

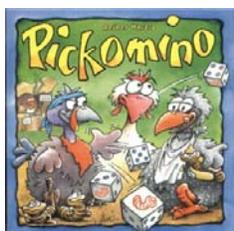
Il fogliaccio degli astratti

Numero 48

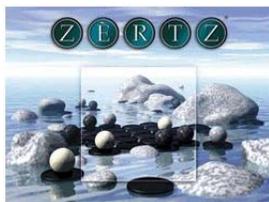
Publicato da Luca Cerrato, e-mail ilfogliaccio@tavolando.net, sito www.tavolando.net
I regolamenti e gli articoli qui enunciati **NON VOGLIONO** violare nessun diritto di autore.



Nomignolov, programma gratuito e universale per giochi di qualsiasi tipo: giochi astratti, puzzle, solitari, giochi con elementi di casualità creato da Jean Morales.



Sistemi di gioco il domino, si parte dal classico gioco praticato in quasi in tutto il mondo, per passare al classico *Ma-jong* e per arrivare in fine al moderno *Il verme tratto*.



Strategia in Zertz, la prima puntata dedicata a questo gioco del progetto Gipf. In questa puntata i primi passi per preparare trappole al vostro avversario.



Il fogliaccio del astratti qualche volta va in giro per il mondo a dimostrare giochi, in questo numero le sue apparizioni a *Giochivasso* e *Settimo in gioco*.



Bianco e nero, tre giochi più una proposta dove i pezzi hanno la forte tendenza a cambiare padrone.

... e tanto altro ancora.

Forme e colori, 55stones, Carcassonne, Bao, Shogi, Xianqgi, meta regole con Vinci.

Buona lettura

Buon gioco

a Tutti

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita del fogliaccio con i loro articoli.

Autore	Numero
S. Sorrentino	6
C. Zingrillo	28
F. Germanà	37
F. Millela	37
G. Baggio	38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45
A. Bertaglia	46, 47, 48
G. Sartoretti	47
J. Morales	48
M. Pinard	48
N. Vessella	48

Tutti **Voi** potete contribuire alla crescita del fogliaccio inviando alla redazione le Vostre idee.



Idee in libertà

Forme e colori.

UNO DEI PIACERI del nostro hobby è, senza alcun dubbio, aprire la scatola di gioco appena acquistata, quale emozione vedere tutte quelle cose colorate.

Questa eccitazione non può esser certamente compresa da una comune persona, ignara del mondo racchiuso in quei pochi centimetri cubici.

Solo i fortunati e gli eletti sanno che all'interno di quella scatola non c'è del semplice legno e cartone dipinto, in quella scatola ci sono ore, giorni, mesi, anni di puro divertimento.

Aprire un nuovo gioco è una gioia paragonabile a quella di un musicista che trova i giusti accordi, di un matematico che dimostra un teorema o del pittore che colorando la tela dà forma alle sue visioni.



Non scorderò mai la mia prima scatola ricevuta in dono in un imprecisato Natale degli anni '80, il classico Monopoli.

Le meravigliose casette verdi, gli imponenti alberghi rossi hanno scatenato la mia fantasia, vedevo crescere la mia città a colpi di dadi e dollari, il mio segnalino diventava un instancabile architetto che correva da un vicolo ad una via per arrivare al meraviglioso quartiere viola dove costruiva la mia splendida dimora con piscina e sauna.

Adesso cercherò di indovinare quale potrebbe essere la prima azione di un giocatore che ha appena sollevato il coperchio della scatola.

Credo che la maggioranza dei giocatori vada alla scoperta di quei piccoli e qualche volta minuscoli oggetti colorati, di varia forma che si dovranno muovere sul tavoliere, poi passa alla tavola di gioco (sempre se è presente), la mappa del nuovo mondo.



Operazione non sempre facile è l'apertura dei mazzi di carte avvolti nella plastica, quei strani ed

enigmatici disegni vengono passati i rassegna uno ad uno.

Un gioco può distinguersi dagli altri utilizzando pezzi personalizzati, invece di anonimi cilindretti o cubetti, alcuni editori dedicano particolare cura alla veste grafica.



Si possono trovare pezzi a forma di cammello e cammellieri (*Nel deserto* e *Yspahan*), in Coloni di Katan oltre alle casette stile monopoli abbiamo i casoni che simboleggiano le città, altri giochi utilizzano trenini per farci viaggiare nella nostra vecchia Europa. In teoria si potrebbero creare pezzi dedicati per ogni gioco.

Oltre alla vista altri due sensi vengono immancabilmente coinvolti nella scoperta di un nuovo mondo ludico il tatto e l'olfatto.

Il profumo proveniente da una scatola appena aperta è qualcosa di indimenticabile, ricorda la novità, il pulito. Potrei portare il paragone del buon profumo di cibarie quando si entra, affamati, in una cucina e della irrefrenabile voglia di assaggiare e mangiare tutte le delizie presenti, nel nostro caso quel profumo stimola, amplifica la volontà di giocare.

Il tatto ha la sua parte e insieme con la vista ci dà la prima impressione della qualità del gioco. Maneggiare pezzi costruiti con un buon legno e ottimi colori non ha nulla di paragonabile con lo spostare della banale plastica colorata. Il legno colorato dà quel calore che ti fa entrare subito in confidenza con il gioco, comunque



l'editore deve prestare molta cura ai colori usati. Il più delle volte il colore viene associato al giocatore, in questo caso sono importanti le tonalità. Altre volte i colori rappresentano preziose merci ludiche e l'associazione deve rievocare in qualche modo l'oggetto in questione, per esempio il colore di un barile di petrolio dovrebbe essere il nero piuttosto che il verde.

Il fogliaccio nel mondo

NELLE SETTIMANE TRASCORSE dall'ultimo numero del fogliaccio ho avuto la fortuna di partecipare a due manifestazioni ludiche con un tavolo dimostrativo di giochi astratti.

Giochivasso



In una nebbiosa domenica di fine febbraio mi recai in quel di Chivasso (Torino) con il mio bel borsone di giochi astratti per partecipare a *Giochivasso* (www.revelshblindbeholders.net).

Il ritrovo era situato nel liceo scientifico Newton e l'aula magna era stata designata ad ospitare associazioni e ludoteca.

Durante la giornata al tavolo si sono alternati semplici curiosi e giocatori veri e propri.

Il gioco che riscontrò il maggior interesse fu *Tamsk* (forse per via delle clessidre), seguiti da classici come *Yinsh*, *Zertz*, *Lines of action* e il *Mancala*. Proprio quest'ultimo mi ha dato l'opportunità di scambiare due parole con una signora orientale (credo filippina) che mi raccontò come si gioca nel suo paese natale il gioco dei semini.

Un ringraziamento a Diego Barbera per l'invito alla convention.

Settimo in gioco



Per questo evento ludico oltre al solito tavolo dimostrativo avevo pensato insieme agli amici di *Terre Selvagge* (www.terreselvagge.com) di creare una parte agonistica.

Ad inizio Gennaio proposi l'idea di organizzare un torneo composto da tre giochi, il Triathlon astratto. I giochi scelti furono inizialmente il *mancala*, *gioco delle Amazzoni* e *Lines of action*. All'ultimo si aggiunse il *Bao*, grazie alla presenza di Nino Vessella appassionato promotore del gioco.

La posizione non proprio centrale della manifestazione, centro della croce rossa militare, non si rivelò penalizzante e la partecipazione del pubblico è stata discreta.

Settimo in gioco è stata anche la prima volta come dimostratori di due appassionati giocatori, Marisa e Jean, che mi hanno affiancato nel fine settimana a spiegare e dimostrare giochi.

Al nostro fianco Nino Vessella che utilizza il gioco del Bao per far conoscere la vera Africa e raccogliere fondi per la onlus *Changamano* che opera in Tanzania, www.changamano.org.



Nella parte dimostrativa esordisce il gioco del *Hex* e *Cathedral* dimostrati da Jean, da ricordare la grande curiosità degli amici damisti per *Zertz*, *Abalone*, *Awele* e *Bao*.

Un doveroso ringraziamento a tutti i ragazzi di Terre Selvagge per l'organizzazione e accoglienza ricevuta, un buon lavoro nonostante fossero alla loro prima esperienza.

La parte agonistica vede alternarsi nei due giorni di competizione ben 14 giocatori, un risultato che ha superato le mie più rosee aspettative.

Triathlon astratto risultati

Primo classificato Gianfranco Sartoretto, seconda Marisa Morales, terzo Jean Morales.

Torneo di **Lines of action**, primo classificato G. Sartoretto, secondo J. Morales.

Torneo di **Mancala**, prima classificata M. Morales, secondo J. Morales, terzo Lycaone.

Torneo delle **Amazzoni**, primo classificato G. Sartoretto, terzo a pari merito Stefano e J. Morales.

Il torneo di **Bao**, ha visto la partecipazione di soli tre giocatori a cui vanno i miei complimenti.

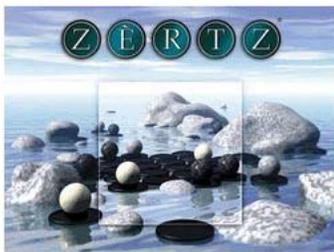


Zertz

Zertz, la strategia

originale scritto da Stephen Tavener ¹
adattato al FdA da Luca Cerrato.
Parte prima.

FINALMENTE dedico la meritata attenzione ad uno dei più interessanti giochi degli ultimi anni, ringrazio Stephen per la collaborazione. La serie sulla strategia nel gioco dello Zertz sarà un misto tra il suo articolo e qualche mia riflessione.



Zertz fa parte del [progetto Gipf](#) che comprende in totale sei giochi: *Gipf*, *Dvonn*, *Zertz*, *Tamsk*, *Yinsh*, *Punct* e l'ultimo uscito *Tzaar* il quale dovrebbe prendere il posto di *Tamsk* nel progetto. Tutti i giochi sono stati ideati dalla fertile mente di *Kris Burn*, www.gipf.com.

Il gioco Gipf è il collante del progetto, la sfida inizia con una partita a Gipf per poi interromperla momentaneamente e passare a giocare ad uno degli altri giochi della serie, il vincitore guadagna un *pezzo potenziale* il quale può essere usato nel gioco base Gipf.

Prima di passare alla parte tecnica è interessante scoprire quale è stato il primo approccio al gioco di Stephen.

Quando Kris Burn mi spiegò per la prima volta le regole di Zertz rimasi scettico per via dei pezzi che non appartengono ai rispettivi giocatori. Pensai che Zertz fosse un gioco della famiglia del Nim, con il tavoliere che si riempie poco alla volta fin quando non c'è più spazio disponibile e uno dei giocatori è obbligato ad effettuare delle catture.

Ero nel torto marcio. Giocai nello stile Nim qualche partita, gradualmente realizzai che potevo *forzare* il mio avversario a catturare mentre isolavo alcune biglie. Giocando con *Yoshi Ikkai*, un playtester giapponese, mi resi conto quando è veramente *violento* Zertz.

Con sole tre biglie sulla tavola mi fece catturare biglie nere e grigie fin quando egli isolò due bianche. A quel punto mi innamorai del gioco, sebbene passarono molte settimane per capire come Yoshi mi sconfisse.

Zertz è un gioco veloce e brutale, i giocatori esperti avranno raramente più di 3 o 4 biglie in gioco alla volta. L'abilità di forzare il tuo avversario ad effettuare una serie di catture è fondamentale, per questo aspetto il gioco si avvicina molto a un puzzle. Credo che il modo migliore di insegnare Zertz è attraverso una serie di puzzle.

Breve presentazione del gioco.

Le regole di Zertz sono state presentate nel numero 6 del fogliaccio e riepilogate qui di seguito.

I due giocatori hanno a disposizione 10 biglie nere, 8 biglie grigie e 6 biglie bianche. Si gioca su un tavoliere esagonale di 4 caselle esagonali per lato.

I giocatori a turno depositano una biglia di un qualsiasi colore su una casella vuota e come seconda azione rimuovono una casella di bordo del tavoliere che non causi nessun spostamento delle altre.

Se due biglie sono adiacenti e c'è uno spazio libero in linea dopo una delle due si deve catturare con la cattura al salto, simile a quella della dama. La biglia catturata viene messa nella riserva del catturante (catture multiple sono ammesse). Altro modo di cattura è per isolamento, se una o più biglie vengono isolate dalla parte principale del tavoliere. Si vince catturando quattro biglie bianche oppure cinque biglie grigie oppure sei biglie nere oppure tre biglie di ogni colore.

Nota, nella versione originale si vince con tre bianche o quattro grigie o cinque nere o due di ogni colore, ma tutte le tecniche sono applicabili anche alla versione torneo.



Principi base.

Il modo più facile di vincere è catturare le biglie bianche, quelle di maggior valore rispetto agli altri due colori. Durante il corso di questo articolo si punta quasi esclusivamente sulla cattura del bianco, ma può capitare che durante una partita sia necessario per vincere, per esempio, due biglie grigie, se siete in queste condizioni vi basta *cambiare* la parola bianco con grigio. Da notare che si possono sacrificare fino a otto biglie senza perdere la partita (1 bianca, 3 grigie, 4 nere).

Durante la partita è un errore *non tendere delle trappole*, creare dei trabocchetti è l'essenza di Zertz.

¹ www.scot.demon.co.uk/zertz/strategy.htm

Siccome tutte le biglie sono condivise dai due giocatori, qualsiasi biglia depositata può essere usata dal tuo avversario. Bisogna cercare di trarne profitto dalla corrente situazione e minimizzare il vantaggio avversario se non si vede il proprio guadagno.

Cercare un profitto, questo è il vero spirito del gioco. Se puoi fare uno scambio che ti avvicina alla vittoria più del tuo avversario allora hai un vantaggio, a meno che il tuo avversario non vinca alla mossa successiva.

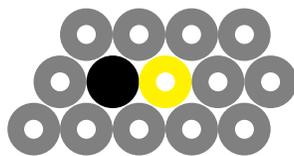
Ricordatevi, quando l'avversario è obbligato a catturare non può far nient altro. Questo significa che si ha l'iniziativa del gioco, con la possibilità di posizionare le biglie a vostro piacimento e cambiare la forma del tavoliere per sistemarla a vostro piacere.

Effetto Atlantide, il restringimento della tavola ha molte conseguenze, in primo luogo si può tenere le biglie lungo i bordi e strategicamente rimuovere i dischi. Quando la tavola si restringe nuove strategie diventano disponibili e per ultimo diventa più duro evitare di lasciare opportunità all'avversario. Il più importante effetto del restringimento della tavola è che si può decidere in quale modo strategico rimuovere gli anelli.

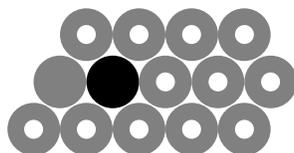
Controllo delle biglie.

Il primo passo per comprendere il gioco è come controllare le biglie. In questa sezione vedremo che cosa si può fare con una singola biglia in gioco.

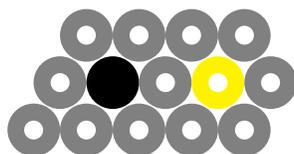
Nel seguente diagramma abbiamo una biglia nera e vogliamo una biglia grigia sul anello giallo.



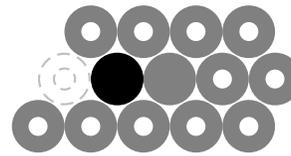
Per far questo bisogna piazzare la biglia grigia nella seguente posizione,



Aumentiamo leggermente la difficoltà, vogliamo la biglia nera sul anello giallo:



Si posiziona la biglia grigia alla destra della nera e si toglie l'anello alla sinistra della nera, regalando una biglia grigia al nostro avversario.



Semplici scambi.

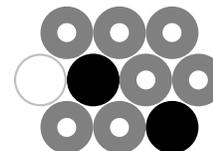
In questa sezione andremo a considerare le più semplici forme di scambio.

Dove ci sono due biglie sulla tavola potresti cercare di dare una o due biglie al tuo avversario per una bianca, questi scambi sono molto importanti quando il tavoliere avrà dimensioni contenute, un semplice modo per prendere un vantaggio nella partita.

Nella figura di sotto sacrifichiamo una nera per una bianca, non male il vantaggio.



Altra figura classica è il *trigger*, molto simile a quella si sopra.



In entrambi gli esempi non è un problema se piazzate la biglia grigia o quella nera. Il vostro avversario deve catturare la biglia nera con quella bianca, poi voi catturare quella bianca. Avete appena imparato un importante principio, si può catturare una biglia bianca perfino se non ci sono sul tavoliere.

Importante, le combinazioni di gioco non si fanno solamente con le biglie, ma anche con l'eliminazione dei dischi, ma questo lo vedremo nella prossima puntata.

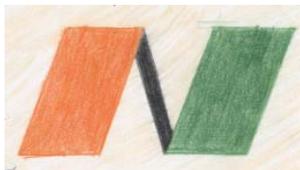
Adesso, dopo la prima lezione bisogna passare alla pratica, qualche sito di gioco.

- www.gamerz.net/pbmserv/
- www.boardspace.net

Programmi di gioco

Nomignolov

a cura di Jean Morales



Sono stato invitato da Luca, che ringrazio vivamente, a parlare di un mio progetto, Nomignolov, che sicuramente potrà interessare le vive intelligenze che si confrontano con i giochi astratti descritti nel Fogliaccio!

NOMIGNOLOV (nomignolov.blogspot.com) è un software gratuito e universale per giochi di qualsiasi tipo: giochi astratti, puzzle, solitari, giochi con elementi di casualità, e perfino automi cellulari. Funziona su Windows XP, Windows 2000 ed è previsto, su richiesta, il porting su Linux.

Ad oggi Nomignolov comprende una ventina tra giochi astratti (Tablut, Wari, Hex, Entropy, Dao, ...) e puzzle (8 regine su una scacchiera, il giro del cavallo, il gioco del 15, ...).

Inoltre c'è *Cibilimny*, un solitario vecchio stile a punti. Si gioca su un'area esagonale, sulla quale puoi spostare biglie di 7 colori diversi. Ad ogni turno, tre nuove biglie vengono sparate sul campo da altrettanti cannoni. Per evitare di restare bloccati, e quindi di perdere la partita, occorre accostare 6 o più biglie dello stesso colore. In questo modo, non solo si fanno punti, ma si ha anche un attimo di "respiro": infatti le biglie raggruppate spariscono, e si può spostarne un'altra prima del successivo bombardamento. Quanti punti riuscirai a fare?

In tutti questi giochi le mosse sono eseguite col mouse da uno o più giocatori. Nomignolov permette la presenza di giocatori remoti, via internet, tramite indirizzo IP.

Le mosse possono anche essere eseguite dal programma in modo casuale (utile in qualche contesto). Oppure da un'algoritmo minimax, perfettibile, che conferisce al programma un minimo di intelligenza artificiale.

A questo punto incoraggio chiunque ad andare sul sito, scaricare l'ultima versione 1.3 "Cidrolin" del programma e provare i vari giochi. Senza scoraggiarsi dal sito in inglese: per giocare non serve.

A chi invece interessano aspetti più tecnici c'è una succosa notizia ancora da scoprire:

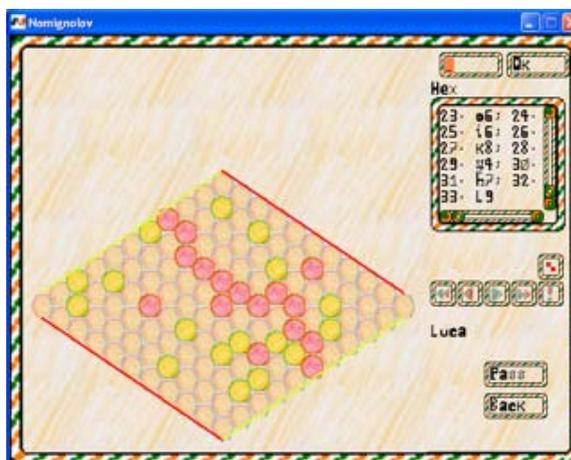
Nomignolov è *estendibile*! Ciò significa che chiunque, con un semplice editor di testo tipo Blocco Note, può aggiungere un nuovo gioco al programma!

Ma andiamo con ordine.

Per ogni gioco, ad esempio per quelli citati, esiste uno script nel linguaggio Lua che "spiega" al programma di che gioco si tratta.

Nello script vengono descritti il materiale e le regole del gioco. In particolare, esso è composto principalmente da una descrizione del tavoliere e delle pedine, una funzione in grado di elencare tutte le mosse disponibili al giocatore di turno, una funzione che esegue una determinata mossa aggiornando opportunamente il tavoliere, una funzione in grado di determinare se una condizione di vittoria per i giocatori è stata raggiunta, una funzione di valutazione dell'attuale situazione di gioco.

Le regole per comporre uno script sono descritte in un file pdf di documentazione, incluso con il programma. E si possono consultare gli script degli altri giochi come se fossero esempi.



Invito chiunque voglia creare uno script a mandarmi una mail: riceverà risposta per qualsiasi richiesta di consigli e aiuti. Sarò inoltre ben contento di includere il nuovo script nella successiva versione del programma.

Nomignolov è un mio hobby da quasi 2 anni e mezzo. Lo sforzo è stato individuale, con sporadici contributi grafici (pedine e font) da parte di mia sorella Marisa.

Nel più puro spirito di internet, l'idea è quella di rendere il progetto cooperativo. I contributi al progetto possono essere di qualsiasi tipo: traduzione del blog e della documentazione, pubblicità, grafica, idee, commenti e suggerimenti.

Nomignolov non è mai fermo, e grazie anche al tuo aiuto può diventare una grande realtà!

Primo piano

Bianco e nero

I COLORI NON SI RIFERISCONO alle casache di una famosa squadra di calcio, ma indicano i giochi in cui le pedine possono cambiare padrone più volte durante una partita.

La quantità e la velocità con la quale i pezzi *passano* da un giocatore all'altro dipendono da gioco a gioco. Nel gioco orientale dello Shogi il pezzo catturato prima di tradire il suo padrone deve passare almeno un turno nella riserva avversaria.

In altri giochi il cambio di colore avviene molto più velocemente, nello stesso turno, classici esempi sono, il *Reversi* (chiamato anche *Othello*, Goro Hasegawa-1971), il moderno *Yinsh* (Fda 42), *Ataxx* ed in fine una variante della dama chiamata *Lika*.

Per fare un'analisi dei giochi introduciamo il concetto di *velocità di conversione*, che indica quanti pezzi sono convertiti in un turno.

La velocità di conversione in *Reversi* è sempre almeno uno, mentre negli altri la velocità può essere zero.

Yinsh è quello più interessante infatti può accadere che nello stesso turno pezzi di entrambi gli schieramenti cambino colore. In questo caso la velocità di conversione potrebbe diventare negativa, quando vengono girati più pezzi propri che avversari.

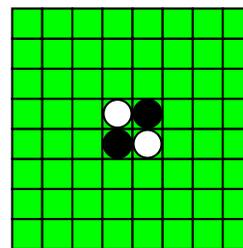
Lika ha una sua particolarità, il numero totale di pezzi non varia al passare dei turni, diversamente dal *Reversi* e *Ataxx* in cui il numero di pezzi si incrementa ad ogni turno, mentre in *Yinsh* si ha un decremento quando si forma un filetto.

Ataxx e *Reversi* sono molto simili, il primo utilizza la cattura per vicinanza il secondo la cattura per intrappolamento per *girare* i pezzi.

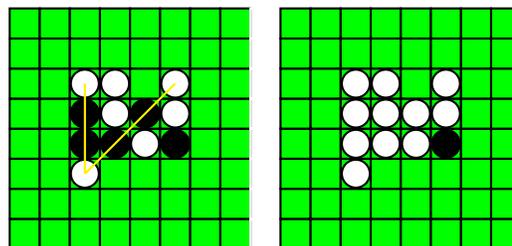
Reversi

(Lewis Waterman e John W. Mollett - 1880)

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, un tavoliere 8x8, 64 pezzi bicolori (pezzi con una faccia bianca e l'altra nera).
- *Scopo del gioco*, avere alla fine della partita la maggioranza dei pezzi del proprio colore.
- *Inizio gioco*, inizialmente nelle quattro caselle centrali sono disposti due pezzi neri e due bianchi, vedi figura.



- *Il gioco*, al proprio turno il giocatore deve depositare un pezzo con la faccia del proprio colore rivolta verso l'alto su una casella libera. Il pezzo depositato deve intrappolare in diagonale o in ortogonale almeno un pezzo avversario tra esso ed un altro pezzo dello stesso colore. Tutti i pezzi avversari intrappolati cambiano colore e tale cambiamento può avvenire in più direzioni nello stesso turno.



Se nel proprio turno il giocatore non può girare almeno un pezzo avversario deve passare.

- *Fine gioco*, quando entrambi i giocatori passano oppure il tavoliere non ha più caselle libere la partita è terminata.

Lika

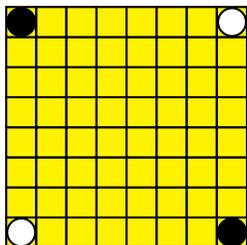
Cercasi maggiori informazioni su questo gioco, autore e anno di pubblicazione.

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, una damiera di 8 righe e 10 colonne, 30 pedine bicolori.
- *Scopo del gioco*, il giocatore che non può, nel suo turno, muovere una pedina ha perso.
- *Inizio gioco*, le pedine sono posizionate sulle caselle nere nelle rispettive prime tre righe.
- *Il gioco*, al proprio turno il giocatore muove una sua pedina in diagonale in avanti su una casella libera.
- *Cattura di una pedina avversaria*, avviene con la cattura al salto, come nella classica dama, la pedina saltata non viene rimossa dal gioco, ma diventa del colore della catturante. È obbligatorio catturare il maggior numero di pedine.

- *Promozione*, la pedina che raggiunge la fila più distante non viene promossa, ma rimane semplicemente bloccata per il resto della partita.

Ataxx

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, tavoliere quadrato 8x8, 64 pezzi bicolori.
- *Scopo del gioco*, avere a fine partita la maggioranza dei propri pezzi sul tavoliere.
- *Inizio gioco*, sul tavoliere sono presenti quattro pezzi (due neri e due bianchi) posizionati nei quattro angoli del tavoliere. La prima mossa spetta al bianco.



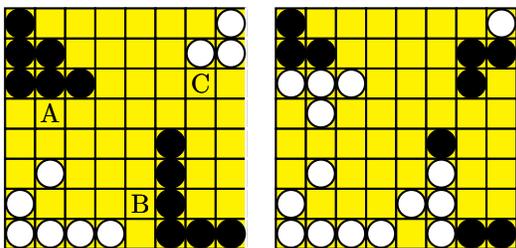
- *Il gioco*, il giocatore di turno può compiere una delle seguenti azioni:

Far crescere un pezzo in una delle caselle libere adiacenti ad almeno un altro suo pezzo.

Saltare con un proprio pezzo presente sul tavoliere di due caselle in qualsiasi direzione (ortogonale, diagonale o salto del cavallo), il salto deve terminare su una casella libera.

- *Cattura pezzi*, al termine di una mossa tutti i pezzi avversari adiacenti al pezzo mosso cambiano di colore.

Nelle figura di sotto tre esempi di gioco, il pezzo bianco arriva nella casella A e il pezzo nero nella casella C tramite un salto mentre il bianco fa crescere in B un suo pezzo.



- *Termine gioco*, il gioco termina quando tutte le caselle sono occupate.

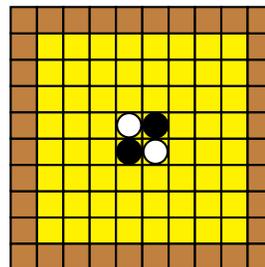
Incroci astratti

Mi sono chiesto perché non creare un gioco, che diversamente dal classico Reversi, sia possibile girare anche i propri pezzi, un gioco dove l'angolo non sia così importante, un misto tra Yinsh e Reversi.

L'idea base è di posizionare dei pezzi sul bordo del tavoliere per girare pezzi avversari e non.

Shersi (Luca Cerrato - 2008)

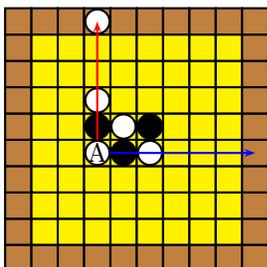
- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, un tavoliere quadrato 10x10 costituito da una parte centrale 8x8 e una cornice spessa una casella, 72 pezzi con una faccia bianca e l'altra nera.
- *Scopo del gioco*, avere la maggioranza dei pezzi del proprio colore alla fine del gioco nella parte interna 8x8 del tavoliere.
- *Situazione iniziale*, le quattro classiche pedine poste nel centro del tavoliere.



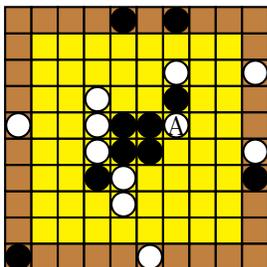
- *Deposito pezzi di bordo*, durante le prime quattro mosse i giocatori depositano a turno un pezzo su una casella di bordo, questo pezzo sarà chiamato *shersi*. Quando sulle caselle di bordo sono presenti 8 shersi la fase di deposito è terminata.
- *Il gioco*, al proprio turno il giocatore deve depositare un proprio pezzo su una casella libera (del tavoliere interno 8x8) in modo tale che almeno un pezzo avversario sia intrappolato tra essa ed un altro pezzo dello stesso colore (diagonale o ortogonale). Tutti i pezzi avversari cambiano colore e tale cambiamento può avvenire in più direzioni nello stesso turno.
- *Linea di gioco*, è quella linea che parte dal pezzo depositato e si muove in direzione del secondo pezzo che partecipa alla cattura. Si possono avere più linee di gioco.
- *Utilizzo dei shersi*, se un shersi è sulla linea con il pezzo depositato e sono entrambi dello stesso colore allora tutti i pezzi compresi tra pezzo depositato e shersi cambiano colore, eccetto quello depositato.

Se ci sono classiche catture, su altre linee di cattura, queste devono essere effettuate.

Nella figura di sotto il pezzo bianco A *gira* due pezzi neri e un bianco, più il shersi. Sulla linea rossa si gira un bianco ed un nero (abbiamo un shersi di bordo), sulla linea blu si effettua una classica cattura.



- *Movimento dei shersi*, nel caso che la casella di bordo, individuata dalla linea di gioco, sia vuota allora il giocatore deve muovere sulla casella di bordo interessata il shersi più vicino. Nel caso di due shersi alla stessa distanza il giocatore ha libertà di scelta. Il shersi si muove una volta che tutte le catture sono state effettuate.



Nel esempio di sopra il pezzo bianco A ha creato tre linee di gioco, una orizzontale verso sinistra, su questa linea è presente un shersi dello stesso colore quindi si girano tutti i pezzi, eccetto il pezzo A. La seconda linea è verticale verso l'alto, ma il shersi è nero quindi si effettua una cattura normale. La terza linea è sulla diagonale verso il basso, sulla casella di bordo non c'è nessun shersi, quindi si effettua una cattura normale e si muove sulla casella di bordo il shersi più vicino, il nero.

- *Fine gioco*, la partita termina quando entrambi i giocatori passano.

BASE

Varianti

DOPO DUE ARTICOLI introduttivi questa puntata è dedicata alla parte iniziale della descrizione di un qualsiasi gioco, una parte comune a tutti i regolamenti che siano essi giochi astratti o più in generale giochi da tavola.

L'informazione più importante che deve essere riportata è il nome del gioco, seguito subito dal nome del suo autore, per terzo l'anno di pubblicazione ed infine, per i più fortunati, le informazioni sulla casa editrice. Queste sono informazioni obbligatorie che devono essere sempre riportate, speciale evidenza deve essere data all'autore.

Alcuni giocatori durante la loro carriera ludica vengono a contatto con una micidiale malattia la *autor-patia*, quella *malattia* che ti porta a diventare un autore di giochi. Il primo sintomo è, senza alcun dubbio, quello di prendere giochi altrui è modificarne parte del regolamento.

A parte gli scherzi il modo più divertente e più facile per fare esperienza nel campo del game design è senz'altro quello di modificare un meccanismo esistente, per poi vedere come i cambi apportati reagiscono nella totalità del sistema.

Il sistema BASE tiene conto che il regolamento di un gioco non è scolpito nella secolare pietra e che in qualsiasi momento del suo ciclo di vita può subire dei cambiamenti.

BASE è in grado di gestire le vostre varianti, di tener traccia delle modifiche e cambi che avvengono durante lo sviluppo di un gioco.

In altre parole quando si varia il regolamento non c'è bisogno di riscriverlo tutto, ma molto più semplicemente si riscrive la parte modificata.

Anche nel caso di variante bisogna riportare il suo nome e indicarne l'autore. Dopo di che si parte con la descrizione della variante indicando la parte del gioco modifica, come praticamente avviene la descrizione della variante sarà oggetto delle prossime puntate.

A questo punto si hanno tutte le informazioni del nuovo gioco, il tutto è pronto ad essere interpretato dal un qualsiasi programma in grado di leggere il codice BASE ed essere giocato.

Potrebbe accadere di modificare anche una variante, per far questo bisogna riportare sempre il titolo originale seguito dal nome della prima variante e poi il nome del nuovo cambio.

L'importante è tenere il più comprensibile e leggibile la descrizione, quando vi accorgete che l'entropia del regolamento è in continuo aumento allora tenete in conto di riscrivete il regolamento.

Carcassonne

Quinta puntata, a cura di *M. Martelli*².

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



Il calcolo delle probabilità.

NON DI RADO UN GIOCATORE deve riuscire a determinare se alcune particolari tessere, necessarie per completare una città o una strada o un monastero, siano o meno ancora disponibili. A questo riguardo è molto utile conoscere la quantità e le caratteristiche delle singole tessere. Un esempio molto semplice: essendoci solo due tessere con cattedrale, è logico che una volta piazzata la seconda non ne saranno più disponibili altre. In qualsiasi momento della partita, osservando le tessere che vengono di volta in volta piazzate, bisogna sforzarsi di ricordare quante tessere di un certo tipo siano ancora disponibili. Uno sforzo non indifferente, dato che il gioco, con le espansioni qui considerate, si compone di oltre 100 tessere. Nelle pagine finali sono riportate le tabelle che illustrano i vari tipi di tessere e la loro quantità, ma a questo riguardo occorre comunque tenere in considerazione alcuni criteri di carattere generale.

Sono in tutto 102 le tessere che compongono il gioco base (72) e le espansioni qui trattate (locande e cattedrali 18, fiumi 12). Delle 12 tessere dell'espansione fiumi, che danno inizio alla partita, 2 contengono strade che le dividono a metà, una (con monastero) ha una strada che la attraversa solo in parte, e 7 contengono settori di città: la serie si chiude con la tessera della fonte e con quella del lago. Fra le restanti tessere, 27 hanno sia un settore di città che un tratto di strada, 25 hanno solo settori di città e 22 solo tratti strada. In tutto ci sono 2 cattedrali e 8 monasteri, 4 dei quali con strade e 4 senza. Da ciò si deduce che all'inizio della partita è molto più probabile pescare tessere con settori di città (con o senza strada) che tessere con soli

tratti di strada e ciò determina un rapido piazzamento di un cavaliere. Se capita invece di pescare tessere con soli tratti di strada, le si deve sfruttare per circondare le città avversarie in costruzione per limitarne da subito la loro futura espansione. Man mano che il gioco si sviluppa si tengano bene a mente le tessere giocate e ci si sforzi di dedurre quali siano quelle ancora disponibili: in questo modo sarà possibile stabilire con maggior precisione le mosse difensive più efficaci e si potrà valutare con maggiore tranquillità quanti rischi si possano correre nel costruire e ampliare le proprie città.

Il finale

Il finale può rivelarsi la fase più delicata e importante della partita. Dato che le tessere disponibili si riducono sempre di più, non si dovrebbero trascurare le seguenti misure per cercare di assicurarsi il maggior numero possibile di punti: mai dimenticare che ogni singolo punto conta! Piazzare i restanti seguaci su strade e su città incomplete:

Se si hanno ancora seguaci in riserva, occorre piazzarli su strade e città incomplete per accaparrarsi il maggior numero possibile di punti.

Piazzare gli ultimi contadini

Se si presenta l'occasione di piazzare contadini nel finale, non bisogna lasciarsela sfuggire, anche perché ogni podere controllato fa guadagnare 3 punti per ogni città ad esso confinante.

Circondare i propri monasteri

Capita spesso nel finale di pescare tessere che sembrano valere ormai poco o nulla. In realtà non è raro che queste tessere possano tornare utili per ampliare il territorio che circonda i propri. Anche se la tessera utile ad ampliare il monastero renderà pressoché impossibile circondarlo poi interamente, nel finale non ci si faccia comunque alcuno scrupolo e la si giochi.

La bellezza di Carcassonne sta nella sua semplicità e al contempo nell'impossibilità di acquisirne piena padronanza.

Questa è l'ultima puntata sulla strategia in Carcassonne ringrazio Maurizio per l'ottimo lavoro fatto e spero che questa breve guida abbia aumentato il vostro livello di gioco e le vostre probabilità di vittoria. Buon gioco a Tutti!

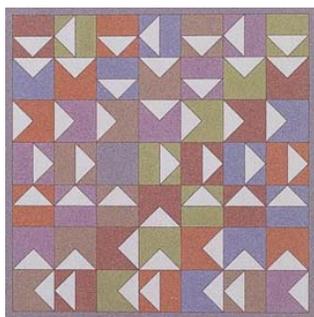


²L'articolo è una libera traduzione di Maurizio da *A Brief Carcassonne Strategy Guide*, BoardGameGeek.

Strani tavolieri

Proposte

DOPO AVERVI suggerito nuovi tavolieri per i vostri giochi, questa volta vi presento una mia idea.



Il tavoliere è quello proposto sul numero 45, il tema del gioco sarà il mettere in riga i propri pezzi.

Colar (Luca Cerrato - 2008)

- *Giocatori*, due (nero, bianco).
- *Materiale*, un tavoliere 7x7, 49 tessere quadrate in sette colori (giallo, verde, rosso, viola, blu, marrone e azzurro), 49 triangoli ed infine 9 pezzi bianchi e neri.
- *Scopo del gioco*, mettere in fila 4 propri pezzi.
- *Deposito tessere e triangoli*, i giocatori a turno depositano una tessera colorata in una casella vuota e un triangolo sulla medesima, in modo tale che un vertice del triangolo tocchi un lato della tessera. Eccezione, il vertice non deve toccare mai il bordo del tavoliere. Quando tutte le tessere sono state depositate si passa alla fase successiva.
- *Inizio seconda fase*, i giocatori depositano un proprio pezzo su una tessera libera.
- *Il gioco*, un pezzo si può muovere in orizzontale e verticale di quante caselle vuole, se si muove nella direzione indicata dal triangolo si deve muovere di una sola casella. I pezzi non possono saltare altri pezzi.
- *Deposito secondo pezzo*, se la riserva non è vuota, viene posizionato su una tessera libera dello stesso colore di quella su cui si è fermato il primo pezzo. Se tutte le caselle di quel colore sono occupate allora non viene depositato. Se la riserva è vuota si prende un pezzo dal tavoliere.

Libro Ludico

101 GIOCHI con carta e matita.



PER LA RUBRICA LIBRI dedicati ai giochi questa volta tocca all'ultima fatica di Andrea Angiolino, autore di libri e di giochi (uno per tutti *Wing of war*, un bellissimo giochi di battaglie aeree).

Il libro è tutto dedicato ai giochi che si possono fare con penna e carta. Grazie a questo libro potrete passare ore e giorni di puro divertimento con i vostri amici.

Il libro ha l'onore di avere una prefazione scritta da *Ennio Peres*, uno dei più grandi esperti ludici in Italia, che fa risalire la nascita di questa categoria di giochi alla fine dell'Ottocento, quando in alcuni college inglesi fu introdotta la carta quadrettata.

Il libro è diviso in due parti: *Giociamo subito* dove vengono descritti i giochi e *Giocando si impara* in cui vengono presentati alcuni problemi dei giochi presentati nella prima parte, un secondo capitolo è dedicato alle strategie da adottare durante una partita.

Nella prima parte del libro troviamo giochi che usualmente compaiono sul fogliaccio, giochi astratti per eccellenza. Comunque anche gli appassionati di giochi di parole sono accontentati infatti possono trovare ben quattro capitoli dedicati al loro passatempo.

Tra i vari capitoli, tutti interessanti, vi segnaliamo giochi di *abilità manuale* (bricalcio, biropista), giochi di allineamento (vari tipi di filetto), *giochi di induzione* (Numerino, Poe ed altri), *giochi a mettere e togliere* (tra cui il gioco Croquet aritmetico del famoso scrittore Lewis Carroll), giochi ad indovinare (battaglia navale, impiccato, coyote e altri meno famosi), *giochi a esaurimento* (la talpa, colori per citarne due).

Un ottimo testo che dovrebbe essere sempre presente in una biblioteca ludica.

Mancala

55 Stones

a cura di *Alberto Bertaggia*.

55 STONES (*55 Pietre in italiano*) è un gioco da tavolo astratto inventato nella notte di Halloween del 2002 dal tedesco Ralf Gering appassionato di giochi di mancala ed autore di numerosi articoli su essi. Fu inizialmente concepito per presentarlo al *Simultaneous Game Design Competition* sponsorizzata da *About Board Games* e *Abstract Games* magazine nel 2002/2003. Fu poi ritirato dalla competizione perché l'autore diventò membro della giuria.

Chiaramente ispirato ai giochi di mancala è uno dei pochi ad una sola fila di buche. 55Stones, è stato pubblicato per la prima volta sul Forum Yahoo! relativo ai giochi di mancala il 7 febbraio 2004. Dopo un primo sfortunato periodo oggi, secondo BoardGameGeek, è uno dei giochi di mancala moderni non commerciali più noti ed è descritto e giocato online sui più noti server dedicati ai giochi astratti (BoardGameGeek, Super Duper Games).

55Stones ha molte caratteristiche insolite:

- È uno dei pochi giochi di mancala ad una sola fila di buche per due persone come Atomic Wari e Sowing, oltre naturalmente ad esempi di solitari con una sola fila come lo Tchuca Ruma o Tchoukaillon.
- Tutte le mosse sono giocate simultaneamente sul tavoliere, come succede soltanto in *Agsinnoninka*, un gioco filippino tradizionale. Tuttavia, diversamente da *Agsinnoninka*, tutte le mosse sono realizzate contemporaneamente e tutte le decisioni sono prese nel turno stesso. Di conseguenza, 55Stones è un gioco con informazioni complete.
- Per rendere il gioco più equilibrato si applica la *regola della torta*, come già in molti giochi di connessione.

Regolamento

- *Giocatori*, due, Ovest e Est, seduti alle estremità del tavoliere.
- *Materiale*, 55Stones è giocato su un tavoliere di mancala con una sola fila di 11 buche e 55 semi. Oltre a queste ogni giocatore ha una buca all'estremità del tavoliere con funzioni di granaio, di solito posizionata alla destra del tavoliere.

- *Scopo del gioco* è catturare più semi dell'avversario. Poiché i semi sono in tutto 55, catturarne 28 è sufficiente per assicurarsi la vittoria. La partita non può finire in pareggio perché la somma di tutte le pietre è dispari. Tuttavia, non è conosciuto se esistono mosse senza fine oppure la posizione del tavoliere possa ripetersi indefinitamente.

- *Situazione iniziale*, all'inizio del gioco, 5 semi vengono posizionati in ciascuna delle 11 case.

- *Il gioco*, inizia il giocatore Est che prende in mano il contenuto di una qualunque delle buche, quindi il giocatore Ovest sceglie la buca da cui prelevare i semi. Il giocatore che inizia la mossa ha *Sente* (un termine del Go che significa *iniziativa*), l'altro giocatore ha *Gote* (termine che significa *porsi sulla difensiva*). Avere Sente o Gote determina chi ha il diritto di effettuare per primo la mossa.

I giocatori possono scegliere delle buche che contengano almeno due semi. Allora entrambi i giocatori *distribuiscono simultaneamente* il contenuto della buca scelta verso l'avversario (in direzione uno opposta all'altro). Se un giocatore, nella prima mossa, sceglie la buca più lontana da se, deve seminare in direzione verso se stesso.

I semi si distribuiscono uno per uno in ogni buca successiva. Se la semina raggiunge l'ultima buca del tavoliere, escluso il granaio, la semina cambia direzione di 180 gradi e continua nel senso opposto.

La mossa viene effettuata simultaneamente mentre i giocatori contano, passo per passo, i semi depositati nelle buche. Se l'ultimo seme cade in una buca non vuota, il contenuto della buca stessa viene raccolto, compreso il seme appena seminato, e la semina prosegue, simultaneamente all'altro giocatore, nelle buche successive e se l'altro giocatore ha ancora semi in mano.

- *Cattura semi*, se l'ultimo seme cade in una buca vuota il giocatore che ha effettuato la semina pronuncia 'Stop' e i semi rimasti in mano all'avversario vengono catturati.

Un giocatore mantiene *sente*, se non è stato catturato niente. Se invece è stata effettuata una cattura (non importa da chi), il giocatore che aveva "gote" adesso prende *sente*.

Dopo che le prime pietre sono state catturate, raggiungendo una buca vuota per la prima volta, il giocatore che ha avuto *sente* decide se invertire il tavoliere di 180 gradi, la *regola della torta*. Questa azione cambia il colore del

giocatore, il Sente/Gote e la proprietà delle pietre catturate. Questa nuova regola della torta è stata suggerita da Clark D. Rodeffer ed ufficialmente ha sostituito la vecchia regola della torta l'11 maggio 2007. La vecchia regola prevedeva che la partita potesse essere scambiata solo dopo la prima coppia di mosse simultanee, sia che si fossero effettuate delle catture sia no. Tuttavia, una vasta analisi di tutte le 110 aperture ha indicato che questa era svantaggiosa per il secondo giocatore.

- *Termine gioco*, il gioco si conclude quando non è più possibile effettuare delle mosse simultanee.

Se nessun giocatore può più effettuare mosse legali, le pietre che rimangono sul tavoliere sono catturate dal giocatore che ha avuto *Gote* nell'ultima mossa. Se invece ci sono ancora buche che potrebbero essere mosse (che contengono almeno due pietre), le pietre restanti sono catturate dal giocatore che adesso avrebbe Sente.

Il giocatore che ha catturato più pietre ha vinto il gioco.

Varianti

33Stones

Se giocate per la prima volta il gioco, potete mettere solo tre pietre in ogni buca, rendendo più semplice la partita.

Cattura Miseréré

Le regole per le catture sono invertite. Il giocatore che ha ancora pietre in mano quando il suo avversario raggiunge una buca vuota cattura queste pietre. Il giocatore che ha svuotato l'ultima buca alla fine del gioco, perde tutte le pietre che non possono essere giocate. Viene applicata La vecchia regola della torta, cioè dopo che la prima coppia di mosse simultanee è stata effettuata il primo giocatore decide se vuole scambiare oppure no. Questo gioco è stato inventato il 7 novembre 2006.

In rete

www.manqala.org/wiki/index.php/MancalaGames/55Stones Regole
www.boardgamegeek.com/game/22792 55Stones su BoardGameGeek

Licenza

Tutti i testi sono disponibili nel rispetto dei termini della GNU Free Documentation License.

Voce originale (Wikipedia Italiana) 55 stones, it.wikipedia.org/wiki/55_stones.

Bao

Torneo di Senigalia

a cura di *Nino Vessella*.

Dal 19 al 24 marzo 2008 la Gioventù Esperantista Italiana ha organizzato il 32-mo Festival Giovanile Internazionale, a cui hanno partecipato oltre 100 persone provenienti da tutta l'Europa. La manifestazione prevedeva numerose conferenze, ogni ora ce n'erano tre contemporaneamente, su diversi temi: corsi rapidi di varie lingue, arte dei palloncini ecc. oltre a concerti e intrattenimenti diversi.

La onlus *changamano* (www.changamano.org) è stata invitata a presentare la propria attività e aspetti della cultura della Tanzania. In quest'ultimo ambito ha presentato anche il gioco nazionale: Bao la Kiswahili. Giovedì 20 l'ora destinata alla presentazione del Bao è stata un insuccesso: solo un paio di persone hanno partecipato!

Un po' scoraggiato ho pensato di mettere una tavola su ciascuno dei tre tavoli del bar dell'albergo e di sedermi ad uno di essi.

Da quel momento in poi non ho avuto più un minuto libero! La maggior parte dei partecipanti al Festival si sono fermati ai tavoli e hanno voluto imparare a giocare. Non solo, ma visto l'entusiasmo della maggior parte di essi, abbiamo organizzato un torneo per il venerdì pomeriggio, 21 marzo. Fondamentale è stata la consulenza di Francesco Reale.

Ecco, in ordine alfabetico, i concorrenti:

- 1) Brundo Dantas (Brazil/Brazile)
- 2) Davide Astori (Italia)
- 3) Diemante Aniciene (Lituvia/Lituania)
- 4) Francesco Reale (Italia)
- 5) Julia Hedoux (France/Francia)
- 6) Luciano Pastori (Italia)
- 7) Mari Kaikkonen (Suomi/Finlandia)
- 8) Massimo Ripani (Italia)
- 9) Nicoletta Venco (Italia)
- 10) Paul Branco (Portugal/Portogallo)

Ha vinto Davide Astori, che ha ricevuto una tavola prodotta dalla ONLUS CHANGAMANO.

Alcuni di coloro che hanno imparato a giocare durante questa manifestazione stanno iscrivendosi al

KIBA <http://www.swahili.it/bao>

per continuare a giocare per corrispondenza.



Sistemi di gioco

Domino.

DOPO LE CARTE un altro sistema di gioco diffuso in tutto il mondo, le tessere del domino.



La storia di questi rettangoli di avorio o della più comune plastica si perde nella notte dei tempi. Come per altri casi ludici non è ben chiaro la loro origine, molto probabilmente la Cina, anche se si può pensare ad una nascita indipendente in più parti del mondo.

Le prime apparizioni nel vecchio continente sono avvenute nella nostra soleggiata penisola all'inizio del diciottesimo secolo per poi diffondersi in Francia e raggiungendo l'Inghilterra verso il 1790.

Le uniche leggende sul gioco ci arrivano dal Cina, secondo alcune il gioco fu inventato da Hung Ming, un valoroso soldato che visse dal 181 al 234 d.C., altri lo attribuiscono a Keung t'ai Kung, vissuto nel dodicesimo secolo a.C.

Il significato della parola domino dovrebbe derivare dal latino *dominus*, padrone di casa. Il vocativo *domine* è diventato lo scozzese e inglese *dominie* (maestro di scuola) e il dativo o ablativo *domino* è passato nel francese e poi nell'inglese *domino*, per significare in un primo tempo una sorta di cappuccio da monaco corredato da una piccola maschera, poi la maschera stessa ed infine lo stesso gioco.³ Il domino è un parente molto stretto dei



dadi a sei facce. Il classico domino è una tessera rettangolare costituita da due quadrati riportanti ognuno una faccia di un dado. La forma più diffusa è quella denominata *doppio 6* in cui vengono riportate tutte le combinazioni sul piano di

due dadi, compreso il valore zero rappresentato da una tessera senza pallini. In commercio si possono reperire anche Domino *doppio 9* e *doppio 12*, comunque nessuno vieta di crearsi il proprio Doppio, con un numero di pallini a piacere.

I domini orientali hanno un minimo di 21 pezzi, tutte le combinazioni del lancio di due dadi, la sola differenza con la versione occidentale è la mancanza del valore zero (la tessera liscia).

Tracce del gioco sono state trovate anche in una tribù eschimese che vive nell'estremo nord del Canada, in questo caso le tessere hanno una forma oblunga irregolare e segnati con puntini disposti in vario modo. Il nome del gioco è *ma zu a lat* che significa stare dritti, anche se è un mistero come possono reggersi in piedi delle tessere senza una base regolare.

La caratteristica principale e comune a quasi tutti i regolamenti è la *linea di gioco* che viene a formarsi sul tavolo generalmente facendo combaciare i numeri sulla tessera. I pezzi di domino vengono aggiunti in orizzontale mentre i doppi di solito sono posizionati perpendicolarmente alla linea.

Il domino ha anche una parentela con le carte, l'anello d'unione potrebbe essere il *Mah-jong*, uno dei più antichi giochi del mondo. Di questo gioco si



sa qualcosa in più della sua storia e grazie anche ad un gruppo di appassionati di Ravenna e a *Piero Zama* con il suo libro *Il Mah-jong*, sotto titolo *come imparare uno dei giochi più antichi del mondo*, è abbastanza conosciuto in Italia.

L'origine del gioco è senza alcun dubbio alcuno cinese, dove viene considerato gioco nazionale, sul libro del Zama si può leggere la leggenda del pescatore *Sz*, di un passero, di una violenta tempesta e dell'incisione di 108 pezzi di bambù.

La storia del gioco sembra partire da un gioco di carte, *na'ib*, praticato attorno il 1120 d.C., il quale faceva uso di 40 tavolette di bambù. L'unico punto comune con il mah-jong era che entrambi giochi erano praticati solamente nella corte imperiale.

Il gioco fu proibito durante il dominio dei mongoli ed anche con la dinastia Ming. Solo nel 1644 il gioco rivide l'alba di una nuova era. Co-

³Il libro del domino, Fredrick Berndt.

munque bisogna aspettare fino al 1850 perché il gioco prenda la forma odierna.



In quegli anni *Hung Hsiu-ch'uan*, fondatore della setta degli adoratori di Dio, cacciò dal trono l'imperatore I-chu e si dedicò anche a riformare il gioco, rendendolo accessibile alle masse. Il gioco era basato su 108 tessere divisi in tre differenti serie: la *borghesia* (i cerchi), i *contadini* (i bambù) e gli *intellettuali* (i caratteri). A queste tessere sono stati aggiunte 12 tegole (in questo modo vengono chiamate le tessere) che rappresentano i draghi rossi, bianchi e verdi, le 16 tegole dei quattro venti, per un totale di 136 tegole.

Hung oltre all'introduzione di nuove tessere introdusse nuove regole di gioco, una delle più significative è la costruzione della muraglia a pianta quadra.

La prima esportazione verso il Giappone è datata 1907, dove ottenne un notevole successo.

Nel 1921 arrivò negli Stati Uniti, mentre la sua comparsa in Europa è datata 1922 importato da ambulanti cinesi, prima in Germania e poi in Francia e Italia.

Ai giorni nostri possiamo trovare sul mercato altri giochi basati sulle tessere.

Il *Rummikub*, un gioco per due, tre o quattro giocatori e vinse il titolo gioco del anno in Germania nel 1980, il gioco fu creato nel 1940 da *Ephraim Hertzano*. Il gioco è composto da 106 tessere divise in quattro gruppi colorati di tessere numerati da 1 a tredici, il regolamento è molto simile al gioco di carte chiamato *Macchiavelli*. Qualcun altro ha pen-



sato di creare un domino triangolare, *Tri-Ominos*. I numeri, da 0 a 5, vengono posizionati negli angoli.

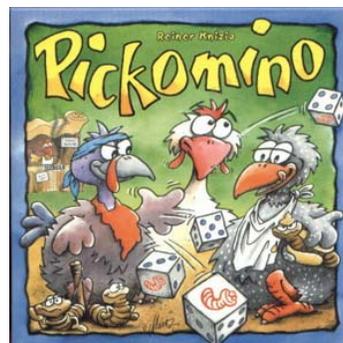
Per finire Maurizio descrive un simpatico gioco di tessere e dadi che ha avuto un discreto successo negli ultimi anni, *Heckmeck*, il verme è tratto.

Heckmeck

Il verme è tratto

Pickomino

di Maurizio Alessandro PINARD



Se siete dei polli ed i vermi arrosto sono la vostra passione, allora *Heckmeck* è il gioco adatto a voi.

Il gioco contiene 16 tessere verme numerate ed 8 dadi speciali recanti numerazione classica fino al 5 e con un simbolo verme al posto del 6.

Scopo del gioco è quello di raccogliere il maggior numero di porzioni di verme dalla griglia. Le 16 tessere ricordano, per taglia e per forma, quelle del vecchio domino. L'utilizzo di questo tipo di materiale va un po' controcorrente rispetto alla tendenza attuale che indurrebbero a riportare i simboli delle tessere su delle semplici carte; molto probabilmente è stato possibile utilizzare materiale diverso da quello cartaceo per la quantità minima del materiale, andando ad incidere sui costi di produzione. Lo stesso gioco, con un numero maggiore di tessere, non avrebbe potuto presentarsi sotto questa veste.

Il gioco si svolge nel seguente modo: il giocatore di turno tira tutti i dadi che ha a disposizione e, a seconda del risultato, sceglie il simbolo da trattenere e mette da parte tutti i dadi con lo stesso simbolo; quindi procede ad un nuovo lancio con i dadi rimasti ed effettua lo stesso tipo di scelta, ma con un simbolo differente. Il giocatore continua a tirare i dadi rimasti di volta in volta fino a che:

- a) non decide di fermarsi
- b) tutti i simboli sono già usciti
- c) ha terminato i dadi.

Condizione necessaria e sufficiente per poter catturare dei vermi dalla griglia, è quella di avere almeno un simbolo verme sui dadi che abbiamo scelto. Terminata la fase di tiro si allineano i dadi e si procede alla somma dei valori riportati sulle facce (il verme vale 5) e si procede alla presa della tessera verme corrispondente (se disponibile) o di quella subito inferiore al risultato.

Nel momento in cui un giocatore prende una tessera, la pone davanti a sé ed essa andrà a costituire la base della sua pila; quando un giocatore riesce ad ottenere una seconda tessera, esso la pone



sulla precedente e così via. Può succedere che al momento della presa, la tessera non sia presente sulla griglia perché già presa precedentemente da un avversario; in questo caso, se la tessera è la prima della pila avversaria, il giocatore di turno la può rubare e porre in cima alla sua pila.

Nel caso in cui non sia possibile catturare alcuna tessera il giocatore di turno deve restituire una (ammesso che ne abbia) rimettendola sulla griglia; se la tessera restituita va a costituire la porzione più grande (intuibile dal numero) rimarrà a disposizione sulla griglia.

Se questa condizione non è rispettata, la tessera restituita resta a disposizione, ma quella che rappresenta la porzione più grande, viene girata a faccia in giù e non sarà più disponibile per tutta la partita.

Quando la griglia è vuota il gioco termina e si vanno a sommare i valori delle tessere, vince il giocatore che è riuscito a conquistare il valore più alto.

In caso di parità tra due o più giocatori, vince colui che ha conquistato la porzione di vermi con il valore maggiore.



anche tu
alla realizzazione

Partecipa del Fogliaccio

ilfogliaccio@tavolando.net

Sudoku

Sudoku in linea.

EBBENE, anche il fogliaccio da questo numero avrà la sua rubrica dedicata al Sudoku.

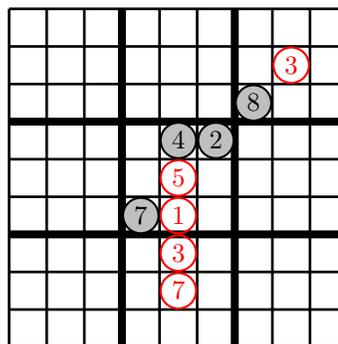
Ogni rivista che si rispetti ha il suo angolo dedicato a questo passatempo, ovviamente qui presenterò una mia personale interpretazione.

Nei sudoku del fogliaccio non vi basterà una matita e gomma, vi dovrete anche trovare un compagno di gioco. Saranno presentate varianti, che hanno come base le classiche regole, con una buona aggiunta di fantasia.

La prima variante si rifà ai classici filetti e non avrete bisogno neanche della gomma !!! Una variante del Go-moku per Sudoku.

Godoku (Luca Cerrato - 2008)

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, due matite (rossa e nera), un foglio di carta quadretta su cui si delimita un quadrato 9x9.
- *Scopo del gioco*, mettere in linea quattro numeri dello stesso colore oppure essere l'ultimo giocatore a piazzare un numero.
- *Il gioco*, il giocatore nero sceglie un numero che il rosso dovrà collocarlo su una casella vuota della griglia rispettando le regole del sudoku. Scritto il numero su una casella il rosso darà al nero un numero, si procede in questo modo fin quando non ci sarà un vincitore.

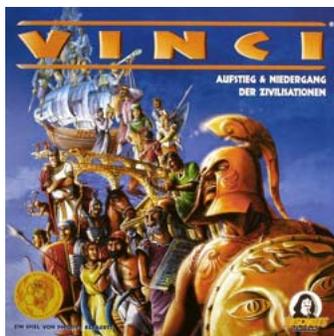


- *Restrizioni*, si possono deporre un numero massimo di nove numeri uguali, per esempio se sul tavoliere sono presenti nove 6 allora non si potrà selezionare un'ulteriore 6.

Meta regole

Vinci. ⁴

DAL PUNTO DI VISTA ludico-sentimentale *Vinci* è un gioco crudele, non dovete affezionarvi ai vostri pezzi. Fondate la vostra civiltà, la sviluppate con amore e quando raggiunge il suo massimo la dovete abbandonare, tradirla per coltivarne un'altra.



L'autore *Philippe Keyaerts* ha voluto simulare la nascita di intere civiltà in Europa, l'espansione e la decadenza e scomparsa.

Il vecchio continente è diviso in province, ognuna caratterizzata da un tipo di terreno (montagne, foreste, pianure, terreni agricoli, terreni neutrali e mari), qualche provincia è dotata di miniere e di porti.

La parte del regolamento che mi ha colpito è l'espansione e contrazione delle civiltà rappresentate da sei colori e rispettivi pezzi.

Ogni civiltà ha le sue particolari caratteristiche, stabilite dall'estrazione di opportune tessere civiltà. Le tessere civiltà gialle rappresentano l'agricoltura, l'allevamento, le miniere e i porti. Quelle rosa caratterizzano la forza militare. Le tessere blu l'astronomia, la diplomazia, la medicina ed altre.

Le due parti principali del meccanismo ludico sono l'*espansione* e il *declino* di una civiltà.

L'espansione consiste nel raccogliere tutti i pezzi tranne uno per ogni provincia del proprio (il regolamento prevede anche lo svuotamento di una propria provincia, perdendone il controllo) e distribuendole nelle province adiacenti al proprio regno che si voglio conquistare.

Il costo di conquista minimo è due pezzi per provincia che possono aumentare, nel caso di invasione di un terreno montuoso bisogna aggiungerne uno oppure diminuisce se la conquista parte da una provincia di montagna. Alla fine di questa fase il giocatore può redistribuire le proprie forze come meglio crede all'interno delle sue provincie.

Tutte le nuove civiltà fanno l'ingresso dai bordi del tabellone.



Nella fase declino il giocatore deve per primo togliere tutti i pezzi del precedente impero in declino. Secondo passo dal impero dichiarato in declino eliminare tutte le pedine, eccetto una contrassegnando le provincie in declino con un apposito segnalino. Tutte le tessere civiltà vengono rimosse. Comunque anche gli imperi in declino portano dei punti.

La partita a termine quando si raggiunge un punteggio basato sul numero di giocatori, numero che varia da un minimo di 100 punti per sei giocatori ad un massimo di 150 per tre giocatori.

Mi piace l'idea di utilizzare un gruppo di pezzi fin quando torna utile, per poi rinunciare al loro utilizzo ed introdurne un nuovo gruppo e contemporaneamente i pezzi lasciati al loro destino continuano portare punti al giocatore.



Vinci ha un buon meccanismo per creare un gioco astratto per due giocatori, per far questo bisogna seguire un processo di semplificazione e trasformazione del regolamento per adattarlo ad uno scontro a due.

Il primo passo è la trasformazione del tavoliere in uno quadrato o esagonale (ogni casella dovrà avere un certo colore), secondo punto è decidere il numero di pezzi per civiltà, ultima decisione la gestione delle tessere civiltà.

Fatto questo si passa alla elaborazione del meccanismo di espansione e declino delle civiltà che potrà essere molto simile al gioco originale.

In uno dei prossimi numeri presenterò una mia idea.

⁴L'articolo non illustra in dettaglio il regolamento, si consiglia la sua lettura.

Shogi

A cura di *Giuseppe Baggio*.
 proverbio (kakugen),

Cambiare il vostro pedone di Torre porta 3 vantaggi.

EFFETTUARE UN CAMBIO alla pari, come il cambio dei pedoni di Torre, potrebbe sembrare una perdita di tempo ed i neofiti tendono a non valutare questa possibilità. Invece nel caso specifico porta a 3 rilevanti vantaggi:

1. ottenere un pedone in mano che può essere riutilizzato nella stessa colonna, ma anche nell'intero tavoliere ove si presentino colonne libere;
2. con la colonna libera, la Torre esercita una maggiore pressione verso il campo avversario;
3. aprire la colonna ad un più libero movimento di altri pezzi, come per esempio l'Argento.

Inoltre, grazie ai motivi 1 e 2 si può dire che lo spazio ed il movimento dei pezzi avversari diventa più ristretto, e questo potrebbe essere il 4° vantaggio!

L'apertura Aigakari offre un buon esempio di cambio del pedone di Torre: fin dalle prime mosse punta, per entrambi i giocatori, al cambio dei pedoni. 1.P2f P8d 2.P2e P8e 3.G7h G3b 4.P2d Px2d 5.Rx2d P*2c 6.R2h P8f 7.Px8f Rx8f 8.P*8c ecc. Entrambi i giocatori ottengono un pedone in mano, liberano la colonna per un attacco attraverso Argento e Cavallo e vincolano un Oro avversario ad una difesa attenta.



Diagramma 1 (dopo ... Px7e)

Mosse dal diagramma 1: 1.P2d Px2d 2.Rx2d P*2c 3.R2i G6c 4.P*1b Lx1b 5.B*1i Questa sequenza è parte di un joseki (una sequenza d'apertura standard) dell'apertura Kakugawari (*Cambio degli Alfieri*). Anche in questa situazione piuttosto ingarbugliata il cambio del pedone di Torre è una scelta efficace:

1. con un pedone in mano si può minacciare P*7d;
2. la Torre esercita una forte pressione sulla formazione avversaria;
3. la mobilità del Cavallo è ampliata per la possibilità di N2e, a differenza del Cavallo in 7c bloccato dal proprio pedone in 8e.

Dal diagramma 1 sembra che il Nero possa ottenere un pedone in mano anche in un altro modo: 1.Px3d, ma questo permetterebbe P*3f. Inoltre se si cerca il pedone con 1.Lx1e Lx1e per poi 2.P*7d, la risposta bianca L*7a è molto forte. Nessuna di queste 2 varianti funziona bene per il Nero.

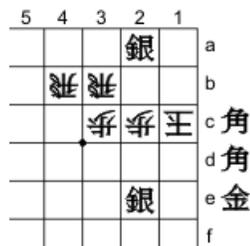


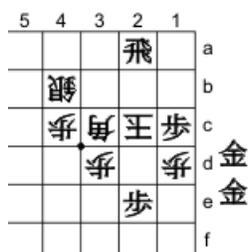
Diagramma 1 (dopo ... R2d)

Mosse dal diagramma 2: 1.P6d Px6d 2.P*6e Px6e 3.S6d con vantaggio del Nero. Il cambio del pedone di Torre è, naturalmente, non solo una strategia fondamentale per la *Torre Statica* (ibisha), ma anche per la *Torre Mobile* (fुरुbisha), la cui caratteristica è la mobilità della Torre.

Nella posizione del diagramma 2, tratta da una partita del sistema *Doppia Torre Mobile* (aifuribisha), si può vedere come il cambio dei pedoni di Torre effettuato dal Nero nelle colonne 7 e 8 gli permetta una maggiore efficacia nel poter utilizzare i pezzi attaccanti, Torre, Alfieri, Argento e Cavallo. In confronto la posizione dei pezzi bianchi è contratta, passiva. Questa situazione mostra chiaramente la differenza di potenzialità fra i due schieramenti ed i vantaggi derivanti dal cambio del pedone di Torre.

Tsume 1 (5 mosse)





Tsume 2 (7 mosse)

Shogi, partite pro



DA QUESTO NUMERO saranno presentate partite giocate nei tornei professionistici giapponesi, la seguente partita è apparsa sulla email-list *shogi_milano@yahoogroups.com*.

20° Titolo Ryu-O

4ª partita 21/22 novembre 2007

Sente: Watanabe Akira, Ryu-O

Gote: Sato Yasumitsu, Kisei

1.P7f P3d 2.P2f P9d 3.P2e Bx8h+ 4.Sx8h S2b 5.S3h S3c 6.K6h R2b

Questa è una di quelle aperture che solo Sato ha il coraggio di giocare. Qui il Nero ha la forchetta 7.B*6e e dopo B*7d 8.Bx4c+ G45b 9.+Bx5b Gx5b 10.G*7e gli Alfiere vengono di nuovo cambiati. Il Nero guadagna un pedone ma il Bianco si procura un Oro in mano, e non è pertanto chiaro stabilire chi stia meglio. Le poche partite giocate finora con questa apertura sembrano indicare che è più facile vincere col pedone in più.

7.P9f

Watanabe non ha preparato nulla. Dopo la partita ha dichiarato che era sua intenzione giocare una partita lenta e strategica ed è quello che sta facendo.

7... K6b

Si noti che qui c'è una trappola interessante. K6b non sembra difendere contro la forchetta 8.B*6e, ma in tal caso B*7b 9.Bx4c+ P6d blocca la via di fuga dell'Alfiere promosso che è in trappola dopo 10.P7e P5d.

8.K7h K7b 9.P4f K8b 10.S4g S7b 11.P3f G45b 12.G45h P6d

Entrambi i giocatori evitano accuratamente di spingere il pedone centrale per rendere un paracadutaggio d'Alfiere in 3i o su 3a impossibile.

13.S7g P7d 14.K8h G6c 15.G7h N7c?!

Fujii ha definito questa come una mossa tipica di Sato. Pare ovvio che Watanabe stia mirando a cambiare la sua posizione in un Anaguma e Sato dimostra con questa mossa di Cavallo di essere pronto ad attaccare l'Anaguma. Tuttavia, come dimostra la mossa successiva, N7c è un colpo a vuoto e Fujii ha qui suggerito di cambiare la formazione in un Ginkanmuri con P8d 16.L9h S8c 17.K9i G7b.

16.L9h

Watanabe gioca comunque l'Anaguma! Ha correttamente giudicato che Sato non dispone concretamente di un attacco veloce. Per esempio P2d 17.Px2d Rx2d ed ora sia 18.Rx2d Sx2d 19.R*2b N6e 20.B*4a Gc6b che 18.P*2e R2b 19.K9i sono favorevoli al Nero.

16... S4d 17.K9i N3c 18.S8h P5d 19.P1f P1d 20.G56h P8d 21.G7i P5e

La mossa in busta.

22.P6f Ga6b

Ciò evidenzia la confitta strategica subita dal Bianco. Sato vuole puntare al Ginkanmuri, ma non lo può fare nel modo normale perché S8c fallisce per 23.P2d Px2d 24.B*3a R3b 25.Rx2d Rx3a 26.R2b+ con forchetta a Re e Torre. Eppure la situazione non è ancora così brutta come ritiene Sato.

23.S5h B*5d

Questa è un'ottima casa per l'Alfiere.

24.B*6g R2a 25.G7g

Watanabe si è molto rammaricato di dover muovere l'Oro in questa casa, che non è quella giusta nell'Anaguma, ma non ha trovato nulla di meglio.

25... S8c 26.Bx3d G7b 27.P8f 27... G5c?

L'unico vero errore di Sato in questa partita, ma assai grave. Qui aveva una possibilità di dar inizio ad un forte attacco con P6e 28.Px6e Nx6e. Ora il seguito più naturale consiste nell'arretrare l'Oro con 29.Gg7h, ma in tal caso P*6f 30.Gi6h P7e 31.Px7e N4e! 32.Px4e S3c guadagnerebbe l'Alfiere in 3d. Per di più il Bianco può in seguito attaccare con P8e seguita da Px8f o da P*8f. Se dopo 28. Nx6e il Nero sposta l'Oro in 8g anziché in 7h, la replica P*6f è molto interessante per il Bianco. Contro l'Anaguma il Cavallo avanza quasi sempre in 8e, e forse per questo motivo Watanabe ha sottovalutato la forza dell'attacco attraverso la casa 6e.

28.B7h Bx3f 29.P*3d Nx2e 30.P4e S3e 31.P3c+

Questo è un decisivo token ed ora è lampante il vantaggio del Nero.

31...S4f 32.P4d Px4d 33.S6i

Sembra una collocazione scomoda per l'Argento, ma in realtà questo pezzo contribuisce ora validamente alla sicurezza del Re.

33...P4e 34.R2f S3e 35.Rx3f Sx3f 36.+P4c G56c 37.P7e!

La mossa decisiva. Sembrerebbe un semplice sacrificio di pedone ma il suo principale scopo è di rimettere in gioco l'Alfiere inattivo in 7h via 8g. Lo stesso Sato ha fatto tanto di cappello al suo avversario nelle analisi post mortem, ammettendo che gli era completamente sfuggito questo modo di riportare in vita l'Alfiere.

37...R*2h 38.B8g P6e 39.Px6e Rx2i+ 40.B*4d P*6h 41.S7h G5d 42.P6d Gx4d 43.+Px4d N*6e 44.+P5d Nx7g+ 45.Nx7g P6i+ 46.Sx6i P8e 47.Px7d Px8f 48.Px7c+ Gx7c 49.P6c+

Molto più veloce del guadagno della Torre con 49.+P6c.

49...Px8g+ 50.+Px7c Kx7c 51.N*8e abbandona

Il matto dopo K8d 52.N*7f K7e 53.G*6e Kx7f 54.Sx8g Kx8g (Kx7g 55.S67h) 55.S7h K7f 56.G*8g. Una partita energica di Watanabe, che ora sembra aver ingranato alla perfezione. Ha già incrementato il suo vantaggio portandosi sul 3-1 e se non fosse stato per la sua clamorosa svista nel finale della seconda partita questo match sarebbe già finito. Sato deve reagire presto in qualche modo, se non vuole che il suo nome compaia solo in una piccola nota nel dominio del titolo Ryu-O da parte di Watanabe.



Xiangqi

Il Pedone.

SI CONCLUDE, con l'umile pedone, la presentazione dei singoli pezzi degli scacchi cinesi. Il passo successivo sarà lo studio delle azione combinate dei pezzi nel finale di partita, discorso che inizia già da questo punto.

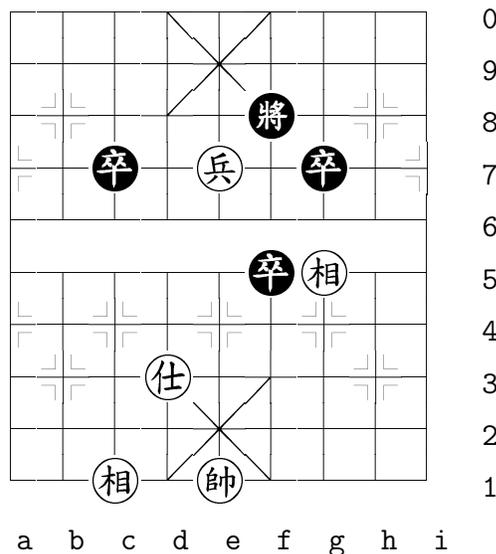
Sebbene i pedoni sono in numero superiore a qualsiasi altro pezzo, il loro gioco è molto semplice e lento, infatti può solo avanzare e mai ripiegare.

La sua potenza è molto limitata se comparato con pezzi più pregiati quali cavallo e torre, comunque, il suo valore non è sempre uguale. Durante lo sviluppo della partita e ad ogni mossa il suo valore aumenta.

Generalmente parlando, il pedone può mostrare la sua potenza quando si muove in concerto con i tre pezzi forti. Questo pezzo è votato al sacrificio.

Ci sono numerosi esempi in cui il pedone può essere sacrificato per uno scambio con un elefante o consigliere per raggiungere la vittoria finale. Nel finale di gioco quando tutti i pezzi forti sono persi, un pedone può anche lanciare i suoi attacchi e vincere la partita.

Annientare tre pedoni con astuzia.



Rosso muove e vince;

e7-e8 f8-f9 e1-f1 g7-g6
g5-i3 f5-f4 d3-e2 c7-c6
c7-e3 f9-f0 e8-e9

I cinque pezzi rossi, includendo il re, il consigliere, elefante e pedone, ognuno dimostra la sua abilità nel catturare i pezzi neri, uno ad uno. Il nero perde la partita quando non ha più nulla da muovere.

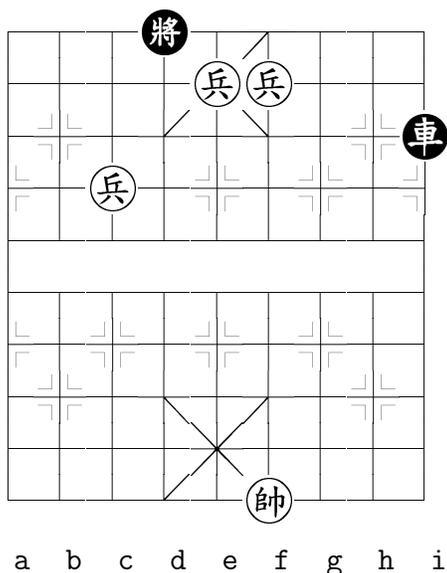
Soluzioni problemi Shogi:

Tsume 1: 1.B*3a Rx3a 2.B*2b Kx2b 3.G*1b

Tsume 2: 1.G*2b Kx2b 2.R1a+ K3b 3.G*2c Kx2c 4.+R1b

Catturare la torre per prudenza.

Sembrirebbe che il nero sia avvantaggiato in quanto la sua torre ha preso una strategica posizione. In realtà, se il re rosso effettua una mossa a vuoto, il rosso può ottenere una posizione vincente in accordo con le regole degli xiangqi.



- Il rosso muove e vince:
- c7-d7 i8-i1
 - f1-f2 i1-i8
 - f2-e2 i8-e8
 - e2-d2 e8-h8
 - f9-f0 h8-h2
 - d2-d1 h2-h1
 - d1-d2 h1-h0
 - d7-d8 h0-h2
 - d2-d3 h2-h3
 - d3-d2 h3-h1
 - f0-e0

Il valore dei pezzi

Dopo aver dedicato un numero ad ogni singolo pezzo mi piacerebbe ricordare a tutti voi i valori dei singoli pezzi. Diversamente dal gioco degli scacchi occidentali nello Xiangqi non si può stabilire una ben precisa gerarchia.

Il pezzo più forte è senza dubbio la torre, la sua forza supera quella combinata di un cavallo e un cannone.

Al secondo posto troviamo il cavallo e il cannone. Nella prima parte del gioco, quando ci sono parecchi pezzi, il cannone domina, mentre nel finale di partita il cavallo fa sentire tutta la sua forza.

Poi ci sono i pedoni che possono diventare delle armi micidiali, mentre le guardie e l'elefante sono dei pezzi da difesa.

Metodi elementari di scacco matto.

I metodi base di dare scacco matto si riferiscono a combinazioni di attacco di molti pezzi per mattare il re avversario.

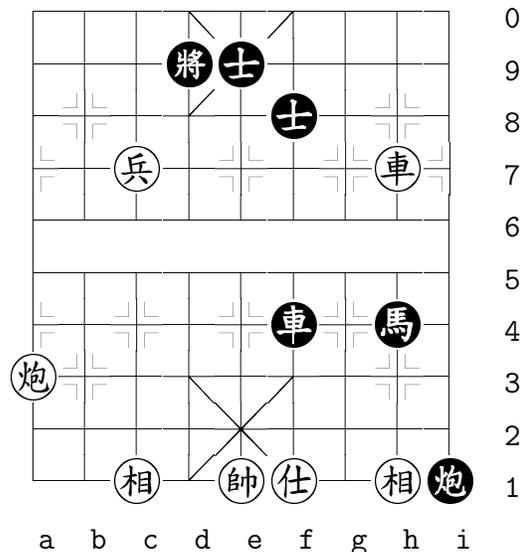
Alcuni metodi sono elementari e possono essere facilmente eseguiti, ma alcuni sono complicati e difficili da essere eseguiti.

Tutti i metodi elementari di scacco provengono da anni e secoli di sviluppo e studio del gioco. Hanno un grande valore pratico e prendono una posizione molto importante nel finale del gioco.

Scacco matto faccia a faccia con il sorriso.

Il nome si riferisce al metodo nel quale l'attaccante prende un vantaggio sfruttando la regola che i due re non possono vedersi sulla stessa colonna.

Il rosso obbliga il re avversario a muovere nel angolo grazie alla sua torre, poi sfrutta questa condizione dando scacco matto con il suo cannone e pedone.



- Il rosso muove e vince,
- h7-d7 e9-d8
 - d7-d8 d9-d8
 - c7-d7 d8-d9
 - a3-d3 f4-d4
 - d7-d8 d9-d0
 - d8-d9

