni primari, spendano il loro tempo nel gioco, è palesemente indice del fatto che la sfera ludica è ciò a cui i viventi stessi tendono, come se il colmare i bisogni vitali preparasse, in un certo senso, al gioco: vivere è giocare.

Gli etologi hanno messo in luce che la vita degli animali complessi, in condizioni normali, non è una continua lotta per la sopravvivenza, ma si alternano periodi di magra con periodi di piena. E come passano il loro tempo dopo aver saziato i bisogni primari (nutrimento, lotte gerarchiche, riproduzione etc)?

Tra ozio e giochi! A meno che non abbiano subito forti traumi, in condizioni normali è come se ci si nutrisse in vista di queste attività, e viceversa è come se ozio e giochi preparassero alle prossime azioni venture. Sono, a mio giudizio, gli uni funzione degli altri.

La vita, su questo pianeta, non è divisa per comparti recintati di tipo *aut aut*, ma è un fluire continuo

¹²Ne abbiamo discusso sul numero 65, <http://www.tavolando.net/fda/FdA65.pdf>

¹³Ne abbiamo parlato in precedenti articoli vedi numero 65, <http://www.tavolando.net/fda/FdA65.pdf>

di tutti questi elementi in cui nessuno è più importante dell'altro. Alcuni studi di psicologia hanno dimostrato ampiamente come una vita povera di stimoli porti necessariamente alla depressione e a una morte prematura, sia negli umani che negli altri animali. Ovviamente gli esseri viventi daranno, di volta in volta, maggior peso a una o all'altra attività (la caccia o l'ozio, il gioco o la lotta) in base alle esigenze.

Sostenere che poichè se non ci si nutre si muore *ergo* il gioco risulta secondario, sarebbe come a dire, trasportando questa affermazione nel mondo umano, che poichè senza cibo non si può sviluppare la tecnica, allora la tecnica, la filosofia, la religione etc. sarebbero tutti elementi secondari nell'essere umano. Ma noi sappiamo che l'essere umano è tecnica, religione, filosofia, socializzazione etc: non vi è umano senza questi elementi fondamentali che contraddistinguono la nostra specie.

E gli umani?

Abbiamo affermato che il gioco è maggiormente presente nelle specie col cervello più grosso. Non è una coincidenza, infatti, che noi definiamo come "intelligenti" proprio le specie più "giocherellone" - e viceversa - che esistano: cani, delfini, foche, elefanti, scimpanzè!

Risulta quindi straordinario il ruolo del gioco nella nostra specie. Noi riconosciamo le persone felici ed intelligenti quando hanno uno spiccato senso dell'humour, la risata "facile", insomma quando esternano tutti quegli elementi facilmente riconoscibili come "giocosi". Una persona intelligente, in altri termini, è una persona che riesce maggiormente a godere della vita, e quindi del gioco in quanto fonte del piacere.

Non è un caso che la nostra specie tenda a una neotonia praticamente infinita, sempre alla ricerca di elisir di lunga vita e di giovinezza, alla riscoperta continua del proprio fanciullino. Insomma, *in quanto fonte di piacere, non stupisce che col suo grosso cervello, l'uomo tenda a mantenere il gioco nelle sue relazioni col mondo.*

I soggetti che noi individuiamo come modelli, stelle, astri, sono proprio quelle persone che, consciamente o inconsciamente, esternano il loro aspetto *ludens*: uomini dello sport, attori, nonché gli intellettuali in cui rimane presente l'aspetto esplorativo, politici che appaiono come giocatori di scacchi con pezzi reali e gli artisti e i vagabondi perditempo, con il loro vivere al di fuori della società, che giocano con gli elementi della cultura ribaltando dogmi sociali e creando mondi simbolici nuovi. Senza contare i *santi* delle religioni, con il loro perenne connettersi coi mondi sacri, rappresentazioni del divino, mediante i loro rituali magici e antropopaici!

Nell'essere umano osserviamo che i bambini, diciamo fino all'età di 16 mesi, interagiscono con oggetti di ogni sorta, spesso simulando il proprio ambiente. L'aspetto imitativo è estremamente intenso nei piccoli umani mediante cui iniziano ad esplorare il mondo e a costruire la propria "persona".

Il gioco inizia a diventare onnipresente a partire dai 2 anni di età circa, quando il piccolo inizia a

sviluppare un linguaggio sempre più ricco e variegato con cui poter, per l'appunto, "giocare". Direi che almeno fino ai 5-6 anni i piccoli umani interagiscono col mondo specialmente tramite il gioco, mediante cui apprendono l'ambiente circostante, sviluppano il linguaggio e il corpo, godono la propria esistenza sulla Terra.

Man mano che vengono introdotti compiti sempre più complessi, nella nostra società, gli umani tendono a sopprimere il gioco relegandolo soltanto a certe aree ben precise: come detto, tale divisione è solo culturale e contemporaneamente dimostra il ruolo fondamentale del gioco. O meglio, se l'essere umano in cattività esprime le proprie pulsioni, sfoga se stesso nel gioco, evidentemente il mondo del lavoro sopprime proprio questa fondamentale sfera la quale non tarderà a manifestarsi non appena se ne avrà la possibilità (e infatti la nostra società si è organizzata in tal senso, dando sovente la possibilità ai nuovi schiavi di usare radio, televisioni etc. durante le ore lavorative, giochificando il lavoro alienante).

L'utilizzo del gioco risulta fondamentale nell'apprendimento: l'uso di immagini carine, magari da colorare o da disegnare, giochi di accostamenti, piccole gare, canti, danze, recitazioni, rappresentazioni di ogni tipo, sono alla base dell'apprendimento. Non a caso la scuola stessa è strutturata come un gioco con tanto di "prove" e "punteggi" (i latini la chiamavano *ludus!*). Diciamo che viene atrofizzato il gioco come pulsione esplorativa diretta col mondo, gioco che viene sostituito con aree per lo sviluppo del metagioco, ossia del linguaggio complesso per lo sviluppo del linguaggio stesso, quindi del meta-linguaggio, del meta-meta linguaggio e così via.

Si dice che passando per l'età adolescente il gioco va scomparendo e in età adulta i giochi infantili tendono ad attenuarsi sempre di più. A mio giudizio questo è semplicemente falso: il gioco non scompare mai nell'essere umano, ma semplicemente si trasforma in nuove attività. Anche gli adolescenti, come i bambini, passano pressochè tutto il proprio tempo libero giocando.

Va detto che iniziano nuove esigenze nell'adolescente il quale introduce (o gli vengono introdotte dalla società) nuove tipologie di giochi sociali. Inizia, per esempio, ad interessarsi alle relazioni sociali mediante l'uso di vestiti, gadget, rituali orientati all'accettazione dal gruppo.

Come ha affermato Turner, tali passaggi sono totalmente indotti dalla cultura. Ovviamente vengono ricercati giochi più complessi e anche le forme di socializzazione si complicano rispetto a quelle dei bambini, anche per il fatto che le relazioni sociali, man mano che i soggetti con cui interagiamo crescono di complessità, hanno un effetto sempre maggiore sulla vita reale.

Questo non vuol dire che il gioco scompare, quanto che permane in modo più sottile, arguto, viene per così dire "affinato". Esso infatti appare centrale come attività negli incontri tra gli adolescenti - per esempio ci si incontra attorno a un campo da skate o di basket

etc -, ma diviene spesso scusa per altre forme di interazioni parallele o perpendicolari: mettere in mostra abiti costosi, iniziano le prime relazioni amorose¹⁴, si solidificano i gruppi etc, interazioni che definisco come *giochi sociali* i quali, come ha ben mostrato Goffman, rimarranno presenti per tutta l'esistenza.

Abbiamo osservato come nelle varie lingue e culture le parole "gioco" e "giocare" assumono i significati più disparati. In questo contesto appare estremamente interessante il verbo giapponese *asobu* che significa, per l'appunto, "giocare" ma anche "ozziare". Questo verbo indica innanzitutto il gioco sia dei bambini che degli adulti. Inoltre esso si riferisce all'idea generale di gioco legato al suonare uno strumento, fare degli sport o giocare giochi da tavoliere. Infine,

molto più importante in questo contesto, il verbo *asobu* indica ogni forma di socializzazione: uscire con gli amici, chiacchierare, fare shopping, insomma tutte le attività sociali non legate al lavoro, per i giapponesi sono giochi!

Insomma, si alza il livello del gioco, ma questo rimane elemento centrale della vita dell'essere umano adolescente prima, adulto poi, che pure filtra il mondo mediante giochi sociali sempre più complessi. Di nuovo, rappresentazione mediante accostamento di immagini e di simboli, sfida, humour e solletico fisico o simbolico per sollecitare la risata, interazioni nelle forme più svariate si presentano nella forma di *ludi*.

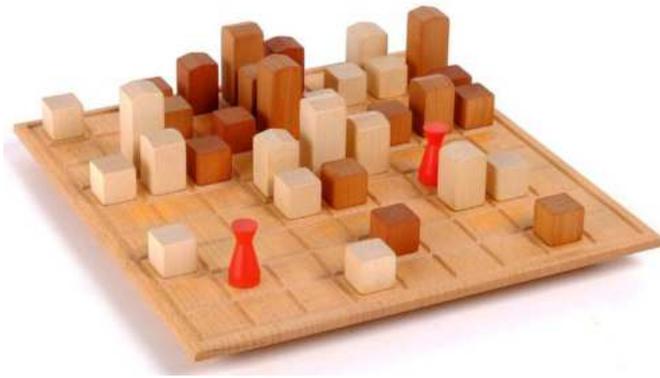
Il principale sito ludico di riferimento per **Il fogliaccio degli astratti** è:



Board Game Geek

<https://boardgamegeek.com>

¹⁴ I latini chiamavano *ludi* anche i giochi di seduzione. Osseviamo come un giochi, con la liberazione sessuale, ci sia stata una giocificazione della sfera sessuale, mentre in altre culture, come in quella mussulmana, questa rimane un tabu', o meglio il gioco è vietato in questa sfera, oppure esso e' talmente regolato che viene difficile percepirlo come tale.



Un viaggio ludico tra le strade di ... Urbino.

a cura di Francesco Macaluso

Nato dalla fervida mente di *Dieter Stein* - già autore di astratti come *Abande*, *Accasta*, *Tintas*, *Minoa* - Urbino lo si può definire un gioco territoriale e di "controllo area", incentrato sul posizionamento di pezzi, su eventuali connessioni tra i pezzi e sul punteggio che tali connessioni ("quartieri" o "distretti") possono dare all'uno o all'altro giocatore alla fine del gioco.

Si immagina che i giocatori siano due architetti che - a turni alterni - sviluppano la realizzazione della "città di Urbino". Il giocatore che - al termine della partita - totalizza più punti (vedremo come), è il vincitore.

Materiali di gioco

- Un tavoliere 9x9;
- 36 case (18 chiare e 18 scure);
- 12 palazzi (6 chiari e 6 scuri);
- 6 torri (3 chiare e 3 scure);
- 2 architetti (rossi).

Preparazione

All'inizio della partita il tavoliere è vuoto.

Ogni giocatore sceglie il proprio colore e pone davanti a sé, a sua disposizione, i 27 pezzi del colore scelto (18 case, 6 palazzi e 3 torri), più una pedina architetto.

1. Inizia il giocatore con i pezzi scuri (che per convenzione chiameremo "Nero"), posizionando la pedina architetto su una qualunque casella libera del tavoliere;
2. L'altro giocatore (Bianco) posiziona il secondo architetto su un'altra casella libera;
3. Il Nero, a questo punto, decide chi sarà il primo giocatore a poter costruire, ossia colui che potrà piazzare il primo pezzo della partita;
4. Il giocatore cui spetta piazzare per primo, posiziona la sua prima costruzione sul tavoliere, usando un pezzo della propria riserva (e in accordo a regole di posizionamento pezzi che

spiegheremo a breve). Il turno ora passa all'altro giocatore, che farà lo stesso. Da questo momento in poi, seguiranno i normali turni alterni.

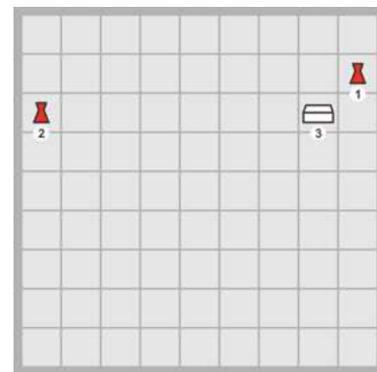


Figura 1

Esempio di inizio partita: il Nero ha piazzato il proprio architetto (1), il Bianco ha poi piazzato il suo (2). A questo punto il Nero decide che tocca al Bianco costruire per primo. Il Bianco, allora, "costruisce", piazzando il suo primo pezzo (nell'esempio è una casa).

Meccaniche di gioco

Ciascun giocatore, nel proprio turno (eccetto il primo turno) può compiere una sola mossa, oppure due consecutive. In altre parole, può svolgere al massimo due azioni per turno, in quest'ordine:

1. *Riposizionare un architetto*, azione facoltativa;
2. *Costruire*, posizionando un proprio pezzo, azione obbligatoria.

Riposizionare un architetto (facoltativo)

N.B. I due architetti sono volutamente dello stesso colore, perché, in effetti, ciascun giocatore può scegliere di riposizionare o l'uno o l'altro architetto. NON esiste quindi un "architetto del Nero" o un "architetto del Bianco"

Il giocatore attivo può scegliere di non spostare alcun architetto e di passare direttamente alla seconda azione (costruire). Nel caso invece voglia prima spostare una delle due pedine architetto, ne sposta una a sua scelta su un'altra casella libera.

A questo punto, il giocatore deve poter costruire. Se costruire non è possibile (in ragione di determinate situazioni che lo impediscono), l'architetto non può essere spostato (deve restare fermo nella sua attuale posizione) e il giocatore passa il turno.

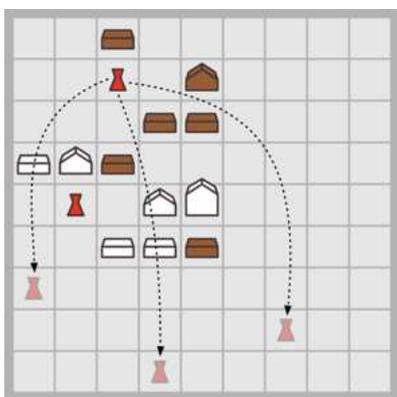


Figura 2

Esempio di partita in corso: il giocatore di turno può spostare uno dei due architetti a sua scelta su una qualunque casella libera del tavoliere.

Costruire

Il giocatore attivo sceglie una costruzione dalla sua riserva di pezzi (una casa, un palazzo o una torre) e la posiziona su una casella libera.

Sul dove è possibile posizionare un pezzo, dipende:

1. Dalla posizione degli architetti;
2. Dai "distretti" (o "quartieri", che sono connessioni di pezzi);
3. Dai pezzi adiacenti, già presenti sul tavoliere.

La posizione degli architetti

Un architetto, dalla casella sulla quale è posizionato, ha un suo "punto di vista", e pertanto "guarda" per linee orizzontali, verticali e diagonali, per un numero indefinito di caselle, come illustrato in fig. 3:

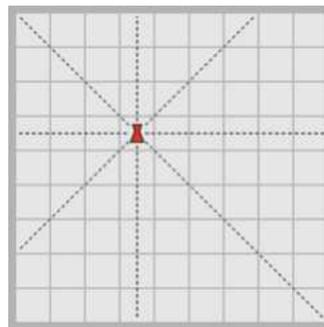


Figura 3

In figura sono illustrate le "linee di visione" di un singolo architetto. Incrociamo ora le "linee di visione" dei due architetti, posizionando anche il secondo sul tavoliere ...

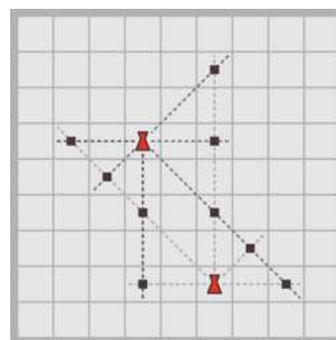


Figura 4

Notiamo che le linee di visione dei due architetti presentano dei punti di intersezione, in orizzontale, verticale e in diagonale.

E' in questi punti di intersezione che è possibile costruire.

Nella fig. 4 sono contrassegnate con un quadrato tutte le caselle nelle quali i punti di vista dei due architetti si intersecano.

Durante il corso della partita, nella maggior parte dei casi, le visuali dei due architetti si incrociano su determinate caselle. E' proprio su queste "caselle d'incontro" che i giocatori potranno piazzare i propri pezzi, ma *sempre in accordo a specifiche condizioni.*

Nel caso in cui i due architetti siano posizionati su una stessa linea, *senza alcun pezzo tra loro interposto*, tutte le caselle libere che li separano - su quella stessa linea - sono da considerarsi punti d'intersezione, quindi punti dove si può costruire.

Un architetto, inoltre, NON può guardare al di là di un pezzo. Le costruzioni già posizionate, quindi, possono spesso limitare la visuale degli architetti.

In fig. 5 vediamo un esempio di visuali incrociate, su un tavoliere con molti pezzi già giocati ...

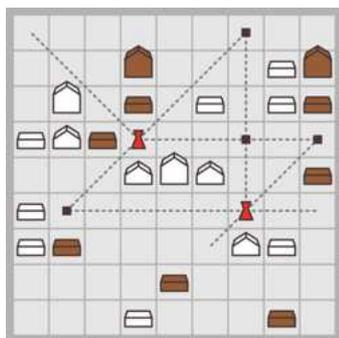


Figura 5

Distretti

Tutti i pezzi connessi orizzontalmente o verticalmente costituiscono un *distretto*. In un distretto, tutti i pezzi connessi di uno *stesso colore* costituiscono un *blocco*.

Un distretto però è formato da *due blocchi di pezzi, tra loro connessi, uno per ciascun giocatore*:

1. *il blocco del Nero*, ossia l'insieme dei pezzi neri (tra loro connessi) presenti in un distretto;
2. *il blocco del Bianco*, ossia l'insieme dei pezzi bianchi (tra loro connessi) presenti in quello stesso distretto.

In un distretto, quindi, *devono esserci tutti e due i colori*, a patto che i pezzi bianchi di questo distretto *siano tutti collegati tra loro*, e che tale insieme compatto di pezzi bianchi sia a sua volta congiunto - sempre ortogonalmente - a un insieme compatto di pezzi neri. Anche questi ultimi devono essere tutti collegati tra loro.

Un *blocco bianco può essere costituito anche da un solo pezzo bianco*, fin quando è l'unico pezzo bianco del distretto.

Lo stesso dicasi per un *blocco nero*.

Alcuni esempi per chiarire ulteriormente le nozioni di "distretto" e "blocco" e saperli distinguere...

- Un singolo pezzo bianco o nero (es. una casa), isolato, appena posizionato, non è un distretto. In questo caso è un blocco costituito da un pezzo unico;
- Una casa bianca, connessa (es.) a un palazzo bianco, non è ancora un distretto, ma un blocco bianco, costituito stavolta da due pezzi (non c'è limite di pezzi a un blocco, così come non c'è limite di pezzi a un distretto);
- Una casa bianca, connessa (es.) a un palazzo nero, è già un *distretto*, perché:
 1. c'è un *blocco bianco* (pezzo unico del blocco bianco, in questo caso);
 2. che è connesso a un *blocco nero* (pezzo unico anch'esso);
- Una casa e un palazzo del *Bianco* (tra loro *collegati*, quindi costituenti un *blocco bianco*), *connessi* a una torre e una casa del *Nero* (anch'essi

tra loro collegati, quindi costituenti un blocco nero), *formano un distretto*.

Non c'è un limite di pezzi costituenti un blocco, così come non c'è un limite di pezzi costituenti un distretto.

Nella figura seguente è mostrato un esempio di quanto spiegato in quest'ultimo paragrafo.

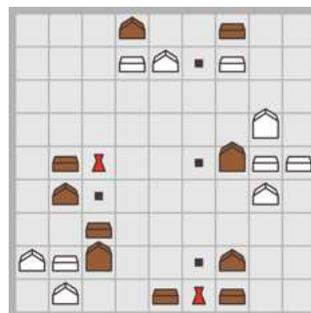


Figura 6

Considerando la fig. 6, mettiamo che il Bianco abbia appena riposizionato un architetto e che ora debba costruire.

Le caselle contrassegnate con un quadrato rappresentano tutti i possibili punti di intersezione delle "visuali" dei due architetti. Rispettando però le regole di posizionamento, noteremo che il Bianco può costruire solo su una di queste 4 caselle...

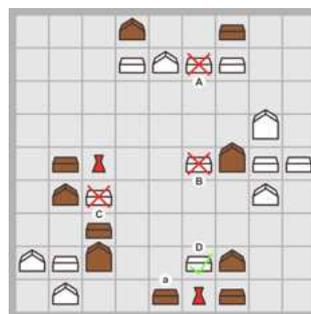


Figura 7

- Il Bianco non può costruire in A, perché, seppur unendo due distretti in uno solo (che è consentito), nel nuovo distretto che si andrebbe a formare, i *due pezzi neri non sarebbero connessi tra loro*. Si formerebbe un unico blocco bianco di 4 pezzi, ma avremmo due diversi blocchi neri da 1, e quest'ultima cosa non è permessa. Ricordiamo che un distretto è formato da non oltre 2 blocchi: 1 blocco bianco e 1 blocco nero, tra loro connessi, laddove un blocco è l'insieme (unitario, compatto) dei pezzi di uno stesso colore.
- Il Bianco non può costruire in B, perché il nuovo pezzo bianco che andrebbe a posizionare, non risulterebbe collegato al blocco bianco di quel distretto, e inoltre questo pezzo unico costituirebbe un blocco a sé, quindi ci ritroveremmo ancora una volta un distretto dove coesistono più di due blocchi.

- Il Bianco non può costruire in C, perché il pezzo aggiunto non risulterebbe collegato al suo blocco di appartenenza, ma costituirebbe un altro blocco a sé, oltre al fatto che darebbe origine a ben 4 blocchi (2 bianchi e due neri) in un solo distretto, e ciò non è consentito.

L'ultima (ma non meno importante) restrizione riguarda *le adiacenze tra i pezzi*. Una torre NON può mai essere connessa orizzontalmente o verticalmente a un'altra torre, qualunque sia il colore. La stessa regola vale per i palazzi.

Le case, invece, esulano da questa restrizione.

Saltare il turno

Se il giocatore attivo non ha possibilità di piazzare alcun pezzo, deve saltare il turno. Questo può accadere quando un giocatore non ha più pezzi disponibili o se non può riposizionare nessuno dei 2 architetti per poter costruire. Non è consentito saltare volontariamente il proprio turno. Un giocatore costretto a passare il turno, potrà costruire nei turni successivi, poiché la configurazione del tavoliere cambia ad ogni mossa, e la facoltà di costruire può riaffacciarsi con molta probabilità.

Fine della partita e punteggio

La partita termina quando entrambi i giocatori sono costretti a saltare il turno. Quando questo accade, si iniziano a contare i punti.

A tale scopo, vengono considerati solo i distretti, ossia quelle connessioni di pezzi che per definizione contengono *1 blocco bianco + 1 blocco nero*.

Eventuali pezzi singoli o blocchi isolati (e di un solo colore) NON sono distretti e pertanto non danno punti..

Per ogni distretto, si procede in questo modo:

 una casa vale 1 punto;

 un palazzo vale 2 punti;

 una torre vale 3 punti.

Il giocatore che totalizza il maggior numero di punti in un distretto, considerando la somma del valore delle costruzioni solo *del proprio blocco*, ottiene i punti corrispondenti. L'altro giocatore *non* ottiene punti.

In uno stesso distretto, se i due blocchi antagonisti ottengono lo stesso punteggio, si aggiudica i punti il giocatore che ha piazzato più torri. Se il pareggio persiste, vince chi ha piazzato più palazzi. Se risulta nuovamente un pareggio, vince chi ha piazzato più case, altrimenti quel blocco non dà punti a nessun giocatore.

I giocatori procedono con questa modalità di punteggio per ogni distretto presente sul tavoliere, sommando progressivamente i punteggi ottenuti. Il giocatore che ha totalizzato il punteggio maggiore, vince la partita. Anche per quanto riguarda la vittoria

finale, nel caso in cui i due giocatori, dopo aver considerato tutti i distretti, abbiano totalizzato lo stesso punteggio, vince chi ha piazzato più torri sul tavoliere. Altrimenti, in caso di ulteriore parità, vince chi ha piazzato più palazzi, Se la patta persiste, vince il giocatore che ha piazzato più case.

Una partita, comunque, può anche terminare in una patta.

Consideriamo un esempio di punteggio a fine partita.

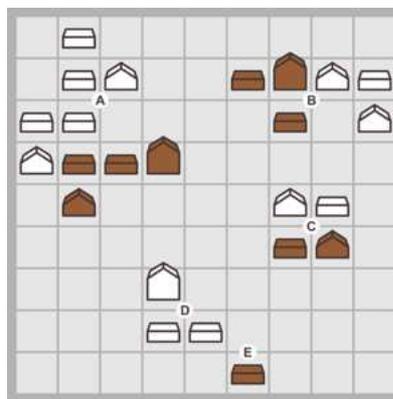


Figura 8

In A) distinguiamo due blocchi connessi, dove tutti i pezzi bianchi sono tra loro collegati (blocco bianco) e lo stesso possiamo dire dei pezzi neri (che formano il blocco nero), Ciò significa che è un distretto, dove il Bianco ha piazzato:

4 case + 2 palazzi = 8 punti

mentre il Nero ha piazzato:

2 case + 1 palazzo + 1 torre = 7 punti

Nel distretto A) è stato dunque il Bianco che ha totalizzato il maggior numero di punti, Il Bianco allora si aggiudica i punti corrispondenti (8). Nessun punto al Nero.

Anche B) è un distretto, nel quale il Bianco ha piazzato

2 palazzi + 1 casa = 5 punti

mentre il Nero ha piazzato

1 torre + 2 case = 5 punti

In questo caso c'è un pareggio, Tuttavia i 5 punti se li aggiudica il Nero, perché ha una torre, mentre il Bianco (in questo distretto) non ne possiede. Lo spareggiatore è il pezzo di maggior valore.

5 punti al Nero. Nessun punto al Bianco.

Punteggio provvisorio: 8-5 per il Bianco.

Distretto C. Il Bianco qui ha piazzato

1 casa + 1 palazzo = 3 punti

ma anche il Nero ha piazzato

1 casa + 1 palazzo = 3 punti

Si è verificato un altro pareggio. Entrambi i giocatori hanno messo lo stesso tipo di pezzi Non c'è alcun pezzo di maggior valore che fa da spareggiatore. In tal caso, nessuno fa punti. Il punteggio resta fermo sull' 8-5 per il Bianco.

Il D è un blocco bianco isolato, formato da 1 torre + 2 case, pertanto non è un distretto e quindi non va considerato.

Blocco E isolato, stavolta nero. E' un blocco costituito da un pezzo unico (una casa). Non è un distretto, e quindi anche questo non va considerato.

Il Bianco vince 8-5.

Variante "Monumenti"

All'inizio della partita, i giocatori possono anche decidere di giocare la variante "monumenti", da integrare alle "regole base".

Per monumento si intende un insieme di 3 pezzi di uno stesso colore, connessi orizzontalmente o verticalmente su una stessa linea. I monumenti raddoppiano il valore dei pezzi che li costituiscono.

Sono possibili 3 tipi di monumenti:



Figura 1
Muro di cinta = 6 punti
(casa-casa-casa)



Figura 10
Palazzo ducale = 10 punti
(palazzo-casa-palazzo)



Figura 11
Cattedrale = 16 punti
(torre-palazzo-torre)

Nell'esempio illustrato in fig. 9, il Bianco ha 16 punti:

il palazzo ducale, che vale 10 punti (palazzo-casa-palazzo) + 1 torre (3 punti) + 3 case.

Il Nero ha 17 punti: la cattedrale (torre-palazzo-torre: 16 punti) + 1 casa.

In presenza di più monumenti in uno stesso blocco, prevale il monumento di maggior valore. Nel blocco bianco in fig. 9, ad esempio, è presente anche un muro di cinta (casa-casa-casa), ma prevale il palazzo ducale che, rispetto al muro di cinta, dà più punti. In questa situazione è dunque il Nero a totalizzare il maggior numero di punti. Il Nero si aggiudica così i punti corrispondenti (17). Nessun punto al Bianco. Qui termina la spiegazione delle regole di Urbino.

Credits

Ringrazio il game designer Dieter Stein, autore di Urbino, per avermi concesso l'utilizzo delle immagini della sua guida in inglese, consultabile su <https://spielstein.com>, dove è inoltre possibile giocare a una versione digitale di Urbino contro un'AI creata dallo stesso Stein.

Questa mia guida non è propriamente una traduzione dall'originale. Ho infatti ritenuto opportuno integrare spesso con mie spiegazioni ed esempi, con l'unico fine di essere sempre più chiaro e completo possibile.

Ringrazio anche l'utente Kion, tra i creatori del sito <https://boardgameplay.com>, per il quale ha curato anche l'implementazione digitale di Urbino (solo partite a turni), e con cui ho avuto il piacere di fare qualche partita online, soprattutto quando ho avuto bisogno di addentrarmi per le prime volte nell'apprendimento del gioco.



Su Facebook vi ricordo i gruppi,

Giochi astratti

Rivista ludica Il fogliaccio degli astratti.



Margo.

a cura di Luca Cerrato

Dell'antico gioco del Go si è e si continuerà a scrivere in lungo e in largo sul fogliaccio, quelle che sono state trascurate sono le sue varianti. Il Go nella sua lunga storia ha affascinato una moltitudine di persone e la sua enorme fama non lo ha reso immune da varianti, nulla di male anzi credo che una misura della popolarità di un gioco siano anche le *rivisitazioni* che avvengono nel tempo. Una moderna variante è **Margo**, il gioco si sviluppa su più livelli e i pezzi si possono anche trasformare in *zombie*.

Margo è stato ideato da *Cameron Browne* nel 2006. Il gioco utilizza delle biglie che possono anche essere impilate una sopra all'altra a formare delle strutture piramidali.



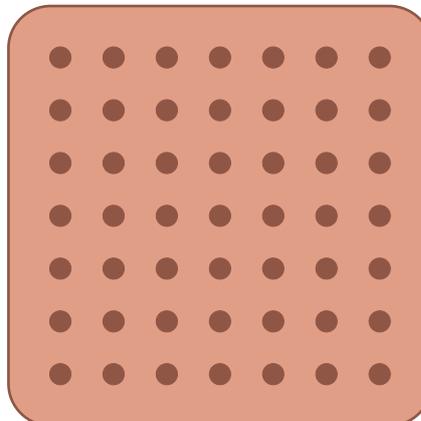
A differenza del Go si gioca su un tavoliere di dimensioni contenute in modo da favorire lo sviluppo del gioco anche in altezza.

Incominciamo a vedere il regolamento del gioco.

Margo (*Cameron Browne - 2006*)

Giocatori, due (bianco, nero).

Materiale, un tavoliere quadrato 7x7, almeno 49 biglie nere e 49 bianche.



Scopo del gioco, al termine della partita il vincitore è colui che ha più biglie in gioco, comprese quelle *zombi*. Se i giocatori hanno lo stesso numero di biglie il gioco finisce in parità.

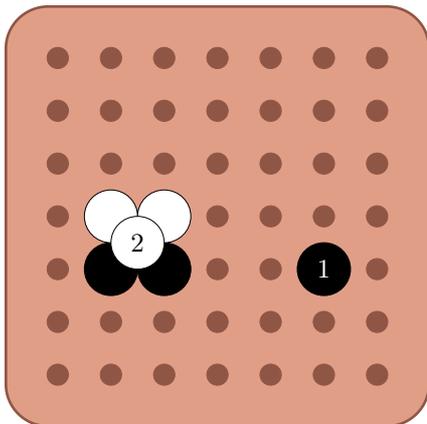
Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, muove per primo il bianco.

Il gioco, i giocatori si alternano nel piazzamento di una biglia del proprio colore.

Piazzamento biglia, una biglia può essere piazzata:

- Su una casella vuota (vedi diagramma 1, biglia 1);

- Su un quadrato 2x2 formato da biglie, non ha importanza il colore (vedi diagramma 1, biglia 2).



Diag. 1

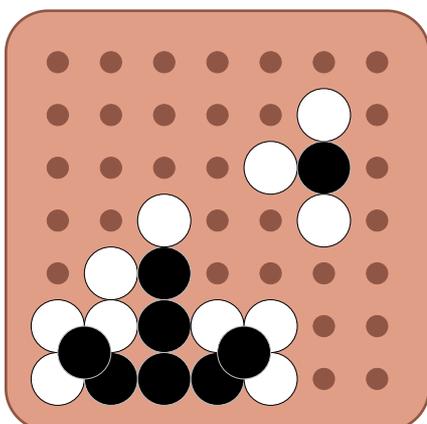
Gruppi, biglie dello stesso colore adiacenti in ortogonale oppure posizionate una sull'altra sono connesse e formano un gruppo. Una singola biglia forma un gruppo singolo.

Libertà, la biglia piazzata dopo la mossa deve rispettare almeno una delle seguenti condizioni:

- Adiacente ad almeno uno spazio vuoto del tavoliere;
- Chiaramente connessa ad almeno uno spazio vuoto del tavoliere tramite una catena di biglie connesse dello stesso colore.

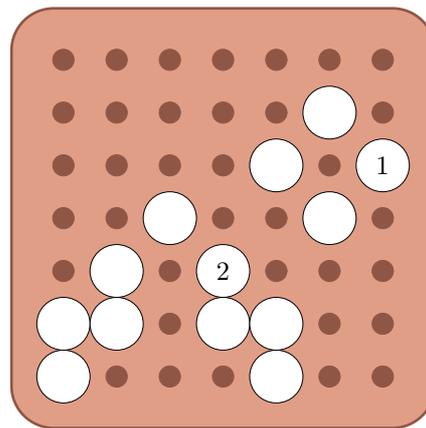
Cattura biglie, dopo che una biglia è stata piazzata, un gruppo di biglie senza libertà viene catturato e rimosso dalla tavola.

Per esempio i due gruppi neri del diagramma 2 hanno entrambi una sola libertà.



Diag. 2

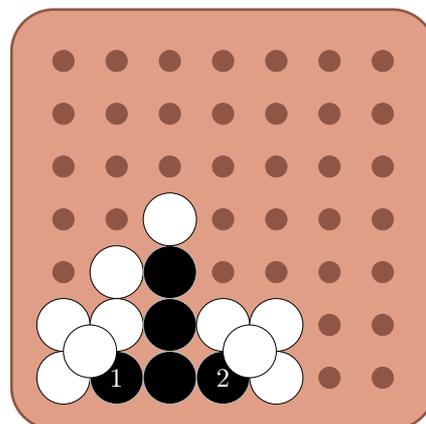
Il bianco posiziona la biglia 1 oppure in 2 e toglie l'ultima libertà e cattura un gruppo nero, diagramma 3.



Diag. 3

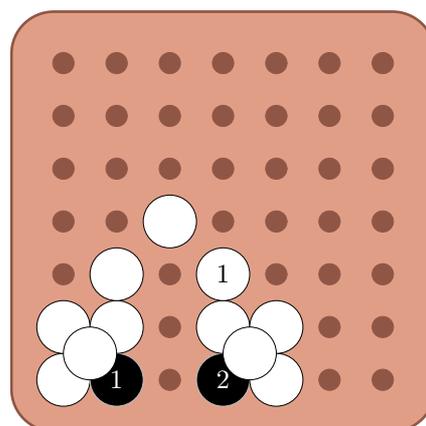
Un gruppo con una sola libertà si dice in *atari*

Biglie zombi, le biglie che sono bloccate sotto una o più biglie avversarie, direttamente oppure indirettamente sopra, sopravvivono alla cattura e rimangono in gioco come zombi. Per esempio le due biglie nere bloccate dalle bianche nel diagramma 4.



Diag. 4

Non vengono catturate quando viene posizionata la biglia bianca 1.



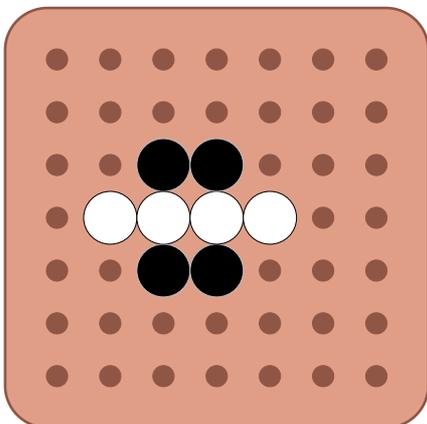
Diag. 5

Passare, i giocatori sono obbligati a fare la mossa, non si può passare.

Ripetizione mosse, i giocatori non possono fare mosse che ripeterebbero la precedente posizione sul tavoliere.

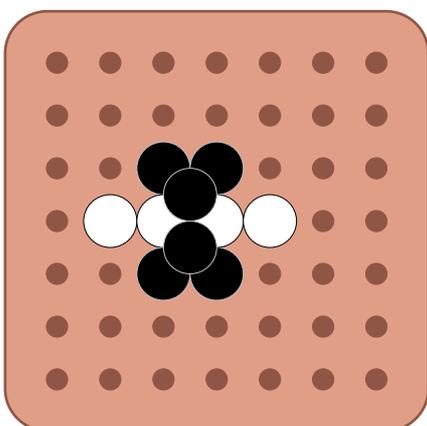
No suicidio, la biglia giocata nella mossa deve avere almeno una libertà al termine della mossa.

Connessioni, solo le connessioni visibili dall'alto contano, quindi le biglie a livello più in alto tagliano quelle più in basso. Per esempio nel diagramma 6 i due gruppi di biglie nere sono separate.



Diag. 6

Posizionando due biglie nere al piano superiore si ha un unico gruppo nero mentre le biglie bianche vengono separate.



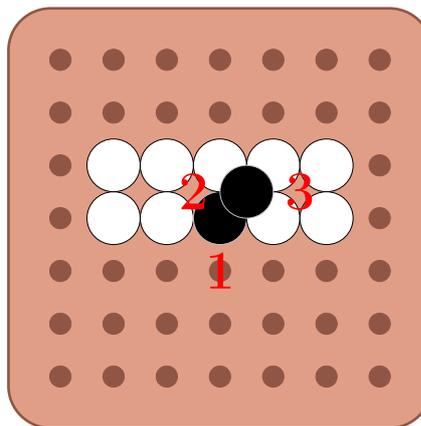
Diag. 7

Fine gioco, la partita termina quando il giocatore di turno non ha mosse legali.

Tattica e gruppi

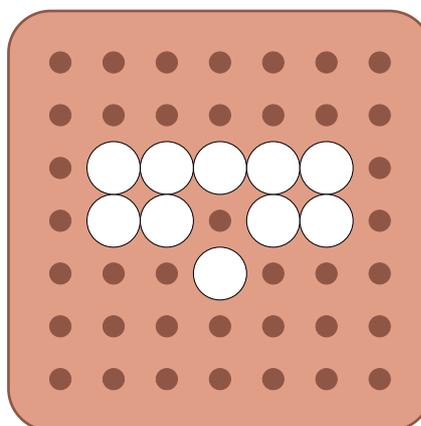
Dopo avervi presentato il gioco andiamo a scoprire gli aspetti tattici più importanti che senza alcun dubbio sono le connessioni tra i pezzi.

Prima di tutto bisogna ricordarsi che solo i punti (le caselle) sul tavoliere decidono le libertà di un gruppo, vediamo il diagramma 8.



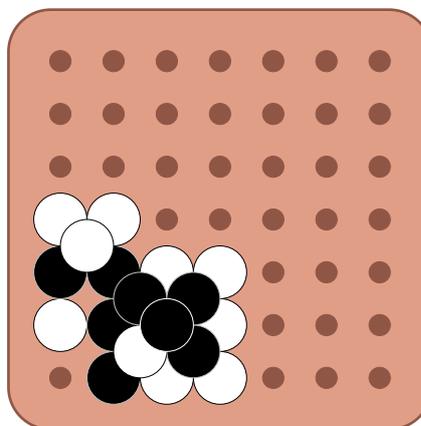
Diag. 8

Il gruppo nero ha tre punti per espandersi, ma solo una libertà, se il bianco gioca 1 il gruppo viene catturato, vedi diagramma 9.



Diag. 9

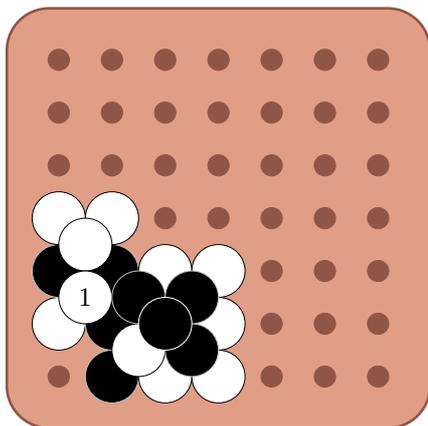
Detto questo andiamo a vedere una serie di situazioni in cui un gruppo è salvo. Alcune posizioni valide per il Go rimangono vere anche per Margo ovviamente se si rimane al livello 1, se invece si incomincia a posizionare le biglie una sopra l'altra si possono incontrare delle posizioni interessanti.



Diag. 10

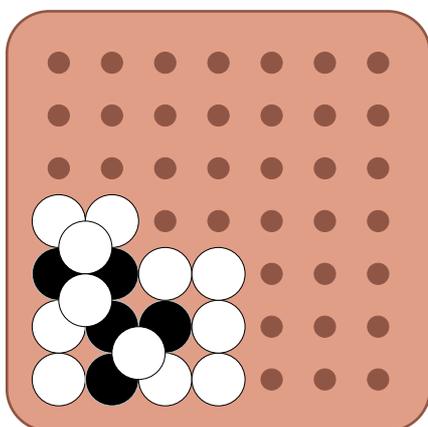
Lo spazio nell'angolo in basso rende sicuro il gruppo nero perchè il bianco non suicidarsi.

La situazione però potrebbe cambiare alterando leggermente il diagramma 10.



Diag. 11

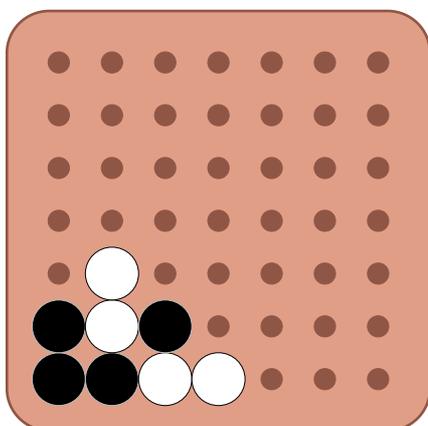
Nel diagramma 11 la biglia 1 rende il gruppo nero di biglie nere a livello 1 e 2 non più sicure, infatti posizionando la biglia bianca nell'angolo in basso solo le biglie nere zombie rimangono in gioco.



Diag. 12

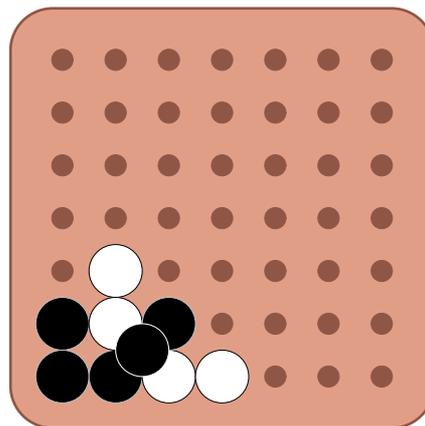
I ponti sono anche molti utili per aumentare le libertà di un gruppo.

Nel diagramma 13 il gruppo nero nell'angolo in basso a sinistra ha un solo gruppo di libertà.



Diag. 13

Piazzando una biglia nera al primo livello allora i gradi di libertà aumentano a tre.



Diag. 14

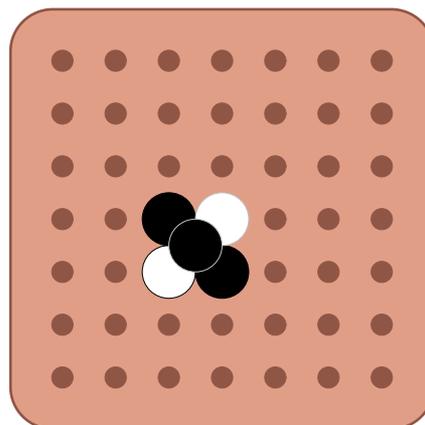
Gli Zombi

In questo gioco a differenza di molti i pezzi presenti sul tavoliere possono avere due stati; essere *liberi* (vivi) ed essere *intrappolati* (gli zombi), qualcosa di simile capita nei giochi della famiglia delle dame a colonna come il *Bashne*, *Lasca* oppure come lo stesso *Emergo* descritto in questo numero.

I pezzi zombi, sia nei giochi a colonna che in Margo, rimangono inattivi fin quando non vengono di nuovo liberati, la frequenza di questo ritorno a pezzi normali varia da gioco a gioco.

In Margo i pezzi bloccati rientrano nel conteggio dei punti quindi possono essere decisivi per il risultato finale della partita. In generale è meglio avere pochi zombi, ma se possibile più dell'avversario.

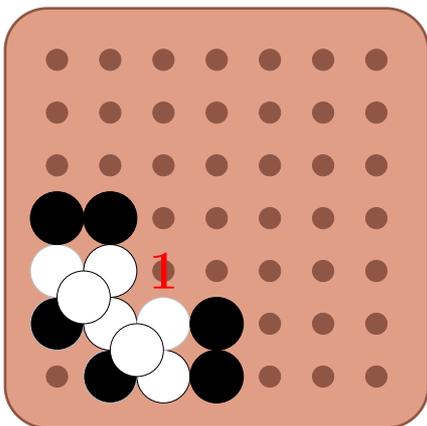
La classica mossa per creare uno zombi è tagliare trasversalmente come nella mossa 1 del diagramma 15, si posiziona una biglia al di sopra delle quattro creando due biglie zombi bianche.



Diag. 15

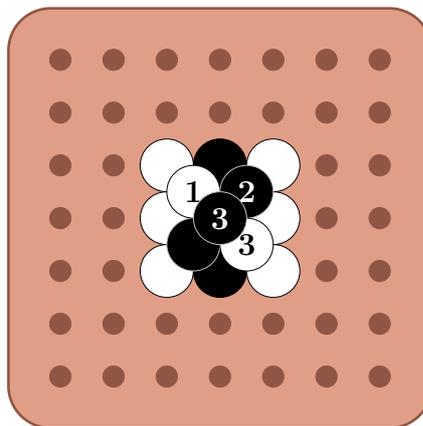
Le biglie posizionate più in alto sono in generale più potenti, il sistema più facile per raggiungere tale scopo è coprire delle biglie avversarie. La corsa a costruire verso l'alto senza creare zombi è un arma a doppio taglio e bisogna sempre valutare ogni situazione.

E' possibile liberare delle biglie zombi tramite delle catture, vedi diagramma 16.



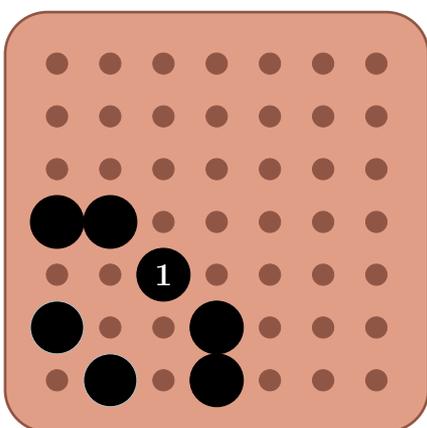
Diag. 16

Posizionando la biglia nera 1, si catturano tutte le biglie bianche.



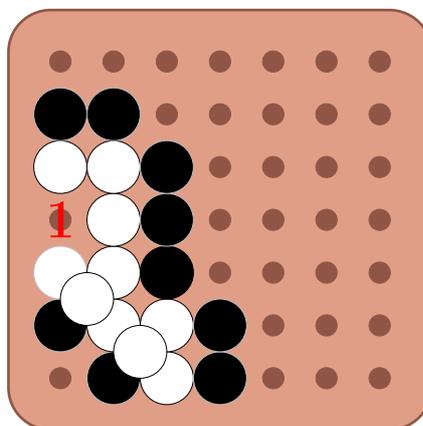
Diag. 19

Le biglie zombi avversarie possono essere pericolose, nell'esempio di sotto le biglie bianche hanno un solo grado di libertà



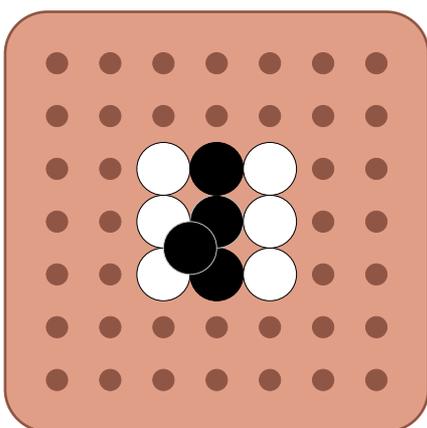
Diag. 17

La minaccia di effettuare una connessione può tornare utile per creare delle biglie zombi, consideriamo il diagramma 18.



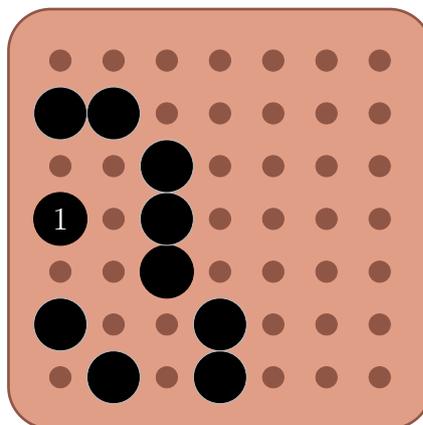
Diag. 20

Posizionando la biglia nera 1, tutte le biglie bianche sono catturate, diagramma 21.



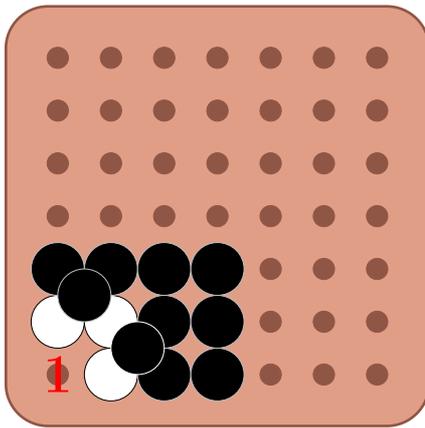
Diag. 18

La sequenza delle mosse è riportata nel diagramma 19, il nero riesce a posizionare in cima un suo pezzo alla quarta mossa, ma il bianco ha una base di sei biglie zombi che possono essere sfruttate per futuri attacchi ed inoltre il bianco ha messo in cascina otto punti. In conclusione il nero ha vinto la battaglia, ma il bianco ha delle possibilità di rifarsi.



Diag. 21

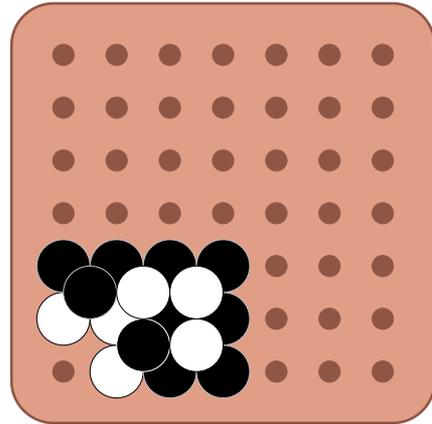
Comunque le proprie biglie zombi possono tornare utili, nel diagramma 22 le tre biglie zombi bianche assicurano una buona base per estendere un gruppo bianco.



Diag. 22

Nella posizione 1 del diagramma 22 il nero non può piazzare una biglia ed il bianco ne può ap-

profitare per estendere il suo gruppo, diagramma 23.



Diag. 23

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



Giochi a tre.

a cura di Luca Cerrato

I giochi astratti sono, nella maggioranza dei casi, pensati e ideati come una sfida a due giocatori e sono rari quelli realizzati per tre giocatori.

Nel numero 68 de *Il fogliaccio degli astratti*, dedicato al game design, si è accennato al tema dei giochi con tre giocatori e le relative difficoltà progettuali che si incontrano nel creare tali giochi.

Sulla rivista *Game & puzzle design*, volume 3 issue 1 dell'anno 2017 è stato scritto un bell'articolo su questo argomento, *Games for Three Players*, da cui prende spunto questo articolo.

Apro una piccola parentesi, consigliandovi l'acquisto della versione *compedium* della rivista *Game & puzzle design* (che riunisce i numeri dal 1 al 6), si può scegliere tra la versione cartacea ed elettronica.

Il problema maggiore che bisogna affrontare nel creare un nuovo gioco oppure per adattare uno classico da due giocatori per ospitarne un terzo, sono le alleanze che si formano tra due giocatori contro quello che sta vincendo.

In generale l'incremento del numero giocatori corrisponde anche a un aumento proporzionale di *interazioni sociali*, si crea un ambiente interattivo che va oltre al semplice insieme di regole. L'unione di freddi componenti di legno oppure di plastica, ed un insieme di regole scritte su un pezzo di carta creano un *motore sociale* con le sue alleanze, minacce, tradimenti, sorrisi e delusioni. Un motore di *emozioni* che probabilmente l'autore non ha previsto in tutte le sue forme.

Tutto questo flusso di emozioni e interazioni è visto come la gestione del problema delle alleanze. Gli scenari che comprendono più giocatori sono soggetti a un fenomeno che può rovinare molti promettenti giochi, chiamato in inglese *petty diplomacy problem* (PDP), futile o piccolo problema diplomatico. Anche conosciuto come *tall poppy effect* (effetto dei papaveri alti), appena un giocatore va in testa gli altri giocatori si alleano per *tagliarli le gambe* e cambiare alleanze quando cambia il primo in classifica.



Altro effetto non desiderato nei giochi è il *king-maker effect* in cui un giocatore che non ha più possibilità di vincere può decidere chi sia il vincitore.

In tre giocatori questo effetto viene ulteriormente amplificato perché "se decido di sconfiggere un giocatore allora garantisco la vittoria all'altro". In altre parole se sto perdendo infliggerò più danni possibili al giocatore che mi ha messo in questa posizione.

Per ridurre le vendette e ripicche che si possono creare durante la partita e, potenzialmente, rovinare il gioco si utilizzano vari sistemi.

Ho scritto di ridurre l'effetto *PDP*, ma eliminarlo completamente potrebbe essere altrettanto nefasto perché le micro alleanze aggiungono uno strato d'esperienza in più che rende il gioco ancor più interessante.

Un modo per ridurre il PDP è l'utilizzo di **pezzi condivisi**.

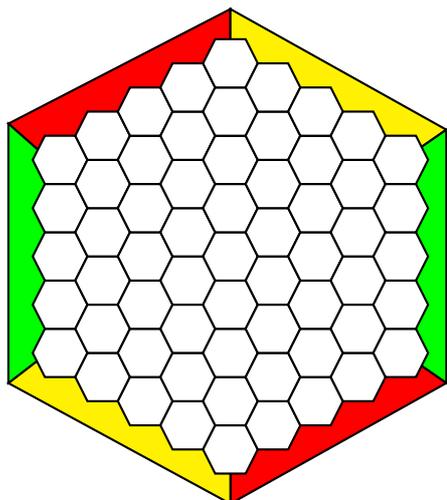
Il gioco di connessione **Triskelion** di *Bill Taylor* utilizza due tipi di pezzi per tre giocatori. Il cuore

del gioco è che il giocatore di turno deve giocare un pezzo del colore differente da quello appena giocato.

Triskelion (Bill Taylor - 2002)

Giocatori, tre (rosso, giallo e verde).

Materiale, un tavoliere esagonale di cinque caselle per lato, 30 pezzi neri e 30 bianchi.



Scopo del gioco, unire i due lati opposti del proprio colore con una catena di pezzi dello stesso colore (nera o bianca).

Inizio gioco, il tavoliere vuoto, la prima mossa spetta al giallo che posiziona un pezzo nero.

Il gioco, i giocatori si alternano al posizionare un pezzo nel seguente ordine; giallo, rosso, verde.

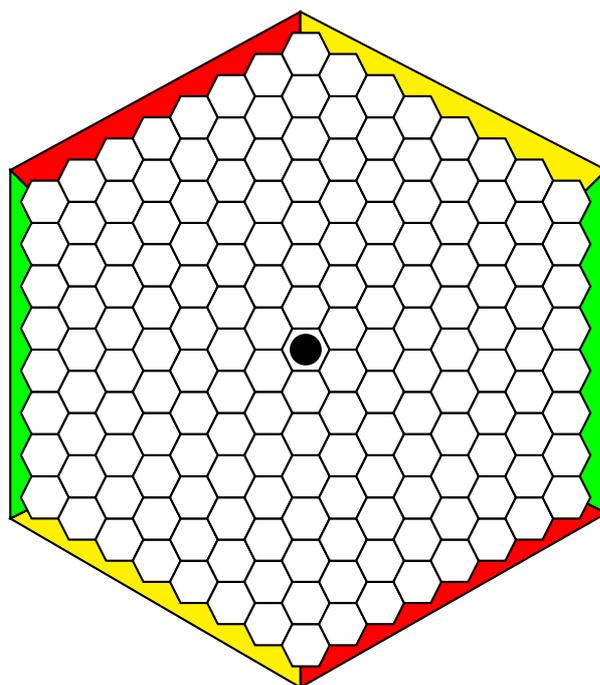
Il giocatore di turno deve piazzare un pezzo del colore differente da quello della mossa precedente, cioè bisogna alternare i colori dei pezzi al deposito.

Altro gioco adattato per tre giocatori in cui si fa uso di pezzi neutrali è *Iqishiqi* di Joan Pedro.

Iqishiqi (Joan Pedro - 2003)

Giocatori, tre (rosso, giallo e verde).

Materiali, una tavola esagonale con caselle esagonali, il lato dell'esagono è di 8 caselle di lato, con i due lati opposti dello stesso colore, un pezzo nero ed un numero sufficiente di pezzi bianchi.



Scopo del gioco, portare la pietra nera su una delle caselle dei propri bordi.

Inizio gioco, il pezzo nero viene posizionato nel centro del tavoliere.

Il gioco, i giocatori si alternano piazzando un pezzo bianco su una casella vuota da dove deve spingere il pezzo nero. La pietra nera viene spinta se il pezzo bianco depositato appartiene a un gruppo dove almeno uno dei suoi pezzi (incluso quello appena depositato) è in linea con il pezzo nero, senza che non ci siano pezzi tra il gruppo bianco e il pezzo nero.

Il pezzo nero è allontanato dal gruppo bianco di un numero di caselle pari al numero di pezzi bianchi che formano il gruppo. Il pezzo nero non può uscire fuori dalla tavola. Se c'è la possibilità di spingere la pietra nera su più direzioni il giocatore ha la scelta.

Se la pietra raggiunge il bordo il proprietario del bordo è il vincitore.

Il giocatore di turno vince se la pietra nera raggiunge un angolo dove arriva un suo bordo, ma se la pietra raggiunge un altro angolo allora il prossimo giocatore è il vincitore.

Il giocatore alla mossa vince se il prossimo giocatore non ha mosse legali.

Un altro metodo per ridurre l'effetto king-markers è *congelare*, *escludere* dalla partita il giocatore che non ha possibilità di vincere. Se questo potrebbe essere facile, teoricamente, nei giochi astratti altra faccenda è nei giochi da tavola con un sistema di gioco più complesso. Comunque una scelta secondaria, non trascurabile, è cosa succede ai pezzi del giocatore escluso.

Un esempio di questa tecnica è la variante di Hex per tre giocatori ideata da Philip Straffin.

Three Player Hex (Philip Strafin)

Giocatori, tre (giallo, verde e rosso).

Materiali, una tavola esagonale con caselle esagonali di 5 caselle di lato (le dimensioni della tavola si possono scegliere a piacere), con i due lati opposti dello stesso colore, un numero di pezzi gialli, verdi e rossi per terminare la partita.

Scopo del gioco, vince il primo giocatore che unisce con un percorso di pezzi del proprio colore i suoi due bordi

Inizio gioco, tavoliere vuoto.

Il gioco, i giocatori si alternano nel piazzare un loro pezzo su una casella vuota.

Il giocatore che non ha più la possibilità di vincere viene eliminato dalla partita, ma i suoi pezzi rimangono sulla tavola.

Un altro elemento su cui si può agire per *bilanciare* un gioco a tre è agire sull'ordine di gioco, non fisso ma variabile. Molti giochi da tavola utilizzano un ordine di gioco dinamico deciso da un fattore che può essere la classica, la ricchezza oppure altro.

Nei giochi astratti dove gli elementi su cui agire per determinare l'ordine di gioco sono limitati si potrebbe pensare che sia il giocatore di turno a decidere chi sarà il prossimo giocatore alla mossa. Per evitare che un giocatore sia messo da parte e che il giocatore che non ha mosso *non sia stato nominato*. Per esempio se A nomina B per la mossa successiva allora C ottiene un pezzo extra da usare dopo la mossa B.

Cameron Browne ha ideato il gioco Triad ispirato dal metodo di sopra.

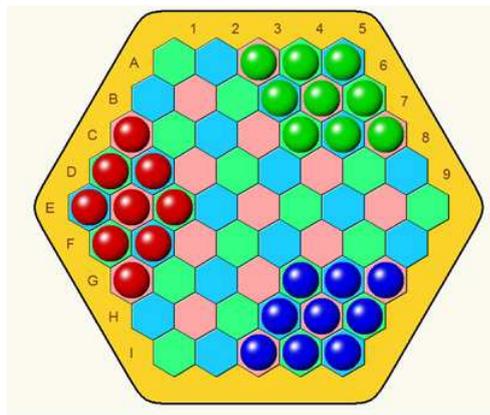
Triad (Cameron Browne - 2002)

Giocatori, tre (rosso, verde e blu).

Materiali, tavola esagonale con caselle esagonali di 5 caselle per lato, le caselle sono colorate in tre colori (rosso, verde, blu). Ogni giocatore ha 9 pezzi del proprio colore.

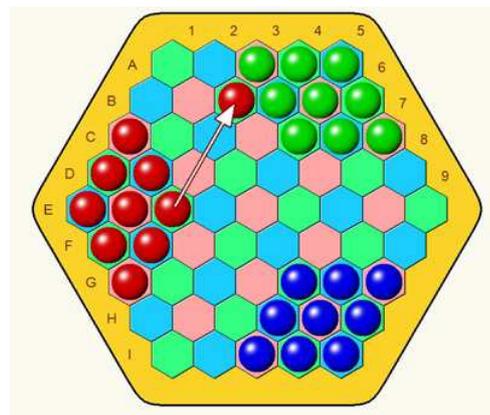
Scopo del gioco, il vincitore è colui che ha più pezzi sul tavoliere al termine della partita. In caso di parità di pezzi la partita è patta.

Inizio gioco, ogni giocatore ha 9 pezzi sul tavolo come in diagramma 1, la prima mossa spetta al rosso.

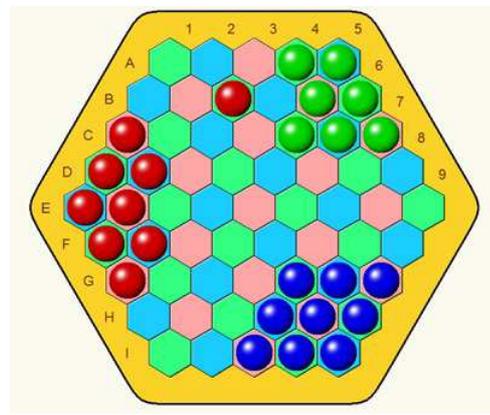


Il gioco, il giocatore di turno muove un suo pezzo.

Movimento pezzo, il pezzo si muove in linea retta in una delle sei direzioni possibili, non può saltare pezzi che incontra durante il movimento, e deve terminare il movimento su una casella del colore di uno dei due avversari che diventerà il *candidato* alla mossa successiva mentre l'altro avversario sarà il Bunny (coniglietto).



Cattura pezzo, tutti i pezzi di uno dei colori adiacenti al pezzo mosso vengono catturati. Il giocatore di turno deve fare la mossa che cattura più pezzi possibili.



Aggiunta pezzo, ultima azione che deve fare il giocatore di turno è aggiungere un pezzo del colore del giocatore Bunny su una casella vuota del tavoliere.

Fine gioco, la partita ha termine quando uno dei giocatori viene eliminato (non ha più pezzi sul tavoliere).

Prendendo ad esempio le partite in cui un giocatore sfida più avversari su più tavolieri in contemporanea si potrebbe trasportare questa idea nei giochi a tre. Una pensata di questo tipo è stata fatta in **Talat** di *Bruce Whitehill*.

Ogni giocatore gioca in contemporanea contro gli altri due, la particolarità è che al suo turno può muovere un pezzo su un solo tavoliere, inoltre il gioco finisce quando due su tre partite sono terminate.



Il gioco viene praticato su tre tavolieri quadrati 5x5 ed ogni giocatore gioca su due dei tre tavolieri.

Talat (*Bruce Whitehill - 2008*)

Giocatori, tre (bianco, grigio e nero).

Materiale, tre tavolieri 5x5. Ogni giocatore avrà 9 pezzi del proprio colore. I nove pezzi sono divisi in tre tipi di forme (triangolare, quadrata e esagonale), ogni forma assume a sua volta tre differenti forme (piccola, media, grande).

Scopo del gioco, fare più punti possibili. Un qualsiasi pezzo catturato fa guadagnare cinque punti, ogni proprio pezzo che arriva sulla riga di partenza dei pezzi avversari fa guadagnare tre punti. In caso di parità vengono messe a confronto le dimensioni

dei pezzi, chi ha catturato il pezzo più grande sarà il vincitore.

Inizio gioco, i giocatori a turno piazzano i loro pezzi sulla propria linea di partenza. I pezzi vanno sempre piazzati su caselle libere.

Il gioco, i giocatori si alternano a muovere un loro pezzo.

Movimento pezzo, si può muovere un solo pezzo a turno. Ogni pezzo si può muovere di una casella in verticale oppure in diagonale su una casella libera. Non è permesso passare. Non si possono saltare altri pezzi. Non si possono muovere tutti i propri pezzi dalla propria linea.

Un pezzo che arriva sulla linea avversaria non potrà più muoversi a meno che non catturi o che venga catturato.

Cattura pezzo, un pezzo avversario può essere catturato se è posizionato davanti o in diagonale ad un proprio pezzo oppure se è posizionato lateralmente. Nella cattura entrano in gioco le forme e le dimensioni dei pezzi.

1. Un pezzo cattura un pezzo che è di un livello più piccolo. In altre parole il pezzo più grande cattura il pezzo medio, ma non può catturare il pezzo più piccolo.
2. Se due pezzi hanno la stessa dimensione, il pezzo con più lati può catturare il pezzo con meno lati. In altre parole il pezzo con sei lati può catturare un pezzo con quattro oppure tre lati.
3. Un pezzo non può catturare un pezzo avversario della stessa dimensione e stesso numero di lati.
4. La regola di Davide contro Golia, il pezzo con tre lati può catturare il pezzo con sei lati.

Il pezzo catturante prende il posto del pezzo catturato.

Fine gioco, quando su una tavola non ci sono più catture possibili, allora non si potranno più muovere i pezzi su di essa (tavola congelata). Quando due tavole su tre sono congelate il gioco ha termine.

Vi presento due siti dedicati a due classici giochi di connessione:

http://www.mseymour.ca/hex_book/hexstrat.html?fbclid=IwAR0_rjJLAcQZsQggJJJDYqjT7dHXfSFzReWM-jQv7jUsA76tF-efR-FgY31U

Dove imparare le regole del Hex e le sue strategie e tattiche.

<https://hexy.games>

Dove giocare in tempo reale a Hex e Havannah



Mancala con carte.

a cura di Luca Cerrato

Questa volta scriverò di Mancala che non sono giocati utilizzando i classici semi, conchiglie oppure altri materiali poveri su mancaliere scavate nella sabbia oppure con bellissimi oggetti in legno, ma con le più occidentali carte da gioco.

Il classico meccanismo ludico della semina può essere adattato a qualsiasi gioco da tavola come è stato fatto con i più moderni giochi *Five Tribes* di Bruno Cathala e quello a tema impero romano, *Trajan* di Stefan Feld.

In questo numero ho presentato un altro Mancala atipico nella rubrica dei giochi cooperativi, il *Quindo*.

Le informazioni sui mancala di carte descritti qui di seguito sono state prese dal sito

https://mancala.fandom.com/wiki/Main_Page

La pagina wiki è gestita da *Ralf Gering*, lo scopo del progetto è di raccogliere regolamenti e notizie varie sul mondo dei mancala di tutto il mondo.



Il primo Mancala moderno, che vi presento in questo numero, fu ideato dal famoso autore e storico di giochi inglese *David Parlett*. Tra i suoi giochi più conosciuti si può ricordare *Hare and Tortoise* (gioco dell'anno nel 1979), *Around the World in 80 Day* e *Puzzle of Oz*.

Anche i suoi libri hanno contribuito alla diffusione della cultura ludica nel mondo, tra i più famosi; *The Oxford History of Board Games*, *Oxford Dictionary of Card Games* e *The Penguin Book of Card Games*.

Ritornando al soggetto di questa rubrica il suo Mancala si chiama *Widdershins*, che in gergo significa *andare contromano* oppure *nella direzione sbagliata*.

La principale caratteristica del gioco, nonostante le carte, è la sua informazione completa.

Widdershins (*David Parlett - 1996*)

Giocatori, due.

Materiali, un mazzo di 52 carte con i quattro semi dal asso al due, senza i jolly.

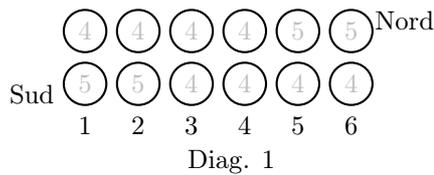
Scopo gioco, avere più carte in gioco al termine della singola partita oppure, su una serie di partite, fare più punti possibili.

Inizio gioco, mischiare il mazzo e formare dodici pile di quattro carte ciascuna. Ogni carta deve essere messa a faccia in su. Le pile vanno disposte su due righe (i campi sud e nord) di sei *buche* ciascuna che costituiscono la tavola di gioco. Una buca farà parte del gioco anche se è vuota.

Le carte sono distribuite in senso orario iniziando dalla sinistra del campo sud. Le ultime quattro carte vengono distribuite sulle prime due buche del campo sud e sulle prime due del campo nord, sempre a faccia in su, vedi diagramma 1.

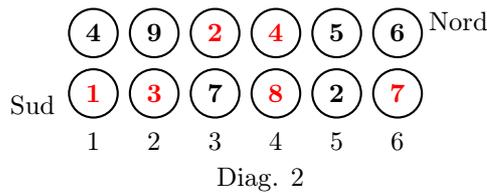
La *prima buca* di ogni giocatore è quella alla sinistra della propria riga. Nel diagramma 1 la distribuzione delle carte, il numero rappresenta la quantità di carte per buca.

Diag. 4



Il colore della carta in cima alla prima pila del giocatore sud è il suo *colore* (nero o rosso) per l'intera partita, di conseguenza l'altro colore è quello del suo avversario.

Nel diagramma 2 i numeri rappresentano i valori delle carte in cima alle pile e il sud ha, in questa partita, le carte rosse.



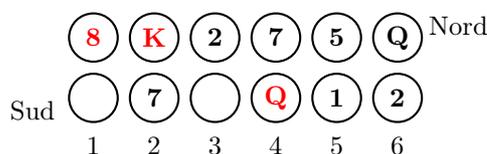
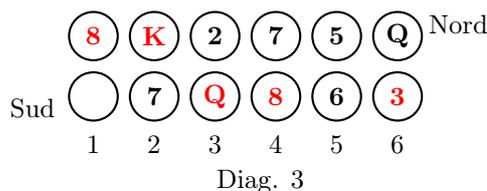
Dopo di che la carta in cima alla pila determina il suo proprietario. Per esempio se la carta in alto è rossa sarà una pila del giocatore rosso.

La prima mossa della partita è sempre del sud che distribuisce il contenuto di una sua buca, in questo caso non ha importanza chi sia il proprietario della pila.

Il gioco, dopo la prima mossa il giocatore di turno distribuisce il contenuto di una delle sue pile. La pila selezionata per la mossa deve essere, se possibile, nella fila del giocatore alla mossa, altrimenti:

- Se non ci sono pile nel proprio campo allora si può scegliere una pila nel campo avversario;
- Il giocatore può passare se sulla mancaliera non ci sono pile del suo colore.

Semina delle carte, Se la pila è composta da due o più carte allora le carte vengono seminate una per una nelle buche successive (occupate oppure vuote), iniziando con la carta in cima e girando in senso antiorario. Nel diagramma 3 la situazione iniziale, il giocatore sud sceglie di muovere dalla buca 3 che contiene tre carte, situazione finale nel diagramma 4.



Si può muovere anche una pila con una sola carta, il numero di spazi che viene mossa la carta dipende dal suo valore:

- *Carte numerate* in senso antiorario del valore della carta;
- *Asso* muove uno spazio in senso orario oppure anti orario;
- *Le figure* saltano sulla buca opposta.

Una mossa continua in stile mancala con un'altro giro se l'ultima carta che è stata depositata è del colore del giocatore di turno e questa carta viene posizionata su una sua pila.

La mossa finisce quando l'ultima carta cade su una buca vuota oppure su una pila avversaria.

Cattura carta, se l'ultima carta cade su una carta dell'altro colore, la quale ha lo stesso valore, allora entrambe le carte sono catturate.

Se l'ultima carta cade su una carta dell'altro colore, due cose possono succedere:

- Se la carta è del giocatore di turno ed è depositata su una carta avversaria di valore inferiore allora tutte le carte di questa pila vengono catturate;
- Se la carta è del giocatore avversario ed è depositata su una carta del giocatore di turno la quale ha un valore più alto allora solo la carta in questione viene catturata.

Il valore delle carte è indicato dai numeri e simboli, partendo dal 2 e salendo fino al re. L'asso è il valore più alto e batte il re, ma la carta più bassa, il due, quando è posizionata su un asso allora lo batte.

Le carte catturate devono essere rimosse dal gioco.

Dopo la cattura il turno è terminato.

Fine gioco, quando tutte le carte di un colore sono state catturate oppure non c'è nessuna buca con più di una carta la partita termina.

Il giocatore che ha più carte rimaste in gioco conta i punti dividendo per il numero di carte avversarie, ignorando i decimali. Se non ci sono carte avversarie in gioco allora raddoppia il proprio numero.

Ralf Gering suggerisce una variante per evitare possibili posizioni che si ripetono ciclicamente.

- Il gioco termina appena un giocatore ha meno di sei carte in gioco;
- Il giocatore che ha più carte in gioco è il vincitore;
- La partita è patta se i giocatori hanno lo stesso numero di carte oppure la posizione sulla mancaliera si ripete;

- Un giocatore guadagna tanti punti quante carte ha in più dell'avversario.

Il secondo mancala di carte è *Rondel* creato da *Ralf Gering*, qui di seguito viene presentata la versione per giocatori esperti. A differenza del primo dove il valore della carta conta in questo gioco vengono presi in considerazione solo i due colori delle carte.

Rondell (*Ralf Gering - 2005*)

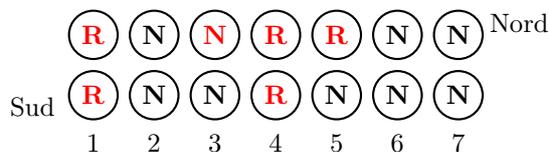
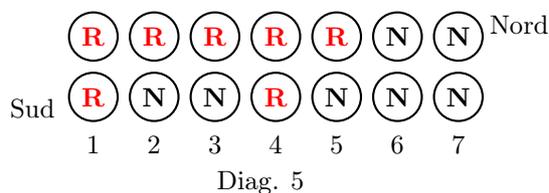
Giocatori, due.

Materiale, 112 carte, 54 carte rosse e 58 carte blu.

Scopo del gioco, fare più punti dell'avversario.

Inizio gioco, il primo giocatore mischia il mazzo di carte e distribuisce le carte a faccia in su una per una in senso orario su 14 pile formando un ellisse/cerchio (nei diagrammi per motivi grafici viene rappresentata una classica mancaliera a due file e sette buche), ogni pila è una buca ed è composta da 8 carte. Il secondo giocatore inizia l'incontro.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Nel proprio turno si dovrà selezionare una pila che ha almeno due carte e distribuire il suo contenuto in senso antiorario. La carta in cima viene posizionata sulla buca di partenza il resto delle carte vengono distribuite una per una sulle successive pile. Nel diagramma 5 vengono indicati, per semplicità solo il colore in cima alla pila.



Diag. 6

Il giocatore di turno sceglie di muovere dalla quarta buca fila nord che è composta tre carte (rossa, nera, nera), nel diagramma 6 situazione tavola dopo la mossa.

Cattura, se l'ultima carta viene posizionata su una pila dove la carta in cima è dello stesso colore di quest'ultima allora queste due carte vengono catturate dal giocatore di turno e rimosse dal tavolo di gioco. Se nella stessa pila ci sono in totale almeno due carte allora si continua a seminare altrimenti il turno è terminato.

Mossa senza cattura, una mossa termina quando non si catturano carte.

Rimozione pile, importante, una pila è rimossa solo con una cattura, mai prima di una mossa.

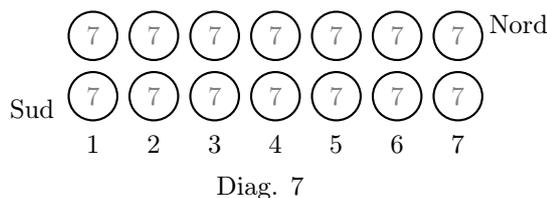
Controllare carte, è possibile controllare il contenuto delle singole pile prima di fare la propria mossa, non durante la mossa.

Fine partita, se un giocatore nel suo turno non può muovere la partita ha termine, le carte rimanenti sono prese dal giocatore che ha mosso per ultimo.

Il gioco termina anche se si raggiunge una posizione ciclica, in questo caso le carte rimanenti vanno al giocatore che ha fatto la penultima cattura.

Punti, una coppia di carte blu vale 2 punti e una copia di carte rosse 1 punto.

Una variante per utilizzare un classico mazzo da 104 carte, 25 copie rosse e 24 copie blu (punti totali 73). Nel diagramma 7 il numero di carte per buca.



Progetto Tavolando

Da questo numero prende il via il progetto Tavolando che avrà lo scopo di raccogliere in un unico volume la maggioranza dei giochi astratti del mondo.

La meta è molto ambiziosa e il viaggio per raggiungerla è lungo, ma con l'aiuto di tutti voi nulla è precluso.



Giochi sociali.

a cura di Andrea Romeo

Gli uomini e i giochi Giochi sociali

In una simpatica intervista di molti anni fa presso un canale televisivo statunitense, il famoso attore Marlon Brando sostenne che tutti gli uomini recitano di continuo nella loro vita quotidiana.

La recitazione, il mondo della finzione, sarebbe, secondo l'attore, un elemento fondamentale della nostra specie per la sopravvivenza sul pianeta. Anche l'impiegato che finge di approvare le idee di un suo superiore, in effetti sta recitando una parte, fingendo di compiacere il proprio direttore pur avendo idee completamente diverse rispetto a quelle esternate. L'attore cinematografico, o di teatro, starebbe utilizzando la maschera soltanto in un contesto diverso rispetto a quello della vita reale, ma le due maschere, alla radice, sarebbero le medesime.

L'idea di una recitazione perpetua nella vita umana non è nuova. I greci usavano rappresentare le tragedie - e si badi bene, era poco comune, nella cultura greca, l'utilizzo del teatro per rappresentare fatti veri - per parlare del mondo reale e comprendere certe dinamiche sociali.

Nel XX secolo l'idea di una recitazione perpetua è stata appoggiata da molti intellettuali: si pensi a Pirandello e, in ambito accademico, a Erving Goffman. Goffman non solo sostiene tutto un discorso in cui gli esseri umani "recitano sempre" molteplici ruoli su ribalte sociali costruite *ad hoc*, dove per esempio un individuo è contemporaneamente figlio e padre recitando ora l'una ora l'altra parte in base all'interlocutore (madre/padre - figlio/figlia) e avvocato all'interno della ribalta "studio" decorata con titoli accademici e simboli specifici.

Il noto sociologo parla pure di *interazioni strategiche*, o, in altri termini, le relazioni sociali, definita una ribalta/arena simbolica con le dovute maschere sociali, avvengono grazie all'uso di veri e propri "giochi" scacchistici, una scacchiera simbolica ove le parole fungono da pezzi per effettuare tutta una serie di mosse e contromosse in base a gli obiettivi prefissati dai parlanti.

Abbiamo affermato che la maschera è di fatto un canale, nei rituali antropopaici, mediante cui l'uomo riproduce il mondo e il mito e viceversa trasporta l'uomo dal mondo materiale verso il mito. L'essere umano vive la propria vita proprio cercando di costruire la propria persona - parola, si badi bene, la cui etimologia significa proprio "maschera" - la quale, una volta stabilita, verrà utilizzata nello scacchiere sociale come strumento per le interazioni.

La maschera, come simulazione del mondo ci permette di comprenderlo secondo la cultura vigente, di fare nostri i suoi elementi ri-prodotti, e viceversa, come estensione simbolica, ci permette di interagire col mondo grazie a questo filtro simbolico che è sia sociale che idiosincratice (cioè del soggetto).

L'adornamento del mondo mediante "maschere", o simboli se vogliamo, è una pratica eccezionalmente usata da ogni umana società, anche nelle interazioni mirate a colmare proprio i bisogni primari, come il nutrirsi o il riprodursi, considerati dalla biologia i bisogni primari per eccellenza.

In parole povere anche le interazioni dirette si cingono di un'area ludica, rappresentativa e simbolica. Il solleticarsi diretto, proprio degli animali non umani e dei bambini, si evolve in linguaggio¹⁵: siamo l'unica specie che paga individui affinché ci facciano ridere grazie all'uso simbolico di mondi satirici, della comicità, dell'humour in tutte le sue espressioni.

¹⁵Eric Berne, nel suo libro *Games People Play*, chiama proprio 'carezze' lo scherzo tra amici, che se da bambini avviene in modo materiale, negli adulti tali carezze assumono una forma simbolica nell'humour, nello scherzo, etc. Abbiamo accennato a Eric Berne qui <http://www.tavolando.net/fda/FdA67.pdf>

Se gli animali non umani dividono l'atto del nutrirsi dal gioco, nell'essere umano osserviamo, al contrario, un forte utilizzo di questo anche nell'espressione dei cosiddetti bisogni primari. La madre che vuole dar da mangiare al bambino non disposto, userà proprio la rappresentazione - per esempio l'aereoplanino o il trenino -, o meglio un *ludus*, per 'alleggerire' l'atto della nutrizione.



La tavola viene imbandita grazie all'utilizzo di simboli culturali e artistici di ogni forma e tipo - per esempio si usano colori tenui o accesi in base alla stagione - e persino le pietanze possono assumere forme artistiche (si pensi ai biscotti a forma di animali o di altra specie, alle torte nuziali con su la statuette degli sposi, etc).

Gli alimenti stessi trasportano un valore simbolico, per cui ci si nutre di carne per essere forti come leoni o per placare l'ira degli dei, di latte per rafforzare le ossa, di questo o di quell'altro nutriente per purificare il corpo o rigenerare la mente, insomma per le proprietà nutritive tra le più disparate, vere o fittizie che siano. Il banchetto, inoltre, non è soltanto mirato al mero nutrimento, ma contemporaneamente rappresenta e supporta altre forme di comunicazione.

Da un lato esso simboleggia gli elementi della cultura (la posizione del capo famiglia rispetto agli altri commensali, la presenza o meno di certe pietanze etc - tutti elementi che rappresentano la cultura, per esempio se patriarcale, vegetariana etc); viceversa il banchetto è di fatto una ribalta attraverso cui i partecipanti comunicano i propri sé: in altri termini, le rappresentazioni umane hanno un ruolo interattivo che può ben definirsi ludico.

E' superfluo, in questa prospettiva, evidenziare come il consumo, nelle società industriali, abbia raggiunto livelli ludici eccellenti, non solo con l'uso della società dello spettacolo come nella messa a punto di spot divertenti e coinvolgenti per acquistare questo o quell'altro prodotto, ma anche coi giochi della distribuzione "diretti", come nei tipici "paghi 2 prendi 3" o nei punti collezionabili ai fini di ricevere premi di ogni tipo.

Perfino la sessualità, la riproduzione, viene circondata da una sfera ludica. I giovani amanti "giocano" veri e propri giochi teatrali e strategici nel loro incontrarsi e scontrarsi prima - e dopo! - di stabilire un

rapporto di coppia, e non mancano, nei rapporti sessuali, veri e propri giochi di ruolo con mascheramenti materiali (proprio l'uso di abiti) o simbolici (l'utilizzo di parole che accendono il rapporto), magari con l'uso di eccitanti o droghe per rendere il tutto ancora più 'ludico', fantastico, magico.

Persino in condizioni estreme, come ha ben mostrato Goffman, gli uomini sono in grado di giocare. Il sociologo ha messo in luce come l'uso dell'ironia, quindi la creazione di rappresentazioni altre rispetto al reale, vengano usate in condizioni estreme per alleggerire un'esperienza estrema (per esempio i carcerati che chiamano "gite turistiche" le "marce forzate"). In questo contesto il gioco assume una forte funzione terapeutica.

E' noto che gli psicologi utilizzano proprio i giochi, nelle forme più svariate (disegno, danze etc) per permettere a bambini traumatizzati, di affrontare e superare i propri traumi (per esempio i bambini soldato, o quelli che hanno subito abusi etc). Ma anche negli adulti il costruire mondi fantastici attorno al mondo materiale, può risultare essenziale, come nel caso della psicanalisi.

Gli schiavi neri, nell'america coloniale, scandivano il tempo di lavoro con l'uso di canti, mentre nelle navi antiche i rematori venivano coordinati al ritmo di tamburi: forme di *gamification* pre-industriali?

Per non parlare della morte la quale, essendo un evento che riguarda i vivi e non il morto in sé (diceva Epicuro che o c'è la morte o c'è la vita, le due cose non possono convivere), viene ovviamente anch'essa cinta di mondi di fantasia (ludi funebres erano chiamati i giochi dedicati ai defunti dai romani) - per esempio un *al di là* favolesco - e fantastici grazie all'utilizzo di simboli precisi, ma anche banchetti, danze, droghe, musiche e quant'altro.

Insomma, sembrerebbe l'essere umano tenda a trasformare anche gli eventi più disastrosi in ciò che possiamo ben considerare *ludi*, giochi: come si spiegherebbero, altrimenti, l'uso disinvolto che gli umani fanno dei wargames i quali simulano, va detto, proprio guerre in cui sono di fatto morte persone in carne e ossa, si pensi ai giochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale)?

E che dire del sacro? Non e' questo l'umano tentativo di giocare con la morte e quindi di giochificarla?

Di certo le religioni, come affermato precedentemente, usano proprio tutti i canali legati alla festa per esprimersi: in tutte le religioni gli umani si servono proprio di giochi per connettersi con gli Dei, nelle forme più disparate. Insomma, ritornando a quel mondo incantato e fantastico a cui gli umani vogliono accedere varcando il confine dei simboli, esso stesso forse risulta essere un *ludus*?

si usano giochi per entrare a grandi rappresentazioni (ludi) da cui, a loro volta, nascono nuove rappresentazioni interattive, nuove espressioni umane, nuovi ludi? In fondo, mi verrebbe da dire, qual e' il nostro scopo se non quello di tendere a una vita migliore e più felice (ludica) ?

Possiamo definire tutti questi mondi che, apparentemente, utilizzano giochi, come giochi?

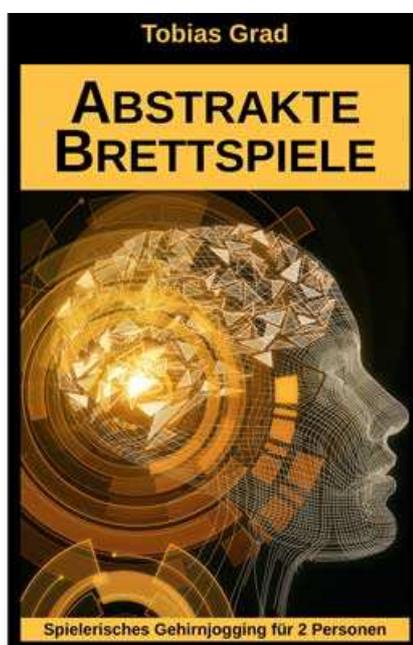
Cercherò di rispondere a questa domanda nel mio prossimo articolo in cui tenterò di dare una definizione di gioco ludologica. Al momento concludo questi scritti sostenendo che, al contrario da quanto affermato da Huizinga, il gioco non è staccato dalla vita reale e che, al contrario da quanto scritto sia da Huizinga che da Caillois, non è che il gioco si evolve in cultura, quanto esso è un elemento che perfora, si intreccia, si mischia con ogni sfera umana: l'essere

umano gioca sempre non nel senso che ogni sua attività è gioco, quanto nel senso che ogni sua attività è incavata da elementi ludici i quali adornano, si infiltrano e vestono i rituali umani: la morte non è gioco, ma l'uomo è in grado di cingerla di aspetti ludici per 'smorzarne' gli effetti.

L'uso dei ludi è, a mio vedere, in definitiva, un medium fondamentale nella nostra specie per la nascita, lo sviluppo e la consolidazione delle interazioni uomo-mondo.

Abstrakte Brettspiele

di Tobias Grad



Un nuovo libro dedicato ai giochi astratti in lingua tedesca.

Una collezione di cinquanta giochi astratti, moderni e tradizionali che possono essere giocati su un tavoliere 8x8 oppure su uno più piccolo 5x5.

I giochi su tavoliere 8x8 sono:

Lines of Action, Inertia, Talpa, Apex, Network, Xodd, Bombardment, Breakthrough, Halma, Double-Dutch, Neighbours, Pferdeäppel, Byte, Magneton, Hasami Shogi (versione di Tobias Grad), Dipole, Chess, Checkers, Dameo, Schachdame.

I giochi su tavoliere 5x5 sono:

Mabambo, Seega, Sixteen Stone, Hobbes, Mini-Chess (versione di Tobias Grad), Choko, Patterns, Five Field Kono, Vanakriget, King's Valley, CoNeutron, Black Hole: Escape, Ugly Duck, Fianco, Karaman, Mon-drago, Duck Pond, Diggrie, Neutreeko, Coffee, Squava, Trio Trio, Quattro, Prisma, Atrium, Delta, Stac, LOT, Tara, Von Seite zu Seite.



Scacchi e carte.

a cura di Luca Cerrato

Tra i mille modi di giocare a scacchi esiste anche la possibilità di utilizzare dei mazzi di carte. Le carte possono indicare quale tipo di pezzo muovere oppure suggerire la mossa da applicare a un qualsiasi pezzo.

Chess card

L'articolo da cui ho trovato questa particolare variante è di Edward Lovett, il quale a sua volta ha preso spunto, l'essenza, di questo gioco dal libro *A Gamut of games* scritto da *Sid Sackson* nel 1982.

Secondo Sackson nel 1915 il signor *G. Capellen*, presso Hannover (Germania), pubblicò un piccolo manuale intitolato "Zwei neue Kriegsspiele!" (due nuovi giochi di guerra) che fu ben presto dimenticato. Uno dei due giochi era *Mate* anche se non si è certi che *G. Capellen* ne sia l'autore.

In pratica è un gioco di carte, ma ad informazione completa senza il fattore caso.

Edward Lovett ha cambiato l'ambientazione del gioco l'idea di usare delle carte con soggetto gli scacchi piuttosto che un normale mazzo di carte.

Il mazzo è composto da 20 carte che comprendono: regina, torre, alfiere, cavallo e pedone. Ognuna in quattro semi o colori (nero, rosso, giallo e bianco). Il pezzo del re è virtuale, ma è il soggetto della minaccia delle carte gioco.

Chess Card (*G. Capellen*¹⁶ - 1915)

Giocatori, due.

Materiale, un mazzo di 20 carte diviso in quattro colori (nero, rosso, giallo e bianco), ogni colore è composto da una regina, una torre, un alfiere, un cavallo e un pedone.

Scopo del gioco, fare più punti dell'avversario.

Inizio gioco, il mazzo di carte viene mischiato e 10 carte sono distribuite ad ogni giocatore, cinque carte alla volta. Il mazziniere gioca per primo una carta.

Il gioco, al proprio turno si gioca una carta, questa è una minaccia ad un immaginario re, per evitare lo scacco matto bisogna rispondere a questo attacco.

Per opporsi alla minaccia bisogna replicare con una carta dello stesso colore, se si ha più di una carta di un determinato colore si può utilizzare quella che si vuole.

Se non si ha una carta dello stesso colore, l'avversario deve giocare una carta dello stesso pezzo (regina con regina, alfiere con alfiere, ...).

La carta scelta è piazzata a faccia in su di fronte al mazziniere. Una volta risolto lo scontro le carte ritornano ai rispettivi giocatori e saranno piazzate a faccia in su nel proprio mazzo degli scarti, in altre parole non si può formare un mazzo degli scarti comune.

Se si fallisce nel rispondere ad una mossa legale la minaccia è ritenuta un matto è il giocatore con l'*iniziativa* guadagna dei punti.

Vincere l'iniziativa, il giocatore che ha giocato il pezzo più potente con il colore oppure con il pezzo vince l'iniziativa e condurrà il gioco nella successiva mossa.

Il valore dei pezzi dal più alto al più basso:

- regina » alfiere » cavallo » pedone;
- nero » rosso » giallo » bianco.

Il gioco continua in questo modo fino a che un giocatore non è in grado di rispondere al giocatore con l'iniziativa e il gioco si ferma.

I punti, i punti guadagnati in un matto dipendono dal tipo di carta:

- regina 11 punti;
- torre 10 punti;
- alfiere 4 punti;
- cavallo 3 punti;
- pedone 7 punti;

¹⁶Rivisto da Edward Lovett nel 2001

In caso di parità nessuno guadagna punti.

I punti guadagnati vengono moltiplicati per il numero della mossa dello scacco.

Per esempio mattare alla prima mossa con un cavallo il punteggio è $3 \times 1 \rightarrow 3$ punti, mattare con la regina alla decima mossa, $11 \times 10 \rightarrow 110$ punti

L'incontro, alla conclusione del primo gioco i giocatori si scambiano i rispettivi mazzi di carte e inizia un'altra partita. Il giocatore che non ha iniziato la prima partita fa la prima mossa nella seconda.

Il vincitore è colui che ha più punti alla fine dei due incontri.

Gioco avanzato

Privilegio della regina, quando il giocatore gioca la carta regina può annunciare l'uso del suo privilegio, in questo caso la regina deve essere seguita da un'altra regina, se il giocatore ne possiede una altrimenti gioca una carta dello stesso colore.

Sacrificare una carta, il giocatore annuncia al suo turno che vuole sacrificare una carta, la mostra al suo avversario e la piazza a faccia in giù di fronte a lui. La carta non entra in gioco. Il giocatore deve poi fare una normale mossa. L'avversario a questo turno oppure in un successivo momento ha anche l'opportunità di fare un sacrificio.

Il valore del sacrificio, il sacrificio da una grande opportunità di guadagnare più punti, ma dall'altra parte troppi sacrifici inevitabilmente danno l'opportunità all'avversario di dare un matto.

Il giocatore che ha sacrificato una o più carte e successivamente da un matto ha il moltiplicatore di mosse incrementato di uno per ogni carta sacrificata.

Per esempio, dare matto alla settima mossa con un alfiere i punti guadagnati sono:

Punteggio = $4 \times (7 + 1) = 32$ per il sacrificio di una carta;

Punteggio = $4 \times (7 + 2) = 36$ per il sacrificio di due carte;

Il concetto del sovra-matto, se i giocatori sacrificano un numero differente di carte e il gioco procede al punto dove il giocatore che ha sacrificato il più grande numero di carte non ha più carte in mano da giocare, allora dovrà (e può solo) usare la sua ultima carta per tutti i successivi turni (dipende da quante carte l'avversario ha ancora in mano) fino a che il gioco è finito.

Onitama (Shimpei Sato - 2014)

Giocatori, due (blu e rosso).

Materiale, un tavoliere quadrato 5×5 , quattro pezzi *studenti* rossi e quattro blu, un *maestro* rosso e uno blu, 16 *carte movimento*.

Scopo del gioco, catturare il maestro avversario oppure portare il proprio sul trono della riga più distante.

Inizio gioco, ogni giocatore piazza, nella riga più vicina, il suo maestro nella casella centrale e i quattro studenti nelle rimanenti caselle. Il mazzo delle carte movimento viene mischiato e vengono prese le prime cinque carte. I giocatori ricevono ognuno due carte girate a faccia in su, mentre la quinta è posizionata, a faccia in su, tra i due giocatori.



Carte movimento, indicano il possibile movimento di un pezzo. La casella in nero rappresenta la casella di partenza, le caselle in grigio le possibili caselle d'arrivo.

Il gioco, al proprio turno il giocatore sceglie una delle sue due carte di movimento e sposta uno dei suoi pezzi, nelle caselle dove vi è permesso.

La carta utilizzata deve essere messa al posto di quella centrale e quella centrale prende il suo posto.



La cattura, un pezzo viene catturato per sostituzione come negli scacchi.



Tantrix.

a cura di Marco Cavaliere

Storia e versioni del gioco¹⁷

La prima versione del gioco nacque nel 1988 con il nome di "Mind Game", consisteva di 56 tessere esagonali con base gialla e percorsi di due colori.

Nel 1991 il gioco assunse nome e fisionomia attuali, infatti furono aggiunti altri due colori. Negli anni sono stati pubblicati molti puzzle e versioni differenti.

Una delle più comuni è il tantrix game pack che contiene 40 puzzle.

Tratterò della sua modalità competitiva, cioè quella composta da 56 tessere con il retro delle tessere numerati, mentre nella versione "classica" gli esagoni non avevano numeri.

Con queste tessere oltre a giocare alla modalità che recensirò si può risolvere il puzzle che prevede di creare dei percorsi chiusi. Si inizia utilizzando con le prime tre tessere risolvendo la sfida completando la linea del colore della tessera numerata col valore più alto proseguendo così aggiungendo una tessera. Come nell'immagine la tessera numero 3 è gialla quindi dovrò creare una linea continua di quel colore. Il puzzle ovviamente con l'aumentare degli esagoni diventerà sempre più difficile.



Il gioco

Tantrix nella sua versione competitiva consiste di 56 tessere esagonali in bachelite con base nera e tre percorsi di colori diversi dei quattro presenti nel gioco (giallo, rosso, verde e blu). Quindi ogni colore sarà presente su quarantadue tessere e assente sulle rimanenti quattordici.

In Tantrix da due a quattro giocatori a turno faranno combaciare tutti i colori della tessera che si sta posizionando con quelle adiacenti già in gioco. Quindi è sì un astratto, ma ricorda anche un po' un puzzle, visto che le tessere non potranno essere sempre messe dove si vorrebbe. Il gioco si può definire come un piazzamento tessere con poche regole nel quale col proseguire della partita sarà sempre più difficile piazzare gli esagoni in modo libero, ma allo stesso tempo aumenterà la resa scenografica.

Obiettivo

Lo scopo del gioco è quello di creare il percorso del proprio colore col punteggio più alto. La linea di un colore varrà tanti punti quante tessere lo compongono (es: la linea rossa è composta da dieci frammenti di quel colore quindi vale 10 punti). Mentre se la linea verrà chiusa quindi formando un "circuitto", ogni esagono darà due punti.

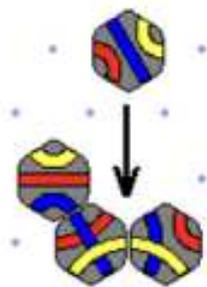
Regole

Ogni giocatore ha una mossa libera per turno che consiste nello scegliere una delle sei tessere che ha sempre davanti sé e posizionarla adiacente ad una o più esagoni. I giocatori devono sempre avere sei tessere a faccia in su (quella dei percorsi), quindi ap-

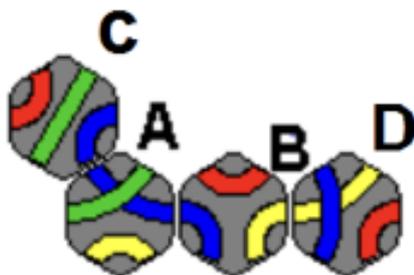
¹⁷Il blog di Marco nofuturetv.altervista.org?

pena se ne gioca una va pescata subito un'altra dal sacchetto.

Ad inizio del proprio turno si cerca di riempire gli spazi forzati, se ciò è possibile, in ogni caso si procede con la propria mossa. Uno spazio forzato è quello spazio circondato da tre tessere, esso obbligherà i giocatori a riempirlo.



Va effettuata la mossa "libera" e concludere controllando se è possibile riempire gli spazi forzati, utilizzando anche le tessere pescate nel turno. Ci sono altre regole di restrizione. Innanzitutto non si possono creare spazi forzati con tre collegamenti dello stesso colore. Visto che le tessere sono formate da tre percorsi, ognuno di un colore diverso, quello spazio rimarrebbe vuoto a causa dell'assenza di una linea con queste caratteristiche. Non si può effettuare un posizionamento che renderebbe uno spazio adiacente a quattro tessere. Lungo i due lati di uno spazio forzato non si possono posizionare tessere.



nell'immagine lo spazio forzato A impedisce di posizionare le tessere in B, C e D

Endgame

Quando il sacchetto è vuoto l'unica restrizione che rimane valida è quella di riempire lo spazio forzato, oltre ovviamente all'accostamento dei colori. Il gioco finisce con l'esaurimento di tutte le tessere.

Conclusioni

Con pochissime regole riesce a creare partite tese nel quale si vince o si perde per poche tessere visto che ad esempio chiudere un percorso vuol dire raddoppiare il punteggio. Da questo punto di vista, una pecca è quella di dover utilizzare tutte le tessere visto che a fine partita potrebbero essere ininfluenti per il punteggio. La fortuna ha il suo ruolo anche se limitata dal poter sempre scegliere tra sei tessere.

Inoltre risulta difficile parlare di strategia a lungo termine visto il continuo flusso di tessere, di spazi forzati e la pesca casuale di tessere. Di contro, il gioco premia chi ha una spiccata visione tattica riuscendo a capire in ogni situazione quale tessera posizionare, che potrebbe indirizzare la partita a nostro favore.

Comunque, soprattutto a metà partita, potrebbe succedere di dover ad esempio essere costretti a riempire più spazi forzati nel proprio turno con la tessera che si voleva utilizzare. Il difetto principale del gioco è proprio questo, cioè potrebbe subentrare il pilota automatico obbligando a posizionare tessere lasciando poca discrezionalità ai giocatori. Altra faccia della medaglia è che questo potrebbe succedere grazie ad una oculata scelta da parte di uno o più giocatori che potrebbero cercare di indirizzare il gioco verso una specifica direzione. Infatti riuscire a sfruttare a proprio vantaggio gli spazi forzati è una delle basi per poter essere competitivi in questo titolo.

Quindi Tantrix offre una sfida interessante, divertente e sempre diversa, ricordandosi però a cosa si sta giocando.





Astratti cooperativi.

a cura di Luca Cerrato

Nelle pagine precedenti si è scritto di solitari ed in particolare sulla *trasformazione* di giochi da due a più giocatori in giochi da fare da soli.

Nel mondo dei giochi esiste una categoria simile ai solitari, ma da fare tutti insieme parlando e aiutandosi a vicenda per *battere* il comune nemico il sistema di gioco. In altre parole i giocatori giocano contro un essere poco intelligente, ma molto forte che con la sua potenza potrebbe travolgere qualsiasi barriera se non venisse arginato dall'intelligenza del gruppo.

Questo gruppo, formato da differenti menti, potrebbe essere visto come un unico soggetto pensante, quindi, guardando dall'alto, una mente che risolve un solitario. Viceversa nei solitari nessuno vieta di giocare in tanti.

Nei giochi cooperativi come nei solitari i giocatori hanno un'avversario in comune, il *sistema di gioco*. Quindi, forzando il paragone, i giochi cooperativi e i solitari sono la stessa cosa, a meno che nei giochi cooperativi non ci sia la figura del traditore che cambia di tanto le forze in campo.

Nel mondo dei giochi astratti non sono molti i giochi cooperativi, ma con un pò di fortuna e grazie al gruppo *Giochi astratti* di FaceBook sono riuscito a scovarne due, un *mancala cooperativo* e un gioco di trasferimento sul tipo del *solitario vittoriano*.

Quindo è un mancala atipico, in cui i giocatori devono collaborare per ottenere il successo collettivo. La casa editrice è la *Arbeitsstelle für Neues Spielen* di Brema.



Quindo (*Hajo Bücken - 1984*)

Giocatori un qualsiasi numero.

Materiali, dieci caselle esagonali, posizionate in circolo, ogni casella è connessa a quella opposta da una linea. Trenta pezzi colorati in sei colori (rosso, verde, blu, nero, giallo e arancione).

Scopo del gioco, tutti i giocatori vincono se tutti i colori sono rimossi prima del ventesimo turno altrimenti tutti perdono.

Inizio gioco, i pezzi inizialmente vengono piazzati come si vuole oppure secondo il seguente schema:

arancione / rosso / verde
verde / blu / nero
arancione / giallo / nero
rosso / verde / blu
arancione / rosso / giallo
blu / giallo / nero
arancione / rosso / nero
rosso / verde / giallo
arancione / blu / nero
verde / blu / giallo

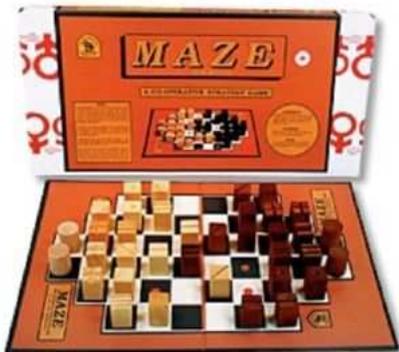
Il gioco, nel proprio turno il giocatore può fare una delle due azioni:

- Muovere un pezzo sull'esagono opposto;
- Seminare tutti i semi di una buca.

Semina, la semina avviene buca per buca in senso orario.

Rimozione semi, quando tutti i cinque semi di un colore sono nella stessa buca vengono rimosse anche se ci sono altri semi di differente colore.

Il secondo gioco di cooperazione si chiama *Maze* ed ha qualche anno alle spalle. Rientra nella categoria dei giochi di trasferimento sullo stile dama cinese solo che in questo caso bisogna aiutarsi a vicenda.



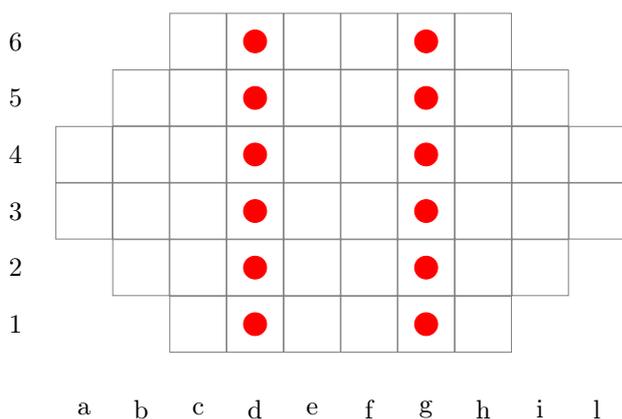
Maze (Jim Deacove - 1982)

Giocatori, due.

Materiali un tavoliere come in figura, 18 pezzi bianchi e 18 neri in diverse forme.

Scopo del gioco, i due giocatori, *collaborando*, dovranno muovere i due pezzi *Alleati* bianchi dall'altra parte della tavola e viceversa i due pezzi neri.

Posizione iniziale, mettere i due pezzi alleati dello stesso colore all'estremità del tavoliere. Posizionare i pezzi bianchi a caso sulle colonne b, c, d di fronte ai due Alleati bianchi, in modo simile il giocatore nero posizionerà i suoi due alleati sulle caselle della colonna l e rimanenti pezzi sulle colonne i, h, g. Il bianco fa la prima mossa.



Diag.1

Il gioco, i giocatori si alternano al gioco muovendo un pezzo, il pezzo mosso può essere nero o bianco. I pezzi non possono essere mossi su caselle occupate e possono attraversare solo caselle vuote. I giocatori sono obbligati a muovere un pezzo nel loro turno, se non possono allora entrambi i giocatori hanno perso e il sistema di gioco ha vinto.

I pezzi, ogni tipo di pezzo ha un particolare movimento.

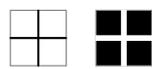
 L'*Alleato* (due per colore), muovono in diagonale come gli alfiere degli scacchi;

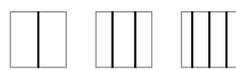
 L'*Ombra* (due per colore), può muovere su ogni spazio libero vicino all'*Alleato* dello stesso colore;

 Il *Fulmine* (due per colore), muove di uno spazio in diagonale;

 Il *Coniglio* (due per colore), può saltare una casella occupata e terminare la mossa sulla casella libera dietro al pezzo saltato. Il salto è simile a quello della dama, la differenza è che il salto può avvenire sia ortogonalmente che in diagonale. Si possono saltare i pezzi di entrambi i colori;

 L'*Albero* (due per colore), può essere mosso una sola volta in una qualsiasi casella vuota e poi viene piantato e non può più essere spostato. Il pezzo viene girato su un lato per far vedere che è stato piantato;

 La *Pietra* (due per colore), si muove di due caselle, la prima parte del movimento in avanti oppure all'indietro, la seconda a destra oppure a sinistra. Entrambi le caselle devono essere vuote;

 I *pedoni* (sei per colore, due per tipo) a tempo, sono segnati con una, due oppure tre linee che indicano di quante caselle si possono muovere. Una linea indica il movimento di una casella, due linee si muove di due caselle e tre linee si muove di tre caselle.

Il movimento può avvenire in avanti oppure lateralmente, mai in diagonale e all'indietro. Tutti le caselle devono essere libere.

Il deserto, sono caselle marcate con un punto. Sono messe sulla quarta e settima colonna di fronte ai rispettivi alleati. I pezzi possono iniziare sulle caselle deserto, ma una volta che arrivano su una casella deserto vengono girati su un lato e non possono essere più mossi.

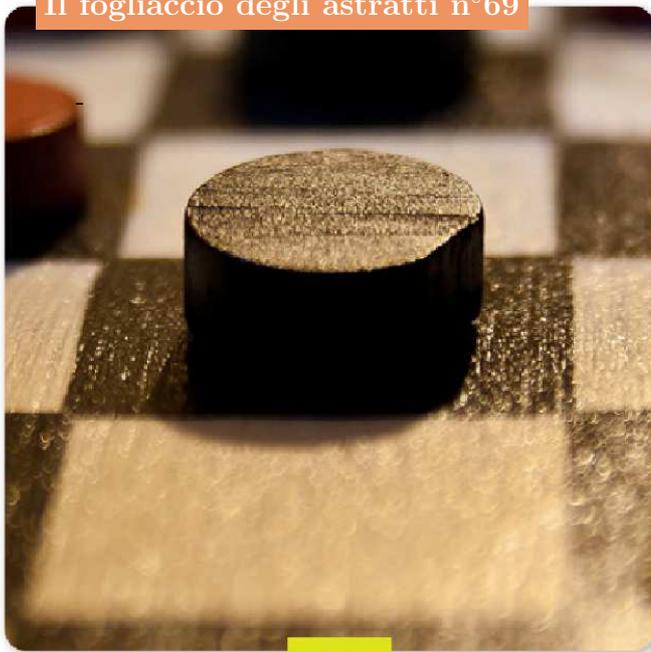
Variante semplice, invece di utilizzare tutti i diciotto pezzi per colore di un colore si possono riempire le prime due file con dieci pezzi per colore (più i due Alleati).

Progetto

Tavolando

Il libro

dedicato
ai giochi astratti



Tavolando

un progetto ludico

Con questo numero de *Il fogliaccio degli astratti* si dà vita al progetto ludico **Tavolando** che ha lo scopo di raccogliere in un unico volume la storia millenaria dei giochi astratti.

Avvertenze alla prima versione

Un'importante avvertenza, l'attuale versione del progetto/libro **non è nella sua forma definitiva**, contiene delle **imprecisioni, inesattezze** e mancanze che saranno corrette versione dopo versione, per questo motivo **NON consiglio di stampare su carta i capitoli qui presenti**.

Questa versione, pubblicata sul numero 69 de *Il fogliaccio degli astratti*, raggruppa il primo blocco di giochi del progetto **Tavolando** i giochi antichi (Mancala, filetto e velocità) e come potrete facilmente notare mancano, per ora, importanti giochi che saranno aggiunti di volta in volta.

Struttura del libro

Per ogni gioco viene scritto il regolamento in modo da poterlo giocare, in molti casi saranno presenti uno o più esempi di partite, la storia, la strategia, varie informazioni e curiosità.

Il primo lavoro è stata il raggruppare la storia del gioco in quattro grandi epoche.

- *Giochi Antichi*, dalla comparsa dell'uomo fino ad arrivare intorno all'anno zero.
- *Giochi di mezza età*, dai primi secoli dopo Cristo alla rivoluzione francese.
- *Giochi moderni*, inizio XIX secolo fino al 1980.
- *Giochi contemporanei*, degli anni '80 fino ai giorni nostri.

All'interno di ogni epoca i giochi sono stati divisi in diverse sotto categorie delle quali riassumo le caratteristiche principali.

Giochi antichi

Dall'origine dell'uomo fino all'anno zero

Quando avvenne la *creazione* del primo gioco e quale fosse la sua primordiale *forma* non è possibile saperlo e forse non lo si saprà mai a meno di avere una macchina del tempo.

Alla quasi totale mancanza di materiale scritto si aggiunge anche la difficoltà di interpretare i pochi reperti, di migliaia di anni fa, arrivati fino ai nostri giorni. I materiali utilizzati come legno, argilla oppure segni tracciati sul terreno non sono in grado di superare la prova del tempo. Ai materiali giunti a sino noi, per la maggior parte scolpiti nella pietra oppure su tavolette di legno o argilla, non è facile associarvi il regolamento originale.

Per rendere di nuovo *giocabili* le tavole antiche gli esperti hanno fatto delle supposizioni sulle regole usate dai nostri avi. Una progettazione all'incontrario (un reverse engineering ludico) nella quale conosciamo i mezzi fisici (tavole, pedine, dadi speciali), ma non la parte intellettuale, le regole.

Probabilmente i primi giochi derivano da una lenta trasformazione ed imitazione di alcuni riti religiosi.

I secoli hanno trasformato un'attività ritenuta *seria* e *sacra* come il soddisfare le esigenze di misteriosi ed oscuri Dei, essenziale per esempio per spiegare fenomeni meteorologici oppure astronomici, in qualcosa di *gioioso* e *giocabile*, in cui i comuni umani si possono calarsi nei panni degli Dei semplicemente prendendo il controllo di un *mondo virtuale* fatto di pezzi di legno, carta e tanti colori.

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

A causa di questa imprecisione *spazio-temporale* sarebbe più logico parlare di *famiglie di giochi*, ognuna delle quali potrebbe rappresentare un'attività umana.

I giochi presentati sono stati divisi in differenti categorie a seconda della loro caratteristiche.

- I *Giochi di percorso*, che simboleggiano le migrazioni umane alla ricerca delle terre promesse oppure la fuga da un luogo inospitale. Si parte dal *gioco reale di Ur* fino al *Duodecim Scripta* romano dei primi secoli avanti Cristo.
- La *famiglia dei mancala* con i semi che si muovono in modo da simulare il passaggio delle stagioni con le semine ed i raccolti.
- I *giochi di fletto*, l'uomo che domina il caos primordiale.
- I *giochi di guerra* dove gli eserciti lottano per il controllo del tavoliere, oppure per catturare il Re nemico.

Mancala

Tra tutti i giochi antichi i Mancala sono quelli che hanno il maggior fascino, questo è dovuto soprattutto perchè sono giocati da tutti indistintamente dalla propria classe sociale, basta scavare delle buche nella sabbia per giocarci, i pezzi del gioco, facilmente reperibili, possono essere semi, sassolini, conchiglie Questa adattabilità sociale e materiale ha fatto sì che questa famiglia di giochi si sia diffusa in tutto il mondo, adattandosi perfettamente ad ogni esigenza locale.

Nei secoli la mancaliera¹⁸ nelle sue varie forme ha viaggiato per mare e monti, ad ogni villaggio, città, regione il regolamento è cambiato e dopo qualche millennio si ha a disposizione oggi un diversità ludica che è un vero e proprio *patrimonio dell'umanità*.

La storia

I Mancala hanno in comune con l'altro antico gioco, il Go, decine di secoli alle spalle, i natali si perdono nella notte dei tempi. Diversamente dal gioco del Go, quasi privo di varianti, per il Mancala è più appropriato parlare di un *sistema di gioco*¹⁹ con cui si possono giocare giochi differenti.



I giochi di questa famiglia ludica sono una simulazione della vita agricola e delle sue due principali fasi cicliche, la *semina* ed il *raccolto*. Il gioco è antico e potrebbe avere sulle spalle più secoli dello stesso Go: diversi ritrovamenti archeologici non fanno che confermare questa tesi.

La più vecchia versione risale all'epoca neolitica e fu portata alla luce in Giordania nel 1966, gli archeologi l'hanno datata approssimativamente 6900 a.C..

Nel 1989 durante uno scavo a *'Ain Ghazal* fu ritrovato un mancala datato approssimativamente 5800 a.C. Un altro antico mancala fu rivenuto nell'Iran occidentale e datato tra il 6300 - 5900 a.C..

Il periodo neolitico fu un'epoca rivoluzionaria per l'evoluzione umana, durante il quale gli uomini divennero *homo sapiens* e svilupparono l'agricoltura. In quell'epoca i Mancala potrebbero essere stati una delle prime forme di esperienza umana ludica regolamentata (cioè un gioco con preciso regolamento).

Nel 1963 furono ritrovate due file di sei buche con due più grosse all'estremità nell'antica città di *Aleppo*.

Altri ritrovamenti simili furono scoperti in altre parti del mondo, per esempio nella piramide di Cheope, dove fu ritrovato un tavoliere, entrambi datati tra 1700 e il 1300 a.C.

Tra i reperti di questo gioco, risalente a circa 1500 anni prima di Cristo, c'è un tavoliere di pietra, ritrovato sulla riva occidentale del Nilo, scolpito sulla copertura del tempio di Kurna, un'altro manufatto, in terracotta, trovato a Cipro e oggi conservato al Louvre, datato al 1700 a.C.

Il grande problema è la datazione di questi giochi per via dei materiali utilizzati, poveri e deteriorabili come legno, terracotta e simili. Se poi si tiene conto che ancora ai giorni nostri si gioca scavando buche nel terreno allora diventa difficilissimo stabilire una datazione anche solo con scarti di secoli.

Molteplici sono le storie e leggende legate a questa famiglia di giochi.

Una leggenda *Masai* ne attribuisce la creazione al mito di *Sindillo*, figlio di *Maitoumbe* il primo uomo comparso sulla terra, chiamandolo *Geshe*.

In culture dove il gioco è molto radicato, assume un'importanza tale che gli si affida la nomina di un capo o la soluzione di conflitti.

Secondo alcune credenze, non lo si gioca di notte perché sia usufruibile da spiriti e Dei, in altri casi si dona la prima tavola di mancala per segnare il passaggio in età adulta.

In Suriname sopravvive la tradizione di giocare a Wari ai funerali, per tenere compagnia al defunto e vi sono altri esempi di utilizzo del Wari in contesti cerimoniali o rituali.

¹⁸Il tavoliere su cui si giocano i Mancala.

¹⁹Per sistema di gioco si intendono i materiali (tavoliere, pezzi, . . .) usati per giocare

I primi cenni sul Mancala in libri europei sono di *E. de Flacourt* in *Histoire de la grande isle Madagascar* (Parigi 1658) e dell'orientalista *Thomas Hyde*, nel suo *De Ludis Orientalibus* (Oxford 1694), anche se le prime testimonianze scritte risalgono a testi religiosi arabi del periodo medioevale.

La terminologia *mancala* usata come nome generico di una vasta famiglia di giochi lo si deve all'inglese *Edward Lane* che per primo utilizzò questo nome intorno al 1830.

Interessante anche il primo impatto di questi giochi con i viaggiatori europei che li ritenevano banali e stupidi, una semplificazione del gioco della dama.

Anche i materiali di gioco sono soggetti a leggende, in alcune zone del Corno d'Africa come pezzi si usano solo i semi di *caesalpinia christa*, un albero che secondo le leggende fu creato dalle divinità al solo scopo di fornire i pezzi per il gioco, per cui non servirsene sarebbe segno di irricoscenza.

Vista la grande quantità di regolamenti ad ogni versione del libro ne saranno aggiunti dei nuovi, in prevalenza quelli di derivazione africana che dovrebbero essere i più antichi, mentre nella parte giochi di *mezza età* si troveranno i Mancala praticati in Asia e in altre parti del mondo.

Tutti i mancala hanno in comune la *semina*, cioè come vengono mossi e distribuiti i semi sulla *mancaliera*.

La mancaliera è di solito composta da un certo numero di righe ed ogni riga è formata da un numero variabile di buche su cui vengono *seminati* i semi. Oltre alle buche in una mancaliera possono essere presenti altre buche chiamate granai.

I granai, a seconda del gioco, possono essere usati come semplici depositi di semi oppure avere un ruolo attivo durante la partita.

Il *gesto della semina* consiste nel prendere in mano tutti i semi di una buca e poi distribuire un seme per buca iniziando da una buca adiacente; il senso di semina dipende dal tipo di variante. Altro punto in comune è che i semi sono condivisi tra i giocatori.

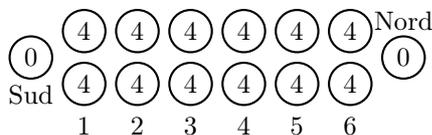
Awele

Il gioco è originario del Nord Africa e ai giorni nostri si svolgono dei tornei internazionali.

I due giocatori si siedono uno di fronte all'altro con la *mancaliera* in mezzo a loro.

La mancaliera è formata da due file da sei buche l'una (i campi), le eventuali due buche agli estremi sono chiamate *granai* che vengono usati per depositare i semi catturati.

Inizialmente ogni buca è riempita con quattro semi per un totale di 48 semi.



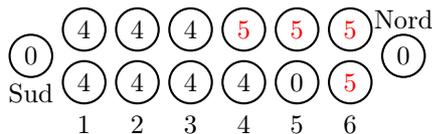
Lo scopo del gioco è catturare la maggioranza dei semi, cioè venticinque. Con 24 semi catturati a testa la partita è patta.

Sulla mancaliera i due giocatori hanno una fila ciascuno, quella in basso appartiene al giocatore *Sud* mentre quella in alto è del giocatore *Nord*.

La prima mossa spetta a *Sud* che sceglierà una delle sue buche, prenderà in mano tutti i semi in essa presenti e li semina. Dopo di che i giocatori si alternano alla mossa. La buca scelta per la semina deve contenere almeno un seme.

La semina consiste nel prendere tutti i semi da una propria buca e girando in senso antiorario si depone, iniziando dalla buca successiva, un seme in ogni buca fino ad esaurimento degli stessi.

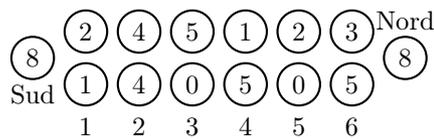
Nel diagramma di sotto il giocatore *Sud* sceglie la quinta buca e semina i quattro semi in essa contenuti. La semina termina nella buca 4 dell'avversario.



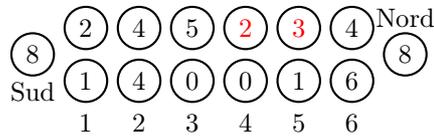
Per catturare dei semi bisogna sempre ricordarsi che la cattura avviene nel *campo avversario*.

Tutto inizia con una semina si sceglie una buca del proprio campo, si semina e si controlla dove è caduto l'ultimo seme. Se è stato depositato in una buca avversaria allora si contano quanti semini ci sono in essa. Se ci sono *due* oppure *tre* semi allora si catturano (deponendoli nel proprio granaio), poi si ripercorre all'indietro la strada appena fatta e si va a controllare la buca precedente, se anche qui ci sono due oppure tre semi anche questi vengono catturati e così via fin quando la condizione di cattura è soddisfatta oppure si ritorna nella propria buca.

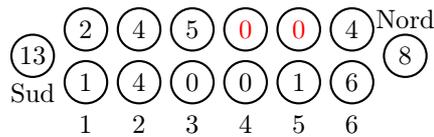
Un esempio di cattura. La situazione iniziale è la seguente:



Se sud semina dalla buca quattro allora cattura nelle buche 5, 4 di nord per un totale di cinque semi.



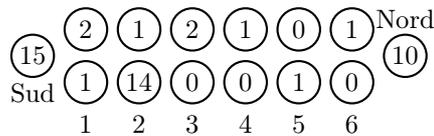
Al termine della mossa la situazione dei semi sulla tavola è la seguente:



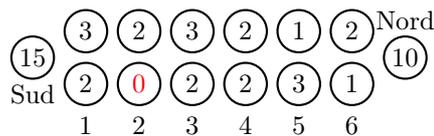
Alle regole di sopra bisogna aggiungerne ancora due per completare il tutto; la *regola della buca di partenza* e quella di *non far morire di fame l'avversario*.

Quando un giocatore decide di svuotare una buca contenente *dodici o più semi* deve ricordarsi che quando si ripassa dalla buca di partenza, questa *deve* rimanere vuota e il dodicesimo seme deve essere posizionato nella buca successiva.

La buca 2 di sud contiene 14 semi.

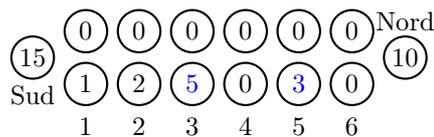


Dopo la semina di sud dalla sua seconda buca la situazione è la seguente:

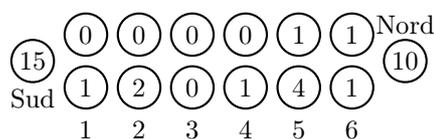


Una situazione che si verifica verso la fine della partita, quando i semi in gioco incominciano ad essere pochi, è che un giocatore rimanga senza semi allora il suo avversario, se può, *deve* dare all'avversario, con una semina, almeno un seme. Se non può la partita è terminata e il giocatore che ha ancora dei semi li aggiunge al suo granaio.

Nell'esempio di sotto il Sud ha solo due possibilità di semina dalla quinta oppure dalla terza buca.



Dopo la semina di sud dalla sua terza buca:





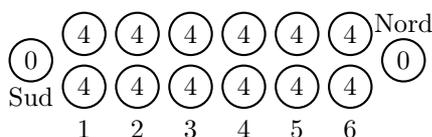
Layli Goobalay

Questo Mancala viene giocato in *Etiopia*. La grande differenza che si ha con l’Awele è la tipologia di *giro* sulla mancaliera. Come vedremo nel Layli Goobalay quando l’ultimo seme cade in una buca *non vuota* la semina continua a differenza dell’Awele in cui il turno termina.

Come la maggior parte dei Mancala è un gioco a due giocatori, la mancaliera è quella dell’Awele ed anche il numero di semi in gioco è uguale.

Per decidere il vincitore di un incontro ci sono due metodi, quello della *partita secca* in cui il vincitore è colui che ha più semi al termine della partita oppure su più partite, in questo caso vince chi riduce l’avversario ad avere meno di sei semi nelle proprie buche.

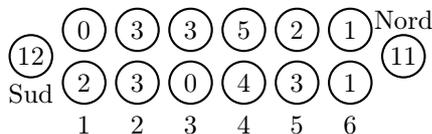
La disposizione iniziale è uguale a quella dell’Awele, quattro semi in ogni buca.



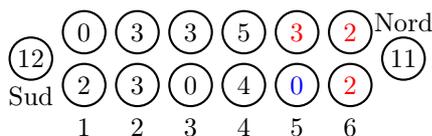
Il giocatore Sud ha la fila di buche in basso, Nord ha la fila di sopra.

Il concetto di semina è simile a quella dell’Awele, si prendono in mano tutti i semi di una propria buca, che vengono ridistribuiti procedendo in senso antiorario, depositando un solo seme in ciascuna buca (iniziando dalla successiva a quella da cui sono stati presi i semi) senza saltarne nessuna fino a che si terminano i semi. Qui c’è la grande differenza con il gioco nord africano: se il seme cade in una buca *non vuota* allora si prendono tutti i semi della buca, compreso quello appena seminato, e si continua la distribuzione dei semi. Si va avanti così finché l’ultimo seme cade in una buca vuota.

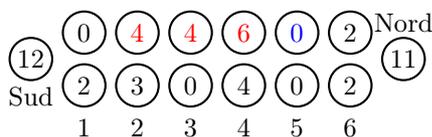
Qui di seguito un esempio di semina, partendo dalla situazione di partenza.



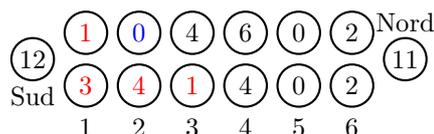
Sud inizia dalla sua quinta buca, al termine della prima semina si ha:



La semina finisce nella quinta buca di nord che adesso conta 3 semi, si deve fare una seconda semina:



La semina termina nella seconda buca di nord, si deve ancora fare una semina.



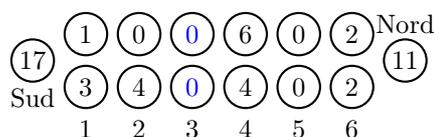
L'ultimo seme è caduto in una buca vuota, Sud ha terminato la mossa.

A questo punto prima di passare la mano all'avversario si controlla se ci sono delle *catture*.

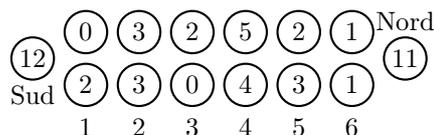
Se l'ultimo seme è caduto in una buca avversaria allora *non* si effettuano catture, stessa cosa se cade in una propria buca con la buca avversaria di fronte vuota.

Se invece la buca avversaria di fronte contiene *uno, due, quattro o più semi* (non tre semi) allora questi vengono catturati insieme all'ultimo seme seminato dal giocatore di turno e le due buche in questione rimangono vuote. Riprendendo l'esempio di sopra Sud cattura quattro semi dalla buca avversaria più quello appena seminato.

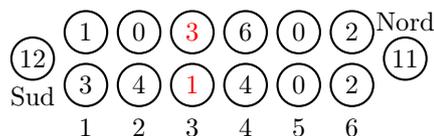
La situazione finale della mossa del Sud dopo la cattura, è la seguente:



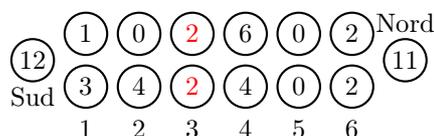
Nella situazione particolare con un seme nella propria buca e tre in quella di fronte si deve prendere un seme dalla buca avversaria di fronte e metterlo nella propria, così facendo si formano due **buche gravide** (*Uur*) che appartengono al giocatore che le ha create. Nel diagramma di sotto sud muove dalla sua quinta buca.



Al termine della mossa l'ultimo seme è caduto nella terza buca di Sud che contiene un seme e la buca di fronte 3 semi:



Bisogna creare due buche gravide.



Nessun seme può essere tolto da una buca gravida, né per iniziare una nuova mossa né per continuarne una in corso. I semi che cadono nelle buche gravide durante lo svolgimento della manche vi rimangono a beneficio del giocatore che li possiede.

La singola partita termina quando un giocatore, al proprio turno non può compiere alcuna mossa, cioè il proprio campo è vuoto.

Altro modo di effettuare un incontro è giocarlo su più manche.

La *prima manche* comincia con 48 semi sulla tavola, quattro in ciascuna buca, e termina quando uno dei due giocatori al proprio turno non può compiere alcuna mossa. Questo accade quando la fila del giocatore di turno è priva di semi, ad eccezione di eventuali *Uur*.

Ciascun giocatore quindi raccoglie il contenuto dei propri *Uur* e gli altri semi che si trovano nelle proprie buche.

Incomincia ora la *seconda manche*, la disposizione iniziale dei semi per le manche successive a quella iniziale dipende dall'esito di quella precedente.

Il giocatore che ha catturato meno semi, li distribuisce nelle sue buche un seme alla volta da destra a sinistra. In ogni buca deve esserci almeno un seme, ciò vuol dire che se un giocatore ha meno di sei semi la partita è conclusa e non ci sarà una seconda manche.

Il giocatore che ha catturato più semi mette nelle sue buche lo stesso numero di semi messi dall'avversario seguendo la stessa procedura. I semi non inseriti sulla mancaliera rimangono al giocatore che ha vinto la manche precedente. A questo punto si svolge la seconda manche secondo le regole già descritte, anche se con un numero diverso di semi.

Come la prima anche questa manche finisce quando un giocatore non può più muovere. A questo punto il giocatore aggiunge al granaio i semi catturati in questa manche.

Chi ha meno semi li distribuisce nelle sue buche un seme alla volta da destra a sinistra, come fatto in precedenza. L'avversario dispone altrettanti semi, tenendo in mano (come già catturati) quelli in eccesso.

Le manche successive si ripetono secondo questo schema.

Hawalis

Il gioco viene praticato dalla popolazione araba e a *Zanzibar* in Tanzania, ma non dalla gente di lingua Swahili. Un mancala simile su due righe con sette buche per riga è chiamato *Al-Hawailah* in Qatar.

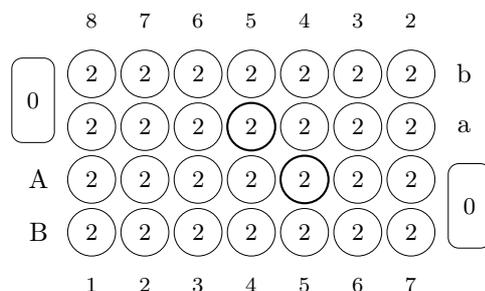


Il gioco fu descritto per primo, a Zanzibar, da *H. Ingrams* nel 1921 e in *Oman* da *Alexander Johan de Voogt* nel 2003. De Voogt riporta che associazioni di Hawalis in Ruwa, Mutrah, and Seeb effettuano regolari campionati. Uno dei giocatori più forti è *Dad Mohd*.

Hawalis è molto simile ad altri giochi praticati tra le popolazioni di lingua Bantu, strettamente imparentati con Njombwa (Mozambique), Lela (Malawi), Mulabalaba (D. R. of Congo) e Muvalavala (Angola).

La mancaliera utilizzata in questo gioco raddoppia il numero di file che passano da due a quattro con sette buche per fila. Le due file in basso appartengono al giocatore Sud, le due in alto al giocatore Nord. Le due file di un giocatore si distinguono in fila interna ed esterna: quella interna è la fila centrale, mentre quella esterna la fila più vicina al giocatore.

Inizialmente i due giocatori devono riempire le proprie due file più vicine con due semi in ogni buca, come nel diagramma di sotto.

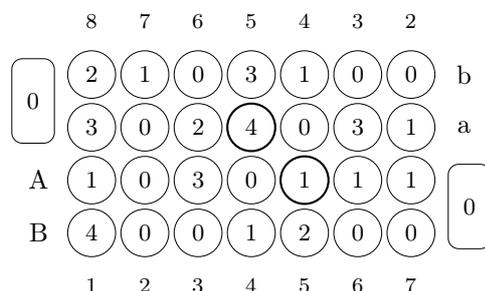


Lo scopo del gioco è catturare tutti i semi presenti nelle buche avversarie.

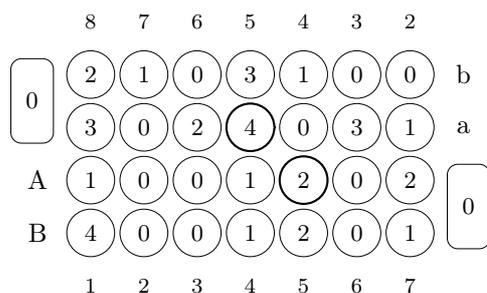
Per muovere il giocatore di turno sceglie una buca non vuota in una delle sue file più vicine e semina i semi uno per buca girando *in senso orario* nelle proprie due file. Come nel gioco etiope se il seme finisce in una buca non vuota si prendono tutti i semi, compreso quello appena depositato, e si continua a seminare.

Importante: non si può iniziare a muovere da una buca che contiene un solo seme. Se la semina termina in una buca vuota allora il turno finisce.

Situazione di partenza.

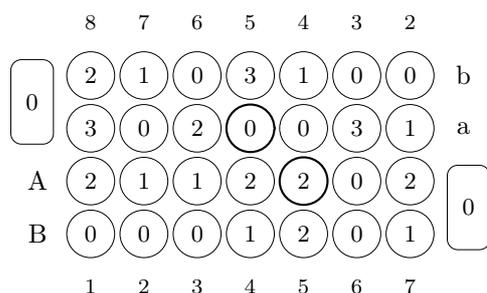


Sud muove dalla terza buca interna,



Se la semina termina in una buca vuota della fila interna allora gli eventuali semi presenti nella buca avversaria frontale vengono *catturati*, poi si va a controllare la buca esterna frontale a quella dove si è appena catturato e se ci sono dei semi vengono presi anche loro. I semi catturati escono dal gioco.

Riprendendo l'esempio di sopra del diagramma 1, il sud muove dalla prima buca della fila esterna e cattura 4 semi dalla fila interna e tre da quella esterna:



Se nessuna buca del giocatore di turno contiene due o più semi allora si può muovere da una buca contenente un solo seme, ma la buca successiva, dove sarà mosso il pezzo in questione, deve essere vuota.

La regola del singolo seme può essere, in alcune varianti del gioco, anche più restrittiva e proibire di muovere da una buca con un solo seme.

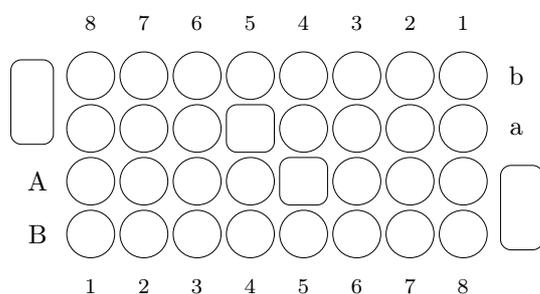
Bao la Kiswahili

Ora vi presento quello che ritengo il più complicato mancala del mondo, per via delle molteplici regole da applicare in contemporanea.

Il *Bao la Kiswahili* è il gioco nazionale della Tanzania e per imparare bene i meccanismi bisogna giocarci qualche partita, ma è anche uno dei giochi più interessanti che si possa giocare. La pazienza e la dedizione necessaria per impararlo è ben ricompensata dalle esperienze ludiche che ritornano nel lungo periodo.

Per giocare servono 64 semi (kete) e una mancaliera di quattro file di otto buche ciascuna; come vedete in figura ha la particolarità delle due buche quadrate centrali nelle due file interne.

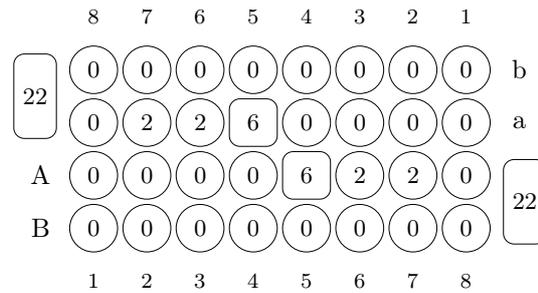
Un giocatore sarà il Sud (Kusini) e Nord (Kaskazini).



Un giocatore ha le due file più vicine a lui mentre sulle due file interne avvengono le azioni più interessanti e fondamentali del gioco, ma prima di vederle introduco un pò di terminologia ludica.

Le due buche esterne, la prima e l'ottava della fila interna, si chiamano *Kichwa*, mentre la seconda e la settima si chiamano *Kimbi* ed infine le due quadrate sono le *Nyumba* (le case) fondamentali per l'intera economia della partita.

Inizialmente ogni giocatore mette nel proprio granaio 32 semi, di questi dieci devono essere posizionati inizialmente sulla mancaliera. Sei nella buca quadrata, la *Nyumba*, e gli altri quattro nelle due buche alla destra della *Nyumba* (due per buca), come in figura.

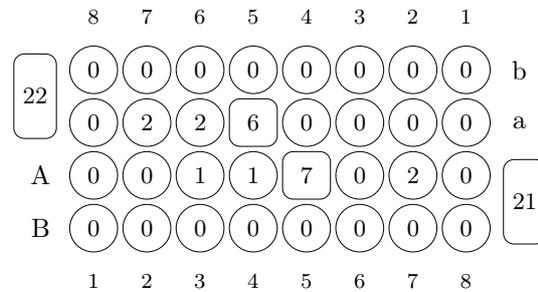


Lo scopo del gioco è di svuotare la fila interna avversaria oppure privare l'avversario di mosse legali.

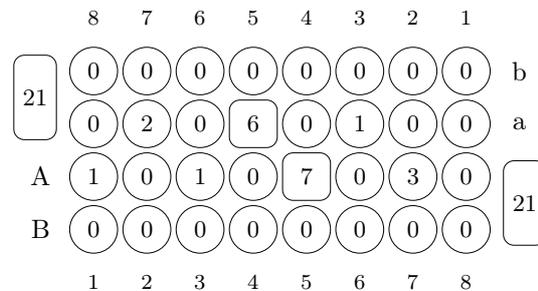
Il primo passo da fare è imparare a seminare, niente di molto differente dai giochi descritti prima. La semina è di tipo *multigiro*.

Si prende un seme dal proprio granaio, se ci sono ancora semi, e lo si depone in una buca della propria fila interna con almeno un seme, dopo di che si prendono in mano tutti i semi di questa buca e si seminano, se l'ultimo seme cade in una buca non vuota allora si prendono in mano tutti i semi della buca e si continua la semina, se invece l'ultimo seme cade in una buca vuota il turno termina.

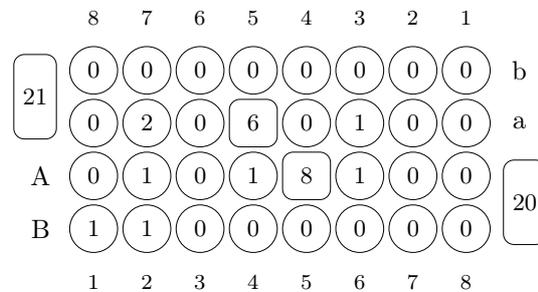
A differenza dei giochi di prima la *direzione di semina* la sceglie il giocatore. Dalla situazione di partenza il giocatore Sud mette un seme nella buca A6 e decide di seminare verso sinistra:



Esempio di semina multipla, situazione di partenza:



Muovendo in senso antiorario dalla buca 7A:



Non è possibile prendere un seme, deporlo nella Nyumba e seminarla, a meno di un caso particolare che vedremo più avanti

Azione fondamentale del gioco è la **cattura**, che è **obbligatoria**. Una mossa senza cattura si chiama *Kutakata* oppure *Kutakasa*.

Impariamo prima di tutto a riconoscere una situazione in cui può avvenire la cattura: una buca della riga interna del giocatore catturante contiene uno o più semi e la buca avversaria frontale è anch'essa non vuota.

Per esempio nel diagramma di sotto il giocatore di turno, Sud, può catturare in quattro buche A2, A4, A6, A8;

	8	7	6	5	4	3	2	1	
12	2	1	1	0	1	0	1	0	b
	0	1	2	8	0	3	0	1	a
A	0	2	0	1	9	1	0	1	12
B	1	0	0	2	0	1	0	1	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Per catturare il giocatore deve prendere un seme dal suo granaio e depositarlo in una delle buche indicate sopra. Tutti i semi presenti nella buca avversaria vengono presi in mano e catturati.

Questi semi devono essere ridistribuiti nella fila interna del giocatore catturante iniziando a seminare da una delle due buche *Kichwa*. Quale delle due dipende da dove è avvenuta la cattura:

- Se la cattura è avvenuta in una delle quattro *buche centrali* (la terza, quarta, quinta e sesta) allora il giocatore *può* scegliere sia la *Kichwa* di sinistra che quella di destra.
- Se la cattura è avvenuta nelle prime due buche a sinistra allora il giocatore *deve* scegliere la *Kichwa* di sinistra.
- Se la cattura è avvenuta nelle ultime due buche a destra allora il giocatore *deve* scegliere la *Kichwa* di destra.

La distribuzione avviene depositando un seme nella *Kichwa* e poi procedendo verso l'interno della fila mettendo un seme per buca.

Prendiamo come riferimento il diagramma di sopra, se Sud cattura in A4, scegliendo la *Kichwa* di destra, abbiamo:

	8	7	6	5	4	3	2	1	
12	2	1	1	0	1	0	1	0	b
	0	1	2	0	0	3	0	1	a
A	1	3	1	3	10	2	1	2	11
B	2	1	1	0	1	0	0	0	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

Se avesse scelto quella a sinistra:

	8	7	6	5	4	3	2	1	
12	2	1	1	0	1	0	1	0	b
	0	1	2	0	0	3	0	1	a
A	1	3	1	3	10	2	1	0	11
B	1	0	0	2	0	1	1	2	
	1	2	3	4	5	6	7	8	

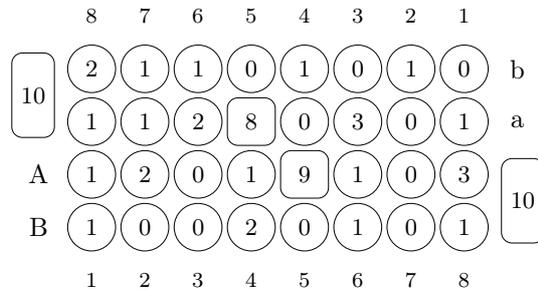
Catture multiple, dopo aver distribuito i semi catturati, si controlla dove cade l'ultimo seme, se è presente un'altra condizione di cattura allora bisogna effettuarla (ricordatevi la cattura è obbligatoria).

Se la cattura avviene nelle quattro caselle centrali bisogna scegliere la *Kichwa* usata in precedenza, se invece la cattura avviene in una delle due buche estreme della fila si deve scegliere la *Kichwa* come descritto sopra. In tutti i casi ricordatevi che la distribuzione dei semi deve sempre avvenire nella fila interna, ma se arrivati alla fine della fila interna si hanno ancora dei semi in mano da seminare si continua nella fila esterna in senso circolare.

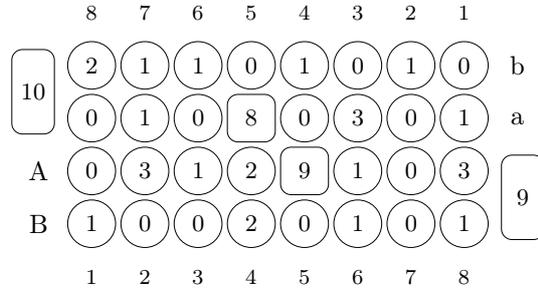
Non c'è nulla di strano che durante un turno di cattura multipla si cambi il senso di semina.

In un turno potrebbe capitare una semina che non fa prendere semi allora si usa il termine *Kuendelea*.

Nel diagramma di sotto:



Sud inizia catturando in A1;



L'ultimo seme cade in A4 si catturano otto semi, visto che la cattura è avvenuta nelle caselle centrale la *Kichwa* è quella di prima.

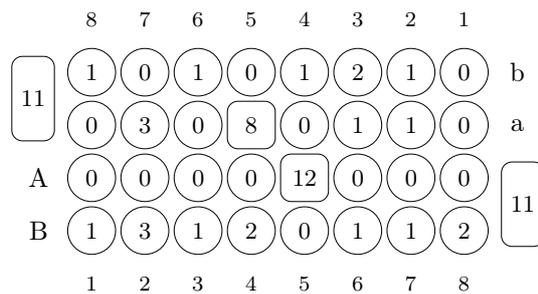
Può capitare che dopo aver seminato tutti i semi catturati l'ultimo cada in una buca non vuota, allora si prendono tutti i semi di questa buca e si continua a seminare, se ricapita la possibilità di cattura allora si prendono i semi avversari e si continua a seminare nello stesso senso i semi catturati partendo dalla *Kichwa*.

Giunti a questo punto possiamo parlare di *turno di cattura* quando alla *prima semina* si effettua una cattura quindi per tutto il turno si possono fare catture.

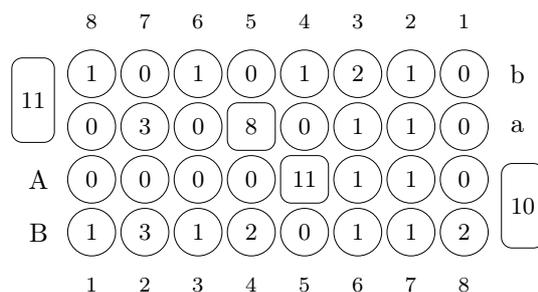
Se invece alla prima semina *non si effettua* una cattura allora per tutto quel turno non si può fare nessuna cattura anche se la semina termina in una buca propria della fila frontale avente una buca avversaria con dei semi.

Adesso andiamo a scoprire le caratteristiche della *Nyumba*. A differenza delle altre buche la *Nyumba* può essere vista come una *banca*, una buca dove si possono accumulare semi.

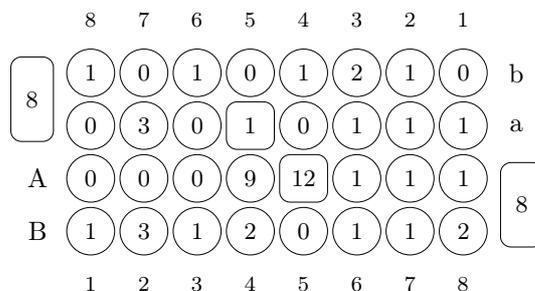
Da una *Nyumba* non può mai iniziare un turno a meno che il resto delle buche della fila interna siano vuote. In questo caso si depone un seme nella *Nyumba* e poi si prendono in mano due semi che si possono distribuire in senso orario oppure anti orario, partendo da una delle buche ai suoi lati. Nel diagramma di sotto Sud metterà un seme nella *Nyumba*:



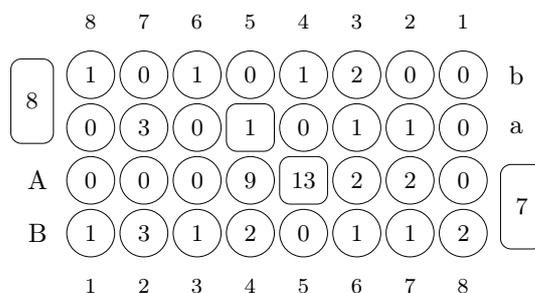
La situazione finale, seminando in senso orario, è la seguente:



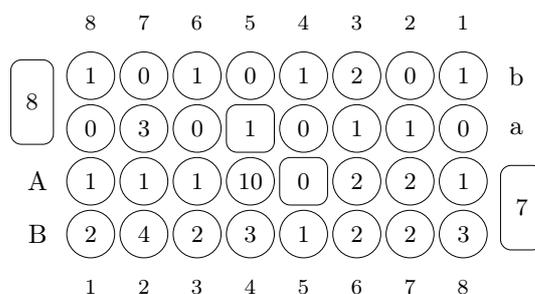
Mentre se siamo in un turno di cattura e se una semina termina nella *Nyumba* il giocatore può svuotarla (seminarla), se vuole. Nel diagramma di sotto Sud cattura in A8.



L'ultimo seme cade nella nyumba. La situazione è:



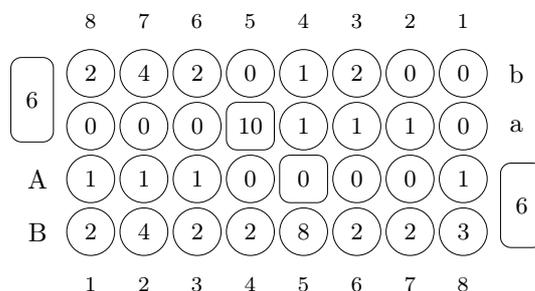
Se si decide di seminare la nyumba la posizione finale sulla tavola sarà:



Se durante un turno di *non cattura* la semina finisce nella Nyumba questa non può essere svuotata e il turno termina.

Quando la Nyumba viene svuotata la prima volta allora diventerà una buca normale per il resto della partita e perderà tutte le sue caratteristiche.

Nel caso di un turno di **non cattura** e Nyumba svuotata *non si potrà muovere da nessuna buca contenente un solo seme*. Nell'esempio di sotto il giocatore Sud non ha possibilità di mossa perchè nella riga frontale ci sono solo buche che contengono un singolo seme e perde la partita.



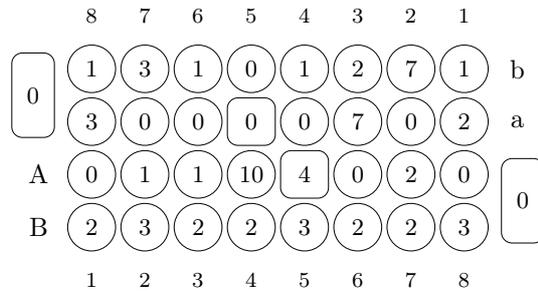
Una Nyumba rimane tale fin quando nella sua buca ci sono almeno sei semi, se il numero è minore di sei diventa una buca normale.

Non si può iniziare un turno di non cattura dalla Nyumba se ha più di 5 semi.

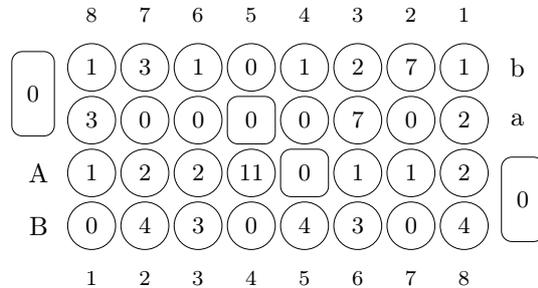
Quando i semi nei granai finiscono allora termina la fase *Kunamua* ed inizia la fase *Mtaji*.

In questa fase il gioco è simile a quello della Kunamua, ma per iniziare un turno bisogna svuotare una buca, e seminarla la cattura è sempre *obbligatoria*, la Nyumba diventa una buca normale e non si può muovere da buche contenenti un solo seme.

Nel diagramma di sotto una semina senza cattura nella fase di *Mtaji*, mossa Sud, situazione iniziale:



Si muove dalla buca A7 verso sinistra.

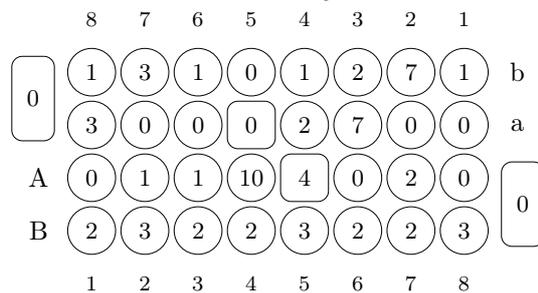


La cattura avviene sempre con le condizioni mostrate in precedenza, solo che questa volta bisogna fare una semina come quelle descritte qui sopra. Se l'ultimo seme cade in una propria buca non vuota e la corrispettiva buca avversaria è anch'essa non vuota allora avviene la cattura.

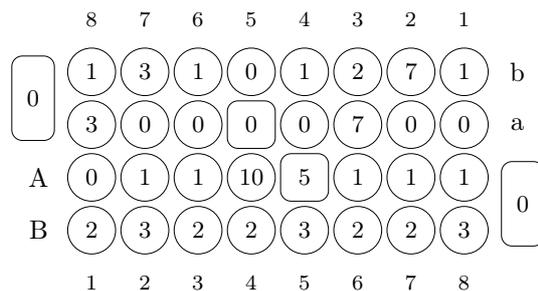
Se i semi sono catturati dalle quattro buche centrali devono essere seminati iniziando dalla *Kichwa* della direzione seguita, se si va verso sinistra allora la *Kichwa* da cui iniziare la semina è quella alla propria destra, altrimenti il viceversa.

Se la cattura avviene nelle prime due buche esterne oppure nelle ultime due allora si seguono le regole scritte in precedenza.

Nell'esempio di sotto una mossa di cattura nella fase *Mtaji*.



Muovendo dalla buca A7 verso sinistra si catturano due semi dalla buca a4, situazione finale:



Se una buca contiene più di quindici semi non si possono effettuare catture seminando da quella buca.

Se in questa fase non ci sono catture bisogna prima svuotare le buche della fila interna e poi quella della fila esterna. Non è permesso quindi muovere da una buca della fila esterna se la fila interna contiene buche con più di un seme.

In questa fase non si possono muovere i semi singoli.

Infine la regola della *kutakatia* oppure *kutakasia*: se un giocatore non ha catture, ma può obbligare l'avversario a fare una mossa senza catture alla mossa successiva, allora non è permesso svuotare la buca interessata.

In altre parole se l'avversario alla mossa successiva ha la possibilità di fare una ed una sola cattura allora il giocatore di turno, che non ha catture, non può svuotare l'unica buca che permette al suo avversario di catturare.

Nell'esempio sotto Nord non può muovere dalla buca a4 perchè per Sud è l'unica cattura possibile nel suo turno successivo.

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

La regola di sopra non si applica se la buca non è l'unica buca della fila frontale che permetta una mossa legale all'avversario oppure non deve essere la casa dell'avversario.

Nell'esempio di sotto Nord può muovere anche dalla buca a4 perché Sud ha due possibili catture B7 e A8

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

Giochi di velocità

Nei giochi l'uomo proietta i suoi desideri, i suoi stimoli primari. Quando nella antichità l'agricoltura si sviluppò e la popolazione umana incominciò a crescere allora intere popolazioni incominciarono a migrare verso terre nuove. Molto probabilmente in parallelo iniziarono a svilupparsi i *giochi di spostamento* in cui due distinti gruppi di pedine, seguendo regole precise, attraversano uno spazio, il tavoliere, con lo scopo di colonizzare per primo il terreno più fertile. Nel gioco vengono inseriti i *conflitti* quando le due popolazioni si incrociano.

Dobbiamo risalire fino al III millennio a.C. per ritrovare, nelle antiche terre di *Egitto e Mesopotamia*, gli antenati degli odierni Backgammon oppure del più semplice gioco dell'oca.

I più antichi reperti di tavole da gioco sono stati rinvenuti nel sito di *Shar-i Sokhta*, nell'Iran sud-orientale e risalgono al 3000 a.C.; gli archeologi vi hanno riconosciuto degli esemplari di un gioco noto come Gioco reale di Ur, il cui nome deriva dal ritrovamento di cinque tavole da gioco durante gli scavi delle tombe reali di Ur (antica città della bassa Mesopotamia sul Golfo Persico), datate ad un periodo compreso tra il 2600 a.C. e il 2400 a.C.

Le tavole erano costituite da un rettangolo di 8x3 caselle ed erano cave all'interno, sì da potervi riporre le pedine (quattordici, metà bianche e metà nere) e sei dadi tetraedrici. Purtroppo non si sono conservate descrizioni sul regolamento, ma dallo studio di alcune tavolette iscritte si è potuto capire che si trattasse di un gioco di corsa in cui i giocatori dovevano entrare da una casella del tabellone e percorrerlo fino all'uscita. Chi per primo faceva uscire tutti i suoi pezzi otteneva la vittoria.

Il Gioco reale di Ur si diffuse, evolvendosi, in Iran, Siria, Egitto, Libano, Sri Lanka, Cipro e Creta. Tavole simili sono state ritrovate per esempio nelle tombe dell'antico Egitto, risalenti al 1580 a.C.: qui il gioco prende il nome di *Senet*. Anche la tomba di Tutankhamon ha restituito molti tavoli da gioco in legno e avorio, con cassetti per le pedine sotto la tavola.

Affondando le sue radici nelle trame della storia, il nostro gioco è arrivato quindi fino ai Romani, che adoravano giocare ad un gioco da loro chiamato *Duodecim Scripta*, i cui principi fondamentali altro non sono che quelli del Gioco di Ur, del Senet e del Backgammon moderno!

Gioco Reale di Ur

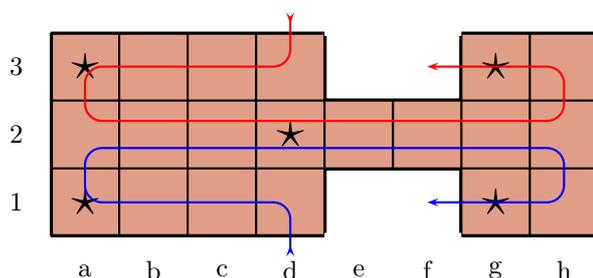


L'archeologo inglese Sir *Charles Leonard Woolley* durante una campagna di scavi nella antica capitale dei Sumeri portò alla luce un'importante necropoli in cui si ritrovarono anche cinque tavolieri completi datati 2560 a.C.

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

Nel diagramma è mostrato il tabellone di gioco composto da venti caselle disposte su tre file. Ogni giocatore avrà a disposizione sette pedine (rosse e blu) e per muoversi si lanciano tre dadi tetraedrici (quattro facce e quattro vertici) con due vertici colorati.

Inizialmente tutte le pedine vengono posizionate fuori dal tavoliere per poi entrare sul tavoliere da due caselle differenti, il blu entra da D1 e il rosso D3 per poi seguire il percorso segnato nel diagramma.



La partita è vinta dal giocatore che fa uscire tutte le proprie pedine prima dell'avversario. Nel proprio turno il giocatore lancia i tre dadi, i risultati possono essere:

- Tre dadi con in alto un vertice colorato allora si può scegliere tra le due seguenti azioni:
 - Posizionare una nuova pedina in gioco ed effettuare un altro lancio di dadi.
 - Effettuare cinque avanzamenti con una pedina già in gioco ed effettuare un altro lancio di dadi.
- Tre dadi con in alto un vertice non colorato allora si effettuano quattro avanzamenti con una pedina già in gioco ed un altro lancio di dadi;
- Due dadi con in alto un vertice colorato allora si effettua un solo avanzamento con una pedina già in gioco ed un altro lancio di dadi;
- Un dado con in alto un vertice colorato allora non si effettuano avanzamenti o nuovi lanci: il giocatore che lo ottiene deve passare semplicemente la mano.

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

Con un lancio di dadi si può muovere una sola pedina.

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

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

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

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

Senet

Per la descrizione di questo gioco devo ringraziare *G. Sartoretti, detto Mago G.*



In Egitto durante il periodo dinastico, dal trentesimo al quarto secolo a.C. era diffuso un gioco di percorso chiamato *s'n't* di cui non sono state scritte le vocali e convenzionalmente le ' sono state sostituite con delle *e* da cui Senet.

Il gioco è per due persone ed è costituito da una tavola composta da 30 case, corredata da pezzi di varia forma e di numero e colore differenti. Questi pezzi venivano riposti in un cassetto ricavato all'interno della scatola del gioco stesso. Le pedine venivano spostate in base al lancio di alcuni bastoncini che sostituivano i dadi per determinare l'elemento casuale fondamentale per questo gioco.

Il Senet era sostanzialmente un gioco di velocità tra i due sfidanti: ognuno di loro era in possesso di 7 pedine (o 5 a partire dal 1600-1500 a.C.) di colore bianco o nero. Lo scopo era quello di completare le 30 caselle del percorso (10 caselle per 3 file) in maniera sequenziale, cioè dalla 1 alla 10, dalla 11 alla 20 ed infine dalla 21 alla 30.

Gli Egizi, un popolo antico ancora oggi sotto molti aspetti all'avanguardia, avevano un passatempo la cui diffusione è paragonabile solo al gioco delle carte da tavolo per l'uomo moderno: il Senet.

Le tavolette di Senet rinvenute nei vari siti archeologici fanno però pensare ad una maggiore diffusione della versione "portatile": questo significa che quando si allontanavano da casa per gli impegni di lavoro o per

viaggiare, presumibilmente gli Egizi si portavano dietro il proprio Senet esattamente come facciamo noi con il nostro inseparabile mazzo di carte.

Nell'Antico Egitto era ampiamente diffusa tra la popolazione l'abitudine di praticare quotidianamente giochi di vario genere. Tutti impegnavano parte del loro tempo libero giocando. Tra i preferiti e quindi tra i più diffusi giochi degli antichi Egizi c'era il Senet, a cui spettava sicuramente il posto d'onore. Benché il bisogno di "ammazzare il tempo" fosse più che altro appannaggio dei più nobili, pare che anche le classi sociali meno abbienti dell'Antico Egitto avessero a disposizione dei momenti di relax - nelle pause di lavoro ovviamente - per dedicarsi a lunghe partite di Senet sull'esito delle quali talvolta scommettevano beni mobili, cibo e soprattutto grano che veniva usato correntemente come unità di scambio monetaria per i commerci.

Senet significa "passaggio" e mentre all'inizio era popolare solo tra persone di un elevato ceto sociale più tardi si è diffuso anche tra il popolo e forse in quest'ambito ha acquisito un aspetto più religioso. Infatti il passaggio a cui si riferisce il nome del gioco è quello tra la vita e la morte, tra l'esistenza terrena e l'oltretomba.

Tutti, ricchi e poveri, adulti e bambini, uomini e donne, impegnavano il loro tempo libero a sfidarsi a questo gioco. Il Senet era un gioco talmente popolare che assunse un'importanza notevole anche per il viaggio nell'aldilà. Il defunto, come riportato nel famoso libro dei morti, doveva infatti disputare una partita contro un avversario invisibile per poter accedere al regno dei morti.

Il giovanissimo Faraone Tutankhamon (XVIII Dinastia, 1333-1323 a.C.), era un accanito giocatore di Senet ed amava intrattenersi a lungo in particolar modo con sua moglie Ankhesenamun. Pensate che quando aprirono la sua tomba rinvennero nel suo corredo funebre addirittura quattro tavolette di Senet complete.

Occorre precisare che in nessuna tomba e su nessun papiro *sono mai state rinvenute* le regole del gioco. Tuttavia molti studiosi (come Kendall, Bell e Tait) si sono applicati per dare al gioco le regole più plausibili.

Vediamo le loro versioni del gioco:

Le regole di *Timothy Kendall*.

Timothy Kendall è un archeologo americano che ha condotto numerosi scavi in Egitto. Secondo le sue ricerche i due giocatori di Senet, all'inizio del gioco, avevano a disposizione sette pedine ciascuno, che disponevano alternativamente sulle prime quattordici caselle del percorso, partendo dalla n°1.

Secondo questo schema, la quindicesima casella, la prima libera, assumeva un ruolo particolare, diventando una sorta di punto di "partenza".

Per muovere i pezzi sulla tavola, i giocatori lanciavano quattro bastoncini aventi un lato colorato e un lato bianco. Ogni lato colorato rivolto verso l'alto valeva un punto, mentre tutti i lati bianchi valevano cinque punti.

Le regole erano semplici: ogni casella poteva essere occupata da una sola pedina, che però poteva essere scavalcata. Se una pedina terminava in una casella "avversaria", quest'ultima pedina doveva retrocedere fino alla casella di partenza della nuova "inquilina".

Vi erano alcune caselle considerate "speciali":

- La n° 15 che oltre ad essere la casella di "partenza" era anche la casella dalla quale ripartire se si "cadeva" nella casella 27, la casa detta "dell'acqua".
- La n° 26, detta la "casa della felicità", sulla quale tutte le pedine dovevano fermarsi per poter proseguire il loro movimento verso la fine del percorso.
- La n° 27, detta "casa dell'acqua", che rappresentava un fiume o forse un mare ed era una casella da evitare. La pedina che vi cade dentro deve ripartire dalla casella n°15.
- Le n° 28, 29 e 30 rappresentano la casa di "uscita", ma è necessario ottenere un punteggio esatto. Come nel gioco dell'oca, un punteggio superiore può costringere il giocatore a ritornare sui suoi passi, retrocedendo.

Le regole di *Bell*.

Secondo R.C. Bell, medico canadese autore di numerosi trattati sui giochi antichi e considerato uno dei massimi esperti di questo settore, le cinque caselle illustrate non rappresentavano "porte" di uscita ma il punto di ingresso delle pedine.

Secondo le sue regole, i giocatori utilizzavano i 4 bastoncini, calcolando il punteggio secondo uno schema classico:

- un lato colorato verso l'alto = 1 punto;
- due lati colorati verso l'alto = 2 punti;
- tre lati colorati verso l'alto = 3 punti;

- quattro lati colorati verso l'alto = 4 punti;
- nessun lato colorato verso l'alto = 5 punti.

All'inizio del gioco, il tavoliere è vuoto e i giocatori le fanno entrare in base al punteggio ottenuto.

Se una pedina raggiunge una casella occupata da una pedina avversaria rimanda quest'ultima alla partenza (cioè fuori dal tavoliere).

Le pedine che si trovano sulle caselle illustrate sono "protette" e non possono essere raggiunte da pedine avversarie. Ogni casella può essere occupata da una sola pedina.

Il primo giocatore a raggiungere la casella n°1 guadagna 5 punti e determina la posizione finale da raggiungere: lui dovrà collocare le proprie pedine sulle caselle dispari 1, 3, 5, 7 e 9, l'avversario su quelle pari 2, 4, 6, 8, 10.

Il primo giocatore che riesce a collocare le proprie pedine nella posizione finale si aggiudica 10 punti, più un punto supplementare per ogni turno che l'avversario impiegherà a portare le proprie pedine nella posizione finale.

Naturalmente, le pedine che hanno raggiunto la posizione finale sono "immuni" dagli attacchi avversari. Si possono giocare più partite oppure si può stabilire all'inizio del gioco il punteggio da raggiungere per aggiudicarsi la sfida.

Le regole di *John Tait*.

I giocatori utilizzano 5 pedine a testa che si trovano, all'inizio del gioco, al di fuori del tavoliere.

Il movimento delle pedine viene determinato dal lancio dei quattro bastoncini con un lato bianco e l'altro lato colorato. Ogni lato colorato rivolto verso l'alto vale un punto, ma se i legnetti cadono tutti con il lato bianco verso l'alto il risultato ottenuto è 6.

Le pedine si muovono seguendo il percorso tradizionale, dalla casella 1 alla 30, ma possono entrare in gioco solo ottenendo un 4 o un 6 (quindi tutti lati colorati o tutti bianchi). Una volta entrata in gioco, la pedina può muoversi di qualsiasi punteggio.

Se una pedina termina il proprio movimento su una casella occupata da una pedina avversaria, la costringe a uscire dal tavoliere e dover riprendere il movimento da capo.

La casella 15 è una casella di protezione e la pedina che la occupa è immune all'attacco delle pedine avversarie.

La casella 26 è una casella fortunata e consente di giocare un nuovo turno.

La casella 27 è una casella negativa, chi vi termina sopra deve ritornare al punto di partenza.

Le ultime tre caselle sono le caselle di "uscita", ma per poter portare fuori dal tavoliere le proprie pedine si devono ottenere dei punteggi precisi. Punteggi più alti fanno saltare il turno, ma non costringono a tornare indietro come nel gioco dell'oca.

Quelle sopra descritte sono frutto di studi che si basano su ragionamenti logici che però non hanno mai trovato un sicuro riscontro storico.

Le regole

All'inizio del gioco, le pedine sono disposte in modo alternato dalla casella 1 alla 10. Per muovere le pedine, i giocatori sono in possesso di 4 bastoncini o tessere con una faccia bianca ed una nera.

La combinazione del lancio delle tessere può dare come risultato della mossa le seguenti combinazioni:

- 1 bianco + 3 nere = 1 punto;
- 2 bianchi + 2 nere = 2 punti;
- 3 bianchi + 1 nero = 3 punti;
- 4 bianchi = 4 punti;
- 4 neri = 5 o 6 punti.

Tutto quello che serve per giocare sono:

- Tavola da gioco;
- Pezzi (5 per ogni giocatore);
- Bastoncini (4).

Lo scopo del gioco è quello di portare in salvo “nell’aldilà” tutti i propri pezzi oltrepassando l’ultima casa della tavola di gioco, la trentesima. Questo significa che per portare in salvo un proprio pezzo si dovrà disporre di un lancio sufficiente a raggiungere e superare la casella n. 30.

Per far uscire un pezzo dalla tavola di gioco portandolo “nel regno dei morti” è comunque sufficiente che questo pezzo sia rimasto almeno un turno nella casella n. 30. Eventuali residui di punti movimento possono essere utilizzati per muovere un’altra pedina.

La tavola da gioco è formata da trenta caselle quadrate disposte su tre file, ogni fila è composta da dieci caselle ciascuna. I pezzi si muovono da sinistra verso destra nella file dispari, e da destra verso sinistra nella fila pari, seguendo il così detto “movimento del serpente”: la numerazione presente nello schema successivo serve a rendere chiaro il percorso da seguire:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Attenzione però: non tutte le caselle erano uguali!

Quelle colorate in grassetto sono delle case speciali di cui adesso analizziamo in dettaglio le caratteristiche di ogni singola casella:

Casella 15 - il simbolo “nfr”, nota anche come “casa della rinascita”. Il geroglifico “nfr” (pronuncia nefer), significa “bello, buono”. Questo è un segno positivo e la pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata. E’ il punto di ritorno di chi cade nella casella 27 “mu”.

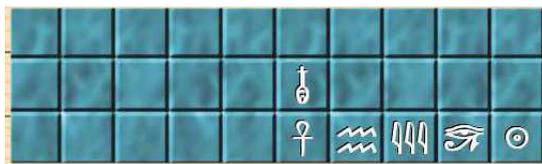
Casella 26 - il simbolo “ankh”, significa “Vita, Vivere”. La pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata. Nell’eventualità in cui questa fosse l’unica pedina a poter muovere, il giocatore ha facoltà di lasciarla comunque in questa casella e di muoverla quando lo ritiene necessario. In qualche occasione la casa 26 porta l’effigie del volatile. Non variano, ovviamente, le regole che la caratterizzano.

Casella 27 - il simbolo “mu”, significa “acqua”. Questa è una trappola e la pedina che vi finisce deve ritornare alla casella 15. Se questa è già occupata da un’altra pedina, allora deve ritornare alla casella n.1 e se anche questa è occupata, alla prima casella libera dopo la 1.

Casella 28 - il numero “3” o “casa delle tre verità”, la pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata e dovrà rimanerci fino a quando lanciando i bastoncini si otterrà un 3. A questo punto potrà passare alla casella 30 (se non occupata), quindi uscire dalla tavola di gioco.

Casella 29 - il simbolo “Horus” o “Occhio di Horus”, la pedina che giunge in questa casella è custodita dal “Dio” dunque non può essere attaccata, ma dovrà rimanerci fino a quando il giocatore cui appartiene non otterrà un 2 come risultato del lancio dei bastoncini. A questo punto potrà passare alla casella 30 (se non occupata), quindi uscire dalla tavola di gioco.

Casella 30 - il simbolo “Ra”, questa è la casella del disco del Sole (la casella di Ra). La pedina che finisce in questa casella passerà nell’aldilà senza bisogno di lanciare i bastoncini. Al suo prossimo turno il giocatore potrà portare in salvo la pedina e lanciare successivamente i bastoncini per muoverne un’altra.



Gli antichi egizi usavano delle curiose pedine (che vediamo riprodotte nelle foto).

Oggi, per realizzare delle pedine amatoriali, possono essere usati piccoli oggetti di vario genere, alcuni usano i pedoni del gioco degli Scacchi, oppure delle semplici monete (attenzione a non confonderle con quelle dell’avversario).

I pezzi da usare sono 7 o 5, a seconda della variante che si vuole utilizzare, determinando una diversa durata e difficoltà di gioco. Ovviamente la variante con 7 pezzi necessita di più tempo, ed è più complicata.

Gli Antichi Egiziani usavano dei bastoncini per generare in maniera casuale dei numeri, così come oggi noi usiamo i dadi. Per stabilire le mosse che è possibile effettuare si utilizzano quattro legnetti che devono essere il più possibile piatti, simili tra loro nella forma e dimensione, rettangolari con i due lati opposti colorati, uno scuro e uno chiaro. Procurarsi questi bastoncini e colorarli è estremamente semplice.

Tuttavia, è possibile utilizzare quattro (4) dadi in sostituzione dei bastoncini. In questo caso si considerano i numeri pari corrispondenti al colore nero dei bastoncini e, logicamente, i numeri dispari corrispondenti al colore chiaro dei bastoncini. In ogni caso, usare i bastoncini rende il gioco molto più simpatico e maggiormente legato alle sue origini. Il punteggio da attribuire ai bastoncini è assegnato considerando un (1) punto per ogni bastoncino “chiaro” e attribuendo ulteriori “tiri extra” se si realizza un 1, un 4 oppure un 6. Tutto rispettando lo schema che segue:

- 1 punto, la pedina può essere spostata di una sola casa in avanti, terminata la mossa è possibile tirare nuovamente i bastoncini;
- 2 punti, la pedina può essere spostata di due caselle in avanti, terminata la mossa il gioco passa all'avversario;
- 3 punti, la pedina può essere spostata di tre caselle in avanti, terminata la mossa il gioco passa all'avversario;
- 4 punti, la pedina può essere spostata di quattro caselle in avanti, terminata la mossa è possibile tirare nuovamente i bastoncini.
- 5 punti, la pedina può essere spostata di cinque caselle in avanti, terminata la mossa è possibile tirare nuovamente i bastoncini. (in alcune versioni del Senet si avanza di 6 caselle anziché di 5)

Non c'è limite al numero di “tiri extra” consecutivi che è possibile effettuare in base ai risultati ottenuti, come evidenziati sopra.

La prima, importante, scelta è determinare quale dei giocatori comincerà la partita. Si effettua il primo lancio di bastoncini, chi otterrà il risultato più alto ha diritto ad iniziare la partita.

E' consigliabile iniziare la prima partita usando la variante a 5 pedine. In questo caso si dispongono i pezzi dei giocatori sulla prima fila, in maniera alternata, seguendo lo schema che appare qui sotto:

Ricordiamo che lo scopo del gioco è quello di portare in salvo tutti i propri pezzi oltre la trentesima (ultima) casa della tavola di gioco. Questo risultato va ottenuto muovendo al meglio i propri pezzi, nel rispetto delle regole di movimento riportate qui di seguito:

- non è possibile far uscire una pedina dal tavolo di gioco prima che tutti i propri pezzi abbiano lasciato la prima riga. Questa regola vale anche nell'eventualità in cui un pezzo fosse costretto dagli eventi a tornare nella prima riga;
- con un risultato di 1, 4, 5 è possibile - ed obbligatorio - lanciare nuovamente i bastoncini e muovere ancora. Sono salvi i casi illustrati dalle caselle speciali;
- se la propria pedina arriva su una casella già occupata dall'avversario, si dice che questa è “sotto attacco”. In questo caso la pedina dell'avversario viene portata nel punto esatto in cui si trovava la pedina attaccante (in sostanza le 2 pedine si scambiano di posto);
- due pedine uguali vicine tra loro non possono essere attaccate, ma solo scavalcate sempre che il risultato del lancio dei bastoncini lo consenta;
- se non è possibile muovere un pezzo in avanti, allora va mosso all'indietro. In questo caso, attaccando una pedina avversaria, questa avrà il vantaggio di essere portata in avanti al posto della pedina attaccante;
- se non è possibile muovere in avanti o all'indietro, il turno finisce e passa all'altro giocatore.

Risulta vincitore colui che riesce a completare le 30 caselle della “scacchiera” con tutte le 5 pedine.

All'inizio dell'articolo è rappresentato un esemplare in ebano, avorio e ceramica della XVII dinastia (circa 1600 a.C.) proveniente da una tomba di Tebe, conservato al Museo Egizio del Cairo.

Sahkku



Per la descrizione di questo gioco devo ringraziare *Nicola Castellini*.

Il gioco è stato praticato almeno fino al 1960, ma del quale non si conoscono né le radici né l'epoca di nascita e che ha la sua storia legata ad una determinata popolazione e alla realtà mistica e sciamanica di quel popolo.

Il gioco, praticamente sconosciuto più di quanto lo possa essere il Senet al giorno d'oggi, termina la sua epopea ben prima della metà del secolo scorso, periodo nel quale si ritrova nella memoria di poche famiglie locali e nell'uso di una, due persone e questo a causa della sua limitata diffusione geografica e dell'ostracismo feroce della chiesa luterana che non meno di quella cattolica considerava fortemente peccaminosi i giochi basati sull'uso dei dadi.

Geograficamente il gioco si localizza nella parte estrema settentrionale della penisola scandinava ed è pressoché limitatamente diffuso alle sole popolazioni Lapponi, più correttamente *Sami*, di quell'area, indistintamente se questa è da attribuirsi alla Norvegia, piuttosto che alla Svezia o alla Finlandia.

Sahkku si presenta come un gioco di percorso, simile a *Daldosa* gioco tipico dell'area della Danimarca e del sud della Norvegia con una variante interessante e cioè la presenza di un pezzo speciale il Re o *gonagas* in lingua Sami, che è l'elemento specifico di questo gioco, sia nei confronti del *Daldosa* che di qualsiasi altro gioco di percorso. Cosicché Sahkku è il ponte perfetto tra i giochi di percorso e di scacchiera o più correttamente l'anello di congiunzione tra il puro gioco di percorso e il *Tablut* o il fratello maggiore *Alea Evangelii* (*Hnefatafl* o quale si voglia altro simile), dove il passaggio da gioco di percorso a quello di scacchiera è quasi praticamente completato, rimanendo solo nell'intento del Re il raggiungere una determinata posizione (il bordo della scacchiera) rispetto a quella di partenza (il centro) per essere in salvo e vincere il gioco, mentre tutto il resto si sviluppa come in un gioco da scacchiera, con pezzi che muovono da casella a casella o da incrocio ad incrocio secondo linee rette verticali od orizzontali e dove i contendenti mangiano i pezzi avversari per custodia come in uno dei più antichi giochi di scacchiera dell'area occidentale quale il *Ludus Latrucolorum* probabilmente esportato da Roma nell'Europa del nord grazie ai contatti con i soldati delle Legioni romane.

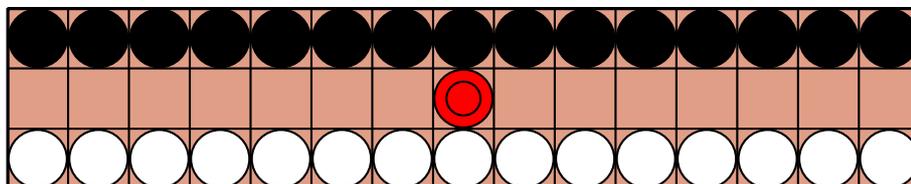
Il re del Sahkku è un pezzo molto potente che ha una grande libertà potendo muoversi al di fuori del percorso obbligatorio che gli altri pezzi devono seguire per venire in contatto tra loro ed eliminarsi vicendevolmente e che può mangiare gli altri pezzi in gioco, senza peraltro essere mai eliminato dal gioco ma piuttosto essere acquisito e quindi usato da l'uno o l'altro dei due giocatori una volta che uno dei pezzi in gioco di uno dei due giocatori termina il suo cammino sulla posizione del re.

I due giocatori si affrontano su un tavoliere rettangolare contraddistinto da tre linee longitudinali intercettate da quindici linee trasversali e perpendicolari ad esse. Quindici pedine per giocatore, e una pedina Re.

Tre dadi a forma di parallelepipedo.

Lo scopo del gioco è eliminare tutti i pezzi avversari.

Inizialmente le pedine vengono poste nelle intersezioni tra linee longitudinali e le trasversali, il Re posto in posizione mediana sulla linea longitudinale centrale.



Le pedine per entrare in gioco per essere mosse devono essere attivate ottenendo tre sahkku (intendesi le X riportate su una faccia dei dadi), in tre successivi getti dei dadi, più precisamente ogni volta che si ottiene una X con un dado questo si mette da parte e si continua il getto con i dadi restanti fino ad ottenere, nel totale dei tre tiri disponibili, delle X anche con questi.

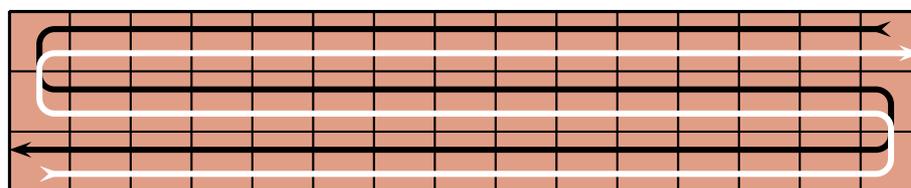
Una volta ottenute le tre X, il giocatore può fare una delle seguenti azioni:

- Muovere tre pezzi di una posizione ciascuno;
- Muovere il primo, in testa della fila di tre spazi;
- Muovere i due pezzi iniziali di uno e di due spazi.

Se non si ottengono i tre sahkku, la mano passa all'altro giocatore e così via finchè non si attivano i primi pezzi. Il movimento sul tavoliere avverrà come indicato di seguito:

I pezzi bianchi si muoveranno da sinistra a destra sulla prima riga poi da destra a sinistra sulla seconda e da sinistra a destra sulla terza.

I pezzi neri invece si muoveranno sulla terza riga da destra a sinistra, sulla seconda da sinistra a destra e sulla prima da destra a sinistra. Il diagramma di sotto riassume i due percorsi.



Durante lo svolgimento del gioco i pezzi, per lasciare la loro posizione iniziale, devono essere sempre attivati, diversamente il risultato del tiro dei dadi si utilizza per muovere i pezzi già in gioco, con le presenti indicazioni:

- La X vale uno;
- La faccia bianca, priva di simboli vale 0;
- I valori II e III rispettivamente di due e tre caselle.

Inoltre se il risultato fosse ad esempio: $X + III + \text{faccia bianca} = 4$, non si possono muovere due pezzi di due mosse, ma un pezzo di 1 (X) e un altro di 3 (III) oppure un pezzo di tutti e 4 i punti.

È possibile disporre due o più pezzi nella stessa posizione.

È inoltre possibile saltare con un proprio pezzo oltre uno o più pezzi propri o dell'avversario così da utilizzare completamente il punteggio a disposizione e atterrare su una posizione libera oltre i pezzi.

L'eliminazione dei pezzi avversari avviene semplicemente portando un proprio pezzo su una posizione occupata da uno o più pezzi avversari, che siano però stati attivati. I pezzi eliminati non rientrano più in gioco.

Il re all'inizio del gioco è posto in corrispondenza al n. 23, della numerazione su indicata e potrà essere mosso solo dopo che uno dei due giocatori ha portato un suo pezzo nella casella del re, da questo momento il re sarà mosso da quel giocatore, con le stesse regole di utilizzo del punteggio dei dadi su detto, ma non solo lungo le linee del percorso ma anche perpendicolarmente ad esse, con il vincolo che all'interno di una mossa questa avviene solo in linea retta.

Il re elimina i pezzi esattamente come gli altri pezzi. Il giocatore avverso potrà prendere il controllo del re terminando la mossa di un suo pezzo nella posizione del re occupata in quel momento e come prima il re da quel momento giocherà per quest'ultimo giocatore e così via.

Se un pezzo di un giocatore o il re, se da questo controllato, si fermano su una posizione libera a ridosso della rimanente fila di pezzi avversari non ancora attivati, questi ultimi sono congelati e non potranno essere attivati finchè il pezzo non sarà spostato da quella posizione. Importante, qualora siano eliminati tutti i pezzi attivati di un giocatore quand'anche ne avesse alcuni congelati il giocatore perde la partita.

Duodecim Scripta o Tabula



Per la descrizione di questo gioco devo ringraziare l'Associazione Culturale Archeonauta di Verona.

L'orribile catastrofe di Pompei è stata per gli storici una fortuna. Quando nel 79 d.C. un'eruzione del Vesuvio seppellì la città sotto una spessa coltre di lava e di cenere, la vita quotidiana si ruppe in una capsula che doveva venire aperta soltanto 1800 anni dopo.

Tra le migliaia di cose riportate alla luce nel corso dei primi scavi, figurano due dipinti murali che ornavano una taverna. In uno sono rappresentati due uomini seduti l'uno di fronte all'altro davanti ad una tavola da gioco, figura 1. Il giocatore di sinistra tiene il bussolotto dei dadi e dice:

Exi! (sono uscito).

L'altro indica i dadi e dice:

Non tria, duas est! (non è un tre, è un due).



Figura 1

Nel secondo affresco, i giocatori si sono alzati per scambiarsi insulti e percosse, mentre l'oste li spinge verso la strada dicendo:

Itis foras rixatis! (andate a battervi fuori).

Causa del litigio di questi personaggi era un gioco, molto popolare a quei tempi, il *Duodecim scripta*, o le dodici righe. Numerose sono, nella letteratura romana, le allusioni a questo gioco, antenato del Giacchetto, del quale sono state riportate alla luce diverse tavole, la maggior parte composte di caselle di 3 x 12 cm, chiamate punti.

Questi punti portano dei simboli o delle lettere che formano una frase, in genere scherzosa o offensiva.

Il testo riportato sulle tavole, che erano per lo più in marmo, era disposto su tre righe e su ogni riga erano scritte due parole da sei lettere ciascuna, per un totale di sei parole e trentasei lettere: ogni lettera rappresentava dunque una casella del tavolo da gioco.

Molteplici sono le tavole rinvenute dagli archeologi che sono giunte fino a noi, testimoniandoci la popolarità di questo gioco; interessanti anche le scritte sulle tavole che spesso inneggiavano alle vittorie romane o si riferivano alla passione per le gare circensi.

Dalle catacombe di *S. Priscilla* a Roma proviene una tavola, figura 2, in cui leggiamo:

Hostes victos

*Italia gaudet
ludite romani*

(Il nemico è vinto / Italia gioisce / Romani giocate).



Figura 2

Più curioso ancora il ritrovamento nel *Castro Pretorio* della capitale di una tavola che costituiva il menu di una taverna degli antichi romani e allo stesso tempo forniva lo strumento di gioco all'avventore.

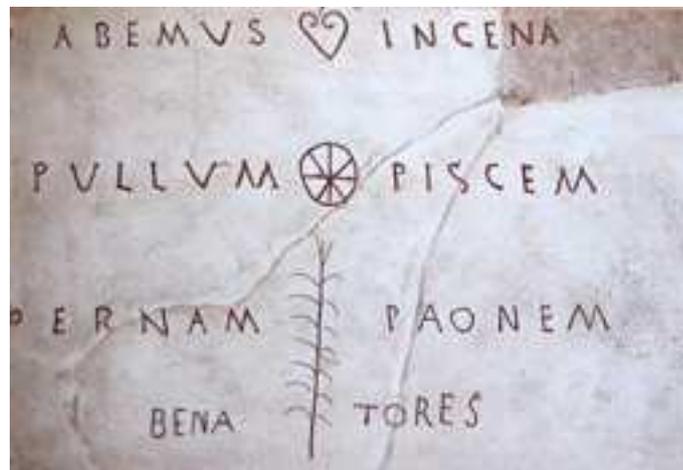


Figura 3

*Abemus incena
pullum piscem
pernam paonem*

(Abbiamo per cena pollo, pesce, pernice, pavone)

Le pedine erano lisce e piatte, perché una casella potesse contenerne più d'una; su una faccia erano incisi numeri che andavano dall'I al XV mentre l'altra poteva presentare decorazioni.



Pedine da gioco. Milano, Museo teatrale alla Scala.

Il gioco consisteva nel far percorrere alla pedine un percorso per poi arrivare alla fine ed essere ritirate, si giocava con 15 pedine per giocatore. Il giocatore poteva scegliere di muovere le pedine nel seguente modo: una pedina sommando il punteggio di tutti e tre i dadi; due pedine, una sommando il punteggio di due dadi e l'altra utilizzando il punteggio del terzo dado, o infine tre pedine utilizzando il punteggio di ciascun dado.

La strategia migliore di gioco è, quindi, un'avveduta scelta nella somma o nella scomposizione dei numeri dati e, ove possibile, non tenere isolate le proprie pedine.

Per aiutarci nella spiegazione del gioco osserviamo la tabula rinvenuta ad Ostia (figura 5, Museo Archeologico), che riporta solo le lettere A-B-C-D-E, al posto delle usuali parole di senso compiuto.



Figura 5

CCCCC BBBBBB
AAAAAA AAAAAA
DDDDDD EEEEE

Si gioca con due giocatori.

Ogni giocatore ha 15 pedine, bianche o marroni.

Il primo che porta tutte le 15 pedine sull'ultima casella della tabula vince.

La tavola di Ostia sembrerebbe suggerirci che, a differenza del backgammon moderno, il percorso sia lo stesso per ambedue i giocatori; scopriamo però che è molto più logico, e anche divertente, seguire due differenti percorsi A-B-C-D-E e A-D-E-B-C.

Si gioca in senso antiorario, come indicato nella figura 6.

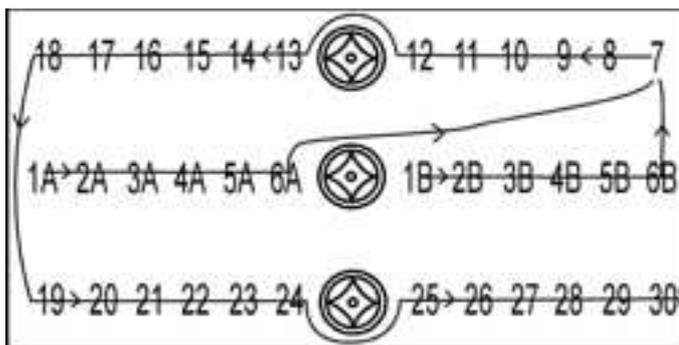


Figura 6

Visualizzazione delle pedine dei due giocatori A e B e delle 30 caselle.

1) All'inizio non vi sono pedine sul tabellone. Ogni giocatore inizia il proprio turno tirando i dadi. Per prima cosa bisogna posizionare le proprie pedine sulla tabula, sulle due righe centrali del gioco (quelle denominate A nella tabula ostiense). È possibile posizionare più pedine sulla stessa lettera.

2) Solo quando tutte le pedine di un giocatore occupano le caselle centrali, denominate A, queste possono essere spostate sulle caselle da 7 a 30 (B-C-D-E).

3) Il numero di caselle di cui una pedina può essere mossa, viene deciso dalla cifra del dado. Le cifre dei 3 dadi non possono essere sommate, tuttavia possono essere combinate tenendo in considerazione la regola 7.

Pedina da gioco conformata a volto umano.

4) Se possibile, ogni lancio di dadi deve essere usato completamente, anche qualora esso rappresentasse uno svantaggio per il giocatore.

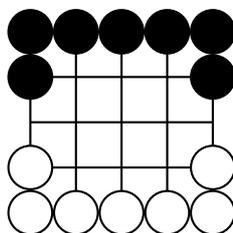
- 5) È possibile posizionare un numero indefinito di pedine dello stesso colore sulla stessa lettera.
- 6) Se solamente una pedina si trova su una lettera, questa può essere mangiata da una pedina avversaria, a condizione che anche questa arrivi sulla stessa lettera. La pedina mangiata viene tolta dal tabellone. Al turno successivo deve essere nuovamente posizionata sul tabellone nelle righe indicate con A, prima di effettuare un'altra mossa.
- 7) Una pedina non può essere posizionata su una lettera se lì già si trovano due o più pedine avversarie.
- 8) Solamente quando tutte le pedine di un giocatore si trovano sulle ultime 6 lettere, si può tentare di portarle all'arrivo. Per raggiungere l'arrivo bisogna lanciare la cifra esatta o una superiore.
- 9) Il giocatore che per primo raggiunge l'arrivo con tutte le pedine, vince.

Five Field Kono



I giochi di spostamento oppure di velocità possono anche essere fatti senza utilizzare i dadi, il Five Field Kono è un esempio.

Questo gioco è originario della Corea, il tavoliere è un piccolo quadrato di 4x4 su cui vengono posizionati sette pezzi sui due lati opposti. Le pedine vanno poste sulle intersezioni. Un giocatore utilizza i bianchi, l'avversario i neri, la posizione iniziale è come in figura.



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

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

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, 68, 69	G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 67, 68
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
Archeonaute	56	G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61, 63	M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58	L. Caviola	57, 58, 61, 63, 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, 68, 69	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	F. Macaluso	67, 69
A. Chia	69	M. Boschiero	69

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 ai nuovi giochi astratti.

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net

