

Il fogliaccio degli astratti

Numero 46

Publicato da Luca Cerrato, e-mail ilfogliaccio@tavolando.net, sito www.tavolando.net
I regolamenti e gli articoli qui enunciati NON VOGLIONO violare nessun diritto di autore.



In questo numero

Idee in libertà, regolamenti, che tortura.

Carcassonne, strategia terza puntata, a cura di M. Martelli.

Awele, *En gehé*, a cura di A. Bertaggia.

Meta regole, Elfenland.

Sistemi di gioco, Icehouse e Piecepack.

Storia ludica, Tablut.

Shogi, a cura di G. Baggio.

Libro ludico, *La storia giocando*.

Scacchi cinesi, il cannone.

Scacchi eterodossi, Feudal.

Dame su tavolieri esagonali, *Hexdame* e *DamHex3*.



Idee in libertà

Regolamenti, che tortura.

A TUTTI I GIOCATORI che siano occasionali oppure *professionisti* sarà capitato, almeno una volta nella loro vita, di leggersi ed imparare le regole di un gioco. Personalmente credo che questa sia la parte più noiosa dell'attività ludica.

Durante queste letture, comunque essenziali, può capitare di imbattersi in passaggi poco chiari o non precisi. La chiarezza di esposizione è importante per un veloce apprendimento, ma ottenere una buona presentazione non è banale. Molto volte mi è successo di scoprire a fine partita oppure dopo molto turni di aver inventato, involontariamente, una variante del gioco e tutto questo con grande disapprovazione dei partecipanti.



Altra situazione che ci si può imbattere è la mancanza di un regolamento nella propria lingua, un grosso problema, soprattutto quando è scritto in lingua non anglosassone. Un rimedio è di cercare in rete la traduzione e quando non si è fortunati il gioco viene accantonato, con grave perdita economica e ludica.

A criticare le altrui errori è facile, ma chi di voi ha avuto l'ambizione di diventare un grande e famoso autore di giochi si è imbattuto nello scrivere le regole e scoprire ben presto che non è poi tanto facile come si credeva essere chiari e precisi, si trova sempre qualcuno che ha quel dubbio come quella regola debba essere applicata.

Il gioco in scatola è costituito da una serie di operazioni (lanciare dei dadi, spostare un pezzo, scoprire una carta) che si ripetono con una ben precisa sequenza fin quando non si arriva al termine della partita.

Ad ogni passo i giocatori devono fare le loro scelte le quali vanno a modificare gli stati dei vari oggetti del gioco (il pezzo viene mosso da una casella ad un'altra), la nuova posizione degli elementi sarà gestita dal successivo giocatore il quale farà le opportune operazioni per avvantaggiare la sua posizione e via in questo modo fino al raggiungimento di una determinata condizione che pone fine alla partita.

Tutti i passaggi descritti sopra possono essere rappresentati in un linguaggio formale, utilizzando

una descrizione indipendente dalla lingua. Ovviamente bisogna imparare tale linguaggio, ma lo sforzo non è certamente paragonabile ad apprendere una o più nuove lingue.

L'utilizzo di una lingua ludica universale potrebbe portare dei benefici, sia dal lato giocatore con maggiore chiarezza nell'esposizione, sia dal lato sviluppatore.

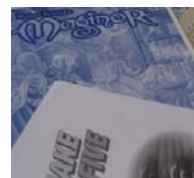
Gestire un regolamento con un linguaggio formale ha dalla sua parte la chiarezza nell'esposizione, i vari passi sono descritti in modo particolareggiato e chiaro, inoltre a ancandolo con un regolamento tradizionale molti dubbi dovrebbero essere risolti.

L'autore di giochi può sfruttare il linguaggio ludico per simulare con il calcolatore i prototipi prima di passare alla costruzione materiale. Non un programma vero e proprio con relativa intelligenza artificiale e dotato di grafica strabiliante, semplicemente una rappresentazione stilizzata in grado comunque di ricreare le interazioni di gioco.

Con una simulazione al calcolatore si possono cambiare le regole e scoprire subito il loro effetto sul meccanismo. Inoltre, tramite la rete si potranno spedire in ogni parte del mondo i propri prototipi a vari gruppi di test, i quali a loro volta potranno apportare le loro modifiche, provarle e spedirle in tempi rapidi all'autore.

Ultimo punto, ma non meno importante, è la tutela delle proprie opere ludiche, se tale descrizione formale diventasse uno standard internazionale riconosciuto si potrebbero registrare i regolamenti descritti in tale modo.

Il cuore di questo progetto è il linguaggio di descrizione ludico a ancato da un altro linguaggio che descrive la grafica dei vari elementi presenti nel primo.



L'idea base è suddividere il regolamento in tre parti: gli elementi di gioco, le interazioni tra i vari elementi (le regole) e lo scenario (come applicare le regole).

Per ora è tutto, vi rimando al prossimo numero dove entrerà in maggiori dettagli.

Infine è da notare che questa descrizione non ha lo scopo di coprire tutti i giochi del mondo, ma solo quelli con regole precise, dove tutte le azioni sono fatte su un piano di gioco e descritte precisamente, sono da escludere, per esempio, tutti i giochi che richiedono abilità manuale oppure i giochi di narrazione.

Carcassonne

Terza puntata, a cura di *M. Martelli*¹.

Il seguente articolo è dedicato al gioco Carcassonne e cercherà di fornire delle linee guida da seguire durante il gioco per evitarvi grossolani errori.

LA GESTIONE DEI CONTADINI, più di qualunque altro tipo di seguace, richiede la massima attenzione. La strategia di equilibrio consiste qui nel giusto dosaggio fra il garantirsi punti subito e l'abilità di piazzare il giusto numero di contadini nei poderi per raccogliere punti alla fine della partita.



Il numero di contadini piazzati e la loro disposizione dipende dalla propria visione strategica (si veda il paragrafo: Punti subito o punti finali). Al di là delle proprie valutazioni strategiche, esistono comunque alcuni principi generali relativi al piazzamento dei contadini:

- *Impadronirsi presto dei poderi*, è essenziale assumere fin dalle fasi iniziali il controllo di almeno un potere, altrimenti sarà sempre più difficile farlo in seguito.
- *Creare poderi estesi*, si devono creare poderi grandi, evitando di piazzare un contadino in zone ristrette e limitate da strade. I contadini sono più efficaci quando occupano estesi poderi adiacenti al maggior numero possibile di città. Bisogna prestare molta attenzione al piazzamento di tessere avversarie che mirano a collegarsi al proprio potere, per poi contestarne il possesso: la stessa cosa va tentata contro i poderi posseduti dagli avversari. Si ricordi che in un potere non si deve mirare a tutti i costi a un predominio assoluto, ma che basta esercitarvi la stessa influenza degli avversari per poter partecipare alla riscossione dei punti finali.
- *Collegarsi ai poderi degli avversari*, è importante collegare i propri poderi a quelli degli avversari: bisogna cercare sempre di piazzare i contadini in vista di tale successivo collegamento. Le tessere dei monasteri (specialmente quelle senza strade) o quelle con i tratti curvi di strada sono ideali per collegare i poderi.

- *Piazzamento di contadini al completamento di una città*, nel piazzare un contadino nel momento in cui si completa una propria città non ci si lasci mai trasportare dall'entusiasmo per i punti appena conseguiti, ma si rifletta sempre attentamente se abbia o meno senso piazzarlo proprio sulla tessera appena giocata.



Uso del grande seguace (locande e cattedrali)

L'esperienza insegna che nella maggior parte dei casi il grande seguace è molto più efficace in un potere che non in una città (si veda più avanti come annettersi ad una città). È facile cadere nella tentazione di piazzare questo pezzo nelle fasi iniziali della partita e talvolta è anche giusto farlo: tuttavia, conservare in riserva il grande seguace fino a quando il gioco non si sia sufficientemente delineato, determina in genere una maggiore efficacia di questo pezzo: bisogna stare molto attenti a metterlo in gioco troppo presto per non correre il rischio di ritrovarselo intrappolato.

Il fiume

Se si adotta l'espansione fluviale si noti che delle relative 12 tessere (10 tessere più la fonte e il lago) due hanno strade che le tagliano completamente a metà e una (il monastero) ha una strada che la attraversa solo per metà: si deve evitare quindi di piazzare un contadino su una qualsiasi di queste tre tessere durante la fase iniziale del fiume perché ciò quasi sempre conduce al suo intrappolamento ad opera degli avversari.



I monasteri

Punti a parte, i monasteri hanno solo un secondo fine che consiste nell'agevolare il collegamento dei poderi. I monasteri sono però molto utili nel finale. In linea di principio, nel piazzare un monastero bisogna individuare una zona in cui non solo vi siano già numerose tessere adiacenti, ma anche dove vi sia un'alta probabilità di circondarlo interamente. Spesso il miglior posto per un monastero è accanto ad un altro proprio monastero.

¹L'articolo è una libera traduzione di Maurizio da A Brief Carcassonne Strategy Guide, BoardGameGeek.

La famiglia degli Awele

En gehé di *Alberto Bertaggia*.

EN GEHÉ (plurale: *n gehén*), è un gioco della famiglia dei Mancala giocato dai Masai Loitha e Kisonga nel nord della Tanzania. Il gioco dei guerrieri, che non è mai giocato dalle donne, è di solito giocato in squadre di otto componenti.

Si dice che il gioco sia stato inventato da *Sindillo*, il figlio del primo uomo, *Maitoumbe*, quando era anziano.

Il primo europeo a descrivere l'En Gehé è stato il tedesco Moritz Merker delle truppe di protezione imperiali (Kaiserliche Schutztruppe) dell'Africa Orientale Tedesca nel 1904. Egli è anche considerato essere il primo etnologo dei Masai.

Il gioco è giocato su un tavoliere di 2 file di 40 - 50 buche ciascuna. Le buche (sing.: *en gurtóto*; plur.: *N gurtót*) sono scavate nel terreno. Ogni squadra (composta da otto giocatori) controlla una fila di buche (sing.: *ol mátua*; plur.: *El mátuan*), ogni buca contiene all'inizio quattro semi (sing.: *os soid*; plur.: *es soido*).

I Masai usano dei piccoli ciottoli o semi di un arbusto, *ol gulan-gulu* (Caesalpinia bonduc).

Regolamento.

- *Giocatori*, due squadre composte da otto giocatori.

Materiale, un tavoliere composto da due file con 40 o 50 buche ciascuna, un numero di semi su cienti per riempire le singole buche con quattro semi (320-400 semi).

- *Scopo del gioco*, catturare la maggioranza dei semi.

- *Il gioco*, a turno un membro della squadra prende il contenuto di una buca e distribuisce i semi, uno per uno, nel senso antiorario nelle buche successive. Se l'ultima pietra cade in una buca non vuota, il suo contenuto è catturato e continua la semina in un altro giro.

La semina termina quando l'ultima pietra è depositata in una buca vuota.

Se l'ultima pietra cade in una buca vuota della fila della propria squadra, il contenuto della buca di fronte (fila avversaria) viene catturato. Se nulla è stato catturato, allora la pietra che ha causato la cattura è catturata.

- *Fine gioco*, il gioco termina quando una squadra non può muovere.

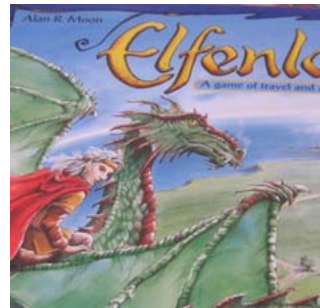
Le pietre, che sono ancora rimaste sul tavoliere, sono catturate dalla squadra che ha effettuato l'ultima mossa.

Meta regole

Elfenland².

NEL REGNO di *Elfenland* i giovani elfi per diventare adulti devono a rontare una speciale prova. Tutte le ragazze e ragazzi ricevono una mappa della loro terra e devono visitare tutte le più famose città elfiche.

In questo magico regno si utilizzano speciali mezzi di trasporto, draghi, unicorni, cinghiali giganti, bici elfiche, carrozze trascinate da troll, nuvole magiche e barche.



Dopo una breve presentazione del gioco, per non far sentire spaesati i giocatori, si può entrare nel vivo del meccanismo del gioco di Alan R. Moon, autore di famosi giochi da tavola tra cui *Ticket to Ride* vincitore dello Spiel des Jahres (gioco dell'anno in Germania), premio vinto anche con *Elfenland*. Altri titoli sono *Capitol*, *San Marco*, *Union Pacific* tanto per citarne alcuni.

Il gioco consiste nel far viaggiare il vostro segnalino (a forma di stivale magico) nella magica terra di *Elfenland* attraversando foreste, aridi deserti, laghi, catene montuose e pianure per giungere alle porte di splendide città elfiche. Per effettuare gli spostamenti di città in città il gioco prevede l'utilizzo di tessere trasporto e carte viaggio.

Al termine della partita chi ha visitato più città sarà il vincitore.

Sulla mappa di gioco sono sparse le città elfiche (le tradizionali caselle) e le strade che collegano sempre due città che attraversano un particolare tipo di terreno. Tutti le strade devono essere abilitate, tramite i segnalini, per essere percorsi.

Il sistema di gioco utilizza le tessere trasporto (ad ogni turno i giocatori ne ricevono alcune coperte) per attivare una determinata via e come in qualsiasi altro mondo anche nella magica terra elfica per viaggiare bisogna comunque pagare il biglietto, naturalmente magico, rappresentato dalle carte in mano ad ogni giocatore. Le carte rappresentano i possibili mezzi di trasporto per attraversare particolari tipi di terreni, il costo della traversata può

²Scopo dell'articolo è lo studio del meccanismo ludico, si consiglia la lettura completa del regolamento.

costare uno o due carte viaggio. I numeri del gioco sono, 5 tipi di terreno, otto mezzi di trasporto, dodici città e quarantaquattro strade.

Lo stivale magico si può muovere solo sui percorsi e pagando il dovuto, una volta raggiunta la nuova città il giocatore ritira un suo cilindretto. Alla fine del gioco chi ha più cilindretti è il vincitore.

Una gara di velocità nella quale si cerca di scegliere i giusti percorsi cercando di ostacolare gli avversari. La parte principale del gioco è l'attivazione dei percorsi che può avvantaggiare un giocatore a discapito di un altro.

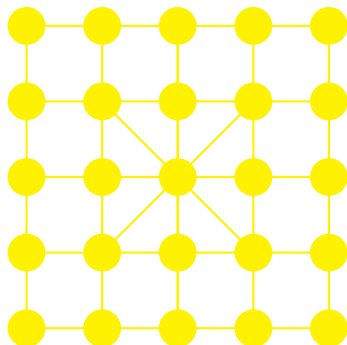


Il gioco astratto basato sul meccanismo di abilitazione dei collegamenti tra due caselle potrebbe essere il seguente Lincato

Lincato³ (Luca Cerrato - 2007)

Regolamento

- *Giocatori*, due. Materiale, un tavoliere 5x5 come in figura, un pezzo di movimento a testa, 7 serie di pezzi numerati da 1 a 4 per giocatore, in figura il tavoliere utilizzato e 25 cilindretti per giocatore da porre sulle caselle visitate



- *Scopo del gioco*, occupare più caselle possibili.
- *Inizio gioco*, ogni giocatore pone nella sua riserva le sette serie numerate da 1 a 4. I due pezzi movimento vengono messi nella casella centrale.

- *Il gioco è diviso in due fasi*, deposito tessere numerate sui collegamenti e movimento delle pedine.
- *Deposito tessere*, i giocatori si alternano al deposito di una tessera numerata su un collegamento ancora privo di tale tessera, vengono depositate ad ogni turno due tessere per giocatore.
- *Movimento pedina*, i giocatori muovono la propria pedina di quante caselle si vuole, una pedina può attraversare solo un collegamento con una tessera sul tavoliere e la corrispondente in mano (un collegamento con un quattro bisogna dare una tessera quattro). Per ogni casella attraversata e priva di proprio segnalino ne viene deposto uno. Se un giocatore non può muovere la pedina passa.
- *Fine gioco*, se entrambi i giocatori passano il gioco a termine, vince chi a depositato più segnalini.

Buon 2008

Un'altro anno sta per finire e non mi posso astenere di farvi i migliori auguri per un felice 2008.

Per quanto riguarda il fogliaccio degli astratti devo prima di tutto ringraziare tutti quelli che hanno collaborato insieme a al sottoscritto per la realizzazione della rivista rendendola ancora più interessante.

Un augurio anche a tutti quelli che si sono dati da fare nel campo dei giochi astratti, con nuovi giochi, varianti e siti da cui il fogliaccio a preso spunto per i vari numeri di quest'anno.

Per il prossimo anno vorrei rendere il fogliaccio ancora più interessante con giochi e argomenti nuovi, che non si limitino ai soli astratti. Questo non per mancanza di materiale, ma per far conoscere nuove realtà ludiche. Tutto questo sarà possibile con l'aiuto di voi lettori e con le vostre opinioni ed idee.

Anche dal punto di vista grafico ho intenzione di cambiare qualcosa, da questo numero utilizzo un nuovo programma di impaginazione che spero permetterà numero dopo numero di migliorare la presentazione.

Nel prossimo anno spero anche di incontrare alcuni di voi nei vari ritrovi ludici che si tengono nella nostra bella penisola.

³Gioco mai provato

Sistemi di gioco

Icehouse e Piecepack .

QUESTA VOLTA al posto di nuovi pezzi e tavolieri vi segnalo un gioco che fa uso di due sistemi visti in passato. Piecepack, FdA 44, composto da tessere, dadi e dischetti, e Icehouse, FdA 45, facilmente riconoscibile per via delle sue piramidi.



Alien City (2002), autore Michael Schoessow, nonostante sia un gioco astratto ha bisogno di una breve presentazione.

Il tutto si svolge in un lontano futuro, dove i giocatori sono dei costruttori, in mondi alieni, di nuove città.

Nelle futuristiche città sono presenti quattro corporazioni, la *corporazione dell'energia* (simbolo utilizzato il sole rosso), la *corporazione della sintesi* (rappresentata dalla fontana blu), la *corporazione del controllo* (quella più potente, simbolo corona verde) infine la *corporazione dei costruttori* (colore nero).

Nella città vengono costruiti due tipi di edifici, le *torri* e le *cupole*.

Le torri sono proprietà delle varie corporazioni e sono suddivisi in impianti di potenza (energia), fattorie (sintesi), facilitazioni governative, la corporazione dei costruttori è l'unica a non avere delle torri.

Le cupole sono abitazioni ad uso dei cittadini, come le torri anche le cupole sono sempre associate con le rispettive corporazioni identificate dai colori.

Nel gioco i giocatori sono costruttori-investitori che dovranno puntare sulle torri migliori per ricevere il massimo del profitto, la scelta deve essere fatta con la massima cura perché si possono rivendicare solo tre torri a gioco.

Regolamento.

- *Giocatori*, due (nero e bianco).
- *Materiale*, 20 tessere piecepack (5 rosse, 5 blu, 5 verdi, 5 neri) che formano il piano di gioco rettangolare 4x5, 24 pezzi tondi di piecepack (6 rossi, 6 blu, 6 verdi e 6 neri) che rappresentano le cupole, 4 dadi piecepack (utilizzati per decidere chi fa prima mossa), 14 grandi piramidi Icehouse (5 rosse, 5 blu e 4 verdi) che

rappresentano le torri delle corporazioni ed infine 6 piccole piramidi Icehouse (3 bianche e 3 nere) utilizzate come marcatori delle torri controllate dai due giocatori (per evitare di utilizzare un altro set di pezzi Icehouse si possono usare i colori verde e rosso).

- *Inizio gioco*, il giocatore bianco prende metà dei pezzi tondi di piecepack, 3 per ognuno dei 4 colori, 3 grandi piramidi rosse, 2 grandi blu, 2 grandi verdi.

Il giocatore nero prende i rimanenti pezzi tondi, 2 piramidi grandi rosse, 3 grandi blu e 2 grandi verdi.

Entrambi i giocatori tengono ben visibili i loro pezzi.

Vengono piazzate le 20 tessere piecepack a formare il tavoliere, non ha importanza il loro orientamento.

I quattro dadi sono usati solo per determinare chi inizia il gioco.

- *Scopo del gioco*, fare più punti possibili controllando tre torri.
- *Il gioco*, il turno consiste nel depositare una torre o cupola su una qualsiasi casella all'interno della città. I giocatori sono obbligati a posizionare una costruzione se possono. Alla fine del suo turno il giocatore ha la possibilità di pretendere il controllo di una qualsiasi torre libera sulla tavola.

Il giocatore può controllare al massimo tre torri (si usano le piramidi piccole).

I giocatori non possono prendere il controllo di una torre nel ultimo turno del gioco.



- *Costruzione di torri e cupole*, l'area di gioco è delimitata dalle tessere depositate, ogni tessera contiene 4 siti dove costruire edifici (i quattro angoli della tessera). Con 20 tessere ci sono 80 posti dove costruire. Ogni tessera ha una zona riservata alla sua corporazione, identificata dalla icona del seme in un angolo della tessera.

Si può costruire un solo edificio per sito.

Le cupole possono essere costruite solo su tessere dello stesso colore, a meno che non ci sono rimaste più posti legali del proprio colore, in questo caso le cupole possono essere costruite ovunque.

Le prime due strutture depositate (piramidi o cupole) devono essere costruite su una tessera dello stesso colore.

Eccezione fanno le tessere nere, qualsiasi edificio può essere costruito su di esse.

Un edificio piazzato non viene più mosso per tutta la partita.

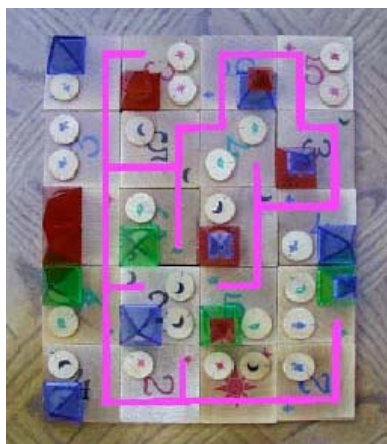
Il lotto che contiene il seme nel angolo non può essere costruito fino a che tutti gli altri siti di costruzione sulla tessera sono stati occupati.

- *La strada*, tutti gli edifici della città sono collegati l'uno all'altro tramite un'unica strada.

La strada è rappresentata da lotti privi di edifici. Una struttura non può essere costruita in un posto che non è connesso ad una strada, deve avere almeno un lato adiacente alla strada.

Tutte le strade corrono in orizzontale o verticale, mai in diagonale. Non ci possono essere pezzi di strada isolati, tutti i tratti devono essere collegati.

In figura la linea rosa rappresenta la strada.



- *Fine del gioco*, quando un giocatore non può più costruire (perché non ha più pezzi oppure non ci sono più lotti liberi sul tavolo) passa il turno.

Ricordatevi che i giocatori se possono devono sempre giocare, anche se va contro i propri interessi. Il gioco a termine quando entrambi i giocatori non possono più costruire.

- *Punteggio delle torri reclamate*, si prendono in considerazione tutte le torri rivendicate.

Per ogni torre si conta il numero di strutture che sono a distanza di due lotti lungo la strada (due lotti sulla strada è la distanza minima tra due edifici adiacenti), queste strutture vengono chiamate *clienti base*.

Non si contano strutture dello stesso colore.

Poi si contano il numero di spazi lungo la strada che si devono attraversare per arrivare alle più vicine torri dello stesso colore, questa è la *distanza dai competitori*.

Il punteggio si calcola in questo modo, *acquirenti base x distanza competitori*.

- *Bonus*, le torri verdi non rivendicate o sono la possibilità di punti aggiuntivi.

Per ogni torre verde non reclamata se la più vicina torre rossa è stata reclamata da un giocatore si riceve un bonus.

Se la torre rossa più vicina non è stata pretesa da nessuno allora non si hanno bonus.

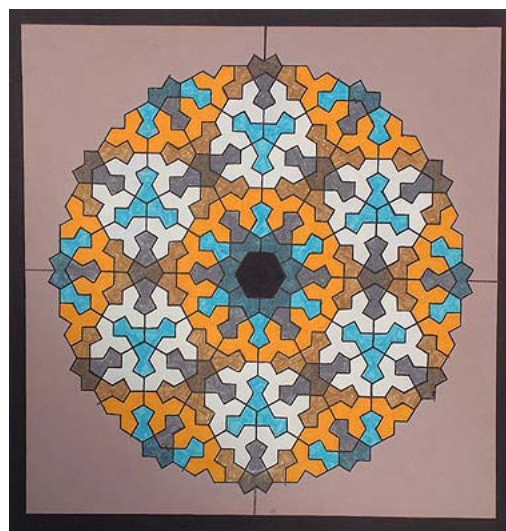
Operazione simile per le torri blu più vicine alle torri verdi.

Il bonus è pari 10 punti meno due la distanza dalle torri. Per distanza si intende il numero di spazi vuoti attraversati sulla strada.

Il giocatore con più punti è il vincitore.

Tavolieri strani

Qualche idea di nuovi giochi su questo tavoliere?



Storia ludica

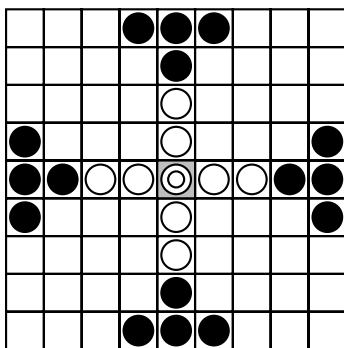
Tablut

NELLA SCORSA PUNTATA si è scritto di un ritrovamento ludo-storico e dei possibili giochi che potevano esser giocati su di esso, adesso sarò molto più pratico presentando qualche regola che permetta di giocarli.

Tra le varie ipotesi di gioco c'era quella dello studioso Linnaeus (botanico, passò la maggior parte del suo tempo a raccogliere e a studiare vari tipi di piante), uno dei pochi che ha approfondito e registrato le regole del gioco il Tablut.

Tablut (tradizionale) ⁴

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, tavoliere quadrato 9x9 con la casella centrale che si distingue dalle altre, 12 pezzi neri, 8 pezzi bianchi ed un re bianco.
- *Scopo del gioco*, il giocatore nero vince se cattura il re bianco, il bianco vince se riesce a portare il proprio re in una delle caselle di bordo.
- *Inizio gioco*, la situazione della tavola è la seguente.



- *Il gioco*, i giocatori si alternano alla mossa muovendo un proprio pezzo, la prima mossa spetta al bianco.
- *Movimento pezzi*, tutti i pezzi si muovono come la torre degli scacchi, in ortogonale di quante caselle si vuole, non si possono saltare i pezzi.
- *Cattura pezzi*, si cattura un pezzo circondandolo, con due pezzi avversari, da due lati opposti ortogonalmente.

- *Cattura re*, il re viene catturato se viene circondato, con quattro pezzi avversari, da quattro lati ortogonalmente.
- *Casella centrale*, solo il re può occupare la casella centrale, di conseguenza se il re è in una delle caselle adiacenti ortogonalmente a quella centrale non può essere catturato.

Altro gioco descritto nel 1587 in un manoscritto da Robert ap Ifan, il *Tawlbwrdd*, si possono riscontrare delle differenze con il Tablut.

Il *Tawlbwrdd* è giocato su un tavoliere più grande, un 11x11, con un re e 12 difensori contro 24 attaccanti. Purtroppo il movimento dei pezzi non è descritto, la cattura dei pezzi viene eseguita come in Tablut, il re viene catturato come un normale soldato, con soli due pezzi. Altra mancanza del manoscritto sono la descrizione delle speciali proprietà della casella centrale.

D.Parlett ha proposto una ricostruzione del suddetto gioco su una tavola 7x7, valgono le stesse regole di Tablut, ma con 25 pezzi. Anche MacWhite propose una sua variante con 13 pezzi, comunque prove di gioco hanno mostrato che queste varianti hanno dei problemi.

Tutte le possibilità di identificare questi giochi sono state prese in esame?

Direi di no, i due autori hanno proposto solamente due varianti del Tablut, ma si è visto che le regole del Hnifatafi possono variare da una località all'altra.

Nella ricostruzione di questa famiglia di giochi asimmetrici (i due giocatori hanno scopi di erenti) esistono di coltà a creare dei regolamenti ben bilanciati.

Entrambi i giocatori devono avere le stesse possibilità di vittoria, altrimenti il gioco diventerebbe insignificante, anche i giochi bilanciati sono soggetti a questo tipo di problematiche, per esempio chi muove per primo ha un vantaggio maggiore, ricordiamoci il gioco del Hex, dove si è introdotta la regola dello scambio del colore oppure in Renju in cui si è creata una precisa procedura per le prime mosse. Nei giochi asimmetrici questa problematica è amplificata.

Alcune domande si possono porre, quanto influisce avere un gruppo di pezzi più numeroso?

Un obiettivo è più facile da raggiungere rispetto all'altro?

Il numero di pezzi e la loro disposizione può rendere più favorito un giocatore sul altro. La differenza principale tra i due giochi di sopra, a favore del attaccante, è la cattura del re con soli due pezzi avversari, mentre la particolare caratteristica della casella centrale permette al re di difendersi dagli attacchi.

⁴Il seguente articolo è un adattamento del Reconstructing Hnifatafi, a series of four articles, di Damian Walker

Nella tavola di Ballinderry (vedi FdA 45) sono presenti 5 caselle contrassegnate in modo particolare, una nel centro e le rimanenti nei 4 angoli della tavola, per questo gioco si è pensato di permettere la cattura del re con soli due pezzi, per ridurre la forza difensiva del re. Se la casella centrale è riservata al solo re, rimane da capire a che cosa servono le quattro caselle ad angolo.

In aiuto ci viene un antico poema da cui si evince che queste caselle sono l'obiettivo del re. Diversamente dal Tablut in cui bastava raggiungere una casella laterale, sulla tavola di Ballinderry il re deve raggiungere uno degli angoli, che non possono essere occupati da normali pezzi.

Ricostruzione del gioco su tavola di Ballinderry.

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, una tavola 7x7 con casella centrale e le quattro angolari marcate in modo di erente. Tredici pezzi in gioco, un re, quattro difensori e otto attaccanti.
- *Scopo del gioco*, il re vince quando raggiunge una delle caselle ad angolo, l'attaccante vince se riesce a catturare il re. Il gioco finisce in parità per ripetizione di mosse oppure quando un giocatore è intrappolato e non ha mosse valide.
- *Inizio gioco*, la prima mossa spetta all'attaccante, la disposizione iniziale dei pezzi è simile al Tablut
- *Caselle speciali*, le cinque caselle marcate sono accessibili solamente dal re.
- *Movimento pezzi*, tutti i pezzi si muovono in ortogonale di quante caselle si vuole, ma non possono saltare altri pezzi.
- *Cattura pezzi*, un pezzo è catturato quando è posizionato in mezzo a due pezzi avversari su due lati ortogonali. Il pezzo catturato viene rimosso. Il re può prendere parte alla cattura. Un pezzo si può muovere tra due avversari senza essere catturato.
- *Cattura nelle caselle ad angolo*, un pezzo adiacente ad una casella ad angolo può essere catturato bloccandolo tra un pezzo e la casella.



Shogi

a cura di Giuseppe Baggio

Proverbio (kakugen)

Non esitate a cambiare i pezzi maggiori per 2 pezzi di minor valore anche se uno è un pedone.

Il valore materiale dei pezzi dello Shogi è piuttosto variabile. Dipende molto dalle situazioni e del momento nella partita. Tuttavia, come semplice riferimento si può stilare una valutazione materiale in questo ordine decrescente:

- (A) Torre ed Alfiere (pezzi maggiori).
- (B) Oro ed Argento (general).
- (C) Cavallo e Lancia.
- (D) Pedone.

Normalmente, il proverbio indica che un pezzo del gruppo A vale meno di 2 pezzi del gruppo B (per esempio cambiare un Alfiere per un Oro ed un Argento), oppure un pezzo del gruppo B vale meno di 2 pezzi del gruppo C (un Argento per un Cavallo ed una Lancia).

Attualmente, le parole anche se uno è un pedone sono una piccola esagerazione: 2 pedoni sono giudicati di minor valore non solo di una Torre, ma anche di una Lancia.

Tuttavia, riflettendo su questo proverbio, si può estrapolare un significato più profondo: non abbiate timore di cedere i vostri pezzi maggiori.

I principianti, tendono a proteggere e temere ogni cosa che coinvolga i pezzi maggiori: timori che spesso compromettono lesito della partita. Ma si dovrebbe tranquillamente considerare anche il loro sacrificio, se questo dà la possibilità di continuare un attacco in modo efficace, anche se si ottengono 2 pezzi di minore valore di un Oro.

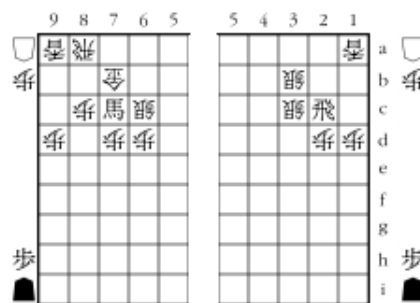


Figura 1: diag. 1A e diag. 1B

Nel diagramma 1A, la mossa corretta del Nero è 1.+ Bx6c dopo del quale Gx6c 2.S*7b si ottengono 2 generali in cambio del pezzo maggiore.

Similmente, nel diagramma 1B, dopo 1.P*3d Sx2c 3.Px3c+, il Nero cambia un pezzo maggiore per un generale, ma promuove il pedone, ottenendo

di fatto un secondo generale. Sarà la partita a sentenziare se è stata una scelta corretta, ma lesemplio vuole mostrare un altro modo per ottenere materiale di più valore, non solo con lo scambio fisico, ma con la trasformazione dei pezzi attraverso la promozione.



Figura 2: diag. 2

Mosse dal diagramma 2: 1.P2d Px2d 2.B*5a R7b 3.Bx2d+ Gx2d 4.Rx2d ed il Nero ha una posizione favorevole.

Dal diagramma 2, se 2.B*7a, il Bianco replica con R4b, ed il Nero non ha nessun seguito e cace.

Nella sequenza principale, B*5a è una mossa molto forte che unisce la pressione frontale della Torre allazione diagonale dell'Alfiere per puntare ad un cambio pezzo maggiore per 2 generali attaccando frontalmente il Re bianco.

Ritornando alla prima mossa, se il Bianco risponde a 1.P2d con S3c, segue 2.B*4a: se invece 1.S5b la solita 2.B*5a. In entrambi i casi la posizione è favorevole al Nero.

Dalla sequenza principale, al posto di 2. R7b il Bianco potrebbe giocare B*6b, ma dopo 3.Bx6b+ Rx6b 4.B*5a S5c 5.P*2c, la posizione è ancora favorevole al Nero.



Figura 3: diag. 3



Figura 4: diag. 4

Le soluzioni a pagina 14.

Libri Ludici

In passato mi sono occupato dell'associazione Terre Selvagge e le loro iniziative in campo ludico.

Questa volta i ragazzi di Settimo torinese hanno pubblicato un piccolo volume intitolato *La storia giocando*, l'evoluzione dell'uomo vista attraverso i giochi da tavolo, dai tempi antichi, attraverso il medioevo ed il rinascimento, per giungere sino ai giorni nostri.



In questo libretto sono stati presi in considerazione alcuni giochi moderni che trattano fatti storici di diverse epoche.

Si parte dall'agricoltura, dalle origini fino ai tempi moderni citando giochi come *Coloni di Katan*, *Tigri e Eufrate* e *Puerto Rico*.

Le città sono un'altro punto preso in considerazione, qui non si poteva dimenticare *Caylus* e *Principi di Firenze*.

Le strade sono sempre state fondamentali nel processo di civilizzazione in questo paragrafo vengono citati i giochi *Conquest of the Empire* e *Siena*.

Infine la storia del commercio con i giochi già citati sopra come *Coloni di Katan* oppure *Puerto Rico*.

Le ultime pagine del libro sono dedicate alle schede riassuntive dei giochi citati.

Complimenti un altro bel lavoro.

Quale sarà il prossimo???

Il sito dell'associazione.

www.terreselvagge.com

Scacchi cinesi

Il cannone ⁵

Il cannone è un pezzo importante nel Xiangqi, è un'arma a lungo raggio, utile sia in fase di attacco che nel gioco difensivo.

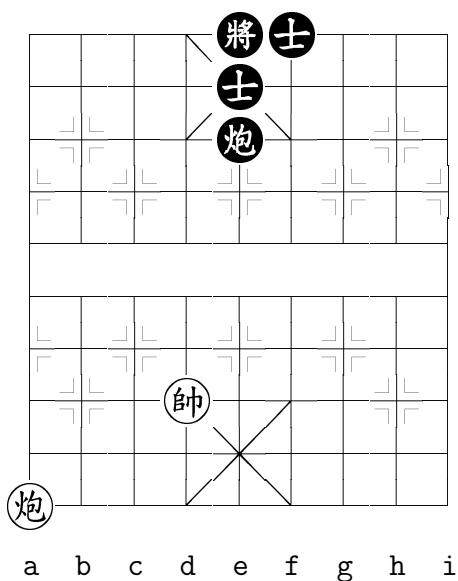
Il Cannone è leggermente superiore al Cavallo, i due pezzi hanno di erenti ruoli e funzioni. Durante la fase di apertura e medio gioco, il Cannone a delle di coltà nel movimento, ma aumenta la sua potenza quando a campo libero (pochi pezzi). Comunque con pochi pezzi il Cannone diventa meno pericoloso data la sua particolarità nella cattura (deve sempre saltare un pezzo).

Per esempio nel finale di gioco quando entrambi i giocatori non hanno la Torre, consigliere ed elefante, il lato con il cavallo e pedone può aver la meglio sul cannone - pedone. Questa è la ragione perché un cavallo è favorito contro il cannone nel finale.

Pressione in avanti passo dopo passo.

In questo esempio il cannone sfrutta i due consiglieri avversari per catturare il re.

1. C9=5 C5+6
2. K6-1 C5-1
3. C5+1 C5-1
4. C5+1 C5-1
5. C5+1 C5-2
6. C5+2 C5-1
7. C5+1



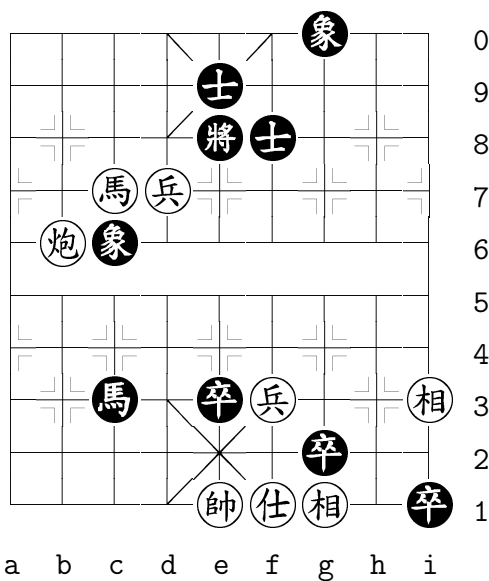
Lanciare l'attacco da entrambe le file.

Bianco muove è vince

1. P6=5 K5=4

⁵Questo articolo è stato liberamente tratto dal libro *Basic Xiangqi, check methods* a cura della World Xiangqi Federation, Chinese Xiangqi Association

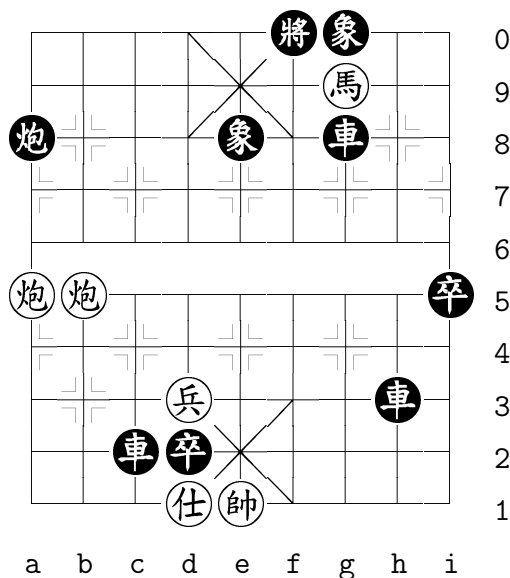
2. C8=9 E3-1
3. C9=2! A5-6
4. C2+2 A6-5
5. P5+1



Il rosso trasferisce la flessibilità del suo cannone e da scacco matto con un azione concertata con il suo cavallo e pedone.

Muovere il cannone per lanciare l'assalto.

1. R2=4 R7=6 2. C8=4 R6=7 3. C4=2 R7=6
4. C9=4 R6=7 5. C4=1 R7=6 6. C1+5 E7+9 7. H3-5! K6+1 8. H5+6 K6-1 9. C2+5



Il bianco ha successo nel trasferire i suoi cannoni al fianco destro in un doppio scacco matto di cannone, con l'aiuto del suo cavallo e torre.

Scacchi eterodossi

Feudal.

NEL PRECEDENTE NUMERO ho scritto della simulazione ed i legami con il mondo degli astratto. Per aumentare il realismo nel mondo delle regine e dei re si può caratterizzare il terreno di battaglia ed aggiungere qualche giocatore (per simulare alleanze e tradimenti).

In Feudal, gioco degli anni 70, pubblicato dalla 3M nel 1967, il piano di gioco, molto più grande della classica scacchiera (un quadrato 24x24), è caratterizzato da rupi e boscaglie, la presenza di un castello da un qualcosa di solido al gioco. Nel gioco fa la sua comparsa la famiglia reale, Re, principe e duca. La perdita completa della famiglia reale oppure la conquista del vostro bel castello vi porterà alla sconfitta. Da notare il tavoliere, di pura plas-



tica grigia, è lo stesso usato per Twixt di Alex Randolph.

Navigando in rete mi sono imbattuto in un interessante sito www.cartania.com/feudal.html dove viene descritto un tentativo di creare una variante del gioco arricchendo la mappa con montagne, canyon, fiumi e ponti. Un vero piccolo war game che comprendeva anche la terza dimensione.



Regolamento.

- *Giocatori*, da due a sei.
- *Materiale*, un tavoliere 24x24, sei eserciti composti ognuno da un re, un principe, un duca, due cavalieri, due sergenti, quattro lancieri ed uno scudiero, infine ogni giocatore è dotato di un castello.

- *Scopo del gioco*, eliminare tutti gli avversari. Un giocatore viene sconfitto se perde tutta la sua famiglia reale oppure il proprio castello viene occupato.

- *Inizio gioco*, ogni giocatore dispone le proprie truppe e castello sul tavoliere senza che gli altri giocatori vedano.

- *Il gioco*, i giocatori muovono un pezzo a turno girando in senso orario.

- *I pezzi*,

Il re si muove di due caselle in ortogonale oppure in diagonale.

Il principe, il duca e il cavaliere, tutte le figure a cavallo, si muovono in tutte le direzioni, ma non possono attraversare monti o foreste.

Il sergente, si può muovere al massimo 12 caselle in diagonale oppure 1 casella in ortogonale.

Il lanciere, si muove al massimo 12 caselle in ortogonale oppure 1 casella in diagonale.

Lo scudiero, si muove come il cavallo degli scacchi.

L'arciere, si può muovere al massimo di tre caselle in ogni direzione, non può catturare i pezzi avversari, ma solo farli retrocedere fino a tre caselle nella stessa direzione.

Tutti i pezzi catturano per sostituzione.

- *Variante a due giocatori*, si aumentano il numero di pezzi a disposizione utilizzando due o tre eserciti a testa.



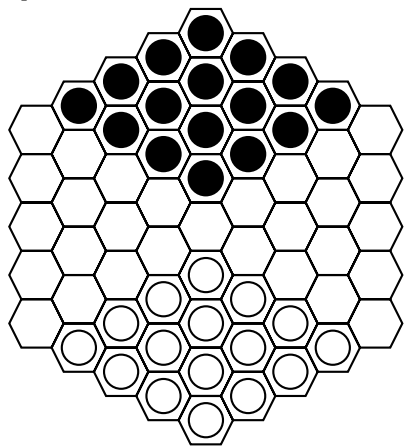
Il mondo delle dame

La dama su tavolieri esagonali .

QUASI TUTTI VOI giocate a dame su un tavoliere quadrato e senza dubbio non vi è mai passato per la testa di giocare su una tavola esagonale. L'uso delle caselle a sei lati comunque può presentare piacevoli sorprese. Hexdame è una versione molto apprezzata, quasi un classico. La risposta italiana a Christian Freeling è Damahex3 che permette il gioco a tre giocatori.

Hexdame (Christian Freeling - 1979)

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, un tavoliere esagonale di 5 caselle per lato e 16 pedine a testa.
- *Scopo del gioco*, togliere qualsiasi mossa valida all'avversario. Questo può avvenire in due modi eliminare tutti i pezzi avversari oppure non poter più muovere.



- *Inizio gioco*, nella figura di sopra è mostrata la disposizione iniziale delle pedine, la prima mossa spetta al bianco.
- *Il gioco*, i giocatori si alternano al turno muovendo un proprio pezzo (pedina o dama) oppure effettuando una cattura. La cattura ha sempre precedenza sullo spostamento di un pezzo.
- *Muovere la pedina*, si muove in avanti oppure in diagonale di una casella, la casella deve essere libera.
- *Catturare la pedina*, la pedina può catturare con il salto corto nelle sei direzioni possibili, nel caso di cattura multipla può cambiare direzione con un angolo massimo minore di 180 gradi (vedi figura). Si è obbligati a catturare, nel caso di prese multiple bisogna catturare il numero massimo di pezzi (la dama vale come un singolo pezzo).

- *Promozione pedina*, se una pedina raggiunge una delle nove caselle più distanti viene promossa a dama. Attenzione, se una pedina durante la fase di cattura multipla raggiunge l'ultima riga deve continuare la mangiare, se termina la cattura termina in una casella che non è l'ultima non c'è promozione.
- *Muovere la dama*, la dama si muove di quante caselle vuole in linea retta, nelle sei direzioni.
- *Cattura della dama*, la dama cattura con il salto lungo, può cambiare direzione con un angolo massimo minore di 180 gradi. Come la dama deve catturare il massimo numero di pezzi.

Durante le fasi di cattura i pezzi catturati vengono rimossi solamente al termine di tutte le catture. Una casella può essere visitata più volte durante la stessa cattura, ma un pezzo non può essere saltato più di una volta.

Adesso è il momento di passare ad una variante tutta italiana realizzata per tre giocatori.

Damahex3

(Diego Perin Conegliano, Luca Ferialdi Mestre, Alessandro Sala - 2002)

L'idea di DamHex3 nasce nel Dicembre 2002, nei corridoi del Dipartimento di Fisica dell'Università di Trieste, in una delle innumerevoli pause dallo studio di tre studenti del secondo anno. Il primo dice: - Lo sapete che esistono gli scacchi per tre persone? - il secondo si domanda: - Chissà come sarà fatta la scacchiera, proviamo a disegnarne una esagonale! - ed il terzo osservando il poligono propone: - Vediamo se funziona anche per la dama! - Quel giorno non studiarono...e non fu l'unico...

Quando abbiamo cercato di creare una dama per tre persone, ci siamo accorti che le cose erano più complesse, dovevamo mantenere la regola che i pezzi si spostavano in avanti o indietro (nel caso delle dame) non occupando tutte le caselle, ma solo le due che ne condividono un vertice, e questo era possibile solo nel caso della forma quadrata di damiera e caselle. Nel caso di caselle con un qualsiasi altro numero di lati, non è possibile colorare le caselle in modo che una casella di un determinato colore abbia due e solo due caselle limitrofe del medesimo colore di fronte a sé. Inoltre, bisognava mantenere il concetto di *scavalcamento* della pedina presa. Da qui, ci è balenata l'idea di una damiera esagonale formata da caselle anch'esse esagonali di tre colori diversi dove ogni pezzo potesse spostarsi solo nelle caselle del proprio colore, abbiamo così definito delle nuove regole di presa ed il gioco sembrava funzionare. Solamente

che riguardandolo ci siamo accorti che il gioco che avevamo creato non aveva più nulla da spartire con la Dama, funzionava, ma non era più una dama per tre persone!

L'ovo di Colombo è notare che l'adiacenza delle caselle non è necessaria.

Mantenendo la damiera esagonale, che conservi quindi, la caratteristica di due lati per ogni giocatore, ma prendendo in esame solo uno dei tre colori delle caselle, notiamo che queste, sebbene geometricamente non adiacenti sono equivalenti ad una classica damiera, infatti sono perfettamente disposti in righe e colonne su cui si possono applicare le usuali mosse della dama! DamHex3 era nato!

Bastava solo giocare un po' per stilare quelle regole che trasformano un gioco giocabile in un gioco a ascitante.

Sul sito

<http://digilander.libero.it/damhex/Regolamento.htm>

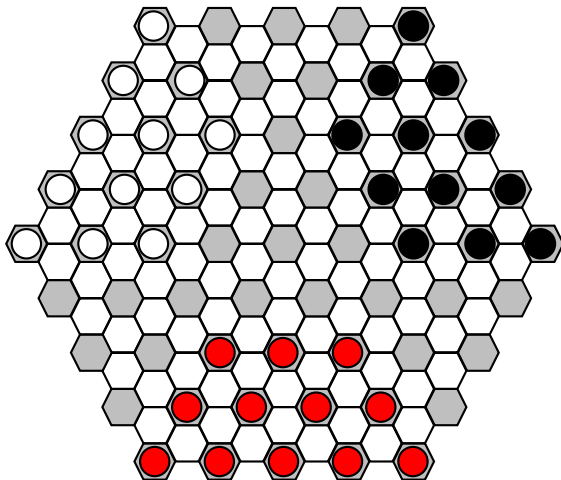
potete trovare tutte le informazioni necessarie.

Regolamento.

Giocatori, tre (bianco, rosso, nero).

Materiale, un tavoliere esagonale, hex-damiera formata da 157 caselle (96 bianche e 61 scure), 12 pedine a testa.

Scopo del gioco, catturare o bloccare tutti i pezzi avversari.



- *Inizio gioco*, la prima mossa spetta al giocatore con le pedine bianche e l'ordine di gioco avviene in senso orario. I giocatori effettuano, alternativamente, una mossa per volta.
- *Il gioco*, durante la partita i giocatori possono muovere un loro pezzo oppure effettuare delle catture.
- *Movimento pedina*, le pedine muovono sempre in avanti sulle caselle scure.

Quando una pedina raggiunge una delle quattro caselle più distanti sul lato opposto a quello di partenza diventa *dama*, tale carica verrà assegnata solo nel turno successivo, fino ad allora la pedina sul fronte dovrà essere considerata tale e sarà quindi soggetta ad eventuali prese di pezzi avversari.

- *Catturare con la pedina*, la presa è obbligatoria. Quando una pedina incontra una pedina di colore diverso, con almeno una casella libera dietro, è obbligata a prenderla. La pedina non può mai prendere una dama. La pedina può prendere solo in avanti
- *Movimento dama*, la dama si contrassegna sovrapponendo un altro pezzo dello stesso colore. La dama può muovere avanti o indietro, mai di lato, sempre sulle caselle scure.
- *Catturare con la dama*, quando una dama incontra un pezzo (dama o pedina) di colore diverso, con almeno una casella libera dietro, è obbligata a mangiarlo. La dama può prendere in qualsiasi direzione, mai di lato.
- *Regole di presa*, le prese vanno e effettuate utilizzando il seguente ordine di priorità: È obbligatorio prendere dalla parte dove c'è il maggior numero di pezzi in presa. È obbligatorio mangiare con il pezzo di maggior qualità, cioè con la dama. Quando c'è scelta, una dama è obbligata a prendere il pezzo di maggior qualità, cioè un'altra dama. È obbligatorio prendere dalla parte dove prima si incontrano i pezzi di maggior qualità. A parità di numero e di qualità dei pezzi da prendere, la scelta di presa è arbitraria.
- *Il ratto*, la presa ha precedenza sulla mossa. Consideriamo una situazione standard di gioco in cui il turno di mossa sia B-N-R (Bianco-Nero-Rosso). Supponiamo che B abbia fatto la propria mossa e che in questa situazione R, a differenza di N, abbia la facoltà di prendere dei pezzi avversari, oppure abbia la facoltà di effettuare una presa di maggiore priorità (v. regole di presa) di quella che potrebbe fare N. Allora, R si *intromette* nel gioco ed effettua la presa scippando il turno di gioco ad N (e effettua il *ratto*). Diritto di difesa: non si può effettuare un ratto per prendere esclusivamente pezzi del giocatore a cui viene scippato il turno, né si può effettuarlo immediatamente dopo una propria mossa. Avvenuto il ratto, muove N che è stato scippato del suo turno, dopodiché il turno di gioco prosegue nella maniera usuale (R-B-N-R-...). Nel caso di più ratti consecutivi, si segue l'ordine di gioco partendo dal

giocatore che ha subito l'ultimo ratto. Nel caso in cui (dopo una mossa di B) sia R che N abbiano possibilità di presa con medesima priorità di presa, allora si segue l'ordine di gioco iniziale.

- *Eliminazione giocatore*, un giocatore viene eliminato nel momento in cui non ha più alcun pezzo sull'hex-damiera, oppure quando, al momento del proprio turno di gioco, non ha a disposizione alcuna mossa consentita. L'eliminazione può avvenire anche per ritiro del giocatore stesso.

In questi casi è obbligatoria la rimozione dei pezzi del giocatore durante il suo turno di gioco.

Inoltre, quando uno dei giocatori al momento del suo turno di gioco, si trova in una posizione in cui l'eliminazione è inevitabile o in cui tutte le mosse che gli rimangono sono suicide, cioè portano alla perdita immediata e priva di possibilità di catture di pezzi avversari, il giocatore in questione viene eliminato e deve togliere subito tutti i pezzi dalla damiera. È comunque buona norma per un confronto leale e sportivo che un giocatore, resosi conto della sua impossibilità di salvarsi dall'eliminazione prima dei suoi 2 avversari, si ritiri, in modo da non avvantaggiare uno dei due avversari con le sue mosse comunque suicide. In caso contrario, l'arbitro che si accorga di un comportamento di volontario favoreggiamento verso un avversario da parte di un giocatore conscio della propria imminente eliminazione, deve intervenire obbligando il ritiro dei pezzi del giocatore scorretto e infliggendo pene coerenti con l'importanza della partita.

- *La vittoria*, la partita di DamHex è vinta quando uno dei due giocatori rimasti riesce a prendere o a chiudere tutti i pezzi avversari, o l'avversario in evidente stato di inferiorità abbandona.

La partita è patta quando nessuno dei giocatori riesce a prevalere sugli altri. Ciò può avvenire tra due o tre giocatori di comune accordo.

Se almeno uno dei giocatori non è d'accordo si può richiedere il conteggio delle mosse: se vengono eettuate 40 mosse di ciascun giocatore senza che vari il numero di pezzi, né il numero di dame, né la posizione delle pedine rispetto all'inizio del conteggio, la partita è pari.

- *I punteggi* assegnati ai giocatori sono i seguenti:

1° classificato: 3 pts.

2° classificato: 1 pt.

3° classificato: 0 pts.

In caso di patta di due giocatori:

1° classificato: 2 pts.

1° classificato: 2 pts.

3° classificato: 0 pts.

In caso di patta di tre giocatori:

1° classificato: 1 pt.

1° classificato: 1 pt.

1° classificato: 1 pt.

Altri sistemi di gioco, DamHex3 si adatta perfettamente anche alle regole della Dama Internazionale o altre varianti.

La parte interessante di questo regolamento è la regola del *ratto* della mossa che per interrompe la normale sequenza delle mosse.

Unico mio dubbio è se l'introduzione della interruzione della normale sequenza di mossa possa avvantaggiare un giocatore e rendere il gioco poco equilibrato. Per questo chiedo aiuto alla buona volontà dei lettori che proveranno il gioco, una vostra opinione.

Shogi, soluzioni

Tsume 1: 1.G*2c Kx2c 2.S*1b Lx1b 3.B3b+

Tsume 2: 1.S*2d Nx2d 2.B1b+ Kx1b 3.S*1c Kx1c 4.B3b+