

Abande (Dieter Stein - 2005)

Giocatori, due.

Materiale, il gioco può essere giocato su un tavoliere 7x7 (con 49 spazi) oppure su un tavoliere esagonale (37 spazi), vedi figura 1. Ogni giocatore ha 18 pezzi a testa, i pezzi vengono piazzati sulle intersezioni.

Scopo del gioco, fare più punti del avversario.

I punti si ottengono costruendo delle pile di pezzi.

Situazione iniziale, il tavoliere è vuoto, i giocatori hanno i propri pezzi nelle rispettive riserve.

Il bianco fa la prima mossa.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa, al proprio turno il giocatore potrà fare una delle seguenti azioni:

- 1) Depositare un proprio pezzo sul tavoliere.
- 2) Muovere un pezzo/pila sul tavoliere.
- 3) Passare il turno.

Gruppo di pezzi, in ogni fase del gioco tutti i pezzi devono essere connessi, questo vuol dire che ci deve essere un solo gruppo di pezzi.

Due pezzi sono connessi se sono adiacenti. Sul tavoliere quadrato ci possono essere fino a 8 pezzi adiacenti, sul tavoliere esagonale ci possono essere fino a 6 pezzi adiacenti.

Deposito pezzo, se non si vuole oppure non si può muovere un pezzo allora il giocatore di turno deve depositare un pezzo su una intersezione vuota in modo che il pezzo sia connesso con il resto del gruppo di pezzi, in figura 2 sono mostrati le intersezioni dove è possibile depositare un pezzo.

Movimento pezzo/pila, si può muovere un pezzo proprio o una propria pila di pezzi.

Una pila di pezzi si forma depositando un proprio pezzo/pila sopra un pezzo avversario, non si può deporre un proprio pezzo sopra ad un altro proprio pezzo. Una pila non può mai essere divisa.

L'altezza massima di una pila è di tre pezzi, il pezzo in cima alla pila indica il proprietario della medesima.

Pezzi e pile si possono muovere di uno spazio nelle 8 intersezioni adiacenti nel caso del tavoliere quadrato oppure nelle 6 intersezioni adiacenti nel caso tavoliere esagonale, si deve sempre muovere sopra ad un pezzo avversario.

Non si può muovere su un proprio pezzo oppure in una intersezione vuota.

È possibile muovere quando il nero ha depositato 2 pezzi.

Ricordarsi: altezza massima di una pila è di 3 pezzi e che tutti i pezzi devono essere sempre connessi in un unico gruppo.

In figura 3 l'unica mossa valida per il bianco è muovere il pezzo più a sinistra sopra al nero. Il pezzo bianco alla destra non può essere mosso perché si andrebbero a formare due gruppi di pezzi.

Passare il turno, il giocatore che non ha più pezzi nella riserva può decidere di passare il turno e di non muovere. Questo non fa perdere il diritto di muovere nei successivi turni.

Fine gioco, il gioco a termine quando entrambi i due giocatori passano.

Pezzi dormienti, prima di passare al conteggio dei punti si devono eliminare dal tavoliere tutti i pezzi dormienti, cioè tutti i pezzi che non sono adiacenti a pezzi avversari. In figura 4 tutti i pezzi marchiati con un punto sono pezzi dormienti e saranno eliminati, figura 5.

Punteggio finale, eliminati i pezzi dormienti si passa al conteggio dei punti.

I punti si guadagnano con i propri pezzi e con le pile che si controllano.

- 1 punto per tutti i pezzi singoli.
- 2 punti per le pile con due pezzi.
- 3 punti per le pile con tre pezzi.

Vince chi fa più punti.

In figura 5 il nero vince 15 a 12.

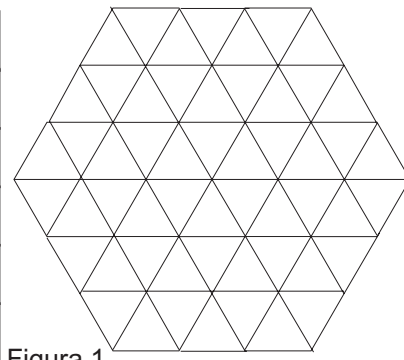
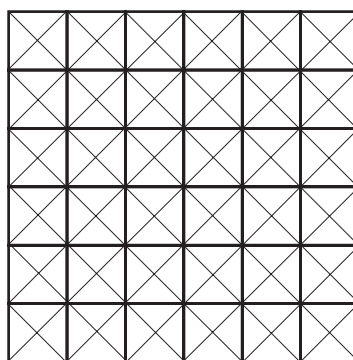


Figura 1

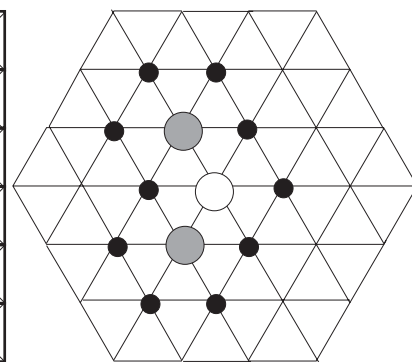
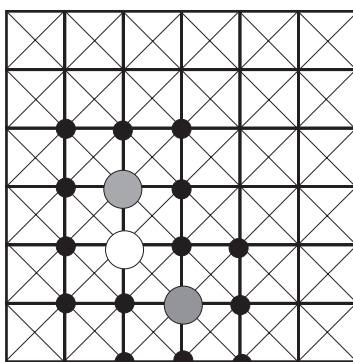


Figura 2

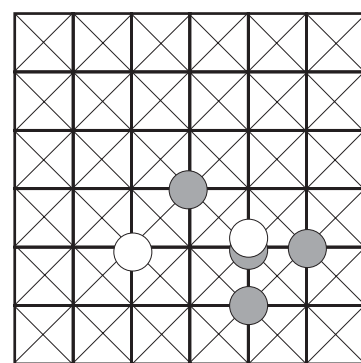


Figura 3

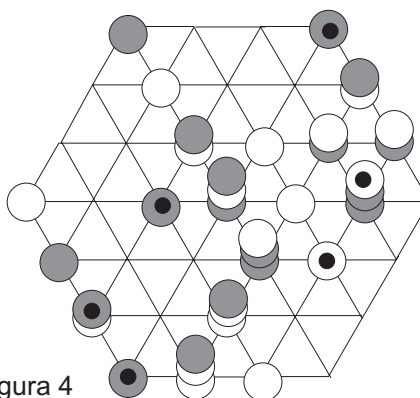


Figura 4

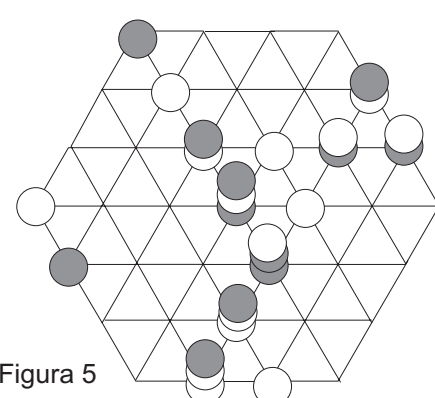


Figura 5