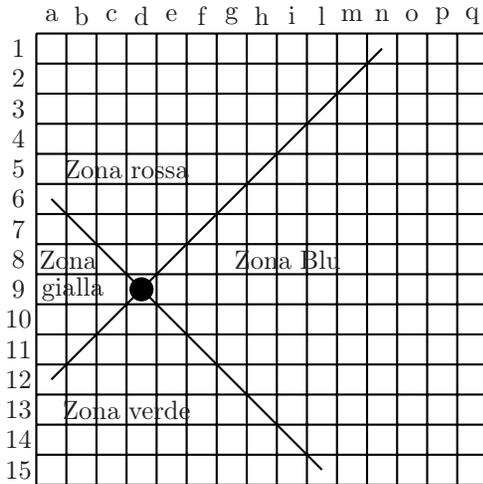


tore e il decodificatore. Il gioco **Zona X** è su questo stile, un giocatore con l'auto di indizi deve indovinare la casella scelta dal codificatore.

Si disegnano due quadrati 15x15, su uno il codificatore seleziona una casella e da questa partiranno due linee perpendicolari tra loro che divideranno il tavoliere in quattro parti. Ogni parte viene identificato con un colore, per esempio rosso, giallo, verde e blu. Sul secondo quadrato il decodificatore segnerà gli indizi dati dal codificatore.

Al proprio turno il decodificatore sceglie una casella, identificata tramite le coordinate. Se la casella coincide con quella scelta allora il decodificatore ha vinto altrimenti il codificatore risponde con il colore della zona a cui appartiene la casella scelta. Se la casella è su una linea di divisione delle zone il colore è il nero.



Una volta che il decodificatore ha scoperto la casella bersaglio le parti si invertono. Vince chi riesce in meno turni a trovare la casella.

Una lettura interessante è il libro di Andrea Angiolino, *101 giochi con carta e matita*, edizioni sonda.

**Il fogliaccio degli astratti** è una rivista ludica dedicata ai giochi astratti, giochi da tavola e game design. Tutti possono partecipare alla sua realizzazione. La potete scaricare gratuitamente dalla rete.

Il sito, [www.tavolando.net](http://www.tavolando.net)  
 Email, [info@tavolando.net](mailto:info@tavolando.net)



**Tavolando.net e Il fogliaccio degli astratti**  
 presentano.

## Giochi con carta e matita.

**Q**UANTE VOLTE vi è capitato di fare lunghi ed interminabili viaggi con relative attese ed non avere nessun passatempo a vostra disposizione?

In questi casi di solito si apre un buon libro oppure si riempiono le caselle di cruciverba o dei più moderni Sudoku.

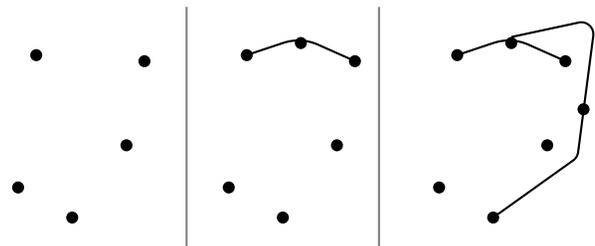
Tutte attività individuali senza alcuna interazione sociale, ma allora perché non giocare, un ottimo passatempo. Ovviamente mi rendo conto che portare con se una scacchiera o una scatola di un qualsiasi gioco può non essere molto agevole. In questo libretto mi permetto di suggerirvi alcuni giochi che potete fare con della carta e delle matite, semplici materiali facilmente reperibili.

Il primo gioco si chiama **Germoglio** occorre procurarsi un foglio di carta e una matita. Si gioca in due e vince chi fa l'ultima mossa.

Prima di iniziare la partita si disegnano sul foglio un certo numero di punti, per esempio cinque. Al proprio turno il giocatore dovrà disegnare una curva che unisce due punti. Questa curva non dovrà mai incrociare nessun'altra curva disegnata. Sulla curva appena tracciata si dovrà disegnare un punto, posizionato circa a metà della sua lunghezza. Da questo punto si potrà far partire una nuova curva.

*Importante*, da un singolo punto non possono esserci collegati più di tre linee.

Vince l'ultimo giocatore che unisce due punti.  
Vediamo adesso un esempio di inizio partita.

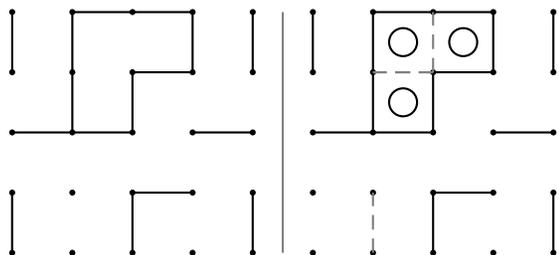


Sono stati disegnati cinque punti, il primo giocatore unisce i due punti in alto, il suo avversario decide di unire il nuovo punto con quello in basso.

Se in Germogli vince chi fa l'ultima mossa il prossimo gioco è orientato all'occupazione della mappa di gioco.

Il gioco, **Dot and Box**, è ormai un classico proveniente dall'Inghilterra, i due giocatori si sfideranno su un pezzo di carta quadrettata.

Il primo passo da compiere è delimitare un'area sul foglio quadrettato, per esempio un quadrato 10x10. Al proprio turno il giocatore disegnerà una linea (orizzontale o verticale) che unirà due angoli di un quadratino. Se durante la mossa si disegna il quarto lato di un quadratino si possono unire altri due angoli. Su ogni quadratino chiuso il giocatore disegna il suo simbolo (cerchio o croce). Quando si chiudono tutti i quadratini il gioco finisce e i giocatori contano quanti simboli hanno sul piano di gioco, chi ha più simboli è il vincitore.



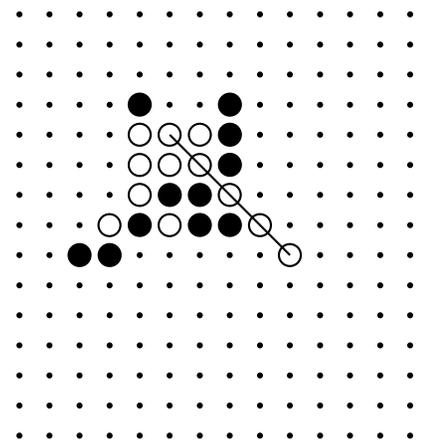
Nello schema di destra il giocatore di turno chiude un primo quadretto in alto a sinistra poi con le mosse successive altri due quadretti. Il

suo quarto lato lo disegna in basso a sinistra senza chiudere nessun quadretto.

Uno dei giochi che si imparano da bambini è senza dubbio il gioco del tris, ma purtroppo ben presto ci si rende conto della banalità del gioco, se giocato bene la partita finisce sempre in parità. Per far sì che la sfida abbia un significato si è pensato di allargare il tavoliere e cambiare leggermente lo scopo del gioco.

Il **Gomoku** è un gioco praticato nel lontano oriente utilizzando una tavola quadrata composta da 15x15 linee e il vincitore è colui che mette per primo cinque propri simboli su una linea verticale o orizzontale o diagonale. Per questo gioco dovete procurarvi della carta quadrettata e diversamente dal tris i vostri pezzi dovranno essere disegnati sulla intersezioni e non nelle caselle. La prima mossa spetta al nero che posizionerà un suo pezzo, chiamato pietra (la terminologia è presa dall'antichissimo gioco del Go), al centro del tavoliere, il giocatore bianco farà la sua mossa seguita dalla seconda mossa nera. A questo punto, prima della seconda mossa bianca, il giocatore bianco dovrà valutare se la posizione delle pietre nere avvantaggia il giocatore nero, se lo ritiene vero allora il giocatore bianco potrà cambiare colore e giocare con le pietre nere e il nero con le pietre bianche.

Esempio di vittoria bianca



Qualche decina di anni fa ebbe un enorme successo un gioco chiamato *Master Mind* in cui i giocatori hanno due ruoli differenti, il codifica-