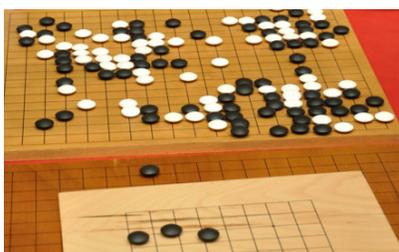


Il fogliaccio degli astratti

Numero 53 - Anno 7

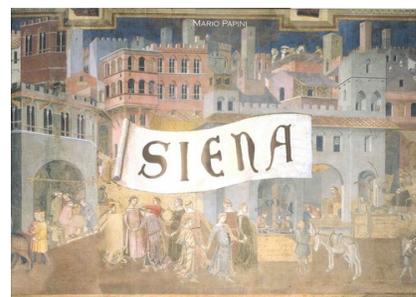
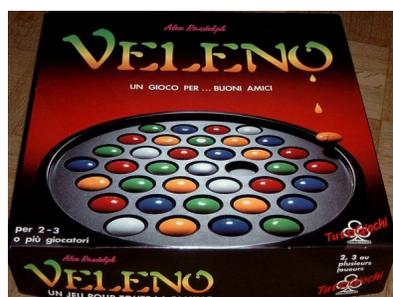
Gennaio 2010

Rivista dedicata ai giochi da tavola.



In questo numero

- *Giocchi di filetto*, una panoramica sui giochi che utilizzano i pezzi in fila nei loro regolamenti. Da segnalare il moderno XColor e il tradizionale Pasang.
- *Shuuro*, la storia della nascita del nuovo gioco basato su war-games e scacchi.
- *Mancala*, il classico dei giochi africani.
- *Giocchi di carte*, il Barbù.
- *Pit*, un party game del 1903.
- Sport e giochi da tavola.
- *Autori di giochi*, Alex Randolph.
- Gli scacchi nel lontano oriente, *Shogi* e *Xiangqi*.
- *Il Go*, regole e primi rudimenti di strategia.
- *Giocchi di aste*, breve panoramica.
- *Italia ludica*, Siena con i giochi Palio e Siena



Per non perdervi nessun numero del



ABBONATEVI è gratis

riceverete tutte le novità direttamente sulla vostra e-mail

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net

Nessuna donazione in soldi è richiesta, **SOLO** le vostre idee, articoli, giochi e proposte utili sono le benvenute.

Responsabile della rivista, Luca Cerrato.

Revisore della rivista, Alberto Bertaggia.

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita del fogliaccio.

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, 51, 52, 53
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45
A. Bertaggia	46, 47, 48
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53
N. Castellini	51, 52, 53
L. Borgesa	52
FIGG	52, 53

Buona lettura
Buon gioco
a Tutti

Siti di riferimento da cui sono presi regolamenti ed alcune immagini: <http://www.boardgamegeek.com>,
<http://nuke.goblins.net/>.

Questa rivista è stata creata utilizzando L^AT_EX.

Riferimento Luca Cerrato, e-mail ilfogliaccio@tavolando.net, sito www.tavolando.net.

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

Idee in libertà

[Luca Cerrato]

TUTTI NOI abbiamo un gioco preferito, i giocatori incalliti potrebbero averne più di uno a cui si sono affezionati. Si possono avere anche giochi che non ci piacciono, considerati veramente brutti che il solo sentire il titolo ci fa venire un'orticaria ludica.

Il piacere oppure il detestare qualche titolo fa parte dei gusti ludici di ognuno di noi, è normale avere delle preferenze e poi molto fa la novità che arriva sul tavolo. Il nuovo gioco di turno, lo si gioca fino alla nausea e dopo bisogna prendersi un periodo di disintossicazione prima di riprenderlo in mano e riscoprire la sua bellezza.

Il più bel gioco del mondo ... il mio

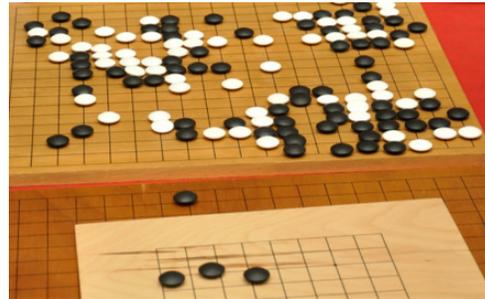
Esiste un altro gruppo di giocatori, quelli che affermano, convinti, il mio gioco è il migliore. Questa affermazione è sinonimo, a mio avviso, di una chiusura mentale verso tutto quello che li circonda. Un rifiuto del diverso, che ho incontrato soprattutto tra i giocatori di *scarsa conoscenza ludica*.

Ammetto che la tentazione di scrivere di *scarsa cultura ludica* è stata forte, ma ho preferito conoscenza ludica, perché si può conoscere anche solo per sentito dire oppure aver giocato una sola volta un titolo. La cultura implica un qualcosa di più profondo o ampio, aver praticato pochi giochi e sviluppato le relative conoscenze di strategie/tattica oppure avere giocato più partite a diversi giochi.



Ritorniamo alla brutta espressione, almeno per il sottoscritto, *il mio gioco è più bello di tutti gli altri* e ai giocatori con una limitata esperienza in giochi. Molto probabilmente la loro scarsa conoscenza del mondo ludico è compensata da una grande passione per il loro gioco che li porta a pensare che il resto sia poca cosa. Avranno passato in media molto più tempo sul quel gioco che il sottoscritto potrebbe spendere

su uno dei qualsiasi giochi della propria ludoteca. Una pratica così assidua porta il giocatore a crearsi un'inconscia auto difesa, non ho speso la mia vita ludica per un gioco per poi scoprire che ce ne sono altri altrettanto validi !!!



Nella maggior parte dei casi questa affermazione avviene nel modo più sincero, ci credono e l'unico rimprovero che si può fare è di rispettare maggiormente gli altri giocatori e non insistere su questa affermazione.

Esiste anche il caso contrario, la critica distruttiva. Dalla buona fede passiamo all'arroganza ludica e i soggetti che denigrano il lavoro altrui sono soprattutto persone che hanno o credono di avere una grande conoscenza nel campo ludico che letto un regolamento o in qualche caso solamente il titolo, l'autore oppure addirittura la copertina dicono questo *gioco è una schifezza*. Personalmente una forte affermazione come quella di cui sopra dovrebbe essere seguita anche da motivazioni che al solito non vengono oppure non hanno alcuna base solida.

È umano avere giudizi su qualsiasi argomento e i giochi non si sottraggono a questo, ad alcuni possono piacere le carte ad altri i dadi, l'importante è avere parole giuste e moderate soprattutto davanti ad un pubblico non del settore. Giudizi troppo forti potrebbero confondere il futuro giocatore ed allontanarlo per sempre dal nostro magnifico passatempo.

Delle due tipologie di giocatori - critici la prima porta, a suo modo, del valore aggiunto allo sviluppo ludico, la passione è dalla loro parte. Invece la critica distruttiva, non motivata non fa alcun bene al movimento ludico.



Classificare.

[Luca Cerrato]



VERE MOLTI giochi è una bella soddisfazione, trovare tanti amici con cui giocarli non ha prezzo, ma una volta finita la serata bisogna rimettere le scatole negli scaffali e sistemarli in modo che siano subito pronti per un'altra partita senza perdere tempo a ricordarsi dove è finita quella particolare scatola.

Personalmente non ho nessun metodo preciso per posizionare i miei giochi e i risultati si vedono quando preparo il borsone per una serata ludica.

Se la sistemazione delle scatole oppure la *ludografia* per un semplice appassionato non è molto importante, il problema potrebbe sorgere quando si passa a livello di collezionista o addirittura quando si lavora in una ludoteca dove il materiale da gestire può raggiungere una notevole quantità ed un lavoro approssimato potrebbe far sorgere dei seri problemi. Per porre delle barriere al caos si dovrebbe pensare ad una *gestione ragionata*.

Avete molti giochi ? ecco come potreste classificarli

Una ludografia dovrebbe evidenziare quali tipologie di giochi ci sono in una collezione, per esempio l'ordinamento alfabetico darebbe una visione limitata e sarebbe poco utile ad un futuro sviluppo.

Infatti supponiamo di avere qualche soldino per i nuovi acquisti, un semplice ordinamento alfabetico non ottimizzerebbe gli acquisti, di maggiore utilità potrebbe essere un censimento in base all'argomento; giochi di percorso (Backgammon, Cartagena, ...), giochi di guerra (scacchi, Risiko, ...), di carte (mazzi tradizionali, Mamma mia, ...).

Tale categorizzazione darà una maggiore confidenza sulla bontà delle prossime compere, se abbiniamo un nutrito numero di giochi sotto la voce *giochi di percorso* e nessuno nella categoria *giochi di carte* potremo incrementare la seconda voce.

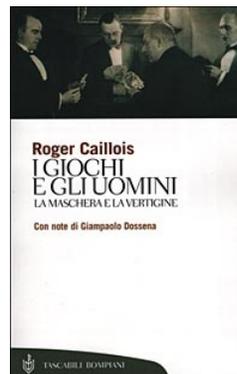
Catalogare i giochi con un *sistema intelligente* avrebbe anche un'utilità per chi si avvicina al mondo delle scatole colorate in modo da avere una panoramica su tutto quello che gli viene offerto e quali giochi scegliere per iniziare.

Se ad un novizio ludico potrebbe essere utile (comunque il più delle volte sono gli amici giocatori che lo svezzano) ancora di più potrebbe avvantaggiarsene chi lavora nel *game design*. L'autore ludico avrebbe una *mappa* su cosa è già stato *scoperto* ed avere un'indicazione su nuove *vie ludiche* da esplorare. Una classificazione ben fatta dovrebbe far vedere quali sono i meccanismi meno utilizzati e forse anche a scoprire nuove tecniche ludiche.

Un lavoro importante nello studio della classificazione dei giochi è il lavoro di *Roger Caillois*; *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*.

Il letterato francese (diresse importanti riviste culturali francesi) nel suo saggio del 1958 tenta

una classificazione di varie attività ludiche tra loro molto diverse, individuando quattro modalità fondamentali: la competizione (agon), la sorte (alea), la maschera (mimicry), la vertigine (ilinx).



Il lavoro di Caillois è interessante e riguarda il mondo dei giochi a 360 gradi, la mia intenzione è di *ludo-sezionare* il mondo dei giochi da tavola. Tale metodo potrebbe essere applicabile anche ad altre categorie di giochi.

La prima operazione fatta è stata l'individuazione di cinque *macro categorie*; numero di giocatori, materiali, scopo del gioco, fine del gioco, tipologia del regolamento. Ognuna delle categorie a sua volta è stata divisa in *sezioni* dove si è incrementato il dettaglio. La filosofia è creare sotto categorie fin quando c'è la necessità di farlo.

Un primo livello di dettaglio;

- **Numero di giocatori.** Numero preciso di giocatori, numero variabile di giocatori.
- **Materiale di gioco.** Si indica il tipo di materiale che si usa durante il gioco: *tavoliere, carte, dadi, tessere, pezzi*.
- **Scopo del gioco.** Fare punti, conquistare un territorio, catturare pezzi, gara di velocità.
- **Fine gioco.** Raggiunto lo scopo, finito il materiale.
- **Regolamento.** Gioco basato su turni, mosse in simultanea.

Per aumentare la definizione della classificazione bisogna approfondire maggiormente ogni sotto categoria, per esempio nella sezione Materiale - Pezzi possiamo dividere in; *pezzi per giocatore, pezzi condivisi*.

Nei prossimi numeri si cercherà di entrare nei dettagli e riempire le singole categorie.

Giochi di filetto.

[Luca Cerrato]

QUANDO UN bambino si avvicina per la prima volta al mondo dei giochi regolati (quelli codificati da un preciso regolamento) molto probabilmente il gioco del Tris è uno dei primi che pratica. Un gioco semplice e immediato che richiede solamente carta e matita per avere ore di divertimento.

Una volta passato l'entusiasmo e scoperto che una partita giocata nel modo corretto finisce sempre in parità si va alla scoperta di varianti e nuovi giochi. Una delle prime modifiche è allargare il tavoliere di gioco passando dal minuscolo 3x3 a dimensioni superiori come un 15x15 del *Gomoku* oppure

Dal Gomoku a Yinsh passando dal Pah-Tum

cambiare la lunghezza del filetto, per esempio vince chi mette in fila cinque pezzi.

L'ingrandimento del terreno di gioco e le modifiche delle condizioni di vittoria non risolvono ancora alcuni problemi di gioco.

In Giappone, patria del Go-moku, si è ben consci del vantaggio della prima mossa e l'alta percentuale di partite vinte dal primo giocatore di turno. Per rimediare a questo difetto hanno introdotto dei vincoli alle prime mosse, regolamento dopo regolamento si è arrivati al *Renju* in cui si sono ben codificate le prime cinque mosse di apertura.

Se nel lontano oriente si giocava al Gomoku e sue varianti in Europa la forma di filetto più diffusa era ed è rimasta il gioco della *Mulino*, conosciuto anche sotto il nome Tela, Merlo, Grissia, Grizia. La prima differenza con l'orientale Go-moku è il particolare tavoliere a forma di *ragnatela* che prende il posto del classico tavoliere quadrato. Nel Mulino l'allineamento di tre pezzi non porta alla vittoria, ma permette la cattura di una pedina avversaria, quando il numero di pezzi scende a due si è persa la partita.

Una variante moderna del Gomoku, il *Pente*, prevede la cattura dei pezzi e la vittoria si raggiunge con un cinque in fila oppure catturando cinque coppie di pedine avversarie

Un altro classico utilizzo del filetto viene fatto nel *Pah Tum*, antico gioco di cui si sono ritrovati reperti di tavole nella Mesopotamia e Assiria datate 1800 AC. Il Pah Tum termina quando tutte le caselle del tavoliere sono piene, il vincitore è colui che ha fatto più filetti di varia lunghezza.

Dal Giappone arriva un altro particolare gioco *Hasami*. I pezzi partono tutti sul tavoliere distribuiti sulle rispettive prime due file, muovendo a turno un pezzo di una casella in orizzontale o verticale. Bisogna formare un cinque in riga fuori dalla zona di partenza dei pezzi.

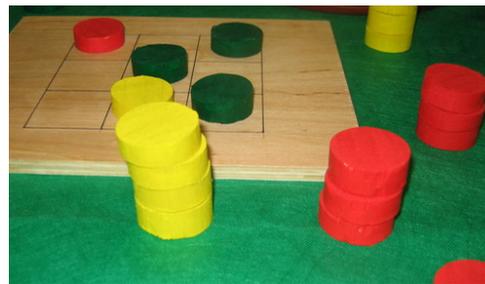
Particolare uso di pezzi schierati in fila arriva dal Brunei. *Pasang* è uno dei rari giochi che inizia con il tavoliere pieno zeppo di pezzi, i bianchi e i neri che

porteranno differenti punti a chi li cattura. Ad inizio partita, dopo aver scelto una delle tante disposizioni iniziali dei pezzi, i giocatori scelgono il proprio *Kas* che sarà utilizzato durante la partita per effettuare le catture.

Nell'era moderna alcuni autori contemporanei hanno interpretato in maniera brillante l'antico concetto del filetto.

Interessante revisione del gioco del tris è il *gioco del semaforo* di Alan Parr, tre tipi di pezzi colorati (rosso, giallo e verde) in comune ai due giocatori.

Tavoliere inizialmente vuoto, a turno i giocatori depongono un pezzo seguendo tre regole; a) pezzo rosso su una casella vuota; b) pezzo giallo prende il posto di un pezzo rosso; c) pezzo verde prende il posto di un pezzo giallo. Vince chi mette in fila tre pedine dello stesso colore.



Altro gioco con pezzi condivisi è *Quartò*, con ben sedici differenti pezzi che si distinguono per altezza (basso, alto), forma (tondo, quadrato), colore (chiaro, scuro) e scavato o non scavato. Il pezzo da depositare viene scelto dall'avversario; il giocatore di turno ha l'onere di depositarlo su una casella vuota, vince chi mette in fila quattro pezzi con una caratteristica in comune, per esempio tutti alti.

Gioco che può ricordare Quartò è l'italiano *Xoos* di *Francesco Rotta*, conosciuto anche come Forma e Colore, in questo caso i pezzi riportano sulle due facce un cerchio e una croce, per un giocatore la croce è rossa e il cerchio è blu, mentre l'avversario ha gli stessi simboli a colori invertiti. Lo scopo del gioco è mettere in fila per un giocatore 4 pezzi riportanti la stessa forma e per l'altro quattro pezzi dello stesso colore.

Thierry Denoual autore di *Gobbet* ha introdotto un elemento poco sfruttato nei giochi astratti: quello della memoria. Ogni giocatore ha a disposizione tre serie di pezzi che possono *nascondere* un pezzo più piccolo, un pezzo nascosto può far vincere se viene scoperto nel momento giusto. Vince chi forma un filetto di quattro pezzi del proprio colore.



In **Gipf** e **Yinsh**, giochi del progetto Gipf creati da *Kris Burn*, viene utilizzato il meccanismo del filetto. In **Gipf** i pezzi vengono spinti dai bordi del tavoliere verso il centro. Quando un giocatore riesce a mettere in fila quattro pezzi del proprio colore può far ritornare questi pezzi nella propria riserva. Il gioco finisce quando uno dei due giocatori non può più introdurre pezzi sul tavoliere.



In **Yinsh** ogni giocatore ha due tipologie di pezzi; cinque pezzi a forma di anello del proprio colore e 56 pedine bi-colori in comune. Lo scopo del gioco è portare fuori dalla tavola tre propri anelli.



Un anello viene fatto uscire quando si mettono in linea cinque pedine del proprio colore. Nel turno di gioco una pedina viene introdotta in un anello dello stesso colore poi si muove l'anello in oggetto, se questo salta delle pedine queste cambiano colore.

Gioco molto colorato è **Xcolor** dove si utilizza un tavoliere con caselle colorate e un dado per depositare le pedine.

Questo articolo non completa la trattazione dell'utilizzo dei filetti, nei prossimi numeri del fogliaccio continuerà il viaggio nel mondo dei filetti.

Pah Tum

(tradizionale - Mesopotamia)

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, un tavoliere quadrato 7x7, un certo numero dispari di blocchi da posizionare casualmente sul tavoliere in modo da rendere inutilizzabili le caselle contenenti i blocchi (5, 7, 9, 11 o 13) e pezzi neri e bianchi sufficienti per riempire il tavoliere.

- *Scopo del gioco*, fare più punti possibili allineando propri pezzi in orizzontale e verticale, mai in diagonale. I punti sono i seguenti:
 - 3 pezzi in fila - 3 punti.
 - 4 pezzi in fila - 10 punti.
 - 5 pezzi in fila - 25 punti.
 - 6 pezzi in fila - 56 punti.
 - 7 pezzi in fila - 119 punti.
- *Inizio gioco*, si posizionano i blocchi in numero dispari sul tavoliere.
- *Posizionare pezzi*, a turno i giocatori depositano un proprio pezzo su una casella vuota.
- *Regola della prima mossa*, se il secondo giocatore alla propria mossa ritiene che il primo abbia posizionato il proprio pezzo in modo troppo vantaggioso può richiedere lo scambio dei colori.
- *Fine gioco*, il gioco finisce quando non ci sono più caselle libere.
- *Curiosità*, la formula per il calcolo dei punti è la seguente:

$$\text{punteggio}(1)=0$$

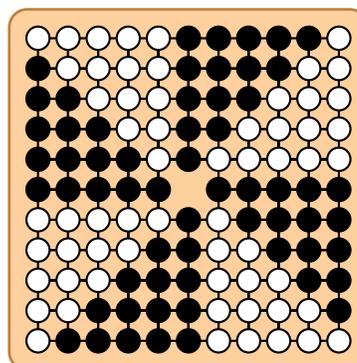
$$\text{punteggio}(2)=0$$

$$\text{punteggio}(n)= 2 * \text{punteggio}(n-1) + n$$
 Dove n è il numero di pezzi in fila.

Pasang

(tradizionale, Brunei)

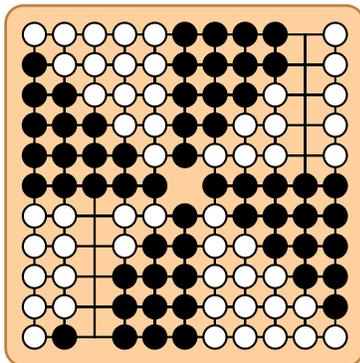
- *Giocatori*, 2.
- *Materiali*, un tavoliere quadrato 10x10 caselle con l'intersezione centrale assente, 60 pezzi bianchi e 60 neri, un pezzo verde ed uno rosso, queste due pedine vengono chiamate *Kas*.
- *Scopo del gioco*, fare più punti dell'avversario.
- *Disposizione iniziale*, tutti i 120 pezzi vengono distribuiti sul tavoliere seguendo delle simmetrie. Ci sono più di 30 tradizionali disposizioni iniziali, qui sotto ne viene mostrata solamente una. I giocatori scelgono il loro *Kas*.



- *Prima mossa*, nella prima mossa il giocatore deve crearsi un *passaggio* catturando una colonna di cinque pedine dal proprio lato della tavola. Il secondo giocatore deve catturare una colonna posizionata nel quadrante in diagonale rispetto a quello dove il primo giocatore ha creato il suo passaggio.

Se il primo giocatore ha catturato la colonna centrale il secondo può catturare tutte le colonne eccetto quella centrale.

Nel seguente diagramma il giocatore bianco cattura la terza fila in basso, il nero la decima fila.



- *Scelta del Kas*, dopo aver aperto il passaggio i giocatori dovranno crearsi il proprio Kas, il pezzo mobile con cui effettuare le catture. Il Kas può essere determinato in uno dei due metodi, scelta che avviene ad inizio partita e vale per entrambi i giocatori. I colori dei due Kas dovranno essere differenti dal bianco e nero, per esempio rosso e verde.

Primo metodo.

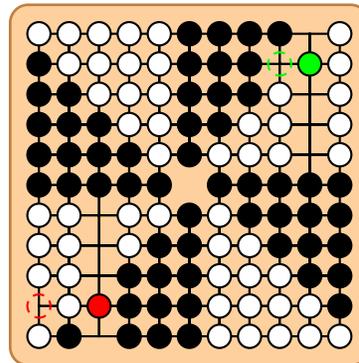
- Per *spostamento*, il giocatore seleziona un pezzo adiacente al suo passaggio e lo muove in orizzontale nella casella vuota del passaggio, questo pezzo sarà il suo Kas.

Secondo metodo.

- Per *salto*, il pezzo viene scelto in una colonna adiacente alla colonna vicina al passaggio. Il pezzo salta in orizzontale un pezzo e termina il salto in una casella del passaggio.

In entrambi i casi il Kas cattura subito un numero dispari di pezzi, vedi regola di cattura.

Nel diagramma in basso il Kas rosso viene creato con il salto, il verde con lo spostamento. In una partita reale una situazione simile non potrà mai accadere, perchè tutti e due i giocatori devono utilizzare lo stesso sistema per generare il proprio kas.



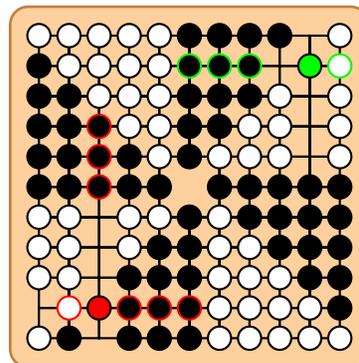
- *Movimento Kas*, al proprio turno il giocatore muove il proprio kas in orizzontale o verticale di quante caselle vuole, non può mai saltare nessun pezzo. Quando termina il suo movimento deve *effettuare* una cattura, movimenti senza cattura *non* sono ammessi.
- *Catturare pezzi*, i pezzi vengono sempre catturati dal proprio Kas. Il Kas deve essere mosso a formare una linea, ortogonale al proprio movimento, contenente un numero dispari di pezzi dello stesso colore (bianco o nero).

Nella prima mossa la cattura può avvenire nella stessa direzione del movimento del kas.

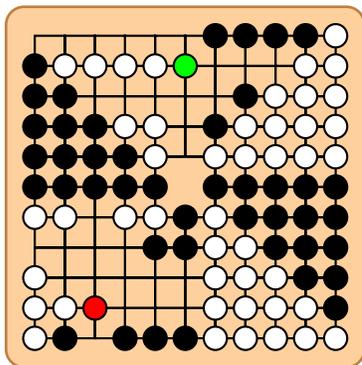
Una linea di pezzi dello stesso colore può essere interrotta da caselle vuote, ma non può contenere pezzi di differente colore o dal Kas avversario. I pezzi vengono subito catturati e tolti dal gioco.

Se ci sono più catture il giocatore ha la scelta, ma può effettuarne solamente una.

Nella prima mossa il kas rosso può catturare in tre posti; 1 bianca oppure le tre nere verticali oppure le tre nere orizzontali. Il kas verde può catturare in due posti; una bianca oppure le tre nere orizzontali.



Nel diagramma successivo il kas rosso in verticale non ha catture; con un movimento orizzontale può catturare: quarta colonna (una bianca o una nera) oppure sesta colonna (tre nere). Mentre il kas verde può catturare muovendosi in verticale, nona riga (tre nere) oppure in ottava riga (una nera); muovendosi in orizzontale nella nona colonna (tre bianche)



- *Fine gioco*, il gioco finisce quando non ci sono più pezzi sulla tavola, in questo caso vince chi ha più punti. Il gioco può finire anche quando uno dei giocatori non può catturare, in questo caso il giocatore privo di catture perde la partita e il vincitore somma ai suoi punti quelli dell'avversario.

Si possono fare più partite dove si sommano i singoli punteggi.

- *I punti*, un pezzo bianco catturato vale 2 punti, uno nero 1 punto. Si fanno punti anche nella creazione del passaggio.

Xcolor (G. Iamiglio - 2006)

- *Giocatori*, da 2 a 4.

- *Elementi*, un tavoliere colorato con sei differenti colori, 4 serie di pedine colorate e un dado a sei facce colorato.

- *Scopo del gioco*, formare un filetto con pedine del proprio colore; in due di 6 pedine, in tre di cinque pedine e in quattro di 4 pedine.



- *Situazione iniziale*, tavoliere vuoto.
- *Piazzare un pezzo*, il giocatore di turno lancia il dado e piazza un suo pezzo su una casella libera del colore del dado.
- *Fine gioco*, il gioco finisce quando viene creato un filetto oppure sono finite i pezzi a disposizione senza che alcun filetto sia stato creato.

Face Game.

[Luca Cerrato]

FACE book o meglio ancora per chi si occupa di giochi Facegame è il *ludo-network* più popolare nel mondo.

Ognuno di noi può crearsi il suo gruppo tematico e come si può immaginare il loro numero è in continua crescita.

Questa nuova rubrica vuole andare a *sbirciare* nei vari ritrovi virtuali del famoso social network alla ricerca di curiosità ludiche.

Si possono dividere i gruppi principalmente in tre grossi filoni; gruppi di amici, manifestazioni ludiche, associazioni e federazioni.

In questa puntata vedremo le associazioni dedicate agli autori di giochi.

Inventori di giochi - IDG, gruppo legato al sito di autori di giochi www.inventoridigiocchi.it che organizza ogni anno ritrovi ludici per autori, in cui tutti possono presentare i loro prototipi.

Auto produttori, il riferimento è Angelo Porazzi, un nomade ludico presente con altri autori a molte manifestazioni di giochi in giro per l'Italia. Sito di riferimento <http://warangel.it/Area.htm>

Creatori di divertimento si dedica ai designers, illustratori, traduttori e organizzatori di convention, al fine di fare *fronte comune* nella diffusione della cultura ludica e del divertimento. Il sito di riferimento è www.creatorididivertimento.com, Marco Iz Valtriani è il *padre* di questo gruppo.

Fanta Ludo.

[Nicola Castellini]

GIOCO DI *Ur*, *Senet*, *Pachisi*, *Patolli*, *Ad elta stelpur*, *Mancala* o *Awele* ecc . . . , sono nomi di giochi che talvolta solo gli appassionati o gli *addetti ai lavori* conoscono, di tempi e popoli diversi, si va dal *gioco di Ur*, ritrovato in Mesopotamia, al *Senet* giocato dagli antichi egizi, al *Pachisi* indiano, al *Patolli* delle civiltà sudamericane, all'*Ad elta stelpur* islandese per finire con i *Mancala* di origine africana.

Tutti questi giochi hanno incredibilmente tantissimi punti in comune pur abbracciando tutte le terre emerse e distendendosi in un arco di tempo di secoli se non millenni.

L'elemento in comune di maggior rilievo è che sono tutti giochi di percorso, cioè giochi nei quali i due contendenti non combattono tra loro gettandosi l'un contro l'altro, cercando di *mangiare* i pezzi avversari, ma rivaleggiano tentando di arrivare per primi ad

Giochi antichi, hanno qualcosa in comune ?

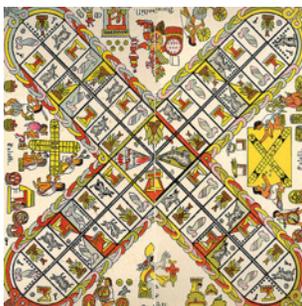
una meta dopo aver seguito un determinato percorso durante il quale se si imbattono nei pezzi avversari o li bloccano o li rimandano alla casella iniziale senza però perpetrare un'azione *feroce*.

Ma anche altri sono gli elementi comuni, quali:

- L'opportunità di far cooperare i propri pezzi a gruppi di due o più per ostacolare le azioni nemiche ed evitare di essere catturati.

- La presenza, rilevabile soprattutto nei giochi più antichi tipo il Gioco di Ur, il Senet, ma anche nel Pachisi e nel Patolli di caselle speciali identificate anche da simboli, che come nel Senet ad esempio sono riconducibili a segni identificativi delle divinità, così che allora abbiamo la casella con *l'occhio di Ra*, la *chiave della vita di Aton* ecc., in ogni caso si hanno delle *case* o *rifugi* che proteggono il giocatore dagli attacchi avversari.

Ancora, fondamentale elemento è l'obiettivo comune a tutti di portare le pedine ad una meta che è generalmente un luogo che è esterno al normale percorso che può essere una casa centrale, il granaio nei Mancala o richiede di uscire proprio dal piano di gioco per raggiungere . . . il regno dei morti o il *luogo degli dei*.



Sono giochi che sembrano richiamare un cammino iniziatico ed è obbligo ricordare lo Zampolini nel suo

Giochi africani che illustra come una tavola per giocare a Mancala veniva, presso alcuni popoli, donata al giovane ma anche alla giovane, nel passaggio dalla pubertà all'età adulta.

È quindi un cammino iniziatico che coincide spesso con il cammino della vita come nel Senet.

Viene allora, naturale, argomentare che questi giochi sono l'ovvio prodotto della memoria errabonda di popolazioni che divenivano stanziali solo dopo lunghi spostamenti. Per cui, ciascuna di queste popolazioni riportava nei loro giochi questa esperienza ricreando meccanismi di gioco se non identici comunque molto simili tra loro.

Però, alcune considerazioni fanno riflettere:

1. Nei giochi più antichi o in quelli che hanno subito minori varianti o modifiche, il luogo a cui si deve giungere, come già detto, è fuori dal piano di gioco, quasi a dire che l'arrivo è al di fuori dal piano esperienziale umano.
2. In alcuni giochi e nello specifico nei Mancala si richiamano osservazioni ed esperienze legate al movimento delle stelle. Esistono Mancala che muovono le pedine in senso orario o antiorario a seconda che le popolazioni che li giocavano erano sopra o sotto l'equatore e addirittura Mancala a 4 file di percorso con moto delle pedine ora in senso orario e ora in senso antiorario. Questo indica un'attenzione per l'osservazione del moto delle stelle non scontata per popoli considerati primitivi. A tal proposito molto da divagare ci sarebbe ricordando la conoscenza particolarmente approfondita delle stelle da parte dei popoli del Sud America trasfusa nei calendari la cui precisione è ben nota.
3. Il gioco di Ur è databile intorno al 3000 2500 a.C. (datazione delle tavole ritrovate, ma probabilmente antecedente) ed è stato rinvenuto nelle stesse zone insediative di popoli che hanno tramandato e trascritto forse il più antico poema epico conosciuto cioè quello che racconta le *gesta dell'eroe Gilgamesh* e del suo viaggio verso la dimora degli Dei per ottenere l'immortalità. È notevole che in questo racconto si ritrovino elementi che poi sono trasfusi nei giochi che abbiamo citato.

Ma allora questi giochi potrebbero non essere il frutto della memoria di popoli errabondi, ma la trascrizione ludica del tentativo dell'uomo, incarnato

dall'eroe Gilgamesh di raggiungere la *città degli Dei*, per imbarcarsi nella nave fiammeggiante che andava verso le stelle e che per giungere nel luogo dell'imbarco doveva affrontare un percorso nel quale era necessario unire le forze con degli alleati (gli amici di viaggio di Gilgamesh) e affrontare gli *Elohim*, i mandati da Dio ma forse gli dei stessi (ricordiamo che la parola Elohim è citata anche dalla Bibbia per indicare Dio, ma in ebraico Elohim è il plurale di *Eloha* e ancora richiama il termine *Enlil* sumerico... quindi anche la Bibbia si collega al mito di Gilgamesh, nel quale si cita inoltre il diluvio universale), che impedivano con *spade fiammeggianti* l'accesso alla loro casa, ma una volta entrati si aveva la ricompensa certa e cioè partecipare al viaggio verso le stelle, verso il pianeta degli dei.

Forse, questi giochi sono lo scimmiettamento, in senso positivo, di un gioco degli *dei* nel quale si descriveva il loro viaggio verso la terra e la loro forse non facile o non voluta partenza.

Ricordiamo che la parola biblica *Nefilim* significa letteralmente *Coloro che scesero in terra dal cielo* e ancora anche la lingua sumera con la parola *An-nunaki* descriveva lo stesso concetto, quindi abbiamo in entrambe le culture delle descrizioni di eventi simili e legati alla presenza sulla terra di viaggiatori dello spazio.

Testi apocrifi, poi, quale il *libro dei Giubilei* cap.5 dice anche: *...Dio si adirò profondamente con gli Angeli che aveva inviato sulla terra e diede ordine che fossero spogliati di ogni loro autorità e li fece imprigionare...* e quindi rientrare a forza.

Tutto questo è rimasto nella memoria comune di tutti i popoli ovunque sparsi sulla terra.

Certo è che questi giochi sono tutti legati all'idea del viaggio e del passaggio a un qualcosa d'altro e sono ben lontani dalla ferinità insita nella natura umana e dall'esperienza di vita necessaria per la sopravvivenza in quei millenni e anche ai giorni nostri, che avrebbe generato, come ha fatto giochi che simulano lo scontro frontale, l'aggressione e la sopraffazione.

Addirittura nei Mancala, frutto di popoli considerati *primitivi*, non esistono pedine identificabili come appartenenti ad uno o all'altro dei due giocatori, mentre in tutti questi giochi è evidente il concetto di cooperazione necessario per giungere all'obiettivo, cioè unire due o più pezzi in una stessa casella, permette di ostacolare l'avanzata dell'avversario e consente di procedere meglio e con meno intoppi.

Un altro elemento comune a questi giochi, almeno ai più antichi e ai loro diretti discendenti quali il *Ludo* e il *Backgammon*, è la presenza dell'elemento *fortuna* rappresentato dal getto di bastoncini diversamente intagliati e colorati o di particolari conchiglie (i *cauri*) o semplicemente di dadi.

È questa la capacità di tener conto dell'influsso dovuto alla casualità o meglio riuscire a concepire il concetto di *serendipità* (parola cara agli anglosassoni) che significa riuscire a capire e quindi ad utiliz-

zare una situazione dovuta al caso, considerando che la vita non può essere intrappolata in uno schema geometrico logico perfetto a cui ad ogni azione coincide un numero esattamente preciso e studiabile di reazioni o eventi.



I Mancala, in verità, mancano di questo elemento ma è anche vero che i ritrovamenti di tavole da gioco per i Mancala le datano intorno al 1700-1600 a.c. e quindi questa famiglia di giochi potrebbe essere il risultato di una rielaborazione della mente umana che difficilmente accetta di non poter controllare la realtà. I Mancala trasformano il viaggio in un meccanismo matematico eccezionale e mirabile, ma che esclude come tanti dei grandi giochi moderni, scacchi in testa, la capacità di accettare l'imponderabile e riuscire a governarlo e utilizzarlo per il proprio obiettivo.

In realtà eliminare tale variabile è rifiutare la possibilità di confrontarsi in una lotta di notevole spessore perché è condotta non solo contro un'avversario e contro le proprie capacità per affinarle, ma anche contro l'elemento dominante della nostra vita che è proprio il *caso*.

A taluni questo è un elemento disturbante nella perfetta eleganza delle loro costruzioni di gioco, ma non di meno con il *caso* si introduce uno stimolo e un pungolo per le capacità della nostra mente di non poco rilievo.

Non è fuori luogo quindi attribuire ad una civiltà evoluta la capacità di accettare e di far uso anche delle variabili imponderabili, sarebbe, infatti, come rinunciare ad una branca della fisica perché il principio di *indeterminazione di Heisenberg* ci sembra inelegante o non approfondire lo studio dei fenomeni sociologici perché affrontabili solo in modo statistico.

A conclusione di questo vagare di pensieri è suggestivo e non improbabile che questi giochi, che affondano le loro radici nei millenni e nelle epoche poco sondate della storia umana, siano in realtà un'eredità di una civiltà di esseri con modelli sociali particolarmente evoluti, che giunti dalle stelle si siano insediati in ogni dove nel nostro globo e qui si siano fusi in parte o del tutto con gli abitanti primigeni o ancora, costretti per qualche ragione ignota a ritornare nello spazio abbiano comunque lasciato il segno della loro venuta ovunque e nell'architettura e nella letteratura e, perché no, anche nei giochi.

Shuuro

I SECOLI passano e gli scacchi continuano ad affascinare gli uomini mortali. Tutti conoscono il suo nome anche se molti non hanno mai praticato il gioco. Nato nella lontana terra dei *Maharaja* si è diffuso su tutto il globo. Durante la sua interminabile strada ha cambiato forma, regole e a tutt'oggi la sua mutazione è in continua evoluzione, un virus pericoloso che prende cervello e anima.

Shuuro è un ceppo di questa mutazione, in qualche modo, un ritorno alle origini. Diversamente da molti giochi possiamo, grazie al suo autore *Alessio Cavatore*, conoscere l'origine e la storia di Shuuro.

Fin da bambino, Alessio, faceva rivivere sbarchi e battaglie della seconda guerra mondiale sulle spiagge della riviera ligure. In castelli e fortezze di sabbia erano stipati centinaia di soldatini di plastica che davano vita a cruente battaglie che proseguivano anche sul pavimento quadrettato di casa.



David McKee The Chess Match

Dagli scacchi allo Shuuro, la lunga strada degli scacchi

Dai combattimenti risolti con un semplice lancio del dado si arriva agli scacchi e ai primi giochi da tavola, War games della *Avalon Hill*, *International Team*, *Milton Bradley* e persino del popolare *RisiKo!*. Il salto successivo furono i giochi di ruolo con le miniature.

Nel 1995 vinse il torneo italiano di *Warhammer fantasy battle* e approdò al *Games workshop* prima come traduttore e poi come autore. Dopo aver passato anni con le miniature arrivò il momento di crearsi il proprio gioco.

Il concetto di base su cui si è fondato Shuuro è la scelta del proprio esercito, possibilità che si ha quando si gioca con le miniature dove si possono spendere ore per decidere la configurazione delle proprie armate.

Poco prima del nuovo millennio l'autore decise di trasportare il concetto di sistema di valori a punti negli scacchi. Uno dei primi concetti che si impara nel gioco degli scacchi è il valore dei pezzi; un cavallo o alfiere vale tre pedoni, una torre vale di più di cinque pedoni, una regina ha un valore pari a un alfiere e torre insieme e così via.

Dopo aver deciso di adottare un sistema a punti per creare il proprio esercito il passo successivo era decidere la dimensione della tavola di gioco. Inizialmente venne presa in considerazione la classica scacchiera, ma le sessantaquattro caselle risultarono subito strette per degli *eserciti* numerosi, lo spazio di manovra era veramente poco.

Dimensioni maggiori risolsero in parte il problema, ma sopraggiunse un nuovo inconveniente, i pezzi lunghi (quelli che possono muoversi di quante caselle vogliono; torre, alfiere e regina) aumentavano proporzionalmente il loro valore a discapito dei pezzi corti (cavallo, pedone e re). Questo è facilmente spiegabile pensando quante caselle sono controllate da uno dei pezzi lunghi al centro di una scacchiera 8x8 e quante dal centro di un tavoliere 12x12, mentre i pezzi corti non hanno alcun beneficio.

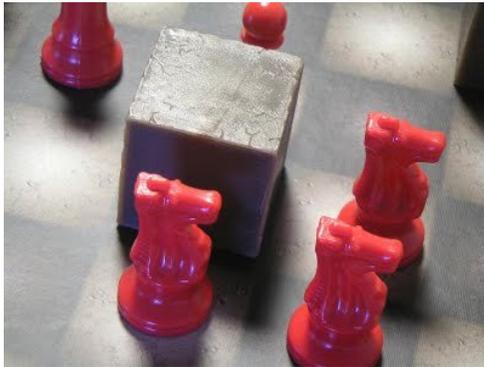
Per eliminare questo effetto collaterale, non voluto, si pensò in un primo tempo di cambiare, in proporzione, il valore dei pezzi rendendo i pedoni e i cavalli *più economici*. Fu il legame affettivo del autore verso il cavallo a non svalutare il suo valore, ma di limitare il potere dei pezzi lunghi e far risaltare l'abilità del cavallo.

Nei wargames le mappe sono piene di colline, boschi, fiumi ed edifici che hanno effetti sulle truppe. La scacchiera non doveva essere più una piatta pianura, ma come nei reali campi di battaglia le caratteristiche del terreno dovevano influenzare la potenza dei pezzi. Alcune caselle dovevano bloccare il movimento lungo dei pezzi e nello stesso tempo esaltare il movimento del cavallo. Per far questo si introdusse un altro elemento, i *plinti*, un cubo che occupava un'intera casella. Solo il cavallo può salire sul plinto mentre per i pezzi lunghi sono degli ostacoli.

Questa soluzione fu trovata per caso durante una delle tante prove quando un giocatore posò su un blocco il suo cavallo.

Il passo successivo era il posizionamento dei plinti. La prima idea era di far posizionare ai giocatori per prima i plinti e poi i pezzi, ma ben presto i giocatori li posizionavano in modo ottimizzato rendendo la tavola sempre uguale. Altra idea fu di offrire una posizione pre stabilita che ricordava famose battaglie, ma anche in questo caso le possibilità di scelta erano limitate.

L'esperienza di Alessio nei wargames fu decisiva per la soluzione, dividere la tavola in settori e poi decidere quali terreni fossero presenti in un determinato settore. Fu presa in esame una tavola 10x10 usando un dado da 10 facce per piazzare i plinti, ma la componente casuale era troppo elevata. La soluzione fu una tavola 12x12 divisa in quattro settori 6x6. In questo caso si può usare un normale dado a sei facce e i quattro settori assicuravano anche una distribuzione uniforme dei plinti sul tavoliere e un miglior bilanciamento tra i due avversari.



Trovata la soluzione per i plinti rimaneva la faccenda dei pezzi e del loro valore. Il pedone fu scelto come l'unità di misura per i pezzi e il suo valore posto uguale a 1. Il valore dei pezzi lunghi fu aumentato in proporzione alle caselle controllate su una tavola 12x12 rispetto alla 8x8 e la lunghezza del suo movimento. Questo fu fatto con un'equazione che cercava di tener conto del numero di caselle che può controllare sulla tavola più grande e il massimo movimento che può fare. Dopo di che si passò alla fase di playtesting e l'aggiustamento dei calcoli teorici con l'esperienza sul campo e una buona dose di istinto.

Inizialmente il valore dei pezzi era 1, 4, 4, 7 e 11 e poi moltiplicati per 10 per due ragioni. La prima è che sia i giocatori che l'autore avevano la misteriosa sensazione di lavorare meglio con le decine che con le unità. La seconda è che con le decine è più facile fare le dovute limature ad un valore, per esempio se un cavallo ha un valore di 35 rispetto all'originale 40 perché adesso ha il vantaggio di saltare sui plinti.

Dopo aver stabilito il valore dei pezzi bisognava stabilire il numero limite che si poteva disporre di un certo pezzo. Questo fu fatto tenendo conto di voler limitare le armate estreme che potevano far esplodere una qualsiasi debolezza nei relativi valori dei pezzi, e mantenere le forze un pò più variegate e bilanciate.

Per esempio si possono avere un massimo di tre pezzi della potente regina, mentre si possono avere diciotto pezzi dei modesti pedoni. Alla fine ogni limite è un multiplo di tre questo per mantenere una proporzione con le 12 caselle del tabellone, le sei facce dei plinti e infine con il dado, tutto questo per ragione estetiche.

Per ultimo il numero massimo dei pezzi delle armate è stato deciso in modo che non sia possibile che abbiamo dei pezzi sulla quarta riga (considerando i 32 pezzi e i 4 plinti). Questo per assicurare che i

due eserciti siano sempre separati da almeno sei righe vuote.

Anche la scelta dei colori dei pezzi, blu e rosso, ha un suo perché, anzi ben tre motivi:

- 1) Rafforzare la natura di simulazione militare di Shuuro, dove i due schieramenti sono tradizionalmente rossi e blu.
- 2) Distinguere Shuuro dagli scacchi.
- 3) Assicurarsi che nessuno dei due giocatori abbia il vantaggio del primo attacco.

Abbiamo selezionato il nostro esercito, creato un campo di battaglia con una certa dose di casualità data dal dado, l'ultima operazione è decidere in quale modo piazzare i pezzi sulla tavola, essendo la natura di Shuuro una variante del gioco degli scacchi fortemente orientata al gioco di guerra l'autore decise che i pezzi sarebbero stati piazzati uno per volta. Per mantenere il regolamento vicino agli scacchi si sono introdotte alcune limitazioni al piazzamento dei pezzi,

- Il re deve essere piazzato nel centro della prima riga.
- Tutti i pezzi, eccetto i pedoni, vengono piazzati dopo.
- Infine il piazzamento dei pedoni che devono essere davanti agli altri pezzi (piazzamento che parte dalla seconda riga).

Un problema era l'arrocco, inizialmente sembrava difficile attuarlo, ma alla fine si decise di inserirlo.

In un gioco simile è molto facile immaginare l'aggiunta di pezzi esotici oppure inventarsi extra regole, ma l'autore ha voluto essere il più fedele al regolamento degli scacchi, con l'unica grande differenza il piazzamento dei pezzi. L'unica variante che si sta pensando è la versione a quattro giocatori, *Turanga*.

Una curiosità, la parte più difficile fu dare il nome al gioco, nomi che ricordavano battle chess oppure chess war erano già utilizzati, la tentazione era anche di *batterlo* con un nome che ricordava l'autore, ma giochi di parole nella traduzione fecero ben presto cambiare idea. Si ritornò alla terra natia degli scacchi e al Sanscrito, dove guerriero si scrive Shuuro.



Questo articolo è stato estrapolato da un più lungo resoconto scritto da Alessio in inglese, per motivi di spazio ho dovuto fare un pò di tagli, ma spero di aver colto i punti fondamentali che hanno portato alla creazione di Shuuro. Ringrazio Alessio Cavatore per l'attenzione rivolta verso il Fogliaccio degli Astratti ed invito i lettori interessati al mondo degli scacchi di giocare a Shuuro.

Bao

[Nino Vessella e Luca Cerrato]

COME la maggioranza dei lettori dovrebbe sapere, almeno coloro che hanno letto i precedenti articoli, il Bao è il gioco nazionale della Tanzania, tradizionalmente praticato da giocatori di tutte le età e fortemente radicato nel tessuto sociale.

In ogni gioco antico, oltre agli aggiustamenti al regolamento e alla nascita di varianti locali, si è sviluppata anche una precisa terminologia per indicare gli strumenti di gioco e per descrivere particolari fasi del gioco.

Un gioco una lingua

Il nome del gioco in swahili, *Bao*, è la tavola di gioco, e significa appunto *tavola*. Le buche del gioco sono chiamate *mashimo*, la singola buca *shimo*. Il termine *mstari wa nje* indica la fila esterna, per la fila interna o frontale si usa il termine *mstari wa ndani*.

Anche le buche non sono tutte uguali alcune di esse hanno speciali caratteristiche ed una particolare terminologia:



Nyumba, cioè casa, le due buche quadrate che si trovano nel mezzo del tavoliere, fondamentali per l'andamento della partita.

Kichwa, cioè testa, buche esterne delle due file interne, dove si incomincia a seminare i semi catturati.

Kimbi, intraducibile, sono posizionate dopo le *Kichwa*, se una cattura viene effettuata in queste buche oppure nelle adiacenti *Kichwa*, la semina deve partire dalla vicina *Kichwa*.

Il granaio in swahili si chiama *mkononi*, letteralmente *in mano*, perché generalmente i semi da mettere in gioco sono tenuti in mano.

I semi utilizzati al posto delle comuni pedine sono chiamati *kete* che significa *conchiglia/e*, perché il gioco era giocato soprattutto sulla spiaggia e si usavano le conchiglie; ora si usano i semi, chiamati *komwe*, di una pianta rampicante, nota come *mkomwe* in swahili (*Caesalpinia bonducella*) che cresce in luoghi desolati, i cui baccelli spinosi a fine maturazione si aprono mostrando da due a quattro semi molto duri e rotondi dalle dimensioni di una biglia.

Oltre ai materiali di gioco anche alcune fasi di gioco hanno le loro terminologie; *Kunamua* e *mtaji* servono per distinguere le due fasi in cui è suddivisa una partita di Bao. *Kunamua* quando si hanno ancora i semi nei granai e *mtaji* che inizia a granai vuoti.

Per la singola mossa si utilizzano termini particolari, per indicare l'inizio di un giro si usa (*kw*)*enda duru*, letteralmente *andare nel giro*, *girare*, invece il termine della mossa è *Kulala*, letteralmente *giacere*.

La partita è caratterizzata da mosse senza cattura *Kutakata*, mosse obbligatorie di cattura *mtaji*, utilizzata per indicare tutti i semi che permettono una cattura, una traduzione letterale è *capitale*. Se invece c'è un'unica cattura possibile allora si dice *mtaji mmoja*, un *capitale*.

Nel gioco del Bao si possono, nello stesso turno, fare più catture in questo caso c'è il termine *Kuendelea*, *continuare*, oppure *safari*, *viaggio*, oppure *kusafiri*, *viaggiare*, che precisamente sta ad indicare la continuazione della semina durante un turno in cui sono già avvenute catture.

Se si riesce a sconfiggere l'avversario con i granai ancora con alcuni semi si ottiene una *Mkononi*, letteralmente vittoria in mano.

Torneo scolastico in Tanzania

[Nino Vessella]

Qualche anno fa la ONLUS Changamano (www.changamano.org) ha fornito di completi per le squadre di calcio e di pallavolo le scuole primarie, equivalenti alle nostre elementari e medie inferiori, dei sette villaggi della regione di Ruvuma, Tanzania, in cui opera. L'anno scorso queste scuole hanno organizzato un torneo interscolastico e mentre assistevo a una partita mi è venuto in mente quanto si fa in Italia per gli scacchi nelle scuole italiane e ho provato a proporre ai dirigenti scolastici delle scuole suddette l'introduzione del Bao con relativo torneo interscolastico.



La prima reazione è stata di incredulità! Inserire un gioco a scuola!?! Non è serio! Soprattutto perché, mentre il calcio e la pallavolo fanno parte dell'educazione fisica il gioco è visto, come del resto anche per la maggior parte degli italiani, come una perdita di tempo, un'attività per fannulloni o per vecchi che non hanno nient'altro da fare.

Però dopo aver chiarito il perché della mia proposta si sono trovati d'accordo con me e mi avevano promesso che avrebbero organizzato il torneo, anche per altri motivi che richiederebbe troppo spazio per spiegarli e che comunque non riguardano il gioco.

Dunque quest'anno durante la mia visita a queste scuole ho chiesto di organizzare il torneo di cui avevamo parlato. Purtroppo per motivi di tempo e distanze fra le scuole, che i ragazzi avrebbero dovuto percorrere a piedi, è stato possibile organizzare solo una sfida fra due scuole. Le scuole di Nangunguru e di Nandembo (in provincia di Tunduru). Ciascuna scuola ha scelto due studentesse e uno studente che si sono sfidati fra di loro, secondo un semplicissimo sistema proposto da un arbitro locale. Si sono giocate tre partite. Due fra le ragazze e una fra i ragazzi.

A ciascun vincitore hanno assegnato tre punti. E' risultata vincitrice la scuola di Nandembo con 6 punti, la scuola di Nangunguru ha avuto 3 punti.

I premi. Prima di partire pensavo di portare con me una piccola coppa da utilizzare come si utilizza la coppa del mondo nel calcio, ma per imprevisti vari non ho avuto tempo per acquistarla.

Alla scuola vincitrice abbiamo dato 20.000 scellini, equivalenti a circa 11 euro, alla perdente abbiamo dato 5.000 scellini, circa 3 euro. Sembrano somme irrisorie, ma nel contesto non lo sono molto. Ciascun ragazzo vincitore ha ricevuto quattro quaderni e una penna, i perdenti hanno ricevuto due quaderni e una penna.

Alla scuola vincitrice spediremo anche la coppa.

Credo che sia stata una buona iniziativa, la prima in Tanzania! L'anno prossimo vedremo gli sviluppi.

Incontro internazionale a GiocaTorino 2009

[Luca Cerrato]

Nel mese di Novembre nei giorni 21 e 22 si è tenuto un incontro internazionale di Bao svoltosi durante

la manifestazione ludica GiocaTorino. Il bao è stato protagonista di due tornei, il primo di singolare (Sabato) ed il secondo a squadre (Domenica).

Il singolare ha visto ai nastri di partenza sette giocatori di due nazionalità (quattro italiani e tre olandesi) e si è svolto su cinque turni con il sistema italo-svizzero. Il gradino più alto del podio è andato alla bella olandese *Laurien Holtjer*, il secondo posto all'italiano *Luca Borgesa* e il terzo all'olandese *Koen Moons*.



Nella mattinata di domenica si è svolto l'incontro tra le nazionali di Italia e Olanda, visti i risultati della prima giornata il risultato dell'incontro non era certo anche se gli olandesi sembravano favoriti. Ogni giocatore doveva incontrare i tre componenti della squadra avversaria, all'inizio del terzo ed ultimo turno la situazione era sul 4 a 2 per l'Olanda. Nino Vessella vince il suo incontro, ma purtroppo (per l'Italia) gli ultimi due incontri finirono con una sconfitta. Risultato finale Italia-Olanda 3 6.

Le formazioni delle rispettive nazionali erano;

Italia:

Luca Borgesa, Nino Vessella, Maurizio Pinard.

Olanda:

Laurien Holtjer, Jan-Peter Moulder, Koen Moons.

Il torneo è stato organizzato da *KIBA*, *Giochivalle* e *Tavolando.net*.

Per imparare e giocare in rete il Bao il nuovo sito della KIBA

www.kibao.org



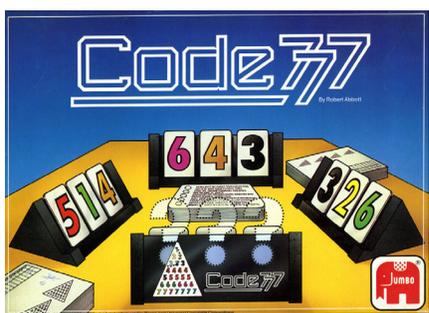
Autori ludici

Alex randolph, giochi dal 1986 al 1989.

CONTINUA LA carrellata dei giochi di Randolph, in questo numero trattiamo l'ultimo lustro degli anni '80. Alcuni giochi sono senza alcun dubbio entrati a far parte della storia ludica, tra questi possiamo ricordare; *Veleno* (con una componente collaborativa), *Inkognito* (il gioco delle spie in giro per Venezia) e *Gatti* (un semplice e accattivante gioco).

1986

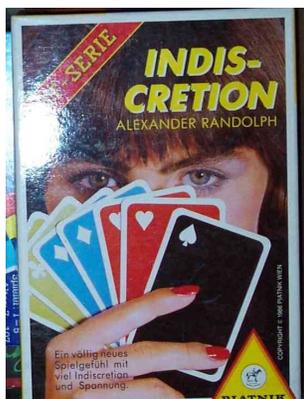
Code 777, Randolph prese ispirazione da *What's That On My Head?* (1960) creato da Robert Abbott e Richard A. Gardner, un gioco di deduzione da due a quattro giocatori, ogni uno riceverà tre tessere numerate e colorate.



La combinazione sarà visibile da tutti i giocatori eccetto che dal interessato il quale dovrà indovinarla. Per dedurre la combinazione si utilizza un mazzo di carte contenente una serie di domande del tipo; *quanti colori vedi? ci sono più numeri marroni o blu?* Ogni risposta viene segnata su un foglio, vince chi indovina per primo la propria combinazione, chi sbaglia la combinazione la pagherà molto cara ricominciando con una nuova.

Giochi d'autore, autore di giochi

Indiscretion (Scan) un sistema di gioco, un classico mazzo di carte con il retro delle carte colorato. Un colore per ogni seme, in modo tale che i giocatori conoscano i semi avversari.



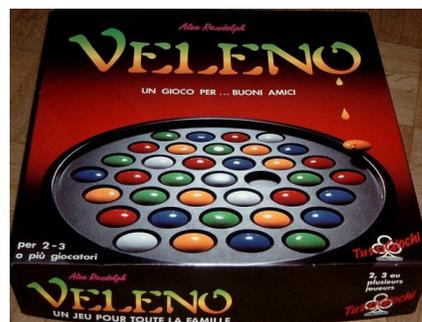
Provate a giocare per esempio a Briscola o a Tresse sapendo quanti picche o fiori hanno in mano gli

altri giocatori! Con il mazzo di carte veniva allegato anche un regolamento di gioco, una variante della briscola.

In collaborazione con Leo Colovini viene mandato alle stampe *Drachenfels*. Le figlie del Re sono state rapite da malefici draghi e rinchiusi in torri. Ogni giocatore impersonerà un prode cavaliere, chi per primo libererà la propria amata avrà in dono il regno.



L'ultimo gioco di quest'anno è il fantastico *Veleno*, gioco astratto da due a sei giocatori. Viene giocato su un tavoliere esagonale di 37 caselle, si hanno a disposizione 37 pezzi; un pezzo argento, quattro bianchi, otto rossi, otto blu, otto gialli e otto verdi. Inizialmente vengono messi tutti i pezzi a caso sul tavoliere. I giocatori dovranno muovere il pezzo argentato in una casella adiacente non vuota. Il pezzo presente viene catturato.



Il gioco termina se non si può effettuare una cattura. Ogni pezzo catturato fa guadagnare dei punti, il pezzo bianco vale dieci punti. I pezzi rossi, blu, gialli e verdi hanno un valore pari al quadrato del loro numero, se per esempio ho catturato 3 pezzi verdi guadagno 9 punti. Il bello del gioco arriva se si gioca in tre o più persone, in questo caso il punteggio della partita è pari ai propri punti più quelli dell'avversario che segue il giocatore. Un gioco cooperativo in formato embrionale.

1987

Snail's Pace Race una corsa di lumache colorate, per bambini . Su un percorso si sfidano sei lumache colorate, il bambino lancia due dadi colorati e muove di una casella la corrispondente lumaca (due caselle se il risultato del dado è lo stesso). I giocatori scommettono su quale sarà la prima e l'ultima a tagliare il traguardo.



Tough Luck!, un gioco di abilità da due a sei giocatori. Ogni giocatore paga 10.000\$ con il montepremi aumenterà partita dopo partita. Ad ogni turno viene estratta una biglia da un particolare congegno (in gioco ci sono 11 biglie, 5 rosse, 3 gialle e 3 nere). Il primo giocatore a completare una linea di cinque biglie in orizzontale, verticale o diagonale è il vincitore.

In *Baggage claime* l'incubo di tutti coloro che viaggiano in aereo, non trovare il proprio bagaglio all'arrivo. Gli elementi del gioco sono 40 carte numerate da 1 a 10 (ci sono tanti 1 e 2 ma solo una carta 10), un gettone rosso per giocatore e dei segnalini colorati a forma di aereo, uno per giocatore.



Lo scopo del gioco è collezionare 10 carte numerate da 1 a 10.

Inizialmente le quaranta carte vengono mischiate e divise in 10 gruppi, ogni mazzo rappresenta un aeroporto. I giocatori voleranno da una aeroporto ad un altro a bordo del loro aereo, in ogni aeroporto può starci un solo aereo. Quando il giocatore si muove in una nuova località gira la prima carta e se può la prende, altrimenti la rimette nello stessa posizione.

La carta girata deve essere vista da tutti. Nel proprio turno un giocatore può muoversi in aeroporto occupato, cacciando l'avversario in un altro il quale, come bonus, può girare la carta. Un giocatore può opporsi a questa cacciata giocando il gettone rosso.

Gioco di cui non si hanno notizie precise è *Spion spion*.

1988

L'idea base di *Hund und ...?* è di sviluppare la capacità di riconoscere differenti simboli. Il mazzo è composto da 36 carte, su ognuna sono disegnati tre oggetti, un cane e due oggetti scelti tra: *albero, automobile, nave, cappello, luna, palla, ragazza e ragazzo*.



Nella scatola sono inclusi due regolamenti, il più interessante prevede di indovinare quali oggetti (oltre al cane) appare in due carte di fila. Chi indovina per primo vince una carta.

Inkognito è ambientato a Venezia, città in cui Randolph trascorse molto tempo della sua vita. Gioco creato insieme a Colovini, veneziano doc.



Un gioco di deduzione ambientato nel carnevale veneziano, famoso per le sue maschere. La versione originale viene giocata da quattro giocatori, ognuno è una spia che deve trovare il suo compagno tra i travestimenti della festa, la coppia che si riunisce per prima è la vincitrice.

Il palcoscenico sono le calli e i canali veneziani, i giocatori si possono muovere a piedi oppure in battello. I personaggi sono scelti in segreto, i loro nomi sono: *Lord Fiddlebottom, Colonel Bubble, Agent X, Madame Zsa Zsa*.

Durante il vostro vagare per Venezia vi potrete imbattere in un personaggio misterioso, l'*ambasciatore*, dedito a feste e divertimenti, che può darvi importanti informazioni su gli altri giocatori.

L'associazione colore-giocatore è conosciuta e per ogni colore ci sono quattro pedine di diversa forma (alta, magra, bassa, grassa), solo una di queste corrisponde al personaggio, i giocatori devono indovinare l'accoppiata personaggio-forma.



Il meccanismo, al tempo stesso semplice ed intrigante, utilizza, al posto del dado, un mischia colore *mascherato* contenente dieci biglie colorate (rosso, blu, giallo, nero, bianco) per determinare gli spostamenti sul tavoliere. Con la biglia rossa ci si muove per terra ferma, la blu via mare, la gialla si può scegliere tra mare o terra, la bianca rimanete fermi e con la nera si muove l'*ambasciatore*.

Quando un personaggio termina la sua corsa su una casella occupata da un avversario riceverà delle informazioni sulla sua identità che saranno due false ed una vera.

Se incontra l'*ambasciatore* può chiedere a qualsiasi giocatore delle informazioni sulla sua identità una sarà vera e l'altra falsa.

Registrando ogni incontro i giocatori dovranno riuscire a dedurre chi è il loro compagno.

Lasciamo l'incantata Venezia per andare nel mondo delle fiabe con il gioco *Twiddeldum*, siamo nel magico mondo di *Alice nel paese delle meraviglie*. I giocatori entreranno nel magico regno per *fotografare* sette diversi personaggi, per ognuno ci sono sette diverse fotografie con qualità differente, spetta al giocatore prendere le più belle per fare più punti. Il giocatore termina la propria partita quando ha una collezione di sette carte differenti (anche se non sono completamente di suo gradimento).



Il gioco si svolge su un tabellone costituito da un percorso esterno ed uno interno di sette caselle su

cui vengono deposte le 49 tessere/foto. Per iniziare il gioco si sceglie quale pozione bere (rossa o verde) e si lancia il dado, se i colori combaciano allora si entra nel percorso interno e si prende una foto.

Durante il loro turno i giocatori lanciano il dado per vedere se muoversi sul percorso esterno o interno, dove si possono prendere le fotografie. Se la pozione magica bevuta è quella sbagliata si torna del mondo esterno per poi cercare di rientrare nella terra magica. Dei mazzi di carte permettono di muoversi nei due mondi.

Raj, esempio di eleganza unito alla semplicità di un gioco di carte, pubblicato in diverse lingue (Il gioco dei gatti in Italia).



Ogni giocatore ha un proprio mazzo formato da quindici carte. Nel mazzo originale ci sono i *tesori* (valori positivi) e i *cobra* (valori negativi). Durante il proprio turno i giocatori selezionano una tra le carte in mano e poi la rivelano, tra le carte tesoro vince la più alta e prende tutti i tesori, tra le carte cobra vince la carta più bassa e prende tutti i cobra. Le carte prese sono fuori dal gioco. Nel caso in cui ci sia un pareggio le carte verranno prese da chi vince la mazzata successiva. Quando tutte le carte sono state giocate si sommano i punti (positivi e negativi) chi ha il punteggio più alto è il vincitore.

1989

Alle Vögel sind schon da, gioco per bambini, un adulto legge o canta una canzone, i bambini dovranno trovare una tessera con disegnata una figura che ricorda la canzone.

Con *Schatzinsel* andiamo sull'isola del tesoro, sia gli inglesi che i pirati provano a prendere sette ceste di tesori e portarli sulla propria nave. Inglesi e pirati devono cercare di portare in salvo i tesori e di rubarne almeno uno agli avversari. I percorsi nella giungla sono costituiti da 19 dischi che possono ruotare durante la partita per allungare o accorciare i percorsi.



Gute Freunde, buoni amici, un altro gioco per bambini da due a quattro. Ogni giocatore ha una rana colorata che salta da una ninfea all'altra. Nel turno il primo giocatore lancia un dado, il secondo due e così via. Scopo del gioco catturare più monete possibili, moneta d'oro 3 punti, moneta d'argento un punto.

Le note di *Giuseppe Baggio*

1980

- Di quest'anno è la prima edizione di *Ghosts/Fantasma/Geister*, pubblicato in Inghilterra dalla Waddingtons con il nome *Jekyll Hide*. Questa stessa edizione fu pubblicata nel 1981 in Italia dall'Istituto Del Gioco (IDG) sempre con il nome *Dr. Jekyll & Mr. Hide*.
- Pubblicato solo in Giappone il gioco *Aralechan Daitisuseki*, una specie di corsa fra Guardie e Ladri con macchine mosse da pile e la pista con percorsi componibili e modificabili durante il gioco.

1981

- Pubblicato in Francia il gioco *Les Mabouls* (con Tom Kremer) dalla Ceji, ripubblicato poi dalla Jumbo nel 1983 con il nome *Dubio*. Un gioco di memoria e movimento per recuperare le biglie del proprio colore.
- *Sagaland/Enchanted Forest* è ininterrottamente dal 1981 nel catalogo Ravensburger. Pubblicato in innumerevoli edizioni in Germania e all'estero: 2 edizioni italiane con il nome di *La foresta incantata* e *Il regno delle fiabe*.
- Pubblicato in Germania dalla ASS Mäusefieber, un gioco d'abilità manuale per bambini in cui dei topini calamitati devono recuperare dei pezzi di formaggio (in altre edizioni dei dadi) e riportarli nella propria tana.

1984

Pubblicato dalla ASS Milliardending, rompicapo poi pubblicato anche in Italia (come omaggio su catalogo Unicopli 1999) con il nome *Sottosopra*.

1985

La prima edizione di *Disguise* è del 1984 con il nome *Dr. Futsch* (ASS). Pubblicato Code 777 (con Bob Abbott) dalla Jumbo, gioco di decodifica.

Mille Sudoku.

[Luca Cerrato]



ANCORA Reiner Knizia fa la sua comparsa in questa rubrica e per la prima volta un sudoku su tavoliere esagonale che riprende il motivo di quello classico con raggruppamenti di sette caselle distinte per colore.

SuDoku Hex

(Reiner Knizia - 2006)

- *Giocatori*, da 1 a 4.
- *Materiale*, una tavola con caselle esagonali, 4 segnalini di colore diverso, 12 pietre, 49 tessere (sette serie da 1 a 7).
- *Scopo del gioco*, fare più punti possibili.
- *Inizio gioco*, piazzare casualmente una tessera blu in ognuno dei sette gruppi di caselle esagonali. Ogni giocatore estrae una tessera numerata che terrà in mano.
- *Piazzamento tessera*, al proprio turno il giocatore piazierà su una casella libera la propria tessera. Le regole di piazzamento sono quelle del Sudoku tradizionale, su una linea o gruppo non ci possono essere due numeri uguali. al termine del turno si estrae un'altra tessera.

- *I punti*, una volta piazzata la tessera si contano i punti. Si guardano le tre linee che escono dalla tessera piazzata, si sommano i valori delle tessere su queste linee.



- *Penalità*, il giocatore che piazza in modo errato una tessera (non rispetta i vincoli del sudoku) allora scarta la tessera piazzata e non guadagna punti. Se un errore è scoperto successivamente la tessera in questione non viene tolta dal gioco.

Dettagli in gioco.

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

[Luca Cerrato]

UN QUALSIASI GIOCO rappresenta un micro ambiente economico, un laboratorio in cui si può provare a fare gli investimenti più azzardati senza rimetterci nulla di reale. In molti giochi si investono le poche risorse iniziali nei più disparati modi per averne dei ricavi turno dopo turno.

Un sistema per trasformare materiale poco prezioso in uno più appetibile è mettere all'asta le risorse a nostra disposizione.



Il principio base di un'asta è di vendere un oggetto con un certo valore iniziale, il prezzo base, a cui tutti gli interessati possono fare le proprie offerte, ad ogni rilancio il prezzo incrementa di una certa quantità, i rilanci continuano fin quando rimane un solo concorrente in gioco, colui che ha offerto di più.

Signori e signore fate la vostra offerta

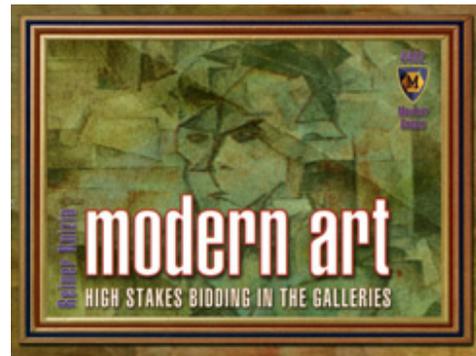
Molti giochi utilizzano questo meccanismo in varie modalità, in *Power Grid* una delle fasi di gioco è l'acquisizione delle centrali tramite aste, in *Coloni di Catan* il giocatore propone dei baratti ed in qualche caso si assistono a delle mini aste, un ultimo esempio è *Modern Art* gioco interamente di aste che riassume al suo interno molti sistemi di aste.

In generale i tipi di aste che si possono incontrare nei giochi in scatola sono:

- **Asta libera**, i giocatori fanno liberamente le loro offerte senza seguire un ordine preciso, ci deve essere un battitore che gestisce in modo attivo l'asta.
- **Asta a singolo giro**, partendo dalla sinistra del battitore i giocatori fanno un'unica offerta.
- **Asta su più giri**, simile alla precedente, ma si svolge su più giri, chi non rilancia è fuori dall'asta.
- **Asta su più giri libera**, diversamente dalla precedente chi non fa l'offerta al suo turno può rientrare in gioco.
- **Asta segreta**, ogni giocatore in segreto fa la propria offerta.

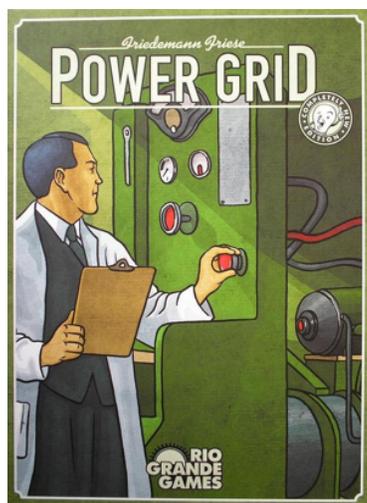
- **Asta a prezzo fisso**, il battitore stabilisce un prezzo e offre l'oggetto in esame a un giocatore alla volta, il giocatore in questione può rifiutare l'acquisto.

Le categorie di sopra non devono intendersi esaustive, anzi rappresentano dei macro gruppi e gli autori possono personalizzare la loro personale asta. Miscelare insieme due o più tipologie di aste nel giusto modo potrebbe generare interessanti meccanismi, per esempio un'asta segreta potrebbe continuare in asta libera da cui viene escluso chi ha offerto di meno.



Anche il regolamento costruito intorno ad un'asta può influire sull'andamento della medesima. Prendiamo l'*asta libera*, a seconda dell'*ambiente* in cui si effettua i giocatori dovranno fare differenti scelte. Primo esempio la messa all'asta di una serie di quadri, i giocatori sono liberi di scegliere i quadri su cui fare le offerte. Secondo esempio vengono messe all'asta un certo numero di oggetti, uno per volta, ma chi si aggiudica un oggetto non può partecipare alle aste successive. Ben visibile è il differente approccio tattico - strategico dei due esempi, nel secondo il giocatore per fare le giuste scelte deve avere ben presente la sua strategia nel medio termine.

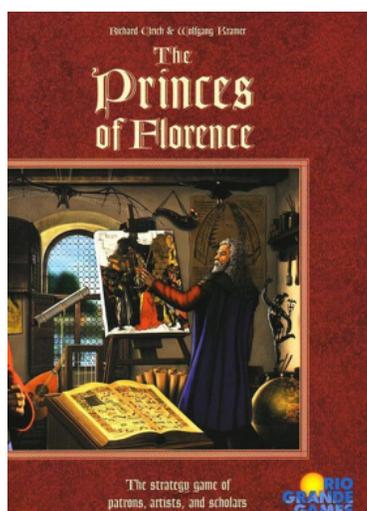
Nel gioco delle centrali elettriche *Power Grid (Alta tensione)* (Friedemann Friese) è diviso in varie fasi in cui i giocatori devono sviluppare la loro rete elettrica cercando di tagliare fuori le reti avversarie. La prima fase è l'acquisizione delle centrali tramite un'*asta su più giri*. Ogni centrale ha un costo ben preciso da cui devono partire le offerte, le centrali a minor costo sono le prime ad andare all'asta. Le centrali disponibili per l'asta sono disposte su due righe composte da quattro carte, le centrali pronte per l'acquisizione sono quelle sulla prima riga e turno dopo turno le centrali più redditizie vengono battute. Una centrale comprata viene tolta e rimpiazzata da un'altra.



Con un salto temporale passiamo dall'era delle centrali atomiche al tempo delle candele, in un'epoca dove il bel stivale italiano, diviso in mille regni, primeggiava in tutta Europa nel campo artistico grazie a grandi ed immortali pittori ed architetti. In *Principe di Firenze* (Richard Ulrich - Wolfgang Kramer) i giocatori sono dei mecenati che cercheranno di avere al soldo i migliori studiosi e artisti dell'epoca per aumentare la fama della propria dinastia.

Anche questo gioco è diviso in due fasi, la prima è un'asta mentre nella seconda si compiono delle azioni.

Il tipo di asta è quello *asta su più giri*, vengono messi in vendita sette tipi di oggetti (Foreste, Laghi, Parchi, Giullari, Costruttori, Carte Prestigio e Carte Reclutamento) con aste dedicate ai singoli oggetti. Il giocatore sceglie per esempio l'asta sulla foresta, il prezzo di base è 200 fiorini i rilanci avvengono a prezzo fisso di 100 fiorini. Chi si aggiudica un'asta non può partecipare alle altre.

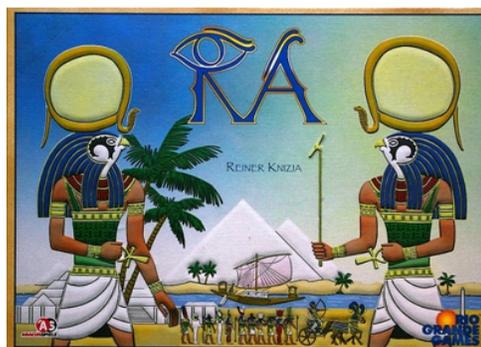


Il nostro viaggio nel tempo continua all'indietro per spingersi nell'antico Egitto, *Ra* di R. Knizia. Il gioco si svolge su tre epoche; il vecchio regno (dal 2665 al 2155 AC), regno di mezzo (2130 - 1650 AC),

nuovo regno (1555 - 1080 AC). In ognuna delle tre epoche i giocatori cercheranno di aggiudicarsi delle prestigiose tavolette pagando con monete forgiate direttamente dal dio Ra (il dio sole).

A seconda del numero di giocatori si ha inizialmente un certo numero di monete (quantità variabile da tre a quattro pezzi). Diversamente dalla maggioranza dei giochi in cui i soldi *abbondano* in questo abbiamo solamente 16 monete da utilizzare per gli acquisti. Il loro valore è un numero crescente che parte da 1 per arrivare a 16 (le monete di valore 14, 15, 16 sono utilizzate nel gioco a cinque giocatori). La distribuzione delle preziose tavole segue un preciso ordine ad inizio partita, per esempio nel gioco a quattro il primo giocatore avrà sempre le seguenti monete 2/6/13.

Il tipo di asta è a *singolo giro* con l'introduzione della variante *tempo*. Le tavolette vengono estratte una alla volta, al proprio turno il giocatore può decidere se estrarre un'altra tessera oppure fare l'asta. Se il numero di tavolette messe all'asta è uguale a otto scatta un'asta. Altra possibilità per far partire un'asta è quando viene estratta la tessera raffigurante *Ra*. L'estrazione della tessera del dio del Sole serve anche per indicare quanto manca alla fine di un'epoca, infatti all'ottava tessera Ra finisce un'epoca. Altra condizione di fine epoca quando nessuno dei giocatori ha più tessere moneta in mano. All'ottava tessera del dio sole tutte le tavolette all'asta si perdono.



Quando parte l'asta un giocatore può offrire una sola tessera soldo a condizione che sia superiore a quella di un altro giocatore. Il giocatore che si aggiudica l'asta oltre alle tavolette vince anche la tessera moneta che aveva vinto l'asta precedente (inizialmente si vince la moneta di valore 1). Per esempio il giocatore Luigi aveva vinto l'asta precedente con un tre, adesso Marco vince con 13 allora Marco si aggiudica la moneta di valore 3 e il vincitore dell'asta successiva si aggiudicherà la moneta di valore 13.

Le monete che si vincono in un'epoca si utilizzano nell'epoca successiva, interessante i malus e bonus che si hanno a fine partita per chi ha la moneta più scarsa e per chi ha la moneta più preziosa.

In conclusione abbiamo visto come tre tipologie di aste molto simili inserite in tre diversi contesti diano origine a tre ben differenti meccanismi ludici.

Il mondo Mancala.

I GIOCHI della famiglia dei Mancala nascono in Africa e nel tempo si sono diffusi in tutto il mondo dall'Asia alle Americhe, sviluppando proprie varianti e tradizioni.

In Oman viene praticato *Hawalis* e sembrerebbe, fatta eccezione di qualche bizzarro gioco della regione cinese di Yunnan, essere l'unico mancala a quattro file giocato fuori dall'Africa.

In Vietnam troviamo *Ô Quan* tradizionalmente un gioco per ragazze tra i sette e i dieci anni. Originali alcuni meccanismi come la continuazione delle semine, il tipo di cattura e il conteggio dei punti al termine della partita.

Seminando nel mondo dal Oman al Vietnam

La fonte delle notizie è il

Mancala World
<http://mancala.wikia.com/wiki/>

Hawalis.

Il gioco viene praticato dalla popolazione araba anche a Zanzibar in Tanzania dove è conosciuto come *Bao Kiarabu* (gioco da tavolo arabo), ma non dalla gente di lingua Swahili. Un mancala simile su due righe con sette buche per riga è chiamato *Al-Hawailah* in Qatar.



Il gioco fu descritto per primo, a Zanzibar, da *H. Ingrams* nel 1921 e in Oman da *Alexander Johan de Voogt* nel 2003. De Voogt riporta che associazioni di Hawalis in Ruwa, Mutrah, and Seeb effettuano regolari campionati. Uno dei giocatori più forti è Dad Mohd.

Il gioco può essere giocato in tempo reale su *igGameCenter* (www.iggamecenter.com), il programma è stato implementato da Arty Sandler uno dei più forti giocatori occidentali.

Hawalis è molto simile ad altri giochi praticati tra le popolazioni di lingua Bantu, strettamente imparentati con Njombwa (Mozambique), Lela

(Malawi), Mulabalaba (D. R. of Congo) e Muvalavala (Angola).



Regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, la tavola è composta da quattro righe di sette buche ciascuna e 56 semi. Ogni giocatore controlla le due file più vicine.
- *Scopo del gioco*, catturare tutti i semi avversari.
- *Posizione iniziale*, due semi in ciascuna buca.
- *Movimento semi*, i giocatori a turno scelgono una propria buca, prendono tutti i semi contenuti in essa e vengono distribuiti uno per buca girando in senso anti-orario nelle proprie due file. Non si può muovere da buche contenenti un solo seme. Se il seme della semina finisce in una buca non vuota allora si prendono tutti i semi di questa buca e si continua a seminare. Se l'ultimo seme cade in una buca vuota allora la semina finisce.
- *Cattura semi*, se la buca dove termina il movimento è una della riga frontale allora se la buca frontale avversaria ha dei semi questi vengono catturati, se anche la buca esterna non è vuota allora i semi si catturano. I semi catturati escono dal gioco.
- *Buca con seme singolo*, se nessuna buca del giocatore contiene due o più semi allora si può muovere da una buca contenente un solo seme. Comunque non si può muovere in una buca contenente un seme.

Ô Quan.

Il gioco vietnamita è giocato principalmente dalle ragazze anche se, secondo alcune fonti, in passato era giocato anche dai ragazzi. Il suo nome significa letteralmente *cattura del mandarino al quadrato* (Ô an quan) o *villaggio quadrato* (Ô Láng). Praticare questo gioco aiuterebbe lo sviluppo della capacità di calcolo matematico. Una leggenda racconta che il matematico vietnamita Mạc Hiến Tích scoperse *sô*

ân, i numeri negativi (la traduzione letteraria sarebbe i numeri nascosti o segreti), nel 1086 giocando a Ô Quan.

Il gioco fu descritto per la prima volta in occidente (in lingua francese) nel 1944 da *Ngô Quý*. Sembra che sia identico ad un altro gioco, *Ô Lang*, descritto da *Lynn Rohrbough* nel 1955. Si parlò del gioco anche sulla rivista americana *Viltis* nel 1984.

Se andate a Parigi al *Musée du Quai Branly* potete trovare una tavola del gioco chiamata *pan u ao*, utilizzata dalla popolazione Muong della regione Hoa Binh nel nord del Vietnam e collezionata nel 1938. Il gioco sembra avere dei collegamenti con reperti trovati nello Yunnan (Cina), come lo *Laomuzhu* e *Ceelkoquyukoqiji*.

Il gioco è stato anche ritratto in un famoso dipinto in cui dei bambini sono intenti a giocare chiamato *Choi Ô an quan* (1931).



Regolamento

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, una tavola ovale con due righe e cinque quadrati per riga, in più una buca grande per riga. Le buche quadrate piccole sono chiamate i *cittadini quadrati* (*ô dân*), *campi di riso* (*ruông*), mentre le buche più grandi sono i *mandarini quadrati* (*ô quan*). Di solito le tavole vengono disegnate sulla terra. Ogni giocatore controlla le cinque buche quadrate, mentre le due grosse sono neutrali. Venticinque semi piccoli (il popolo) e due semi grandi (i mandarini, *quan*).

- *Scopo del gioco*, al termine della partita chi ha più punti è il vincitore.
 - *Inizio gioco*, cinque semi piccoli in ogni buca piccola e un seme grande in ogni buca grande.
 - *Movimento semi*, i giocatori si alternano alla mossa, nel proprio turno il giocatore prende tutti i semi da una sua buca piccola e li distribuisce uno per buca scegliendo di seminare in senso orario o antiorario, incluse le buche dei mandarini. Terminata la semina il giocatore prende il contenuto della buca immediatamente avanti a quella dove è caduto l'ultimo seme e il suo contenuto viene a sua volta seminato. Comunque se l'ultimo seme è caduto in una delle due buche grandi il turno finisce. Il turno finisce anche quando l'ultimo seme cade in una buca la quale è seguita da una vuota.
 - *Cattura semi*, una volta terminata la semina e la buca vuota (successiva a quella della fine della semina) è seguita da una buca non vuota allora si cattura il contenuto di questa. Se a sua volta questa buca è seguita da un'altra buca vuota la quale è seguita da una buca non vuota allora si cattura anche il suo contenuto. I semi catturati sono rimossi dal gioco.
- Una buca che contiene molti pezzi è chiamata *nhà giàu* (quadrato ricco), i semi che sono contenuti nelle buche mandarino sono chiamate *quan non* (*quan*: mandarini; *non*: giovane / acerbo).
- *Fila vuota*, se tutte le buche piccole di una fila sono vuote il giocatore deve mettere un seme in ogni buca, i semi sono presi da quelli catturati. Questa azione è chiamata *liberare i pesci* (*thả cá*). Se un giocatore non ha abbastanza semi per riempire tutte le buche deve chiederle in prestito all'avversario, che saranno restituite alla fine del gioco.
 - *Fine gioco*, il gioco finisce quando le due buche mandarino sono vuote, questo evento è chiamato la *caduta dei mandarini* (*hết quan*).
 - *Conteggio punti*, finito il gioco si contano i punti, ogni seme nelle proprie buche vale un punto, un mandarino conta dieci punti.

Bao, gioco nazionale tanzaniano

Lo puoi giocare su

www.kibao.org

Shogi

Proverbio (kakugen): *Una Lancia nella traversa più arretrata è molto forte.*

[Giuseppe Baggio]

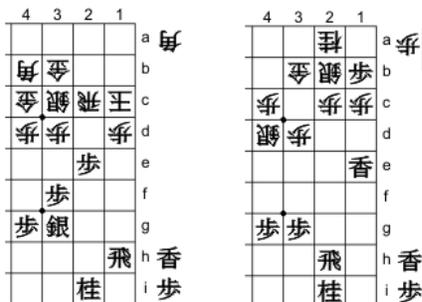
LA LANCIA è il pezzo meno usato nello Shogi; di solito la si usa solo dopo la sua cattura, anziché dalla sua posizione di partenza. Nelle aperture con Doppia Torre Statica le Lance restano spesso nelle rispettive case d'angolo per tutta la partita: ciò non toglie che non possano fare la loro parte e influenzare l'andamento del gioco e le scelte dei contendenti.

Rivalutazione della lancia

La premessa si fonda su due principali considerazioni:

1. Essendo piazzate sui lati le Lance tendono a restare isolate dagli scontri che si svolgono al centro;
2. Partendo dalle 4 case d'angolo, le Lance non creano buchi per i pezzi avversari e rendono stabile la formazione del castello quando il Re arrocca sul loro lato.

La Lancia vale più o meno come un pedone e proprio per questo ne è spesso un sostituto; tuttavia, una volta in mano, le Lance possono avere un enorme potere distruttivo, potendo controllare l'intera colonna su cui vengono paracadutate e utilizzando spesso la capacità di inchiodare i pezzi avversari. È facile scoprire come usare efficacemente una Lancia quando nella formazione avversaria ci sono colonne aperte. Il paracadutaggio di una Lancia sulla traversa più arretrata (con ciò non si intende necessariamente la prima traversa, ma si possono intendere le prime 3 traverse del nostro campo) può tuttavia essere ben sfruttato sia in attacco che in difesa ed è spesso una mossa molto valida, pur essendo in genere sottovalutata. Questo è dunque il significato del proverbio.



Diag. 1A (mossa al nero) Diag. 2A

Il Bianco ha il Re esposto sul lato e solo un Alfiere in mano.

Un attacco con S2f-P*1e sarebbe troppo lento, perché il Re con K2b-K3a avrebbe i tempi per fuggire. L*1g è leggermente migliore, ma pur ottenendo la promozione della Lancia, la Lancia promossa stessa fa da tappo e ritarda la promozione della Torre. La

soluzione è 1.L*1i e d'improvviso K2b si rivela troppo lenta: quindi l'unica risposta diventa B*1e, ma con la successiva 2.S2f, il Nero guadagna materiale.

Nel diagramma 1B, il Nero minaccia:

- 1.L*1i con la successiva minaccia di 2.P1a+ Sx1a 3.Lx1c+;
- 1.L*2g con il seguito 2.P1a+ Sx1a 3.Lx2c+.

In entrambi i casi, la Lancia paracadutata più indietro possibile crea gravi pericoli alla formazione avversaria.



Mosse dal diagramma 2:

1.L*2i +B3h 2.N5b+ G3b 3.Lx2c+ ed il Nero vince.

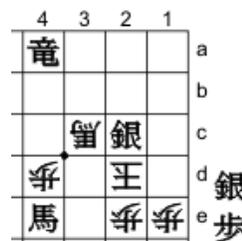
Se al posto di +B3h, il Bianco gioca S*2h, il Nero replica con 2.Lx2h +Bx2h 3.S*4b K3b 4.S5a=! e poi matto.

In situazioni come questa, quando i pezzi avversari sono davanti ai loro pedoni, le Lance paracadutate il più indietro possibile sono molto efficaci. Se nel diagramma 2, il Nero inverte la successione delle mosse con 1.N5b+ G3b 2.L*2i, segue S*4i 3.Gx4i +P7h, la situazione si capovolge e il Bianco vince.

Tsume 1 (5 mosse)



Tsume 2 (7 mosse)



Tavole da gioco.

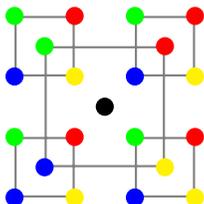
[Luca Cerrato]

DOPO AVER introdotto il concetto di tassellazione vi presento un tavoliere creato con un sistema che si avvicina al concetto dei *frattali*, quel complicato universo di strutture che ripetono all'infinito la stessa forma.

L'elemento fondamentale della tavola è il quadrato ed i suoi quattro vertici colorati, i *nodi*, *giallo*, *blu*, *verde*, *rosso* da cui il nome **GRYB** (green, red, yellow, blue). Questa struttura base è chiamata *quadrilatero*.

Matematica applicata GRYB sistema di gioco

I quadrati che costituiscono la tavola da gioco formano una figura chiamata *albero quaternario*, percorribile dal basso verso l'alto e viceversa. La base di questa struttura è un quadrilatero, lo sviluppo dell'albero parte dai suoi nodi infatti ad ognuno viene aggiunto un altro quadrilatero. Procedendo nella creazione di vari livelli si va a formare un tavoliere della dimensione voluta, nel caso di *GRYB* si hanno quattro livelli (in figura un albero a due livelli).



Con un tavoliere formato da due livelli abbiamo 20 nodi a nostra disposizione, aumentando di un livello aggiungiamo altri sedici quadrati equivalenti a 64 caselle (16x4) per un totale di 84 nodi. Al quarto livello abbiamo un quadruplicamento dei nodi rispetto ai nodi precedenti (256) per un totale di 340 nodi, non male la dimensione della tavola da gioco (al fondo del fogliaccio troverete la figura completa del tavoliere). Se pensate di aggiungere un quinto livello raggiungerete veramente dimensioni mostruose.

Il tavoliere così formato può dare origine ad un bel numero di giochi che fanno uso di un gran numero di

pedine. L'autore *J. David Barnhart* ha pensato alle seguenti tipologie di movimento base;

Deposito pezzo, introduzione di un nuovo pezzo sul tavoliere, questa azione può avvenire al livello zero o all'ultimo livello (il quarto nel caso del tavoliere ufficiale).

Movimento verso il basso, spostare la pedina da uno dei quattro nodi di un quadrilatero ad uno dei quattro nodi del quadrilatero di livello inferiore. Nel movimento verso il basso si hanno quattro possibilità di scelta.

Movimento verso l'alto è l'opposto di quello di sopra, da uno dei quattro nodi si muove al nodo di livello superiore (il nodo circondato dai nodi del livello inferiore), diversamente dal movimento verso il basso qui si ha una sola scelta.



Movimento orizzontale, questo movimento avviene all'interno dello stesso quadrilatero. Si hanno solamente due possibilità di movimento laterale, le due caselle adiacenti, mentre il muovere sulla casella opposta conta due mosse.

Questi sono i movimenti base, nessuno vieta di crearsi altri tipi di mosse.

Per ora è tutto, sul prossimo numero del fogliaccio proporrò un gioco da fare su una tavola GRYB, se siete curiosi andate sul sito www.jdbgames.com

Se sei un autore di giochi astratti

Il fogliaccio degli Astratti

mette a tua disposizione le proprie pagine

scrivi a ilfogliaccio@tavolando.net

BASE

[Luca Cerrato]

Quando i giocatori si siedono intorno ad un tavolo pronti ad iniziare una nuova partita hanno delle aspettative, la principale è divertirsi. Un gioco è *ben strutturato* se l'applicazione del regolamento scorre liscia senza alcun problema, in caso contrario si avrà l'arduo compito di *interpretare* le regole, compito non sempre semplice e divertente.

Il primo obiettivo di chi crea giochi dovrebbe essere quello di proporre un gioco giocabile o ben strutturato. In altre parole passare, prova dopo prova, da un semplice algoritmo, che scorre senza alcun intoppo, ad un generatore di divertimento.

Le regole, interazioni tra elementi di un gioco.

Tutte le modifiche e suggerimenti necessari possono arrivare dallo stesso autore oppure da coloro che si *sacrificano* a provare il gioco.

Durante la fase di sviluppo ludico l'autore si troverà a dover fare delle scelte e non sempre la strada da seguire è chiara. Sperimentare tutte le soluzioni possibili non è affatto banale.

Per passare da un prodotto grezzo ad uno più stabile un simulatore ludico potrebbe essere utile. Una *realtà virtuale ludica* che permette di sperimentare a proprio piacimento. Modificare e tener traccia di tutte le varianti è molto più facile con uno strumento informatico che usare *carta e matita*.

Il simulatore non andrà mai a sostituire il giudizio dei giocatori in carne ed ossa, il divertimento è un qualcosa di soggettivo che un freddo programma non potrà mai valutare.

Per creare un'ambiente di simulazione bisogna prima di tutto adottare uno *standard* ben preciso per la descrizione del gioco in modo che qualunque programmatore possa crearci il proprio software.

Il progetto *BASE* potrebbe fare al nostro caso, presentato in passati numeri del fogliaccio il progetto continua, per ora, ad essere sulla carta.

La struttura del linguaggio è costituita da tre macro sezioni:

- *Definizione degli elementi del gioco.*
- *Costruzione delle regole del gioco.*
- *Creazione della scena.*

Negli articoli precedenti avete ricevuto qualche infarinatura sulla definizione degli elementi.

Adesso passiamo a vedere la parte relativa alla definizione delle regole del gioco in cui l'autore andrà a definire le *interazioni* tra i vari elementi che lo compongono, indicando che cosa può fare un pezzo, per esempio come deve muoversi su un tavoliere oppure come deve effettuare una cattura.



Nella costruzione delle regole del gioco l'autore dovrà far riferimento ad una *lista di regole* predefinite nel linguaggio. Per ogni regola bisogna indicare gli elementi coinvolti, quali di questi fa l'azione e quali la subiscono. Ogni regola avrà anche dei parametri che serviranno per personalizzarla. Per esempio se si volesse utilizzare la cattura al salto si dovrà selezionare la regola JUMP all'interno di questo comando si indicherà quali pedine possono saltare e che tipo di salto. Per la descrizione dei comandi si utilizza un sistema molto simile al linguaggio XML, la parola chiave sarà racchiusa tra `< e >`, che aprirà il comando mentre il comando sarà dichiarato chiuso con `< >`. Per esempio se si volesse utilizzare la cattura al salto si dovrà selezionare il comando `jump`, che inizierà con `<jump>` e sarà chiuso con il tag `</jump>`.

Tavolando.net

sarà presente a **Play 2010**

se vuoi partecipare con i **TUOI giochi astratti**

scrivi a info@tavolando.net

Archeo Iudismo.

I giochi sono materia antica, molti sono arrivati a noi trasformati dal tempo, altri sono stati irrimediabilmente persi. Riscoprire e rigiocare giochi sull'orlo del dimenticatoio è l'obbiettivo di queste colonne.

[Nicola Castellini e Luca Cerrato]

COME ABBIAMO visto la Rithomachia è il gioco della conoscenza attraverso la cui conquista è possibile apprendere l'Armonia dell'Universo creato ed infatti, se andiamo ad esaminare le regole di gioco, il giocatore è in realtà un discepolo che giocando intraprende un vero e proprio percorso iniziatico verso la conoscenza (simulato dalla lotta con l'altro giocatore),

tant'è che prima di poter formare le Armonie numeriche che danno la vittoria, deve conquistare un determinato pezzo dell'avversario a forma di piramide (la piramide della conoscenza), composto da più elementi cioè da quelle pietre della conoscenza che devono essere acquisite per poter accedere alla costruzione delle armonie numeriche che sole possono portarlo, come i trattati antichi dicono, al Trionfo o meglio al Trionfo Eccellente dovuto alla luce della comprensione dell'Opera Divina.

Rithomomachia, cause della sua decadenza

Esistono moltissimi testi e trattati sul gioco e ancora citazioni illustri sullo stesso, in *Utopia* di Bacon del 1516 o ancora in *The anatomy of melanchony* di Burton del 1652, ma nonostante questo ad un certo punto il gioco scompare completamente dimenticato.

La dott.ssa Moyer, alla quale dobbiamo un notevole testo sulla Rithomachia scritto nel 2001 e così intitolato: *The Philosopher's game: Rithomachia in Medieval and Renaissance Europe*, scrive:

Rithomachia was played as long as Boethius's arithmetic was taught; the game and the curriculum disappeared together.

Tradotto liberamente: La Rithomachia fu giocata finchè l'aritmetica di Boezio fu insegnata; il gioco e il curriculum (scolastico dell'epoca) scomparvero assieme.

D'altra parte, come alcuni sui commentatori fanno notare, il gioco era così profondamente penetrato nella società dell'epoca che è difficile sostenere che tutti avessero conoscenza dell'opera di Boezio e percepissero quel modo di fare matematica, ma una cosa certa è che tutti percepivano quell'atmosfera mistica ed esoterica di quei secoli che era il supporto stesso della Rithomachia.

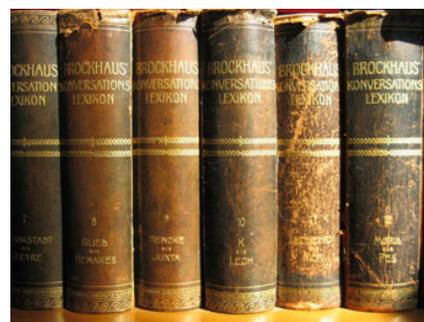
Ecco quindi, che con il nuovo secolo, il settecento, il secolo cioè dei Voltaire, dei Rousseau, dell'Encyclopedie, l'uomo non è solo più parte della natura, creatura nelle mani di Dio, ma diventa investigatore, disvelatore della natura e la matematica, la nuova matematica, quella dei teoremi e delle dimostrazioni, quella di Leibniz e di Newton assume il corretto ruolo di linguaggio per descrivere e fissare le leggi della

natura e non quello di strumento divinatorio della volontà e potenza divina.



Quindi, non è più compito dell'uomo quello di *aprendere* per leggere i segni della mano di Dio nella natura, cioè le mistiche Armonie che la matematica, tra le altre discipline, permetteva di disvelare ma, il nuovo compito dell'uomo, è ora quello di capire la natura per usarla e migliorare la propria condizione, lanciato in quella corsa che lo porta a rivaleggiare sin'anche con la divinità.

È chiaro perciò come la Rithomachia non poteva che ritrarsi nell'ombra della memoria lasciando il passo ad altri giochi, già apparsi ma in buona parte negletti ed invisibili anche dalle stesse autorità ecclesiastiche, primo fra tutti gli Scacchi, dove l'Armonia del creato è completamente dimenticata a favore dello scontro, dello scontro di pezzi che non sono più semplici figure geometriche descrittive della natura, ma si personificano, anzi di più, diventano *Eroi*



singoli e ben individuati nelle loro caratteristiche: il Re, la Regina, l'Alfiere il Cavallo ecc... e l'uomo,

Storia ludica.

Per non dimenticare i divertimenti del passato (belli o brutti che siano) perché sono gli antenati dei nostri giochi da tavola.

[Luca Cerrato]

SECONDA puntata dedicata alla storia moderna dei giochi, la sorgente delle informazioni è sempre il sito boardgamegeek (benvenute sono sempre le vostre osservazioni). In questa puntata avremo eccezionalmente tre prime provenienti da oltre oceano, *Travellers' Tour Through the United States* (1822), *Conversation Cards* (1784) e *The Amusing Game of Innocence Abroad Game* (1888).

I primi due giochi sono spacciati per essere i primi giochi originali pubblicati negli Stati Uniti.



Nella tavola di gioco di *Travellers' Tour Through the United States* sono gli stati occidentali dell'ex colonia britannica, il Missouri e la Louisiana. Il dado, considerato uno strumento del demonio per via dei giochi d'azzardo, fu rimpiazzato da una trottola numerata da 1 a 8. Sulla mappa sono disegnate delle strade che collegano le varie città.

I primi giochi americani

I giocatori dovevano indovinare il nome della città per non subire penalità e continuare il loro viaggio sulla mappa (nella versione avanzata anche la popolazione). Il gioco è una variante del nostro gioco dell'oca e il giocatore non ha praticamente scelte durante la partita. Questo gioco è conosciuto come il primo gioco inventato e pubblicato negli stati Uniti,

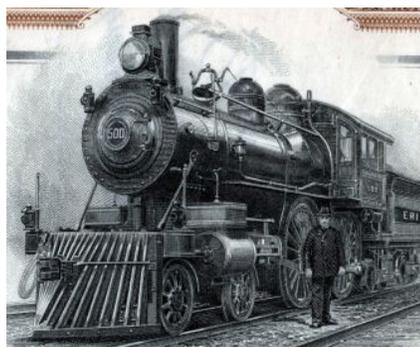
Il 27 settembre del 1784 il gioco *Conversation* fu pubblicato sul giornale *Baltimore Intelligencer*. Un gioco di carte, ognuna delle quali riportava innocenti domande con le relative risposte, ogni mazzo contava 64 carte. Il gioco è conosciuto per essere il primo *design game* commerciale degli Stati Uniti.

Rimanendo in tema di game-design il gioco *The Amusing Game of Innocence Abroad Game* rappresenta una grande innovazione, rispetto ai giochi di quel periodo, i giocatori avevano la possibilità di scegliere dove muoversi, collezionare monete e spenderle. Il gioco fu progettato da una donna, *Mrs. Shephard*, e fu anche il primo gioco prodotto sotto licenza *Parker Brother*. Il tavoliere è una mappa

stilizzata delle varie attività che un turista americano può fare in viaggio in Europa. Il gioco inizia da una casella di partenza, i giocatori visitano le varie nazioni europee utilizzando una trottola numerata.

Punti rossi indicano dei depositi dai quali giocatori possono prendere navi o altri mezzi di trasporto, nel centro del tavoliere c'è una *Railroad Dining Room* nella quale si possono spendere i soldi.

Per ultimo ho lasciato un party game, inizio del ventesimo secolo *Pit* (1903), in cui bisogna fare affari e commerciare utilizzando delle carte di compagnie ferroviarie, il primo giocatore con in mano carte della stessa compagnia sarà il vincitore.



Il gioco originale fu inventato da *Harry E. Gavitt* e pubblicato nel 1903 con il nome *Gavitt's Stock Exchange* dalla *Gavitt Publishing and Printing*. La versione più famosa di *Pit*, adattata da *Edgar Cayce*, fu pubblicata dalla *Parker Brothers* nel 1904 e ristampata più volte nel corso degli anni successivi, la *Editrice Giochi* pubblicò la versione italiana del gioco.

Gavitt's Stock Exchange (Harry E. Gavitt - 1903)

- *Giocatori*, da tre a sei.
- *Materiale*, sei serie di otto carte rappresentanti altrettanti compagnie ferroviarie. Il valore delle compagnie varia da 125 a 250 dollari.
 - Burlington & Quincy, \$125.
 - Missouri Pacific System, \$150.
 - Penn Central, \$175.

- New York Central, \$200.
- Rock Island, \$225.
- Santa Fe, \$250.

- *Scopo del gioco*, guadagnare 1000 dollari collezionando la maggioranza di una delle compagnie.
- *Inizio gioco*, a seconda del numero dei giocatori si selezionano un numero pari di serie di carte, se i giocatori sono tre si usano tre serie di carte. Si sceglie il primo mazziere, ruolo che girerà tra i giocatori turno dopo turno. Tutte le carte utilizzate vengono mischiate dal mazziere.
- *Distribuzione carte*, le carte sono distribuite una alla volta coperte finché ogni giocatore ha otto carte. Le carte non devono essere viste fino a che non viene detto dal mazziere.
- *Commerciare*, dopo aver visto le carte i giocatori possono iniziare a scambiarsi le carte, il gioco non segue nessun turno. Le carte sono scambiate a faccia coperta e sul tavolo.

I giocatori possono scambiarsi una o due carte alla volta. I giocatori devono dichiarare quante carte voglio scambiare ma non il tipo di compagnia oppure altre informazioni. Se si offrono due carte devono essere della stessa compagnia. I giocatori devono commerciare lo stesso numero di carte.

- *Fine degli scambi*, il primo giocatore che colleziona otto carte della stessa compagnia deve dire *Topeka*, immediatamente tutti gli scambi terminano e si contano i punti di quel turno. Se il giocatore dimentica di dire *Topeka* il gioco continua.
- *I punti*, i punti si contano alla fine di ogni turno. I punti che si guadagnano sono in base al valore delle compagnie e al numero di carte in mano al giocatore.

Tutti i giocatori che hanno in mano la maggioranza di una compagnia guadagnano tanti dollari quanto vale la compagnia (non si tiene conto per il guadagno di quante carte si hanno). Ha la maggioranza chi ha cinque o più carte della stessa compagnia.

Il giocatore che ha completato la serie e ha urlato *Topeka* guadagna il doppio del valore della compagnia.

- *Fine partita*, il giocatore che arriva a mille dollari è il vincitore. Se più giocatori hanno superato questa soglia vince chi ha più dollari, in caso di ulteriore parità vince chi ha detto, tra i giocatori in parità, per ultimo *topeka*.

Variante con la carta telegramma.

Dopo aver distribuito le carte il mazziere aggiunge alle sue carte la carta telegramma e la metterà in vendita subito. Chi riceverà tale carta la rimetterà a sua

volta subito in gioco. La carta telegramma non può mai essere scambiata da sola.

Al termine della mano si contano i punti nel modo classico, chi ha la carta telegramma vince \$100, se chi ha dichiarato *Topeka* ha in mano la carta telegramma perde \$100.



Variante con carte tradizionali

Si può giocare a Pit con carte tradizionali utilizzando tre mazzi da 52 carte, il numero massimo di giocatori aumenta fino a tredici, diventando un party game per compagnie numerose.

La prima operazione è rimuovere tutti i Joker, poi mischiare i primi due mazzi e tutte le carte di un seme dal terzo mazzo alla fine si avrà un mazzo di carte con nove due, nove tre e così via.

Il passo successivo è adattare il mazzo a seconda del numero dei giocatori:

- Tre giocatori tutti i nove dieci e assi.
- Quattro giocatori tutti i nove, dieci, fanti e assi.
- Cinque giocatori tutti i nove, dieci, fanti, regine e assi.
- Sei giocatori tutte le carte dal nove in su.
- Sette giocatori tutte le carte dall'otto in su.
- Otto giocatori tutte le carte dal sette in su.
- Nove giocatori tutte le carte dal sei in su.
- Dieci giocatori tutte le carte dal cinque in su.
- Undici giocatori tutte le carte dal quattro in su.
- Dodici giocatori tutte le carte dal tre in su;
- Tredici giocatori tutte le carte.

Il gioco si svolge come l'originale, la differenza è nel numero di carte che si possono scambiare alla volta in questa variante non c'è limite. Comunque vale sempre la regola che le carte che si scambiano siano tutte uguali.

Quando un giocatore ha tredici carte uguali la mano ha termine. I valori delle carte sono i seguenti;

- asso = 11 punti.
- dieci, fante, regina, re = 10 punti.
- Il resto delle carte nove punti.

Chi arriva a 25 punti vince la partita.

Infine il gioco è conosciuto anche con i nomi *Billionaire*, *Business*, *Cambio*, *Quick 7*.

Sport giochi.

[Luca Cerrato]

QUELLO CHE voglio proporvi in queste poche righe è un modo differente di pensare e soprattutto praticare i giochi da tavola, un modo alternativo per creare varianti dei giochi più famosi inserendo una componente più o meno intensa di *lavoro* fisico.

Per carità con il termine lavoro non voglio assolutamente inserire nessun elemento che possa trasformare il gioco da puro divertimento ad un qualcosa di poco attraente. Sono ben conscio che molti di voi lettori storceranno il naso a questo abbinamento comunque

Correre, nuotare e muovere pedine

l'unione della *forza fisica* dell'esercizio fisico con la *riflessione*, tipica dei giochi da tavola, non potrà che migliorare il vivere bene con se stessi.

Sia ben chiaro che non si ha la pretesa di creare un nuovo sport, ma semplicemente introdurre in piccole dosi l'attività fisica negli sport della mente.

Nella puntata precedente abbiamo visto all'opera gli scacchi abbinati alla corsa e alla box, questa volta penso invece ad una attività più poli ludica, in altre parole giocare più giochi in contemporanea con diverse attività fisiche.



Un esempio potrebbe essere il seguente: si preparano tre o quattro tavoli con differenti giochi astratti, una delle tante possibili scelte potrebbero essere Dama, Awele, Scacchi e Quoridor. La distanza tra le tavole potrebbe variare tra le poche decine di metri a qualche centinaio.



I giocatori, di comune accordo, scelgono il gioco iniziale, per esempio la Dama. Quando un giocatore ha fatto la sua mossa corre al gioco successivo per fare la sua mossa e si continua così fin quando tutte e quattro le partite non sono terminate.

Nel caso in cui l'avversario viene doppiato, cioè il giocatore ritorna su una tavola dove il suo avversario è ancora impegnato a riflettere sulla propria mossa, potrebbe guadagnarsi il bonus della mossa. In altre parole l'avversario perde la mossa e deve aspettare la nuova mossa del giocatore più svelto.

Una variante a questa proposta potrebbe essere non solo avere differenti giochi, ma anche differenti attività sportive; una tratta si fa a piedi, la seconda in bici, la terza a nuoto (sempre se si ha una bella piscina a disposizione) e l'ultima di nuovo di corsa. Oltre a questi sport *seri* si potrebbe pensare di affiancare qualche attività di movimento più ludica come la corsa nei sacchi, viva la fantasia.

Siete interessati

a formare un gruppo di **sport & giochi**

scrivete a info@tavolando.net

Zertz strategia

Testo originale scritto da Stephen Tavener¹ adattato da Luca Cerrato per il Fogliaccio degli astratti.

[Luca Cerrato]

TROVANDOSI d'avanti gli anelli vuoti di Zertz alcuni giocatori, specialmente i novizi, potrebbero sentirsi in difficoltà. Spontaneamente due domande immediatamente sorgerebbero:

Qual'è il giusto collocamento delle prime biglie?

Come faccio ad evitare che il mio avversario inizi una sequenza di catture?

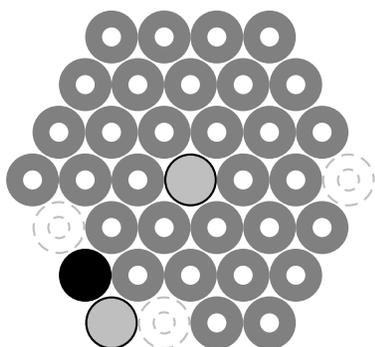
Diversamente da un gioco, come scacchi e dama, in cui le scelte iniziali sono poche, in questo gioco si ha la sensazione di essersi smarriti nel deserto e non sapere quale direzione prendere, una simile sensazione si ha anche di fronte ad un Goban del Go.

Dopo le prime due mosse molte delle posizioni sono ancora sicure, ma alla terza mossa il secondo giocatore ha buone possibilità di fare delle catture, specialmente di biglie bianche, molto ambite.

Dove posizionare le prime biglie

Inizialmente il primo giocatore deve giocare sulla difensiva e approfittare della prima opportunità data, mentre il secondo deve avere un gioco più aggressivo e cercare di sistemare le biglie per effettuare una doppia cattura. In altre parole il primo giocatore deve ridurre il più possibile la mobilità delle biglie. Due possibili modi di giocare sono i seguenti:

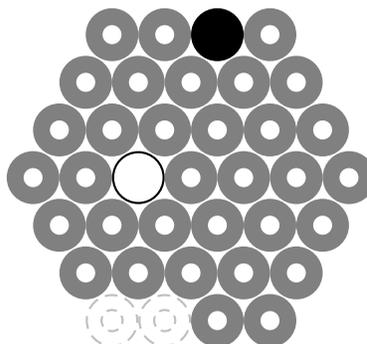
Il primo modo, giocare la prima biglia in un angolo ed eliminare uno dei due dischi adiacenti. Posizionare la terza biglia adiacente alla prima e ancora rimuovere un disco adiacente.



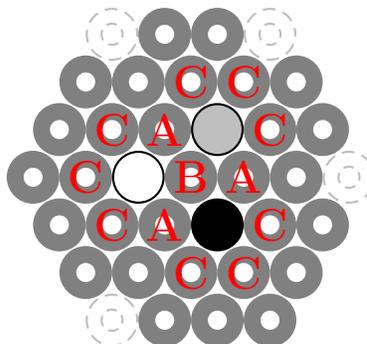
Una sicura posizione dove per il secondo giocatore sarà dura guadagnarsi qualche biglia. Con quattro biglie in campo il vantaggio è ritornato al primo giocatore.

Secondo modo, alla prima mossa giocare una biglia bianca nel centro della settima fila, mentre la seconda biglia del primo giocatore sarà ancora bianca e giocata nel modo più conveniente possibile. Questo metodo è leggermente più pericoloso del primo, ma si possono creare le condizioni in cui l'avversario darà

un vantaggio di due biglie, infatti negli scambi futuri vi dovrà cedere almeno una biglia bianca o due grigie oppure tre nere. Dopo lo scambio il primo giocatore cercherà di isolare le due biglie necessarie per la vittoria. Attenti che una volta che il vostro avversario ha catturato due biglie bianche potrete solo dargli una grigia e 4 nere, cioè cinque biglie senza perdere, questo può essere molto pericoloso (attenzione sono le condizioni di vittoria per una normale partita, diverse dalla partita di torneo). Qui di seguito un'interessante posizione:



Il primo giocatore inizia a piazzare una biglia bianca vicino al centro del tavoliere. Il suo avversario risponde in modo aggressivo, cercando una doppia cattura nel turno successivo. Il primo giocatore potrebbe approfittarne giocando una biglia su uno degli anelli marcati con A che forzerà la cattura di tutte le tre biglie.



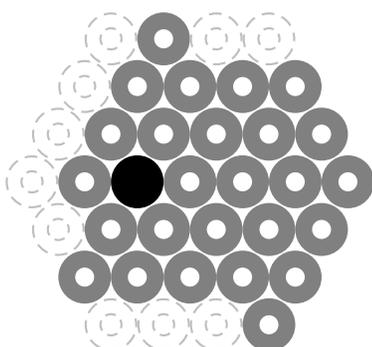
Giocare in B permette al secondo giocatore di catturare due biglie a sua scelta. La posizione C è leggermente migliore, permette di scegliere quelle

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

due biglie far catturare all'avversario. Una volta che più biglie sono state piazzate sulla tavola, questo potrebbe essere un vantaggio (ricordarsi del sente).

Esercizi

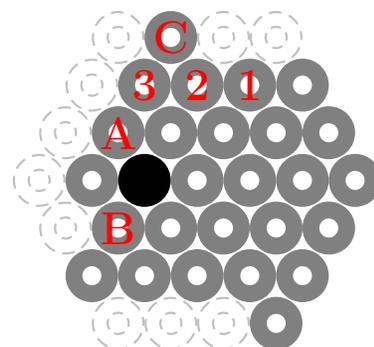
Nel numero 52 ho lasciato due problemi sullo stesso diagramma.



Le soluzioni:

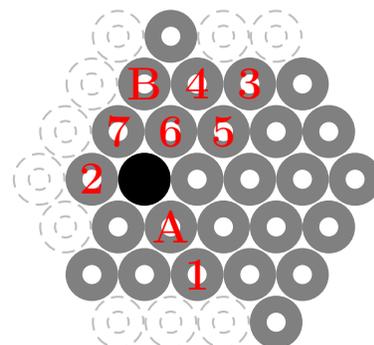
Isolare una biglia bianca:

- Prima mossa, piazzare una biglia in A e rimuovere il disco 1.
- Seconda mossa, piazzare una biglia in B e rimuovere il disco 2.
- Terza mossa, piazzare una biglia bianca in C, rimuovere il disco 3, isolata una biglia bianca.



Isolare due biglie bianche:

- Prima mossa, piazzare una biglia bianca in A e rimuovere il disco 1.
- Seconda mossa, piazzare una biglia in B e rimuovere il disco 2.
- Terza mossa, piazzare una biglia in B e rimuovere il disco 3.
- Quarta mossa, piazzare una biglia in B e rimuovere il disco 4.
- Quinta mossa, piazzare una biglia in B e rimuovere il disco 5.
- Sesta mossa, piazzare una biglia in B e rimuovere il disco 6.
- Settima mossa, piazzare una biglia bianca in B, rimuovere il disco 7, isolate due biglie bianche.



Giochi in rete.

GAME CENTER è il ramo ludico del famoso motore di ricerca Google, ti permette di giocare in tempo reale un centinaio di giochi astratti. Basta andare all'indirizzo

www.iggamecenter.com

Nella lista ludica ci sono sia giochi tradizionali che moderni provenienti da tutto il mondo.

Adaptoid, Alternator, Amazons, Anti-Reversi, Arimaa, Ataxx, Atoll, Backgammon, Bagh Chal, Bashni, Battleship, Bohnenspiel, Breakthrough, Cam, Camelot, Cephalopod, Chess, Clobber, Connect4, Connect6, CrossWay, Crosslet, Dama, Dameo, Dipole, Dots and Boxes, Emergo, English Checkers, Fanorona, Forms, Fox and Hounds, Go, Gonnect, Grand Chess, Halma, Harzdame, Havannah, Hawalis, Hex, Hex Oust, Hippios and Crocodiles, Hnefatafl, International

Checkers, Jeson Mor, Kalah, Kauri, Lasca, Lines of Action, Linkage, Ludo, Master Y, Men Row Chess, Metamorphosis, MindNinja, Morabaraba, Murus Gallicus, Neutreeko, Nine Men Morris, Ordo, Othello, Oust, Oware, Pente, Pex, Phutball, Pilare, Quartetto, Quax, Rekushu, Renju, Rush, Russian Checkers, Shakti, Shatranj, Shintai, Shogi, SlimeTrail, SnailTrail, Speed, Stavropol Checkers, Stlts, Suicide Bashni, Suicide English Checkers, Suicide Russian Checkers, TAI-JI, Taacoca, Tama, Tanbo, Tavreli, Teeko, Three Musketeers, Toguz Kumalak, Traffic Lights, Transposition, TriGo, TwixT, Unlur, Y, Yavalath, Zurero

Quoridor, uno dei giochi più intriganti e cattivi del panorama astratto, ideato dall'italiano Mirko Marchesi, è possibile, da alcuni mesi, giocarlo anche sul sito italiano www.quoridor.info.



[Federazione Italiana Giuoco Go]

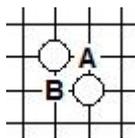


NELLA PRIMA puntata abbiamo visto le basi del gioco del Go, adesso si entrerà in alcuni dettagli del gioco.

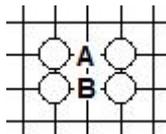
Estensione dei concetti di connessione e di gruppo

Connessione: due o più pietre collegate da una linea e che perciò condividono lo stesso destino nel corso della partita.

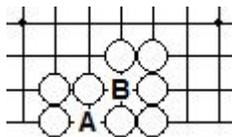
Per estensione si dicono connesse anche due pietre che, pur non essendolo *fisicamente*, non siano sconnettibili. Tre esempi:



Se il Nero gioca in A, Bianco si connette in B e viceversa.



Se il Nero gioca in A, Bianco connette in B e viceversa.



In questo esempio il Nero non può giocare nè in A nè in B, perciò i due gruppi bianchi (di 3 e 5 pietre) sono connessi a tutti gli effetti, ed incidentalmente formano un *gruppo vivo*.

Come per le connessioni anche il concetto di gruppo (ricordo che per gruppo si intende un insieme di pietre connesse) viene esteso: un insieme di gruppi *connessi* in modo virtuale tra di loro sono a tutti gli effetti un unico gruppo. Nella seconda figura vediamo un *gruppo composto da due gruppi*.

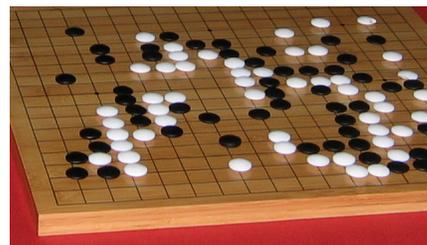
**Tre facoltà goistiche:
Lettura, Visione, Conto**

Vi sono tre facoltà goistiche che si sviluppano con la pratica: *la lettura, la visione ed il conto*. Per avviare a ciò il neofita inizia sul goban 9 x 9 per poi spostarsi sul 13 x 13, e solo dopo approda al 19 x 19 sempre con l'aiuto delle pietre di handicap.

Lettura: letteralmente è la facoltà di *immaginare* le mosse successive. Leggere una situazione significa giocarla prima mentalmente, vagliando le varie possibilità e variazioni, prima di eseguire la sequenza sul

Goban. Questa facoltà è la più immediata essendo la più razionabile delle tre.

Visione : la capacità di astrarsi dal particolare per dedicarsi al globale. Vedere l'insieme della situazione sul Goban implica un distacco dal particolare tattico per valutare l'insieme strategico. Ciò può sembrare a prima vista *ovvio e banale* ma si rivela forse più difficile della lettura, poiché implica autocontrollo emotivo nei confronti dello scontro.

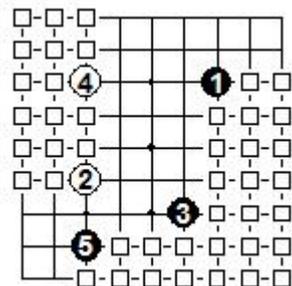


Conto : è la combinazione delle due precedenti facoltà e consiste nel saper valutare il numero di libertà possedute dai gruppi. Tale facoltà serve per prevedere l'esito dello scontro fra gruppi.

Analizzeremo ora una partita ed un fine gioco in dettaglio.

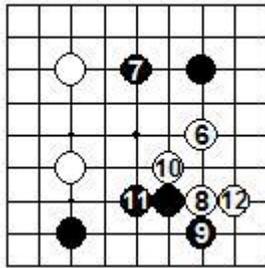
L'inizio della partita.

Nel diagramma che segue i due giocatori costituiscono due zone (segnate con dei quadrati) dalle parti opposte del Goban. Osservate come Nero, disponendo del vantaggio della prima mossa, trasformi fin dall'inizio tale vantaggio in territorio prospettivo (che dovrà essere consolidato in territorio vero e proprio nel corso della partita).



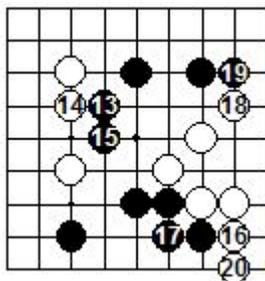
L'invasione bianca.

Con la pietra 6 Bianco (figura di sotto) invade la *zona* delineata dal Nero (se infatti avesse lasciato al Nero la possibilità di giocarvi, avrebbe probabilmente già perso la partita dal punto di vista territoriale). Con la sequenza 8-12 ciascun colore si rafforza. Giocando 12, il Bianco ha perso l'iniziativa (Sente), e quindi il Nero può attaccare



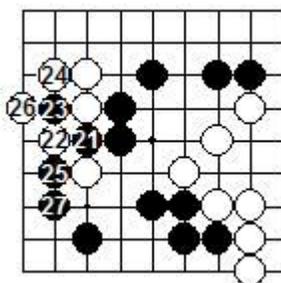
Il contrattacco nero

Minacciando con 13 di infiltrarsi nel bordo sinistro, il Nero divide il Bianco in due gruppi con 13-15: il Bianco deve assicurare la vita del suo gruppo sul bordo destro definendo un territorio (sequenza 16-20).



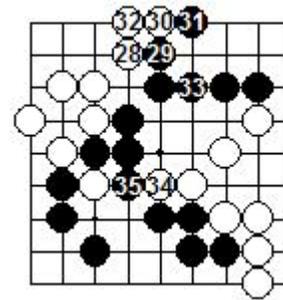
Un astuto sacrificio.

Poiché il Bianco ha terminato la sequenza perdendo l'iniziativa (Sente), il Nero può utilizzare la debolezza del Bianco sul lato sinistro giocando 21 che il Bianco blocca con 22. Ci si può chiedere a che cosa miri il 23 nero: poiché il Bianco è costretto a bloccare in 24 ed a catturare la pietra nera con 26, il Nero ne approfitta per fare un grosso territorio nell'angolo inferiore sinistro.

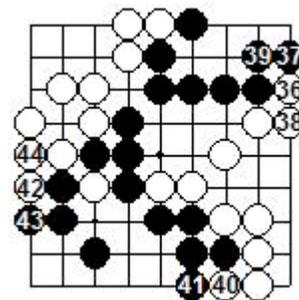


La fine della partita.

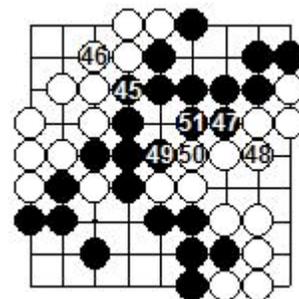
Ora le pietre sono poste sulla prima e sulla seconda linea: cominciano ad apparire i confini definitivi dei gruppi. Rimangono ancora mosse al centro, come il Bianco 34 che minaccia di connettere (e quindi recuperare) la sua pietra isolata di cui però il Nero si assicura la cattura con 35.



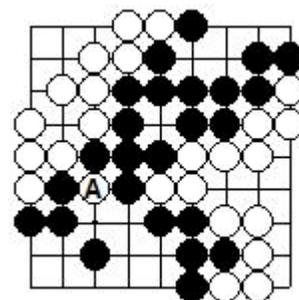
Il Bianco continua a mantenere l'iniziativa facendo tutte le chiusure e terminando con quella che restituisce l'iniziativa al Nero. Tutte le pietre di connessione giocate dai due colori (come 38 e 39) sono assolutamente necessarie. Dopo 42, il Bianco deve connettere e l'iniziativa passa al Nero per le ultime mosse



Rimane solo il centro da occupare che viene preso dal Nero dopo aver giocato 45-47 (le pietre bianche 46-48 sono assolutamente necessarie, pena la perdita di tre pietre). Dopo la 51 la partita è terminata: tutte le pietre di frontiera fra i territori sono state giocate.

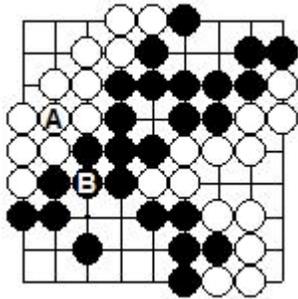


Il conteggio.



La pietra bianca A in figura di sopra è morta: il Nero la toglie dal Goban e ve la ricolloca su una qualunque intersezione vuota in un territorio bianco

(A in figura 18). La stessa cosa fa Bianco con la pietra nera catturata con la mossa 26 (pietra nera B in figura 18); si conteggiano i punti, ossia le intersezioni vuote rimaste nei territori di ciascun giocatore: con 17 punti contro 13 Nero vince la partita.



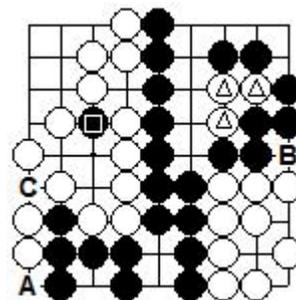
La partita che abbiamo esaminato ci è servita per mostrare a grandi linee come le pietre giocate seguano lo spirito fondamentale del gioco. Non vi sono stati combattimenti accaniti, ma solo disputa territoriale. Bisogna però tenere conto che il terreno di gioco era solo di dimensioni 9 x 9. Tuttavia un principiante perderebbe quasi sicuramente.

La ragione sta nella conoscenza dei punti fondamentali da occupare nell'inizio partita (Fuseki), nelle estensioni che si possono fare a partire da una pietra o da un gruppo di pietre e nella tecnica di gioco (per esempio il caso della spinta nera 21 e del successivo taglio - minaccia di sconnessione - in 23).

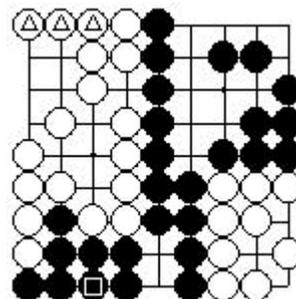
Cerchiamo invece di chiarire definitivamente che cosa accade in fine partita. Consideriamo il finale rappresentato nella figura di sotto.

La partita è terminata poiché i giocatori hanno giustamente ritenuto che non vi è più nulla da conquistare (né territori da fare, né gruppi avversari da minacciare). Le tre pietre bianche segnate con il triangolo sono morte; la medesima cosa vale per la pietra nera marchiata con il quadrato. Alla fine della partita, le pietre morte vengono tolte dal Goban senza che le si debba accerchiare completamente per togliere loro tutte le libertà. Occorre poi fare tutte le connessioni mancanti e occupare i punti neutri rimasti.

I punti neutri, o Dame, sono quelle intersezioni di confine tra due gruppi avversari: occuparle non significa fare punti, ma semplicemente definire esattamente i confini tra i gruppi. Nella figura 19 sono rimasti due Dame (i punti A e B). Il giocatore cui spetta la mossa giocherà su uno di questi due punti: se sta al Bianco, questi giocherà o B sul bordo destro oppure C sul bordo sinistro (ultima connessione/protezione da fare). Se la mossa è al Nero, questi giocherà A nell'angolo inferiore sinistro mettendo in Atari (minaccia di cattura alla mossa successiva) due pietre del bianco il quale, quindi, conetterà in C. Ciò fatto, il giocatore che ha Sente chiuderà l'ultimo Dame.



Nella figura di sotto come si presenta a questo punto il Goban. Per facilitare il calcolo dei punti realizzati da ciascun giocatore, le pietre morte e le pietre catturate nel corso della partita (qui si suppone che non ve ne siano) vengono collocate nei territori del proprio colore (pietre bianche triangolo e pietra nera quadrato). Non resta allora che contare i punti, cioè le intersezioni libere; in questo caso Bianco ha 12 punti e Nero ne ha 14: Nero vince di 2 punti.



Il sito della Federazione Italiana Giuoco Go, <http://www.figg.org>

Il ritorno delle gru, rivista indipendente sul Go, <http://irdg.altervista.org/>



Viaggio in Italia.

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

[Luca Cerrato]

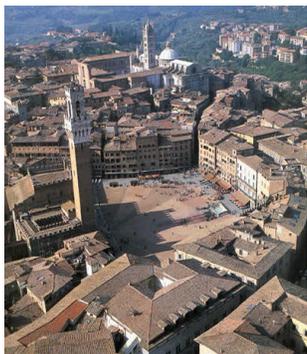
LASCIAMO Pisa e ci spostiamo di qualche chilometro verso l'interno della Toscana per arrivare in altra magica e storica città, *Siena*. Città in cui le rivalità medioevali sono ancora sentite, ecco come la descrive lo scrittore *Walter Tyndale* appena giunto in città:

Mi trovavo a Siena da appena un'ora, che assistei ad una disputa sul fatto se la nostra pensione si trovasse nella contrada dell'Oca o in quella del Drago. Era davvero un enigma, e tanto più lo fu quando m'accorsi che i pensionanti che avevano le loro stanze nell'Oca si credevano molti più di quelli del Drago.

Siena, cavalli & banche

La vita politica, le relazioni sociali sono tutte influenzate dalle contrade, tutto l'anno Siena vive per le contrade e le contrade sono Siena. Questa mistica relazione raggiunge il suo culmine nel Palio, un *capo d'anno ludico* che si ripete dal tredicesimo secolo due volte all'anno.

In questa occasione le contrade si sfidano in una particolare corsa di cavalli (quasi priva di regole) in una delle più belle piazze della città, piazza del Campo. Le parole di *Paolo Cesarini* (giornalista, saggista) descrivono molto bene il clima che si respira in quella occasione:



Rivenduto! Dai, dai, Va, va, va. Dagliele. Nerbalo, spianagli il groppone. Torre, Torre, Torrina benedetta Santa Caterina tieni ritta l'Oca. Dio voglia che tu l'ammazzi a San Martino. Stringi, stringi maledetto. Dai, va, nerbalo. Lo passa, lo passa. Rivenduto assassino, lo tiene, guardate lo tiene. Sant'Antonio fai la grazia, rompi le gambe alla Chiocciola. Giraffone. Mamma, mamma è Selva, è Selvina, è Selvone. Lo serrano, lo serrano: vigliacchi, l'hanno buttato ai materassi. Nicchio rimonta, vai Nicchio sei primo, vai Nicchino, tienili indietro col nerbo, pigliala larga, sta su, tienti, tienti, ora dai. Madonnina proteggilo, Oh Dio va giù, oh Dio casca. Rivenduto. Si è buttato, si è buttato da cavallo. Lo ammazzo.

Il minuto e mezzo di corsa da alcuni viene addirittura paragonato ad un orgasmo, qui, diversamente da una gara olimpica è importante vincere, chi arriva secondo è il *perdente dei perdenti*. Nel 1238 la giustizia paliesca fissò a 40 soldi la pena pecuniaria inflitta a Ristoro di Bruno Ciguarde perché arrivato ultimo non aveva preso il porco, il premio derisorio che per regolamento veniva assegnato al perdente più perdente di tutti, in questo caso l'ultimo.

Il palio sono anche gli accordi segreti tra le contrade amiche per ostacolare e impedire la vittoria alle odiate avversarie.

Per quanto riguarda la parte ludica svolta intorno ad un tavolo prenderò in esame principalmente due giochi; **Palio** di *Massimo Pesce* e **Siena** di *Mario Papini*.

Il gioco *Palio* cerca di far rivivere l'atmosfera che si respira nella città il 2 luglio (in onore della madonna di Provenzano) e il 16 agosto (in onore dell'Assunta). I giocatori si dividono le 17 contrade presenti in città, mentre solamente 10 di queste parteciperanno al palio. L'escluse più tre estratte parteciperanno al successivo.



Ad ogni contrada sarà assegnato, a sorte, un cavallo forte, *bono*, oppure un cavallo debole, *brenna*. La differenza sta nel dado che utilizzeranno per il movimento sul tabellone. Ogni contrada avrà un fantino, ma non ha parte attiva nel gioco.

Nel Palio sono fondamentali i *partiti*, cioè gli accordi, ufficialmente proibiti, che i capitani delle varie

contrade prendono per favorire le contrade amiche o sfavorire quelle nemiche. Per simulare questo si utilizzano delle *carte partito* che danno dei vantaggi alle proprie contrade oppure ostacolano l'avanzata delle avversarie.

Con la *mossa* si stabilisce l'ordine di partenza dei cavalli ai *canapi*, il giocatore più anziano sarà il mossiere che chiamerà una alla volta le contrade che parteciperanno al palio, ogni contrada lancia il dado per vedere dove posizionarsi sulla griglia di partenza, l'ultima contrada che entra sarà la *contrada di rincorsa* che deciderà quando far partire la gara o ripetere la chiamata di entrata (si può ripetere per un massimo di due volte). I giocatori possono pagare il mossiere con carte partito per avere dei favori.

Durante la gara i giocatori possono utilizzare le carte partito per favorire o sfavorire certe contrade, il vincitore sarà colui che taglierà il traguardo per primo dopo 3 giri di piazza.

Siena nel medioevo era anche un'importante città commerciale. La sua posizione sulla strada di grande comunicazione con Roma era strategica e ben presto banchieri e commercianti l'adattarono come centro delle loro attività. Nel gioco di *Mario Papini* i giocatori sono inizialmente dei contadini dell'anno di grazia 1338 e cercano di elevarsi nella scala sociale fino a diventare dei banchieri ed entrare nel *consiglio dei nove* che governava Siena.

Nel 1338 *Ambrogio Lorenzetti* dipinse due affreschi nella sala della Pace del palazzo Pubblico: *Effetti del Buon Governo in città* e *Effetti del Buon Governo in campagna* (1337-1340), dopo sette secoli i suoi capolavori sono stati trasformati in un tabellone di gioco.



Il dipinto di sinistra rappresenta la città con il nome delle sue contrade, il dipinto alla destra mostra la campagna senese con il percorso della produzione dei vari beni.

Intorno agli affreschi sono stati disegnati dei percorsi numerati: il tracciato della moneta, quello ordine di gioco, in verticale sulla destra si trova il tracciato della strada Firenze-Arezzo.

Quattro distinti mazzi di carte sono parte del gioco;

Carte *Siena* sono le azioni che possono fare i giocatori; produzione di beni, il Calandrino (per prendere soldi ai mercanti), le concubine, la locanda, il mulo (per vendere le merci), la via Francigena (vendita

merci nei villaggi lungo la strada), le guardie (per non ricevere penalità sulla mancata carità), banchi di sotto (per incrementare i guadagni), piazza Salimbeni, via dei Servi.

Carte *fato* usate per controllare l'effetto di alcune azioni (sei carte colorate ed una con disegnato un diavolo).

Carte *personaggio*, rappresentano personaggi senesi e sono utili per guadagnare punti prestigio.

Carte *artista* usate per guadagnare punti prestigio.

Il gioco inizia con sette carte Siena messe all'asta dopo di che un turno di gioco è composto da tre fasi:

1. *Riordinare l'ordine di gioco*, il giocatore con meno fiorini gioca per primo.
2. *Comprare carte Siena*, si possono comprare fino a due carte (massimo sette carte in mano), si può avere anche una terza carta (con asterisco) tramite asta.
3. *Azioni*, nel proprio turno il giocatore giocherà quante carte Siena vorrà. Le carte possono essere giocate in qualsiasi ordine, tutte le carte uguali vanno giocate insieme.

Nel gioco esistono tre caste:

I contadini, principalmente producono e vendono merci nel mercato locale o sulla via Francigena. Un contadino diventa mercante se ha almeno trenta fiorini.

I mercanti, principalmente producono e vendono merci nel locale mercato locale o sulla strada Firenze-Arezzo. Può anche collezionare punti prestigio sacrificando alcuni suoi guadagni. Un mercante diventa banchiere se ha almeno 80 fiorini.

I banchieri, principalmente il loro scopo è fare soldi evitando di pagare le concubine e i mendicanti e cercando di collezionare punti prestigio. Per far tutto questo i banchieri girano per la città ed ogni via, piazza o palazzo gli permette di incrementare il suo potere.

I luoghi della città visitabili dal banchiere sono;

Banchi di Sotto, in combinazione con le carte Banco di Sotto fa guadagnare fiorini.

Piazza Salimbeni, in combinazione con le carte fato il banchiere può guadagnare fiorini o perdere tutto.

Via dei Servi, in combinazione con le carte Via dei Servi fa guadagnare fiorini.

Via delle Cerchia e locanda, il giocatore può decidere se andare al Palazzo Tolomei oppure alla locanda e assumere artisti

Palazzo Tolomei, qui il giocatore è invitato ad un matrimonio ed è obbligato a fermarsi e se non vuole deve pagare 10 fiorini.

Duomo, una volta a partita il banchiere può fare una donazione alla chiesa ottenendo carte senesi che danno punti prestigio.

Palazzo Pubblico, si guadagnano cinque fiorini.

Piazza del Campo, si guadagnano cinque fiorini.

Torre del Mangia, ogni banchiere può contribuire alla costruzione della torre pagando gli opportuni fiorini in base all'altezza.

Banchi di Sopra, si guadagnano cinque fiorini.

Il gioco termina quando uno dei seguenti eventi accade:

Il settimo piano della torre del Mangia viene costruita.

L'artista Ambrogio Lorenzetti viene assunto.

Dopo che sono stati giocati 20 turni.

Solamente un banchiere può vincere la partita. Per la vittoria contano i fiorini guadagnati, dai punti prestigio derivanti dalle carte senesi, dalle carte artisti e dalla costruzione delle torre del Mangia.

Le due scatole dei giochi.



Informazioni su Siena dal sito
www.comune.siena.it

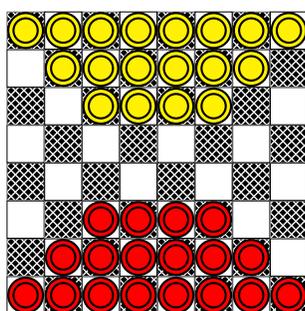
Dama varianti.

[Luca Cerrato]

CHRISTIAN Freeling è uno degli autori moderni che ha dedicato più tempo a revisionare il concetto di dama, sul numero 48 avevo descritto una sua prima variante: il Croda. Sul sito <http://www.mindsports.nl> potete trovare descritti i suoi giochi.

Dameo (Christian Freeling - 2002)

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, damiera 8x8 e 18 pedine a testa.
- *Scopo del gioco*, il giocatore che non è in grado di muovere nel suo turno perde la partita.
- *Inizio gioco*, la disposizione iniziale delle pedine è la seguente, il bianco effettua la prima mossa.



- *Linea di pedine*, una linea non interrotta di pezzi dello stesso colore forma una linea di pedine.
- *Movimento pedina o linea di pedine*, una pedina o una linea di pedine si muove in ortogonale o diagonale di una casella.
- *Promozione a dama*, una pedina che arriva nell'ultima opposta riga viene promossa a dama.
- *Movimento dama*, la dama si muove come la regina degli scacchi, in tutte le direzioni e di quante caselle vuole, non può saltare pezzi.

- *Cattura pedina*, una pedina cattura in ortogonale con il salto corto. Multi-catture sono ammesse, le pedine catturate vengono rimosse alla fine del movimento di cattura.
- *Cattura dama*, la dama cattura in ortogonale con il salto lungo. Multi-catture sono ammesse, le pedine catturate vengono rimosse alla fine del movimento di cattura.

Nel precedente numero ho descritto una particolare variante italiana della dama chiamata **Damone**, gioco che utilizza tre differenti pezzi. Nello stesso articolo avevo fatto notare la carenza di informazioni storiche, in mio aiuto è venuto *Cosimo Cardellicchio* ricordandomi di un suo articolo pubblicato sul numero 18 della rivista *Tangram*. In breve, la riscoperta del gioco è avvenuta grazie alla curiosità di *Peter Michaelsen* (danese esperto di giochi di dama) che chiese informazioni su una poco diffusa variante della dama italiana. Cosimo si ricordava vagamente di aver giocato a qualcosa di simile da bambino a Bari, le sue ricerche durarono più di un anno fin quando un esperto giocatore di dama presso l'*Accademia Scacchista Barese* si ricordò di averlo giocato negli anni '50 e qualche giorno dopo gli portò delle fotocopie di un libro del 1948 intitolato *Guida teorico-pratica del giuoco della dama* autore *Dr Angela Colomba* stampato presso la *Scuola Tipografica Salesiana* di Palermo. Adesso il Damone italiano è possibile giocarlo sul computer e il pericolo estinzione per fortuna è stato evitato.

L'angolo di Mago G.

[Gianfranco Sartoretti]

ANCHE IN questo numero approfondirò un gioco di carte. Il gioco è abbastanza conosciuto infatti si tratta di **Barbù**. Fa parte dei giochi di carte che sono alle origini del bridge ed è parente stretto di un altro gioco, il *king*.

Oltre al gioco tradizionale vedremo delle varianti con le quali si potranno giocare partite diverse tutte le volte che si vuole. Oltretutto alcune varianti sono fresche di questa estate quando mi sono dilettrato ad introdurre nuove mani per vivacizzare il gioco.

Tradizionalmente si gioca in quattro giocatori ma nulla vieta, utilizzando gli appositi accorgimenti, che i giocatori possano essere solo tre o anche cinque.

Giochi di carte il Barbù

Un breve accenno alle regole classiche che prevedono 4 giocatori.

Si gioca con un normale mazzo di carte da 52 (senza i jolly).

A turno i giocatori fanno i mazzieri, distribuendo tutte le carte in senso orario.

Premesso che l'Asso batte il Re che batte la Donna e così via fino al 2 e che a seme si risponde seme optando in caso di assenza del seme per qualsiasi carta si voglia; vince chi ha giocato la carta più alta del seme iniziale o chi ha giocato la briscola (valida per quella specifica mano) più alta.

Il mazziere, oltre a distribuire le carte, decide quale tra le sette mani vuole giocare e la annota sul foglio dove si tengono anche i punteggi (pertanto le mani giocate saranno ben 28) ed inizia per primo giocando una carta ed iniziando così il gioco. Durante i suoi turni ogni giocatore sceglie tra le mani rimaste libere in modo da giocare tutte e 7 le mani per cui alla fine delle 28 mani complessive il giocatore che ha più punti positivi vince la partita.

Le sette mani disponibili per ogni giocatore sono le seguenti:

-*Nobles*, con o senza briscola, che viene scelta dal mazziere, mano positiva a prendere: ogni presa fatta vale + 5 punti

-*Misere*, mano negativa a non prendere mai: ogni presa fatta vale - 2 punti.

-*No Re Cuori*, chi cattura il re di cuori riceve un - 20 punti.

-*No Donne*, ogni donna catturata vale - 6 punti.

-*No Cuori*, ogni carta di cuori presa vale - 4 punti (Asso, figure e 10) e 2 punti (dal 2 al 9).

-*No ultime due prese*, chi prende la penultima e l'ultima mano riceve per ognuna - 12 punti.



-*Domino*, bisogna liberarsi di tutte le carte per primi ed il mazziere decide la carta di apertura del domino; la sequenza va dal 2 all'Asso; il primo che finisce le carte ottiene + 45 punti, il secondo + 20 punti, il terzo + 10 punti e l'ultimo 10 punti.

Complessivamente i punti del Barbù sono 130 positivi e 130 negativi.

Funzionamento delle mani Le prese.

Molti avranno notato che si gioca con regole simili al gioco *Nil* che vi ho spiegato nello scorso numero ma a barbù il giocatore iniziale è il mazziere.

Non si è mai obbligati a prendere ma bisogna rispondere al seme giocato se si hanno in mano carte di quel seme; nel caso in cui un giocatore non ha carte del seme giocato può calare una qualsiasi carta. Inoltre se in quella mano è prevista la presenza di un seme di briscola giocando una carta di tale seme si può vincere la mano mentre con una carta di un altro seme non si prende mai.

Vince la presa chi ha giocato la carta più alta se tutti hanno risposto al seme iniziale altrimenti chi ha giocato la carta di briscola più alta. Chi vince la presa diventa il primo giocatore della mano successiva.

Le varianti

Ed ora passiamo alle varianti. In tre giocatori si scarta il due di picche e si gioca con 51 carte distribuendone 17 ad ogni giocatore. In cinque giocatori si scartano i due neri (di picche e di fiori) e si gioca con 50 carte distribuendone 10 ad ogni giocatore.

Le 28 mani del Barbù classico sono molte per cui si può decidere di fare una partita con un numero ridotto di mani; ad esempio ogni giocatore propone alcune mani ed i giocatori collegialmente decidono per quella partita di giocare solo alcune, sia positive che negative.

Ecco un pratico esempio:

I 4 giocatori decidono di giocare 5 mani a testa scegliendo ognuno tra le seguenti mani (di cui almeno 2 positive e 2 negative):

- Non fare le donne: ogni donna presa vale - 40 punti.
- Fare le ultime 4 prese: ognuna delle ultime 4 mani prese vale + 15 punti.
- Non fare i Re: ogni Re preso vale 20 punti.
- Nobles senza briscola: ogni presa fatta vale + 15 punti.
- Non fare le cuori: ogni presa fatta vale - 5 punti.
- Nobles con briscola: ogni presa fatta vale + 10 punti.
- Non fare le ultime 3 prese: ognuna delle ultime 3 mani prese vale - 20 punti.
- Fare le donne: ogni donna presa vale + 15 punti.

Concludo con alcune mani dichiarabili liberamente inventate e provate con successo.

Mani bonus, ovvero positive, dove si vincono punti prendendo determinate carte:

- Fare i 10: ogni 10 preso vale + 10 punti.
- Fare i fanti: ogni fante preso vale + 20 punti.
- Fare tris (ovvero 3 carte dello stesso valore): ogni tris realizzato con le carte prese vale + 40 punti.
- Fare le prese pari (ovvero la seconda mano, la quarta, ... ecc fino alla dodicesima): ogni mano presa vale + 15 punti.
- Fare le ultime 4 prese: ogni mano presa (dalla n. 10 alla n. 13) vale + 15 punti.

Mani malus, ovvero negative, dove si perdono punti prendendo determinate carte:

- Non fare i 7: ogni 7 preso vale 20 punti.
- Non fare le ultime 5 prese: ogni presa fatta vale 20 punti.
- Non fare tris: ogni tris realizzato con le carte prese vale - 40 punti.
- Non fare i Re: ogni Re preso vale 20 punti.
- Non fare le prese dispari (ovvero la prima mano, la terza, la quinta ... fino alla tredicesima): ogni mano presa vale 10 punti

Ovviamente ognuno di Voi potrà inventarsi nuove mani sia a prendere che a perdere, basta avere un pò di fantasia.

Si può giocare il gioco sul sito, www.playok.com

LibroLudico.

[Luca Cerrato]

PER LA SERIE i giochi antichi sono sempre di moda il libro di questa puntata è dedicato al backgammon ed è scritto da un grande appassionato di questo gioco *Dario De Toffoli* con l'aiuto di *Carlo Melzi* e *Chiva Tafazzoli*.



Non un semplice libro di regole con qualche assaggio di tattica e strategia, ma una bella panoramica sulla storia del gioco e sulle varianti giocate in tutto il mondo.

Nella prima parte le origini del gioco, fatte risalire al gioco egiziano del Senet, per arrivare al mondo greco con i giochi *Diagrammismos* e *Penth grammai* e con il romano *Ludus Duodecim Scriptorum*. Poi si salta al medioevo con gli innumerevoli giochi da tavola descritti nel libro di Alfonso X (Re di Castiglia), *Libro de Ios Juegos*. Un capitolo tratta il periodo che va dal cinquecento all'ottocento con i famosi *Trictrac*, *Jacquet* ed altre varianti.

La seconda parte è dedicata alle regole del Backgammon, punteggi ed altre varianti. La terza parte tratta concetti strategici generali, aspetti matematici e utilizzo del dado del raddoppio.

Nella prossima puntata del fogliaccio sarà dedicato un ampio spazio a questo bellissimo e strategico gioco.

Tavolando nel mondo

[Luca Cerrato]

QUALCHE MESE è passato dall'uscita dell'ultimo numero del fogliaccio, ma non per questo Tavolando.net ed i giochi astratti sono rimasti fermi. Ogni occasione è buona per diffondere il verbo ludico.

I tre eventi principali sono stati in ordine:

Settimo in gioco.

Itinerari fantastici.

GiocaTorino 2009.

Per il mondo a diffondere i giochi

Nell'evocativo Ecomuseo del Freidano di Settimo Torinese i principali protagonisti dell'area astratta sono stati i giochi della Gigamic (Quartò!, Pylos, Quoridor, Quixx ed altri), hanno fatto la loro presenza anche Shuuro, Tantrix (di cui è stata presentata la nuova versione dai ragazzi di Giochinvalle) e il Bao in collaborazione con Nino Vessella e la KIBA.

Settimo in gioco

Nei due giorni della manifestazione i ragazzi di Terre Selvagge hanno organizzato diversi eventi tra tornei, dimostrazioni e la tavola rotonda, *dall'astratto al simulato*.



Quest'ultima iniziativa, aperta a tutti, ha avuto come ospiti diverse realtà del gioco torinese ed è stata, almeno personalmente, un'ottima esperienza. Ritengo che questo sia un nuovo modo per far divulgazione ludica e scambiarsi opinioni tra addetti ai lavori. Tavole rotonde a tema potrebbero essere molto utili soprattutto in quelle manifestazioni dedicate agli autori di giochi, dove agli incontri individuali si potrebbero affiancare momenti di incontro collettivo a tema tra autori, produttori, distributori e negozianti.

Itinerari fantastici

Itinerari fantastici, manifestazione dedicata ai giocatori più che alla diffusione ludica. Tenutasi nella tranquilla e rilassata atmosfera del centro della cultura ludica di Torino, in questa occasione ha fatto bella figura il gioco *XColors*.

Gioca Torino

Per il secondo anno consecutivo *GiocaTorino* si è tenuta al Lingotto nel centro commerciale Otto Gallery. Senza alcun dubbio il luogo scelto è ottimo per raccogliere nuovi giocatori e far conoscere al grande pubblico (quello abituato al gioco dell'oca e al Monopoli) nuovi giochi da tavola.

La manifestazione è stata una bella dimostrazione di coordinamento tra differenti realtà ludiche del Piemonte e Val d'Aosta e ancora una volta si è visto che l'unione è la forza del movimento ludico.



Ogni associazione riesce a dare il meglio al pubblico in quello in cui è *specializzata*.

Da evidenziare le centinaia di tavoli dedicati alla ludoteca con decine di dimostratori pronti ad insegnare ad ignari passanti decine di giochi.

Per quanto riguarda l'area astratta da una parte il Torneo internazionale di Bao (vedi la sezione dedicata al gioco) e dall'altra molti giochi astratti spiegati e fatti giocare. Quest'anno l'Awele la fatta da protagonista, con il debutto del *Pasang*, gioco tradizionale del Dubai.

Alla manifestazione erano presenti anche club e associazioni di Dama, Scacchi, Go e Backgammon.

Infine un ringraziamento ai ragazzi di *Giochinvalle* che mi hanno affiancato nelle dimostrazioni di giochi astratti.

Scacchi Cinesi.

[Luca Cerrato]

MOLTE PUNTATE sono state dedicate ai finali di partita, in questo numero scriverò qualcosa sulla fase di apertura degli Xiangqi. Il riferimento è il libro *Deceptive Play in Xiangqi Openings And Counter measures* edito dalla federazione asiatica e dalla associazione cinese, i curatori sono i maestri Yan Wenqing e Zhang Qiang.

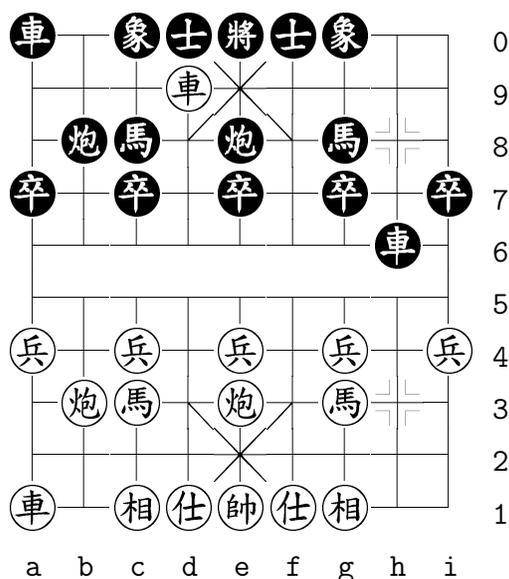
La fase di apertura è la parte più strategia nelle partite di Xiangqi. La vittoria oppure una sconfitta può avere delle radici molte lontane rintracciabili anche nelle prime mosse, la differenza tra un buon giocatore ed un principiante risiede nello studio delle aperture. Nonostante che molto rimanga da indagare oggi giorno le aperture sono state sviluppate in modo esteso e profondo, la ricerca è in continua crescita e senza dubbio porterà ad una maggior precisione e profondità.

Incominciamo a vedere un particolare utilizzo del cannone, in questa apertura il cannone invade prematuramente le file avversarie ¹.

1. C2=5 C8=5 2. H2+3 H8+7
3. R1+1 R9=8 4. R1=6 R8+4
5. H8+7 H2+3 6. R6+7 (vedi diagramma di sotto)

L'apertura di sopra è chiamata *cannone nella stessa direzione e cannone di riga contro cannone di fila*. Il cannone bianco è penetrato velocemente nella seconda riga nera. Questa è una ingannevole mossa offensiva. Nonostante che possa avere qualche aspetto tattico il pezzo bianco isolato è in grado di rispondere ad un contrattacco nero. Le successive mosse bianche sono:

P3+1, or C8+2, or R6+5.



Nella situazione mostrata nel diagramma il nero può avere le seguenti tre varianti in risposta all'attacco bianco;

1. P3+1.

2. C5=6.

3. C2+2.

Che possono essere sviluppate nei seguenti modi;

Prima scelta P3+1

6. ... P3+1 7. R6=7! H3+4?

Il ragionamento del nero è semplice, muovere in avanti il pezzo. Non ha previsto il pericolo che arriverà più avanti. Adesso la sua migliore mossa è H7-5. Comunque il bianco può giocare in R9+1 il quale metterà il nero in una posizione passiva.

8. C8+3! P3+1

Quando il bianco porterà il suo cannone sulla riva del fiume, il nero è troppo in ritardo per recuperare, il suo cannone e cavallo sono sotto tiro del cannone bianco, *come un cavallo guidato da una scimmia*. Per recuperare il nero deve fare un sacrificio facendo avanzare un pedone.

Se il nero gioca A4+5, il bianco potrebbe rispondere con P7+1 (se il bianco giocasse in R7-3, la risposta nera potrebbe essere E3+1), poi C2=3, R7-1! il rosso ha guadagnato materiale.

9. C8=6 P7+1 10. P3+1!

Questa mossa è semplice, ma potente, assicura al Bianco una posizione vantaggiosa.

10. ... R8=4 11. R9=8 C2=4
12. P7+1

Dopo aver eliminato l'unico punto debole sulla tavola il bianco avanzerà in avanti con passi veloci.

Seconda scelta C5=6

6. ... C5=6

Una difesa passiva, può solo indebolire la forza della sua formazione.

7. P5+1

Seguendo il principio *quando si ritira, avanza*, il bianco prende l'opportunità di spingersi in avanti.

7. ... A6+5

A causa della debolezza della fila centrale, il nero deve rafforzare la sua difesa. Se il nero giocava C6+5, dovrebbe incontrare il colpo tattico P5+1! R8=5 (se il nero giocava A6+5, il bianco giocherebbe R6=7 e sarebbe in posizione superiore), H7+5, R5+2,

¹La notazione è quella originale anche se il diagramma utilizza *coordinate occidentali*

C8=4, adesso il nero è in pericolo per via della sua formazione instabile.

8. H7+5

Da ora il bianco può estendere la sua iniziativa e garantirsi un buon futuro.

Terza scelta C2+2

6. ...C2+2!

Una manovra flessibile con la quale il nero può giocare sia in attacco che in difesa.

7. P7+1 C2=8 8. H7+8

Nel cercare di mantenere l'iniziativa, il bianco guida il cavallo per bloccare il cannone bianco. Se il rosso cambia giocando in H7+6, il nero potrebbe essere in una buona posizione : R1=2, C8=7, P3+1 . Una buona mossa per sviluppare le sue forze P7+1, C7+3, C7=3, R8=3. 8. ...R8+1!

Una buona e potente mossa che può forzare il bianco a muovere il suo elefante al bordo, indebolendo la formazione bianca.

Se il nero gioca C7+3 per scambiare il cavallo, è una mossa mediocre. Il bianco dovrebbe essere superiore nella disposizione delle sue forze con le seguenti mosse C8=3, R8=2, H8-7.

9. E7+9 R8+1!

Adesso il nero è pronto a lanciare un contro attacco. Se il nero gioca in P3+1, potrebbe anche guadagnare una buona posizione. Comunque questa mossa non è così forte. Comunque questa mossa non è forte come la precedente. 10. P3+1 C7+3
11. C8=3 R8=7 12. C3=4 R7+3

Il bianco non ha guadagnato ancora niente.

Il suo ingannevole gioco lo ha portato alla bancarotta.

Riassumendo: la prematura penetrazione del cannone bianco nella sesta mossa è una giocata ingannevole. Nella prima variante, il nero ha commesso un grave errore, offrendo al bianco una posizione vincente.

Nella seconda variante il gioco del nero sembra debole e cade nella trappola del bianco.

Nella terza variante, il nero fa un buon gioco nel contrastare quello offensivo del bianco ed è pronto a contrattaccare, ottenendo dei buoni risultati. Specialmente le due mosse del cannone sono ingegnose e devono far riflettere.

Per terminare, in questa partita abbiamo visto che il bianco è troppo precipitoso nel lanciare il suo attacco perciò la sua tattica è prematura. Il bianco patirebbe una disastrosa sconfitta se il nero facesse le corrette mosse.

Scacchi eterodossi.

[Luca Cerrato]

UN METODO per suddividere le migliaia di giochi che prendono spunto dal gioco degli scacchi è basato sui pezzi. Abbiamo le varianti che utilizzano i pezzi classici rispettando anche il loro numero, vedi per esempio gli scacchi marsigliesi, i vinci perdi, gli scacchi progressivi e tanti altri. Con una *piccola modifica* al numero di pezzi si scoprono semplici e interessanti varianti. La prima, con un nome abbastanza truce, è *Massacre Chess* (scacchi al massacro), fa uso di una scacchiera completamente piena, con il numero dei pezzi che si quadruplicano.

Massacre chess

(Andy Lewicki - 2009)

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, una scacchiera con 8 regine, 8 torri, 8 alfiere e 8 cavalli per giocatore.
- *Scopo del gioco*, si vince catturando tutti i pezzi avversari oppure si perde se nel proprio turno non si possono far catture.
- *Inizio gioco*, i 64 pezzi vengono disposti in maniera casuale sulla scacchiera.
- *Il gioco*, è obbligatorio effettuare una cattura nel proprio turno di gioco.

Dal gioco si possono trarre alcune riflessioni matematiche legate al mondo degli scacchi, per esempio qual'è la disposizione che permette di fare la più breve partita oppure quella più lunga.

Una mia personale variante del gioco di sopra prendendo spunto dal *finale di partita* dagli scacchi estinzione e applicandolo ai *Massacre chess* dando vita a *Super Estinzione*. I giocatori possono muovere i pezzi di entrambi gli schieramenti, la cattura rimane obbligatoria, il gioco ha termine quando uno dei due giocatori cattura l'ultimo pezzo di una serie dello stesso colore (per esempio cattura l'ultima torre bianca).

Pasang

