

Il fogliaccio degli astratti

Numero 49 - Anno 5

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.



Italia ludica, una nuova rubrica che ha l'intenzione di legare i nostri magnifici luoghi d'arte con i giochi da tavolo. La prima puntata è dedicata a San Gimignano.



Kingsburg, Maurizio Soveliss presenta il gioco tutto italiano che sfrutta in modo ingegnoso l'utilizzo dei dadi.



Knights, un gioco astratto di Nicola Castellini che utilizza i dadi per muovere e risolvere i conflitti tra i due schieramenti.



Bao, insieme a Nino Vessella si è commentato una partita realmente giocata, nel tentativo di incominciare a scrivere una teoria del gioco.



Danelli, un gioco con anelli e tanti dadi.

... e tanto altro ancora.

Shogi, Xianqi, Paroliere, Sudoku Nim, circolo damistico torinese, punti di vista, giochi binari.

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, 49
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45
A. Bertaggia	46, 47, 48
G. Sartoretti	47, 49
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49
N. Vessella	48, 49

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



Idee in libertà

Giochi da tavolo e computer.

IL SEI MAGGIO 2008 il quotidiano *La Repubblica* pubblicò un articolo dal titolo *Dal lego al Risiko i giochi da tavolo traslocano in rete* di Maurizio Crosetti, ad attirare la mia attenzione non furono tanto i giochi citati (i soliti Monopoli, Risiko, Cluedo, Scarabeo, Trivial Pursuit), ma il passaggio dal gioco materiale (pedine e dadi reali) al virtuale.



Comunque prima di esporvi il mio pensiero, un piccolo sfogo, un'inutile critica all'autore del articolo, un professionista dovrebbe almeno tentare di informarsi sul mondo dei giochi da tavolo, altrimenti si scriverà sempre dei soliti titoli e il grande pubblico rimarrà ludicamente ignorante. Per carità non pretendo che vada a comprare, imparare ed infine giocare nuovi giochi, forse sarebbe troppa fatica, ma almeno impari a memoria altri titoli di giochi, due nomi a caso; *Carcassone* e *Coloni di Katan* (per altro passati anche loro in digitale).

Premetto che non è mia intenzione schierarmi a favore di uno dei due sistemi, ma analizzare i pro e contro dei due modi di giocare.

Senz'altro il sistema più vecchio, quello di trovarsi intorno ad un tavolo, da punto di vista sociale, stimola di più le interazioni personali, si parla , si scherza si fanno nuove amicizie. Purtroppo, però, da un punto di vista di possibilità di incontri ludici ha delle forti limitazioni.

Fin quando si abita in una città le possibilità di incontri ludici durante la settimana sono alte, su decine di migliaia di persone qualche appassionato si trova sempre ed anche i luoghi di ritrovo, che non siano le abitazioni private, non mancano. Mentre in piccoli centri non è facile formare gruppi di gioco. In questo caso viene in aiuto la *rete*, ha qualsiasi ora del giorno e della notte si può trovare qualcuno disposto a farsi una partita. La parte più *sociale* può venir meno, è comunque vero che quasi tutti i siti di gioco danno la possibilità di scambiarsi messaggi, ma in questo caso la barriera potrebbe essere la lingua (che però potrebbe diventare uno stimolo per imparare o migliorare la conoscenza di un idioma straniero).

La possibilità di partecipare o di organizzare tornei in rete è facilitata, nel modo tradizionale bisogna dedicare una o due giornate, trovarsi in qualche posto, invece in rete basta accordarsi sulla modalità di gioco (tempo reale oppure via e-mail) e con pochi minuti si gioca una partita o il singolo turno con un avversario che abita per esempio in Patagonia.

Oltre al puro giocare si può utilizzare la rete per avere informazioni sul mondo ludico, lo strumento dei forum tematici è una grande opportunità che molte associazioni mettono a disposizione. Di solito i forum sono suddivisi per argomenti (eventi ludici, recensioni di giochi da tavolo, giochi di ruolo e così via) un luogo virtuale dove poter chiedere suggerimenti, dare consigli.

I forum, come ogni mezzo di comunicazione sono senz'altro utili, ma hanno un punto debole, l'informazione potrebbe essere *pilotata*, si potrebbe parlare bene o male di qualcosa semplicemente per ragioni personali. Comunque, credendo nella buona fede di tutti, è sempre meglio leggere più opinioni possibili prima di prendere una decisione su un gioco.

Un limite che hanno i giochi in rete è la rigidità del regolamento, dal vivo si può sempre suggerire, far ripetere le mosse ai giocatori ed anche l'approccio ad un nuovo gioco è meno *doloroso*, si trova sempre un amico, che con grande pazienza, ti spiega le regole. Ha un suo fascino il leggere il regolamento tutti insieme, capire le regole, giocare per poi arrivare, qualche volta, alla fine del gioco è scoprire di aver interpretato male le regole.



Altra esperienza dal vivo molto divertente è inventarsi e giocare delle varianti del regolamento ufficiale.

Altro vantaggio nel classico modo di giocare è la possibilità di coinvolgere novizi oppure persone che si avvicinano in modo saltuario al mondo dei giochi, nuovi giocatori che non utilizzerebbero internet per il gioco.

In conclusione credo che l'avvento della rete e dei programmi di gioco abbia dato una mano alla diffusione dei giochi ed in futuro aiuterà a scoprire nuovi meccanismi ludici che avranno ripercussioni positive anche sul gioco dal vivo.

Il dado.

Utilizzo non convezionale.

L DADO è uno degli strumenti ludici più antichi ed utilizzati al mondo per distrarsi dai problemi quotidiani. Il più largo utilizzo avviene nei giochi di fortuna o di azzardo, i quali, in qualche caso, creano ulteriori problemi ai giocatori. Comunque non è questo il luogo adatto per parlare di problemi legati al gioco di azzardo, molte volte legalizzato, ma piuttosto scoprire la bellezza di questo oggetto ludico e come gli autori hanno *arginato* la sorte. Due esempi opposti sono il gioco dell'oca dove l'azione è semplicemente lancio - muovo e il gioco del Backgammon in cui il giocatore deve scegliere quali pezzi muovere.



Il motore ludico dei due più popolari giochi al mondo fa uso del dado. Nel Monopoli si lancia i due dadi e si muove il proprio segnalino, una semplice rivisitazione del gioco del oca, nel Risiko i dadi hanno in mano le sorti mondiali, in questo caso il giocatore deve effettuare delle scelte, con quanti dadi attaccare e difendere e soprattutto quali parti del mondo coinvolgere nella battaglia.

Nel più moderno e famoso *Coloni di Katan* il dado produce le merci che si utilizzeranno per creare strade e città oppure per i baratti. In *Yspahan* i dadi vengono raggruppati in base al numero usciti ed indicheranno su quale quartiere costruire. Il gioco *Il verme è tratto*, adatto a giocatori occasionali, fa uso di tessere e dadi con disegnato su una faccia un simpatico verme.

La forma più familiare è il classico del dado a sei facce, numerato da uno a sei, con la somma delle due facce opposte pari a sette. Particolari dadi, fino a venti facce, sono comunque utilizzati in altri giochi, il più grande esempio sono i giochi di ruolo dove il loro lancio determina la fortuna del cavaliere di turno oppure l'uccisione di un drago.

Nelle pagine seguenti verranno presentati due giochi astratti basati sui dadi, mentre Pinard tratterà un recente gioco italiano che fa un particolare uso del dado, *Kingdom*.

Astratti e dadi

S UL NUMERO 38 mi sono già occupato dei dadi nei giochi astratti presentando due giochi Alea (Mauro Giorgi) e Daedalus (Mattia de Michieli Vitturi).

In Alea i dadi sono utilizzati come pezzi il numero sulla faccia superiore indica di quante caselle ci si deve muovere, i dadi colorati di Daedalus rendono il gioco leggermente aleatorio, con la componente fortuna che può essere gestita dal giocatore.

I due giochi di questa puntata sono Knights e Danelli, entrambi presentati a Gennaio ad IdeaG 2008, il ritrovo degli autori di giochi.

In Knights si utilizzano dadi cubici e piramidali per muovere pezzi e risolvere conflitti, invece in Danelli i dadi vengono usati come dei contattori e posizionati in appositi anelli.

Knights (Castellini Nicola - 2000)

LA BREVE storia del gioco inizia circa una quindicina di anni fa quando per studio e curiosità l'autore si interessò alla forma dei cristalli per la rifrazione della luce ed una mattina si alzò con in testa il piano di gioco praticamente identico a quello attuale.

Le sue conoscenze di scacchi, dama, othello, shogi, backgammon ed altri giochi astratti lo aiutarono nello sviluppo del gioco.

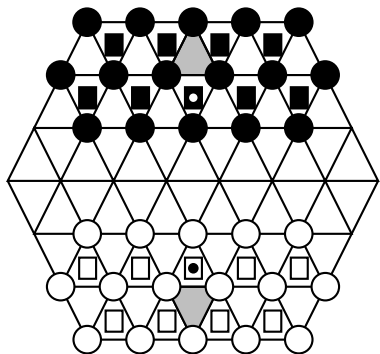


La presentazione di Knights avverrà in due parti, su questo numero troverete il regolamento, mentre sul numero 50 si entrerà nel dettaglio del gioco.

Regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, un tavoliere esagonale con caselle triangolari e due caselle più scure nella prima ed ultima fila, chiamate *Case Madri*. Il singolo giocatore ha a sua disposizione i seguenti pezzi: 1 Eletto, 8 cavalieri e 16 soldati (pezzi bicolori). Un dado cubico ed uno piramidale.

- *Scopo del gioco*, conquistare la casa madre avversaria con un cavaliere oppure con l'Eletto oppure catturare tutti i cavalieri avversari oppure costringe l'avversario a non poter muovere i propri cavalieri o l'Eletto.
- *Inizio gioco*, i pezzi sono inizialmente posizionati come in figura.



- *Soldati*, i cerchio, sono posizionati sui vertici delle caselle e si muovono da vertice a vertice attraverso le linee delle caselle. Per muovere i soldati si lancia il dado cubico, si può muovere uno o più soldati fino a esaurire il punteggio, in alternativa si può rinunciare ad utilizzare in parte o tutti i punti ottenuti. Nel movimento i soldati possono tornare al punto di partenza seguendo però un percorso diverso di quello dell'andata.
- *L'Eletto e i cavalieri*, rettangolo con puntino e semplice rettangolo, vengono posizionati nelle caselle e possono sostare in una casella solo se circondati da soldati dello stesso colore oppure da due soldati dello stesso colore ed uno avversario. Per muovere l'eletto e i cavalieri si lancia il dado piramidale, si può muovere uno o più fino ad esaurimento del punteggio. I punti vanno sempre tutti impegnati, non potendo muovere e/o esaurire il punteggio si perde la partita. I cavalieri e l'Eletto non possono nella stessa mossa ripassare per le stesse caselle o tornare e fermarsi nella casella di partenza.
- *Attacco al soldato*, si conduce un attacco quando si sposta un proprio cavaliere in una casella libera nella quale due vertici siano occupati da soldati del suo stesso colore e un vertice da un soldato del colore opposto. Il cavaliere arrivato su tale casella si ferma e non può esaurire ulteriori punti disponibili che vanno esauriti da altri cavalieri del suo stesso colore.

Il soldato avversario cambia colore e si possono avere due possibilità se casella difesa dal soldato catturato è occupata oppure no da un cavaliere avversario.

Cavaliere avversario assente, non succede nulla.

Cavaliere avversario presente, si porta un attacco al cavaliere.

- *Attacco al cavaliere*, quando un cavaliere viene attaccato ha tre possibilità, ritirarsi e contrattaccare, rispondere all'attacco e perdere lo scontro.

Non è ammesso l'attacco di un proprio cavaliere su più cavalieri avversari in contemporanea.

- *Il cavaliere si ritira*, tira il solo dado piramidale il cui punteggio indica di quanto si dovrà spostare per ritirarsi. Il punteggio deve essere tutto esaurito dal cavaliere che si sta ritirando. Il ritiro deve terminare in una casella con tre soldati del suo stesso colore o almeno due soldati del suo stesso colore e un soldato del colore opposto, realizzando così un *contrattacco*.

Non ci si può ritirare andando avanti e indietro sui propri passi e ancora tornare per altra via sulla casella di partenza. Qualora non si riesca ad esaurire tutto il punteggio finendo su una casella *sicura* si ha l'eliminazione del pezzo in fuga.

Dopo il semplice ritiro non seguito da contrattacchi la mano passa all'attaccante.

- *Il contrattacco* potrà essere condotto anche contro il cavaliere che inizialmente aveva attaccato il fuggitivo, ma non sulla casella di partenza del fuggitivo.

Non è possibile contrattaccare un cavaliere avversario sul soldato su cui sta conducendo un attacco non ancora risolto, pertanto non ci si può fermare su una casella che comporti tale situazione.

- *Rispondere all'attacco* tirando un dado cubico ed uno piramidale, il cavaliere aggressore risponde con il tiro di due cubici. Chi ottiene il punteggio maggiore vince ed elimina l'avversario. Il soldato prende il colore del vincitore.

Chi vince NON passa, a seguito della vittoria, nella casella del vinto.

Nel caso di parità vince chi attacca.

Il vincitore tira i dadi per continuare il gioco.

- *Perdere il cavaliere*, il cavaliere attaccato può essere lasciato al suo destino perciò lo si elimina dal gioco e l'attaccante può tirare per continuare il gioco come se nulla fosse.

- *Attacchi contemporanei*, si hanno attacchi contemporanei quando con propri cavalieri distinti si attaccano cavalieri avversari distinti agendo sui soldati avversari distinti.

Non è ammesso l'attacco di un proprio cavaliere su più cavalieri avversari agendo sia su uno che su distinti soldati, pertanto non si può sostare in una casella che comporti tale situazione.

Gli attacchi vanno risolti uno per uno dichiarando prima i ritiri e risolvendo prima questi e quindi le risposte agli attacchi.

I contrattacchi si risolvono dopo aver esaurito tutta la fase dei ritiri e delle risposte ad attacchi precedenti e con le stesse modalità su dette. Il giocatore che vince l'ultima mano riprende il gioco.

- *Attacchi multipli*, si hanno quando si attacca un cavaliere avversario agendo con propri cavalieri distinti su soldati avversari distinti.

Un cavaliere soggetto ad attacco su due suoi soldati può solo ritirarsi.

Un cavaliere attaccato su tre suoi soldati è eliminato dal gioco senza altra possibilità.

Attenzione: è fondamentale il rispetto temporale indicato nel risolvere i vari ritiri, attacchi e contrattacchi.

- *Attacco con l'Eletto*, l'Eletto può attaccare un soldato difeso da massimo due cavalieri. In tal caso i cavalieri attaccati rispondono decidendo singolarmente se ritirarsi o rispondere all'attacco. Qualora entrambi i cavalieri dichiarano di rispondere all'attacco lo scontro si risolve con un unico tiro per entrambi i cavalieri attaccati. Si utilizzano i dadi come già indicato per gli scontri tra cavalieri singoli. Se i due attaccati dal eletto perdono, vengono eliminati entrambi. Se all'attacco risponde un solo cavaliere, l'Eletto e il suo avversario tirano sempre i dadi come da regola normale.
- *L'Eletto viene attaccato*, comunque attaccato risponde all'attacco con dadi cubici. Se difende un soldato assieme ad un altro cavaliere ed è attaccato dal Eletto avversario si comporta come un cavaliere normale. Se risponde da solo all'attacco tira i dadi come al punto precedente.
- *L'Eletto non vince*, se perde uno scontro o non riesce a fuggire viene eliminato dal gioco, ma è possibile rimetterlo in gioco nella propria casa Madre quando si ottiene al proprio turno un tiro che comporta uguale punteggio per i due dadi. La casa Madre però deve essere libera e

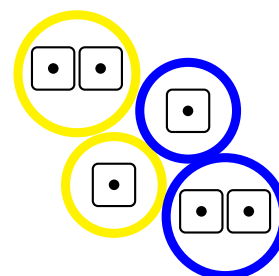
circondata da suoi soldati altrimenti si perde la possibilità di farlo entrare fino ad un nuovo turno dove si realizza un tiro a ugual punteggio sui due dadi. L'ingresso del Eletto esaurisce il turno del giocatore, in caso contrario il giocatore può utilizzare il punteggio per muovere normalmente.

- *Regole generali*, I soldati cambiano colore temporaneamente per indicare un attacco, durante il quale diventano a tutti gli effetti un soldato dell'attaccante, per poi assumere definitivamente il colore del vincitore di uno scontro risolto. All'inizio del turno di un giocatore un soldato assumerà il colore dell'avversario qualora sia da solo, quindi non legato a un cavaliere, e nel contempo completamente circondato da soldato avversari.

Danelli (Luca Cerrato - 2008)



- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, 16 anelli di tre diverse dimensioni per giocatore, 8 anelli medi, 4 piccoli, 4 grandi e 64 dadi a sei facce.
- *Scopo del gioco*, fare più punti possibili.
- *Inizio gioco*, vengono deposti al centro del tavolo due anelli piccoli e due medi di entrambi i colori a formare una croce, nel anello piccolo si deposita un dado e nel medio due dadi come in figura.



- *I dadi*, ogni volta che si posiziona un anello si deve anche depositare uno o più dadi al suo interno; in un anello piccolo un dado, in uno medio due dadi e in uno grande tre dadi. Il valore dei dadi inizialmente è pari ad uno.

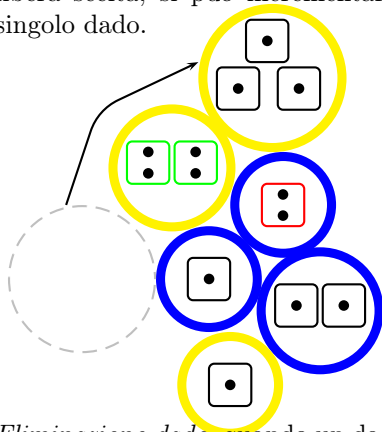
- *Il gioco*, nel proprio turno il giocatore dovrà fare due azioni; depositare un proprio anello con i rispettivi dadi e muovere un proprio anello. L'anello depositato deve sempre toccare almeno due anelli in gioco. Tutti gli anelli devono appoggiarsi ad almeno un'anello avversario. Dopo aver depositato un anello si ruota un'altro proprio anello libero sul tavolo.

Si possono ruotare tutti i propri anelli a condizione di non cambiare la posizione dei rimanenti. L'anello mosso deve terminare il suo movimento al primo appoggio stabile, cioè quando toccherà almeno altri due anelli di cui uno avversario.

Non è consentito che l'anello mosso tocchi solamente anelli toccati prima della mossa.

Se terminano gli anelli da depositare si continua a giocare con la sola fase di movimento.

- *Cambio valore dadi*, a seconda del numero di dadi contenuti nell'anello mosso si incrementa di uno il numero corrispettivo di dadi presenti negli anelli toccati. Si incrementa per primo sempre un dado avversario dopo di che si ha libera scelta, si può incrementare di due un singolo dado.



- *Eliminazione dado*, quando un dado incrementa il proprio valore oltre il sei viene eliminato ed tolto dal anello. Non si possono muovere anelli con nessun dado.
- *Fine gioco*, quando sono usciti dal gioco tre dadi la partita ha termine.
- *I punti*, a fine partita vengono eliminati tutti i dadi di valore uno, ogni giocatore somma i valori dei dadi rimasti, chi fa più punti è il vincitore. In caso di parità si contano il numero di dadi chi ha il maggior numero è il vincitore.

Dadi e giochi

Filosofia ed uso strategico dei dadi nel gioco.

Questa volta Maurizio Alessandro PINARD (Soveliss) prende in considerazione due giochi da tavola che fanno uso di dadi nel loro meccanismo, Kingsburg e Paroliere.

IL GIOCO da tavolo moderno è stato quasi sempre accompagnato dall'utilizzo del dado: amato, odiato, miglior amico e peggior avversario dei giocatori.

Coloro che prediligono la presenza del *Fattore C* nel gioco amano il tatto e l'atto del tiro del dado e, durante quest'ultima fase, osservano quasi divinamente il cubetto di legno che rotola, quasi ad indicare il risultato che dovrà mostrare alla fine del suo percorso, in un'attesa tanto breve quanto intensa.

Chi invece predilige un'impostazione strategica vede il dado come un'interferenza del gioco, un elemento di disturbo all'impostazione logica, a breve e lungo termine, del percorso che porta alla vittoria.

Svolgendo un'analisi approfondita, emerge il dato per il quale la maggioranza dei giocatori che prediligono la presenza del *Fattore C* è di sesso femminile; mentre coloro che preferiscono un'impostazione più strategica del gioco sono di sesso maschile. Una buona sintesi tra le due scuole di pensiero è rappresentata da **Kingsburg**, gioco nato dall'idea di *Andrea Chiarvesio e Luca Iennaco*.



Esso si propone come un gioco trasversale ai due modi di vivere il gioco. Per giocare a Kingsburg occorre avere una buona dose di fortuna, ma anche abilità strategica e capacità di calcolo. Il gioco si snoda tra il tabellone principale e la plancia degli edifici in dotazione ad ogni giocatore.

Il tabellone principale è suddiviso in diciotto caselle, ognuna rappresentante un funzionario del regno di Kingsburg, che forniranno: risorse per la costruzione degli edifici, bonus per i tiri dei dadi, punti vittoria e bonus per le battaglie.

Come si ottiene tutto questo?
Semplice, tirando i dadi!

Ogni giocatore ha a sua disposizione tre dadi colorati recanti sulle facciate i classici punteggi da 1 a 6; la somma dei punteggi dei tre dadi determina, dal punteggio minore a quello maggiore, l'ordine di iniziativa, o meglio l'ordine in cui i giocatori potranno disporre sul tabellone principale i propri dadi.



Facciamo un esempio. I giocatori, dopo il tiro dei dadi, ottengono i seguenti risultati: giallo 12 (3-5-4), blu 11 (3-3-5), verde 7 (1-4-2), rosso 9 (3-4-2) e nero 15 (6-4-5). Ora i giocatori devono decidere come piazzare i loro dadi sul tabellone: essi potranno scegliere se piazzare un solo dado, sommarne due o piazzarli tutti e tre sulla stessa casella. Il primo giocatore ad aver diritto di piazzare in base all'esempio precedente è il verde (1-4-2); egli ha a disposizione i seguenti risultati: 5 (1+4), 3 (1+2), 6 (2+4), 7 (1+4+2) ed i risultati dei singoli dadi.

Inutile dire che risultati alti consentono di avere rese maggiori o di poter fare combinazioni molto interessanti e redditizie. Di regola quando una casella è occupata non è più disponibile, a meno che non si sia in possesso dell'agente del re che permette (è una delle due abilità) di influenzare un consigliere che sia già stato chiamato in causa precedentemente.



In questa fase viene allo scoperto l'aspetto strategico del gioco in quanto è possibile adattare, cambiare o dare attuazione alla propria strategia sia a breve che a lungo termine. Essendo i risultati dei dadi palesi, si può tentare un'azione di disturbo ai danni degli avversari o prevedere, a seconda degli edifici che devono costruire, su che casella potrebbero piazzare e rischiare un piazzamento lasciando libera una casella che sarebbe tranquillamente fruibile dall'avversario, ma sperando che

dirotti le sue attenzioni su caselle per lui più appetitose. Solitamente vengono adottate due strategie a Kingsburg: il completamento delle prime due righe o delle ultime due. Vedremo, dopo una breve premessa, i vantaggi di entrambe. Il gioco si svolge in cinque turni, o meglio 5 anni (non solari ovviamente!), ognuno dei quali è suddiviso in otto fasi (due per stagione).

Alla fine di ogni anno, quindi in inverno (fase 8), truppe nemiche invadono il regno di Kingsburg e di anno in anno la loro forza aumenta gradatamente.

Come fare per difendersi?

Bisogna acquisire, durante le fasi produttive (2-4-6), i bonus di combattimento influenzando gli appositi consiglieri; ad essi andrà sommato il risultato ottenuto dal tiro del dado del re (o differenza tra due, come da regole di torneo) ed i bonus dati dagli edifici. Il totale andrà confrontato con la forza del nemico, che sarà espressa sulla carta in alto a sinistra. Torniamo ora alle strategie. Completare le prime due file dà sicuramente un vantaggio in termine di punti vittoria in base agli edifici rispetto a quelli delle ultime due file ed inoltre, una volta fatta la fattoria, si ha un dado in più ogni turno. Il difetto di questa strategia è che, concentrandosi sulla costruzione, si perde di vista la fase 8, in cui non si è protetti (se non contro i demoni con la chiesa) ed inoltre si è anche penalizzati (la fattoria fornisce sì un dado in più, ma procura un malus di -1 in battaglia).



La seconda strategia si basa invece sulla battaglia e di conseguenza sugli scontri nella fase 8; sono infatti molti gli edifici che procurano bonus difensivi, ma producono meno punti vittoria singolarmente. La scelta quindi è la seguente: fare tanti punti subito ed accettare le perdite inflitte dalla fase 8, oppure restare più, in apparenza, sulla difensiva e fare punti turno dopo turno, con la prospettiva che tutto è recuperabile. Restiamo in attesa di notizie per l'uscita dell'espansione, che è già sottoposta a test di gioco e che aggiungerà molte belle novità ad un gioco già molto apprezzato di base.

Paroliere,
quando i dadi parlano e scrivono.

I GIOCHI, oltre ad essere divertenti, hanno anche un risvolto educativo soprattutto per i cuccioli, che, nei primi anni della loro vita, hanno bisogno di continui stimoli per crescere.



In questo senso anche i dadi possono essere educativi: basta mettere delle lettere al posto dei classici numeri ed il gioco è fatto. Su di una base quadrata (4x4 o 5x5 nella versione maxi) sono ricamate delle buche quadre delle dimensioni dei dadi. Si mette un coperchio trasparente, si scuote per bene il tutto e si lascia che i dadi si dispongano casualmente nelle apposite sedi; quindi ci si arma di carta e penna, si gira una clessidra e si comincia. Il gioco consiste nel comporre più parole possibili usando le lettere che sono venute fuori; è consentito, per formare le parole, usare lettere contigue in orizzontale, verticale e diagonale. Non è consentito il salto di una lettera. Alla fine della clessidra si smette di scrivere e, partendo dal giocatore che ha composto meno vocaboli, si dichiarano le parole composte e si vanno ad elidere quelle identiche fra due o più giocatori. Al termine si contano i punti: il conteggio è semplice, ogni lettera vale 1 pt (quindi una parola da 3 lettere vale 3 pt, come una parola da 7 lettere vale 7 pt e così via). Il numero di turni viene stabilito prima dell'inizio dai giocatori stessi; al termine del gioco vince chi ha fatto più punti.

Partecipa
anche tu
alla realizzazione
del Fogliaccio
ilfogliaccio@tavolando.net

Il fogliaccio nel mondo

ANCHE IL MESE DI MAGGIO ha visto il Fogliaccio degli astratti andare per strada a far conoscere la bellezza degli astratti. La prima occasione è stata la convention NordOvest organizzata dalla 3M, immagini e resoconto su

www.tavolando.net



Mentre alla fine dello stesso mese, in occasione della giornata mondiale del gioco ho passato un pomeriggio piovoso sotto i portici della centralissima piazza San Carlo in Torino (ospitato dagli amici di Gioca Torino). In entrambe le occasioni la risposta della gente è stata pari alle mie aspettative, tanti curiosi pronti ad imparare nuovi giochi.

Immensa soddisfazione è anche arrivata dai ragazzi che mi hanno affiancato durante le dimostrazioni che con grande passione e pazienza hanno fatto un ottimo lavoro di divulgazione, da ricordare Jean, Larisa, Maurizio (Sovelis), Luca (Hadaran) e Gianfranco (Mago G.).

Prendo spunto da questa piccola rubrica per incoraggiare tutti coloro che vogliono fare dei tavoli dimostrativi di giochi astratti o più in generale giochi da tavolo. Non perdetevi di coraggio se le persone a cui chiede di ospitarvi sia in convention ludiche oppure in altre occasioni rimangono un pò perplesse a riguardo del vostro progetto, potete senza alcun dubbio assicurarvi che la gente rimarrà soddisfatta del vostro operato.

Il consiglio che posso darvi è di scegliere giochi che abbiano un regolamento non troppo lungo da spiegare (le persone preferiscono far pratica quasi subito) e poi scegliere dei giochi colorati o di strana forma, per esempio MadamX viene quasi sempre chiamato il gioco dei rossetti per via della forma delle sue pedine.

I giochi astratti che possono andar bene potrebbero essere, per esempio, Wari, Color, Quoridor, Blokus, semplici ma al tempo stesso con una strategia alle spalle non banale.

Zertz

Zertz, la strategia

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

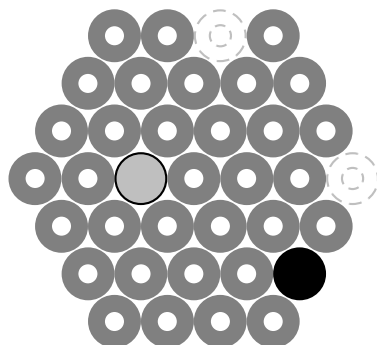
ENTRIAMO nel dettaglio della strategia, nella prima puntata abbiamo visto delle situazioni che coinvolgono semplici scambi di biglie.

Durante la partita dovete sempre ricordare che la posizione di gioco è fatta sia dalla presenza delle biglie che dai dischi (le caselle) in gioco o per meglio dire dalla loro assenza. Da tenere anche in mente quando si fanno degli scambi di biglie che la biglia interessata alla cattura deve essere posizionata sul bordo del tavoliere, altrimenti l'avversario la catturerà lasciandovi con un pugno di mosche in mano.



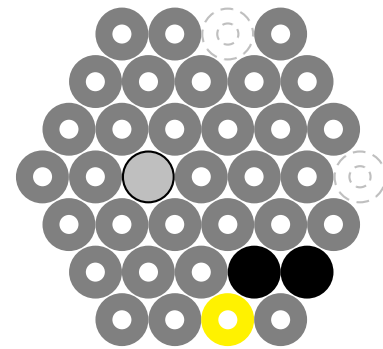
Vediamo un esempio come forzare l'avversario a mettere le biglie dove vogliamo.

La situazione di partenza è illustrata qui di seguito, da notare sia l'utilizzo delle catture che la rimozione intelligente degli anelli portano alla cattura della biglia bianca.

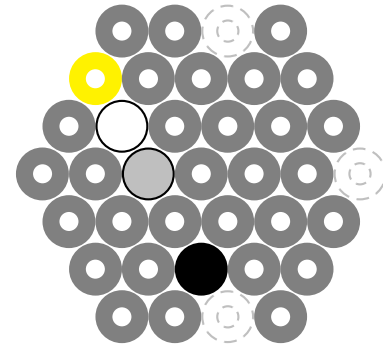


Dal diagramma di sopra potrebbe apparire impossibile fare delle catture, ma con una cooperazione forzata dell'avversario si può sacrificare una biglia grigia e nera per raggiungere il proprio obiettivo.

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



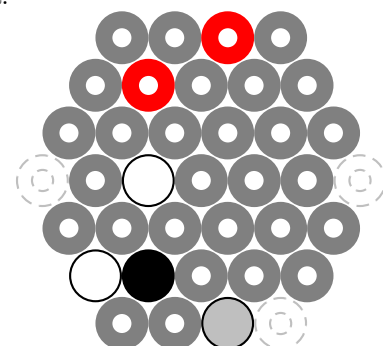
In giallo l'anello da rimuovere.



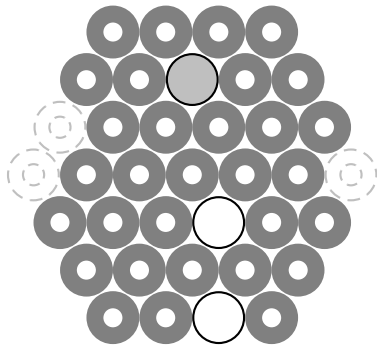
Combinazioni con tre biglie

Finora abbiamo visto combinazioni a due biglie, con tre biglie sulla tavola la situazione si complica, il numero di bianche catturate in un solo turno aumenta a due. Il numero di biglie da sacrificare aumenta a cinque, questa situazione può essere disponibile nella fase di apertura del gioco, ma bisogna stare attenti che l'avversario non sia troppo vicino alla vittoria. Una regola empirica è che l'avversario rimanga a due biglie dalla meta dopo la cattura, per esempio due grigie e tre nere.

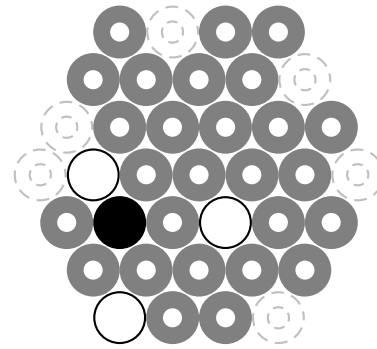
Il primo esempio che porto è abbastanza banale, in campo c'è un trigger che permette di catturare due biglie bianche e lasciare all'avversario una nera. Se poi siamo fortunati e negli anelli rossi ci sono altri pezzi il numero di catture aumenta fino ad un massimo di quattro, purtroppo per voi questa è una situazione teorica che nella realtà difficilmente si presenterà.



Adesso vediamo una situazione presa da una partita realmente giocata.

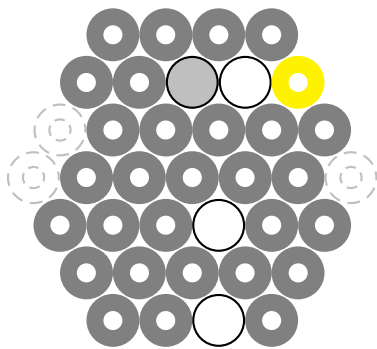


Si posiziona la prima biglia bianca e si rimuove l'anello alla sua destra per impedire che l'avversario catturi la bianca.

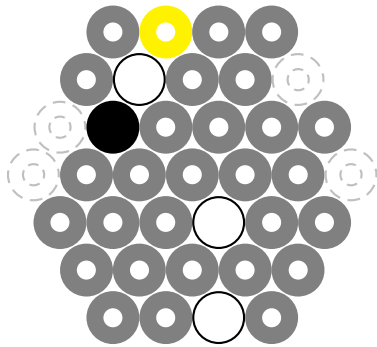
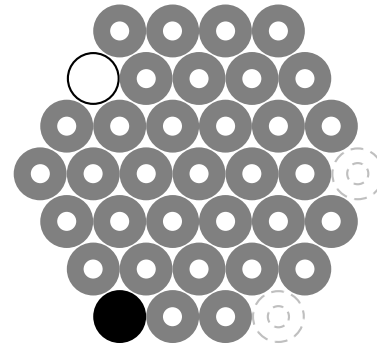


Alla fine l'acquisizione delle due biglie bianche è costata due nere e una grigia.

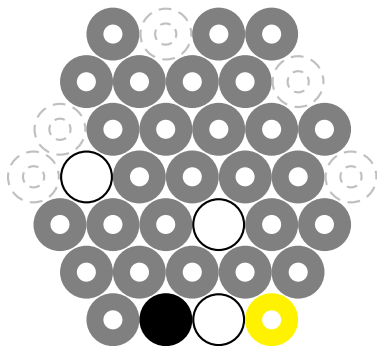
Per finire vi propongo il seguente diagramma, il giocatore muove e cattura una bianca.



Stessa operazione di prima, l'avversario ha collezionato una biglia grigia.



L'avversario collezionerà un'altra nera.



Ultimo passo, la cattura delle due bianche.



Invito tutti gli appassionati
di
giochi astratti
a

Gioca Torino 2008

22-23 Novembre 2008

Il fogliaccio degli astratti sarà presente con tavoli dimostrativi di giochi astratti e torneo astratto poli-ludico a squadre e individuale, partecipate numerosi.

Per informazioni, suggerimenti e iscrizioni scrivere

a
info@tavolando.net

Giochi binari

QUANDO GIOCHIAMO ad un gioco da tavola non ha importanza che sia astratto la parte del corpo più utilizzata è senza dubbio il cervello, sfruttando la materia grigia si analizza la situazione di gioco e il risultato della nostra pensata viene reso pubblico tramite lo spostamento di una pedina, di un lancio di dadi o qualsiasi altra azione fisica .

Per la maggior parte dei giocatori la semplice azione meccanica di sollevare il pezzo e deporlo su un'altra casella non comporta nessun problema, purtroppo per altri il divertimento ludico è un problema, questo avviene quando per una malattia non si è in grado di coordinare il movimento delle braccia oppure si è impossibilitati ad utilizzare anche un semplice comando vocale.

La mossa viene descritta tramite semplici gesti (mani, occhi) ed eseguita da terzi. Purtroppo per la maggior parte dei giochi, in cui si ha a disposizione molte possibilità di mosse, il giocare una partita non è un'operazione affatto semplice.

Sulla e-mail list *Kili* (dedicata al mondo del gioco a 360 gradi) fu inviata una lettera in cui si invitava gli autori di giochi a creare dei giochi che danno sempre due scelte a turno, per esempio muovere un pezzo a destra o sinistra oppure muovere o catturare e così via.

Ovviamente il sistema di gioco in questione non deve risultare banale, ma deve impegnare i giocatori a ponderare bene le loro scelte perché è vero che si ha solo 2 possibilità a turno, ma sul lungo termine l'albero di gioco può diventare ben folto, per esempio dopo 10 mosse si hanno ben 1024 situazioni di gioco.

Il fogliaccio si unisce a Kili e lancia la sfida a creare giochi binari, sfida aperta a tutti gli autori di giochi e non. Il game-design diventa più interessante quando vengono messi dei vincoli alla propria fantasia.

Quindi all'opera autori di giochi, create giochi dove si hanno semplicemente due scelte a mossa e se volete spedire le vostre proposte al fogliaccio scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net.

Sui prossimi numeri del fogliaccio appariranno delle mie pensate, la prima sarà ambientata nel mondo degli Awele.

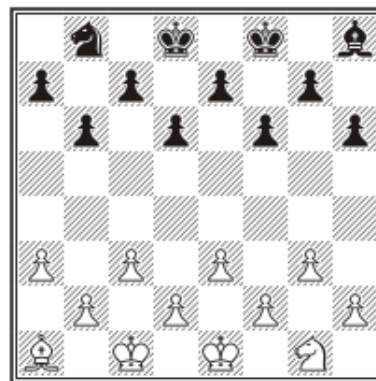
Scacchi eterodossi

IL RE è al centro dell'attenzione di questa variante, tutti noi siamo abituati ad avere un re per volta, in questa variante ci saranno ben due re a testa ed inoltre il suo movimento non è la classica mossa. Per dirla tutta il re perde anche un po' della sua virilità, si perché la variante è un misto tra gli scacchi e la dama, dove la mossa del re è la classico movimento della dama.

Per il compianto *D.B. Pritchard* questa variante è la miglior combinazione tra dama e scacchi.

Cheskers (Solomon W. Golomb - 1948)

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, una scacchiera e pezzi degli scacchi.
- *Scopo del gioco*, catturare i re avversari, un giocatore che non può muovere ha perso.
- *Inizio gioco*, il nero fa la prima mossa, i pezzi sono così disposti;



- *I pezzi*, l'alfiere si muove come nel tradizionale gioco, il cammello (rappresentato dal cavallo) utilizza un salto 3-1, il pedone si muove come una pedina degli scacchi (diagonale avanti), il re si muove come una dama (in diagonale di una casella avanti e indietro).
- *Cattura*, l'alfiere e il cavallo catturano per sostituzione (cattura tradizionale degli scacchi), pedone e re catturano al salto, il re cattura anche all'indietro. La cattura per sostituzione non è obbligatoria, la cattura al salto è obbligatoria, le catture multiple sono obbligatorie e bisogna catturare più pezzi possibili. Se sono possibili entrambe le catture il giocatore a libertà di scelta.

Ialia ludica

San Gimignano ²

DA QUESTA puntata inizia un lungo viaggio per la nostra bella penisola, un viaggio ludo-turistico alla ricerca di luoghi di interesse storico culturale che fanno da tema nei nostri bei giochi in scatola. Un simile argomento è stato anche affrontato nella trasmissione webfonica *Frequenza ludica* in onda ogni mese sul sito www.improntadigitale.org.

In ogni puntata si cercherà di individuare dei paesi, città o monumenti che sono già patrimonio dell'umanità e che diventeranno anche *patrimonio ludico*.

Il viaggio inizia in una paese collocato sulle soleggiate colline toscane, *San Gimignano*. Il gioco in questione si chiama anche lui San Gimignano del italiano *Duilio Carpitellia* pubblicato nel 2002.

Il soggetto del gioco sono le famose torri medioevali erette nel pieno dello splendore economico di questo piccolo borgo, siamo nel medioevo intorno al 1300. All'apice del suo potere si potevano contare la bellezza di 72 torri, una vera e propria Manhattan medioevale.



Nei secoli avvenire incomincia la sua decadenza, nel 1580 ne restavano venticinque, mentre sono arrivate a noi quattordici torri maggiori ed altre intravedibili nel tessuto urbano. La torre più alta è la Torre Grossa alta 54 metri, mentre la più antica è la torre del Podestà, detta la Rognosa, alta 51 metri. Il nome delle torri sono; Torre dei Becci, Torre dei Cugnanesi, Torre del Diavolo, Torri degli Ardinghelli, Torre Rognosa, Torre Grossa, Torre Chigi, Torri dei Salvucci, Torre di palazzo Pellari, Casa-torre Pesciolini, Torre Pettini, Torre duecentesca di via San Giovanni e la quindicesima torre è il campanile della Collegiata

Nel gioco si è a capo di una famiglia aristocratica e posizionando in modo strategico i propri membri

della famiglia bisogna cercare di influenzare le quattro corporazioni e ottenere il permesso di costruire le torri.



Il tavoliere è modulare e ogni su ogni tessera ci sono tre delle quattro corporazioni della città, il borgo medioevale può avere una forma diversa di partita in partita.

Nel proprio turno si devono eseguire tre azioni; piazzare una pedina sopra ad una corporazione (si hanno venti pedine a testa), aggiungere una tessera (a seconda del numero di giocatori si hanno inizialmente in mano un certo numero di tessere) e costruire una torre (quando può). Una torre viene costruita quando si ha almeno una pedina su quattro corporazioni diverse connesse tra loro. La torre può essere posizionata su una delle qualsiasi corporazioni connesse, tutte le pedine piazzate sulla corporazione in cui viene costruita la torre vengono rimosse e restituite ai legittimi proprietari. Su una casella ci possono stare al massimo due pedine anche dello stesso colore.

Il gioco finisce quando un giocatore ha costruito 10 torri o quando non si possono costruire altre torri.



Come si può facilmente dedurre il gioco è un puro astratto che può essere benissimo estratto dal suo contesto. Il gioco sfrutta una struttura formata da propri pezzi per la costruzione della torre, evento che va a ridurre il numero delle caselle disponibili nel gioco. Il gioco è un misto del quattro in riga e un gioco di connessione, il collegare insieme quattro caselle di diverso colore.

²Informazioni storiche prese da Wikipedia

Ritrovi

Circolo Damistico Torinese

Se l'obbiettivo del fogliaccio è la diffusione del gioco e del giocare in allegria perchè non dedicare delle pagine ad associazioni, federazioni o semplici gruppi di amici che si ritrovano a passare del tempo insieme. Invitando tutti i lettori a segnalare i propri ritrovi dedico la prima puntata ad uno storico circolo damistico della mia città.

IL CIRCOLO Damistico Torinese affonda le sue origini negli anni del boom economico e della forte urbanizzazione del capoluogo piemontese. Intorno alla metà degli anni 60 cominciarono ad aggregarsi alcuni giocatori appassionati presso il Circolo della Lancia, allora casa automobilistica indipendente dal Gruppo Fiat, non lontano dal Parco Ruffini. La forza del Circolo era la passione e il gruppo, mancavano i grandi nomi, ma c'era una buona base.



Intorno agli anni '70 alcuni dei giocatori di allora arrivarono a competere ad ottimi livelli, giocatori come Della Ferrera a dama italiana e Barbero a dama internazionale sono riusciti a disputare campionati italiani assoluti pur con risultati mediocri. Comparvero però, già allora, personaggi che pur non raggiungendo i vertici delle classifiche nazionali si dimostrarono grandi appassionati, organizzatori e divulgatori del gioco della dama.

Tra questi i più importanti sono Giorgio Farina, Mario Rigotti e Edmondo Caprio, tuttora in attività ed ancora in grado di essere competitivi. Con la spinta di questi *monumenti* del damismo torinese il Circolo ebbe una vera impennata; stiamo parlando degli anni '80, periodo in cui la sede era ormai trasferita nel Circolo Arci di Via Beggiamo, nel cuore della periferia popolare torinese.

In tale periodo si creò il grande vivaio torinese e mosse le prime pedine Walter Raimondi, probabilmente il più grande esponente del damismo torinese con 6 titoli assoluti vinti in carriera. Walter iniziò a giocare a 17 anni e bruciò le tappe ottenendo in un paio di anni la promozione a maestro ed arrivando poco dopo a competere per il titolo assoluto. Con la sua simpatica prorompentezza Walter trascinò un

nutrito gruppetto di giovani allievi a cui faceva da fratello maggiore e da professional trainer.

Si formarono in quegli anni i cugini Claudio e Davide Tabor, Alessandro Marinelli, Loris Milanese e Maurizio Fierro, oggi quasi tutti membri del direttivo del moderno Circolo Damistico Torinese.

Negli anni '90 la sede del Circolo si spostò nuovamente per l'iniziativa di Giorgio Farina, storico fiduciario provinciale e grande animatore del gruppo dama. Dal piccolo circolo di Via Beggiamo ci fu il trasferimento nel prestigioso Circolo Bocciofilo La Fissa, sito in via Breglio, sempre a Torino. Si trovarono degli sponsor e si riuscì ad organizzare un grande torneo di dama internazionale, denominato *Torino Internazionale*, gara dapprima di livello nazionale, successivamente addirittura di carattere internazionale. Affianco agli sponsor va ricordata la figura di un grande signore del damismo torinese: Giuseppe Pelligra, imprenditore appassionato, dotato di eleganza e di grande classe, che offrì contributi concreti per la realizzazione della manifestazione.

Nacque quasi contemporaneamente un'altra gara nazionale, questa di dama italiana, chiamata *Trofeo Una Mano Amica*, manifestazione organizzata da Giorgio Milanese (papà di Loris) unica nel suo genere perché concepita per fini umanitari e il cui ricavato viene da sempre devoluto alle missioni francescane. Nel frattempo Raimondi cominciava a vincere titoli (1994-1995-1997) e i giovani del vivaio intrapresero la loro strada: Claudio Tabor partecipò ad un Campionato del Mondo Cadetti (Parthenay 1989) in cui ottenne un brillante risultato, vinse la gara nazionale di Mori nel quarto girone ed ottenne in breve tempo la promozione alla categoria nazionale per entrambi i sistemi di gioco; Loris Milanese bruciò le tappe vincendo il Campionato Italiano ragazzi di dama italiana e quello Juniores di dama internazionale, partecipò a due mondiali juniores (Bruxelles 1991 e Chartres 1994), ottenne la promozione a maestro a 16 anni, vinse la gara *Torino Internazionale* a 19 e si ritrovò nella top ten l'anno successivo; Alessandro Marinelli, *gemello da mistico* di Loris, ottenne come lui la promozione a maestro prima della maggiore età, partecipò giovanissimo ai campionati assoluti di dama italiana e internazionale (in quest'ultima specialità ottenne il secondo posto assoluto proprio nell'anno del primo titolo di Raimondi); Maurizio Fierro seguendo le orme di Loris Milanese vinse il campionato italiano ragazzi di dama italiana a 14 anni e si insediò in breve termine nella categoria elite (la serie B della dama).

Alessandro Marinelli e Loris Milanese per molti anni proseguirono l'attività formativa iniziata da Raimondi dedicandosi ai bambini delle scuole elementari, in particolare vanno ricordate le parteci-

pazioni delle rappresentative torinesi ai Giochi della Gioventù con il supporto dell'insegnante Giovanna Ferri. Tra questi piccoli campioni i più promettenti erano Cristina Scimemi e Daniele Priolo (quest'ultimo, secondo classificato ad un campionato italiano ragazzi, gioca ancora adesso seppur in modo più sporadico). Verso la fine degli anni '90 Raimondi, Milanese e Marinelli formavano in trio delle meraviglie e a loro si deve aggiungere anche l'oriundo Salomu Lokenga, italo-zairese, vincitore della prestigiosa gara internazionale di Mori e anche lui tra i primi dieci giocatori in classifica per molti anni. Sono gli anni migliori per il circolo torinese perché l'attività organizzativa è fervente sotto la guida del Presidente Alberto Martini e di un direttivo giovane, capace e appassionato. Sono molto spettacolari le manifestazioni di dama vivente organizzate in quegli anni a Saluzzo, San Benigno, Venaria e Torino.



Il nuovo millennio inizia con il botto del primo titolo assoluto vinto imperiosamente a Penne nel 2000 da Loris Milanese e prosegue con i titoli di Raimondi nel 2001 e 2002, quando però Walter si affiliò al circolo damistico torinese per motivi personali. Nel 2000 Raimondi e Milanese, insieme al triestino Raoul Bubbi, rappresentano l'Italia alle Olimpiadi della Mente che si tengono a Londra in estate ed ottengono uno storico quinto posto davanti a squadre formate da professionisti. Nel 2005 infine il circolo damistico torinese ottiene una delle vittorie più belle della sua storia: il titolo italiano assoluto a squadre grazie alle prestazioni di Loris Milanese, Alessandro Marinelli e Claudio Tabor.

Dal 2003 il circolo damistico torinese si trasferisce nella sede attuale di via Foligno 106, presso il bellissimo Circolo De Angeli.

Dal 2008 ha preso in carico la Presidenza del Circolo Claudio Tabor che nell'anno precedente aveva ottenuto la promozione a Direttore di Gara nazionale ed è oggi uno dei migliori arbitri italiani.

Punti di vista

Agonismo: sì o no?

a cura di *Sartoretti Gianfranco (Mago G)*

PREMETTO che lagonismo trattato in questo articolo è relativo al semplice partecipare a tornei di giochi da parte di giocatori dilettanti.

Quando mi domandano;

Perché ti piace lagonismo nel gioco?

Giocare dovrebbe essere puro divertimento.

Perché gareggiare?

Ci posso pensare anche per parecchio tempo prima di rispondere, ma le mie parole, che siano meditate o spontanee, sono sempre le stesse. La risposta, che voglio condividere con Voi lettori, infatti è la seguente:

Certo che giocare è prima di tutto divertimento ma nell'essere umano la sfida e la ricerca di primeggiare, anche se in tanti giocatori è nascosta in profondità, è sempre presente. E piacevole divertirsi con gli amici con i tanti giochi disponibili, spaziando dagli astratti (più adatti spesso ad una sfida tra due soli giocatori) ai giochi da tavolo ma alcuni (io per esempio) all'idea di passare dei momenti piacevoli cercano di abbinare anche il vincere.

La ricerca della vittoria stimola a giocare più concentrati, a migliorarsi, sia nella tattica che nella strategia, senza snaturare il gioco.

Quando si può partecipare ai tornei, anche in forma soft (come il triathlon degli astratti svoltosi durante la manifestazione *Settimo in gioco*) bisogna cercare sempre sia di mettersi in gioco che di migliorarsi.

Personalmente mi piace soprattutto giocare con nuovi avversari di cui non conosco le potenzialità o lo stile di gioco per cui le partite non possono certo essere monotone o poco divertenti.

Adrenalina, Concentrazione, Stimolo nel migliorarsi sono alcune delle caratteristiche che io ritengo positive nel partecipare ad un evento ludico in forma agonistica.

Per finire si può dire che lagonismo eleva la competizione senza togliere comunque la bellezza del gioco nel suo senso più ludico. Per fortuna poi ognuno può scegliere se partecipare all'agonismo, che comunque io consiglio a tutti di provare almeno una volta, e visto che la partecipazione ai tornei è sempre facoltativa .. chi non ha voglia di sfidarsi in forma agonistica può rimanere tranquillamente a guardare o a fare il tifo ... e vinca il migliore.

BASE**La tavola di gioco**

BASE, Board gAme deScription languagE, è un progetto sperimentale per la descrizione formale di un regolamento di gioco. Il progetto è ancora nella sua fase embrionale, in ogni numero del fogliaccio vengono presentate parti della sua struttura.

TUTTI I GIOCHI presentati sul fogliaccio, astratti e non, hanno in comune un piano di gioco regolare e ben definito, diviso in caselle regolari. La tavola da gioco è la base su cui si muovono i pezzi del gioco, dove le nostre strategie prendono forma.

Per una descrizione in BASE del piano di gioco bisogna individuare gli elementi di cui è costituito, elementi che andranno ad influenzare il movimento dei pezzi.

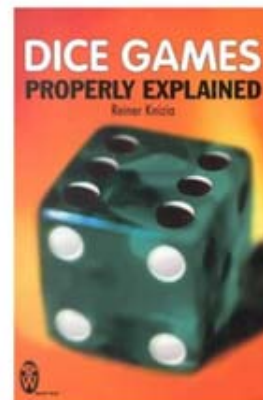
Il tavoliere è formato da una serie di linee che attraversano la sua superficie, tali linee individuano quattro tipi di elementi; un'area vuota delimitata dalle linee, un insieme di lati che delimitano le aree vuote e delle intersezioni che collegano i lati appartenenti a diverse aree vuote. Le aree vuote vengono chiamate caselle, i lati delle caselle che non confinano con altre caselle formano i bordi del tavoliere.



BASE assegna ai quattro elementi (caselle, bordi, lati e intersezioni) degli attributi che possono cambiare durante il gioco.

Nella maggior parte dei giochi questi elementi non partecipano attivamente al gioco, nel senso che non cambiano il loro stato, qualche eccezione può essere la variante degli scacchi Cheshire Cat e la variante del Lines of action, Gemma (FdA 6), dove le caselle di partenza del pezzo mosso diventano inaccessibili per il resto della partita. Altri giochi eliminano tutti o parzialmente i bordi formando, nel caso di tavole quadrato, dei tavolieri cilindri oppure sferici.

Per far 'sparire' una casella si introduce un parametro 'presenza area' che può assumere i valori presente non presente. Attributo simile si potrebbe introdurre con i lati della casella, quando un pezzo si muove da una casella, il lato in questione *sparisce* in modo da unire due caselle in una sola. Gli attributi rendono attivo il tavoliere durante il gioco.

Libro Ludico**Dice games
properly explained.**

L'AUTORE del libro, Reiner Knizia, è uno dei più famosi e produttivi autori di giochi del nostro tempo e proprio quest'anno un suo gioco si è in Germania il titolo di gioco del anno.

In questo libro Knizia prende in esame quasi 150 giochi e varianti che utilizzano i dadi. La collezione comprende giochi le cui origini si perdono nella notte dei tempi fino ai giochi moderni mai pubblicati prima. Tutti i giochi sono spiegati chiaramente e con esempi esplicativi.

I primi quattro capitoli sono dedicati a giochi di fortuna, nei primi due capitoli sono presentati giochi popolari e giochi da pub, il terzo capitolo si può trovare una introduzione alla teoria delle probabilità. Gli altri capitoli si possono trovare giochi di Bluff o party games.

Nel libro è presente uno dei più famosi giochi di dadi Yahtzee in cui il risultato del lancio dei cinque dadi deve essere inserito in una delle categorie segnate sul foglio di gioco.

Chiaramente non è un libro per appassionati di giochi astratti deterministici dove un dado viene visto con orrore, comunque vista la puntata del fogliaccio dedicata ai dadi mi sono preso la libertà di segnalarvi questo titolo.

Per chi non conoscesse i giochi di Knizia, che sono moltissimi, più o meno interessanti, vi possono segnalare alcuni che reputo personalmente molto interessanti e che sono degli astratti con ambientazione. *Tigri e Eufrate* e *Samurai* due giochi di piazzamento di tessere il primo è considerato uno dei migliori giochi al mondo, molto elegante il secondo. *Nel Deserto* è invece un insieme di tecniche utilizzate nei giochi di connessione con un'ambientazione sahariana.

Bao

L'importanza delle buche esterne
a cura di *Nino Vessella e Luca Cerrato.*

QUESTA VOLTA io e Nino proviamo a commentare una partita di Bao giocata sul sito www.swahili.it/bao. Alle note tecniche sono stati affiancati dei richiami al regolamento nell'ottica di facilitare la lettura ai giocatori meno esperti del gioco (le parti del regolamento sono in *italico*).

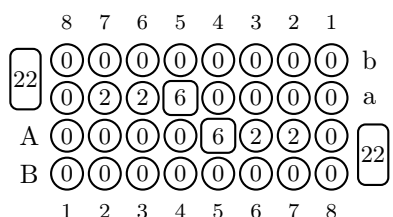


I commenti tecnici non devono essere presi come vangelo del Bao, ma semplicemente vorrebbero aprire una discussione formativa, un dialogo per migliorare la conoscenza tecnica di questo bellissimo gioco.

Nella partita i due giocatori hanno voluto sfruttare l'utilizzo delle due file esterne, le prime mosse sono dedicate ad alimentare le buche posteriori, utili per girare sulla tavola ed effettuare catture.

Notazione utilizzata, le lettere *a* e *A* indicano le buche della fila interna, *b* e *B* indicano le buche esterne, le due frecce indicano il senso di semina, > orario, < antiorario, * semina senza cattura (Kutakasa), + svuotamento della nymba.

La situazione iniziale, per giocatore, è 10 semi sulla tavola e 22 nella riserva.



Il giocatore Sud fa la prima mossa, fin quando ci sono semi nel granaio siamo nella fase Kunamua.

La mossa consiste nel prendere un seme dalla proprio granaio, deporlo in una delle proprie buche della fila interna contenente almeno un seme, prendere in mano tutto il contenuto della buca scelta per il deposito e seminare tutti i semi partendo dalla buca alla sua sinistra o alla sua destra, depositando un seme in ogni buca girando in senso anti orario o orario.

Nel primo turno entrambi i giocatori girano in senso antiorario, nel secondo turno Nord gira in senso orario.

1: A7>* a6>*;
Questa è un'apertura piuttosto rara, l'intenzione dei giocatori è di iniziare ad alimentare la riga posteriore.

Semina multipla, alla sua seconda mossa Sud effettua una semina multipla (molto comune nel gioco), depone il seme nella sesta buca, gira in senso orario, l'ultimo seme viene deposto nella ottava buca contenete un seme. Si prendono i due semi dalla ottava e si continua a girare in senso orario, anche questa semina non finisce in una buca vuota nella fila esterna allora si continua a seminare. Alla terza semina il turno termina.

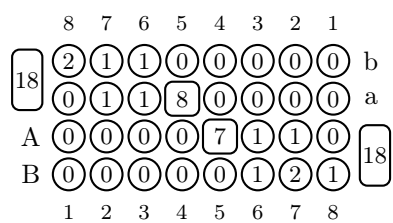
2: A6>* a7>*; 3: A7>* a8<*;
In questa apertura le catture sono rare, Nord preferisce seminare nella fila interna per avere occasioni di cattura.

La cattura di semi è obbligatoria, la condizione di presa si verifica quando una buca avversaria della fila interna contiene almeno un seme e la propria buca interna opposta all'avversaria non è vuota, depositando un seme nella propria buca si catturano tutti i semi della buca avversaria.

A questo punto bisogna seminare i semi catturati nelle proprie buche della fila interna partendo da una delle due buche esterne della fila interna, chiamate Kichwa . Se la cattura è avvenuta in una delle quattro buche centrali allora il giocatore può scegliere di partire da quella di sinistra o destra. Se si cattura in una delle prime due buche alla propria sinistra allora si è obbligati ad iniziare dalla sinistra. Viceversa se si cattura da una delle prime due buche alla propria destra allora si è obbligati ad iniziare dalla destra. In ogni caso la direzione di semina è sempre verso l'interno della fila.

Nel prossimo turno Nord cattura dalla quinta buca e semina a sinistra.

4: A8<* a5<;
Sud interrompe il gioco sulla riga posteriore, Nord è obbligato a catturare e sceglie di mettere il seme catturato nella buca 1.



5: A7>* ...
Sud continua a popolare la fila esterna
5: ... a1<#; 6: A5< a3<;
Nord ancora sul lato lungo
7: A1<* ...
Sud costretto a un kutakata da A1, riprende il gioco sulla riga posteriore e impedisce a NORD (se: A1> a6>; A2< a8<); di alimentare la sua casa.

7: ...a6>*; 8: A5<* a5<;

9: A5> a6>;

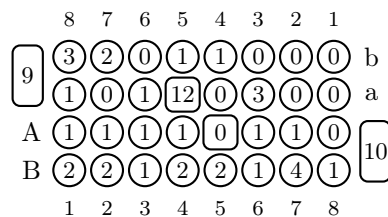
I giocatori alimentano le loro Nyumba.

10: A5> a2<; 11: A6> a1<;

Nyumba, altra buca speciale, se l'ultimo seme finisce in essa il giocatore può terminare il suo turno. Se in un turno di cattura l'ultimo seme termina nella Nyumba allora il giocatore può scegliere di seminare anche questa buca, in questo caso la buca perderà il suo potere e diventerà una buca normale.

12: A5> a3<; 13: A5>+ ...

Raggiunta la classica posizione, sul lato corto (buche A8/a1), che permette lo svuotamento della Nyumba Sud decide di rinunciare all'obiettivo della cattura della Nyumba avversaria e svuota la sua, anche se i soli 10 semi non sono sufficienti ad un attacco alla Nyumba avversaria non potendo utilizzare i semi nelle retrovie.

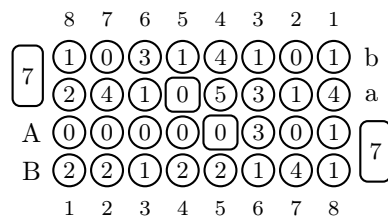


13: ...a5>+;

Nord, ritiene che lo scopo della Nyumba sia terminato e ne approfitta per fare un discreto raccolto.

14: A6< a7>; 15: A3< a7<;

Classico esempio di utilizzo della fila esterna per catturare semi.



16: A6> a6<;

Nord sceglie a6< per svuotare un maggior numero di buche avversarie, ma a4< sarebbe stato meglio.

17: A4< ...;

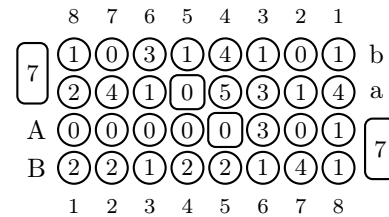
Sud con A4< svuota due buche avversarie e acquista 8 semi, però non si rivelerà un buon raccolto.

17: ... a4>; 18: A2< a6>;

sarebbe stato meglio a3<, con a6> Sud sembra essere in vantaggio

19: A4> a7>#;

20: A4> ...



meglio A4<, con A4> il vantaggio ritorna al NORD

20: ...a3<; 21: A7># a1<;

22: A4> a2<*;

I semi del granaio sono finiti si passa alla fase *mtaji*, fase molto simile alla prima, la principale differenza è che si muovono i semi in tavola.

23: A4>* b2<; 24: B6<* b8>; 25: A2<* b1<; 26: B5< b7>; 27: B3<* a3<; 28: B2< a2>; 29: B1< b6<; 30: A2<* b7>#; 31: A3> a7<;

La posizione sembra favorevole al Nord, con a7< A6< SUD può passare in vantaggio, meglio sarebbe stato pazientare e seminare b8>

32: B1< ...Sud sceglie di non seminare A6< e costringe il Nord a un *kutakata*, che però gli permetterà di raccogliere alla prossima semina, mantenendo il suo vantaggio.

32: ...a6>*;

33: A7< ...

Sud aveva queste possibilità: A3>, A7<, B3<, B6<, se avesse scelto A3>, avrebbe potuto vincere con questa sequenza di semine: A3> b5<; B7> a1>; A4> b3<; B1< Bao Hamna!

33: ...b5>; 34: A3> b2<;

35: B6># b7>; 36: A7< a6<#;

37: A5<* ...

Sud ormai si avvia alla sconfitta; le sue semine difficilmente produrranno qualche raccolto.

37: ...a8<#; 38: B3<* b6>;

39: B8<* b8>#; 40: B4>* a1>;

41: B2<* a3<*; 42: Sud abbandona



Sudoku

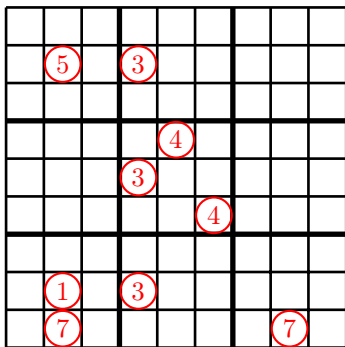
Il Nim nel Sudoku.

LA VARIANTE del Sudoku di questo numero è stata presentata sul numero 29 del fogliaccio. In quella occasione avevo dedicato le due pagine del fogliaccio alla famiglia del Nim. Il Nim è un antico gioco in cui i giocatori devono effettuare delle prese e di solito l'ultimo che prende perde la partita.

SudokuNim rispecchia questa filosofia, si parte da un tavoliere zeppo di numero, messi a caso e presa dopo presa bisogna ricreare, almeno in parte, le condizioni finali del Sudoku.

Sudoku Nim (Cerrato Luca - 2006)

- Giocatori, due.
- Materiale, un tavoliere 9x9 e 9 pezzi per ciascun numero da 1 a 9, anche un pezzo di carta e matita possono andar bene.
- Scopo del gioco, vince chi fa l'ultima mossa.
- Inizio gioco, i giocatori piazzano a caso sul tavoliere gli ottantun pezzi, nel caso di carta e matita scrivono i numeri sul pezzo di carta.
- Il gioco, a turno i giocatori devono eliminare uno o più numeri uguali ripetuti su una riga, colonna o quadrato 3x3. Non si può togliere un numero che è singolo sia sulla riga, sia sulla colonna o sul quadrato 3x3. Nel diagramma di sotto si può prendere un 7 sulla prima riga orizzontale, un massimo di due 3 sulla quarta colonna, un quattro sul quadrato centrale, mentre 1 e 5 non possono eliminare.



- Fine gioco, la partita termina quando sul tavoliere non ci sono più numeri ripetuti sulla stessa riga, colonna e quadrato 3x3.

Shogi

A cura di *Giuseppe Baggio*.

Nessun pedone in mano, niente vittoria.

L PROVERBIO in questione vuole essere una chiara e semplice affermazione per ribadire l'importanza del pedone. I neofiti sono inclini a ritenere un pedone solo un . . . pedone, ma mano a mano che aumenta la loro esperienza e la loro forza di gioco, riescono a comprendere ed apprezzare le qualità dei pedoni, e la necessità di possederne almeno uno in riserva. La loro mancanza ha una forte influenza sia sull'attacco che sulla difesa, responsabilità che deve essere presa da altri pezzi. Un giocatore che non ha pedoni in mano, potrebbe essere costretto a giocare contro voglia mosse inopportune che potrebbero portare alla sconfitta. Ci sono altre espressioni legate al proverbio citato: un pedone può avere più valore di mille Ori (general) e piange chi non ha pedoni in mano.

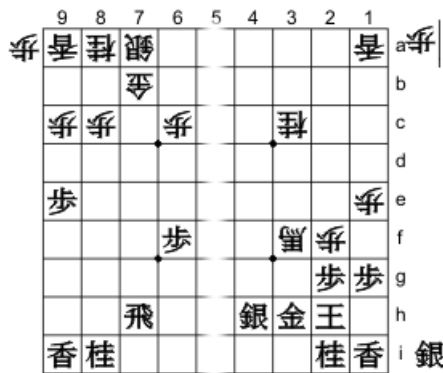


Diagramma 1A e 1B

Mosse dal diagramma 1A: 1.P9d Px9d 2.Lx9d Lx9d 3.P*8b L*7c e l'attacco del Nero fallisce. Se il Nero avesse avuto un pedone in mano, il Bianco sarebbe stato riluttante a giocare L*7c, sacrificando una Lancia per un pedone, ed avrebbe optato per N7c, a cui il Nero avrebbe risposto 4.P8a+, ottenendo una situazione molto promettente. Il non avere in mano un pedone gli ha impedito quindi di sfruttare le debolezze della formazione bianca. Mosse dal diagramma 1B: 1.K1h P1f 2.Px1f P*1g 3.Nx1g Lx1f e l'attacco del bianco ha continuità. Se il Nero avesse avuto un pedone in mano, avrebbe potuto difendersi con 1.P*3g. Ma non avendolo, l'uso dell'Argento paracadutato è controproducente e permette al Bianco un attacco condotto in modo eccellente.

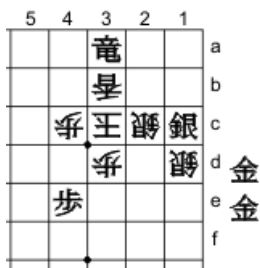
Mosse dal diagramma 2: 1. B4d 2.S5f N3c 3.P4f B3e 4.S5g da al Nero una partita superiore. Nel diagramma 2, il Nero minaccia l'immediata R2f, la cui risposta B2b è efficacemente controbattuta da P*2d. Il Bianco, che non ha pedoni in mano,



Diagramma 2 (dopo 1.S45g)

ha vari modi di contrastare questa minaccia, ma ogni mossa porta ad un gioco innaturale, che non può soddisfarlo interamente. a) 1. P3e 2.R2f R2d 3.Rx2d Bx2d 4.R*8d R*2e 5.P*2f b) 1. S3a 2.R2f S2b 3.N3g ed il centro del campo bianco diventa più debole. Nella sequenza principale, il Bianco gioca B4d per impedire R2f, ma si può vedere come l'Alfiere viene vincolato, mentre, d'altra parte, le mosse nere si sviluppano in modo più naturale.

Tsume (5 mosse)



Hisshi (1 mossa)



Soluzioni a pagina 19

Xiangqi

Scacco matto, sistemi elementari. ³

NEL ultimo numero ho iniziato un viaggio nei sistemi basilari di scacco matto, dedicherò qualche numero ai finali di partita utili ad imparare la coordinazione tra i pezzi del gioco. Riprendo in esame il metodo *faccia a faccia*, dove si sfrutta la regola che i due imperatori non possono vedersi (partita 1).

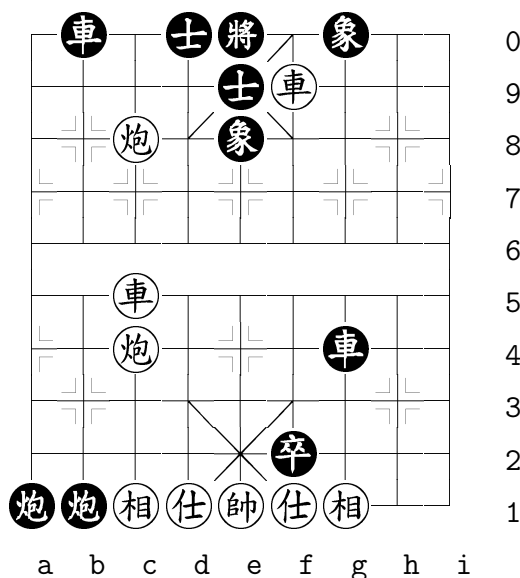
Il sistema *taglio di gola* (throat cutting) (partita 2 e 3), in questo caso l'attaccante lancia un attacco forzato sul pezzo centrale avversario con la sua torre per distruggere le linee difensive avversarie. Questo metodo è spesso portato per veloci scontri e rapide decisioni.

Un'azione coordinata torre, cannone e pedone è la caratteristica nello scacco matto *catenaccio di ferro* (iron bolt) (partita 4 e 5), l'utilizzo della quarta o sesta riga è fondamentale per questo tipo di scacco, rapido e aggressivo non lascia possibilità di salvezza all'avversario.

Partita 1 (faccia a faccia)

Il bianco sacrifica i suoi due cannoni per distruggere le difese nere sulla fila centrale, dopo di che il rosso brillantemente sacrifica la sua torre per vincere la partita.

Il bianco muove e vince

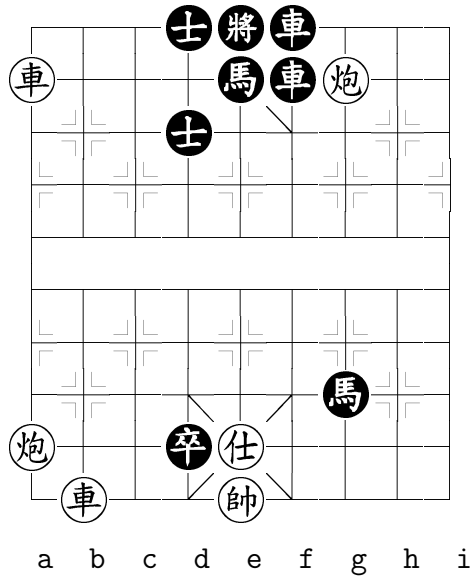


1. C8-C0 E8-C0
2. C4-C0 B0-C0
3. F9-E9 D0-E-9
4. C5-C0

³Questo articolo è stato liberamente tratto dal libro *Basic Xiangqi, check methods* a cura della World Xiangqi Federation, Chinese Xiangqi Association

Partita 2 (taglio di gola)

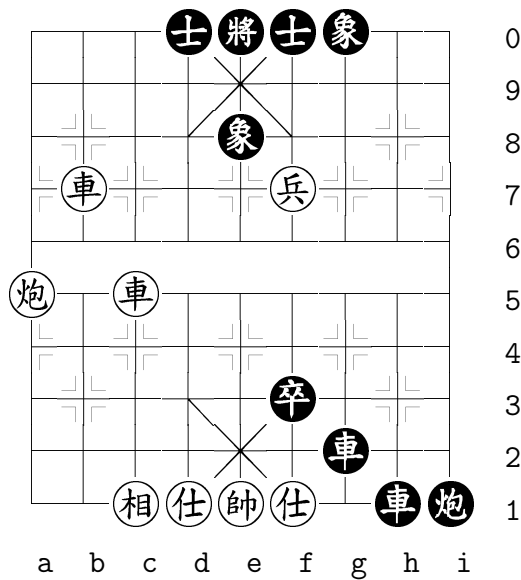
Il bianco muove e vince,



1. A9-E9 D0-E9
2. E2-F3 E0-D0
3. B1-B0 D0-D9
4. A2-A7 F9-G9
5. A7-D7

Partita 3 (taglio di gola)

Questa partita è caratterizzata da attacchi lanciati da entrambi i lati su un fianco, tattica utilizzata spesso nelle competizioni.

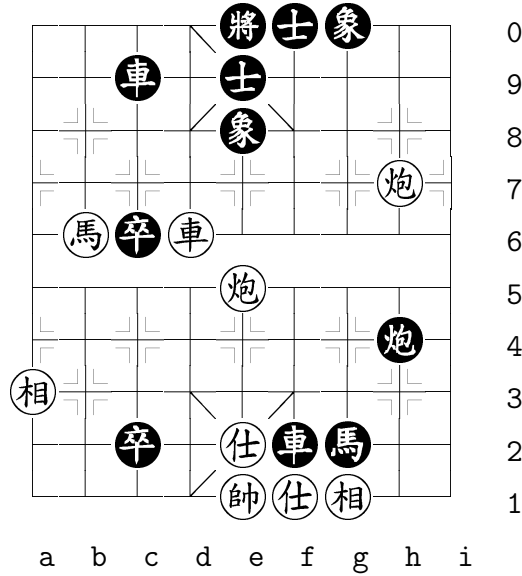


1. A5-A0 D0-E9
2. C5-C0 E9-D0
3. C0-C9 D0-E9
4. B7-B0 E9-D0

5. C9-E9 F0-E9
6. B0-B9 E8-C0
7. B9-E9 E0-F0
8. E9-E0 F0-F9
9. F7-F8 F9-F8
10. E0-F0

Partita 4 (catenaccio di ferro)

Il bianco concentra le sue forze sul lato destro e vince in un colpo.



1. E1-D1 C9-C0
2. B6-A8 H4-C4
3. H7-G7 F2-F6
4. A8-C9 C0-C9
5. D6-D0



Shogi, soluzioni;

Tsume: 1.G*2d Sx2d 2.G*2c Sx2c 3.S2b=#

Hisshi: 1.B*4b (blocca la via di fuga e minaccia matto con B1b+) +Rx4b 2.B1b+ K3a 3.N*2c #