



Il Fogliaccio degli Astratti e Terre Selvagge
presentano



Giochi da Tavoliere con la DAMA

I giochi astratti sono caratterizzati da poche e chiare regole che richiedono pochi minuti per essere apprese, a questa semplicità è contrapposto un non banale studio della strategia e tattica, potrebbe non bastare un'intera vita per diventare un maestro. Chi di voi vuole approfondire la conoscenza di questo mondo troverà centinaia di giochi che coprono qualche migliaio di anni, dai tradizionali Go e Awele (2000 AC) fino ad arrivare al moderno Line of Action.

Le poche pagine che vi apprestate a leggere non vi cambieranno certamente la vita, ma vi faranno trascorrere ore di divertimento con i vostri amici. Per far questo non dovete spendere molti soldi, anzi quasi sicuramente avete in casa tutto il necessario: una damiera e le sue pedine!

Questo libercolo vuole comunicare la bellezza dei giochi astratti, o di riflessione. L'autore ha scelto di presentare quattro giochi, un piccolo assaggio del meraviglioso mondo ludico, tanto per stimolare la curiosità dei lettori. Questi giochi fanno uso di regole completamente diverse dal gioco della dama, qualcuno potrebbe rimanere "ludicamente stordito" a leggere di pedine che si muovono in orizzontale e verticale.

Il primo è Archimede, dove siamo al comando di flotta navale! Ed il vincitore è colui che conquista il porto avversario.

In Line of Action, un classico moderno, il movimento delle singole pedine (orizzontale, verticale o diagonale) dipende dal numero di pedine sulla linea di movimento.

Byte può ricordare la dama, ma durante la partita si costruiscono torri di pedine.

In Magneton le pedine dello stesso colore si respingono, pedine avversarie si attraggono come, e da qui il nome, fossero dei magneti.

Buon divertimento!

Luca & Miro

Seguono le regole dei quattro giochi che ricordiamo, possono essere giocati su una comune dama italiana. Sono necessarie solo la scacchiera e le ventiquattro pedine. Nonostante i materiali in comune, i giochi proposti si differenziano molto tra loro, ed ogni gioco possiede meccaniche proprie e peculiari strategie.

ARCHIMEDE

(1988 Scott Marley e Philip Cohen)

Il nome del gioco deriva dal leggendario Archimede che, grazie ai raggi solari riflessi su specchi, distrusse le navi delle flotte nemiche.

N

Disposizione

Iniziale. I 12 pezzi di ogni giocatore (le navi), devono essere disposti come in

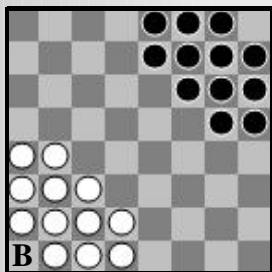


figura. Le

caselle libere negli angoli rappresentano il "porto" del giocatore bianco (B) e del giocatore nero (N).

Scopo del Gioco. Lo scopo del gioco è occupare il porto avversario con una propria nave.

Inizio del gioco. La prima mossa tocca al nero, poi i giocatori si alternano alla mossa, muovendo i propri pezzi.

Movimento. I pezzi (o navi) si muovono come la regina negli scacchi, di un numero qualsiasi di caselle libere e in qualsiasi direzione. Una nave non può mai entrare nel suo porto.

Cattura. Una nave che è sotto attacco (sotto "scacco") da tre o più navi avversarie viene affondata e rimossa

dalla scacchiera. Sono permessi affondi multipli.

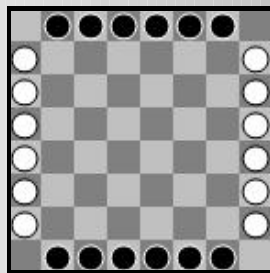
Costruzioni navali. Una nave affondata può rientrare in gioco dal suo porto, in un qualsiasi turno successivo. Una volta posizionata sul porto deve essere subito mossa ed il turno finisce. Ricordiamo che una nave non può mai entrare nel suo porto!

LINES OF ACTION

(1960 Claude Soucie)

Disposizione

iniziale. La prima figura mostra la



configurazione classica di partenza.

Scopo del gioco. Unire in unico gruppo i propri pezzi. Se si rimane con un solo pezzo si ha vinto.

Se con una mossa si forma un unico gruppo nero e un unico gruppo bianco, vince chi ha fatto la mossa. Due pezzi formano un gruppo se sono adiacenti in diagonale, verticale o orizzontale.

Inizio del gioco. La prima mossa tocca al nero, poi i giocatori si alternano alla mossa, muovendo i propri pezzi.

Movimento pezzi. Il pezzo si muove in linea retta (verticale, orizzontale o diagonale) di tante caselle pari al numero di pezzi presenti sulla linea di movimento. Si possono saltare i propri pezzi, ma non quelli avversari.

Cattura pezzi. Si cattura un pezzo avversario quando si termina il movimento sulla pedina avversaria. Il pezzo mangiato viene rimosso dal tavoliere.

mossa tocca al nero, poi i giocatori si alternano alla mossa, muovendo i propri pezzi.

Movimento pezzi. In questo gioco le pedine possono essere posizionate una sopra l'altra a formare delle pile di pedine. L'altezza della pila può variare da 1 pedina ad un massimo di 8 pedine, non si possono avere torri formate da più di otto pedine. Se un giocatore può fare una mossa, allora deve farla, anche se questa porta un vantaggio all'avversario.

Vi sono 2 tipi di mosse.

1. *Se una pila non è adiacente a nessun'altra pila*, il proprietario della pedina alla base della pila ha la possibilità di muovere l'intera pila in una delle caselle adiacenti in diagonale.

a. Si è obbligati a muovere tutta la pila (una pila può essere divisa solo quando si unisce con un'altra pila).

b. Quando si effettua questa mossa bisogna muovere la pila nella direzione della pila più vicina, la distanza tra due pile si misura in quante mosse le due pile si incontrerebbero.

c. Se due o più pile sono alla stessa distanza allora il giocatore può scegliere in quale direzione muoversi.

2. *Se una pila adiacente ad un'altra pila*, non può essere mossa in una casella adiacente. Invece il giocatore di turno le può unire.

a. Il giocatore prende una sua pedina dalla pila e la sposta,

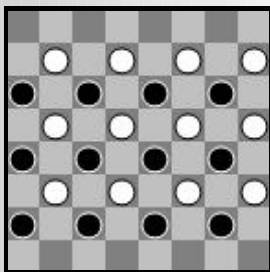
BYTE

(2005 Mark Steere)

Disposizione

Iniziale.

Le 24 pedine vengono sistemate sul tavoliere come in figura.



Scopo del Gioco. Vince chi ha la maggioranza delle pedine messe da parte durante la fase di rimozione della torre (vedi oltre). Il numero totale di pedine messe da parte nel corso di una partita è tre, quindi ci sarà sempre un vincitore.

Inizio del gioco. Il gioco si svolge solo sulle caselle nere. La prima

insieme a tutte le pedine sopra di essa, nella pila adiacente.

- b. La pedina deve essere mossa ad una altezza maggiore di quella di partenza.
- c. Non si possono formare pile con più di 8 pedine (pile alte 9 o più pedine sono proibite).

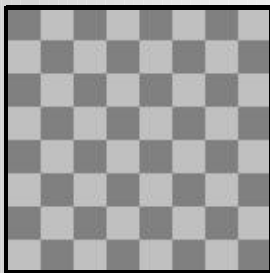
Cattura pezzi. Quando una torre raggiunge l'altezza di 8 pedine viene rimossa dal gioco. La pedina in cima alla torre rimossa viene messa da parte e servirà per decidere il vincitore. Da notare che durante la partita si potranno ritirare al massimo tre torri.

THE MAGNETON GAME

(2001 Luca Cerrato)

Disposizione Iniziale.

All'inizio del gioco il tavoliere è vuoto.



Scopo del

gioco. Formare una fila di 4 pedine del proprio colore, e il 4° pezzo deve essere stato spostato da un effetto magnetico (vedi oltre), non valgono le linee di 4 pezzi ottenute direttamente per mezzo delle azioni (aggiunta o mossa).

Azioni. I giocatori hanno due tipi di azioni.

1. Durante la prima fase del gioco, i giocatori aggiungono pezzi alla scacchiera. I pezzi devono essere piazzati su una casella vuota.
2. Una volta che tutte le pedine sono state piazzate sul tabellone, i giocatori devono muovere una pedina in linea retta, di quante caselle libere vogliono.

Effetto Magnetico. Dopo un'azione (aggiunta o mossa) il pezzo acquisisce un effetto magnetico sulle altre pedine che si trovano sulla scacchiera lungo le linee magnetiche.

- a. Le linee magnetiche agiscono in 8 direzioni (2 orizzontali, 2 verticali e 4 diagonali) partendo dal pezzo di origine.
- b. Solo la prima pedina incontrata in ogni linea è influenzata dall'effetto magnetico.
- c. Ogni pedina dello stesso colore del pezzo d'origine viene allontanata seguendo la linea magnetica.
- d. Ogni pedina del colore opposto al pezzo d'origine viene portata a contatto col pezzo d'origine, seguendo la linea magnetica.
- e. Le pedine soggette all'effetto magnetico (repulsione o attrazione) continuano il movimento lungo la linea magnetica fino ad incontrare un altro pezzo o il bordo della scacchiera.