Il fogliaccio degli astratti

Numero 50 - Anno 5

Pubblicato 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, lasciamo San Gimignano per raggiungere Lucca. Il gioco di Alessandro Zucchini è ambientato in questo bellissimo angolo mediovale. In Lucca Cittài giocatori sono potenti nobili smaniosi di potere.



Fisica astratta, giochi astratti che sfruttano o simulano le classiche leggi della fisica (gravità, magnetismo e riflessione).



Autori ludici, una nuova rubrica dedicata a tutti coloro che hanno contribuito a far crescere l'arte ludica. Il grande Alex Randolph sarà il protagonista per qualche puntata.



Dettagli in gioco, il gioco Ur di Luca Mori ambientato nell'antica mesopotamia.



Il gioco del Go, il classico gioco orientale finalmente arriva anche sul fogliaccio, una breve introduzione.

...e tanto altro ancora.

Shogi, Xianqgi, Bao, dama nel mondo, Piladoku, giochi binari, giochinvalle.

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, 50
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45
A. Bertaggia	46, 47, 48
G. Sartoretti	47, 49, 50
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50
N. Vessella	48, 49, 50

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



Idee in libertà

...e son cinquanta.

L CINQUANTA appartiene al grande insieme dei numeri interi, un numero come tutti gli altri, ma capita che ad alcuni di essi sia assegnato un particolare significato. Se in antichità un certo numero aveva un significato religioso ai nostri tempi ha prevalso l'aspetto ludico e festoso, un occasione per far festa. Un cinque seguito da uno zero diventa una pietra miliare, anche i romani hanno avuto particolare cura al 50 dedicando al numero la lettera L per distinguerlo da tutti gli altri.



Tutta questa digressione numerologica per annunciare, come se non l'aveste notato, che il fogliaccio degli astratti è arrivato al cinquantesimo numero in cinque anni e allora perché non essere contenti di questa serie di cinque ?

Ben vero che i cinesi hanno inaugurato le loro olimpiadi con una serie di otto ben più impressionante, ma il detto dice chi si accontenta gode.

In questo lustro il fogliaccio degli astratti ha subito cambiamenti sotto diversi punti di vista. Nato, quasi per caso, per far conoscere i giochi astratti ad un pubblico di giocatori in un semplice formato testo senza immagini e colori si è evoluto fino a raggiungere l'odierno formato. I primi numeri erano pubblicati direttamente sul news group it.hobby.giochi, numeri brevi con due o tre regolamenti alla volta e quasi sempre senza commenti di alcun genere.

Dopo ben diciassette numeri in semplice formato testuale il primo cambiamento, i giochi dopo tutto sono colore e forme, cosa meglio di un'immagine può rendere l'idea del nostro passatempo preferito? Con il numero 18 si ebbe il passaggio al formato HTML e il colore invase il piccolo fogliaccio degli astratti.

Nel lontano 2004, poco meno ad un anno dalla sua fondazione, al fogliaccio la rete incominciava ad andargli stretta e la diffusione degli astratti ai soli addetti ai lavori non bastava più. Nella primavera di quel anno, con lo stupore dei più, il fogliaccio degli astratti nella persona del sottoscritto portò il verbo astratto tra la gente, l'evento fu Torino comics. Dopo la fortunata partecipazione a quel evento (ospitato dai ragazzi della NordOvest) mi accorsi che il formato HTML non era il massimo

per la stampa, quindi dopo qualche numero decisi di passare alla versione in PDF (numero 27).

Pietra miliare nella storia del fogliaccio degli astratti è la creazione del sito tavolando.net, dopo due anni è ancora l'edicola virtuale dei numeri del fogliaccio, comunque in futuro dovrebbe diventare un contenitore ludico più interrativo (leggete il fogliaccio e sarete informati degli sviluppi). Prima di tavolando.net il fogliaccio era ospitato sul sito di Marino Carpignano, www.pergioco.net.

Oltre ai cambiamenti grafici anche i contenuti sono cambiati nel tempo, i giochi astratti sono e rimarranno il cuore del fogliaccio (descrizione di regolamenti, approfondimenti tecnici e storici), comunque sono state aperte finestre sui giochi in scatola più generici, ma sempre aventi una relazione più o meno stretta con gli astratti. Un'altro spazio a me caro è quello dedicato al game design riservando uno spazio agli autori in cui descrivere i loro giochi, presentando le varie tecniche di gioco utilizzate ed infine, una proposta tutta del fogliaccio, la creazione di uno standard per la descrizione di regolamenti di giochi da tavola, BASE.

Il sito in futuro avrà una parte interrativa legata al game design, la strada per raggiungere tale obbiettivo sarà lunga e impervia, in ogni modo un piccolo mattone è stato deposto con il progetto BASE.



La divulgazione ludica è la parte del fogliaccio degli astratti più vicina al pubblico. La mia filosofia è che giochi non devono impolverarsi negli scaffali dei collezionisti, ma devono assolvere il loro compito, quello di far divertire la gente. Un divertimento non fine a se stesso, ma uno strumento che aiuta le persone a pensare, a riflettere e ad oliare i neuroni del cervello.

Per il sottoscritto andare in giro per ritrovi ludici è un piacere, vedere mamme, padri, nonni, figli, nipoti giocare insieme scoprire e divertirsi con nuovi giochi è una grande soddisfazione.

Nella rivista da qualche numero c'è uno spazio dedicato agli eventi pubblici a cui partecipa il fogliaccio con dimostrazioni e tornei.

Adesso è arrivato il momento di passare la parola ai giochi, basta auto celebrazioni.

Fisica astratta.

ATALOGARE regolamenti di gioco può essere visto come un gioco nel gioco. Si cerca usualmente di formare delle famiglie ludiche in base allo scopo del gioco, per esempio la famiglia dei filetti (il vincitore è il primo che mette in linea un certo numero di pezzi), il gruppo degli scacchi eterodossi (raggruppa tutte le varianti degli scacchi), sono solo due esempi delle infinite possibili categorie.



Ultimamente mi sono divertito andando alla ricerca di regolamenti di giochi astratti che simulano le leggi della fisica. Molto probabilmente Galileo e Newton si stanno rivoltando nella tomba a sentir dire che questi modelli ludici hanno qualcosa in comune con le loro scoperte, ma noi dobbiamo prima di tutto pensare al divertimento e poi a quanto il sistema giocato si avvicina alla realtà. Bisogna comunque dire che alcuni fenomeni fisici sono riprodotti fedelmente alla realtà si pensi al classico forza quattro (in inglese connect four) dove si sfrutta effettivamente la forza di gravità facendo cadere dall'alto dei pezzi in una griglia. Anche in Khet vedremo che l'effetto della riflessione di un raggio laser su specchi riproduce molto fedelmente l'effetto ottico della riflessione. Nei due esempi riportati è il fenomeno fisico stesso ad esser sfruttato per il gioco e non sono le interazioni tra pezzi a simulare la legge fisica come avviene in altri giochi in cui gioco diventa un vero modello matematico anche se molto approssimato, per esempio in Magneton.

La gravità



I giochi possono sfruttare la gravità tramite delle torri che con la caduta controllata si muovono sul

tavoliere, un nome è Tumbling Down (FdA 9). Anche il gioco di connessione Akron (FdA 45) sfrutta la gravità, spostando una biglia tutte quelle posizionate sopra cambiano posizione grazie alla caduta.

Di seguito due giochi di gravità, il primo che utilizza in modo pratico tale forza, l'autore è Kris Burm già conosciuto per i giochi del progetto Gipf. Il secondo gioco è molto più astratto, il cuore è il movimento delle torri, una caduta controllata con cui catturare pezzi avversari.

Balanx (Kris Burm - 1993)



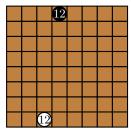
- Giocatori, due
- Materiale, un tavoliere quadrato 7x7 appoggiato su un fulcro (tipo bilancia), con caselle che permettono il movimento delle biglie quando il tavoliere si sbilancia, 10 biglie bianche e 10 nere.
- Scopo del gioco, trasferire tutte le proprie biglie dall'altra parte del tavoliere occupando le stesse caselle che le biglie avversarie occupano inizialmente.
- Inizio gioco, muove per primo il bianco, la situazione iniziale è riportata nella figura di sopra.
- Movimento pezzi, al loro turno i giocatori muovono una biglia del loro colore. La singola biglia può saltare altre biglie oppure no.

Nel movimento al salto si può saltare in orizzontale o in verticale quante biglie si vuole e si può terminare il salto in una qualsiasi casella dietro alla biglia saltata. Nel movimento senza il salto la biglia si può muovere di una casella in orizzontale, ma non possono effettuare spostamenti in verticale.

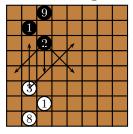
• *Note*, leggendo semplicemente le regole di sopra non ci rende ben conto in quale modo lo sbilanciamento del tavoliere influisca sulla posizione delle singole biglie. In pratica si muove una biglia e si vede come la situazione della tavola evolte a causa della oscillazione del tavolo di gioco.

Dipole (Mark Steere - 2007)

- Giocatori, due.
- *Materiale*, tavoliere quadrato di 8x8 caselle, 12 pezzi bianchi e 12 neri.
- Scopo del gioco, rimuovere tutti i pezzi avversari dal tavoliere.
- *Inizio gioco*, i giocatori formano una torre di 12 pezzi e la posizionano come in figura. La prima mossa spetta al bianco.



- *Il gioco*, nel proprio turno il giocatore può muovere tutta la pila di pezzi o parte di essa.
- Movimento senza cattura, deve essere effettuato in verticale o diagonale sempre in avanti. Bisogna muoversi di un numero di caselle pari al numero di pezzi che formano la pila mossa, si possono saltare altri pile o pezzi. Se nel proprio turno si muove una pila fuori dal tavoliere questa deve essere rimossa dal gioco.



- Unione di due pile, una pila può essere mossa su una pila dello stesso colore andando a formare un'unica pila alta la somma delle due.
- Cattura, una mossa di cattura può esser fatta in tutte le otto direzioni (movimento in linea retta). Una pila può catturare solo pile avversarie della stessa o minore altezza. La pila mossa prende il posto della catturata.

Il magnetismo



Altro fenomeno fisico fonte di ispirazione per gli autori di giochi è il magnetismo. Nel meccanismo ludico si sfrutta la particolarità della calamità con i suoi due poli che ha seconda della polarità si attraggono o si respingono.

Il mio Magneton fu presentato diversi anni fa ad un concorso di giochi astratti indetto dalla mitica rivista canadese *Abstract Game* e raggiunse, con grande mia gioia, il secondo posto.

Magneton (Luca Cerrato - 2000)

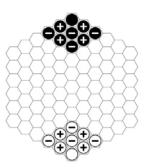
- Giocatori, due.
- *Materiale*, un tavoliere quadrato di 8x8 caselle, 12 pezzi neri e 12 bianchi.
- Scopo del gioco, formare un filetto di quattro pezzi del proprio colore.
- *Inizio gioco*, il tavoliere è inizialmente vuoto. La prima mossa spetta al bianco.
- Il gioco, la partita è divisa in due fasi; nella prima avviene il deposito dei pezzi sul tavoliere, se alla fine della prima fase nessuno ha vinto si passa a muovere i pezzi sul tavoliere.
- Deposito pezzi, a turno i giocatori depositano un loro pezzo su una casella libera del tavoliere. Il pezzo depositato attiva l'effetto magnatico lungo le otto linee (4 ortogonali e 4 diagonali) che partono dalla sua casella. Lungo le linee magnetiche i primi pezzi che si incontrano subiscono degli spostamenti, i pezzi dello stesso colore vengono allontanati in linea retta e terminano la loro corsa contro il bordo o un altro pezzo, i pezzi avversari vengono attratti vicino al pezzo depositato.
- Movimento pezzo, finita la prima fase si muove un proprio pezzo lungo le linee magnetiche, se c'è un pezzo avversario da una parte viene attratto da esso, se c'è un pezzo proprio viene allontanato, con due pezzi propri in entrambi i capi il pezzo non si muove. Una volta mosso il pezzo scatta l'effetto magnetico.
- Vittoria, vince chi mette in linea quattro pezzi propri, l'ultimo pezzo che va a formare il quattro in linea deve essere posizionato tramite effetto magnetico. In altre parole un quattro in

fila fatto con l'ultimo pezzo depositato o mosso dal giocatore non è valido.

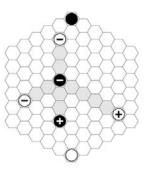
Di seguito un gioco di Cameron Browne conosciuto anche per i suoi libri ludici.

Phwar (Cameron Browne - 2003)

- Giocatori, due.
- Materiale, un tavoliere esagonale di sei caselle esagonali per lato, due gruppi di pezzi (bianco e nero) chiamate particelle, ogni gruppo è formato da 4 particelle con il simbolo +, 4 particelle con il simbolo e una particella neutra senza simboli.
- Scopo del gioco, catturare tutte le particelle avversarie.
- Inizio gioco, la disposizione delle particelle è rappresentata dalla figura di sotto, muove per primo il bianco.



- Il gioco, nel loro turno i giocatori devono muovere una loro particella lungo una delle sei direzioni, si può muovere di quante caselle vuole, non si possono saltare caselle occupate.
- Cattura particelle, una particella è catturata se è in linea con almeno due particelle avversarie e il totale di tutte le cariche in linea con la particella è pari a zero, vedi esempio qui sotto.



La cattura è obbligatoria, la particella neutra può partecipare alla cattura portando un contributo pari a zero.

Riflessioni.



Altro fenomeno fisico molto comune è la riflessione e rifrazione della luce. Ogni volta che ci specchiamo abbiamo un fenomeno di riflessione in cui i raggi luminosi rimbalzano contro lo specchio, mentre quando guardiamo attraverso un vetro o uno specchio d'acqua abbiamo una rifrazione, in questo caso la luce viene in parte riflessa ed in parte attraversa il mezzo, che può essere acqua o vetro e a seconda del mezzo attraversato il raggio di luce subisce delle variazioni. Un gioco che sfrutta le caratteristiche di riflessione della luce è Khet.

Il gioco, ambientato nel antico Egitto, può rientrare benissimo nella categoria degli scacchi eterodossi con due elementi assolutamente innovativi per il gioco di scacchi, un raggio laser e degli specchi. Il laser è la sorgente di luce che sarà riflessa dai pezzi dotati di specchio ed è con il laser che si cercherà di colpire il faraone avversario. Ogni giocatore ha in dotazione un laser che è posizionato nella casella nel angolo alla propria destra. I pezzi del gioco sono di tre tipi differenti, due dotati di specchi riflettenti la luce laser (piramide e Djed), un obelisco (senza specchio) che può coprire gli altri pezzi ed infine il faraone che deve essere protetto dal raggio laser avversario. Inserire il sito

Khet (Del Segura - Luke Hooper - Michael Larson, 2005)

- Giocatori, due (rosso e grigio).
- Materiale, una tavola 10x8 a caselle quadrate la prima colonna alla sinistra ha le caselle in rosso, l'ultima colonna alla destra ha le caselle in grigio. Il tavoliere è posizionato tra i due giocatori con base il lato lungo, un raggio laser è posizionato al bordo della casella in alto a sinistra, per il giocatore rosso, in modo tale che il raggio percorra tutta colonna rossa, un secondo raggio laser è posizionato al bordo della casella in basso a destra, per il giocatore grigio, in modo tale che il raggio percorra tutta la colonna grigia.

Ogni giocatore è dotato dei seguenti pezzi; un faraone, due Djed, due obelischi, quattro piramidi.

- Scopo del gioco, colpire con il proprio raggio laser il faraone avversario.
- Situazione iniziale, i pezzi vengono distribuiti sulla tavola secondo la figura.



- Il gioco, ad ogni turno il giocatore dovrà muovere un suo pezzo dopo di che spara il suo raggio laser per vedere se ha catturato un pezzo o il faraone avversario.
- Movimento pezzi, il pezzo si muove in una delle caselle adiacenti libere oppure ruotare di 90 gradi senza cambiare casella. Un pezzo non può essere mosso e ruotato nel medesimo turno e non può essere ruotato di più di 90 gradi.
- Caselle proibite, i pezzi rossi non possono essere mossi sulle caselle grigie, i pezzi grigi non possono essere mossi sulle caselle rosse.
- *Died*, questo pezzo può essere mosso su una casella adiacente occupata da una piramide, obelisco di entrambi i colori. I due pezzi si scambiano il posto.
- Obelischi, questi pezzi hanno la caratteristica che possono coprire un pezzo avversario. L'obelisco può coprire un pezzo che è adiacente alla sua casella. Il pezzo coperto è momentaneamente fuori gioco e si muoverà insieme all'obelisco. Non si possono coprire più di un pezzo. Si possono coprire solo obelischi dello stesso colore.
- Raggio laser, solo dopo aver completato il movimento del pezzo il giocatore può sparare con il suo laser, non si possono far delle prove prima di aver terminato la mossa. Il raggio subirà delle riflessioni dovute agli specchi viaggiando per righe e colonne.
- Cattura, il raggio laser finirà il suo viaggio sul tavoliere contro il bordo dello stesso oppure sulla superficie priva di specchio di un pezzo.
 Se il laser illumina un faraone questi è catturato e il giocatore di quel colore a perso la partita. Se invece colpisce un qualsiasi pezzo questo è rimosso dal gioco.

Il fogliaccio nel mondo

GiocaTorino 2008

L RITROVO ufficiale per tutti i lettori del Fogliaccio degli astratti e appassionati di giochi astratti sarà *GiocaTorino 2008* a fine Novembre. In questa occasione potrete giocare i classici tradizionali e i più recenti giochi astratti e partecipare a due tornei, il primo di carattere poli-ludico, sia individuale che a squadre, ed il secondo tutto dedicato al Bao.

Per l'occasione ospiterò ai tavoli gli autori di giochi astratti, per far conoscere le loro opere e per discutere l'evoluzione degli stessi. L'appuntamento si terrà nella magnifica cornice del Lingotto di Torino, per maggiori informazioni:

www.giocatorino.org

Le squadre del torneo saranno composte da tre giocatori e si confronteranno su tre giochi; Line of action, gioco delle Amazzoni, Awele.

Stessi giochi per il torneo individuale che seguirà filosofia con i giocatori che possono organizzarsi le partite, comunque nessun problema se ci saranno singoli giocatori l'organizzazione si prenderà cura di formare squadre e organizzare singole partite. Lo scopo del torneo è sempre quello giocare in allegria e divertirsi.

Sul sito www.tavolando.net presto ci saranno tutte le informazioni del caso.

Per suggerimenti, iscrizioni, domande sul torneo e più in generale per la partecipazione a Gioca Torino 2008 scrivete a info@tavolando.net .

Play 2008, Modena 27-28 settembre



Quest'anno il Fogliaccio degli astratti ha partecipato alla convention di Modena, Play 2008, nella splendido contesto della fiera di Modena. Un evento senza alcun dubbio ben riuscito, con gli organizzatori sempre cortesi e disponibili a soddisfare le esigenze di tutti.

Un doveroso ringraziamento a Maurizio e Luca (Associazione *Giochin Valle*), che hanno condiviso

con il sottoscritto questa splendida avventura e le molte ore di dimostrazione. Un vero proprio lavoro iniziato il venerdì nel primo pomeriggio, proseguito nella intera giornata di Sabato (ben 15 ore di dimostrazioni) e finito alle 19.00 di domenica sera.

Una parte della zona astratta era dedicata al gioco del Bao con Nino Vessella in prima fila nella divulgazione del gioco africano e della on-lus Changamano.

Molte le persone che si fermavano incuriosite dalla tavola di Bao e rimanevano affascinati da questo antico gioco. A fine fiera abbiamo stimato di aver dimostrato e giocato almeno un centinaio di volte il gioco, un cosa incredibile se si tiene in conto della complessità del sistema di gioco.

Nino è stato aiutato nel suo lavoro sia da Maurizio che da Luca, addirittura nel pomeriggio di Sabato ad un certo momento eravamo tutti e quattro impegnati nel dimostrare il Bao.

Una soddisfazione enorme vedere persone che si appassionavano ai giochi, ritornavano con amici spiegando a loro volta i giochi.



I miei ricordi sono tantissimi, due in particolari. Le tavole di Bao e Awele hanno attirato di due signori ghanesi che hanno spiegato in quale modo nel loro paese si gioca su un tavoliere a due e quattro file, regolamenti completamente diversi rispetto al Bao e Awele, ma questo è abbastanza normale vista la grande diffusione del gioco in tutta l'Africa. Il secondo episodio riguarda una ragazza che incuriosita dai pezzi dello Shogi, mi chiede di spiegarle il gioco. Durante la spiegazione vengono a scoprire che non conosce le regole degli scacchi occidentali ed allora inizia una lunga conversazione sulle diversità e assomiglianze tra scacchi, Shogi e Xiangi.

I giochi più dimostrati credo che siano stati Bao e Blokus davanti a tutti, seguiti da Twixt, i giochi del progetto Gipf, Quoridor, Amazzoni, Quartò, grande curiosità hanno creato sia gli Shogi che gli Xianqgi.

Infine una piccola nota dolente, la parte agonistica che non ha visto giocatori ai blocchi di partenza.

In dettaglio

Non sempre la descrizione del solo regolamento chiarisce tutti i dubbi, la miglior cosa è sempre portare degli esempi chiarificatori.

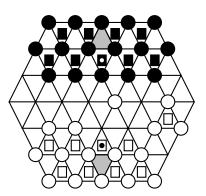
UL NUMERO 49 ho descritto due giochi Knights e Danelli che vado a riprendere per alcuni chiarimenti.

Knights

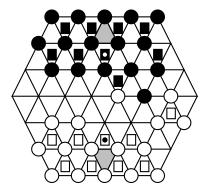
Il gioco è costituito da tre tipi di pezzi; i soldati, i cavalieri e l'Eletto.

I soldati si muovono da un vertice all'altro seguendo le linee del tavoliere e non possono saltare altri soldati. I cavalieri e l'eletto si muovo di casella in casella e i vertici della casella di arrivo devono essere occupati da tre o almeno due soldati amici. Da ricordare che si lancia un dado a sei facce per muovere i soldati e tale punteggio non deve essere per forza esaurito, mentre nel caso dei cavalieri il risultato del dado piramidale deve sempre essere utilizzato completamente.

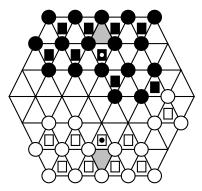
Supponiamo che con il dado cubico abbiamo ottenuto un cinque e con il dado piramidale un due allora in figura si spostano di due intersezioni il soldato bianco interno, una intersezione il soldato bianco esterno, una intersezione il soldato bianco interno (rinunciando ad un punto del dado) mentre si muove il cavaliere bianco esterno di due caselle, ottenendo il risultato in figura.



Attacco al soldato, il cavaliere si muove su una casella su cui sono presenti due soldati dello stesso colore ed uno avversario e la casella difesa dal soldato avversario è vuota. Continuiamo l'esempio di sopra, è il turno del nero che ottiene un due con il dado cubico e un altro quattro con quello piramidale. La prima mossa è muovere di una casella due soldati neri e muove il primo cavaliere di due caselle attaccando un soldato avversario che cambierà colore, in figura:



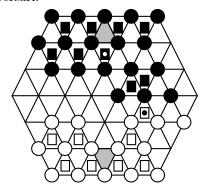
Attacco al cavaliere, se il soldato attaccato difende una casella occupata da un cavaliere allora questo è soggetto ad un attacco, si possono avere tre possibilità; ritirarsi (lancia il dado piramidale il cui risultato indica di quante caselle dovrà ritirarsi), rispondere all'attacco (tirando un dado cubico ed uno piramidale, mentre l'attaccante due dadi cubici) oppure perdere il cavaliere. Nella seguente figura si continua l'esempio di sopra con il nero che muove di due caselle un suo secondo cavaliere che porta l'attacco al bianco.



Attacchi contemporanei, con distinti cavalieri si possono attaccare cavalieri avversari distinti agendo su soldati distinti.

Attacchi multipli, un cavaliere può essere attaccato da due o tre cavalieri avversari su due o tre soldati distinti.

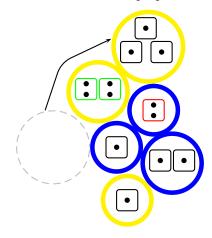
Solo l' *Eletto* può portare in contemporanea due cavalieri avversari.



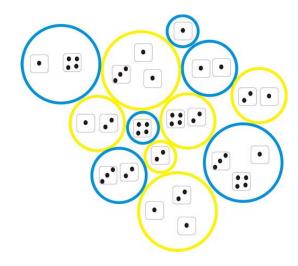
Infine vi ricordo le condizioni di vittoria: conquista della casa madre avversaria, cattura tutti i cavalieri avversari oppure costringere l'avversario a non poter muovere i propri cavalieri o l'Eletto.

Danelli

Due esempi del gioco degli anelli e dadi. Il primo è una rotazione e incremento dei dadi. L'anello giallo grande viene depositato nel cerchio tratteggiato e poi ruotato di una posizione in senso orario, come indicato dalla freccia. Finito lo spostamento del anello si devono incrementare di tre punti i dadi toccati dal anello appena mosso, con l'obbligo di incrementare per primo il dado nel anello avversario. In questo caso si è deciso di incrementare il dado blu di uno e i due propri dadi.



Il gioco prosegue con rotazioni e incrementi fin quando tre dadi qualsiasi escono dal gioco, un dado esce dal gioco se il suo valore arriva a sette. A quel punto si contano i punti, tutti i dadi con valore uno non hanno alcun valore, mentre gli altri valori vengono sommati per i propri anelli, chi fa più punti vince.



Nell'esempio di sopra il giocatore giallo ha sei dadi con valore 1, cinque dadi con valore 2, un dado con valore 3, un dado con valore 4, per un totale di 17 punti. Il giocatore blu ha cinque dadi di valore 1, un dado d valore 2, due dadi di valore 3, tre dadi di valore 4, per un totale di 20 punti.

Autori

Un piccolo angolo dedicato a tutti coloro che hanno contribuito con le loro opere allo sviluppo dell'arte ludica.

Alex Randolph



L 28 APRILE 2004 il mondo ludico perdeva uno dei padri fondatori del moderno gioco d'autore, Alex Randolph. Anche se non potrà più giocare con noi Alex rivivrà ogni volta che una carta, un dado, una pedina sarà giocata in uno dei suoi giochi. Il creare opere di intelletto avvicina il suo autore all'immortalità e Alex di giochi ne ha creati decine, infatti si dedicò all'arte del creare divertimento fin dai primi anni '60 quando lascio il suo lavoro di impiegato.

La presentazione dei suoi giochi sarà suddivisa in più puntate vista la sua grande produzione ludica, scopo principale è quello di far riscoprire i suoi giochi e soprattutto stimolarvi a giocarli. I giochi saranno presentati in ordine di pubblicazione partendo dai lontani anni '60, il sito di riferimento per le informazioni è board game geek.

Balza subito all'occhio che le sue prime creature furono quasi esclusivamente tutti giochi astratti, famiglia di giochi a cui era particolarmente legato. Oltre che autore era anche un ottimo giocatore, trascorse una parte della sua vita in Giappone dove si appassionò al gioco dello *Shogi* diventandone un buon giocatore. Ebbe bellissime parole anche per un altro gioco astratto orientale il *Go*, definendolo *l'unico gioco al mondo che non ha bisogno di nessuna modifica*.

Nonostante la sua grande passione per i giochi astratti aveva comunque le idee ben chiare sul mercato dei giochi e si rese conto che questa categoria era quella più difficile da commercializzare.

La sua avventura nel mondo inizio nel 1959, all'epoca lavorava come agente pubblicitario, un giorno un suo collega vide un suo prototipo e gli propose di pubblicarlo, il gioco si chiamava *Pan-kai*.

Pan-kai pubblicato nel 1961 è un astratto che fa uso dei classici dodici pentamini come pezzi, gioco di piazzamento dove perde chi non riesce a depositare un suo pezzo. Con il nome di *Universe* (



1966) il gioco fu ripubblicato e *allargato* a quattro giocatori.

Con il gioco *Oh wah-ree* (1962) Alex dedica la sua attenzione al mondo del mancala, una rivisitazione del classico Awele, si semina il contenuto di una buca e si cattura se la buca di arrivo ha nessuno, uno o due semi. Interessante la possibilità di ritirare dal gioco la buca da dove avviene la cattura.



Lo stesso anno vide la nascita del meraviglioso Twixt (FdA 7), gioco di connessione ispirato a Hex. I giocatori piazzano dei pioli del proprio colore sulla tavola, i pioli formeranno la base su cui si depositerà un tratto del ponte che dovrà unire due lati opposti del tavoliere.

Un altro gioco tradizionale, il Tablut, praticato nei paesi nordici, ispirò nel 1965 *Breakthru*. Gioco con obiettivi diversi per i due giocatori, il primo cerca di far scappare i suoi pezzi dal centro del tavoliere mentre il suo avversario ne deve impedire l'avanzata, il gioco si svolge su un tavoliere quadrato 11x11.

Nel 1970 viene pubblicato **Dozo** un gioco astratto in cui i pezzi sono condivisi da entrambi i giocatori e depositati su un tavoliere triangolare, il giocatore che per primo forma sul tavoliere un triangolo equilatero avete come vertici pezzi dello stesso colore è il vincitore.



La serie di giochi astratti continua nel 1970 con *Castile*, il primo giocatore che conquista tre ter-

ritori su un tavoliere 6x6 è il vincitore, del gioco in questione ho veramente poche notizie.

Il 1971 vede la pubblicazione di *Evade*, altro gioco astratto per due giocatori con un regolamento che introduce una particolare regola, la casella su cui avviene una cattura non fa più parte del gioco.



I giocatori hanno due categorie di pezzi, i soldati che possono effettuare catture e gli evasori che devono raggiungere la riga più lontana, ma non possono catturare, entrambi i pezzi si muovono come il re degli scacchi. Nella cattura il soldato blocca il pezzo avversario (soldato o evasore) ed entrambi i pezzi rimangono sulla casella di cattura senza possibilità di muoversi per il resto della partita.

Nello stesso anno Alex utilizzò dei cubi per creare una variante degli scacchi *Mimikri*, su una faccia è disegnato il simbolo di un pezzo degli scacchi sulla faccia opposta una freccia, le restanti quattro facce non recano alcun simbolo, solo il cubo *reale* ha disegnato il simbolo su tutte le facce.

Neo chess altra variante degli scacchi del 1972, restano valide tutte le regole tradizionali, i pezzi sono dei piccoli cilindri di varia altezza con i simboli degli scacchi tradizionali stampati sulle due basi. Quando un pezzo è catturato si gira il cilindro e può rientrare in gioco nelle file avversarie. Una variante che ricorda molto lo Shogi.



Iago gioco è il primo gioco che si allontana un pò dal classico astratto, nel gioco i due giocatori si rubano le parole uno con l'altro. Sulle tessere del gioco sono riportate le lettere dell'alfabeto con un lato blu e l'altro rosse, il giocatore deve cercare di finire la partita in vantaggio di almeno una tessera sull'avversario. I giocatori devono formare delle parole sul tavoliere, diversamente dal classico

Scarabeo, si possono modificare le parole avversarie in modo da rubare le tessere. Il gioco finisce quando un giocatore non è più in vantaggio sul avversario alla fine del suo turno oppure finisce il tempo.

Square off è un gioco di velocità e abilità del 1972, può ricordare graficamente il gioco del 15 con tessere che scivolano sulla plancia di gioco.



La tavola è costituita da due quadrati 5x5 dotati di tessere che scorrono in orizzontale e verticale, i due quadrati sono separati da un rialzo. Su ogni tessera è disegnato un tratto di linea. Inizialmente su ogni tessere del gioco vengono depositate delle lettere poi viene lanciato il dado e si seleziona una lettera. I giocatori devono cercare di formare un percorso ininterrotto tra il bordo che riporta il risultato del dado e la lettera selezionata. Il giocatore più veloce a far questo è il vincitore, esiste una variante basata su turni in cui i giocatori muovo a turno una tessera. Nella versione solitario bisogna formare un percorso ininterrotto utilizzando tutte le tessere.

Gioco di piazzamento con tessere è **Banda** del 1973, può essere giocato in solitario o contro un avversario. Nella partita i giocatori piazzano le tessere, comuni ad entrambi, cercando di creare un circuito chiuso, se uno dei giocatori si accorge che questo non è possibile esclama *altolà* e il suo avversario verificherà se l'affermazione è corretta.



Un dovuto ringraziamento a Giuseppe Baggio per le informazioni ricevute su questo gioco.

Nel prossimo numero del fogliaccio vedremo la produzione di Alex negli anni '70 e '80



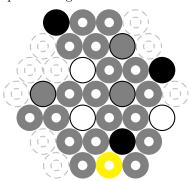
Zertz, la strategia

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

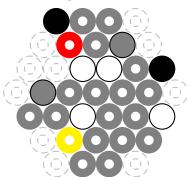
Parte terza.

come ottenere biglie di valore facendo i giusti sacrifici, avrete notato che quando si deve catturare il giocatore di turno ha ben poche alternative. Bisogna sfruttare il vantaggio di una mossa senza cattura nel modo più corretto possibile. Stephen ha chiamato la condizione di gioco senza cattura sente, termine preso in prestito dal Go. Mentre una mossa che non forza il tuo avversario ad una cattura si chiama gote. Giocare un sente è una buona cosa soprattutto quando la tavola di gioco si restringe, sente molto probabilmente ha il valore di due biglie a vostra scelta.

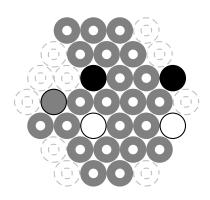
Un bel esempio è la seguente tavola affollata;



Giocando la biglia bianca sul anello giallo, si possono catturare due biglie bianche.



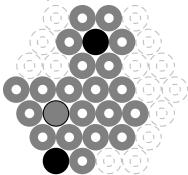
La prima scelta potrebbe essere catturare le due biglie bianche e terminare sul anello giallo, ma in questo caso si ha un gote (il vostro avversario ha un sente). Comunque se si cattura due biglie bianche e finisce sul anello rosso, il vostro avversario deve ricatturare, lasciando a voi un sente nella seguente posizione, dalla quale ci sono diversi modi per vincere.



Riassumendo, quando la tavola è affollata è sempre meglio guardare una combinazione che vi lascia un sente. In ordine di priorità:

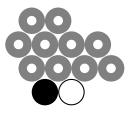
- Guardare per la vittoria.
- Guardare per una mossa sente.
- Guardare per qualsiasi altra mossa che non vi faccia perdere.

Un problema, sacrificando due biglie nere e una grigia per una bianca, si tiene il sente.

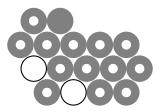


Adesso due problemi per ripassare le lezioni precedenti, si sacrificano una o due biglie per catturare una bianca.

Problema 1



Problema 2



Le soluzioni sul prossimo numero.

 $^{^{1}} www.scat.demon.co.uk/zertz/strategy.htm \\$

Giochi binari

I giocatori hanno sempre due scelte, per esempio destra-sinistra, muovere-catturare.

EL PRECEDENTE numero ho annunciato la nascita di questa nuova rubrica lasciando i lettori senza alcun gioco da provare. Il regolamento che vado a presentarvi è una variante del tradizionale mancala, famiglia di giochi africani diffusasi in tutto il mondo.

Si gioca su un tavoliere a due file con 48 semi distribuiti nelle dodici file, oltre al tradizionale equipaggiamento ludico bisogna aggiungere due cubetti, uno di color bianco e il secondo nero.

Biwele (Luca Cerrato - 2008)

Regolamento

- Giocatori, due.
- *Materiale*, una tavola con due file da sei buche l'una, 48 semi, un cubetto bianco e uno nero.
- Scopo del gioco, catturare la maggioranza dei semi.
- Inizio gioco, il giocatore Sud è padrone di tutte le buche della fila Sud, mentre il Nord è padrone delle buche della fila Nord. In ogni buca vengono distribuiti 4 semi, il cubetto bianco viene posizionato nella quarta buca del giocatore Sud, il cubetto nero nella quarta buca del giocatore Nord.
- Il gioco, nel suo turno il giocatore può scegliere di iniziare la semina dalla buca alla destra o alla sinistra del suo cubo. Se si parte dalla buca alla sinistra la semina verrà in senso orario, dalla destra in senso antiorario. La semina consiste nel prendere tutti i semi dalla buca e distribuirli uno per buca fino al loro esaurimento (il senso di distribuzione dipende dalla buca di partenza), se la buca in cui cade l'ultimo seme contiene a sua volta dei semi (almeno uno) allora si prendono in mano tutti i semi (compreso quello appena seminato) e si continua la semina. La semina finisce quando l'ultimo seme cade in una buca vuota. Non si può iniziare a muovere da una buca che contiene solamente un seme.
- Semina con cubetto, se la buca da cui si prendono i semi per la successiva semina contiene un cubetto (non ha importanza i colore) questo deve essere seminato per primo. Nel caso che tutte e due i cubetti sono presenti nella medesima buca allora si semina per primo il

- proprio poi quello avversario. I cubetti non sono dei semi, una buca con il solo cubetto è considerata vuota.
- Cattura semi, quando una semina ha superato il cubo avversario allora nella buca dove termina la semina corrente si cattura un seme, dopo di che se ci sono ancora dei semi nella buca si continua a muovere, ma non si cattura più. In un singolo turno si può benissimo passare più di una volta sul cubo avversario e catturare più semi. Se la semina finisce nella buca del cubo avversario si catturano due semi.
- Cubo nelle buche avversarie, se al termine del proprio turno di gioco si ha nelle proprie buche il cubo avversario allora si cattura un seme partendo dalla prima buca avversaria non vuota alla vostra destra.
- Fine gioco, il gioco a termine se si catturano venticinque semi oppure il giocatore di turno non può più muovere.

Libro Ludico

The game design reader.



N LIBRO DEDICATO al game design, trentadue saggi scritti da appassionati giocatori, filosofi, antropologi ed esperti della comunicazione che si domandano: che cosa sono i giochi, come devono essere progettati, come i giochi interagiscono con la cultura, quali potrebbero essere gli approcci per creare nuove forme di gioco. Una raccolta di scritti che coprono ben cinquanta anni per offrire un'affascinante panorama sul complesso mondo ludico.

Gli autori sono *Katie Salen* e *Enric Zimmerman* entrambi con varie esperienze nel campo del game design.

Dettagli in gioco

In questa rubrica sono presi in esame i particolari di un gioco, consiglio la lettura completa del regolamento.

RITORNA SOTTO un altro nome la rubrica meta giochi prendendo in esame un gioco tutto italiano di Luca Mori, ideatore e organizzatore di varie edizioni di IdeaG sparse per l'Italia.



Ur può ricordare per certi aspetti il gioco *Tigri* e *Eufrate* di Knizia , entrambi hanno la stessa ambientazione e stesse finalità, svillupare la propria civiltà.

Ur può rientrare nella categoria dei giochi di piazzamento, utilizza un tavoliere modulare che varia il suo aspetto ad ogni turno. I tavolieri modulari sono usati da molto tempo e servono per variare la mappa di gioco turno dopo turno. Un tavoliere che cambia da partita a partita o durante la stessa è certamente stimolante anche se qualche giocatore potrebbe trovare questo sistema molto frustante e come avere una casa con fondamenta non proprio solide.

Il gioco è costituito da cinque colori fondamentali, il verde, il viola, il rosso, il giallo e il blu. Il singolo colore rappresenta un particolare campo di conoscenza della antica civiltà mesopotamica; agricoltura, commercio, guerra, cultura e politica. I cinque aspetti della vita della antica città di Ur sono trasportati sulle quaranta tessere civiltà che vanno a formare il tavoliere di gioco. Ogni giocatore è rappresentato nel gioco da cubetti del proprio colore, nella dotazione materiale fa parte anche uno speciale pezzo chiamato Ziggurat.

Nella dotazione personale il giocatore avrà una delle tessere, bi-facciali, avanzate dalla creazione del tavoliere 6x6, più un certo numero di cubetti. Dopo una fase iniziale di posizionamento di tre cubetti per giocatore e possibile una sostituzione della tessera personale.

Durante il gioco vero e proprio il giocatore dovrà



effettuare un massimo di due azioni rappresentate sulla tessera civiltà in suo possesso, nel caso non volesse o non potesse effettuare nessuna mossa allora può piazzare uno o due suoi cubetti sul tavoliere. Fatte le opportune mosse dovrà cambiare la sua tessera con una della tavola, non occupata da cubetti.

I cubetti piazzati durante la partita possono essere catturati o mossi, solo la Ziggurat, che può essere costruita su una tessera contenente cinque cubetti (è anche il numero massimo che può contenere una tessera), da una sicurezza al giocatore, infatti non potrà mai esser catturata, peccato che si abbiano solo due Ziggurat.

Il gioco termina quando uno dei giocatori non potrà effettuare un cambio di tessera valido, il punteggio viene calcolato in base alla tessere occupate dal giocatore utilizzando le serie. Una serie è un gruppo di tessere differenti tra loro, più l'eventuali Ziggurat che fungono da jolly. Una serie di cinque tessere più Ziggurat fa guadagnare 21 punti, il minimo l'abbiamo con la singola tessera 1 punto. Si sommano i punteggi di tutte le serie, chi ha più punti è il vincitore.

Riassumendo le caratteristiche del gioco;

- Il tavoliere si trasforma ad ogni turno.
- Le azioni da fare nel turno successivo sono decisive alla fine dell'ultima tessera giocata e sono tutte pubbliche.
- Le azioni devono essere differenti dal turno precedente.
- La Ziggurat dà stabilità al gioco, sacrificando cinque cubetti, ed un jolly per il conteggio punti.
- Nel conteggio punti si considerano tutte le tessere occupate, dando maggior peso a differenti tessere.

Passiamo a vedere le abilità dei singoli colori;

 Agricoltura, giocando una tessera verde si hanno due effetti; si aggiungono fin a due cubetti su ogni propria tessera agricoltura, secondo si rimuovono da tutte le proprie tessere non adiacenti ortogonalmente ad una tessera agricoltura un cubetto.

- Commercio, si aggiunge un cubetto sulla tessera viola interessata per ogni tessera commercio adiacente (non ha importanza a chi appartiene, oppure bordo.
- Guerra, questa azione permette di muovere i propri pezzi e se la tessera di arrivo è occupata da pezzi avversari di catturarli.
- Cultura, la tessera gialla permette di aggiungere sulle tessere adiacenti in ortogonale un cubetto su una tessera occupata, indipendentemente dal colore.
- *Politica*, questa azione serve per distribuire i propri cubetti presenti sul tavoliere.



Come si può ben vedere le azioni si possono distinguere in tre gruppi quelle che aggiungono pezzi sul tavoliere anche avversarie (agricoltura, commercio, cultura). Azioni che eliminano delle tessere guerra (cubetti avversari) e agricoltura (cubetti propri), infine azioni per la gestine dei cubetti sul tavola guerra e politica.

In conclusione il gioco è dotato di interessante meccanismo ludico-astratto, il sistema agisce su due differenti livelli; scelgo la tessera, il pezzo in mano, tale scelta introduce due limitazioni; tessere libere sulla tavola (che si riducono turno dopo turno), scelta della nuova tessera diversa da quella giocata (due mosse consecutive sono diverse). Il secondo livello è l'azione sui cubetti, in alcuni casi è meccanica in altri si devono fare delle scelte.

Giocare on line

UE DRITTE su dove giocare in rete giochi astratti,

- PBem Richard server, www.gamerz.net, qui potete divertivi con un gran numero di giochi.
- Super Duper Games, superdupergames.org, anche qui una marea di giochi, soprattutto quelli recenti.

Dame nel mondo

Dama a colonna

OPO qualche numero ritorna la rubrica dedicata al gioco della dama e alle sue varie forme di gioco nel mondo. Il regolamento di questo numero ha una diffusione molto limitata, comunque questa scelta mi dà la possibilità di ricordarvi due giochi descritti nei passati numeri, il Bashne e il Lasca.

Sono tutte varianti della dama che utilizzano torri di pedine. Giochi in cui le pedine catturate non vengono eliminate dal gioco, ma poste sotto la pedina catturante. Questo meccanismo potrebbe essere visto come l'anello di congiunzione tra il tradizionale metodo di cattura per sostituzione, con la pedina catturata che esce dal gioco, e il sistema adottato nello Shogi (scacchi giapponesi) in cui il pezzo catturato passa nelle file avversarie.

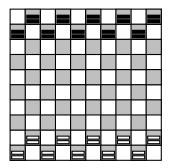
Personalmente trovo molto affascinante la costruzione di pile nel gioco della dama perché aggiunge un pizzico di difficoltà alla partita senza stravolgere il sistema di gioco originale. Una pila composta di sole pedine del proprio colore ha una resistenza alla cattura molto maggiore di una singola. Per raggiungere questa condizione bisogna pianificare una corretta sequenza di catture avversarie.

La variante a colonna di questo numero dovrebbe essere di origine olandese, particolare la situazione di partenza in cui i pezzi formano pile di due pedine.

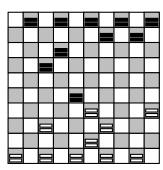
Da notare la mancanza della promozione della pedina la quale raggiungendo la riga più lontana rimane bloccata.

Regolamento

- Giocatori, due.
- Materiali, tavoliere 10x10, 20 pedine nere e 20 bianche.
- Scopo del gioco, impedire all'avversario una mossa valida.
- *Inizio gioco*, le pedine vengono posizionate sulle rispettive prime due righe in pile da due pedine ciascuna nelle caselle nere. La prima mossa aspetta al bianco.



- Il gioco, a turno i giocatori muovono la singola pedina o pila, il colore del pezzo in cima alla pila indica a chi appartiene la stessa. La cattura è obbligatoria.
- Movimento pezzo, la singola pedina o la pila di pezzi si muovono in avanti diagonale di una casella.
- Cattura pedina, la cattura è obbligatoria, avviene con il salto del pezzo avversario adiacente in diagonale, si cattura sia in avanti che all'indietro. La singola pedina oppure quella in cima alla pila viene saltata e posizionata sotto alla catturante. Il salto deve terminare nella casella dietro al pezzo saltato. Nel esempio di sotto la pila bianca cattura due pezzi neri, nella mossa successiva la pedina nera mangerà all'indietro la pedina bianca in cima alla pila.



Si possono fare catture multiple, in questo caso bisogna effettuare la mossa che permette il maggior numero di prese.

- *Ultima riga*, la pila o pedina che arriva nella riga più lontana NON viene promossa a dama, come avviene nel tradizionale gioco, ma rimane ferma sulla casella di arrivo, ricordate che pedina o pila possono catturare all'indietro.
- Fine partita, quando un giocatore non ha più possibilità di muovere la partita è finita.

Italia ludica

Come gli autori ludici rappresentano la nostra bella Italia e suoi luoghi di interesse storico-turistico nei loro giochi.

Lucca città



ASCIAMO San Gimignano e risaliamo verso il nord della toscana fino ad arrivare in quei di Lucca.

Città dell'entroterra, non distante dal mare (Livorno e Pisa sono dietro l'angolo), Lucca è famosa nel mondo per le sue bellezze architettoniche mentre gli appassionati di giochi la ricordano per la famosa fiera del gioco che si tiene in autunno.

Questa piccola cittadina era famosa nel medioevo per la produzione di preziosi tessuti e per le sue banche. A sua difesa i signori della città eressero, durante vari secoli, imponenti mura, che per fortuna della città non servirono mai al loro scopo e sono arrivate fino a noi praticamente intatte. Ai nostri giorni sono utilizzate come passeggiata (lunga ben quattro chilometri e mezzo) su cui godersi il collinoso panorama circostante.



All'interno della cinta delle mura c'è la città vecchia in cui si può ancora respirare un clima medioevale. I famosi e ricchi palazzi dal esterno sono poco appariscenti, ma loro bellezza è nelle loro stanze e cortili, dove i signori dell'epoca intrattenevano i prestigiosi ospiti con meravigliose feste. Quando

si vaga per le strette vie della città bisogna anche dare uno sguardo verso l'alto dove svettano imponenti torri dove su alcune di esse si possono scorgere dei giardini con alberi.

Il gioco di Alessandro Zucchini (casa editrice Da Vinci games) rievoca le imponenti mura e famosi palazzi della città. I giocatori sono a capo di una delle famiglie nobili della città, il vostro obiettivo è far iscrivere la vostra casata nel libro d'oro della Repubblica ed aspirare al governo di Lucca.



Lucca città è un gioco di carte composto da 96 carte che rappresentano parti di palazzi, torri, quartieri e carte stemma. Nelle carte palazzo si identificano quattro simboli gli scudi (sostegno alle mura), un certo numero di finestre, un numero civico e un colore di fondo.

Le carte stemma ed i quartieri vengono distribuiti uno a giocatore ad inizio gioco, la carta quartiere serve per identificare i palazzi in costruzione, i completati e quelli inaugurati.

La durata del gioco è proporzionale al numero di giocatori, ad ogni inizio turno si girano delle terzine di carte in numero pari al numero di giocatori più uno. Nel proprio turno il giocatore può fare le seguenti azioni nell'ordine: inaugurare uno o più propri palazzi completati, scegliere una terzina di carte e giocarla.

Il giocatore può inaugurare palazzi completati, dando una festa in essi. I giocatori avversari che hanno palazzi dello stesso colore di quello inaugurato guadagnano dei punti. Ogni palazzo in costruzione da 1 punto per carta, ogni palazzo completato da due punti, non importa di quante carte sia composto. Il palazzo inaugurato è spostato nella sezione palazzi inaugurati.

Con le carte della terzina il giocatore può effettuare una delle seguenti operazioni;

- Iniziare un palazzo di un nuovo colore, giocando le carte nello spazio palazzi in costruzione (si può avere solo un palazzo di un determinato colore).
- Aggiungere una carta ad un palazzo in costruzione, la carta deve avere lo stesso colore



del palazzo. Un palazzo formato da un certo numero di carte è completato (dipende dal numero di giocatori, per esempio in tre giocatori il numero di carte richieste è cinque). Un palazzo completato fa guadagnare punti al giocatore in base al numero di finestre dello stesso, il palazzo viene spostato nel settore dei palazzi completati.

• Convertire una carta in un tratto delle mura. Costruire una torre, collocando la torre nello spazio palazzi completati. Ultima azione scartare la carta.



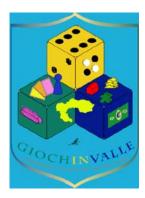
Alla fine della partita si contano punti per i palazzi completati (si l'ultima possibilità di inaugurazione). Punti per i tratti di mura o torri, ogni tratto di mura un punto per ogni palazzo inaugurato. Ogni tratto di mura deve essere sostenuto da almeno due scudi sostegno mura dai palazzi in costruzione. Punti per il numero civico, il giocatore che ha il civico più basso paga tre punti al giocatore che ha il numero civico visibile più alto.



Ritrovi

L'obbiettivo del fogliaccio è la diffusione del gioco e del giocare in allegria allora perché non dedicare delle pagine ad associazioni, federazioni o semplici gruppi di amici che si ritrovano a passare del tempo insieme.

GiochinValle



ARI LETTORI del Fogliaccio è per me un piacere immenso potervi parlare di *Giochin-Valle*, uno degli ultimi (temporalmente parlando) circoli a carattere ludico nato sul territorio della provincia di Torino.

GiochinValle è la materializzazione di un'idea comune di due amici (Hadaran e Soveliss, questi i nick con cui siamo conosciuti) che condividono la passione per i Giochi da Tavolo e per il mondo ludico in generale. Siamo nel periodo a cavallo tra il 2006 ed il 2007, le serate giocose con il consueto gruppo di amici si fanno sempre più rare, dentro di noi si fa sempre più forte la voglia di tentare, di provare a creare qualcosa, di buttarci in una nuova avventura.



14 marzo 2007. Nasce Giochin Valle. Su internet e tocca ad un forum festeggiare la nascita di questo nuovo circolo ludico, il primo operante in Val di Susa. Comincia così l'era delle partecipazioni alle varie convention ludiche organizzate sul territorio della Provincia di Torino, iniziano le conoscenze di persone appartenenti ad altre associazioni e

gruppi ludici; persone splendide che sarebbe stato un peccato non conoscere.

A giugno 2007, a soli tre mesi dalla nascita, organizziamo la nostra prima convention, una Giornata Eno Gastro Ludica che ha subito un grande successo, tanto da convincerci a ripetere l'iniziativa anche quest'anno. In pochi mesi Giochin Valle è diventato una piccola realtà che mira a diventare sempre più grande ed a moltiplicare nel tempo l'attuale numero discritti.

Sempre nel 2007 è arrivata un'altra graditissima novità che è vitale per ogni associazione: una sede ove ritrovarsi per le serate di gioco. Solitamente il ritrovo è fissato per le 21.00 di venerdì nella stanza che il *Comune di Villarfocchiardo* ci ha gentilmente concesso, sita all'interno del comprensorio dell'edificio comunale.

Gli obbiettivi di *Giochin Valle* sono:

- La diffusione della cultura ludica.
- L'incremento dei frequentatori abituali.
- L'organizzazione di manifestazioni a carattere ludico.

I giochi che vengono solitamente trattati sono molteplici: giochi da tavolo, giochi di carte e giochi astratti.



Maggiori informazioni sono disponibili sul nostro sito internet

www.giochinvalle.com

Se vorrete inoltre aderire al nostro circolo ludico, sarà sufficiente inviare una vostra richiesta tramite mail all'indirizzo giochinvalle@gmail.com e verrete inseriti all'interno di una mailing list che vi avviserà degli incontri di gioco settimanali oltre che degli eventi cui GiochinValle prenderà parte.

Vi aspettiamo numerosi.

Punti di vista

Tattica o Strategia

a cura di Sartoretti Gianfranco (Mago G)



Mago G. impegnato in Amazzoni.

RIMA DI ENTRARE nel vivo dell'articolo inizio citando alcune seguenti definizioni che sono tratte dal dizionario *Devoto Oli* della lingua italiana

- Efficacia: capacità di produrre l'effetto ed i risultati voluti o sperati.
- Efficienza: capacità costante di rendimento e di rispondenza alle proprie funzioni o ai propri fini.
- Strategia: il ricorso motivato e ragionato a mezzi idonei al raggiungimento di uno scopo.
 In vari sport e giochi, il complesso dei mezzi e degli accorgimenti per battere l'avversario
- Tattica: linea di condotta adottata in funzione del raggiungimento di determinati obiettivi.
- Produttività: l'attitudine a conseguire un risultato superiore ai mezzi impiegati.
- *Tatticismo*: il ricorso spregiudicato a manovre o espedienti per ottenere quanto si desidera.
- Strategico: espediente astuto diretto ad ingannare l'avversario.

Sperando di non avervi annoiato con le definizioni passiamo al commento.

Dalle ultime due definizioni si può dedurre che mentre chi gioca in modo strategico cerca di vincere con l'astuzia chi usa invece spesso dei tatticismi lo fa in modo più incerto ed anche rischioso; in ogni caso entrambi gli atteggiamenti hanno l'obbiettivo di battere l'avversario.

Ma come fare ad individuare la strategia vincente o applicare durante la partita la migliore tattica? beh, non è così facile ma qualche suggerimento si

può dare.

Innanzitutto dipende quanti giocatori partecipano alla partita, dalla forza ludica degli avversari, dal tipo di gioco in corso (semplice, complesso, fortunoso, pensieroso, ecc.), dalla propria propensione al rischio, dalla propria forma fisica o mentale durante la partita. Nei giochi astratti, ma non solo, ci sono le tattiche attendiste o di attacco. dipende molto da quanto si è disposti a rischiare per vincere. Avendo la possibilità in vari giochi astratti da 2 giocatori di poter finire la partita in parità, a differenza dei giochi da tavolo dove spesso il vincitore è uno solo, i giocatori si affrontano con strategia e tattiche diverse. Un giocatore è efficace se riesce a vincere bene una partita e diventa anche efficiente quando ne vince molte. Sulla produttività delle proprie scelte bisogna sapere quali sono le possibili scelte e quanto incidono sul risultato finale; in ogni caso con più partite alle spalle le scelte sono destinate a migliorare.

Esempio di Strategia e Tattica applicata ad una partita di scacchi.



Ecco alcune strategie per vincere: far consumare tutto il tempo dell'avversario con l'obbiettivo quindi di vincere per il tempo che si ottiene con la tattica di giocare mosse strane o pericolose per l'avversario che è costretto a pensare molto durante le sue mosse imporre l'avversario a scoprirsi per contrattaccarlo con la tattica di giocare finte mosse deboli lasciandogli l'iniziativa per poi contrattaccare quando l'avversario pensa di aver quasi vinto o non si difende in modo sufficiente disorientare l'avversario con la tattica di mosse non previste dalla teoria portare la partita in finale per sfruttare la migliore conoscenza dei finali con la tattica di cambiare appena si può i propri pezzi con quelli dell'avversario

BASE

Il sincronismo

 $BASE\ un\ linguaggio\ per\ descrivere\ i\ giochi\ da\ tavola.$

ELLA SPERANZA di pubblicare entro poco tempo qualcosa di più sostanzioso che brevi puntate sul fogliaccio, continuo nella presentazione del progetto.

Siamo sempre nella parte relativa alla descrizione degli elementi, dopo il tavoliere la logica prevederebbe la continuazione con i pezzi e loro caratteristiche invece voglio parlarvi di un elemento che coinvolge i giocatori e i pezzi, il sincronismo. Nella maggior parte dei giochi i giocatori si alternano alla mossa, Rossi muove i suoi pezzi una volta finito tocca a Bianchi, terminato Bianchi è il turno di Verdi e cosi via. Questo tipo di sincronismo è sincrono con i giocatori si alternano alla mossa.

Esiste anche un insieme di giochi in cui i giocatori presentano in contemporanea le loro scelte, un sincronismo simultaneo aggiunge una quantità di indeterminazione che potrebbe rendere interessante il gioco.

Terzo e ultimo tipo è il sincronismo chiamato asincrono. In questo tipo di sincronismo i giocatori non devono aspettare che gli avversari facciano le loro mosse. Tutti i giocatori hanno una finestra di tempo per effettuare la singola mossa, passato questo tempo si aprirà la successiva finestra temporale, tra le due finestre i giocatori dovranno presentare le loro mosse. All'interno della singola finestra temporale il giocatore può scegliere di effettuare o no la sua mossa. Il sistema è difficilmente gestibile senza un aiuto esterno, molto utile è la

Bacheca astratta

Uno spazio per tutti i lettori del fogliaccio.

Siete autori di giochi e volete pubblicare la vostra creature sul fogliaccio.

Volete comprare o vendere un giochi astratti. Cercate giocatori nella vostra zona o in rete.

inviate la vostra e-mail a info@tavolando.net

- Il fogliaccio degli astratti cerca appassionato othellista per serie sul gioco del Othello.
- Il fogliaccio degli astratti cerca appassionato di scacchi eterodossi per serie di articoli.

Bao

Buche interne

a cura di Nino Vessella e Luca Cerrato.

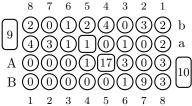
ELLA PRIMA PUNTATA dedicata alla strategia nel Bao si è analizzato l'importanza delle buche delle file esterne, le quali sono fondamentali perchè i loro semi non possono essere catturati e durante la fase mtaji permettono di fare il giro della tavola ed avere una possibilità di cattura ritornando nelle file interne.



Nonostante l'importanza della fila esterna la parte del tavoliere dove avviene il *raccolto* che porta alla vittoria sono le buche centrali in cui i semi si fronteggiano a viso aperto, ricordatevi sempre lo scopo del gioco è svuotare la fila interna avversaria.

Prima di entrare nel vivo del discorso ripassiamo le condizioni di cattura; la propria buca interna deve contenere almeno un seme, la buca avversaria posta di fronte alla vostra deve contenere i semi da catturare. La cattura avviene depositando un seme nella vostra buca, i semi catturati andranno messi in una delle due Kichwa . La semina nella prima fase, Kunamua, avviene depositando un seme dal granaio nella buca interessata, mentre nella seconda fase, mtaij (granai vuoti), si parte da una buca contenente almeno due semi (non si muove mai da una buca con un seme) e l'ultimo seme deve cadere nella buca di cattura, sempre nella fila interna. Una piccola parentesi sulla semina nella seconda fase, la cattura è sempre obbligatoria, nel caso di cattura si può partire sia da una buca della fila interna che esterna, nel caso vi fossero più possibilità di non cattura bisogna sempre svuotare per prima le buche interne e poi quelle interne, con più di un seme e poi quelle esterne.

Nella fase Mtaij se nella casa, come in un'altra buca, ci sono più di sedici semi allora non si può catturare, si può fare solo una semina Kutakata, esempio:



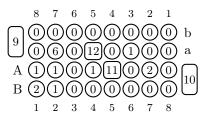
Nonostante Sud, seminando la nyumba arrivi ad A4 che potrebbe essere una buca di cattura perché ha di fronte una buca avversaria con un seme, deve continuare a seminare senza catturare (kutakata):



Ricordiamo che il kutakata della nyumba è sempre possibile nella fase mtaji, ma non sempre nella fase kunamua.

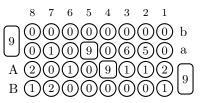
Il Bao è un gioco dove è fondamentale catturare per raggiungere l'obbiettivo, che, è bene rocirdare, è svuotare la riga interna dell'avversario e non accumulare semi ovviamente i giocatori, nella fase Kunamua, cercheranno prima di tutto di prendere possesso della casa avversaria, eliminando in questo modo la più grande minaccia sulla via della vittoria.

Catturata la casa il giocatore difficilmente potrà accumulare semi per far partire grandi raccolti. Ovviamente entrambi i giocatori avranno cura di difendere quasi ad ogni costo la propria casa e la fortuna di catturala a zero costo può avvenire solo se l'avversario è un principiante o si distrae. Comunque se è quasi impossibile catturare la casa avversaria un attacco mirato ad essa può portare a importanti catture su altre buche, l'avversario impegnato nella difesa della propria casa deve abbassare le difese sulle altre parti della tavola, vediamo il seguente diagramma:



Il giocatore Nord ha la mossa, per difendere la sua Nyumba deve catturare nella buca 5, lasciando al giocatore Sud i sei semi nella buca 2. Quella di sopra è un esempio del classico attacco a forchetta (kupiga tanji), ma come è possibile far creare all'avversario una buca cosi pesante?

Si deve costringere l'avversario a catturare o passare con delle semine dalla buca interessata in modo da aumentare il numero di semi in essa, tutto questo può avvenire solo con una serie di sacrifici ben mirati. Ovviamente questa tattica si può utilizzare con delle semplici buche, si fanno crescere di dimensione due buche qualsiasi e poi si effettua un attacco contemporaneo, vedi esempio teorico qui sotto



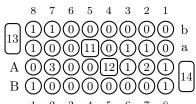
Se è il turno del giocatore nord potrebbe difendere solo una delle due buche quella con 6 o 5 semi, la situazione sarebbe più critica se la sua Nyumba fossa attaccata con un singolo seme.

Catture di questo genere possono essere quasi paragonate alla cattura della Nyumba, in termini di quantità di semi, e con il possibile aiuto delle buche esterne, si può arrivare alla catturare della Nyumba avversaria.

Dopo aver lodato le qualità della Nyumba qui seguito viene portato un esempio di come la scelta di seminare la Nyumba al giusto momento della partita porti alla vittoria.

1: A6>* a6<*; 2: A5< a7>*; 3: A1> a5<; 4: A8> a3<; 5: A7<* a3<; 6: A5< a5<; 7: A2> a5>; 8: A7> a1; 9: A5> a2>;

diagramma



Il sud a questo punto a poco da fare, la sua sconfitta è vicina

10: A6< a4>; 11: A2R a4L; 12: A2R a5L; 13: A2R a6R; 14: A2R a6L*; 15: A2R a6L;

Per finire alcuni problemi creati da Mago G. e rivisti da Nino.

Il primo problema è semplicissimo e illustra una delle situazioni da imparare a memoria per catturare la nyumba avversaria. In un prossimo articolo parleremo dell'importanza delle kimbi e delle kichwa nella gestione della nyumba.

Problema 1: Sud semina dal granaio (fase Kunama) e vince:

$$\begin{array}{c} 8 & 7 & 6 & 5 & 4 & 3 & 2 & 1 \\ \hline 13 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline 13 & 0 & 0 & 0 & 17 & 0 & 0 & 1 & 1 \\ A & 0 & 3 & 0 & 0 & 16 & 1 & 1 & 1 \\ B & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 & 0 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{c} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 \\ 8 & 7 & 6 & 5 & 4 & 3 & 2 & 1 \\ \hline 0 & 2 & 2 & 4 & 6 & 0 & 0 & 3 & 4 & b \\ \hline 3 & 0 & 3 & 0 & 0 & 5 & 1 & 0 & a \\ A & 2 & 0 & 1 & 2 & 0 & 1 & 1 & 1 \\ B & 1 & 2 & 4 & 5 & 3 & 3 & 3 & 2 & 0 \\ \hline \end{array}$$
Soluzioni a pagina 24.

Scacchi eterodossi

Scacchi e economia

Il meraviglioso mondo delle varianti scacchistiche, non solo cavalli e torri.

EGLI ULTIMI TEMPI i problemi legati all'economia globale hanno impensierito molti di noi, qui di seguito alcune varianti economiche.

Prestiti in PieceLand.

Valgono tutte le regole degli scacchi eccetto per quanto segue:

- Comprare pezzi, un giocatore può comprare un extra pezzo, senza perdere la normale mossa, e nel turno successivo deve depositarlo in una casella vuota (senza muovere nessun pezzo sul tavoliere). Il pezzo comprato deve essere pagato entro le successive tre mosse.
- Pagare il pezzo, un pezzo deve essere pagato rimuovendo un pezzo di valore più potente, la scala di importanza partendo dal basso è pedone cavallo torre regina. Se il giocatore non può pagare perde la partita.
- Scacco matto, se si ha un prestito in corso non si può dare scacco matto.
- *Nota*, le regole impediscono di comprare una regina.

Zorkmiding the Board

Valgono tutte le regole degli scacchi eccetto per quanto segue:

- Soldi, all'inizio del gioco ogni giocatore ha 120 zorkmids.
- Comprare temporanei poteri, un giocatore può comprare temporanei poteri la lista dei costi è la seguente :
 - Re, 15 zkd.
 - Cavallo, 15 zkd.
 - Alfiere, 20 zkd.
 - Torre, 40 zkd.
 - Regina, 60 zkd.
- Avvertire del acquisto, il giocatore deve avvertire il suo avversario un turno prima che probabilmente acquisterà un extra potere per un certo pezzo. Comunque al turno successivo non c'è obbligo di acquisto, ma non si può acquistare senza avvertire. Se il giocatore bleffa non può acquistrare poteri per i prossimi tre turni.

Sudoku

Piladoku.

L'angolo del Sudoku, il gioco dal punto di vista del fogliaccio.

ER LA VARIANTE di questo numero non basta carta e penna come nel classico gioco, ma bisogna munirsi di una tavola di 9x9 caselle oppure si può benissimo utilizzare della carta quadrettata e dei pezzi numerati da uno a nove

Per riempire il tavoliere si parte con tutte i pezzi posizionati su colonne alte nove pezzi che si muovo sul tavoliere. In questa variante è importante anche ricordarsi quali numeri sono impilati su una torre per migliorare il proprio gioco e vincere.

Piladoku (Luca Cerrato - 2008)

- Giocatori, due.
- *Materiale*, un tavoliere quadrato 9x9, 9 serie di pezzi numerati da 1 a 9.
- Scopo del gioco, effettuare l'ultima mossa oppure posizionare l'ultimo pezzo.
- Situazione iniziale, tutti i 81 pezzi vengono messi in un sacchetto ed estratti uno ad uno a formare 9 torri alte 9 pezzi ciascuno.
- Posizionamento torri, a turno i giocatori scelgono una torre e la posizionano sul tavoliere, rispettando le classiche regole del Sudoku, il numero in cima alla torre è il numero visibile.
 Prima di posizionare la torre i giocatori possono vedere i pezzi della torre, senza cambiarne l'ordine.
- Movimento delle torri, terminata la fase di deposito i giocatori a turno muovono una delle torri, si possono muovere solo le torri e non i singoli pezzi. Il movimento consiste di prendere una parte della torre (almeno due pezzi) partendo dalla cima, senza scambiare l'ordine dei pezzi. Una volta scelta la torre i giocatore possono vedere tutti i pezzi della torre, senza cambiarne l'ordine. Sia il pezzo numerato che rimane che quello che si muove deve rispettare le regole del Sudoku.

La parte d torre scelta si può muovere in orizzontale, verticale o diagonale di un numero massimo di caselle pari al numero di pezzi di cui è composta. La casella di arrivo deve essere vuota.

 Termine gioco, quando un giocatore non può più muovere il gioco a termine, l'ultimo che ha mosso è il vincitore.



A cura di Giuseppe Baggio.

Il proverbio

Attivate i vostri pezzi inoperosi

L proverbio può essere letto anche in un altro modo: non rendete i vostri pezzi inattivi, che è il modo più naturale di riflettere specialmente dall'apertura al medio-gioco.



Questo è lo scoglio più difficile da superare per i principianti, che proprio a causa della ancora scarsa comprensione del gioco, concentrano la loro attenzione sui pezzi coinvolti nell'azione, ricordandosi degli altri quando il gioco si sposta verso il loro settore. Tenendo bene a mente questo proverbio, l'attenzione del giocatore spazia sull'intero tavoliere ed in questo modo i progressi saranno più rapidi, perché si potranno noteranno più facilmente le interazioni fra tutti i pezzi.

Il proverbio porta a 2 considerazioni:

- 1. si deve provare a non creare pezzi inattivi fin dall'inizio;
- 2. se non si è potuto evitare di avere dei pezzi inattivi, tenere bene a mente di riportarli in gioco gradualmente nel corso della partita.

	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
#	曐							華	曐	а	
							金	王		b	
	#	豣	卦	升	₩	金	升		#	С	
			#	#	#	#	#	#		d	
		¥							歩	е	
				歩	歩		銀			f	
	歩	歩	銀	金		歩				g	
			金					釆		h	
	香	桂						桂	香	⋾歩	

Diagramma 1 (dopo Px2d)

Mosse dal diagramma 1: 1.P*2e Px2e 2.N3g K3a 3.Nx2e S2b 4.Nx1c+ Sx1c 5.P*2c ed il Nero è in grosso vantaggio. Se il Nero gioca 2.Sx2e segue P*2c 3.P*2d Px2d 4.Sx2d P*2c 5.Sx3c+ G4x3c, con nessun particolare guadagno. 2.N3g è una buona mossa che attiva questo pezzo inoperoso, contro la quale il Bianco non ha una buona difesa. Se il Nero giocava 1.N3g lasciava il tempo al Bianco

a consolidare la difesa con B4b 2.P*2e G2c. Alle 2 considerazioni precedenti, possiamo aggiungerne un'altra: 3. non si deve temere, ma ignorare, i pezzi inattivi avversari.

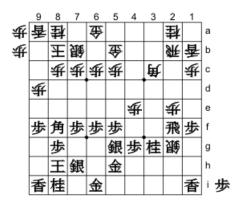
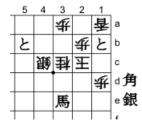


Diagramma 2 (dopo P*2e)

Mosse dal diagramma 2: 1.Rx2e Rx2e 2.Nx2e B5a 3.R*2b con posizione favorevole al Nero. A prima vista, sembra che il Nero debba giocare 1.Rx2g, ma poi segue P2f 2.R2i P2g+ 3.P*2c Rx2c 4.S*3d R2f 5.Sx3c+ P*2h ed è abbastanza evidenze che il Nero si trovi in cattive acque. La ragione è dovuta al fatto che catturando l'Argento inattivo del Bianco lo si è reso attivo. Inoltre, sebbene il Nero cattura l'Alfiere, si ritrova che la sua Torre è diventata inattiva, come dire uno scambio in perdita. Tuttavia, seguendo la sequenza principale, il Nero mantiene attiva la sua Torre (attraverso il cambio) e l'Argento bianco è completamente fuori dal gioco. La posizione nera è migliore.

Tsume 1 (5 mosse)



Tsume 2 (7 mosse)



Xiangqi

Scacco matto, sistemi elementari. ²

HI di voi ha fatto qualche partita avrà notato che non è sempre facile raggiungere la disposizione finale degli esempi riportati sul fogliaccio. Solo con un duro lavoro e studiando tanto si può diventare un esperto giocatore e manovrare in modo organico ed armonico il proprio schieramento.



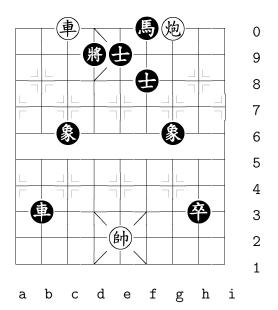
In questo numero si continua la presentazione di finali di partita, la traduzione dei nomi dei vari metodi qualche volta mi mette in difficoltà e sarà affiancata dalla definizione inglese. Una piccola novità nella notazione delle partite, accanto alla notazione occidentale con le classiche coordinate cartesiane ci sarà anche quella tradizionale cinese. Nella notazione orientale indicare il pezzo da muovere seguito da un - se ci avviciniamo verso la propria prima riga o + se si muove versa la prima riga avversaria seguito dal numero di intersezioni in verticale da percorrere. Le mosse in orizzontale sono indicate con un = seguito dal numero della fila, tenete presente che la fila numero 1 è sempre alla destra dei giocatori.

Il primo metodo ha un nome molto particolare *Pescando la luna nelle profondità del mare* (fishing the Moon under deep sea checkmate), sfrutta la riga di fondo avversaria con l'appoggio del proprio re sulla fila centrale, questo metodo è una valida alternativa ad un attacco frontale. Il nome del metodo deriva dalla grande abilità che ci vuole per metterlo in pratica.(partita 1 e 2)

La torre è il pezzo più forte degli scacchi cinesi e dovrebbe essere il pezzo da sviluppare il più velocemente in fase d'apertura. Immaginate la forza devastante di un doppio attacco di torre al re avversario. Nello scacco matto con due torri (double chariots checkmate) le due torri si alternano a dare scacco finché il re avversario non è catturato. Un metodo molto potente ed aggressivo, specialmente quando il consigliere avversario nn è più in gioco.(partita 3 e 4)

Partita 1

In questa partita il bianco sfrutta la posizione non troppo corretta della torre e cavallo avversario e il cattivo coordinamento tra elefante e consigliere nero. Il bianco muove e vince



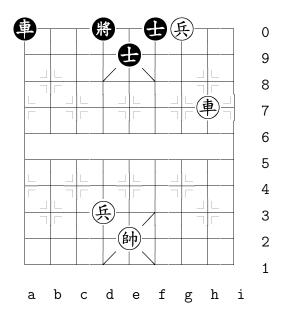
1. C0-C9 (R7-1)	D9-D8 (K4+1)
2. G0-G9 (C3-1)	E9-D8 $(A5-4)$ (1)
3. C9-C7 (R7-2) (2)	B3-B7 (R2-4)
4. C7-C8 (R7+1)	D8-D7 (K4-1)
5. C8-C9 (R7+1)	D7-D8 (K4+1)
6. G9-F9 (C3=6) (3)	B7-B9 (R2-2) (4)
7. C9-C7(R7-2)	(K4-1)
8. (R7=6)	

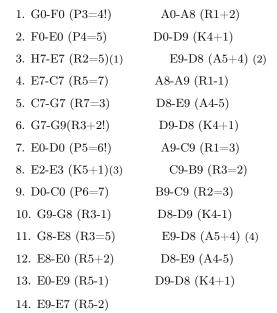
- (1) Se il nero cambiasse in R2-5, il bianco giocherebbe in R7-2 vincendo.
- (2) La mossa è corretta. Se il bianco sbaglia giocando in R7-3 per catturare l'elefante, il Nero giocherebbe in H6+5. L'attacco bianco sarebbe cancellato.
- (3) Questo può essere considerato come una variante di questo metodo di scacco.
- (4) Se il nero giocasse in H6+4 per catturare il cannone bianco, il bianco giocherà in R7-1 per eseguire uno scacco matto liscio.

Partita 2

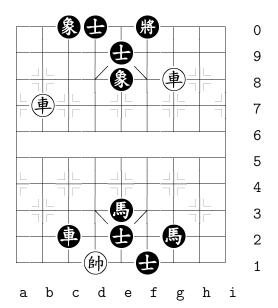
In questa partita sono la torre e il pedone a portare l'attacco. I due consiglieri neri complicano la vittoria del bianco. Sotto la copertura della torre, il rosso guida il suo in fondo al mare, vincendo in questo modo la partita.

 $^{^2{\}rm Questo}$ articolo è stato liberamente tratto dal libro Basic~Xiangqi,~check~methodsa cura della World Xiangqi Federation, Chinese Xiangqi Association





- (1) É molto importante per il bianco occupare la fila centrale.
- (2) Se il nero gioca A5+6, il bianco giocherebbe intelligentemente con P5=6, poi A6-5; P6=7, A5+4; R5+3, il rosso vince.
- (3) Mossa di attesa, forzando la torre nera a muovere ancora. Nella successiva mossa il rosso gioca il suo pedone laterale per vincere la partita.
- (4) Se il nero giocasse R3-1 a catturare il pedone bianco, allora R5+1, K4+1; R5-2, il rosso vincerebbe.

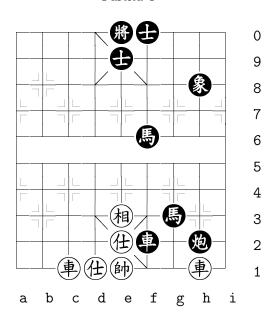


Il bianco muove è vince:

1. B7-F7 (R8=4)(1)	F0-E0 (K6=5)
2. H8-H0 (R2+2)	E8-G0 (E5-7) (2)
3. H0-G0 (R2=3)	E9-F0 (A5-6)
4. G0-F0 (R3=4)	E0-E9 (K5+1)
5. F0-F9 (FR-1)	E9-E0 (K5-1)
6. F7-E7 (RR=5)	C0-E8 (E3+5)
7. E7-E8 (R5+1)	D0-E9 (A4+5)
8. E8-E9 (R5+1)	, ,

- (1) La mossa è corretta, se il bianco avrebbe commesso un errore dando scacco con R2+2, il nero avrebbe giocato in K6+1, poi R8=4, A5+6; R4+1, K6=5; Il bianco perderebbe la partita perché non potrebbe dare scacco in modo continuo.
- (2) Sacrificando il suo elefante, lo scacco può essere posposto per molte mosse. Se il nero cambia in A5-6, allora R2=4, K5+1; RR+2, il bianco vincerà velocemente.

Partita 4



Partita 3

Il bianco muove e vince:

1. I5-E5 (R1=5)(1)	E0-D0 (K5=4)
2. C1-C8 (R7+9)	D0-D1 (K4+1)
3. E5-B5 (R5=8)	H2-H8 (C8-6)
4. C8-C6 (R7-2)(2)	H8-E8 (C8=5)
5. B5-B9 (R8+4)	D1-D0 (K4-1)
6. C6-C8 (R7+2)	

- (1) La mossa bianca è corretta giocando la torre nella fila centrale minaccia lo scacco matto. Se il bianco giocasse la sua torre senza prestare attenzione a dare scacco perderebbe il tempo nel suo attacco.
- (2) É una buona mossa. Altrimenti, quando il re nero muove in cima al suo palazzo, il bianco potrebbe perdere la possibilità di dare scacco matto. Questa è la tecnica base del controllo per dare scacco matto, alla quale i principianti dovrebbero imparare.



Introduzione al gioco del Go.



INALMENTE, dopo ben cinquanta puntate, pongo rimedio ad una grande lacuna del fogliaccio, non aver mai scritto nulla sull'antico gioco orientale del Go. Il gioco astratto per eccellenza, poche regole e grande spessore strategico e tattico.

Mi considero un grande ammiratore del gioco e niente più, per cui spero che qualche persona più esperta di me possa in futuro spendere parole che rendono giustizia a questo millenario gioco.

In questa puntata sarà descritto velocemente il regolamento del gioco con i dovuti approfondimenti sono rimandati sul prossimo numero.

Il regolamento.

- Giocatori, due.
- Materiale, una tavola quadrata con 19x19 linee chiamata Goban, il giocatore nero ha 181 pietre e il bianco 180.
- Scopo del gioco, fare più punti possibili racchiudendo con le proprie pietre le intersezioni del Goban e contando le pietre catturate.

- *Inizio gioco*, inizialmente la tavola è vuota, la prima mossa spetta al nero, che per tradizione dovrebbe essere il giocatore più debole.
- Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa deponendo una pietra del proprio colore su un incrocio libero del goban.
- Gruppi di pietre, un insieme di pietre dello stesso colore connesse in orizzontale o verticale forma un gruppo di pietre.
- Gradi di libertà, una pietra depositata sul goban avrà degli incroci adiacenti liberi da pietre, il numero di incroci liberi da i gradi di libertà.
 La singola pietra isolata ha 4 gradi di libertà, un gruppo di pietre può avere un numero di libertà più elevato.
- Cattura pietre, quando un gruppo di pietre ha zero gradi di libertà viene catturato e rimosso dal Goban.
- Fine gioco, quando un giocatore si rende conto che non può aumentare il proprio territorio nè diminuire quello avversario non depone nessuna pietra e passa. Quando entrambi i giocatori passano la partita ha termine.
- I punti, nel sistema giapponese le pietre catturate vengono riconsegnate all'avversario che le usa per riempire il proprio territorio. Quando sul goban si sono delimitati territori regolari si contano le intersezioni libere nei propri territori. Al bianco vengono dati cinque punti in più per compensare il vantaggio della prima mossa nera.



Shogi soluzioni

Tsume 1: 1.S*3b Px3b 2.B*3d Sx3d 3.+B1c Tsume 2: 1.B*3c Bx3c 2.G*1b Kx1b 3.S2a= K2b 4.+P3b

Bao soluzioni

Problema 1: A7> oppure A8+

 $Problema\ 2\colon \ B2<$