

Il fogliaccio degli astratti

Numero 75 - Anno 20

Gennaio 2023

Rivista ludica, giochi astratti

Progetto

A. Randolph 100++

1961-1976

La vita è un gioco, la cui prima regola è far finta che non lo sia..

(Alan Wilson Watts)



Indice

Il progetto A. Randolph 100++	6
Chi era Alex Randolph	6
Struttura e definizioni del progetto	7
Famiglia ludica	7
Obiettivi	8
Meccanismi	8
1 Pankai	9
1.1 Introduzione	9
1.2 Regolamento	9
1.3 Riferimenti ludici	10
2 TwixT	12
2.1 Introduzione	12
2.2 Regolamento	13
2.3 Curiosità	14
2.4 Riferimenti ludici	14
3 Oh-Wah-Ree	15
3.1 Introduzione	15
3.2 Regolamento Grand Oh-Wah-Ree	16
3.3 Varianti	18
3.3.1 Coastal Oh-Wah-Ree	18
3.3.2 Dog-Gone Oh-Wah-Ree	18
3.3.3 Oriental Oh-Wah-Ree	18
3.3.4 Pendulum Oh-Wah-Ree	19
3.3.5 Arabian Oh-Wah-Ree	19
3.4 Riferimenti ludici	19
4 Breakthru	20
4.1 Introduzione	20
4.2 Regolamento	20
4.3 Riferimenti ludici	21
5 Universe	22
5.1 Introduzione	22
5.2 Regolamento	22
6 Knight Chase	23
6.1 Introduzione	23
6.2 Regolamento	23
7 Castile	25
7.1 Introduzione	25
7.2 Regolamento	26
8 Dozo	28
8.1 Introduzione	28
8.2 Regolamento	28
8.3 Curiosità ludiche	29

9 Spots	30
9.1 Introduzione	30
9.2 Regolamento	31
10 Evade	32
10.1 Introduzione	32
10.2 Regolamento	32
10.3 Varianti	33
10.4 Curiosità ludiche	33
11 Neo Chess	34
11.1 Introduzione	34
11.2 Regolamento	34
11.3 Curiosità Ludiche	35
12 Square Off	36
12.1 Introduzione	36
12.2 Regolamento	36
12.3 Variante orientale	37
12.4 Variante solitario	37
12.5 Curiosità ludiche	37
13 Moebies	38
13.1 Introduzione	38
13.2 Regolamento	38
13.3 Curiosità ludica	38
14 Ting Tong	39
14.1 Introduzione	39
14.2 Regolamento	39
15 Banda	40
15.1 Introduzione	40
15.2 Regolamento	40
15.3 Versione solitario	41
15.4 Curiosità ludiche	41
16 Corona	42
16.1 Introduzione	42
16.2 Regolamento	42
17 Hepta	45
17.1 Introduzione	45
17.2 Regolamento	45
17.3 Variante solitario	46
18 Ishi	47
18.1 Introduzione	47
18.2 Regolamento	47
19 Känguruh	48
19.1 Introduzione	48
19.2 Regolamento	49
19.3 Variante per 2 e 3 giocatori	49

20 Mimikri	50
20.1 Introduzione	50
20.2 The Decoy game	50
20.3 The no game	50
21 Domemo	51
21.1 Introduzione	51
21.2 Regolamento	52
22 Peggino	53
22.1 Introduzione	53
22.2 Regolamento	53
22.3 Versione solitario	55
23 Prärie	56
23.1 Introduzione	56
23.2 Regolamento	57
23.3 Handicap	57
24 Tasto	58
24.1 Introduzione	58
25 Wörterklauer	59
25.1 Introduzione	59
25.2 Regolamento	60
26 Ali Baba	62
26.1 Introduzione	62
26.2 Regolamento	62
27 Victory	64
27.1 Introduzione	64
27.2 Regolamento	64
28 Turnier	66
28.1 Introduzione	66
28.2 Regolamento	66
28.3 Variante	67
29 Domus	68
29.1 Introduzione	68
29.2 Regolamento	68
29.3 Varianti	69
30 Fingertip	70
30.1 Introduzione	70
30.2 Regolamento	70
30.3 Il Domino a colori	71
30.4 Il gioco del Domino Tatto	71
31 Klangspiel	72
31.1 Introduzione	72
31.2 Regolamento	72

32 Linop	73
32.1 Introduzione	73
32.2 Regolamento	73
33 Look	75
33.1 Introduzione	75
33.2 Regolamento	75
33.3 Variante	76
33.4 Curiosità	76
34 Robin Hood	77
34.1 Introduzione	77
34.2 Regolamento	77
35 Schachjagd	78
35.1 Introduzione	78
35.2 Regolamento	78
36 Steckli	80
36.1 Introduzione	80
37 Versteckspiel	81
37.1 Introduzione	81
Alex e lo Shogi	82
Roma (ottobre 1961- dicembre 1965)	82
Giappone (febbraio 1966 - gennaio 1972)	82
Venezia (febbraio 1972 - aprile 2004)	86

Il progetto A. Randolph 100++

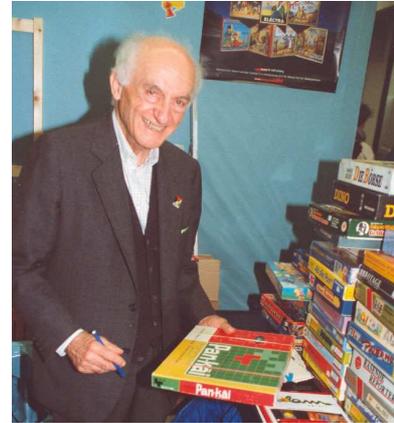
Questo numero de *Il fogliaccio degli astratti* e i successivi tre saranno riservati al progetto ludico **A. Randolph 100++**.

Questo progetto è dedicato ai giochi di *Alex Randolph*. L'obiettivo finale sarà raccogliere in un'unico volume tutti i regolamenti dei giochi ideati dal primo autore professionista ludico al mondo.

La dicitura *100++* indica i 100 e più anni dalla sua nascita, i 100 e più giochi pubblicati nella sua lunga carriera ludica.

Il progetto *Alex Randolph 100++* è un *progetto tecno-ludico*, una raccolta di regolamenti in ordine di pubblicazione con l'aggiunta di articoli che cercheranno di analizzare e relazionare le varie caratteristiche della sua produzione.

In questo numero saranno presentati tutti i giochi che vanno dal suo debutto nel 1961 con il gioco *Pankai* fino al 1976.



Chi era Alex Randolph

Alex Randolph nasce a *Dobrohost* nell'allora Cecoslovacchia, nel lontano 4 maggio 1922 e morì a Venezia il 27 aprile del 2004. Il padre, di *Odessa*, era pittore, la madre, di *New York*, era scultrice.

In gioventù frequentò le scuole primarie a Venezia e in Svizzera (Champery). Il viaggiare da un paese all'altro ebbe una grande influenza sulle sue abilità linguistiche. In Svizzera ebbe i suoi primi contatti con il mondo dei giochi da tavola.

Verso l'inizio degli anni '40 cominciò a frequentare l'università di Chicago.

Nel novembre del 1942 Alex si arruolò nell'esercito americano e fu destinato in Africa del Nord e in Italia.

Nel dopo guerra, 1947, si stabilisce a Roma e la sua attività principale fu scrittore e giornalista.

Nel 1952, si sposò, a New York, con *Gertrude Einsenstadt*.

A Vienna, 1957, fece giocare al suo amico *Herbert Feuerstein* il prototipo del gioco *TwixT*.

Durante il suo unico periodo impiegatizio, siamo nel 1960, sviluppò il prototipo di *Pankai* che fu il suo primo gioco pubblicato.

Nel 1961 con la moglie ritornò a Roma. Qui Alex si dedicò alla scrittura, ebbe collaborazioni con il mondo del cinema ed a ideare nuovi giochi.

Per scoprire nuove culture i coniugi Randolph intrapresero nel 1966 il lungo viaggio verso il Giappone. Nel paese del Sol Levante Alex ebbe l'opportunità di approfondire lo *Shogi* e raggiunse il livello di primo *dan* amatoriale.

Nel 1972 torna nella città della sua infanzia, Venezia. Negli anni creò un vero e proprio laboratorio ludico in cui sviluppare i suoi nuovi giochi. In questo lavoro fu affiancato da *Angelo Dalla Venezia*, un'abilissimo tornitore in legno che creò materialmente molti dei suoi prototipi.

Nel trentennio 1973-2004 Venezia fu la sua casa, la base per viaggiare nel centro Europa per proporre agli editori le sue idee e prototipi di nuovi giochi.

Alex Randolph fu il primo che riuscì ad imporre alle case editrici di scrivere il suo nome sulle scatole dei giochi come avviene normalmente per gli scrittori di libri.

Per maggiori informazioni sulla sua vita e sulla sua lunga avventura ludica vi consiglio di leggere i seguenti libri:

- **Alex Randolph, Artista e autore di giochi** di *Cosimo Cardellicchio* pubblicato da Unicopli, 2022;
- **Alexander Randolph, Die Sonnenseite**, in lingua tedesca, di *Philippe Evrard*, pubblicato da Drei Hasen in der Abendsonne, 2012.

Struttura e definizioni del progetto

La presentazione del gioco è strutturata in:

- *scheda di presentazione*, fornisce i dati essenziali del gioco: anno di pubblicazione, famiglia ludica di appartenenza, obiettivo del gioco e i principali meccanismi ludici utilizzati;
- *introduzione*, una breve descrizione del gioco;
- *regolamento*, presentazione del regolamento ufficiale e delle varianti se presenti;
- *eventuali curiosità*, presentazioni di giochi simili e altre notizie utili.

Nella tabella si utilizzano alcuni termini che potrebbero risultare poco chiari, di seguito alcune definizioni.

Famiglia ludica

La famiglia ludica è un grande insieme di giochi che hanno in comune le stesse radici ludiche.

- *Giochi di raccolta*, in questi giochi i giocatori devono raccogliere dei pezzi presenti sul tavoliere. In questa famiglia rientrano anche i giochi di semina caratteristici dei mancala (Awele);
- *Giochi di connessione*, questi giochi sfruttano il meccanismo della connessione sia nello scopo del gioco che come parte del meccanismo di gioco. La connessione può essere vista come collegamento di parti del tavoliere tramite pezzi oppure unione di più pezzi (Hex);
- *Giochi asimmetrici*, i giocatori non hanno la classica distribuzione simmetrica di pezzi e/o lo stesso obiettivo. Un esempio classico sono i giochi tradizionali del Nord Europa, caratterizzati da un'asimmetria sia nei che negli obiettivi che nel numero di pezzi utilizzati nei due schieramenti (Tablut);
- *Giochi di trasferimento*, rientrano in questa famiglia tutti i giochi che devono trasferire tutti o parte dei pezzi da una parte all'altra del tavoliere (Halma) oppure giochi di percorso (Gioco dell'Oca);
- *Giochi pseudo-tradizionali*, giochi che prendono ispirazione dalla tradizione ludica (Dama, Scacchi, Go, ...);
- *Giochi di conquista*, giochi dedicati alla conquista di una zona del tavoliere (Risiko);
- *Giochi di pattern*, giochi in cui si devono formare delle particolari figure geometriche, come per esempio mettere n-pezzi in fila, formare dei triangoli, ... (Go-Moku);
- *Giochi di destrezza*, giochi in cui è richiesta un'abilità manuale (Mikado);
- *Giochi di memoria*, giochi che prevedono una buona memoria (Memory);
- *Gioco di deduzione*, il giocatore deve dedurre la situazione del gioco (Master Mind);
- *Giochi di tessere*, giochi che fanno uso di tessere (Domino);
- *Giochi di parole*, giochi in cui bisogna creare delle parole utilizzando delle tessere con su stampate delle lettere (Scrabble);
- *Giochi di carte*, giochi che utilizzano principalmente mazzi di carte;
- *Giochi gestionali*, il giocatore ha a disposizione risorse limitate (come soldi, legno, oro, ...) che devono essere gestite per massimizzare il profitto. Per esempio costruire palazzi, acquistare altre risorse, guadagnare punti partita, ecc... (Agricola)

Obiettivi

Vengono descritti i vari modi per vincere/perdere una partita.

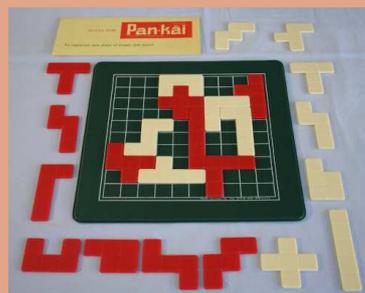
- *Ultima mossa*, la partita viene vinta/persa dal giocatore che effettua l'ultima mossa (Nim);
- *Fare punti*, la partita viene vinta dal giocatore che fa più punti (Carcassonne);
- *Catturare pezzo*, per vincere il giocatore deve catturare un determinato pezzo avversario (Stratego);
- *Portare in meta*, per vincere bisogna portare uno o più pezzi su una specifica zona del tavoliere (Quoridor);
- *Connettere lati*, unire due lati del tavoliere (Hex);
- *Conquista*, il giocatore deve conquistare una o più zone del tavoliere (Camelot);
- *Collezionare*, procurarsi una serie di oggetti con caratteristiche comuni (Zertz);
- *Svuotare mano*, il giocatore deve liberarsi di tutti o alcuni dei suoi pezzi (Macchiavelli);
- *Combaciare*, il giocatore deve accoppiare dei pezzi con determinate caratteristiche (Memory);
- *Topologico*, il giocatore che per primo riesce a formare una determinata figura sul tavoliere (per esempio un circuito oppure un filetto) è il vincitore (Trax).

Meccanismi

Questo campo serve per identificare i principali meccanismi ludici del gioco.

- *Piazzamento*, i pezzi vengono presi da una riserva e posizionati sul tavoliere principalmente su caselle vuote (Go);
- *Movimento*, i pezzi possono spostarsi sul tavoliere seguendo determinate regole (Dama);
- *Lancio dadi*, vengono utilizzati dei dadi durante la partita per simulare il caso (Backgammon);
- *Semina*, speciale movimento di pezzi caratteristici dei giochi di mancala. Il tipo di semina può essere:
 - *Singolo giro*, quando si effettua una singola semina (Awele);
 - *Multi semina*, quando si continua a seminare fin quando non si arriva alla condizione di fine semina (Bao la Kiswaili);
- *Rimozione*, il giocatore rimuove uno o più pezzi (Konane);
- *Catture*, uno o più pezzi avversari vengono portati fuori del gioco. In alcuni giochi si hanno delle *multi-catture*;
- *Bi-mossa*, il giocatore di turno muove due pezzi (Gioco delle Amazzoni);
- *In fila*, mettere in fila n pezzi (Mulino);
- *Estrazione*, vengono presi a caso degli oggetti da mazzi (Splendor);
- *Giocare carte*, i giocatori hanno la possibilità di piazzare delle carte;
- *Aste*, si fa uso di aste (Modern Art);
- *Colonne*, nel gioco si creano delle pile di pezzi (Bashne);
- *Maggioranza*, chi ha la maggioranza di pezzi può guadagnare punti, denaro,

1 Pankai



Editore:	Phillips Publishers, Inc.
Anno di pubblicazione:	1961
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi di tessere
Obiettivo:	ultima mossa vince
Meccanismo:	piazzamento

Edizioni successive

Universe - 1966



Parker Brothers

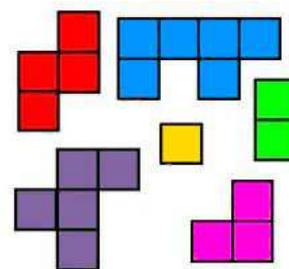
1.1 Introduzione

Il primo gioco pubblicato di *Alex Randolph* vide la luce nel 1961, quando l'agente pubblicitario *Thomas Atwater* notò nell'ufficio di Alex delle figure astratte e saputo che si trattava di un gioco si offerse di trovare un editore.

Il gioco in questione utilizza delle figure geometriche chiamate *polimini*, studiate e codificate qualche anno prima (1953) dal matematico statunitense *Solomon W. Golomb*.

Queste figure hanno tutte in comune una serie di quadrati che combinati insieme creano delle interessanti figure geometriche. In questo gioco si utilizzano i pentamini cioè tutte le figure che nascono dalla combinazione di cinque quadrati.

L'idea di Alex è di posizionare un pentamino alla volta cercando di sistemarne il maggior numero durante la partita e nel medesimo tempo bloccare l'avversario.



1.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato di dieci caselle di lato, una serie di 12 pentamini per giocatore di colore differente. In figura 1 una serie di 12 pentamini.

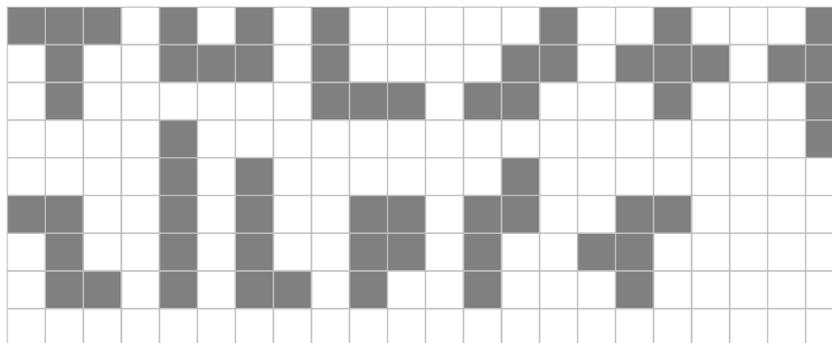


Figura 1

Scopo del gioco: vince il giocatore che fa l'ultima mossa.

Inizio partita: si inizia con il tavoliere vuoto. I giocatori hanno i propri 12 pentamini in riserva.

La partita: i giocatori si alternano a depositare un proprio pentamino.

Deposito tessera: deve essere posizionata su caselle vuote, non deve uscire dai bordi del tavoliere e non si può sovrapporre alle tessere giocate.

Regola dello spazio: nel piazzare un pentamino non si può racchiudere un'area che, al suo interno, abbia meno di cinque caselle libere. Nel diagramma 1, lo spazio in basso a sinistra non è regolare, mentre quello in alto a destra va bene.

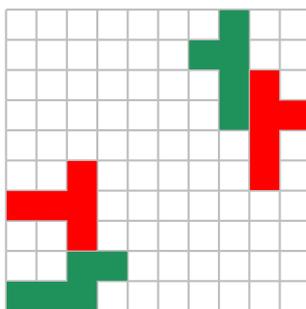


Diagramma 1

Fine partita: il primo giocatore che non può depositare un proprio pentamino perde la partita. Il vincitore ottiene 2 punti se riesce a piazzare ancora una propria tessera, 3 punti se riesce a piazzarne due e così via.

Nel diagramma 2, il rosso, che è di turno, perde perché non riesce a piazzare una sua tessera. Il verde invece può piazzarne ben altre tre e ottiene così 4 punti.

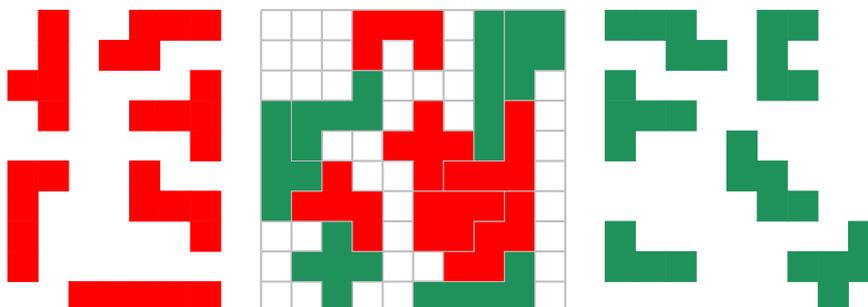


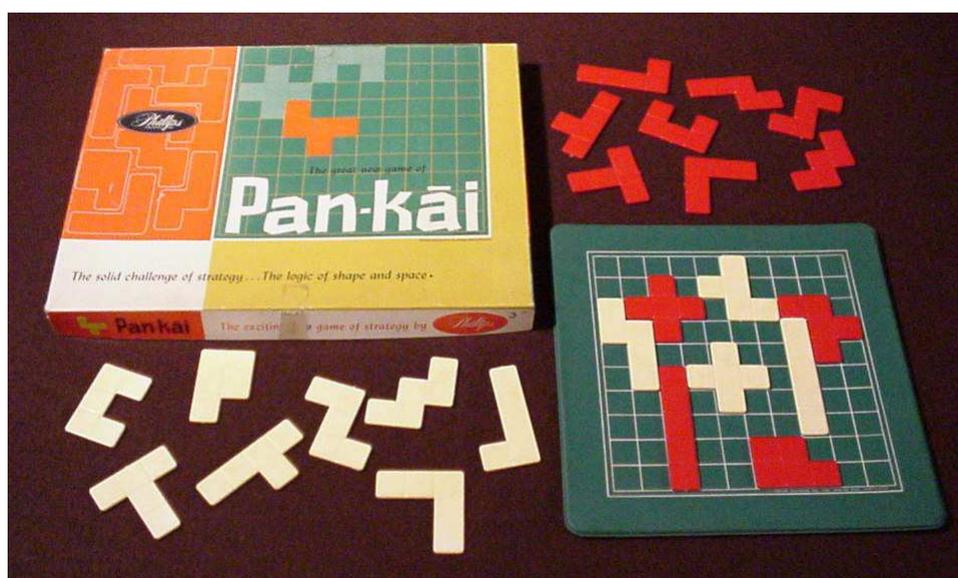
Diagramma 2

1.3 Riferimenti ludici

Il primo gioco che ha fatto uso dei polimini è il gioco dello stesso *Golomb* il cui scopo è piazzare su un tavoliere quadrato 8x8 tutti i dodici pentamini.

Nel corso degli anni molti giochi hanno utilizzato queste particolari forme geometriche, ecco alcuni esempi:

- **Cathedral** (*Robert P. Moore, 1978*): inizialmente viene piazzata la Cattedrale (pezzo neutrale) poi i giocatori si alternano a piazzare i loro edifici a forma di polimini cercando di racchiudere più territorio possibile;
- **Katamino** (*André Perriolat, 1992*): i giocatori iniziano con una dotazione asimmetrica di polimini. Li piazzano a turno e il primo che non può farlo perde la partita;
- **Blokus** (*Bernard Tavitian, 2000*): forse il più giocato. Si hanno differenti forme di polimini e due polimini dello stesso colore devono essere collegati solo per angolo;
- **Pünct** (*Kris Burm, 2005*): fa parte del progetto Gipf, lo scopo del gioco è unire due lati opposti di un tavoliere esagonale utilizzando dei polimini che si possono anche sovrapporre tra loro;
- **Battle of LIST** (*Grant Fikes, 2011*): gioco particolare dove si utilizzano quattro tipi di tetramini. Lo scopo del gioco è coprire più simboli avversari presenti sul tavoliere;
- **Patchwork** (*Uwe Rosenberg, 2014*): il gioco prende ispirazione dai polimini con l'aggiunta di interessanti meccanismi ludici che lo rendono unico nel suo genere.

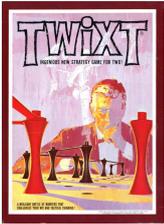
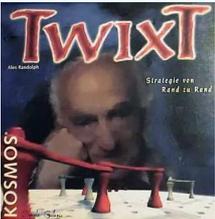


2 TwixT



Editore:	3M
Anno pubblicazione:	1962
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi di connessione
Obiettivo:	connettere due lati del tavoliere
Meccanismo:	piazzamento, rimozione

Edizioni successive

<p>TwixT - 1976</p>  <p>Avalon Hill</p>	<p>TwixT - 1979</p>  <p>Schmidt Spiele</p>	<p>TwixT - 1990</p>  <p>Klee</p>
<p>TwixT - 1998</p>  <p>Kosmos</p>	<p>TwixT - 2020</p>  <p>GP games</p>	<p>TwixT - 2021</p>  <p>Quercetti</p>

2.1 Introduzione

Twixt è il secondo gioco che Alex Randolph vide pubblicato e grazie alle copie vendute gli diede una certa solidità economica. Nasce come gioco di carta e matita su foglio quadrettato e si trasferisce poi su un tavoliere con pioli e barriere.

Twixt è un gioco da tavolo di *connessione*. La famiglia dei giochi di connessione nasce storicamente qualche anno prima, precisamente nel 1942 con Polygon ideato da Piet Hein pubblicato poi con il nome più conosciuto di Hex.

Nei suoi primi giochi Alex Randolph prese ispirazione da nuovi elementi ludici, per l'epoca, giochi con i polimini e giochi di connessione.

La maggior parte dei giochi di connessione hanno lo scopo di connettere, tramite dei pezzi, i due lati di un tavoliere.

Nel 1979 Twixt fu finalista allo *Spiel des Jahres*, gioco dell'anno in Germania.

2.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiali: 1 tavoliere quadrato 24x24 con dei fori al posto delle caselle e senza i fori d'angolo. Il tavoliere presenta delle linee colorate vicino ai bordi. Le linee orizzontali sono poste dopo la prima riga e prima dell'ultima riga, appartengono al giocatore rosso. Le linee verticali situate a sinistra e a destra del tavoliere appartengono al nero. 50 pioli neri e 50 rossi, 100 pezzi di collegamento suddivisi in 50 leganti rossi e 50 leganti neri. I leganti hanno una lunghezza pari alla diagonale della mossa del cavallo.



Importante, le righe e le colonne dietro alle linee colorate appartengono al singolo giocatore e l'avversario non può giocare il suo piolo.

Scopo del gioco: per il nero unire con un'unica ed ininterrotta fila di leganti, che utilizzino solo pioli neri, i due bordi verticali. Per il rosso unire con un'unica e ininterrotta fila di leganti, che utilizzino solo pioli rossi, i due bordi orizzontali. Nel diagramma 1 il nero ha vinto perché ha unito i due bordi verticali.

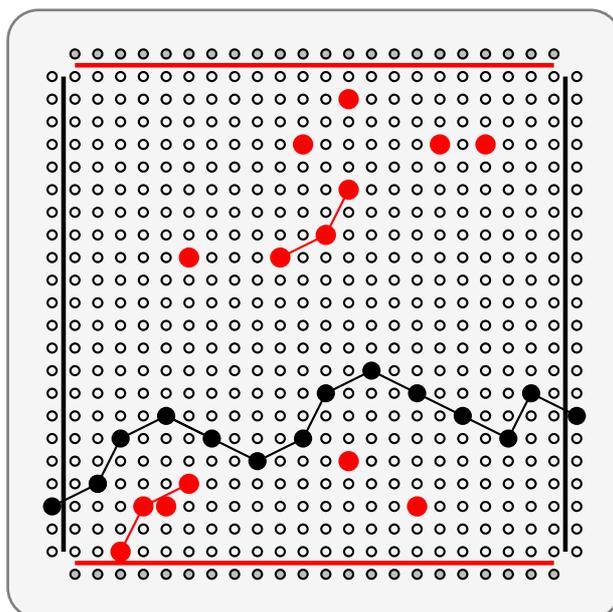


Diagramma 1

Inizio partita: il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta al giocatore rosso che dovrà posizionare un suo piolo.

Regola della torta: chi fa la prima mossa ha un chiaro vantaggio se gioca il piolo in una zona centrale del piano di gioco. Per compensare questo vantaggio si applica la cosiddetta *regola della torta*. Dopo che il rosso ha fatto la prima mossa, l'avversario ha due possibilità:

- confermare i colori e giocare il suo piolo nero in un foro libero;
- decidere di scambiare i colori diventando lui rosso e passando il colore nero all'altro giocatore che effettuerà la mossa giocando un piolo nero in un foro libero.

Le parti non possono più essere scambiate nel seguito della partita.

La partita: il giocatore di turno deve piazzare un piolo su un foro libero e aggiungere dei leganti che uniscono due o più pioli del suo colore.

E' anche possibile è rimuovere dei pioli e leganti del proprio colore piazzati in precedenza.

Posizionare un piolo: il giocatore di turno deve piazzare un piolo del proprio colore in un qualunque foro libero del tavoliere, tranne in una delle righe del bordo avversario.

Rimuovere i collegamenti: sempre possibili al proprio turno, sia prima che dopo il piazzamento del piolo. Questo consente anche di rimodulare i leganti del proprio colore. Questo avviene raramente, ma a volte è necessario per creare dello *spazio di manovra* e può essere decisivo in certi finali di partita, specialmente quando il tavoliere è affollato di materiale.

Aggiungere leganti legali: un collegamento è legale quando i due pioli sono agli angoli opposti di un rettangolo di sei fori (3x2) come nella mossa del Cavallo negli Scacchi, e nessun altro legante attraversa il percorso.

In figura 1 i collegamenti possibili del piolo centrale.

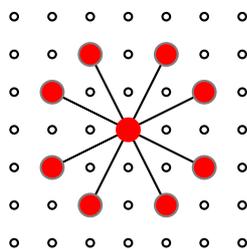


Figura 1

2.3 Curiosità

La *regola della torta* è stata introdotta nell'edizione della *Schmidt Spiele* nel 1979.

2.4 Riferimenti ludici

Come detto in precedenza la nascita di questa famiglia di giochi risale ai primi anni '40 del secolo scorso. La prima commercializzazione è del 1950 con il nome di Hex (Parker Brothers), anche se il gioco *Lightning* (Selchow & Rigther) (FdA 73) pubblicato nel 1892 è considerato il capostipite dei giochi di connessione.

Cameron Brown ha dedicato un libro ai giochi di connessione, *Connection Games Variations on a Theme* (A.K. Peters/CRC Press, 2005) in cui si possono scoprire altri giochi di connessione.



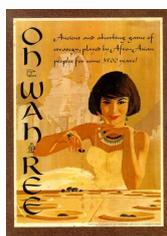
3 Oh-Wah-Ree



Editore:	3M
Anno di pubblicazione:	1962
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	giochi di raccolta
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi:	semina singolo giro, semina multi giro, catture per conteggio
Note:	nel gioco sono presenti più regolamenti

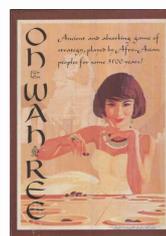
Edizioni successive

Oh-Wah-Ree - 1966



3M

Oh-Wah-Ree - 1976



Avalon Hill

3.1 Introduzione

Per presentare questo gioco si ha l'obbligo di scrivere due righe di una delle più antiche famiglie di giochi, i *Mancala*.

La terra d'origine di questa famiglia ludica è l'Africa, qualche migliaio di anni fa. La datazione precisa è quasi impossibile perché questi giochi utilizzano materiali poveri come semi, conchiglie, sassolini e i tavolieri sono scavati nel terreno anche se non mancano meravigliose *mancaliere* di legno.

La *mancaliera* è il tavoliere da gioco che è immediatamente riconoscibile per via delle sue buche dove vengono posizionati i pezzi, chiamati in gergo *semi*.

La semina è il movimento dei semi sulla mancaliera e consiste nel prelevare i semi da una buca e distribuirli nelle buche successive, uno per buca.

Alex Randolph si rifà a questa categoria con il suo *Oh-Wah-Ree* introducendo una novità, la cattura della buca.

Il titolo viene stampato per la prima volta nel 1962. Il libretto delle regole presente nella scatola contiene due regolamenti:



- *Oh-Wah-Ree*: molto simile al tradizionale Awele, qui presentato con la possibilità di giocare anche in 3 e 4 giocatori;
- *Grand Oh-Wah-Ree*: in questo gioco oltre ai semi si possono catturare anche le buche.

La ristampa del 1966 contiene invece sette regolamenti:

- *Oh-Wah-Ree*;
- *Grand Oh-Wah-Ree*;
- *Coastal Oh-Wah-Ree*;
- *Dog-gone Oh-Wah-Ree*;
- *Oriental Oh-Wah-Ree*;
- *Pendulun Oh-Wah-Ree*;
- *Arabian Oh-Wah-Ree*.



I singoli regolamenti saranno spiegati per 2 giocatori, ma tutte le varianti possono essere giocate in 3 o 4 giocatori. Per fare questo basta disporre il materiale come indicato nella seguente tabella.

Giocatori	Buche x giocatore	Semi x buca
2	6	4
3	4	5
4	3	6

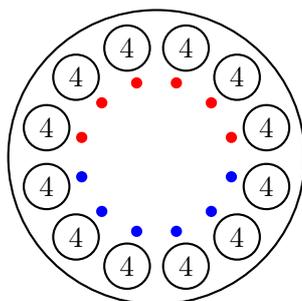
Le regole dell'Oh-Wah-Ree per 2 giocatori corrispondono sostanzialmente a quelle dell'Awele, dove lo scopo è raccogliere più semi possibile (con 24 semi si pareggia, 25 o più si vince). Nel gioco a 3 o 4 giocatori è aggiunta la regola che il giocatore di turno, può scegliere la direzione in cui seminare, antioraria oppure oraria, senza ovviamente cambiare la direzione durante la semina. Nel gioco a 2, la partita termina quando un giocatore rimane senza semi nelle proprie buche. In 3 o 4 giocatori, quando 2 giocatori in successione non possono muovere.

3.2 Regolamento Grand Oh-Wah-Ree

Giocatori: 2

Materiali: 1 mancaliera circolare con dodici buche, 48 semi, 12 biglie rosse e 12 blu.

Granaio rosso: 0



Granaio blu: 0

Scopo del gioco: catturare la maggioranza delle buche.

Termine della partita: quando tutti i semi sono stati raccolti.

Inizio della partita: in ogni buca vengono posizionati 4 semi. Ogni giocatore controlla sei buche. Il tavoliere è dotato di fori adiacenti alle buche in cui si possono mettere delle biglie colorate per indicare l'appartenenza della buca ad uno dei giocatori.

La partita: i giocatori si alternano nella semina.

La semina: il giocatore di turno seleziona una delle sue buche non vuote, prende in mano tutti i semi presenti e li distribuisce uno per buca girando in senso anti orario, iniziando dalla buca successiva a quella scelta. Per esempio nel diagramma 1 è il turno del rosso che muove dalla buca evidenziata. La situazione finale a destra.

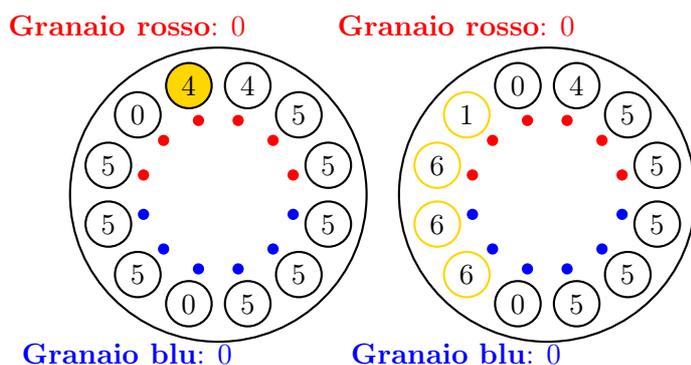


Diagramma 1

Buca di partenza: se la buca di partenza contiene 12 o più semi, durante la semina, nel ripassare su di essa non si deposita nessun seme. In pratica si salta la buca di partenza e si continua a seminare dalla buca successiva.

La cattura: quando l'ultimo seme cade in una buca avversaria e questa contiene 2 o 3 semi, contando il seme appena depositato, allora il giocatore di turno cattura tutti i semi della buca che verranno depositati nel proprio granaio e non rientreranno più in gioco. Inoltre posiziona una biglia del suo colore nella foro accanto alla buca di cattura.

Se anche la buca precedente contiene 2 o 3 semi anche questi verranno catturati, buca compresa. E così via per le altre buche soggette a cattura.

Nel diagramma 2 il rosso muove dalla buca evidenziata in giallo e termina la sua semina nel campo avversario nella buca evidenziata in azzurro.

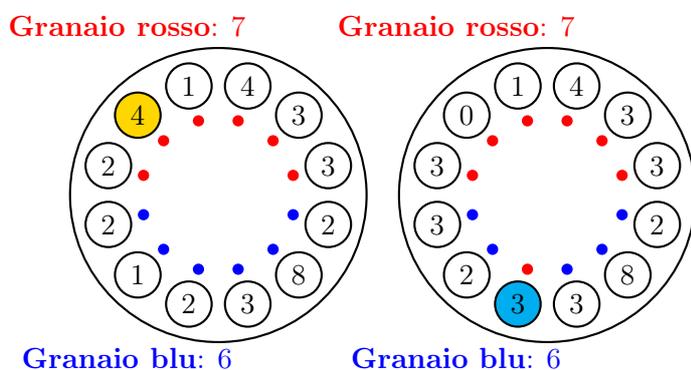
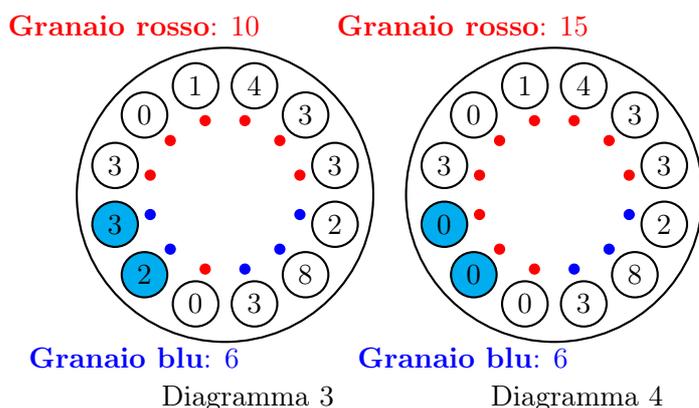


Diagramma 2

La buca dove è terminata la semina, evidenziata in azzurro, contiene 3 semi. I semi vengono catturati e la buca diventa proprietà del giocatore rosso. Nel diagramma 3, la situazione nella mancaliera dopo la prima cattura, nel diagramma 4 la situazione nella mancaliera dopo le successive due catture a ritroso.



Ricordatevi che non si possono effettuare catture nelle proprie buche.

3.3 Varianti

Nel regolamento tutte le varianti fanno riferimento all'*Oh-Wah-Ree*, eccetto che per le varianti *Pendulum* e *Oriental*.

3.3.1 Coastal Oh-Wah-Ree

Introduce l'obbligo di rifornire di semi l'avversario nel caso tutte le sue buche siano vuote. Nel caso non si sia in grado di farlo, la partita termina e si cede all'avversario tutti i semi ancora presenti nelle proprie buche. Come nel classico *Awele*, ma con la cessione dei semi!

Anche al termine della cattura bisogna lasciar all'avversario almeno una buca con dei semi in modo che possa giocare al suo turno. Se nessuna mossa permette questo, allora si esegue la mossa, ma non si cattura.

3.3.2 Dog-Gone Oh-Wah-Ree

Se la semina termina in una buca con dei semi, il giocatore di turno continua a seminare prelevando i semi dalla buca d'arrivo. Si procede in questo modo fino a che l'ultimo seme non cade in una buca vuota oppure in una buca che contiene 4 semi, compreso quello seminato. Questi semi vengono catturati. Inoltre, se durante una semina una buca contiene 4 semi, il proprietario di quella buca li cattura. La partita termina quando non si possono effettuare più semine. Vince chi ha raccolto più semi.

In questa variante, volendo, si possono giocare più rounds aggiungendo questa particolare regola. A partire dal secondo round il giocatore che ha vinto il round precedente acquisisce il possesso di una buca avversaria, quella a destra da suo punto di vista. Vince la partita chi arriva a possedere 11 buche.



3.3.3 Oriental Oh-Wah-Ree

Anche in questa variante si utilizza la semina continua. Si inizia con 6 semi per buca. Quando la semina termina in una buca con semi, si svuota la buca e si riprende la semina. Quando la semina termina in una buca vuota avversaria si termina il turno. Se la semina termina in una propria buca vuota, l'ultimo seme e i semi contenuti nella buca corrispondente avversaria sono catturati e posti nel proprio granaio. Se durante la semina, si raggiunge la nostra buca più a destra, si mette il seme nel proprio granaio e si prosegue la semina con i restanti semi nelle buche avversarie. Non si semina nel

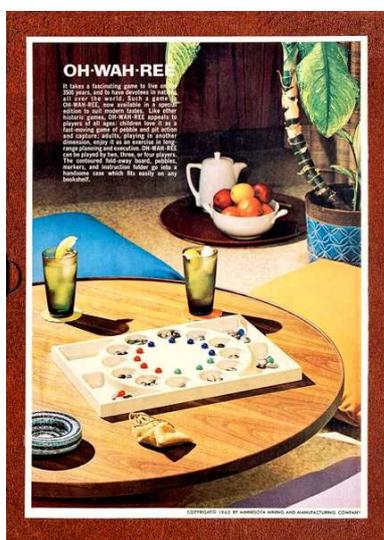
granaio avversario. Se la semina termina nel proprio granaio, si prosegue con un'altra semina da una delle proprie buche. Una semina non inizia mai da un granaio.

3.3.4 Pendulum Oh-Wah-Ree

Si inizia con 5 semi in ogni buca. Anche in questa variante si utilizza la semina continua, ma con la particolarità che si cambia direzione ad ogni semina. C'è anche una fase unica di preparazione in cui i giocatori scelgono una loro buca e seminano 3 semi nella buca successiva (scegliendo la direzione) e 2 semi in quella dopo. A questo punto il giocatore di turno prende tutti i semi da una buca e sceglie in che direzione seminare. Se la buca d'arrivo non è vuota allora continua la semina, ma in direzione opposta. Ad ogni inizio di una nuova semina, dello stesso turno, si deve cambiare direzione.

Il turno termina quando deposita un seme su una buca vuota avversaria. Per la cattura dei semi stesse regole dell'Oriental Oh-Wah-Ree. La partita termina quando un giocatore rimane senza semi. Chi ha raccolto più semi è il vincitore.

3.3.5 Arabian Oh-Wah-Ree



Si inizia con 4 semi in ogni buca. Anche in questa variante si usa la semina continua. Il giocatore di turno inizia la semina svuotando una propria buca. Se termina in una buca con semi, li prende e continua la semina. Il turno finisce quando l'ultimo seme cade in una buca vuota, oppure quando l'ultimo seme completa una buca con 4 semi. In questo caso marca la buca con un suo segnalino. Può essere qualunque buca anche una del campo avversario. Questa buca diventa un suo nido di raccolta. Durante la semina, i semi possono essere depositati sui nidi, ma nessuna semina può essere iniziata prelevando da un nido. Se una semina termina su un proprio nido, il turno termina. Se appartiene all'avversario, si catturano 2 semi e si pongono nel proprio granaio e si può iniziare una nuova semina da una propria buca a scelta. La partita termina quando non ci sono più semi da muovere. Vince il giocatore con più semi conteggiati

fra granaio e nidi.

3.4 Riferimenti ludici

I regolamenti presenti nella seconda edizione presentano diversi giochi che si ispirano ai *mancala* tradizionali. Il gioco Costal Oh-Wah-Ree è l'Awele, il Dog-Gone Oh-Wah-Ree somiglia ad un *mancala* giocato in Nigeria, Oriental Oh-Wah-Ree al gioco orientale del Congklak.

Altri *giochi di semina* che al lettore potrebbero interessare sono: il *Bao La Kiswaili* (il *mancala* più complicato, ma molto interessante, e anche gioco nazionale della Tanzania), il *Togykumalak* (proveniente dalla Kazakistan), *Layli Goobalay* proveniente dalla Somalia.



4 Breakthru



The image shows the Breakthru game box art on the left, featuring two men playing the game. To the right is the open box containing the 11x11 grid board, a rulebook, and various pieces including a King, Rebel pieces, and a ship.

Editore:	3M
Anno pubblicazione:	1965
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	gioco asimmetrico
Obiettivo:	cattura Re, portare Re in meta
Meccanismi:	movimento, cattura, bi-mossa

4.1 Introduzione

Ci spostiamo dall’Africa al Nord Europa. Se per l’Oh-Wah-Ree, ha preso ispirazione dalla famiglia dei Mancala, per Breakthru, l’ispirazione viene dai paesi nordici, dov’era molto diffusa una tipologia di gioco che vede nel Tablut il suo rappresentante più conosciuto.

Si tratta di *giochi asimmetrici*, in cui la dotazione di pezzi e lo scopo del gioco sono differenti per i contendenti.

Un giocatore deve portare in salvo il proprio Re, mentre l’avversario impersona i ribelli che devono catturare il Re.

Nel gioco che propone Randolph sono presenti i due obiettivi differenti, ma non viene utilizzata la cattura per custodia.



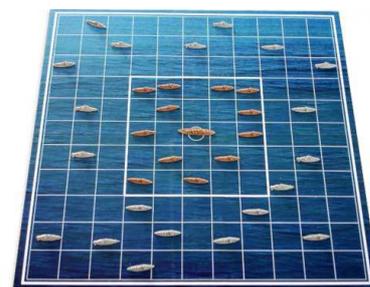
4.2 Regolamento

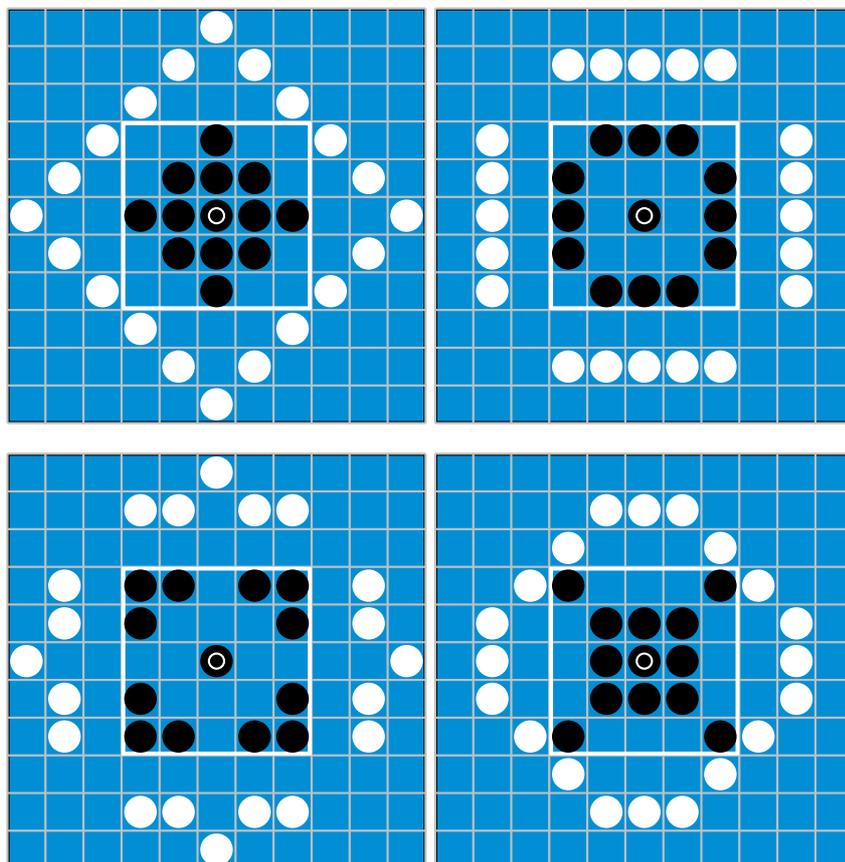
Giocatori: 2

Materiali: 1 tavoliere quadrato 11x11, 20 pezzi bianchi, 12 pezzi neri e 1 Re nero.

Scopo del gioco: per il giocatore bianco è catturare il Re nero, per il giocatore nero è portare in salvo il suo Re su una casella del bordo.

Inizio partita: sono indicate quattro disposizioni iniziali, vedi diagrammi. Il giocatore nero decide chi muove per primo.





La partita: i giocatori si alternano a muovere i propri pezzi.

Movimento pezzi: Re e pezzi muovono come la Torre degli Scacchi. Il giocatore di turno può eseguire due movimenti, con 2 pezzi distinti. Tuttavia se il nero vuole muovere il suo Re può eseguire un solo movimento.

Cattura pezzo: sia i pezzi che il Re catturano per sostituzione, in una delle quattro caselle diagonali adiacenti. Quando si esegue una cattura è possibile una sola azione.

4.3 Riferimenti ludici

Il già citato Tablut è uno dei tanti giochi di questa famiglia ed è forse il più ricorrente nella letteratura nordica del 11° secolo. Altri giochi sono l’Hnefatafl, il Tawlbwrdd, il Tawl, il Tafl, . . .

A seconda della versione cambiano dimensione del tavoliere e numeri di pezzi in gioco. Tutti questi giochi utilizzano la cattura per custodia.



5 Universe



Editore:	Parker Brothers
Anno di pubblicazione:	1966
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	giochi di tessere
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismo:	piazzamento

Edizioni precedenti

Pan-kai - 1961



Phillips Publishers

5.1 Introduzione

Il gioco del Pan-kai esteso a tre/quattro giocatori: il tavoliere viene ingrandito con l'aggiunta di quattro regioni laterali.

Non fa parte della serie 3M, in quanto pubblicato dalla Parker Brothers.

Una curiosità: in copertina c'è un'immagine ispirata al film di Stanley Kubrick, *2001 Odissea nello Spazio*. Questo perchè si pensava dovesse essere Pan-kai/Universe il gioco/sfida fra Hall 9000 e l'astronauta Frank Poole, tanto che furono autorizzate l'uso di foto e quindi sarebbe dovuto essere il gioco/gadget del film. Poi in fase finale, nel film ripiegarono sui più conosciuti ed evocativi Scacchi.

5.2 Regolamento

Tutte le regole del Pan-Kai sono valide, tranne per quanto specificato.

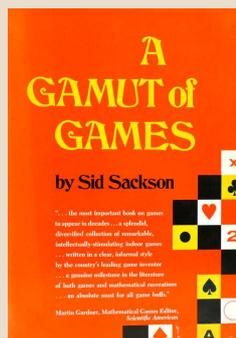
Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 1 tavoliere quadrato di 10 caselle di lato con l'aggiunta di quattro regioni laterali, ogni giocatore ha i classici 12 pentamini.

Inizio gioco: l'area di gioco varia a seconda del numero dei giocatori.

- In 2 giocatori si gioca sul tavoliere centrale 10x10;
- In 3 giocatori si gioca sul tavoliere centrale e due regioni laterali a scelta;
- In 4 giocatori si gioca su tutto il tavoliere.

6 Knight Chase



Editore:	Castle Books
Anno di pubblicazione:	1969
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi asimmetrici
Obiettivo:	catturare, bloccare
Meccanismo:	movimento cavallo, piazzamento

Edizioni successive

Pferdeäppel - 1981



Bütehorn

Plop - 1981



Istituto del Gioco

6.1 Introduzione

Il regolamento del gioco è contenuto nel libro *A gamut of game* scritto da *Sid Sackson*.

Sackson è l'altro grande autore di giochi che, come Randolph, è riuscito a diventare un autore professionista di giochi nei primi anni '60.

Il gioco si ispira alla movimento del Cavallo degli Scacchi. In una partita di Knight Chase i giocatori avranno a disposizione un Cavallo a testa e turno dopo turno lo spazio di manovra dei pezzi diminuirà.

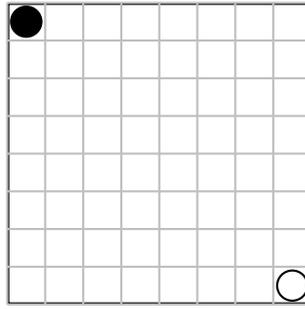
6.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato 8x8, 1 pezzo bianco ed 1 nero (si può utilizzare il Cavallo degli Scacchi), 30 dischetti.

Scopo del gioco: il bianco vince se riesce a muovere il suo pezzo sulla casella occupata dal pezzo nero. Il nero vince se non viene catturato. Se uno dei pezzi è bloccato e non può muovere allora il nero vince la partita.

Inizio partita: i 2 pezzi vengono posizionati negli angoli opposti del tavoliere. Il nero fa la prima mossa.



La partita: a turno i giocatori muovono il loro pezzo su una casella libera.

I pezzi si muovono come il Cavallo degli Scacchi. Dopo la mossa il giocatore deve piazzare due dischetti, uno sulla casella di partenza del pezzo mosso, l'altro in un qualsiasi spazio libero a scelta del giocatore. Se l'avversario ha un'unica mossa allora non si può occupare la casella d'arrivo del pezzo avversario.

I dischetti una volta piazzati non possono essere più rimossi.

Le dieci mosse: quando tutti i trenta dischetti sono stati piazzati, il bianco ha dieci mosse a disposizione per catturare il nero altrimenti perde la partita.

Il Fogliaccio degli astratti viene editato con il programma di scrittura

LaTeX

Per le migliori parole e migliori caratteri.



www.guitex.org

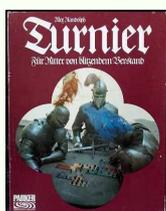
7 Castile



Editore:	Stancraft
Anno di pubblicazione:	1970
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi di conquista
Obiettivo:	conquista di 3 territori
Meccanismo:	movimento, cattura per custodia

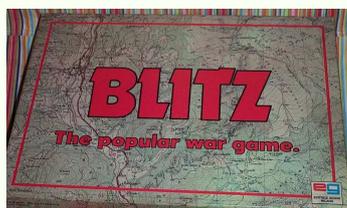
Edizioni successive

Turnier - 1976



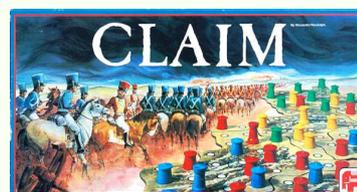
Parker Brothers

Blitz - 1983



Editrice Giochi

Claim - 1983



Jumbo

Die Wikinger Kommen! - 1994/96



ASS

7.1 Introduzione

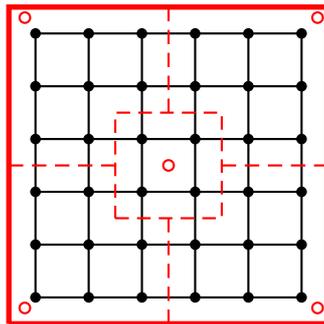
Per Breakthru, Alex si era ispirato ai giochi nordici della famiglia del Tablut, nei quali il meccanismo di cattura avveniva per custodia (non in Breakthru). Con Castile si torna in Africa. Durante la sua permanenza in Algeria (1943), gli capitò di osservare dei ragazzini che avevano tracciato un tavoliere per terra su cui disponevano e muovevano dei sassolini in modo curioso. Anni dopo da questo ricordo

gli venne l'ispirazione per Castile. Il gioco che i bimbi giocavano era il Seega. Nel Seega, lo scopo è eliminare tutti i sassolini dell'avversario: in Castile conquistare 3 delle 5 zone del tavoliere.

7.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale di gioco: 1 tavoliere 6x6 con 36 intersezioni suddivise in 5 territori. Un territorio centrale con quattro intersezioni e 4 angolari con otto intersezioni ciascuno. Ogni territorio ha un piccolo foro dove infilare una bandiera (nei quattro angoli e al centro del tavoliere).



Ogni giocatore ha a disposizione 12 pioli (8 bassi e 4 alti) e 3 bandiere.

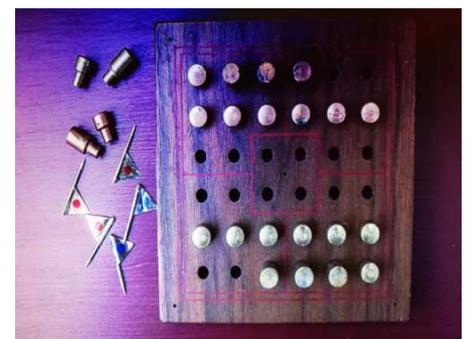
Scopo del gioco: il primo giocatore che piazza le sue 3 bandiere sul tavoliere ha vinto.

La partita: è divisa in due fasi, piazzamento e movimento pioli.

Piazzamento pioli: i giocatori si alternano piazzando due pioli alla volta. La prima fase finisce quando tutti i 24 pioli sono stati piazzati. In questa fase non ci sono catture e nessuna bandiera viene piazzata.

Movimento pioli: i giocatori muovono a turno un piolo. A secondo del tipo di piolo si hanno i seguenti movimenti:

- un *piolo basso* si può muovere ortogonalmente (verticale o orizzontale, ma non in diagonale) in un incrocio vuoto adiacente;
- un *piolo alto* si può muovere come un piolo basso oppure può saltare ortogonalmente sopra un piolo adiacente (proprio o avversario) a patto che l'incrocio successivo sia libero (il salto avviene in linea retta). Si possono fare più salti in un singolo turno.



Cattura piolo: quando con una mossa si intrappola un piolo avversario tra due propri (cattura a custodia), il piolo avversario è catturato e rimosso dal tavoliere. Un piolo può essere anche intrappolato e catturato in un angolo (i due pioli sono posizionati a 90 gradi).

Il piolo che ha effettuato la cattura può ancora muovere se effettua un'altra cattura.

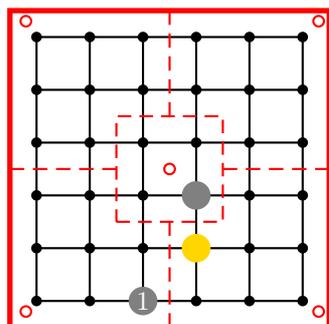


Diagramma 1

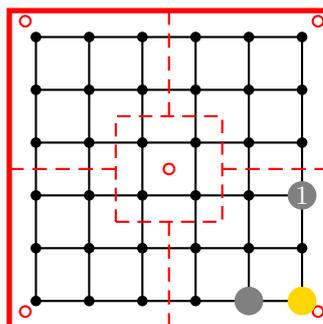


Diagramma 2

Nel diagramma 1 la pedina 1 si muove verso destra e la pedina gialla viene catturata. Nel diagramma 2 la pedina 1 si muove verso il basso e la pedina gialla viene catturata.

Auto intrappolamento: un giocatore può muovere un suo piolo tra due pioli avversari senza alcuna conseguenza.

Piazzamento bandiera: se un territorio è occupato solo da pioli di un colore allora il proprietario dei pioli può posizionarci la sua bandiera. Un territorio assegnato può essere riconquistato dall'avversario, eliminando i pioli nemici e sostituendo la bandiera.

Fine partita: appena un giocatore ha 3 bandiere sul tavoliere ha vinto la partita.



8 Dozo



Editore:	Stancraft
Anno di pubblicazione:	1970
Numero giocatori:	da 2 a 3
Famiglia ludica:	giochi di pattern
Obiettivo:	topologico
Meccanismo:	posizionamento

Edizioni successive

Dozo - 1974



Selecta

Dozo - 2020



New Venture Games

8.1 Introduzione

Per la prima volta Randolph pubblica un gioco che ha come scopo la creazione di una forma geometrica. Non è un classico gioco di filetto, ma un qualcosa di più elaborato, una sfida maggiore per i nostri occhi: riconoscere un triangolo dai suoi vertici.

Dozo è uno dei giochi del periodo giapponese di Randolph.

Interessante quanto è scritto alla fine del libretto delle regole:

"I giocatori dovrebbero tener a mente che vincere oppure perdere a Dozo non è la cosa più importante.

Ma è un'attività rilassante il cui godimento più profondo non è tanto la strategia, quanto l'estetica. Dalle parole di un esperto giapponese del gioco: Dozo lenisce i nervi e soddisfa l'anima."



8.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale di gioco: 1 tavoliere triangolare di sette esagoni di lato e 28 dischetti colorati (7 dischetti per colore).

Scopo del gioco: creare un triangolo equilatero che abbia ai suoi vertici dischetti dello stesso colore. Nei diagrammi 1 e 2 i possibili triangoli realizzabili.

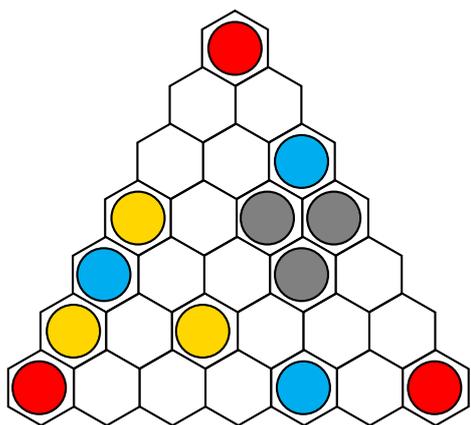


Diagramma 1

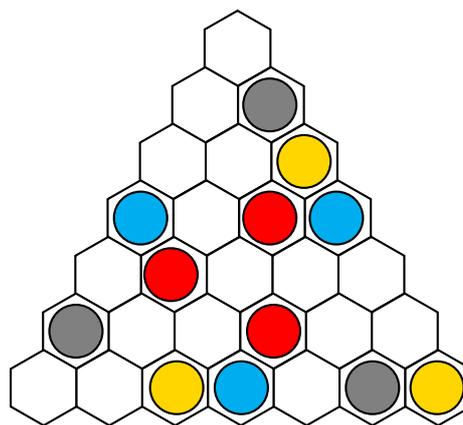


Diagramma 2

Inizio partita: il tavoliere è inizialmente vuoto.

La partita: i giocatori si alternano a piazzare uno dei dischetti colorati su una casella vuota.

Fine partita: il primo giocatore che realizza un triangolo equilatero con ai vertici dischetti dello stesso colore è il vincitore.

8.3 Curiosità ludiche

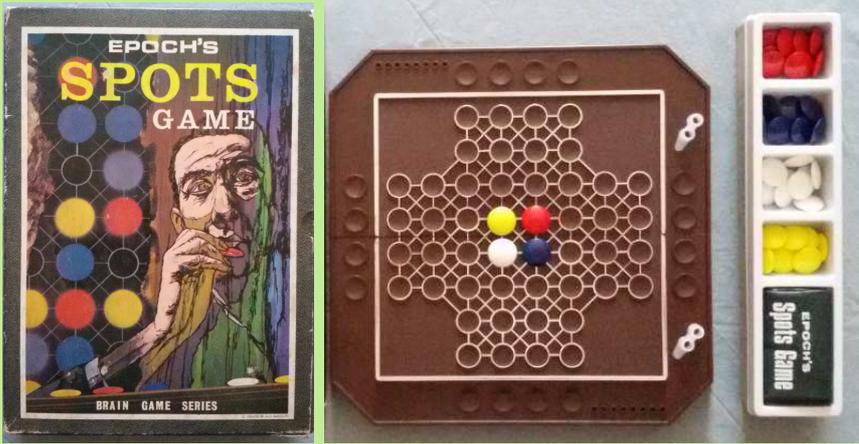
Molti di questi giochi di piazzamento e costruzione pattern si possono giocare semplicemente con carta e matita. Ricordiamo *Hip* (Martin Gardner, anni '60), dove lo scopo è creare un quadrato (nessun colore che vincoli!).

Havannah (Christian Freeling, 1980), dove fra le varie condizioni di vittoria c'è la costruzione di un circuito chiuso e l'esagono ne rappresenta il minore possibile.

Constellations (Walter Joris, 2002), nel quale lo scopo è creare una forma chiusa di almeno 8 punti rispettando alcuni semplici vincoli.



9 Spots

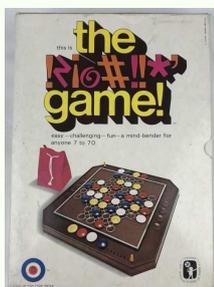


The image shows the original Epoch's Spots Game. On the left is the box art, featuring a stylized illustration of a man's face and the text 'EPOCH'S SPOTS GAME' and 'BRAIN GAME SERIES'. On the right is the game board, a brown octagonal board with a white grid of circular holes. A small tray next to the board contains colored pieces: red, blue, white, and yellow.

Editore:	Epoch
Anno di pubblicazione:	1970
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	filetto
Obiettivo:	topologico
Meccanismo:	piazzamento

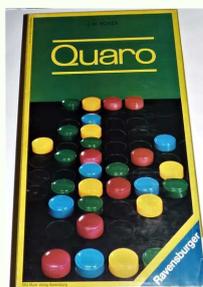
Edizioni successive

The !Z!o#!!' game! - 1970



Entex

Quaro - 1974



Ravensburger

Counterpoint - 1976



Hallmark Games

Nach dem Regen - 1995



Editrice Giochi

9.1 Introduzione

La prima pubblicazione di questo gioco è avvenuta curiosamente in Giappone per quelli della Epoch.

La confezione con scritte un pò in giapponese e un pò in inglese riporta la dicitura *Brain Game Series*. Al momento non sappiamo di quali altri giochi era composta la serie, ma per fattura sembrava di aver in mano un gioco della 3M stile Bookshelf!

Nello stesso anno fu localizzato negli Stati Uniti, con un titolo piuttosto curioso. Per il lessico fumettistico americano raffigura una serie di impropri o anatemi!

E' un gioco astratto dove è presente una componente di fortuna dovuta all'estrazione delle pedine, ma abbastanza deterministico per renderlo interessante anche ad un'astrattista puro.

Lo scopo del gioco è mettere in fila quattro pedine di colore differente per guadagnare dei punti. Nell'edizione della Ravensburger, il gioco è parte della "Casino serie" che voleva imitare la Bookshelf della 3M.

9.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 1 tavoliere a forma di croce, 48 pedine (12 per quattro colori), 1 sacchetto.

Scopo del gioco: fare più punti possibili.

Inizio partita: tutte le pedine vengono messe nel sacchetto e ben mescolate. Poi ogni giocatore estrae 4 pedine che posiziona nelle quattro caselle laterali che compongono la sua base. In quattro giocatori si gioca a coppie.

La partita: il giocatore di turno posiziona una delle sue pedine dalla sua base in una casella libera del tavoliere.

Punti: quando si forma un quattro in fila di pedine contigue, ma di diverso colore si guadagna un punto. Se si completano più filetti nella stessa mossa si guadagnano i punti corrispondenti ai filetti ottenuti. Un quattro in fila può essere fatto anche aggiungendo una pedina ad un quattro in fila già esistente purché si mantengano i quattro differenti colori contigui.

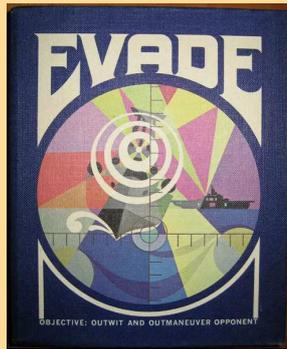
Bonus: ogni volta che un giocatore ottiene un filetto, ha il diritto di piazzare un'altra pedina. Quindi, potrebbe riuscire nello stesso turno a piazzare tutte le sue pedine.

Rifornimento: appena finito il suo turno il giocatore pesca dal sacchetto il numero di pedine necessario per completare la sua base.

Fine partita: quando tutte le caselle del tavoliere sono occupate oppure quando è evidente che non si possono fare più punti.



10 Evade



Editore:	3M
Anno di pubblicazione:	1971
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi di trasferimento
Obiettivo:	portare in meta un pezzo
Meccanismi:	movimento, cattura

10.1 Introduzione

Nel gioco è presente il concetto di informazione nascosta o parziale. La maggioranza dei giochi astratti sono del tipo deterministico: l'esempio più classico sono gli Scacchi dove i giocatori hanno una completa informazione della situazione sul tavoliere e, in teoria, possono analizzare tutte le mosse possibili della partita in corso. Nei giochi ad informazione nascosta i giocatori devono fare delle deduzioni in base al gioco avversario per ricavare le informazioni mancanti.

In Evade ogni giocatore ha due tipi pezzi che chiameremo *Guardie* e *Fuggitivi*. L'avversario, non è in grado di distinguere i due tipi, potrà solo cercare di dedurlo durante la partita, ma attenzione ai bluff. Lo scopo del gioco è far scappare i *Fuggitivi*.

È anche presente una componente mnemonica. Una volta che il giocatore ha battezzato i suoi due Fuggitivi dovrà ricordarsi quali sono, ma avrà comunque la possibilità di verificare l'identità pagando un piccolo pegno.



10.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato 6x6, 6 pezzi gialli e 6 blu, due dischi magnetici a testa. Due dei sei pezzi del giocatore saranno gli *Fuggitivi*: per distinguerli dagli altri pezzi si utilizzeranno i due dischi magnetici che saranno segretamente piazzati sotto i due pezzi. Gli altri pezzi sono chiamati *Guardie*.

Scopo del gioco: portare per primi nella traversa opposta un proprio Fuggitivo.

Inizio partita: i pezzi sono posizionati sulle rispettive prime traverse dei giocatori come in diagramma 1. La disposizione dei Fuggitivi e delle Guardie è a scelta dei giocatori ed è segreta.

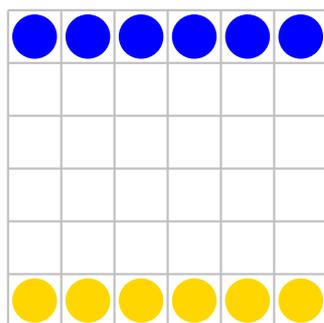


Diagramma 1

La partita: i giocatori muovono a turno un loro pezzo.

Movimento pezzo: il singolo pezzo (Fuggitivo o Guardia) si muove di una casella nelle otto direzioni possibili (come il Re degli Scacchi). Se la casella d'arrivo è occupata da un pezzo avversario allora avviene il *congelamento* di entrambi i pezzi.

Congelamento: quando una Guardia si muove su un pezzo avversario viene piazzata in cima. Entrambi i pezzi risultano congelati e non potranno più essere mossi per il resto della partita.

Durante il suo turno il giocatore può controllare l'identità del suo pezzo, in questo caso non potrà congelare nessun pezzo avversario.

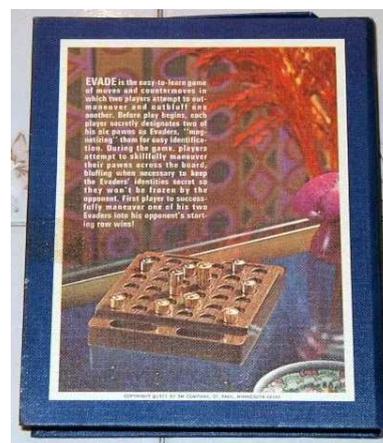
Se accidentalmente un giocatore congela un pezzo avversario con un proprio Fuggitivo allora il giocatore *perde la partita*.

Patta: se tutti i dodici pezzi sono congelati la partita è patta.

10.3 Varianti

Volendo si possono giocare le seguenti varianti:

- una volta iniziata la partita i giocatori non possono controllare l'identità dei loro pezzi;
- si può giocare una serie di partite, il vincitore riceve dieci punti, in caso di patta cinque punti a testa. Il primo giocatore che raggiunge i cinquanta punti (o altro limite pattuito) è il vincitore;
- se si sta giocando su più partite (vedi il punto precedente) allora chi congela con il suo Fuggitivo non perde la partita, ma perde dieci punti.

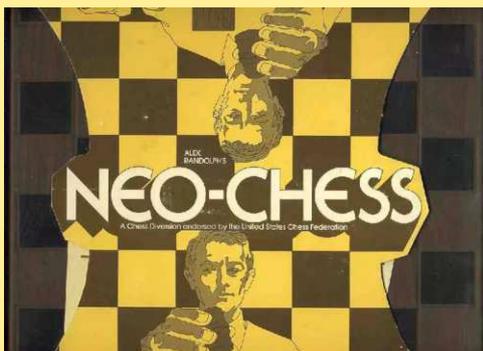


10.4 Curiosità ludiche

Fra i molti giochi astratti che utilizzano informazioni nascoste (Stratego su tutti) segnaliamo:

- **Z Game** (J.B. McCarthy, 1975): in Evade tutti pezzi sono celati, in Z Game è conosciuto il pezzo la cui cattura condurrebbe alla vittoria, ma sono nascosti i valori degli altri pezzi;
- **Sashay** (C. Bickel, 2003): anche qui lo scopo è portare, in questo caso, la propria Spia (segretamente segnata) dalla parte opposta con l'aiuto degli altri pezzi amici, ognuno con particolari caratteristiche, ovviamente da dedurre.

11 Neo Chess



Editore:	3M
Anno di pubblicazione:	1972
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi pseudo-tradizionali
Obiettivo:	cattura Re avversario
Meccanismi:	movimento, cattura

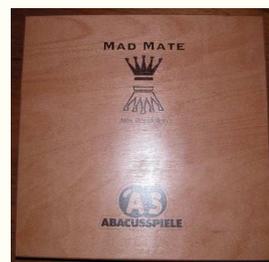
Edizioni successive

Mad Mate - 1975



Selecta

Mad Mate - 1997



Abacus

11.1 Introduzione

Il gioco è una particolare variante degli Scacchi dove i pezzi hanno un lato scuro ed uno chiaro. Il pezzo catturato non esce dal gioco.

Una particolarità: il regolamento della 3M riporta erroneamente il divieto di far rientrare i pezzi nell'ottava traversa, ma nella realtà il divieto vale solo per i pedoni. Le edizioni successive, Selecta ed Abacus, seguono le regole scritte da Alex per il prototipo datato 1967.

11.2 Regolamento

Valgono tutte le regole degli Scacchi eccetto per quanto specificato:

Materiale: 1 scacchiera, 32 pezzi simil-cilindrici in plastica di differente altezza. Su un lato dei pezzi è riportato un simbolo di colore argento e sull'altro in colore oro.

Pezzi catturati: quando un pezzo è catturato viene rimosso dal tavoliere e capovolto. A questo punto cambia colore ed entra a far parte della riserva di chi lo ha catturato. In un qualsiasi turno successivo, il giocatore che lo ha catturato potrà rigiocarlo, posizionandolo su una qualsiasi casella vuota della scacchiera. Ad eccezione dei pedoni che non possono essere posizionati nelle rispettive ottave traverse. Questa mossa costituisce l'intero turno di chi ha eseguito il rientro.

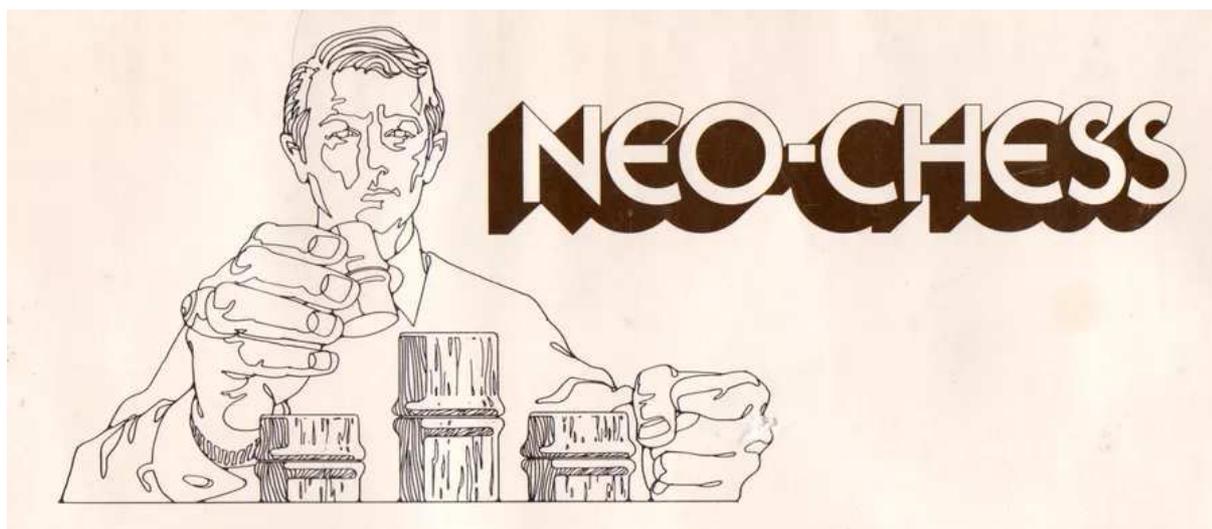
Promozione pedone: quando un pedone raggiunge l'ottava traversa promuove e lo si scambia con un pezzo presente nella riserva avversaria. Se non ci sono pezzi maggiori nella riserva, la promozione non avviene e il pedone rimane inattivo sulla casella d'arrivo. Non potrà nemmeno essere scambiato nei turni successivi qualora la riserva acquisisca un pezzo maggiore.



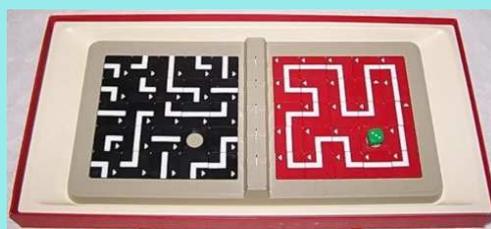
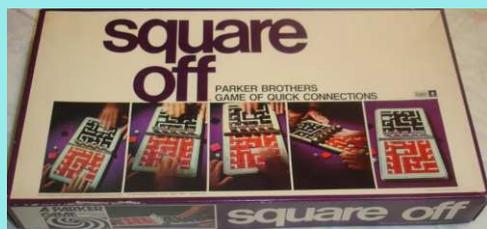
11.3 Curiosità Ludiche

Per questo gioco Randolph ha preso ispirazione dallo Shogi, gioco che ha studiato e praticato nel suo periodo giapponese.

In Giappone, lo Shogi ha molto seguito ed è giocato anche a livello professionistico.



12 Square Off



Editore:	Parker Brothers
Anno di pubblicazione:	1972
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi di destrezza
Obiettivo:	connessione
Meccanismo:	movimento tessere

Edizioni successive

Dominate - 2014



Ideal

12.1 Introduzione

Gioco di colpo d'occhio e destrezza. I giocatori devono collegare due punti precisi del tavoliere. Per far questo si devono muovere delle tessere o meglio farle scivolare. Sulle tessere sono disegnati dei tratti di linea orizzontale o ad angolo e vengono posizionate casualmente ad inizio partita.

La velocità del giocatore nel spostare le tessere è fondamentale.

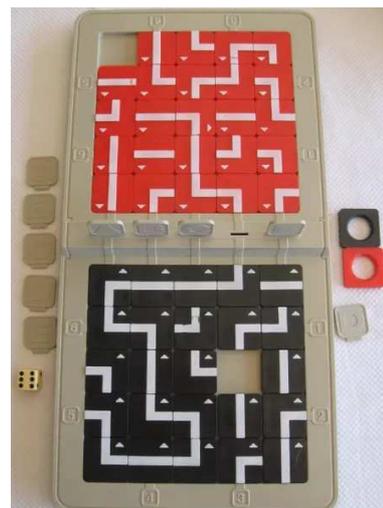
12.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere suddiviso in due aree di 5x5 caselle. 24 tessere rosse e 24 tessere nere in cui sono disegnate linee diritte o ad angolo. Ogni tessera è marcata in un angolo con un triangolino, per indicarne l'orientamento. 5 segnalini letterali, 1 dado.

Scopo del gioco: essere il primo giocatore a formare una linea continua tra i due punti selezionati, muovendo le tessere nella propria area.

Inizio partita: il tavoliere viene posizionato per il lato corto fra i 2 giocatori, cosicché ognuno abbia davanti a sé un'area 5x5, dove verranno posizionate casualmente le 24 tessere, prestando



attenzione che tutti i triangolini siano in alto a destra. Mettere i segnalini letterali nelle apposite fessure fra le 2 aree di gioco. Un giocatore seleziona una lettera, l'altro lancia il dado.

La partita: i giocatori, muovendo le proprie tessere, cercano di formare un percorso tra la lettera selezionata e il numero del dado segnato sul bordo del tavoliere. I movimenti vanno fatti il più rapidamente possibile e senza rispettare alcun turno di gioco.

Il primo giocatore a completare il percorso si appropria della lettera. Poi si passa al secondo round: chi ha perso seleziona la lettera, l'altro rilancia il dado e si ricomincia a muovere velocemente le tessere per aggiudicarsi la seconda lettera. E così via per i rounds successivi.

Fine partita: il primo giocatore che si aggiudica 3 lettere vince la partita.

12.3 Variante orientale

Stesse regole, ma il movimento avviene rispettando i turni. In ogni turno si muove una o più tessere facendo un singolo spostamento.



12.4 Variante solitario

Preparare l'area come nel gioco standard, ruotando 2 tessere con linea verticale in modo che siano orizzontali. Quindi creare una linea chiusa utilizzando tutte le tessere.

12.5 Curiosità ludiche

L'idea delle tessere che *scivolano* ricorda molto *Il gioco del 15* ideato nel 1874 da *Noyes Palmer Chapman*, un postino, e reso popolare nel 1880 dal famoso autore di rompicapi *Samuel Loyd*.



13 Moebies



Editore:	Hallmark
Anno di pubblicazione:	1973
Numero giocatori:	1
Famiglia ludica:	rompicapo
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismo:	piazzamento

13.1 Introduzione

È un rompicapo di piazzamento di forme curvilinee, a ben vedere dei polimini deformati.

13.2 Regolamento

Giocatori: 1

Materiale: 6 tessere chiamate *Moebies* a forma irregolare, 6 pioli, 1 tavoliere 5x5 con 8 fori.

Scopo del gioco: piazzare i 6 *Moebies* sul tavoliere all'interno dei bordi senza sovrapposizioni. Nel tavoliere ci sono 8 fori, ma solo 6 buchi nei *Moebies* in cui vanno posizionati i pioli. I 2 fori in più possono essere coperti dai *Moebies*.

Inizio partita: il tavoliere è vuoto.

La partita: posizionare i *Moebies* sul tavoliere in modo che non si sovrappongano agli altri.

13.3 Curiosità ludica

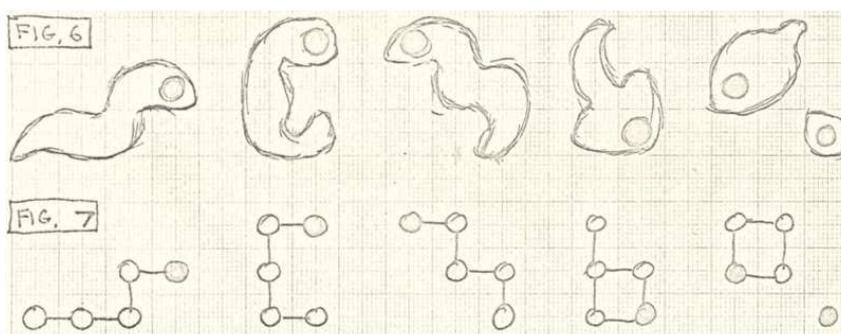
Le regole del prototipo contengono la descrizione per giocare in 2.

I due giocatori piazzano i *Moebies* alternativamente, uno alla volta, inserendo il piolo nel foro.

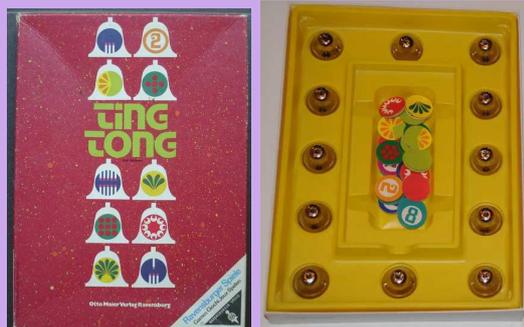
Una volta che il *Moebie* è nel tavoliere qualunque giocatore, al suo turno può ruotarlo, con il piolo come perno.

Dopo ogni mossa tutti i *Moebies* devono stare comodamente dentro i bordi e tutti i fori del tavoliere devono essere o tutti coperti o tutti esposti.

L'ultimo giocatore che riesce a piazzare un *Moebie* è il vincitore.



14 Ting Tong



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1973
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	giochi di memoria
Obiettivo:	collezionare
Meccanismi:	scoprire dei pezzi

Edizioni successive

Becher-Spiel - 1978



Selecta

14.1 Introduzione

Questo è il primo gioco di Alex dedicato ai bimbi. I giochi per i più piccoli hanno spesso valenza prettamente formativa e sono orientati allo sviluppo della persona attraverso lo stimolo delle capacità sia fisica che mentale. Nel corso della sua carriera ne pubblicherà altri per diversi editori.

Ting Tong è un classico gioco di memoria per costruire una sequenza numerata.



14.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 12 campanelle e 60 gettoni, suddivisi in 6 serie numeriche da 1 a 10 di diversi segni.

Scopo del gioco: raccogliere il maggior numero di gettoni.

Inizio partita: scegliere una serie di gettoni, distribuirli sotto le campanelle (2 rimarranno vuote) che vanno poi mischiate.

La partita: a turno i giocatori devono scoprire, nella giusta sequenza, i gettoni nascosti. I gettoni così scoperti vengono presi dal giocatore.

Fine partita: dopo 6 rounds, chi ha raccolto più gettoni è il vincitore.

15 Banda



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1973
Numero giocatori:	da 1 a 2
Famiglia ludica:	giochi di connessione
Obiettivo:	ultimo a depositare tessera
Meccanismi:	posizionamento

15.1 Introduzione

Questo gioco potrebbe essere visto come il capostipite di molti altri pubblicati negli anni successivi che hanno come obiettivo costruire percorsi continui.

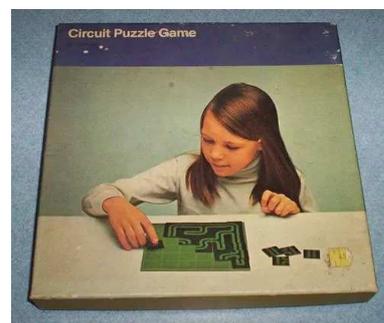
Il gioco è composto da una serie di tessere su cui sono disegnate delle linee che turno dopo turno vanno a formare un percorso, chi fa l'ultima mossa vince.

Banda può essere giocato anche in solitario.

15.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tabellone double face, su un lato un tavoliere quadrato 5x5 per il gioco a 2, mentre sull'altro lato un tavoliere quadrato 6x6 per la versione in solitario, 36 tessere su cui sono disegnati dei tratti di percorsi.



8 tessere



11 tessere



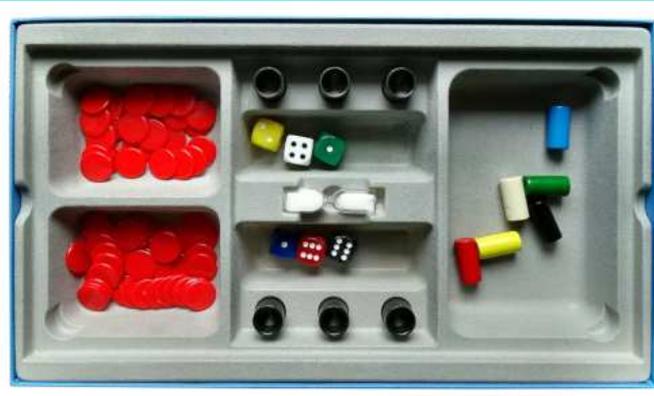
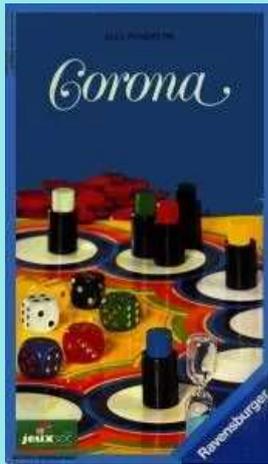
10 tessere



7 tessere

Scopo del gioco: posizionare l'ultima tessera che chiude un unico circuito. Il circuito può essere corto o lungo, non necessariamente bisogna utilizzare tutte le tessere o riempire tutte le caselle (diagramma 1). L'importante però è non creare delle isole, ovvero dei circuiti non collegati (diagramma 2).

16 Corona



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1974
Numero giocatori:	da 2 a 7
Famiglia ludica:	Gioco di deduzione
Obiettivo:	fare punti
Meccanismi:	piazzamento, movimento, lancio dadi

Edizioni successive

Moonstar - 1981



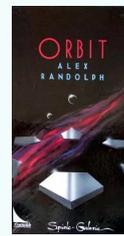
Avalon Hill

Harun - 1988



Perlhuhn

Orbit - 1993



Franckh-Kosmos

16.1 Introduzione

Un gioco di dadi dove la fortuna è completamente assente. I giocatori devono visualizzare mentalmente le possibili posizioni di gioco per trovare la migliore. Il giocatore non può ricreare fisicamente la posizione del gioco spostando i pezzi, ma lo potrà fare solo se vince la dichiarazione.

Le dichiarazioni saranno fatte senza seguire un ordine preciso, ma di volta in volta la dichiarazione successiva dovrà essere migliore della precedente. Una scommessa che permetterà di far guadagnare punti.

16.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 7

Materiale: 1 tabellone con riprodotte dodici caselle in circolo, 6 basette cilindriche nere, 6 dadi colorati (blu, rosso, verde, bianco, giallo e nero), 6 pedine colorate (stessi colori dei dadi), 1 clessidra, 120 gettoni punti.



Scopo del gioco: fare più punti degli avversari.

Inizio partita: ogni giocatore riceve un numero di gettoni pari al doppio del numero dei giocatori più altri due. Per esempio, in tre giocatori si riceveranno sei gettoni più due per un totale di otto a testa.

La partita: i seguenti passi sono validi sia per iniziare la partita che per l'inizio di ogni turno successivo:

- collocare a piacere le 6 basette nere sulle caselle del tabellone. 2 o più basette possono occupare la stessa casella;
- lanciare i 6 dadi;
- far partire la clessidra.

Nel diagramma 1 una possibile posizione di partenza.

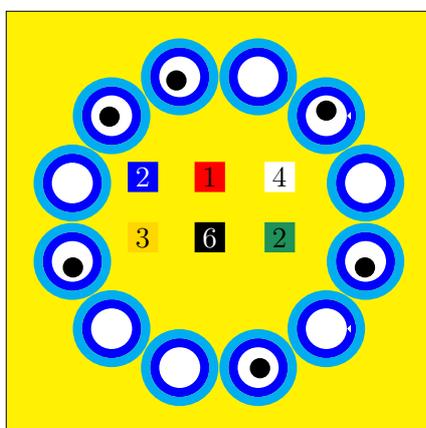


Diagramma 1

Fase di valutazione: una volta che i dadi colorati sono stati lanciati, ed è stata fatta partire la clessidra, i giocatori dovranno riflettere su come distribuire le 6 pedine colorate sulle 6 basette nere.

Una pedina si muoverà delle caselle corrispondenti al dado dello stesso colore. La distribuzione delle pedine, tramite il valore dei dadi, ha l'obiettivo di ottenere il maggior numero di incontri di pedine, poste sulle basette nere, sulla stessa casella.

Durante questa fase non si muovono fisicamente i pezzi, ma tutti i calcoli devono essere fatti mentalmente.

Conteggio punti: si ottengono punti ogni qualvolta una pedina viene a fermarsi su una casella occupata.

Se il numero delle basette sulla casella, dopo aver completato il movimento, è di 2 si guadagnano 2 punti, se le basette sono tre si guadagnano 3 punti e così via fino ad un massimo di 6 punti.

Ogni incontro è contato separatamente: per esempio, se due basette sono su una casella si guadagnano 2 punti, se arriva una terza si guadagnano altri 3 punti per un totale di 5 punti.

L'asta: in qualsiasi momento, mentre la sabbia della clessidra scorre, i giocatori possono fare la loro dichiarazione di quanti punti potrebbero guadagnare.

La puntata più alta ha il diritto di muovere fisicamente i pezzi e verificare che quanto affermato corrisponda a verità.

Verifica punti: vengono inserite le pedine sulle basette nere, poi si spostano girando in senso orario.

Lo spostamento avviene conforme al corrispondente dado colorato.

L'ordine di spostamento è scelto dal giocatore, ma attenzione *pezzo toccato, pezzo da muovere*. Appena una pedina ha completato il movimento, viene tolto il dado corrispondente.

Se il punteggio finale è uguale o superiore a quello dichiarato, gli altri giocatori danno un gettone al vincitore, altrimenti sarà il dichiarante a dare un gettone ad ognuno degli altri giocatori. In ogni caso al prossimo turno non parteciperà all'asta.

Esempio: diagramma 2, in questa situazione, un giocatore ha dichiarato 13 punti:

Muove il blu, guadagna 2 punti.

Muove il giallo, guadagna 2 punti.

Muove il nero, guadagna 2 punti.

Muove il verde, guadagna 3 punti.

Muove il bianco, guadagna 4 punti.

Muove il rosso, non guadagna nessun punto.

Totale dei punti 13. Il giocatore si aggiudica il round e riceve un gettone da ogni avversario.

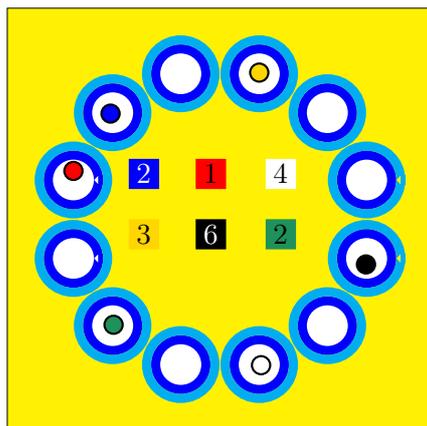
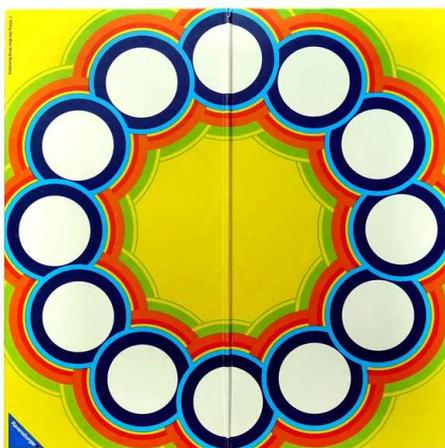


Diagramma 2

Fine partita: una partita può terminare in diversi modi:

- al termine di un certo numero di manches;
- dopo un tempo prestabilito;
- quando uno dei giocatori ha perso tutti i gettoni;
- quando uno dei giocatori ha raddoppiato il suo capitale.



17 Hepta



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1974
Numero giocatori:	da 1 a 2
Famiglia ludica:	giochi di tessere
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismo:	piazzamento

Edizioni successive

Cover Up - 1982



Ideal

Die Drei (Hepta) - 1998



Franjos Spielverlag

17.1 Introduzione

Anche in questo gioco Alex fa uso di *polimini*.

In questo caso i giocatori hanno a disposizione dei *triomini* mentre nel Pan-Kai/Universe si utilizzano dei *pentamini*.

Hepta è un gioco di piazzamento dove la configurazione iniziale cambia di partita in partita grazie al posizionamento di sette quadratini rossi neutrali.

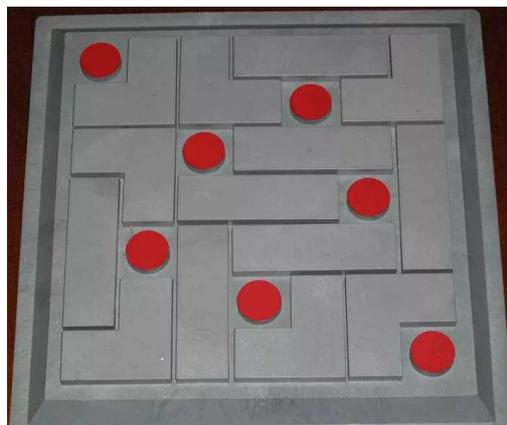
Il tavoliere è double face. Il lato colorato è per giocare in solitario con diversi livelli di difficoltà.

17.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato 7x7 monocoloro, 7 *triomini* dritti e 7 *triomini* ad angolo e 7 quadratini rossi.

Scopo del gioco: piazzare più triomini possibili.



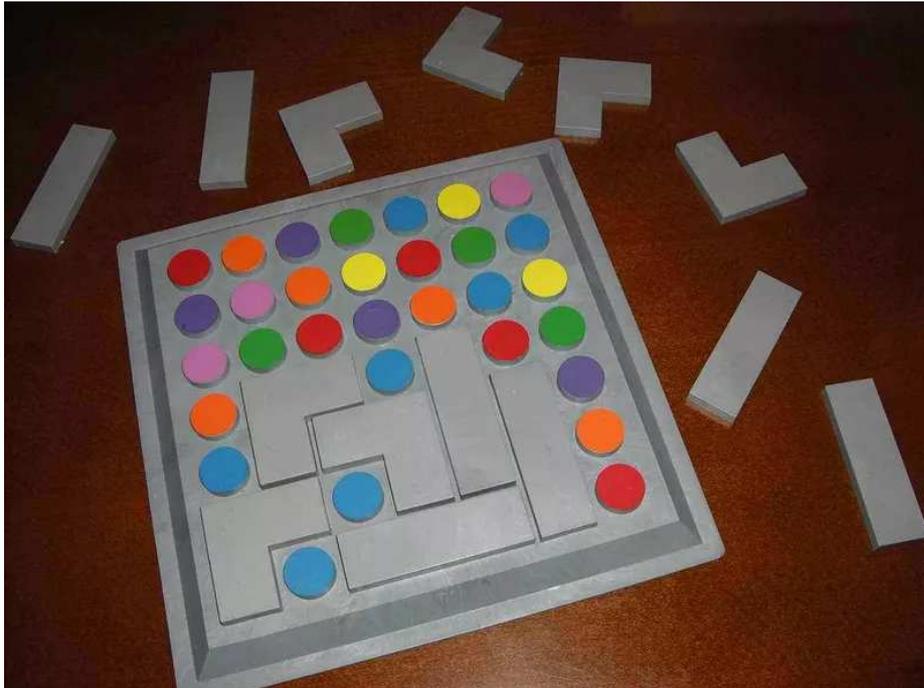
Inizio partita: un giocatore piazza i 7 quadratini rossi sul tavoliere ognuno su una casella vuota. Possono anche essere posati su caselle adiacenti.

L'altro giocatore sceglie con quali triomini giocare: i 7 ad angolo oppure i 7 diritti. Quindi il primo giocatore piazza uno dei suoi triomini.

La partita: a turno ogni giocatore piazza un suo triomino in modo da occupare tre caselle vuote.

17.3 Variante solitario

Si gioca sul tavoliere colorato utilizzando tutti i 14 triomini e lo scopo è lasciare scoperte solo caselle di un colore. Si consiglia di iniziare dal rosso.



18 Ishi



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1974
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi pseudo-tradizionali
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismi:	piazzamento e rimozione

18.1 Introduzione

Una partita si divide in due parti: nella prima si inizia con il tavoliere vuoto e i giocatori lo riempiono giocando le loro pedine (ma le chiameremo pietre! Ishi significa pietra). A tavoliere riempito si vedrà chi ha vinto. Nella seconda parte, iniziando dalla posizione raggiunta, si inizia a togliere le pietre che in questa fase non hanno proprietario, fino a svuotarlo ed anche qui si vedrà chi ha vinto.

Questo gioco fa parte di una particolare serie della Ravensburger (Präsent Series), con tavolieri particolarmente rifiniti che potevano essere anche appesi alla parete e dai tavolieri double face. Ishi era abbinato al Go.

18.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere triangolare equilatero di 10 caselle di lato, 40 pietre nere e 40 bianche.

Scopo del gioco: la partita è divisa in due fasi: *piazzamento* e *rimozione*.

- Vince la fase del piazzamento chi non piazza l'ultima pietra;
- Vince la fase della rimozione chi non prende l'ultima pietra;
- Vince la partita chi vince entrambe le fasi altrimenti la partita è patta.

Inizio partita: il tavoliere è vuoto.

La partita: si gioca a turno in entrambe le fasi, nel piazzare e nel togliere le pietre.

Fase piazzamento: il giocatore che apre la partita deve piazzare 7 pietre del suo colore ovunque ma connesse fra loro. Può formare sia gruppi che catene. Dalle mosse successive, il giocatore di turno può scegliere se piazzare un numero maggiore oppure minore di pietre.

Se numero maggiore, deve essere 1 pietra in più rispetto a quelle depositate dall'avversario nella mossa precedente.

Se numero inferiore, un qualunque valore minore rispetto alle pietre giocate dall'avversario nell'ultima mossa.

Caso speciale: se nella mossa precedente è stata piazzata una sola pietra allora è permesso, volendo, di piazzarne solo una.

Fase di rimozione: questa fase segue le stesse regole della prima. Le pietre non hanno più un proprietario. Il giocatore di turno toglie un gruppo di pietre dello stesso colore, contigue.

19 Känguruh



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1974
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	giochi di raccolta
Obiettivo:	far punti
Meccanismi:	lancio dadi, movimento, colonne, estrazione

Edizioni successive

Push Over - 1981



Parker Brothers

Generalowsky - 1987



International Team

Die Heisse Schlacht - 1990



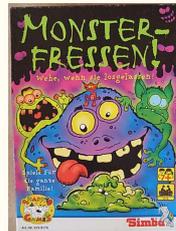
Ravensburger

La grande abbuffata - 1990



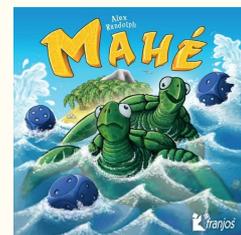
Ravensburger

Monsterfressen - 1998



Simba

Mahè - 2014 (2016)



Franjos (Oliphante)

19.1 Introduzione

Un gioco di percorso chiuso, nel quale i giocatori cercano di raccogliere più carte punti possibili, meglio quelle di maggior valore.

La particolarità di questo gioco è che i giocatori possono scegliere quanti dadi lanciare (da uno a tre), ma il vincolo è che la somma dei dadi non deve mai superare il 7, altrimenti addio ad avanzamenti sul percorso e si ritorna alla casella di partenza. D'altra parte il rischio viene ben ripagato: con due dadi il punteggio totale viene raddoppiato, con tre dadi addirittura triplicato.

Le pedine possono formare delle colonne e si possono scroccare passaggi.

19.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiale: 1 tabellone con percorso circolare, 6 pedine colorate, 21 *carte punti* (3 serie da uno a sette punti), 3 dadi.

Scopo del gioco: fare più punti possibili prendendo le carte punti.

Inizio partita: ogni giocatore sceglie una pedina colorata, e la posa sulla casella verde. Si mescolano le 21 carte punti e si gira visibile la carta superiore del mazzo. Si decide chi inizia, poi si prosegue in senso orario.

La partita: i giocatori si alternano al lancio dei dadi.

Lancio dei dadi: il giocatore di turno ha la possibilità di lanciare da uno a tre dadi, ma sempre uno per volta. L'importante è che la somma dei dadi non sia superiore a 7.

- Lancio di un dado: si muove la propria pedina in base al risultato del dado;
- Lancio di due dadi: si raddoppiano i punti di movimento. Per esempio, se il risultato del lancio dei due dadi è 1 e 2 allora la pedina si muove di 6 caselle;
- Lancio di tre dadi: si triplicano i punti di movimento.

Se la somma è superiore a 7, la pedina ritorna alla casella verde di partenza.

Trasporto pedine: quando una pedina arriva su una casella occupata da un'altra pedina, viene impilata sopra. Se ne arriva una terza, viene posta sopra le due presenti e così via. Quando è il turno di una delle pedine sottostanti, nel movimento si porterà con sé le pedine che stanno sopra. Ma a decidere il lancio dei dadi non sarà il possessore della pedina, ma il giocatore che possiede la pedina in cima alla pila. Tuttavia, se si supera il totale di 7, tutte le pedine coinvolte torneranno alla casella di partenza.

Carta punti: ogni volta che si arriva o si supera il traguardo (casella rossa) si guadagna la carta punti in cima al mazzo. Nel caso sia una pila di pedine a superare la casella rossa, solo il possessore della pedina in cima alla pila guadagna la carta punti.

Fine partita: quando finiscono le carte punti. Poi si passa al conteggio delle carte raccolte per determinare il vincitore.

19.3 Variante per 2 e 3 giocatori

Si gioca con due pedine a testa. In 2 giocatori vince chi per primo arriva a 35 punti.



20 Mimikri



Editore:	3M
Anno di pubblicazione:	1975
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi pseudo-tradizionali
Obiettivo:	catturare Re avversario
Meccanismi:	movimento, cattura

20.1 Introduzione

In precedenza abbiamo visto *Evade* in cui l'informazione non era completa: questo gioco è l'estremizzazione di *Evade*. Utilizza dei dadi a sei facce per nascondere l'identità del pezzo. Ulteriore incognita aggiunta è dovuta al non utilizzo di tutti i cubetti, per cui a seconda del regolamento scelto, non si conoscono i pezzi avversari o i propri.

Nel libretto sono presenti due regolamenti; *The Decoy game* e *The no game*.

Materiale: 1 scacchiera, 16 cubetti per giocatore, ognuno rappresenta un pezzo degli Scacchi.

Inizio partita: per ogni regolamento si utilizzano 9 cubetti per giocatore: il Re e 8 cubetti estratti casualmente. Il Re va posizionato visibile sulla traversa più vicina al giocatore. Gli altri 8 cubetti vanno disposti nella seconda traversa più vicina al giocatore con le regole descritte dal regolamento scelto.

20.2 The Decoy game

Scopo del gioco: dare scaccomatto al Re avversario.

La partita: ogni giocatore dispone i cubetti in modo da vedere i propri pezzi in gioco, mentre l'avversario vede solo le frecce. Gli unici pezzi interamente visibili sono i Re.

Inizia il Bianco che muove uno dei suoi cubetti in accordo con il simbolo scacchistico.

Ogni mossa rivela delle piccole informazioni: alcuni movimenti si somigliano (per esempio: pedone o Torre o Regina?) e quindi si può tentare di bluffare.

Le catture avvengono senza rivelare i simboli. Gli scacchi devono essere annunciati, anche se il Re muove in una casella controllata dall'avversario.

20.3 The no game

Scopo del gioco: dare scaccomatto al Re avversario.

La partita: ogni giocatore dispone i cubetti in modo da vedere le frecce e non i propri simboli.

Quindi conosce i pezzi dell'avversario e non i propri.

I Re sono sempre visibili.

Inizia il Bianco che prova a muovere un cubetto.

L'avversario gli dirà se la mossa è legale oppure no, senza rivelargli quale sia il simbolo visibile. Le catture avvengono senza rivelare i simboli e gli scacchi non vengono annunciati. Si può bluffare, per esempio, portando il proprio Re in "scacco"!

21 Domemo



Pseudonimo:	P. Halvah
Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1975
Numero giocatori:	da 2 a 5
Famiglia ludica:	giochi di deduzione
Obiettivo:	svuotare mano
Meccanismi:	fare domande

Edizioni successive

Domemo - 2009/15



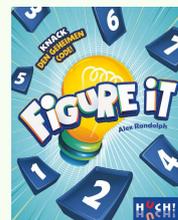
Gentosha

Decode - 2009/15



FoxMind

Figure it - 2021



Huch!

Code Mine - 2019 (2021)



Open'n Play (Oliphante)

21.1 Introduzione

Un gioco di fortuna e deduzione. I giocatori non hanno idea quali tessere numerate posseggono, ma dovranno liberarsene più velocemente possibile facendo domande agli avversari.

Sembra essere il primo gioco di tessere o carte ad avere una dotazione cosiddetta a piramide (oppure triangolare, scalare).



21.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 5.

Materiale: 28 tessere numerate con la seguente distribuzione piramidale: una da 1, due da 2, etc, fino a sette da 7.

Scopo del gioco: essere il primo giocatore a liberarsi delle proprie tessere.

Inizio partita: a seconda del numero di giocatori si ha questa distribuzione delle tessere:

Giocatori	Tessere in mano	Tessere nascoste	Tessere faccia in su
2	7	7	7
3	7	7	nessuna
4	5	4	4
5	4	4	4

Si prendono tutte le tessere e si mescolano a faccia in giù. Poi ogni giocatore pesca le tessere previste in tabella, prestando attenzione che le facce numerate siano rivolte verso gli altri giocatori e ovviamente a lui sconosciute.

La partita: al proprio turno si chiede al giocatore alla propria sinistra un numero che si pensa sia presente nelle proprie tessere. Se la risposta è affermativa, l'avversario scarta al centro del tavolo la tua tessera. Anche se si hanno più tessere di quel numero ne viene scartata una alla volta (o per domanda).

Se si in gioca in due oppure in tre il giocatore che ha indovinato può ritentare.

In quattro o cinque si fa una sola domanda per turno.



22 Peggino



Pseudonimo:	L.W. Bones
Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1975
Numero giocatori:	da 1 a 2
Famiglia ludica:	giochi di tessere
Obiettivo:	far punti
Meccanismi:	piazzamento tessera e perni

Edizioni successive

Die Drei (Pegs) - 1998



Franjos Spieleverlag

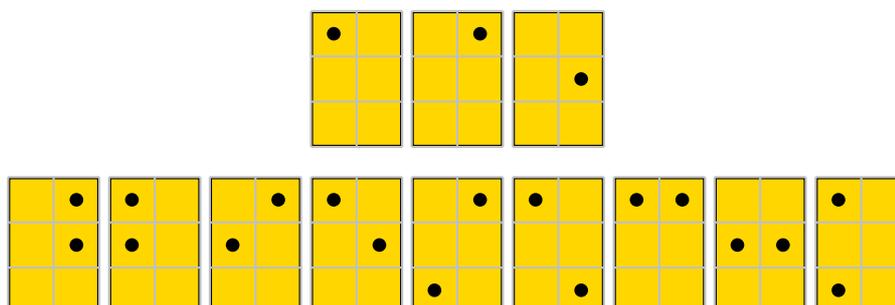
22.1 Introduzione

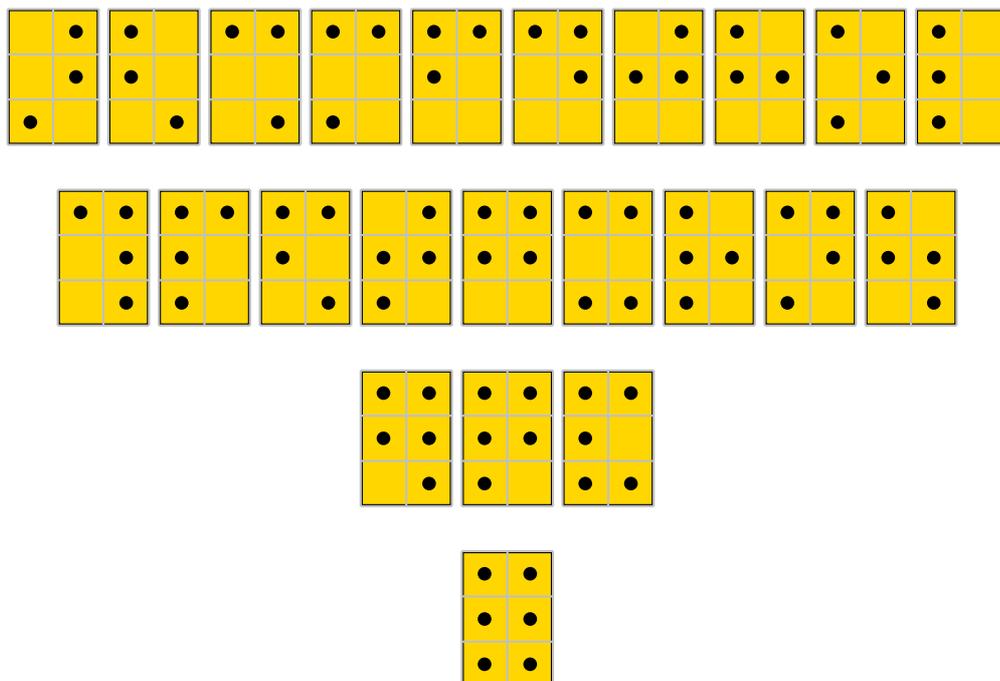
Gioco di maggioranza territoriale che utilizza delle tessere, in parte forate, per coprire il tavoliere. Il collocamento di piccoli perni rendono difficoltosa la conquista del *terreno*.

22.2 Regolamento

Giocatori: da 1 a 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato di sette caselle di lato con al centro di ogni casella un foro, 35 tessere forate rettangolari 2x3 caselle (un lato blu e l'altro giallo), 41 perni. Le 35 tessere presentano tutte le combinazioni dei fori, da uno a sei.





Scopo del gioco: al termine della partita vince chi ha più quadratini del suo colore sul tavoliere.

Inizio partita: i giocatori scelgono il colore che preferiscono e decidono chi inizia. Il primo giocatore piazza 7 perni in 7 fori; il secondo giocatore decide se piazzarne altri 7 o meno, anche nessuno. Il primo giocatore mescola le tessere.

Nel diagramma 1 il primo giocatore ha posizionato i suoi 7 perni, nel diagramma 2 il secondo giocatore ha posizionato ulteriori 3 perni.

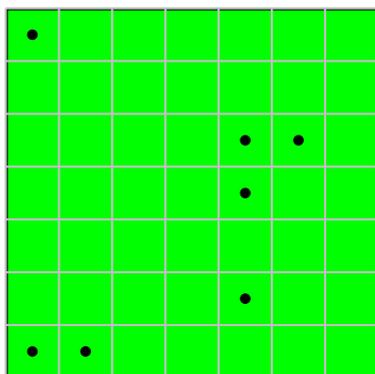


Diagramma 1

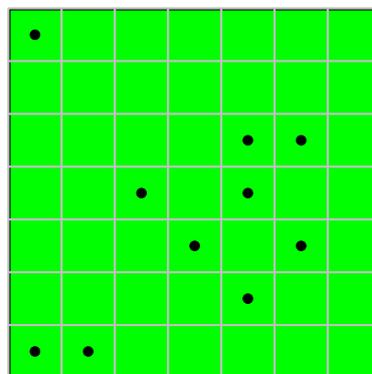


Diagramma 2

La partita: al proprio turno, iniziando dal primo giocatore, si eseguono in ordine i seguenti cinque passi:

- si prende in mano il mazzo delle tessere con il lato del proprio colore visibile. Si dispongono le prime 3 tessere visibili in fronte a sè;
- si infila un nuovo perno sul tavoliere;
- si posizionano sul tavoliere tutte le tessere che si vuole o che si può, sia prelevandole dalla propria riserva sia, in ordine, dal mazzo in mano;
- se viene giocata una tessera della riserva allora bisogna rimpiazzarla subito con un'altra;
- quando si passa il turno si deve scartare una delle 3 tessere della riserva.

Terminato il suo turno, il giocatore passa il mazzo all'avversario, il quale lo gira in modo da avere il suo colore rivolto verso l'alto e sarà lui a fare i cinque passi descritti sopra.

Piazzamento: la tessera giocata deve essere completamente fissata con i perni. Non deve rimanere nessun buco vuoto. Le tessere possono sovrapporsi (anche completamente), ma senza sporgere dal tavoliere.

Nel diagramma 3 il giocatore giallo ha aggiunto un perno e due tessere, mentre nel diagramma 4 il giocatore blu ha aggiunto un perno e una tessera.

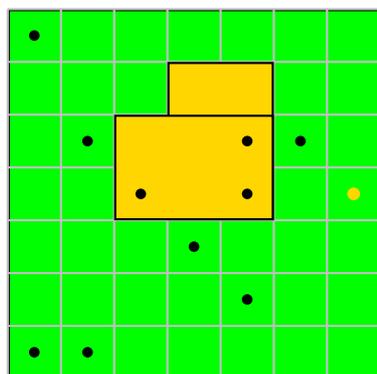


Diagramma 3

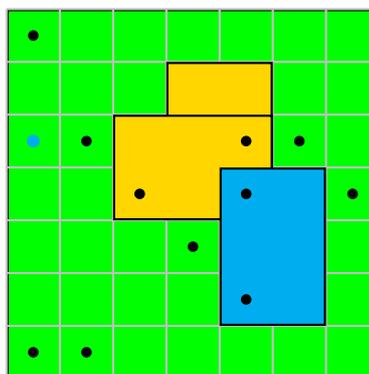


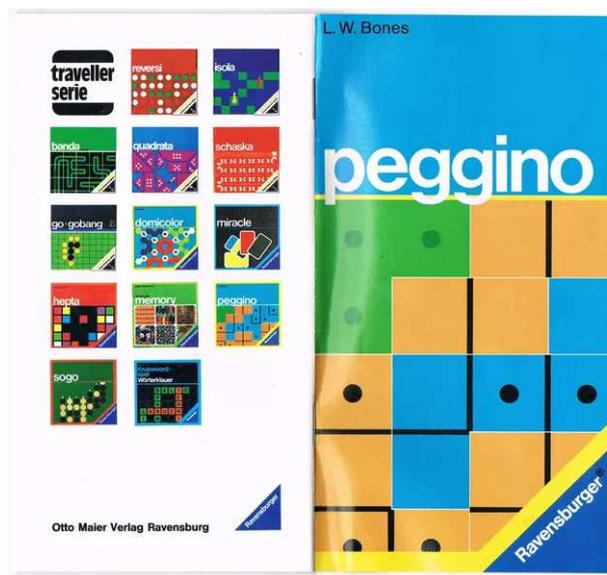
Diagramma 4

Fine partita: la partita termina quando finisce il mazzo delle tessere oppure quando sono terminati i perni, oppure quando non è più possibile aggiungere altri perni perchè il tavoliere è completamente coperto dalle tessere. Nel caso si infili l'ultimo perno, il giocatore di turno gioca tutte le tessere che vuole e poi la partita termina senza che l'avversario possa giocare tessere dalla sua riserva o le restanti del mazzo.

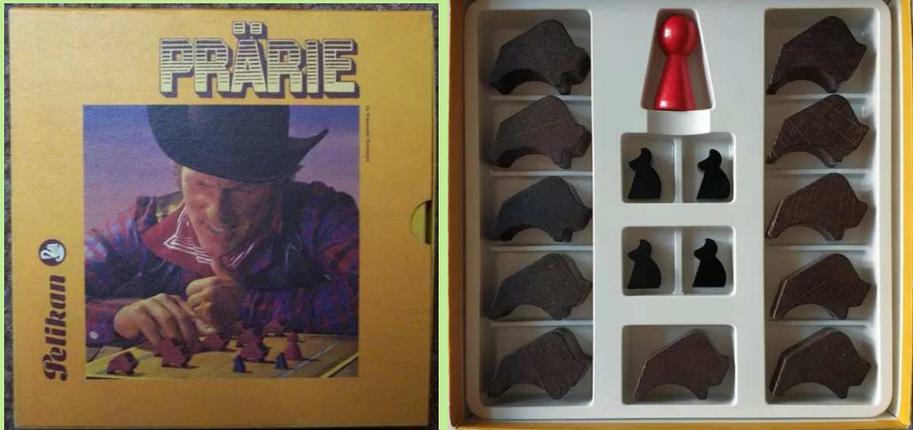
Il vincitore è colui che, conteggiando le caselle del proprio colore, ha l'area visibile più estesa.

22.3 Versione solitario

Si utilizzano le carte di un solo colore. Lo scopo è coprire l'interno tavoliere utilizzando più perni possibili. E' relativamente facile inserire 39 perni, difficile 40, quasi impossibile 41.



23 Pràrie



Editore: Pelikan
Anno di pubblicazione: 1975
Numero giocatori: 2
Famiglia ludica: giochi asimmetrici
Obiettivo: blocco bisonti oppure portare in meta un bisonte
Meccanismo: movimento, blocco, cattura

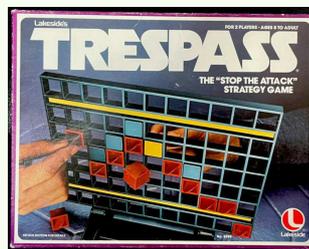
Edizioni successive

Buffeljagd - 1976



Pelikan

Trespass - 1979



Lakeside

Prairie - 1980



Schmidt

Buffalo - 2000



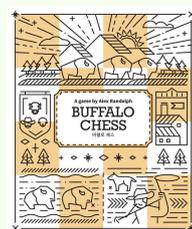
Venice Connection

Bison - 2016



Piatnik

Buffalo Chess - 2019



Open'n Play

23.1 Introduzione

Uno dei giochi più interessanti creati da Alex Randolph. È un classico gioco asimmetrico: da una parte c'è uno schieramento di bisonti che cercano di raggiungere il fiume del lato opposto del tavoliere. A contrastarli, c'è il capo indiano con quattro cani che proveranno a bloccare l'avanzata dei bisonti.

Il gioco può essere immaginato come una trasposizione di un finale di partita di Scacchi.

23.2 Regolamento

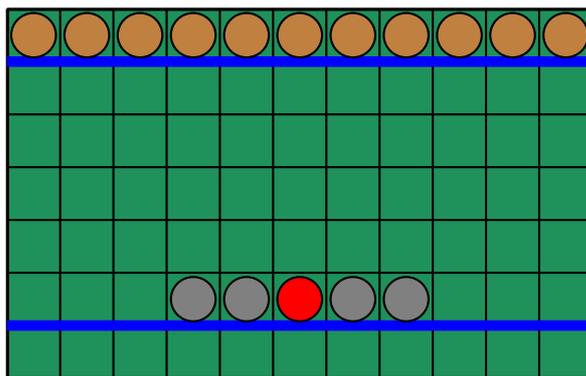
Giocatori: 2

Materiale:

- 1 tavoliere rettangolare di 11x7 caselle, in cui sono segnati due fiumi, fra la prima e seconda traversa e la sesta e settima traversa;
- 1 segnalino Capo Indiano;
- 4 segnalini Cani;
- 11 segnalini Bisonti.

Scopo del gioco: per il giocatore Capo Indiano ed i suoi Cani catturare o bloccare tutti i Bisonti, mentre per il giocatore con i Bisonti portarne almeno uno oltre il fiume opposto a quello di partenza.

Inizio partita: i Bisonti sono disposti nella traversa in alto prima del fiume, mentre il Capo Indiano ed i Cani sono disposti centralmente nella seconda traversa in basso (dopo il fiume) come nel diagramma 1. Inizia la partita il giocatore che ha preso i Bisonti (segnalini marrone nel diagramma 1).



La partita: i giocatori si alternano alla mossa muovendo un segnalino.

- **I Bisonti:** si muovono solo in avanti di una casella per turno, possono attraversare i fiumi ma non catturano.
- **I Cani:** si muovono di quante caselle vogliono in tutte le direzioni (come la Regina degli Scacchi), ma non possono saltare altri pezzi, catturare oppure attraversare i fiumi.
- **Il Capo Indiano:** si muove in tutte le direzioni di una casella per turno (come il Re degli Scacchi). Può catturare un Bisonte per sostituzione, ma non può attraversare i fiumi.

23.3 Handicap

Si può giocare una serie di partite con questo sistema: se la prima partita è vinta dal giocatore con i Bisonti, nella seconda, gioca con un Bisonte in meno (10 anziché 11). Se vince ancora ne toglie un'altro e così via. Se a vincere invece è il giocatore con il Capo Indiano ed i Cani, nella partita successiva, il giocatore con i Bisonti, alla prima mossa esegue due movimenti. Se vince ancora il Capo Indiano, allora alla partita successiva, tre movimenti iniziali e così via.

24 Tasto



Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1975
Numero giocatori:	da 1 a 3
Famiglia ludica:	gioco educativo
Obiettivo:	completare lo schema
Meccanismi:	estrazione, lancio dadi

Edizioni successive

Bildertasto - 1986



Selecta

Fantasto - 1999



Selecta

24.1 Introduzione

Un gioco ideato per bimbi dai 3 anni in su, con lo scopo di stimolare il senso tattile, abilità e destrezza.

L'apprendimento avviene nello stimare le dimensioni del cilindro, riconoscerne i colori, comprendere e ricordare le semplici regole del gioco per agire di concerto con gli altri giocatori.

L'edizione del 1975 presenta basi di legno monocromatiche forate in cui i bimbi devono inserire nel giusto foro il cilindro adatto, selezionato casualmente tramite la pesca da un sacchetto o come alternativa dal lancio di un dado a sei facce colorate. Da praticare con diversi gradi di difficoltà, per esempio anche alla cieca nella pesca dal sacchetto e nel posizionamento sulla propria base.

Nelle edizioni successive, le basi forate presentano graziosi disegni colorati.

25 Wörterklauer



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1975
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi di parole
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismi:	posizionamento, estrazione, lancio dadi

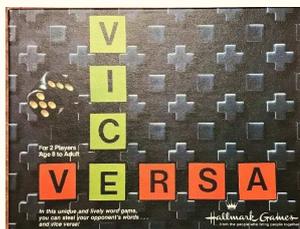
Edizioni successive

Ruba Parole - 1975



Ravensburger

Viceversa - 1976



Hallmark Games

Iago - 1984



Spear's Games

Jago - 1984



Editrice Giochi

Wörterklauer - 2015



Steffen Spiele

25.1 Introduzione

Questo è l'unico gioco con lettere/parole ideato da Alex. Si differenzia dal classico Scrabble/Scarabeo perchè in questo gioco le tessere con le lettere sono bicolori e i giocatori si possono rubare le parole. L'importante, a fine turno, è sempre avere una lettera in più dell'avversario altrimenti si perde la partita.

25.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere quadrato di 8x8 caselle, 100 tessere che riportano la stessa lettera su entrambi i lati, uno ha il fondo verde, l'altro arancione, 1 sacchetto e 1 dado.

Scopo del gioco: al termine del proprio turno bisogna avere almeno una lettera in più, del proprio colore, rispetto a quelle dell'avversario altrimenti si perde la partita.

Inizio partita: il primo giocatore pesca 7 tessere dal sacchetto. Almeno una di queste dovrà essere una vocale: in caso contrario continua a pescare fin quando non esce una vocale.

Il secondo giocatore pesca cinque tessere.

La partita: al proprio turno, eccetto per il primo, il giocatore deve seguire i seguenti passi:

- lanciare il dado e prendere dal sacchetto un numero di tessere pari al risultato del lancio;
- cercare di posizionare il maggior numero di tessere, con il proprio colore visibile, formando delle parole. La prima parola dovrebbe essere disposta orizzontalmente sulla quarta e quinta colonna. Tutte le altre possono essere composte verticalmente o orizzontalmente e devono incrociarsi con almeno una delle parole già esistenti sul piano di gioco, in modo da avere in comune almeno una lettera;
- il giocatore può anche non usare tutte le lettere di cui dispone. Quando non si può più aggiungere nessuna lettera, deve spingere le lettere restanti al centro del tavolo ponendole fra sè e l'avversario. Queste lettere diventano una riserva comune per i prossimi turni a cui i giocatori possono attingere liberamente in aggiunta alle lettere che pescano tramite il lancio del dado.

Modifica parole: le parole presenti sul tavoliere possono essere modificate. Si può cambiare una lettera oppure aggiungere una nuova tessera. In ogni parola già presente può essere cambiata soltanto una lettera per volta. Tutte le parole cambiate devono sempre avere un senso. In casi di dubbi consultare un dizionario. Nel diagramma 1 la situazione di partenza, nei diagrammi 2 e 3 due possibili mosse.

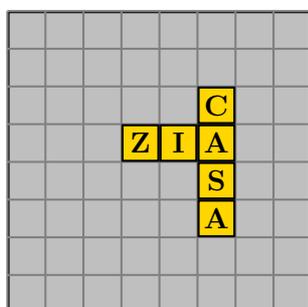


Diagramma 1

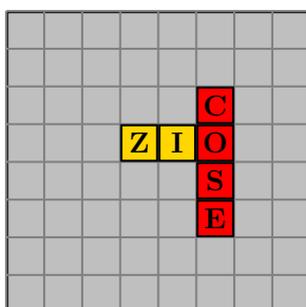


Diagramma 2

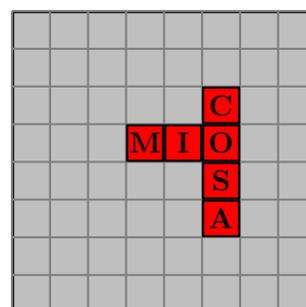


Diagramma 3

Furto di parole: una parola può essere rubata se si cambiano allo stesso tempo il senso e la forma.

Per esempio nel diagramma 4, i cambi di parole sono ammessi, ma non vengono rubate perchè non cambiano significato.

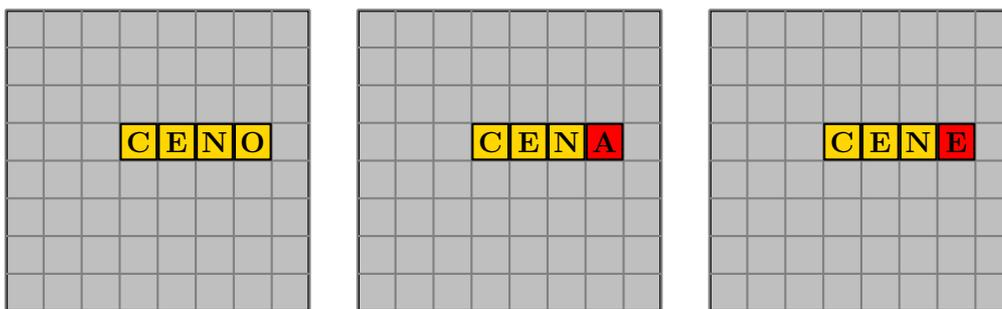


Diagramma 2

Nel diagramma 5, le parole vengono rubate perchè cambia il significato. Dalla situazione di partenza MORO un giocatore, cambiando una lettera cambia il significato della parola facendola diventare MORE. L'altro giocatore, aggiungendo una lettera, ne cambia ancora il significato e la ruba facendola diventare AMORE.

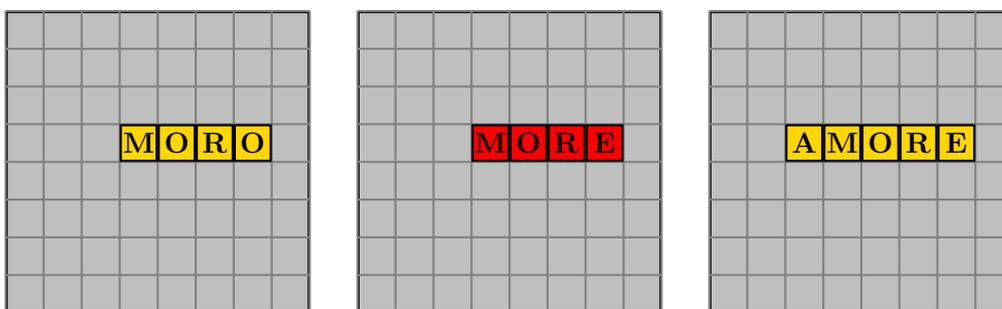
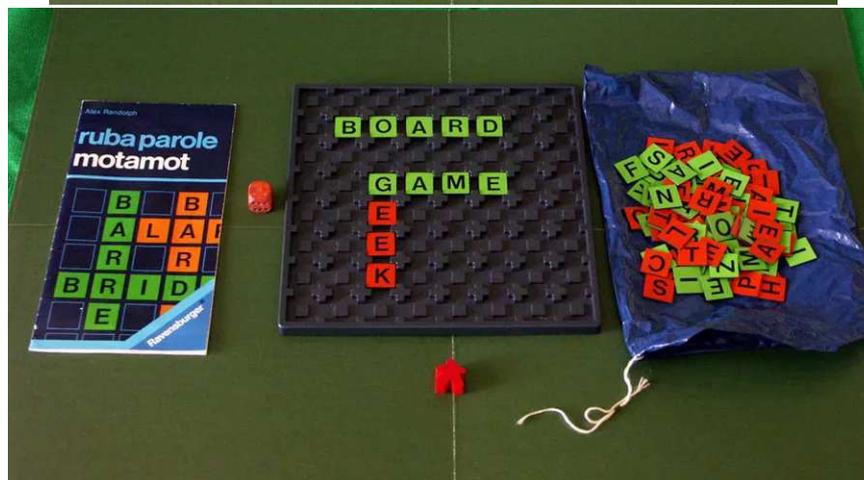
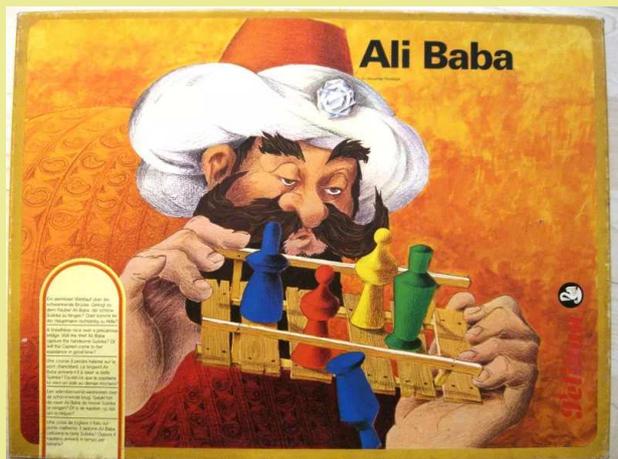


Diagramma 5



26 Ali Baba



Editore:	Pelikan
Anno di pubblicazione:	1975
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	giochi di trasferimento
Obiettivo:	portare in meta
Meccanismi:	movimento, cattura, lancio dado

26.1 Introduzione

Un classico gioco di percorso dove bisogna trasferire il più velocemente possibile tutti i propri segnalini da un capo all'altro del tavoliere.

Questa categoria di giochi è forse la più antica al mondo: si pensi al *Gioco Reale di Ur*, proveniente dall'antica Mesopotamia oppure al gioco egizio del *Senet*. L'evoluzione di questi due giochi è, ai nostri giorni, il *Backgammon*.

Comunque Ali Baba non ha la complessità e profondità del Backgammon ed è adatto anche per i bambini. Utilizza un dado speciale e il sistema di cattura ricorda il meccanismo del *sasso-carta-forbice*.

26.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 1 tabellone che mostra un ponte con un percorso di 6 traverse (caselle), 3 segnalini differenti per giocatore in quattro colori che rappresentano una Dama, un Ladro e un'Ufficiale, 1 dado a sei facce con i valori: 0, 1, 1, 2, 2, 3.

Scopo del gioco: far attraversare il ponte per primo ai propri tre personaggi.

Inizio partita: i giocatori posizionano i loro personaggi davanti alla prima traversa del ponte. Si decide con il lancio del dado chi farà la prima mossa.

La partita: al proprio turno il giocatore muove una delle sue tre figure sul ponte di un numero di traverse pari al risultato del lancio del dado.

Durante l'attraversata bisogna stare attenti a quali *incontri* si fanno:

- se l'*Ufficiale* arriva sulla traversa dove è presente il *Ladro* allora il *Ladro* viene catturato;



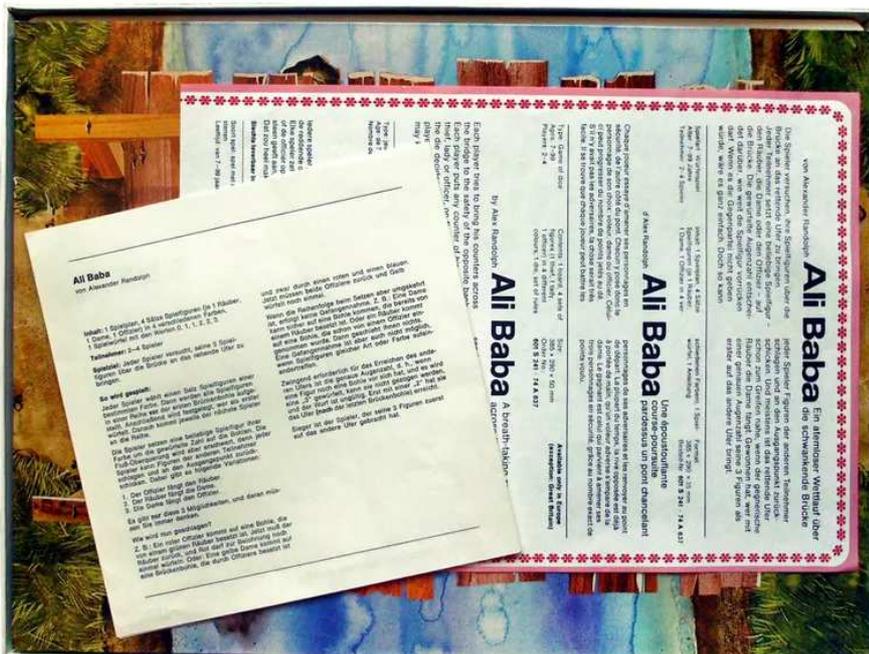
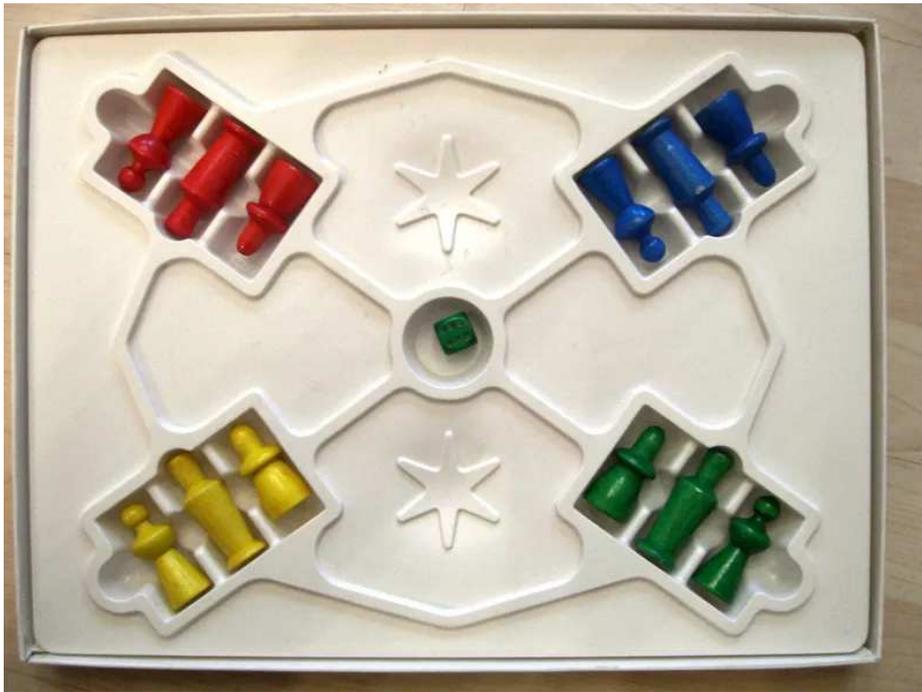
- se il *Ladro* arriva sulla traversa dove è presente la *Dama* allora la *Dama* viene catturata;
- se la *Dama* arriva sulla traversa dove è presente l'*Ufficiale* allora l'*Ufficiale* viene catturato.

La cattura vale anche se sono presenti più stessi personaggi di giocatori differenti.

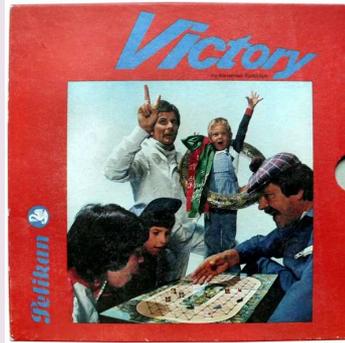
La cattura scatena due eventi: il segnalino catturato riparte dall'inizio del percorso, il catturante rilancia il dado.

La cattura non vale se a raggiungere la traversa del catturante è il personaggio catturabile. Ma se, ad un turno successivo, al catturante capitasse 0 può ricacciare indietro il catturabile presente nella stessa traversa.

Arrivo: per raggiungere la riva opposta è assolutamente necessario tirare col dado l'esatto punteggio. Se il risultato del dado non lo permette allora il personaggio resta fermo.



27 Victory



Editore:	Pelikan
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	giochi di trasferimento
Obiettivo:	portare in meta
Meccanismo:	lancio dado, movimento

Edizioni successive

Turbocar - 1985



Clementoni

27.1 Introduzione

Un gioco di percorso che simula le corse automobilistiche. Ogni giocatore muove la sua automobile lanciando dei dadi speciali. Il tabellone è modulare, in modo tale che il percorso, costituito da linee blu e rosse, può cambiare ad ogni partita.

I dadi hanno le facce colorate di blu, rosso oppure è disegnata una croce. I due colori permettono di muoversi sui due tracciati colorati della pista, mentre le croci simulano guasti ed incidenti recando delle penalità.

27.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 6

Materiale:

- 12 sezioni di tabellone per costruire il percorso;
- 6 macchine colorate;
- 5 dadi speciali;
- 1 tessera traguardo;

- 25 siepi di collegamento che servono per unire i vari moduli del tracciato, ma non hanno un ruolo attivo nella partita.

Scopo del gioco: tagliare per primi il traguardo dopo un numero prestabilito di giri.

Inizio partita: si uniscono le 12 sezioni per formare un percorso chiuso e si sistema, dove si preferisce, la tessera Traguardo. Le prime tre macchine vengono messe da destra a sinistra sulla prima riga, tutte le altre sulla seconda riga.

La partita: il giocatore di turno tira sempre due volte i dadi. La prima volta si lanciano 3 dadi, la seconda volta si lanciano 1 oppure 2 dadi.

Le auto vengono mosse solo dopo il secondo lancio.

Il risultato del dado indica su quale percorso muoversi.

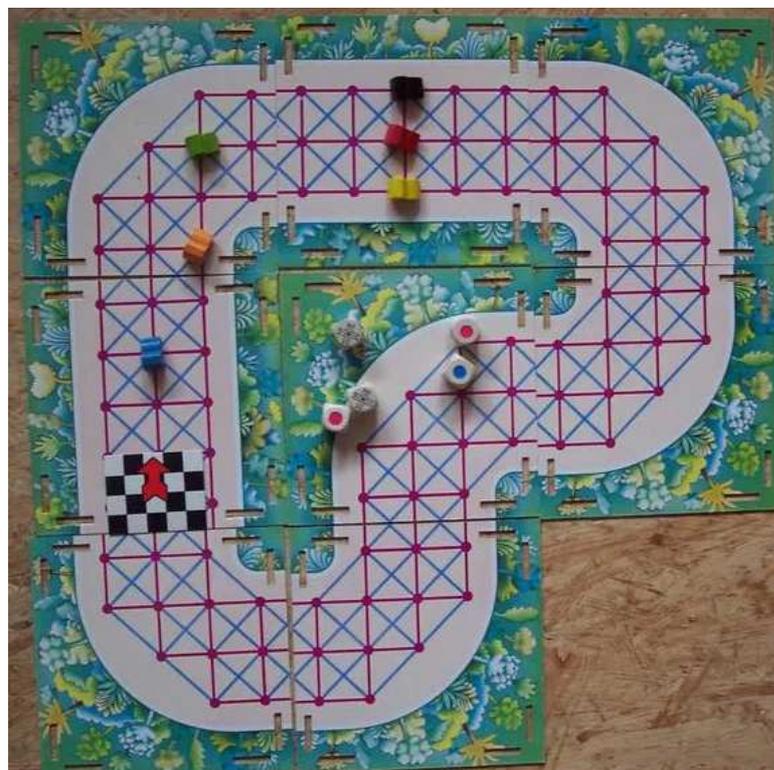
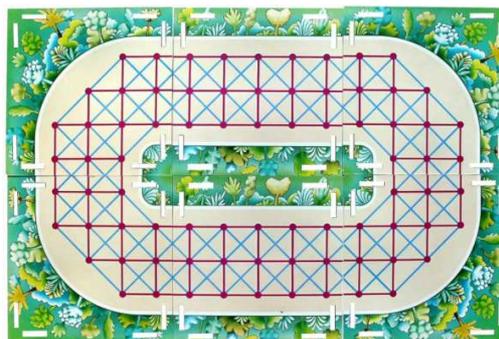
La faccia rossa indica che la macchina può muoversi in linea retta sulla linea rossa da un punto ad un qualsiasi altro punto a scelta, ma senza poter eseguire sorpassi.

La faccia blu indica che la macchina può muoversi in linea retta sulla linea blu da un punto ad un qualsiasi altro punto a scelta, ma senza poter eseguire sorpassi.

Se il risultato del lancio è due o più facce dello stesso colore significa che l'auto può muoversi più volte su quel colore.

Se il risultato del lancio è una combinazione di facce rosse e blu allora il giocatore può muovere la macchina combinando i colori come vuole. Per esempio due facce rosse e una blu si potrebbe applicare prima i due rossi e poi il blu oppure fare rosso, blu, rosso.

Le facce con la croce sono un nulla di fatto per quei lanci, ma attenzione: 1 o 2 croci, non succede nulla, 3 croci, si salta il turno, 4 croci fuori gara!



28 Turnier

<table> <tr> <td>Editore:</td> <td>Parker Brothers</td> </tr> <tr> <td>Anno di pubblicazione:</td> <td>1976</td> </tr> <tr> <td>Numero giocatori:</td> <td>da 2 a 4</td> </tr> <tr> <td>Famiglia ludica:</td> <td>giochi di conquista</td> </tr> <tr> <td>Obiettivo:</td> <td>conquista di tre territori</td> </tr> <tr> <td>Meccanismo:</td> <td>movimento, cattura</td> </tr> </table>		Editore:	Parker Brothers	Anno di pubblicazione:	1976	Numero giocatori:	da 2 a 4	Famiglia ludica:	giochi di conquista	Obiettivo:	conquista di tre territori	Meccanismo:	movimento, cattura
Editore:	Parker Brothers												
Anno di pubblicazione:	1976												
Numero giocatori:	da 2 a 4												
Famiglia ludica:	giochi di conquista												
Obiettivo:	conquista di tre territori												
Meccanismo:	movimento, cattura												

Edizioni del gioco

Castile - 1970



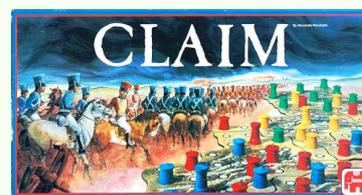
Stancraft

Blitz - 1983



Editrice Giochi

Claim - 1983



Jumbo

Die Wikinger kommen - 1994



ASS

28.1 Introduzione

Questo è il primo gioco già pubblicato che Alex rielabora. Mentre per Pankai/Universe si è trattato solo di un ampliamento del tavoliere per supportare la possibilità di giocare in 3/4, in Turnier riprende Castile e lo rivede introducendo un tavoliere modulare e modificando qualcosa anche sui pezzi, portando la giocabilità fino a 4 giocatori.

28.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale:

- 8 sezioni di tavoliere (territori): 4 lineari e 4 angolari. Ogni territorio è dotato di 12 caselle;
- 4 set da 18 pezzi in quattro colori;
- 4 set da 3 bandiere ciascuno, corrispondenti al colore dei pezzi.

Scopo del gioco: conquistare 3 territori. Quando si occupa un territorio con i propri pezzi, senza che ci siano pezzi avversari, si può mettere una propria bandiera su un pezzo. Chi posiziona per primo tre bandiere ha vinto la partita.

Con 4 giocatori si consiglia di giocare a coppie contrapposte. La vittoria si ottiene occupando 4 territori.

Inizio partita: il numero di territori per comporre il tavoliere dipende dal numero di giocatori. Il tipo di territorio da utilizzare (lineari e angolari) è arbitrario. Con due giocatori il tavoliere è composto da 5 territori. Con tre giocatori il tavoliere è composto da 6 territori. Con quattro giocatori il tavoliere è composto da 8 territori.

Il giocatore iniziale sceglie uno dei territori e lo piazza sul tavolo. Poi in senso orario ogni giocatore sceglie un territorio e lo piazza a contatto con quelli già presenti fino a raggiungere il numero richiesto in base ai giocatori.

Si inizia con il tavoliere vuoto.

La partita: la partita è divisa in due parti, posizionamento pezzi e combattimento.

Posizionamento: il giocatore di turno deposita un suo pezzo su una casella vuota. Questa fase finisce quando tutti hanno depositato i loro pezzi.

Rimozione pezzi: a turno i giocatori rimuovono quattro pezzi avversari a scelta.

Movimento pezzi: un pezzo si muove di un passo in ortogonale (no diagonale) in una casella libera oppure può saltare i pezzi (propri oppure avversari). Il salto avviene sempre ortogonalmente anche multiplo e può cambiare direzione.

Cattura pezzi: i pezzi avversari si catturano in diversi modi per custodia quando:

- un pezzo avversario è racchiuso tra due propri pezzi;
- un pezzo avversario è racchiuso tra un proprio pezzo e il pezzo di un terzo giocatore. Nella partita a coppie, il pezzo del terzo giocatore deve essere dell'alleato;
- il pezzo avversario è intrappolato tra il bordo del tavoliere e il proprio pezzo.

La cattura di un pezzo avversario permette di eseguire un'altra mossa purché sia una cattura. Sono quindi possibili catture multiple. I pezzi catturati vengono immediatamente rimossi dal tavoliere.

Un pezzo può muoversi in sicurezza tra due pezzi avversari ed anche tra un pezzo avversario e il bordo del tavoliere.

Conquista di un territorio: un territorio viene conquistato da un giocatore quando contiene solo pezzi di quel giocatore (nel gioco a coppie nemmeno quelli del suo alleato). Per marcare la conquista si mette una bandierina su un proprio pezzo a scelta del territorio. Il pezzo con la bandierina può muoversi, ma non può abbandonare il territorio, pena la perdita della bandierina. Se un avversario vuole conquistare quel territorio deve catturare il pezzo con la bandierina.

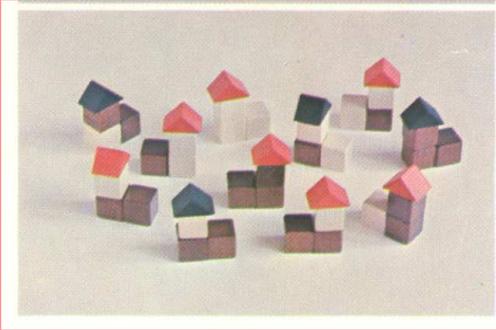
28.3 Variante

Una partita può essere giocata anche senza l'uso della bandiera. Un territorio è conquistato quando sono presenti solo i pezzi di un giocatore. Non appena entra un pezzo avversario il territorio ritorna conteso.

Lo scopo è sempre di conquistare 3 territori, mentre nel gioco a coppie sempre 4 territori.

Questa piccola variazione cambia notevolmente l'aspetto tattico del gioco.

29 Domus



Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	da 2 a 6
Famiglia ludica:	gioco per bambini
Obiettivo:	costruzioni
Meccanismi:	piazzamento

29.1 Introduzione

Un gioco educativo rivolto ai più piccoli per stimolare l'osservazione, il confronto e l'immaginazione, utilizzate per costruire un piccolo villaggio con dei semplici blocchetti colorati.

29.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: blocchi di costruzione suddivisi in:

- 52 cubetti in 2 colori (chiaro e marrone);
- 65 poliedri a base triangolare (tetti) in 2 colori (rosso e nero).

La partita: i bambini, a turno, costruiscono piccole case.

Possono utilizzare, ogni volta, da 2 a 5 blocchi di costruzione con incluso almeno 1 tetto.

L'architettura e i colori delle case sono arbitrari. Quindi turno dopo turno ci sarà un intero villaggio sul tavolo.

Ma attenzione! Il punto importante: tutte le case devono essere diverse! Se un bambino nota, dopo che un altro bambino ha costruito una casa, che questa è esattamente identica per forma e colore ad un'altra del villaggio, grida: "Gemelle!".

Le due case vengono confrontate e se sono davvero identiche, una viene rimossa dal villaggio e data al bambino che ha gridato.

Alla fine della partita ogni blocco rimosso conta come un punto.

Se il bambino ha sbagliato e le due case non sono identiche, è condannato al silenzio! Non potrà dire "Gemelle!" fino a quando un altro bambino non ha chiamato "Gemelle" ...



Il gioco continua fino a quando non ci sono più blocchi di costruzioni rimasti nel sacchetto.
Vince chi ha poi raccolto più punti (1 punto per ogni blocco di costruzione).

29.3 Varianti

Prima variante. Stessi elementi costruttivi. Un primo bambino costruisce una casa utilizzando da 3 a 5 blocchi (incluso almeno 1 tetto). Poi, a loro volta, gli altri bambini costruiscono case *diverse* dalla prima, ma con gli stessi blocchi usati dal primo bambino. Ad esempio, 2 cubi marroni, 1 cubo bianco, 1 tetto rosso e 1 tetto nero.

Se un bambino non riesce a pensare a un'altra nuova casa, può passare e possibilmente rigiocare più tardi quando è di nuovo il suo turno. Vince chi ha costruito l'ultima casa valida.

Seconda variante. Stessa architettura come la prima variante, ma ora ogni casa deve avere esattamente lo stesso design, con una diversa composizione cromatica degli elementi costitutivi.



Board Game Geek

<https://boardgamegeek.com>

Il principale sito ludico di
riferimento per
Il fogliaccio degli astratti.

30 Fingertip



Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	da 2 a 8
Famiglia ludica:	giochi per bambini
Obiettivo:	piazzamento tessere
Meccanismo:	piazzamento

30.1 Introduzione

La collaborazione fra Alex e la *Selecta* è molto attiva in questo decennio. Vengono pubblicati diversi giochi per bimbi che cercano di stimolare i vari sensi in modo giocoso.

In *Fingertip* si utilizzano tessere stile domino ma che al posto dei numeri ci sono sezioni di materiali diversi. Questo per far conoscere ai bambini sia i materiali, che i colori e le superfici, che possono essere lisce, ruvide, morbide o dure. Ma non possono mancare un paio di proposte per giocarci.

30.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 28 tessere rettangoli con due sezioni circolari. Le sezioni contengono materiale di diverso tipo combinati in stile domino: gomma, metallo, pelle, panno, iuta, legno, carta vetrata. Ogni materiale ha inoltre varie caratteristiche:

- *gomma*: ruvida, morbida, nera;
- *metallo*: liscio, duro, argentato;
- *pelle*: liscio, morbido, marrone chiaro;
- *panno*: liscio, morbido, verde;
- *iuta*: ruvida, morbida, rossa;
- *legno*: liscio, duro, legno chiaro;
- *carta vetrata*: ruvida, dura, marrone scuro;
- 1 sacchetto di stoffa.



30.3 Il Domino a colori

Tutte le tessere vengono distribuite visibili fra i vari giocatori.

Il giocatore che ha la tessera con la doppia sezione di iuta inizia per primo posando al centro del tavolo una tessera a sua scelta. E continua ad aggiungere altre tessere come a Domino fino a che è possibile sia a destra che a sinistra della fila creata. Quando esaurisce la possibilità di aggiungere tessere, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Vince chi è stato in grado di piazzare per primo tutte le tessere o se non è stato possibile, chi, alla fine, ha il minor numero di tessere da giocare.

30.4 Il gioco del Domino Tatto

Tutte le tessere vanno messe nel sacchetto.

Senza guardare nel sacchetto, ogni giocatore tastando con attenzione, estrae 4 tessere non visibili agli altri giocatori.

Il giocatore che ha estratto la tessera con la doppia sezione di iuta, inizia giocandola al centro del tavolo. Se nessuno ha estratto quella tessera, inizia il giocatore con più sezioni di iuta e morbide fra quelle estratte.

Il giocatore di turno può piazzare più tessere, stile Domino, sempre corrispondenti nei materiali. Quando passa, il giocatore successivo, pesca a tatto dal sacchetto le tessere necessarie per riavere la dotazione di 4 tessere. Se al proprio turno, non si può giocare nessuna tessera, allora si pesca dal sacchetto e nel caso la tessera non vada bene, va ad aggiungersi alle 4 personali e il turno passa al giocatore successivo.

Vince chi riesce a piazzare tutte le sue tessere. Se nessuno riesce a farlo entro la fine del gioco, vince il giocatore con il minor numero di tessere.



31 Klangspiel



Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	da 2 a 8
Famiglia ludica:	giochi per bambini
Obiettivo:	riconoscimento
Meccanismi:	-

31.1 Introduzione

Altro gioco pubblicato per la Selecta. In questo caso il senso stimolato è l'udito. E' indicato adatto per bambini di 3 anni oppure gruppi di bambini di 4 anni, utile per l'educazione musicale in età prescolare nella scuola materna o lezioni elementari nelle scuole di musica.

I componenti riproducono la scala musicale attraverso un ingegnoso sistema di lamelle sospese. E' stato commercializzato in 2 versioni, ad 8 o 16 elementi.

31.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 8

Materiale:

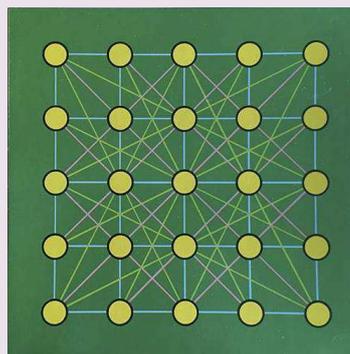
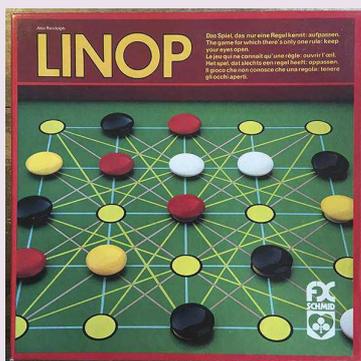
- 8 bussolotti contenenti lamelle sospese che riproducono la scala musicale: do, re, mi fa, sol, la si. Ogni bussolotto è identificato su un lato con un colore differente. Questa versione è chiamata *Klangspiel 1*. La versione *Klangspiel 2* è di 16 bussolotti e raddoppia la *Klangspiel 1*;
- 2 bacchette di legno.

Utilizzo ludico: nel libretto vengono suggeriti un paio di utilizzi con l'aiuto di un adulto.

Versione Klangspiel 1: (8 bussolotti) spargerli disordinati sul tavolo. L'adulto li percuote uno alla volta, il bambino deve riconoscerne le note e mettere in ordine la scala musicale. Si verifica controllando l'ordine dei colori.

Versione Klangspiel 2: per un utilizzo in gruppo si può utilizzare la versione *Klangspiel 2* a 16 bussolotti. Ai bimbi vengono distribuiti casualmente i primi 8 bussolotti e fatti tintinnare in modo che ogni bambino memorizzi il suono del suo bussolotto/i. Poi si muovono casualmente per la stanza senza far rumore, mentre l'adulto fa suonare un bussolotto degli altri 8 gemelli in suo possesso. Il bambino deve riconoscere dal suono emesso un bussolotto in suo possesso e quindi sedersi per terra. Altro suono, altro riconoscimento e il bambino deve sedersi accanto all'altro seduto in modo da ricomporre ancora la scala musicale.

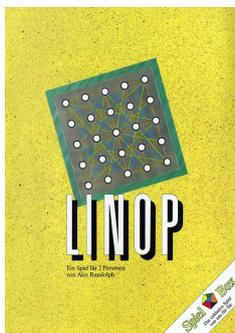
32 Linop



Editore:	FX Schmid
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	2
Famiglia:	giochi di pattern
Obiettivo:	topologico
Meccanismo:	piazzamento

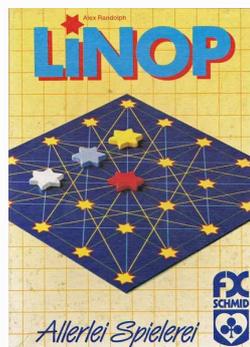
Edizioni successive

Linop - 1984



Spielbox

Linop - 1987



FX Schmid

32.1 Introduzione

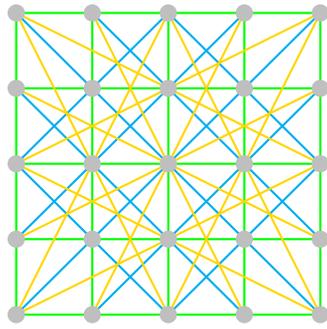
Linop è un classico gioco di allineamento su un tavoliere particolare. Da Dozo riprende la particolarità della dotazione comune delle pedine e sulla non necessaria contiguità del filetto vincente anticipa una evoluzione di Spots.

32.2 Regolamento

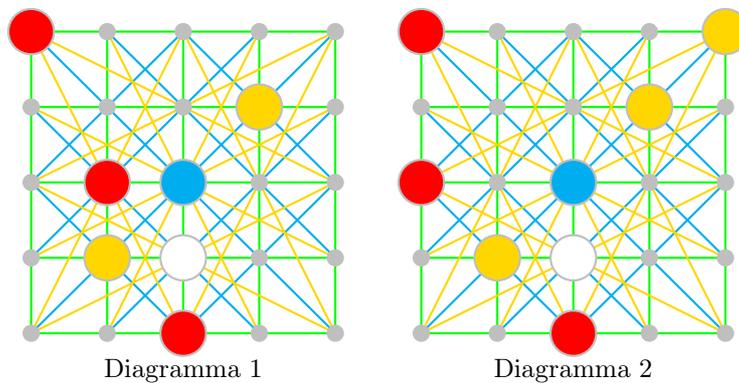
Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere come in figura, 24 pedine in quattro colori differenti.





Scopo gioco: allineare 3 pedine dello stesso colore su una stessa linea. Le pedine possono anche non essere contigue e ci possono essere pedine di altri colori frapposte al filetto vincitore. Nel diagramma numero 1 il tris rosso, nel diagramma 2 il tris giallo.



Inizio partita: si inizia con il tavoliere vuoto. Le 24 pedine sono a disposizione di entrambi i giocatori. Si decide chi farà la prima mossa.

La partita: il giocatore di turno piazza una pedina a scelta su un incrocio libero.



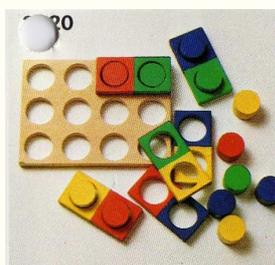
33 Look



Editore:	FX Schmid
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	2
Famiglia ludica:	giochi di tessere
Obiettivo:	ultima mossa
Meccanismi:	accoppiare, posizionamento

Edizioni successive

Farbensteck - 1980



Selecta

33.1 Introduzione

Un gioco d'*accoppiamento* tra i gettoni posizionati sul tavoliere e le tessere che riportano una combinazione dei quattro colori che a turno i giocatori possono scegliere tra quelle ancora disponibili.

Curiosamente un gioco nato nella mente di Alex come un puzzle-game ma pubblicato come un competitivo per due.

33.2 Regolamento

Giocatori: 2

Materiale: 1 tavoliere rettangolare 3x4, dodici gettoni colorati (verde, rosso, giallo, blu), 6 tessere ciascuna con due cerchi colorati riportanti i combo dei 4 colori.

Scopo del gioco: vince chi piazza l'ultima tessera.

Inizio partita: i gettoni colorati vengono posizionati casualmente sul tavoliere, le 6 tessere posizionate a fianco visibili a disposizione di entrambi i giocatori.

La partita: si gioca a turno posizionando una tessera nel tavoliere facendo combaciare i colori della tessera con i colori dei gettoni sottostanti.

33.3 Variante

Le tessere vengono mescolate ed impilate nascoste. Il giocatore di turno pesca la prima e la posiziona sul tavoliere e così via turno dopo turno fino a che un giocatore non può più piazzare la tessera.

33.4 Curiosità

Alex lo aveva ideato come un rompicapo per più giocatori.

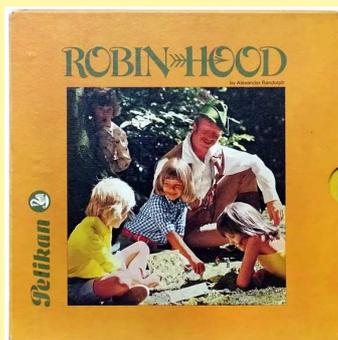
I gettoni vengono mescolati casualmente sul tavoliere (ci possono essere quasi 100.000 combinazioni senza contare le posizioni a specchio). I giocatori osservano la situazione nel tavoliere, e mentalmente capire se riescono a disporre tutte 6 le tessere a coprire correttamente i gettoni. Quando un giocatore pensa di avere la risposta dichiara "si può fare" oppure "non si può".

A questo punto gli altri giocatori hanno 10 secondi per contestare la dichiarazione.

Scaduto il tempo si verifica quanto affermato. +1 punto a chi ha ragione, -1 punto a chi ha sbagliato. Inoltre, se si gioca in più di 2 giocatori, chi ha sbagliato salta un turno. Vittoria partita ai 3 o 5 punti.



34 Robin Hood



Editore:	Pelikan
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	da 2 a 4
Famiglia ludica:	giochi di trasferimento
Obiettivo:	portare in meta
Meccanismo:	lancio dadi, movimento

34.1 Introduzione

Un gioco di percorso per bambini, una gara di velocità nell'attraversare la mitica foresta di Sherwood, dove ogni giocatore ha il suo *Robin Hood*.

Questo gioco fa uso di tavolieri modulari che sono utilizzati per allungare il percorso durante la partita.

34.2 Regolamento

Giocatori: 2 a 4

Materiali: 4 mappe bi-facciali su cui sono disegnati dei percorsi, 4 segnalini rappresentanti Robin Hood, 4 dadi a sei facce.

Scopo del gioco: essere il primo giocatore ad uscire dalla foresta dopo il piazzamento della quarta mappa oppure dopo l'ultimo piano di gioco. Per vincere non è necessario utilizzare tutti i punti del dado.

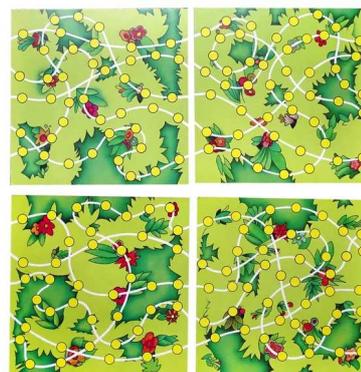
Inizio gioco: si tira a sorte per il primo giocatore, il quale sceglie un piano di gioco e pone il suo Robin Hood davanti ad uno dei sentieri, accanto, al piano di gioco. Stessa cosa fanno, a turno, gli altri giocatori.

La partita: i giocatori si alternano a muovere il proprio segnalino di tante caselle quanto il risultato del dado. Una volta scelto il proprio percorso bianco non si potrà più lasciarlo. Quando un segnalino ha raggiunto la fine del sentiero, si ferma sull'ultimo posto prima di proseguire nel successivo piano di gioco.

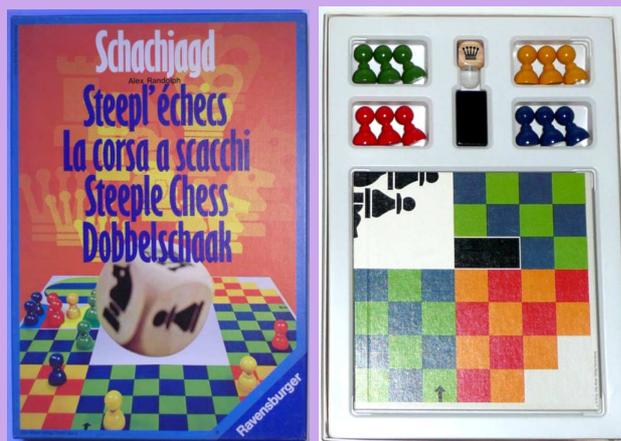
Il sei: se con il lancio del dado si ottiene un sei si hanno le seguenti possibilità:

- *Piazzare* un piano di gioco, se ce ne sono altri disponibili;
- *Girare* un piano di gioco, dove non sono ancora arrivati dei segnalini;
- *Spostare* in avanti un piano di gioco già superato, ma privo di segnalini, per allungare il percorso.

Il sei consente di rilanciare il dado.



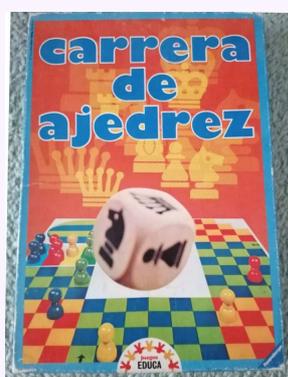
35 Schachjagd



Editore:	Ravensburger
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	da due a quattro
Famiglia ludica:	gioco di trasferimento
Obiettivo:	portare in meta tre pezzi
Meccanismi:	movimento, cattura, lancio del dado

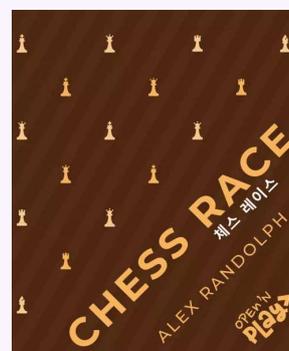
Edizioni successive

Carrera de Ajedrez - 1979



Juegos Educa

Chess Race - 2019



Open'n Play

35.1 Introduzione

Una particolare gara di velocità i cui movimenti prendono ispirazione dal gioco degli Scacchi. Si usa un dado speciale e si muoverà come il simbolo scacchistico uscito in un percorso circolare somigliante ad una scacchiera scomposta.

35.2 Regolamento

Giocatori: da 2 a 4

Materiale: 1 tavoliere che visualizza una pista, 12 segnalini in quattro colori (3 per giocatore), 1 tessera ostacolo, 1 dado speciale che riporta i simboli degli Scacchi.



Scopo del gioco: vince la gara chi per primo porta i suoi tre segnalini oltre il traguardo.

Inizio partita: si lancia il dado per sorteggiare chi inizia. Il primo ad ottenere il Re prende i segnalini verdi e li colloca nello spazio verde prima della linea di partenza. Proseguendo in senso orario, il giocatore successivo prende i segnalini gialli e li colloca nello spazio giallo, il successivo quelli rossi nello spazio rosso, e infine l'ultimo prende i segnalini blu posizionandoli nello spazio blu. Si giocherà in quest'ordine per tutta la partita, cominciando

dal verde.

Quando si gioca in quattro, il blu gode all'inizio di un certo vantaggio che viene bilanciato dal dovere partire per ultimo.

La partita: al proprio turno si lancia il dado e si muove un proprio segnalino a scelta con il movimento scacchistico caratteristico del pezzo uscito. Se in partenza esce il pedone si può muovere di una o due caselle. Nella zona ad angolo (caselle giallo-rosse) il pedone può avanzare dritto o girare a sinistra.

Il Re: quando esce il Re, si ha la possibilità di muovere un segnalino come il Re oppure di collocare (o ricollocare) l'ostacolo mobile.

Inoltre si può rilanciare il dado una seconda volta.

L'ostacolo mobile: inizialmente è non presente sulla pista, ma può essere inserito quando il dado indica il Re. L'ostacolo si posiziona in maniera che copra due caselle e naturalmente anche in maniera che dia quanto più fastidio possibile agli avversari.

L'ostacolo può essere collocato nel tratto di pista compreso tra le due frecce nere. Se esce il Re quando l'ostacolo è già sulla pista, lo si può spostare ad un'altro punto. Gli ostacoli (mossi e fissi) possono essere saltati solo con la mossa del Cavallo. Con tutte le altre mosse bisogna aggirarli.

Cattura: si cattura per sostituzione. Il pezzo catturato ritorna alla linea di partenza.



36 Steckli

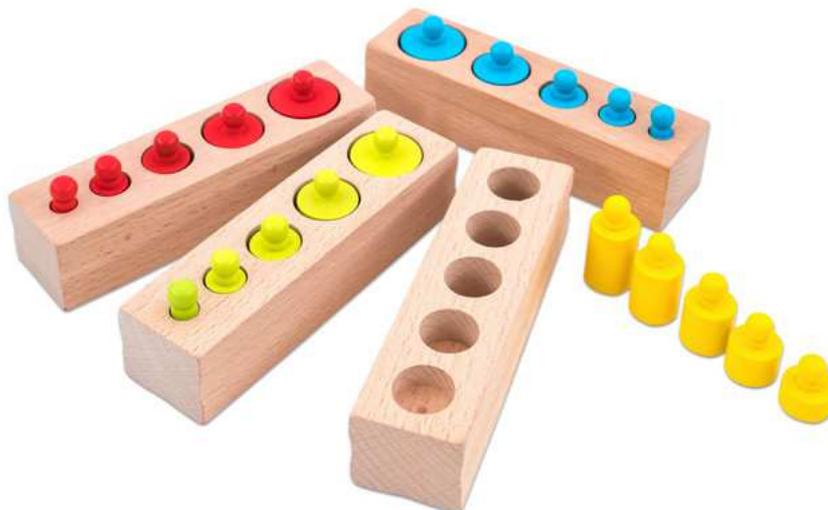


Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	-
Famiglia ludica:	-
Obiettivo:	-
Meccanismo:	-

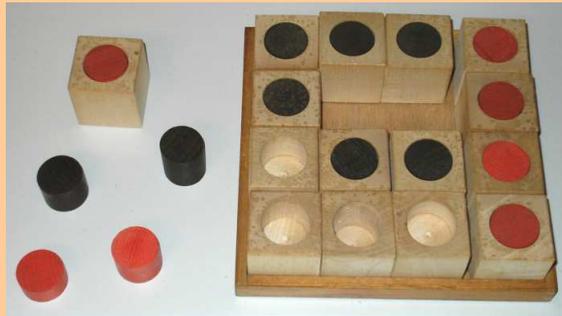
36.1 Introduzione

Su questo gioco non sono state trovate informazioni, si può dedurre che si peschi i cilindri colorati dal sacchetto e si debbano collocare nella giusta posizione in modo da avere tutte le altezze uguali.

Giochi simili sono proposti dalle scuole d'ispirazione Montessori.



37 Versteckspiel



Editore:	Selecta
Anno di pubblicazione:	1976
Numero giocatori:	-
Famiglia ludica:	-
Obiettivo:	-
Meccanismi:	-

37.1 Introduzione

Somiglia a Steckli per il fatto dei cilindri bicolori di diverse altezze da infilare nei parallelepipedi con diverse profondità.

Mentre Steckli è rimasto in catalogo Selecta per qualche anno, Versteckspiel sembra solo nel 1976.

Alex e lo Shogi

Giuseppe Baggio racconta la relazione di Alex con lo Shogi.

Roma (ottobre 1961 - dicembre 1965)

Nel 1965 Alex e sua moglie Gertrude vivevano a Roma. Lui si occupava principalmente di letteratura con contatti nel mondo del cinema ed ovviamente di giochi. Lei, fra le altre cose, frequentava un corso di lingua giapponese presso l'Istituto Giapponese di Cultura (sorto nel 1962).

Un giorno, in uno degli esercizi di lettura veniva descritta una scena in cui due samurai stavano passando il tempo giocando a Shogi. Incuriosita si fece spiegare le regole del gioco. Tornata a casa descrisse lo Shogi ad Alex che ne rimase subito affascinato. Realizzarono dei pezzi artigianali per provarlo tra loro, cercando poi di approfondirlo presso l'Istituto stesso.



Il set di pezzi artigianali realizzato da Gertrude (Roma 1965)

Giappone (febbraio 1966 - gennaio 1972)

Nel 1966 i Randolph si trasferiscono in Giappone e lì vissero per ben 6 anni. Alex cominciò fin da subito a frequentare i circoli (dojo) di Shogi, mentre la moglie si dedicò con passione all'Aikido! Differenti arti marziali ma complementari!

I circoli di Shogi (e di Go) erano allora molto diffusi. Alex raccontava che si poteva trovarne uno in tutte le stazioni principali della metropolitana o delle ferrovie. Quando si accede ad un circolo è uso che il proprietario procuri, fra i presenti, un avversario adeguato al nuovo arrivato. La presenza di uno straniero suscitava curiosità, ma anche timore, ed Alex ricordava sempre le difficoltà iniziali presso un nuovo circolo.



Il primo set di Shogi di Alex acquistato in Giappone (1966)

La frequentazione del mondo dello Shogi lo portò a conoscere e frequentare giocatori professionisti. Alex ne ricordava alcuni in modo particolare.

Tamaru Noboru (田丸昇)

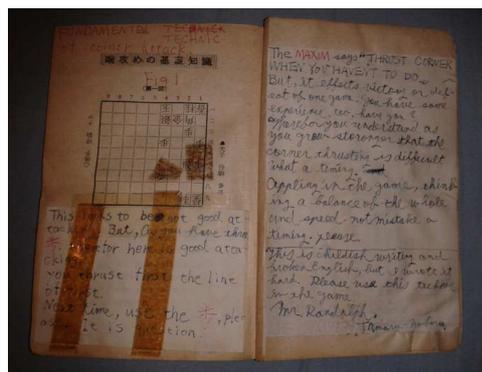
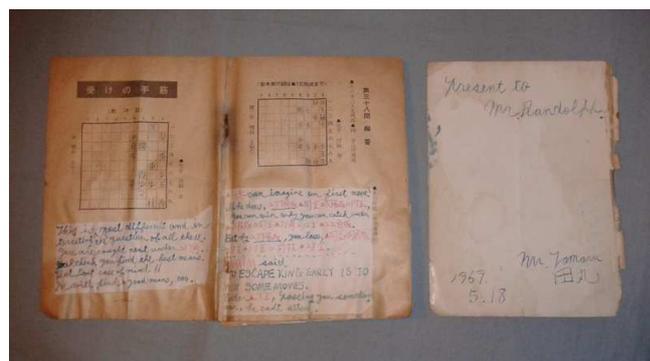
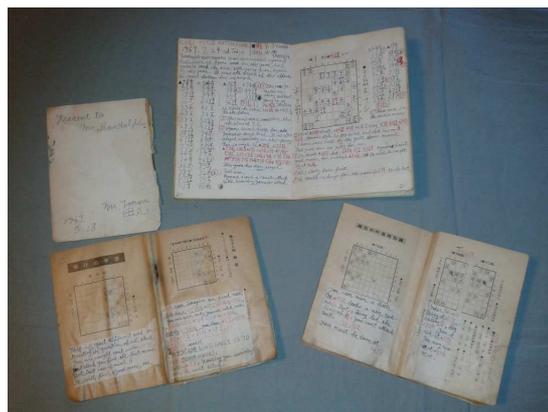
Al tempo in cui Alex viveva in Giappone era un apprendista professionista (lo divenne proprio nel 1972 quando Alex era da poco rientrato in Europa), mentre ora si è ritirato dalle competizioni col grado di 9dan. Ebbe un ruolo importante nell'apprendimento del gioco da parte di Alex. Fecero un amichevole accordo: lezioni di Shogi (l'articolo del 1969 riporta un paio di incontri settimanali) in cambio di lezioni d'inglese. E come esercizi d'inglese, Tamaru tradusse per Alex alcuni manuali di Shogi.



Tamaru Noboru 4dan (1972)



Tamaru Noboru 9dan (2017)



Libretti di Shogi tradotti da Tamaru per Alex (1968/69)

Yamada Michiyoshi (山田道美)

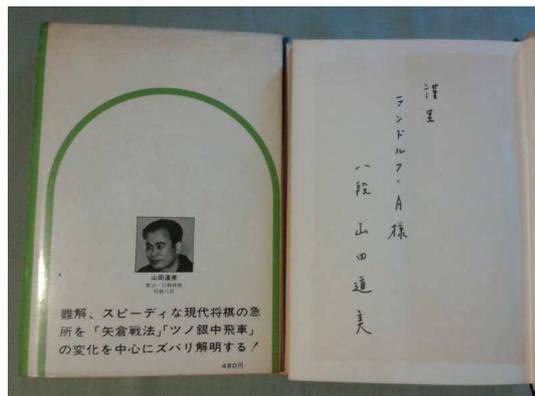
Era uno dei più forti giocatori professionisti del tempo, reduce da 2 vittorie del titolo Kisei nel 1967. Purtroppo mancò precocemente di malattia nel 1970. Nel numero di settembre 1969 della rivista Shogi Sekai (pubblicazione mensile della Nihon Shogi Renmei, l'Associazione dei Professionisti di Shogi) venne pubblicato un suo articolo che commentava una partita fra giocatori amatoriali, entrambi 1 dan. Uno era Alex: questo fu un grande onore che lo rese molto orgoglioso.



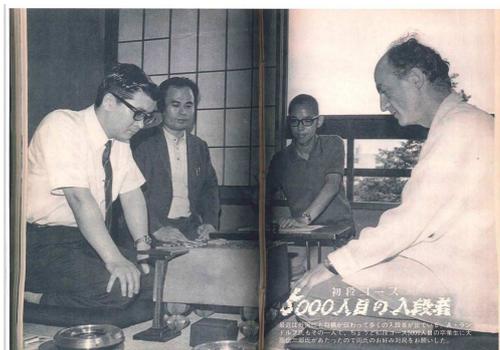
Yamada Michiyoshi



Yamada-Oyama (1967)



Libro di Yamada con dedica ad Alex (1969)



Shogi Sekai articolo e copertina (settembre 1969)

Il frontespizio dell'articolo di Yamada con la foto dei protagonisti: da sx, Otaka Shinzaburo 1dan-ama (大高 信三郎), Yamada Michiyoshi 8dan, Tamaru Noboru (allora nella scuola apprendisti di Shogi), Randolph Alex 1dan-ama

Nel numero di marzo 1971 della rivista Shogi Sekai, Alex stesso fu ospitato con un articolo dedicato alla storia degli Scacchi. C'è scritto parte I, ma non ci fu seguito, probabilmente per il suo rientro in Europa.

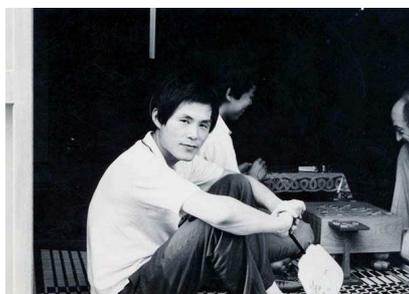


Shogi Sekai marzo 1971: l'articolo e la copertina della rivista

Yonenaga Kunio (米長邦雄)

Allora era un giovane pro molto promettente che nel proseguo della sua brillante carriera vinse parecchi titoli alimentando una particolarità rivalità, fra gli anni '70/'90, con un altro grande dello Shogi moderno, Nakahara Makoto, XVI Eisei Meijin. Yonenaga Kunio, Eisei Kisei, fu anche Presidente della Nihon Shogi Renmei dal 2005 fino alla sua morte avvenuta nel 2012.

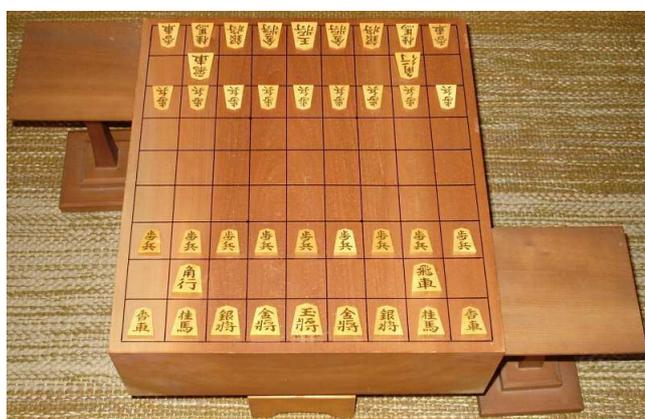
Fu Yonenaga che gli scelse lo shogiban da pavimento con i pezzi consoni al valore raggiunto da Alex nell'apprendimento dello Shogi.



Yonenaga Kunio 6dan (1969)



Yonenaga Kunio 9dan (2010)



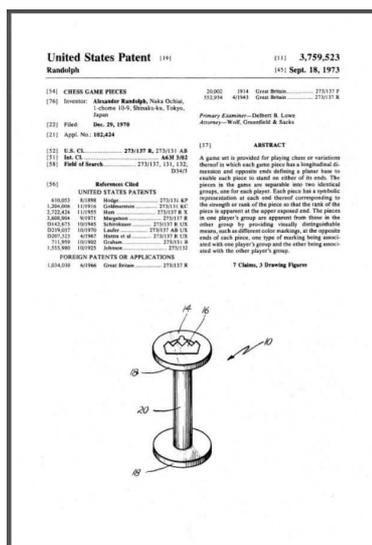
Set di Shogi da pavimento (1968)

Al tempo Alex aveva già pubblicato alcuni giochi con la 3M, fra cui il prediletto TwixT. Le ottime vendite e relative royalty gli permisero di ottenere il visto di permanenza in Giappone. Come apprese le regole dello Shogi, vide subito le potenzialità della regola che lo caratterizza (ovvero i pezzi catturati non si eliminano, ma chi li cattura può riutilizzarli) e che poteva essere applicata anche agli Scacchi europei. Propose quindi nel 1967 alla 3M questa variante scacchistica con il nome di Mad Mate con i pezzi cilindrici, soluzione pratica per giocarci, da pubblicare nella celebre serie di giochi Bookshelf. La 3M ne realizza alcuni prototipi senza tuttavia metterla in commercio. La rarità di questi prototipi ha raggiunto alti valori di quotazione fra i collezionisti. Nel 2014 su Ebay ne è comparso uno con la richiesta di 2400\$: ha trovato un compratore!!



Prototipo Mad Mate 3M BookShelf series 1967 (foto BoardGameGeek)

Nel 1970 Alex brevetta il gioco in USA.

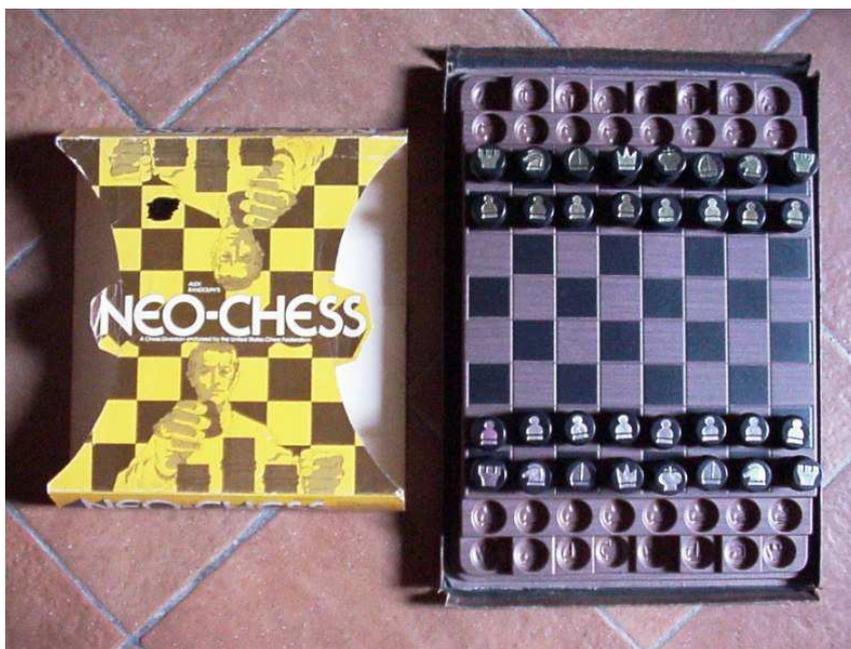


Brevetto USA pezzi (1970/1973)

Venezia (febbraio 1972 - aprile 2004)

Nel 1972 i Randolph lasciarono il Giappone e si stabilirono a Venezia. I contatti fra Alex e lo Shogi divennero sporadici, ma trovava sempre il modo di tenersi informato. Per qualche anno mantenne un abbonamento costoso alla rivista Shogi Sekai, importata a Londra. Ma più che altro era preso dai giochi che ideava e che pubblicava per le più prestigiose case editrici.

La 3M, tuttavia, pubblicherà nel 1972 il Mad Mate proposto da Alex, ma con il nome di Neo Chess, di discutibile fattura, con regole non proprio chiare ed il gioco non ottenne la fortuna che meritava, nonostante il supporto ufficiale della US Chess Federation.



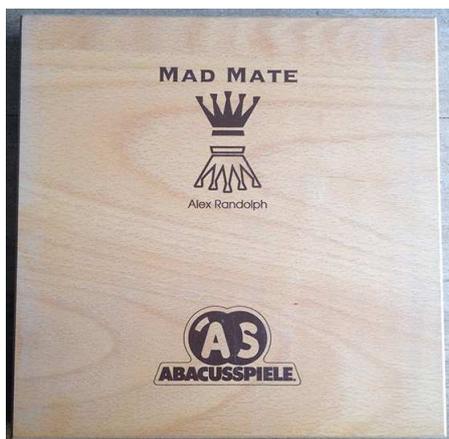
Neo Chess (3M, 1972)

Nel 1975, Alex riuscì a far pubblicare il Mad Mate dalla Selecta in una confezione di soli pezzi con le regole finalmente corrette.



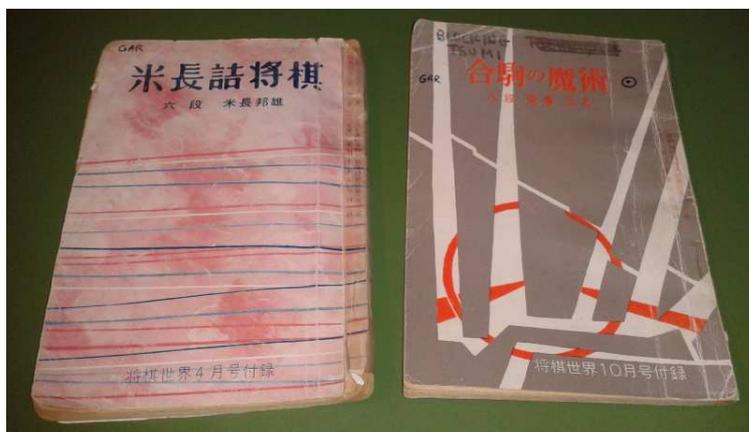
Mad Mate (Selecta, 1975)

Il Mad Mate fu poi ripubblicato in edizione limitata nel 1997 dall'Abacus.



Mad Mate (Abacus, 1997)

Con il trasferimento a Venezia, il filo che lega Alex allo Shogi si fa più tenue. Le possibilità di giocare si fanno molto rare, tuttavia il legame rimane intenso. Sua abitudine era di avere sempre con sé i minivolumentti allegati a Shogi Sekai, di solito legati alla problemistica. L'ideale passatempo mentre viaggiava in vaporetto sul Canal Grande, fra casa e studio.



A sx un libretto di tsumeshogi (autore Yonenaga 6dan, 1967), a dx un libretto di problemi su mosse chiave difensive (autore Aramaki 8dan, 1969)

Nel 1997 partecipa alla prima edizione delle Mind Sport Olympiad a Londra, dove gioca il torneo del suo TwixT (che vince) e finalmente anche ad uno di Shogi, dove però trova avversari europei di assoluto valore continentale e il tempo e la mancanza di pratica si è fatta sentire sul suo gioco. Conscio di questo si era attribuito un grado minore, 5kyu, a quello ottenuto nel 1969 in Giappone. Ricordava l'esperienza con piacere: la possibilità di giocare superava il risultato ottenuto.

Mind Sports Olympiad														
18.-21. August 1997, London														
Nr	Name	Grad	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	Pkt
1	Cheyamol Eric	4 Dan	6+	4+	3+	11+	9+	10+	8+	2+	5+	7+	10+	11
2	Hosking Tony	3 Dan	5+	7+	0+	6+	4+	3+	11+	1-	10+	8+	9+	10
3	Lamb Stephen	4 Dan	9+	11+	1-	10+	8+	2-	5+	7+	0+	6+	4+	9
4	Sandeman Mike	4 Dan	11+	1-	10+	8+	2-	5+	7+	0+	6+	9+	3-	8
5	Van Oosten Arend	4 Dan	2-	9+	7+	0+	6+	4-	3-	11+	1-	10+	8+	7
6	Casters Matt	2 Dan	1-	10+	8+	2-	5-	7+	0+	9+	4-	3-	11+	6
7	Pottier Frederic	2 Dan	8+	2-	5-	9+	0+	6-	4-	3-	11+	1-	10+	5
8	Blackstock Les	3 Dan	7-	0+	6-	4-	3-	11+	1-	10+	9+	2-	5-	4
9	Hassabis Demis	1 Kyu	3-	5-	11+	7-	1-	0+	10+	6-	8-	4-	2-	3
10	Foster David	1 Dan	0+	6-	4-	3-	11+	1-	9-	8-	2-	5-	7-	2
11	Randolph Alex	5 Kyu	4-	3-	9-	1-	10-	8-	2-	5-	7-	0+	6-	1

Tabella finale torneo di Shogi MSO (1997)

Nel 1999 si tenne a Cagliari il Festival Italiano dei Giochi con in programma una mostra di giochi e prototipi di Alex. Colsi al volo l'occasione per una vacanza ludica, per visitare la mostra immaginando che partecipasse all'evento e così finalmente conoscerlo di persona e chissà, magari poter giocare a Shogi.



Festival Italiano dei Giochi (Cagliari 1999)

Sfortunatamente per me, questa è l'unica foto che ci ritrae assieme mentre stavamo giocando a Shogi!! Per la cronaca Alex vinse in bello stile. La partita è stata pubblicata su EteroScacco n°86/88 (apr-dic. 1999), dove allora curavo due rubriche, una sui Giochi Orientali ed una sui Non Chess Games, come si definivano nell'AISE i giochi astratti non scacchistici.

Dopo quella prima partita a Cagliari, cominciammo ad incontrarci con regolarità a Venezia: ogni 2-3 settimane prendevo il treno per andare a trovarlo. Divenne un nostro rito laico domenicale: pranzo in una trattoria, chiacchierate interminabili con lui e sua moglie Gertrude e poi il pomeriggio a giocare nel suo appartamento. Iniziavamo con una partita intensa di Shogi, per poi passare a qualche suo gioco.

Certo un bel cambiamento passare dalle frequentazioni di professionisti in Giappone al sottoscritto, ma, dalla vita si prende quello che ci offre e per me questo è stato sicuramente il meglio. Questo fino a quando fu possibile ...

37

Giappone. Ed incontrando a Cagliari Alex e così anche una mostra dedicata ai suoi giochi non potrei fare a meno di ricordare un momento importante e obliato di giocare a Shogi.

Recita qui, da un anno giocavo per antichità, per un breve commento ad alcune posizioni.

Nome: Giuseppe (Giuseppe) (Gigi) Gio: Randolph Alex (Alex) 20 Settembre 1999 - Cagliari Torre Centrale (Shogi) 1 PPT PM 1.2 PPT PM 1.3 PPT PM 1.4 PPT PM 1.5 PPT PM 1.6 PPT PM 1.7 PPT PM 1.8 PPT PM 1.9 PPT PM 1.10 PPT PM 1.11 PPT PM 1.12 PPT PM 1.13 PPT PM 1.14 PPT PM 1.15 PPT PM 1.16 PPT PM 1.17 PPT PM 1.18 PPT PM 1.19 PPT PM 1.20 PPT PM 1.21 PPT PM 1.22 PPT PM 1.23 PPT PM 1.24 PPT PM 1.25 PPT PM 1.26 PPT PM 1.27 PPT PM 1.28 PPT PM 1.29 PPT PM 1.30 PPT PM 1.31 PPT PM 1.32 PPT PM 1.33 PPT PM 1.34 PPT PM 1.35 PPT PM 1.36 PPT PM 1.37 PPT PM 1.38 PPT PM 1.39 PPT PM 1.40 PPT PM 1.41 PPT PM 1.42 PPT PM 1.43 PPT PM 1.44 PPT PM 1.45 PPT PM 1.46 PPT PM 1.47 PPT PM 1.48 PPT PM 1.49 PPT PM 1.50 PPT PM 1.51 PPT PM 1.52 PPT PM 1.53 PPT PM 1.54 PPT PM 1.55 PPT PM 1.56 PPT PM 1.57 PPT PM 1.58 PPT PM 1.59 PPT PM 1.60 PPT PM 1.61 PPT PM 1.62 PPT PM 1.63 PPT PM 1.64 PPT PM 1.65 PPT PM 1.66 PPT PM 1.67 PPT PM 1.68 PPT PM 1.69 PPT PM 1.70 PPT PM 1.71 PPT PM 1.72 PPT PM 1.73 PPT PM 1.74 PPT PM 1.75 PPT PM 1.76 PPT PM 1.77 PPT PM 1.78 PPT PM 1.79 PPT PM 1.80 PPT PM 1.81 PPT PM 1.82 PPT PM 1.83 PPT PM 1.84 PPT PM 1.85 PPT PM 1.86 PPT PM 1.87 PPT PM 1.88 PPT PM 1.89 PPT PM 1.90 PPT PM 1.91 PPT PM 1.92 PPT PM 1.93 PPT PM 1.94 PPT PM 1.95 PPT PM 1.96 PPT PM 1.97 PPT PM 1.98 PPT PM 1.99 PPT PM 2.00 PPT PM 2.01 PPT PM 2.02 PPT PM 2.03 PPT PM 2.04 PPT PM 2.05 PPT PM 2.06 PPT PM 2.07 PPT PM 2.08 PPT PM 2.09 PPT PM 2.10 PPT PM 2.11 PPT PM 2.12 PPT PM 2.13 PPT PM 2.14 PPT PM 2.15 PPT PM 2.16 PPT PM 2.17 PPT PM 2.18 PPT PM 2.19 PPT PM 2.20 PPT PM 2.21 PPT PM 2.22 PPT PM 2.23 PPT PM 2.24 PPT PM 2.25 PPT PM 2.26 PPT PM 2.27 PPT PM 2.28 PPT PM 2.29 PPT PM 2.30 PPT PM 2.31 PPT PM 2.32 PPT PM 2.33 PPT PM 2.34 PPT PM 2.35 PPT PM 2.36 PPT PM 2.37 PPT PM 2.38 PPT PM 2.39 PPT PM 2.40 PPT PM 2.41 PPT PM 2.42 PPT PM 2.43 PPT PM 2.44 PPT PM 2.45 PPT PM 2.46 PPT PM 2.47 PPT PM 2.48 PPT PM 2.49 PPT PM 2.50 PPT PM 2.51 PPT PM 2.52 PPT PM 2.53 PPT PM 2.54 PPT PM 2.55 PPT PM 2.56 PPT PM 2.57 PPT PM 2.58 PPT PM 2.59 PPT PM 2.60 PPT PM 2.61 PPT PM 2.62 PPT PM 2.63 PPT PM 2.64 PPT PM 2.65 PPT PM 2.66 PPT PM 2.67 PPT PM 2.68 PPT PM 2.69 PPT PM 2.70 PPT PM 2.71 PPT PM 2.72 PPT PM 2.73 PPT PM 2.74 PPT PM 2.75 PPT PM 2.76 PPT PM 2.77 PPT PM 2.78 PPT PM 2.79 PPT PM 2.80 PPT PM 2.81 PPT PM 2.82 PPT PM 2.83 PPT PM 2.84 PPT PM 2.85 PPT PM 2.86 PPT PM 2.87 PPT PM 2.88 PPT PM 2.89 PPT PM 2.90 PPT PM 2.91 PPT PM 2.92 PPT PM 2.93 PPT PM 2.94 PPT PM 2.95 PPT PM 2.96 PPT PM 2.97 PPT PM 2.98 PPT PM 2.99 PPT PM 3.00 PPT PM 3.01 PPT PM 3.02 PPT PM 3.03 PPT PM 3.04 PPT PM 3.05 PPT PM 3.06 PPT PM 3.07 PPT PM 3.08 PPT PM 3.09 PPT PM 3.10 PPT PM 3.11 PPT PM 3.12 PPT PM 3.13 PPT PM 3.14 PPT PM 3.15 PPT PM 3.16 PPT PM 3.17 PPT PM 3.18 PPT PM 3.19 PPT PM 3.20 PPT PM 3.21 PPT PM 3.22 PPT PM 3.23 PPT PM 3.24 PPT PM 3.25 PPT PM 3.26 PPT PM 3.27 PPT PM 3.28 PPT PM 3.29 PPT PM 3.30 PPT PM 3.31 PPT PM 3.32 PPT PM 3.33 PPT PM 3.34 PPT PM 3.35 PPT PM 3.36 PPT PM 3.37 PPT PM 3.38 PPT PM 3.39 PPT PM 3.40 PPT PM 3.41 PPT PM 3.42 PPT PM 3.43 PPT PM 3.44 PPT PM 3.45 PPT PM 3.46 PPT PM 3.47 PPT PM 3.48 PPT PM 3.49 PPT PM 3.50 PPT PM 3.51 PPT PM 3.52 PPT PM 3.53 PPT PM 3.54 PPT PM 3.55 PPT PM 3.56 PPT PM 3.57 PPT PM 3.58 PPT PM 3.59 PPT PM 3.60 PPT PM 3.61 PPT PM 3.62 PPT PM 3.63 PPT PM 3.64 PPT PM 3.65 PPT PM 3.66 PPT PM 3.67 PPT PM 3.68 PPT PM 3.69 PPT PM 3.70 PPT PM 3.71 PPT PM 3.72 PPT PM 3.73 PPT PM 3.74 PPT PM 3.75 PPT PM 3.76 PPT PM 3.77 PPT PM 3.78 PPT PM 3.79 PPT PM 3.80 PPT PM 3.81 PPT PM 3.82 PPT PM 3.83 PPT PM 3.84 PPT PM 3.85 PPT PM 3.86 PPT PM 3.87 PPT PM 3.88 PPT PM 3.89 PPT PM 3.90 PPT PM 3.91 PPT PM 3.92 PPT PM 3.93 PPT PM 3.94 PPT PM 3.95 PPT PM 3.96 PPT PM 3.97 PPT PM 3.98 PPT PM 3.99 PPT PM 4.00 PPT PM 4.01 PPT PM 4.02 PPT PM 4.03 PPT PM 4.04 PPT PM 4.05 PPT PM 4.06 PPT PM 4.07 PPT PM 4.08 PPT PM 4.09 PPT PM 4.10 PPT PM 4.11 PPT PM 4.12 PPT PM 4.13 PPT PM 4.14 PPT PM 4.15 PPT PM 4.16 PPT PM 4.17 PPT PM 4.18 PPT PM 4.19 PPT PM 4.20 PPT PM 4.21 PPT PM 4.22 PPT PM 4.23 PPT PM 4.24 PPT PM 4.25 PPT PM 4.26 PPT PM 4.27 PPT PM 4.28 PPT PM 4.29 PPT PM 4.30 PPT PM 4.31 PPT PM 4.32 PPT PM 4.33 PPT PM 4.34 PPT PM 4.35 PPT PM 4.36 PPT PM 4.37 PPT PM 4.38 PPT PM 4.39 PPT PM 4.40 PPT PM 4.41 PPT PM 4.42 PPT PM 4.43 PPT PM 4.44 PPT PM 4.45 PPT PM 4.46 PPT PM 4.47 PPT PM 4.48 PPT PM 4.49 PPT PM 4.50 PPT PM 4.51 PPT PM 4.52 PPT PM 4.53 PPT PM 4.54 PPT PM 4.55 PPT PM 4.56 PPT PM 4.57 PPT PM 4.58 PPT PM 4.59 PPT PM 4.60 PPT PM 4.61 PPT PM 4.62 PPT PM 4.63 PPT PM 4.64 PPT PM 4.65 PPT PM 4.66 PPT PM 4.67 PPT PM 4.68 PPT PM 4.69 PPT PM 4.70 PPT PM 4.71 PPT PM 4.72 PPT PM 4.73 PPT PM 4.74 PPT PM 4.75 PPT PM 4.76 PPT PM 4.77 PPT PM 4.78 PPT PM 4.79 PPT PM 4.80 PPT PM 4.81 PPT PM 4.82 PPT PM 4.83 PPT PM 4.84 PPT PM 4.85 PPT PM 4.86 PPT PM 4.87 PPT PM 4.88 PPT PM 4.89 PPT PM 4.90 PPT PM 4.91 PPT PM 4.92 PPT PM 4.93 PPT PM 4.94 PPT PM 4.95 PPT PM 4.96 PPT PM 4.97 PPT PM 4.98 PPT PM 4.99 PPT PM 5.00 PPT PM 5.01 PPT PM 5.02 PPT PM 5.03 PPT PM 5.04 PPT PM 5.05 PPT PM 5.06 PPT PM 5.07 PPT PM 5.08 PPT PM 5.09 PPT PM 5.10 PPT PM 5.11 PPT PM 5.12 PPT PM 5.13 PPT PM 5.14 PPT PM 5.15 PPT PM 5.16 PPT PM 5.17 PPT PM 5.18 PPT PM 5.19 PPT PM 5.20 PPT PM 5.21 PPT PM 5.22 PPT PM 5.23 PPT PM 5.24 PPT PM 5.25 PPT PM 5.26 PPT PM 5.27 PPT PM 5.28 PPT PM 5.29 PPT PM 5.30 PPT PM 5.31 PPT PM 5.32 PPT PM 5.33 PPT PM 5.34 PPT PM 5.35 PPT PM 5.36 PPT PM 5.37 PPT PM 5.38 PPT PM 5.39 PPT PM 5.40 PPT PM 5.41 PPT PM 5.42 PPT PM 5.43 PPT PM 5.44 PPT PM 5.45 PPT PM 5.46 PPT PM 5.47 PPT PM 5.48 PPT PM 5.49 PPT PM 5.50 PPT PM 5.51 PPT PM 5.52 PPT PM 5.53 PPT PM 5.54 PPT PM 5.55 PPT PM 5.56 PPT PM 5.57 PPT PM 5.58 PPT PM 5.59 PPT PM 5.60 PPT PM 5.61 PPT PM 5.62 PPT PM 5.63 PPT PM 5.64 PPT PM 5.65 PPT PM 5.66 PPT PM 5.67 PPT PM 5.68 PPT PM 5.69 PPT PM 5.70 PPT PM 5.71 PPT PM 5.72 PPT PM 5.73 PPT PM 5.74 PPT PM 5.75 PPT PM 5.76 PPT PM 5.77 PPT PM 5.78 PPT PM 5.79 PPT PM 5.80 PPT PM 5.81 PPT PM 5.82 PPT PM 5.83 PPT PM 5.84 PPT PM 5.85 PPT PM 5.86 PPT PM 5.87 PPT PM 5.88 PPT PM 5.89 PPT PM 5.90 PPT PM 5.91 PPT PM 5.92 PPT PM 5.93 PPT PM 5.94 PPT PM 5.95 PPT PM 5.96 PPT PM 5.97 PPT PM 5.98 PPT PM 5.99 PPT PM 6.00 PPT PM 6.01 PPT PM 6.02 PPT PM 6.03 PPT PM 6.04 PPT PM 6.05 PPT PM 6.06 PPT PM 6.07 PPT PM 6.08 PPT PM 6.09 PPT PM 6.10 PPT PM 6.11 PPT PM 6.12 PPT PM 6.13 PPT PM 6.14 PPT PM 6.15 PPT PM 6.16 PPT PM 6.17 PPT PM 6.18 PPT PM 6.19 PPT PM 6.20 PPT PM 6.21 PPT PM 6.22 PPT PM 6.23 PPT PM 6.24 PPT PM 6.25 PPT PM 6.26 PPT PM 6.27 PPT PM 6.28 PPT PM 6.29 PPT PM 6.30 PPT PM 6.31 PPT PM 6.32 PPT PM 6.33 PPT PM 6.34 PPT PM 6.35 PPT PM 6.36 PPT PM 6.37 PPT PM 6.38 PPT PM 6.39 PPT PM 6.40 PPT PM 6.41 PPT PM 6.42 PPT PM 6.43 PPT PM 6.44 PPT PM 6.45 PPT PM 6.46 PPT PM 6.47 PPT PM 6.48 PPT PM 6.49 PPT PM 6.50 PPT PM 6.51 PPT PM 6.52 PPT PM 6.53 PPT PM 6.54 PPT PM 6.55 PPT PM 6.56 PPT PM 6.57 PPT PM 6.58 PPT PM 6.59 PPT PM 6.60 PPT PM 6.61 PPT PM 6.62 PPT PM 6.63 PPT PM 6.64 PPT PM 6.65 PPT PM 6.66 PPT PM 6.67 PPT PM 6.68 PPT PM 6.69 PPT PM 6.70 PPT PM 6.71 PPT PM 6.72 PPT PM 6.73 PPT PM 6.74 PPT PM 6.75 PPT PM 6.76 PPT PM 6.77 PPT PM 6.78 PPT PM 6.79 PPT PM 6.80 PPT PM 6.81 PPT PM 6.82 PPT PM 6.83 PPT PM 6.84 PPT PM 6.85 PPT PM 6.86 PPT PM 6.87 PPT PM 6.88 PPT PM 6.89 PPT PM 6.90 PPT PM 6.91 PPT PM 6.92 PPT PM 6.93 PPT PM 6.94 PPT PM 6.95 PPT PM 6.96 PPT PM 6.97 PPT PM 6.98 PPT PM 6.99 PPT PM 7.00 PPT PM 7.01 PPT PM 7.02 PPT PM 7.03 PPT PM 7.04 PPT PM 7.05 PPT PM 7.06 PPT PM 7.07 PPT PM 7.08 PPT PM 7.09 PPT PM 7.10 PPT PM 7.11 PPT PM 7.12 PPT PM 7.13 PPT PM 7.14 PPT PM 7.15 PPT PM 7.16 PPT PM 7.17 PPT PM 7.18 PPT PM 7.19 PPT PM 7.20 PPT PM 7.21 PPT PM 7.22 PPT PM 7.23 PPT PM 7.24 PPT PM 7.25 PPT PM 7.26 PPT PM 7.27 PPT PM 7.28 PPT PM 7.29 PPT PM 7.30 PPT PM 7.31 PPT PM 7.32 PPT PM 7.33 PPT PM 7.34 PPT PM 7.35 PPT PM 7.36 PPT PM 7.37 PPT PM 7.38 PPT PM 7.39 PPT PM 7.40 PPT PM 7.41 PPT PM 7.42 PPT PM 7.43 PPT PM 7.44 PPT PM 7.45 PPT PM 7.46 PPT PM 7.47 PPT PM 7.48 PPT PM 7.49 PPT PM 7.50 PPT PM 7.51 PPT PM 7.52 PPT PM 7.53 PPT PM 7.54 PPT PM 7.55 PPT PM 7.56 PPT PM 7.57 PPT PM 7.58 PPT PM 7.59 PPT PM 7.60 PPT PM 7.61 PPT PM 7.62 PPT PM 7.63 PPT PM 7.64 PPT PM 7.65 PPT PM 7.66 PPT PM 7.67 PPT PM 7.68 PPT PM 7.69 PPT PM 7.70 PPT PM 7.71 PPT PM 7.72 PPT PM 7.73 PPT PM 7.74 PPT PM 7.75 PPT PM 7.76 PPT PM 7.77 PPT PM 7.78 PPT PM 7.79 PPT PM 7.80 PPT PM 7.81 PPT PM 7.82 PPT PM 7.83 PPT PM 7.84 PPT PM 7.85 PPT PM 7.86 PPT PM 7.87 PPT PM 7.88 PPT PM 7.89 PPT PM 7.90 PPT PM 7.91 PPT PM 7.92 PPT PM 7.93 PPT PM 7.94 PPT PM 7.95 PPT PM 7.96 PPT PM 7.97 PPT PM 7.98 PPT PM 7.99 PPT PM 8.00 PPT PM 8.01 PPT PM 8.02 PPT PM 8.03 PPT PM 8.04 PPT PM 8.05 PPT PM 8.06 PPT PM 8.07 PPT PM 8.08 PPT PM 8.09 PPT PM 8.10 PPT PM 8.11 PPT PM 8.12 PPT PM 8.13 PPT PM 8.14 PPT PM 8.15 PPT PM 8.16 PPT PM 8.17 PPT PM 8.18 PPT PM 8.19 PPT PM 8.20 PPT PM 8.21 PPT PM 8.22 PPT PM 8.23 PPT PM 8.24 PPT PM 8.25 PPT PM 8.26 PPT PM 8.27 PPT PM 8.28 PPT PM 8.29 PPT PM 8.30 PPT PM 8.31 PPT PM 8.32 PPT PM 8.33 PPT PM 8.34 PPT PM 8.35 PPT PM 8.36 PPT PM 8.37 PPT PM 8.38 PPT PM 8.39 PPT PM 8.40 PPT PM 8.41 PPT PM 8.42 PPT PM 8.43 PPT PM 8.44 PPT PM 8.45 PPT PM 8.46 PPT PM 8.47 PPT PM 8.48 PPT PM 8.49 PPT PM 8.50 PPT PM 8.51 PPT PM 8.52 PPT PM 8.53 PPT PM 8.54 PPT PM 8.55 PPT PM 8.56 PPT PM 8.57 PPT PM 8.58 PPT PM 8.59 PPT PM 8.60 PPT PM 8.61 PPT PM 8.62 PPT PM 8.63 PPT PM 8.64 PPT PM 8.65 PPT PM 8.66 PPT PM 8.67 PPT PM 8.68 PPT PM 8.69 PPT PM 8.70 PPT PM 8.71 PPT PM 8.72 PPT PM 8.73 PPT PM 8.74 PPT PM 8.75 PPT PM 8.76 PPT PM 8.77 PPT PM 8.78 PPT PM 8.79 PPT PM 8.80 PPT PM 8.81 PPT PM 8.82 PPT PM 8.83 PPT PM 8.84 PPT PM 8.85 PPT PM 8.86 PPT PM 8.87 PPT PM 8.88 PPT PM 8.89 PPT PM 8.90 PPT PM 8.91 PPT PM 8.92 PPT PM 8.93 PPT PM 8.94 PPT PM 8.95 PPT PM 8.96 PPT PM 8.97 PPT PM 8.98 PPT PM 8.99 PPT PM 9.00 PPT PM 9.01 PPT PM 9.02 PPT PM 9.03 PPT PM 9.04 PPT PM 9.05 PPT PM 9.06 PPT PM 9.07 PPT PM 9.08 PPT PM 9.09 PPT PM 9.10 PPT PM 9.11 PPT PM 9.12 PPT PM 9.13 PPT PM 9.14 PPT PM 9.15 PPT PM 9.16 PPT PM 9.17 PPT PM 9.18 PPT PM 9.19 PPT PM 9.20 PPT PM 9.21 PPT PM 9.22 PPT PM 9.23 PPT PM 9.24 PPT PM 9.25 PPT PM 9.26 PPT PM 9.27 PPT PM 9.28 PPT PM 9.29 PPT PM 9.30 PPT PM 9.31 PPT PM 9.32 PPT PM 9.33 PPT PM 9.34 PPT PM 9.35 PPT PM 9.36 PPT PM 9.37 PPT PM 9.38 PPT PM 9.39 PPT PM 9.40 PPT PM 9.41 PPT PM 9.42 PPT PM 9.43 PPT PM 9.44 PPT PM 9.45 PPT PM 9.46 PPT PM 9.47 PPT PM 9.48 PPT PM 9.49 PPT PM 9.50 PPT PM 9.51 PPT PM 9.52 PPT PM 9.53 PPT PM 9.54 PPT PM 9.55 PPT PM 9.56 PPT PM 9.57 PPT PM 9.58 PPT PM 9.59 PPT PM 9.60 PPT PM 9.61 PPT PM 9.62 PPT PM 9.63 PPT PM 9.64 PPT PM 9.65 PPT PM 9.66 PPT PM 9.67 PPT PM 9.68 PPT PM 9.69 PPT PM 9.70 PPT PM 9.71 PPT PM 9.72 PPT PM 9.73 PPT PM 9.74 PPT PM 9.75 PPT PM 9.76 PPT PM 9.77 PPT PM 9.78 PPT PM 9.79 PPT PM 9.80 PPT PM 9.81 PPT PM 9.82 PPT PM 9.83 PPT PM 9.84 PPT PM 9.85 PPT PM 9.86 PPT PM 9.87 PPT PM 9.88 PPT PM 9.89 PPT PM 9.90 PPT PM 9.91 PPT PM 9.92 PPT PM 9.93 PPT PM 9.94 PPT PM 9.95 PPT PM 9.96 PPT PM 9.97 PPT PM 9.98 PPT PM 9.99 PPT PM 10.00 PPT PM 10.01 PPT PM 10.02 PPT PM 10.03 PPT PM 10.04 PPT PM 10.05 PPT PM 10.06 PPT PM 10.07 PPT PM 10.08 PPT PM 10.09 PPT PM 10.10 PPT PM 10.11 PPT PM 10.12 PPT PM 10.13 PPT PM 10.14 PPT PM 10.15 PPT PM 10.16 PPT PM 10.17 PPT PM 10.18 PPT PM 10.19 PPT PM 10.20 PPT PM 10.21 PPT PM 10.22 PPT PM 10.23 PPT PM 10.24 PPT PM 10.25 PPT PM 10.26 PPT PM 10.27 PPT PM 10.28 PPT PM 10.29 PPT PM 10.30 PPT PM 10.31 PPT PM 10.32 PPT PM 10.33 PPT PM 10.34 PPT PM 10.35 PPT PM 10.36 PPT PM 10.37 PPT PM 10.38 PPT PM 10.39 PPT PM 10.40 PPT PM 10.41 PPT PM 10.42 PPT PM 10.43 PPT PM 10.44 PPT PM 10.45 PPT PM 10.46 PPT PM 10.47 PPT PM 10.48 PPT PM 10.49 PPT PM 10.50 PPT PM 10.51 PPT PM 10.52 PPT PM 10.53 PPT PM 10.54 PPT PM 10.55 PPT PM 10.56 PPT PM 10.57 PPT PM 10.58 PPT PM 10.59 PPT PM 10.60 PPT PM 10.61 PPT PM 10.62 PPT PM 10.63 PPT PM 10.64 PPT PM 10.65 PPT PM 10.66 PPT PM 10.67 PPT PM 10.68 PPT PM 10.69 PPT PM 10.70 PPT PM 10.71 PPT PM 10.72 PPT PM 10.73 PPT PM 10.74 PPT PM 10.75 PPT PM 10.76 PPT PM 10.77 PPT PM 10.78 PPT PM 10.79 PPT PM 10.80 PPT PM 10.81 PPT PM 10.82 PPT PM 10.83 PPT PM 10.84 PPT PM 10.85 PPT PM 10.86 PPT PM 10.87 PPT PM 10.88 PPT PM 10.89 PPT PM 10.90 PPT PM 10.91 PPT PM 10.92 PPT PM 10.93 PPT PM 10.94 PPT PM 10.95 PPT PM 10.96 PPT PM 10.97 PPT PM 10.98 PPT PM 10.99 PPT PM 11.00 PPT PM 11.01 PPT PM 11.02 PPT PM 11.03 PPT PM 11.04 PPT PM 11.05 PPT PM 11.06 PPT PM 11.07 PPT PM 11.08 PPT PM 11.09 PPT PM 11.10 PPT PM 11.11 PPT PM 11.12 PPT PM 11.13 PPT PM 11.14 PPT PM 11.15 PPT PM 11.16 PPT PM 11.17 PPT PM 11.18 PPT PM 11.19 PPT PM 11.20 PPT PM 11.21 PPT PM 11.22 PPT PM 11.23 PPT PM 11.24 PPT PM 11.25 PPT PM 11.26 PPT PM 11.27 PPT PM 11.28 PPT PM 11.29 PPT PM 11.30 PPT PM 11.31 PPT PM 11.32 PPT PM 11.33 PPT PM 11.34 PPT PM 11.35 PPT PM 11.36 PPT PM 11.37 PPT PM 11.38 PPT PM 11.39 PPT PM 11.40 PPT PM 11.41 PPT PM 11.42 PPT PM 11.43 PPT PM 11.44 PPT PM 11.45 PPT PM 11.46 PPT PM 11.47 PPT PM 11.48 PPT PM 11.49 PPT PM 11.50 PPT PM 11.51 PPT PM 11.52 PPT PM 11.53 PPT PM 11.54 PPT PM 11.55 PPT PM 11.56 PPT PM 11.57 PPT PM 11.58 PPT PM 11.59 PPT PM 11.60 PPT PM 11.61 PPT PM 11.62 PPT PM 11.63 PPT PM 11.64 PPT PM 11.65 PPT PM 11.66 PPT PM 11.67 PPT PM 11.68 PPT PM 11.69 PPT PM 11.70 PPT PM 11.71 PPT PM 11.72 PPT PM 11.73 PPT PM 11.74 PPT PM 11.75 PPT PM 11.76 PPT PM 11.77 PPT PM 11.78 PPT PM 11.79 PPT PM 11.80 PPT PM 11.81 PPT PM 11.82 PPT PM 11.83 PPT PM 11.84 PPT PM 11.85 PPT PM 11.86 PPT PM 11.87 PPT PM 11.88 PPT PM 11.89 PPT PM 11.90 PPT PM 11.91 PPT PM 11.92 PPT PM 11.93 PPT PM 11.94 PPT PM 11.95 PPT PM 11.96 PPT PM 11.97 PPT PM 11.98 PPT PM 11.99 PPT PM 12.00 PPT PM 12.01 PPT PM 12.02 PPT PM 12.03 PPT PM 12.04 PPT PM 12.05 PPT PM 12.06 PPT PM 12.07 PPT PM 12.08 PPT PM 12.09 PPT PM 12.10 PPT PM 12.11 PPT PM 12.12 PPT PM 12.13 PPT PM 12.14 PPT PM 12.15 PPT PM 12.16 PPT PM 12.17 PPT PM 12.18 PPT PM 12.19 PPT PM 12.20 PPT PM 12.21 PPT PM 12.22 PPT PM 12.23 PPT PM 12.24 PPT PM 12.25 PPT PM 12.26 PPT PM 12.27 PPT PM 12.28 PPT PM 12.29 PPT PM 12.30 PPT PM 12.31 PPT PM 12.32 PPT PM 12.33 PPT PM 12.34 PPT PM 12.35 PPT PM 12.36 PPT PM 12.37 PPT PM 12.38 PPT PM 12.39 PPT PM 12.40 PPT PM 12.41 PPT PM 12.42 PPT PM 12.43 PPT PM 12.44 PPT PM 12.45 PPT PM 12.46 PPT PM 12.47 PPT PM 12.48 PPT PM 12.49 PPT PM 12.50 PPT PM 12.51 PPT PM 12.52 PPT PM 12.53 PPT PM 12.54 PPT PM 12.55 PPT PM 12.56 PPT PM 12.57 PPT PM 12.58 PPT PM 12.59 PPT PM 12.60 PPT PM 12.61 PPT PM 12.62 PPT PM 12.63 PPT PM 12.64 PPT PM 12.65 PPT PM 12.66 PPT PM 12.67 PPT PM 12.68 PPT PM 12.69 PPT PM 12.70 PPT PM 12.71 PPT PM 12.72 PPT PM 12.73 PPT PM 12.74 PPT PM 12.75 PPT PM 12.76 PPT PM 12.77 PPT PM 12.78 PPT PM 12.79 PPT PM 12.80 PPT PM 12.81 PPT PM 12.82 PPT PM 12.83 PPT PM 12.84 PPT PM 12.85 PPT PM 12.86 PPT PM 12.87 PPT PM 12.88 PPT PM 12.89 PPT PM 12.90 PPT PM 12.91 PPT PM 12.92 PPT PM 12.93 PPT PM 12.94 PPT PM 12.95 PPT PM 12.96 PPT PM 12.97 PPT PM 12.98 PPT PM

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 revisionare le bozze degli articoli.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Collaboratore per progetto A. Randolph 100++, *G. Baggio*.

Elenco degli autori 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, 71, 75	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, dal 65 al 72	G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 67, 68, 71
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, 72
R. Cassano	54, 55, 72	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, 70
G. Mascherpa	58	A. Penna	58, 65
M.A. Donadoni	59	C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63, 67, 74	E. Perres	61
G. Pili	61	A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61	L. Poiana	61
A. Angiolino	63	M. Zannin	63
D. Ferri	64	A. Menoncin	64
A. di Mattei	64	P. Gorini	65
A. Romeo	65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 74	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	F. Macaluso	67, 69
A. Chia	69	M. Boschiero	69
F. Salerno	70	F. Reale	72
K. Handcomb	72	A. Emiliozzi	72, 73

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

Per contattare la redazione scrivete a: ilfogliaccio@tavolando.net

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**

stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato ai giochi di Alex Randolph.
dal 1977 al 1986.

Quali sono i vostri preferiti di Randolph?

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net

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