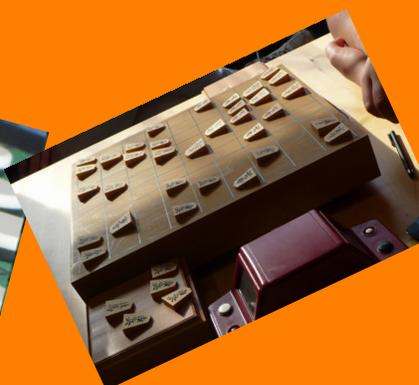


Il fogliaccio degli astratti

Numero 56 - Anno 8

Luglio 2011

Rivista dedicata ai giochi da tavolo.



Nell'uomo autentico si nasconde un bambino: che vuole giocare.

(Friedrich Nietzsche)

In questo numero

- **Idee in libertà:** *Definizione di gioco.* (Pag. 1)
- **Carte moderne:** *Bonanza.* (Pag. 3)
- **Ludo storia:** *Il libro dei giochi di Alfonso X.* (Pag. 5)
- **Giochi d'allineamento:** *Tradizionali e moderni.* (Pag. 8)
- **Personaggio ludico:** *Sid Sackson, prima parte.* (Pag. 12)
- **Ricordi:** *A Giampaolo piaceva il baccalà.* (Pag. 16)
- **Backgammon:** *Retsami e Duodecim Scripta.* (Pag. 17)
- **Spiel des Jahres:** *Dal 1979 al 1982.* (Pag. 21)
- **I Mancala:** *Ouré.* (Pag. 23)
- **Bao:** *Bao la kichaga un altro Mancala 4x8.* (Pag. 25)
- **Sport & giochi:** *Kubb.* (Pag. 28)
- **Bashne:** *Principi base.* (Pag. 31)
- **Il mondo delle Dame:** *Pasta, dama a colonna.* (Pag. 32)
- **La pagina di Mago G:** *Mus.* (Pag. 33)
- **Giocare in rete:** *Giochi d'allineamento.* (Pag. 35)
- **Piccoli giocatori . . . :** *Panic tower, Gulo Gulo, Motociclioni.* (Pag. 36)
- **Othello:** *Strategia e tattica, seconda parte.* (Pag. 37)
- **Dettagli in gioco:** *Collezionare oggetti.* (Pag. 39)
- **I rompicapo:** *Cubo di Rubik.* (Pag. 43)
- **Xiangqi:** *Aperture.* (Pag. 46)
- **Janggi:** *Presentazione.* (Pag. 49)
- **Shogi:** *Pedone ancorato.* (Pag. 51)
- **Shogi le varianti:** *Doubutsu Shogi.* (Pag. 52)
- **Scacchi eterodossi:** *Arimaa, partita commentata.* (Pag. 54)
- **Il gioco delle definizioni:** *Da Vecia a Cinque sassi.* (Pag. 57)
- **Giochi di connessione:** *Twixt.* (Pag. 58)
- **Tavolando:** *Centro cultura ludica, Play, radio 110.* (Pag. 61)
- **Classificazione:** *In dettaglio.* (Pag. 63)

Per ricevere tutte le novità della rivista
direttamente sulla vostra e-mail
scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net

Sono benvenute le vostre idee, articoli, giochi e proposte.

Idee in libertà

Luca Cerrato

FORSE qualche lettore e giocatore si sono posti il bizzaro e al tempo stesso classico quesito, che cosa sia un gioco ed anche dare una definizione dello stesso? Comunque se non vi siete mai posti questo interrogativo non preoccupatevi, non soffrite di nessuna strana malattia e soprattutto continuate a giocare, senz'alcun dubbio è più divertente che rispondere a quesiti filosofici.

Francamente anche il sottoscritto non si era mai posto questa domanda fino a cinque anni fa (mese più mese meno) quando ho ricevuto a casa il libro **Rules of Play** (Game Design Fundamentals) di *Katie Salen e Eric Zimmerman* che ha dedicato ampio spazio alla definizione di gioco.

Un gioco è praticato dai giocatori liberamente

In seguito ho continuato l'approfondimento su libri che sono considerati le basi della teoria ludica: **Homo Ludens** di *Johan Huizinga* e **I giochi e gli uomini** di *Caillois Roger*. Anche recentemente nel libro di *Emiliano Sciarra*, **L'arte del gioco**¹, si è ripreso questo discorso con un riassunto delle varie definizioni di gioco date da autorevoli studiosi e ricercatori ludici, aprofitto del suo lavoro per riportarle qui sotto:

- *David Parlett*, un gioco formale è una struttura a due livelli basata su fini e mezzi.
- *Clark C. Abt*, il gioco è un contesto limitante con regole fra avversari che cercano di conquistare obiettivi.
- *Johan Huizinga*, il gioco è un'attività fuori dalla vita reale senza interessi materiali, che però assorbe completamente i partecipanti. Procede con le proprie limitazioni di tempo e spazio secondo delle regole.
- *Roger Caillois*, un gioco è praticato dai giocatori liberamente, ha confini definiti in anticipo, il suo esito è imprevedibile, non crea benessere né ricchezza né beni materiali di altro tipo, è governato da regole particolari ed è accompagnato da una speciale consapevolezza di una seconda realtà diversa dalla vita effettiva.
- *Bernard Suits*, il gioco è un'attività volontaria diretta verso un obiettivo, usando esclusivamente i mezzi permessi dalle regole che ammettono solo alcuni comportamenti a danno di altri più efficienti, e tali regole sono accettate dai giocatori.
- *Chris Crawford*, il gioco è un sistema di regole chiuso (cioè autosufficiente e autodefinito)

e formale (cioè con regole esplicite) che rappresenta soggettivamente un sottoinsieme della realtà. È caratterizzato dall'interazione fra i giocatori e dal fatto che l'esito dei conflitti non procura danni materiali ai giocatori.

- *Greg Costikyan*, il gioco è una forma d'arte in cui i partecipanti prendono decisioni maneggiando segnalini per manipolare risorse all'inseguimento di un obiettivo.
- *Brian Sutton-Smith*, i giochi sono un esercizio di controllo di sistemi volontari, in cui c'è un conflitto fra poteri, confinato dalle regole per produrre un esito di squilibrio rispetto all'inizio.
- *Katie Salen e Eric Zimmerman*, un gioco è un sistema (cioè un insieme di parti intercorrelate che fanno parte di un tutt'uno) in cui i giocatori agiscono in un conflitto artificiale, definito dalle regole, che risulta in un esito quantificabile.
- *Beniamino Sidoti*, il gioco è uno spazio libero, separato, determinato dalle regole.
- *Emiliano Sciarra*, il gioco è una forma d'arte in cui i partecipanti interagiscono attivamente prendendo decisioni consapevoli secondo regole precise per perseguire un obiettivo finale dichiarato e variabile.

Prima di una breve analisi delle definizioni di sopra bisogna ricordare che con la parola *gioco* si copre un vastissimo campo della conoscenza umana: il gioco del tris, giocare a carte, giocare a pallone, giocare a nascondino, giocare alla guerra Quindi non sempre è possibile dare una definizione che vada bene per qualsiasi attività ludica. Inoltre bisogna ricordare che stiamo, principalmente, parlando di giochi regolamentati, in cui i giocatori devono seguire determinate regole. Le molteplici attività giocose prive di regole, per esempio il lanciarsi la palla dei bambini, non sono contemplate in questa analisi.

Dalle varie definizioni di sopra possiamo evidenziare alcune caratteristiche generali che dovrebbero avere i giochi:

- a) I giocatori partecipano all'attività ludica liberamente. Obbligare una persona a giocare contro la sua volontà è quasi impossibile, inoltre riuscendoci non parlerei più di giocatore, ma bensì, lasciatemi dire, di *non giocatore* e basandomi su personali esperienze è l'elemento che maggiormente fa danni durante la

¹Una breve recensione la trovate sul numero 55 de Il fogliaccio degli astratti

partita e colui che non fa chiudere il *magico cerchio ludico* (tanto caro a Huizinga).

b) L'attività ludica è qualcosa fuori dalla vita reale. Dal momento dell'inizio fino alla fine del gioco si entra in un mondo virtuale dove si possono costruire piramidi o essere imperatori, ma è importante che questi ruoli restino all'interno del momento di gioco altrimenti si potrebbe essere affetti da qualche patologia.

c) Il gioco deve prevedere una qualche interazione tra giocatori. I solitari, non dovrebbero esser considerati?

d) Durante una partita i partecipanti devono prendere decisioni. Per esempio nel gioco dell'oca non si prendono decisioni, il giocatore lancia il dado e muove il suo segnalino, ma in nessuna delle due azioni si ha un'alternativa. I giochi d'azzardo sono simile all'esempio precedente con la differenza che il giocatore può decidere di scommettere oppure no.

e) Il gioco deve assorbire completamente l'attenzione dei partecipanti. Personale interpretazione, il gioco deve essere fonte di divertimento.

f) Il gioco è una struttura, un sistema composto da una serie di regole. Queste regole devono creare un mondo ludico autonomo e funzionante. Inoltre sono la composizione di queste regole che devono generare attrazione, interazione e partecipazione.

g) I giocatori devono rispettare le regole. Questo punto lo ritengo molto interessante, puramente dal punto di vista giocoso, perché fin quando tutti sono *ligi* al regolamento il gioco fila liscio come da progetto. Se ad un certo punto uno dei partecipanti aggira queste regole cioè in qualche modo modifica la struttura stessa del gioco introducendo una nuova variabile non prevista e soprattutto sconosciuta agli altri giocatori a che cosa siamo di fronte, ad un nuovo gioco oppure ad una sua variante?

In altre parole, quando si sbircia di nascosto una carta oppure *involontariamente* si acquisiscono dei vantaggi il gioco è ludicamente distrutto oppure si è semplicemente aggiunto un nuovo ruolo, il baro? Credo, come scritto anche da Katie Salen e Eric Zimmerman nel loro libro citato sopra, che a differenza del non giocatore, il baro non spezza il magico cerchio perché egli rispetta, a differenza del non giocatore, il sistema di gioco.

h) È previsto un termine. Come dice il proverbio un bel gioco deve durare poco, cioè i giocatori devono sapere quando la loro sfida avrà termine, è sempre il sistema di regole a definirlo.

i) Il gioco deve avere uno scopo, tutte le azioni dei giocatori devono essere quantificabili in qualcosa, l'equilibrio iniziale è rotto per raggiungere la vittoria finale.

Ho lasciato fuori la parte che riguarda l'attività ludica e l'arte perché di questo mi piacerebbe

scrivere, a breve, in un'altro articolo.

Prima di una breve presentazione dei signori di sopra vorrei spronare i lettori a spedirmi una propria definizione di giochi ed aprire un dibattito costruttivo.

David Parlett (Londra 1939), studioso ed autore di giochi, esperto di giochi da tavola e di giochi di carte. Da ricordare il suo libro *Oxford History of Board Games*. Il suo gioco *La lepre e la tartaruga* ha vinto il premio gioco dell'anno in Germania nel 1979.

Clark C. Abt, ingegnere, fondatore della Abt Associates, nel 1970 pubblicò il libro *Serious games*.

Johann Huizinga (Groninga 1872, Arnhem 1945), storico ed antropologo olandese, docente di storia moderna all'università di Leida dal 1915 al 1942. Il suo saggio *Homo Ludens* del 1938 (in Italia pubblicato da Einaudi) è ancora oggi un punto di riferimento sulla teoria del gioco.

Roger Caillois (Reims 1913, Kremlin-Bicêtre 1978), è stato uno scrittore, sociologo e critico letterario francese. Il libro di riferimento per lo studio dei giochi è *I giochi e gli uomini* (Bompiani), per l'edizione italiana le note sono a cura di Giampaolo Dossena.

Bernard Suits, filosofo e accademico, il suo libro *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*.

Greg Costikyan, autore di giochi, esperto giocatore ha scritto diversi articoli ludici. La sua definizione di gioco è stata presa da *I have no words & I must design*.

Brian Sutton-Smith (Wellington, 1924), adesso è in pensione, da professore ha insegnato alle Università di Bowling Green State University, Ohio, Columbia University New York, University of Pennsylvania. Studioso del mondo del gioco, ha passato tutta la sua vita a scoprire il significato del gioco nell'attività umana sia nei bambini che negli adulti. La definizione è stata presa da *The study of games*(1971).

Katie Salen, autrice di giochi, ha insegnato tra l'altro al Massachusetts Institute of Technology (MIT). Coautrice del libro *Rules of Play*.

Eric Zimmerman (1969), autore di giochi e cofondatore del *Gamelab*. Coautore del libro *Rules of Play*.

Beniamino Sidoti (Firenze, 1970) è tra i fondatori di Lucca Games e ha tenuto innumerevoli corsi e interventi di formazione sugli usi del gioco nei più diversi contesti, dall'asilo nido all'università, dal sindacato all'azienda.

Emiliano Sciarra (Civitavecchia, 1971), autore di giochi (uno su tutti, Bang) e divulgatore ludico. Nel 2010 pubblica *L'Arte del gioco* con prefazione di Andrea Angiolino.

Carte moderne

Maurizio Pinard

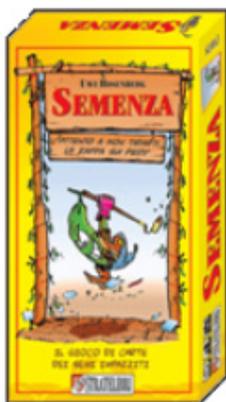
SOLITAMENTE quando ci viene chiesto di fare una partita a carte, viene immediato ed istintivo pensare a giochi quali: Pinnacolo, Scopa, Briscola, Scala 40, Burraco, Tarocchi e quant'altro; giochi che fanno parte della tradizione e che hanno alle spalle una storia lunga secoli.

Tale convenzione non è molto seguita nell'ambiente ludico, laddove le carte evadono completamente dal tradizionale; è infatti molto raro ritrovare delle carte che riportino i classici semi presenti sulle carte da gioco più conosciute. In questa rubrica ci occuperemo di farvi conoscere i giochi di carte di ultima generazione, quelli che vanno per la maggiore nel panorama ludico, i più particolari, i più demenziali, i più strategici. Inauguriamo la rubrica con un titolo allegro: **Bonanza** oppure nella versione italiana **Semanza**.

Avreste mai immaginato che si potessero usare delle carte per seminare dei fagioli?

Beh ora con questo gioco è possibile. Il gioco è di per sé adatto a tutte le età, di semplice comprensione e si gioca fino a sette giocatori, quindi molto flessibile.

All'interno della scatola troverete delle carte particolari in cui vengono rappresentate diverse varietà di fagioli in versione ironica. A seconda del numero di giocatori, sarà necessario bilanciare il mazzo di carte togliendo, come indicato da regolamento, alcune varietà di fagioli.



Scopo del gioco è ricavare il maggior numero di monete possibile dalla vendita dei vostri fagioli.

Come potrete vedere le carte sono contraddistinte da 4 elementi distintivi: la figura, il nome della carta (in alto), un numero (posto sulla figura) ed il fagiolo metro (posto in basso).

Il nome e la figura vi servono più che altro solo per riconoscere la carta e poter poi interagire (vedremo tra un pò come) con gli altri giocatori; il numero indica invece la quantità di carte di quel tipo presenti nel mazzo, per esempio sulle carte *Wax Bean* è indicato il numero 22, sulle carte *Red Bean* è invece indicato il numero 10.

Il *fagiolometro* è rappresentato dalle monetine che trovate nella parte bassa della carta con al di sotto un numero; prendiamo ad esempio il già citato *Wax Bean*: in basso a sinistra c'è il simbolo di una monetina e, al di sotto di essa, il numero 4. Questo indica che per ottenere una moneta sono necessarie 4 carte dello stesso tipo.



Sto continuando a parlare di monete, ma nella scatola vedete solo carte sulle quali sono raffigurati dei fagioli; se girate la carta troverete la tanto agognata monetina. Esempio: avete 8 carte del fagiolo *Blue Bean* (detto anche Baccello Cassedy), controllate il vostro fagiolometro e vedete che corrispondono a 3 monete;



decidete di raccogliere, da uno dei due campi che avete a disposizione, quindi rimuovete le 8 carte dal tavolo, 3 le tenete girandole a faccia in giù e scartate le altre 5. Se vi sentite latifondisti, esiste la possibilità di acquistare (in qualsiasi momento del gioco) un terzo campo al prezzo di 3 monete.

Convieni o non conviene acquistare il terzo campo?

La risposta risiede nel vostro tipo di gioco. Se vi piace accumulare molte carte per ottenere le rese maggiori dai vostri fagioli, potrebbe essere deleterio in quanto il vostro è un gioco lento basato sull'attesa, sulle contrattazioni in fase d'asta e nella speranza di qualche regalo; tenendo conto che i punteggi medi di vittoria sono compresi nel range 14 - 18 potreste ritrovarvi ad inseguire senza riuscire nel vostro scopo. Altresì, se avete un gioco dinamico basato sulla semina e sulla raccolta continua, potreste riuscire nell'intento di recuperare l'investimento dato che riuscite a far soldi molto rapidamente. A voi la scelta.

Passiamo ora all'analisi vera e propria della fase di gioco.

All'inizio del gioco, previa mescolatura, vengono distribuite 5 carte ad ogni giocatore; tali carte vi verranno date in un certo ordine che dovrà essere mantenuto: la prima carta che riceverete sarà anche la prima che giocherete, mentre la quinta sarà anche l'ultima carta che avete ricevuto; essa non potrà essere giocata

L'analisi vera e propria della fase di gioco.

fino a che non si troverà fra le prime due e quindi avrete consumato le carte che la precedono. Il turno si svolge nel modo seguente:

1. All'inizio di ogni turno avete l'obbligo di giocare la vostra prima carta.
2. Potete scegliere se giocare anche la vostra seconda carta (è una scelta, non un obbligo).
3. Girate le prime due carte del mazzo, decidete se tenerne una od entrambe se vi conviene; ciò che non tenete viene messo all'asta. Le carte che decidete di tenere vanno immediatamente seminate.
4. Durante la fase d'asta scambierete le carte che avete girato con le carte che hanno in mano gli

avversari che ve le offriranno con scambi 1 a 1 od anche più vantaggiosi.

5. Durante questa fase è possibile inoltre scambiare le proprie carte con il giocatore di turno e, nel caso, fargli anche dei regali.
6. Al termine della fase d'asta pescate 3 carte di fine turno ponendo anche queste in ordine, partendo dal fondo, nella vostra mano.



Il gioco termina alla fine del terzo giro di mazzo; ovverosia dopo aver esaurito il mazzo iniziale ed aver rimescolato per 2 volte il pozzo degli scarti. Il gioco si velocizza notevolmente in questi ultimi due round.

Finite le carte per la terza volta, a turno e mantenendo l'ordine, potete porre una carta sul tavolo ed attaccarla a quelle presenti nei vostri campi. Nel momento in cui più nessuno è nelle condizioni di poter aggiungere carte ai propri campi effettuate l'ultima raccolta e contate i punti. Risulterà vincitore colui che avrà più monete.

Al prossimo numero!!!



Curiosità

Il fagiolo, *Phaseolus vulgaris*, fu importato dall'America.

Soppiantò il fagiolo europeo appartenente al genere *Vigna*.

Ludo storia

tratto dagli articoli del Prof. Paolo Canettieri

QUESTA è la prima parte di una serie di articoli dedicati forse al primo libro sui giochi nella storia dell'uomo. Un ringraziamento al professor Paolo Canettieri, dell'Università la Sapienza di Roma, che ci ha concesso di consultare e modificare i suoi preziosi articoli sul libro dei giochi di Alfonso X per adattarli all'esigenze de Il Fogliaccio degli astratti.

Il codice della Real Biblioteca del Escorial j.T.6 contiene senz'altro il più antico, importante e autorevole trattato di giochi scritto in una lingua europea: ad esso va attribuito grande rilievo per essere stato composto sotto la direzione del re **Alfonso X el Sabio** e soprattutto per essere di gran lunga il volume più articolato e completo riguardo ai giochi da tavolo praticati in quel tempo.

Il libro dei giochi di Alfonso X Il più antico, importante e autorevole trattato di giochi.

Il libro tratta non solo del gioco degli scacchi, sul quale già esisteva una ben ampia letteratura, ma anche dei giochi di dadi, di tavole e di filetto, di cui offre un'ottima rassegna. A ciò si aggiunga che il codice dell'Escorial è certamente uno dei più belli fra quelli elaborati dall'atelier di Alfonso X, sia per la fattura, sia per la decorazione, sia per l'aspetto iconografico.

Per ciò che riguarda la storia del codice, si sa che esso nel 1591 si trovava nella Cappella Reale di Granada quando Filippo II lo richiese per la biblioteca dell'Escorial; qui il manoscritto fu rilegato in pelle marrone e fu regolarizzato in modo che tutti i fogli avessero le stesse dimensioni.

Il codice presenta quattro carte di guardia all'inizio e alla fine; una, più antica, precede il fol. 1.r e porta le varie segnature avute dal codice all'Escorial, nonché il titolo attribuito modernamente all'opera: *Juegos diversos de Aaxedrex, dados, y tablas con sus explicaciones, ordenados por mandado del Rey don Alfonso el Sabio*. Nondimeno, poiché nel volume non si tratta solamente dei tre giochi menzionati nel titolo moderno, generalmente si preferisce intitolare l'opera *Libro de los juegos*, con dizione forse troppo generica, ma comunque meno limitativa dell'altra: a questo titolo ci si atterrà anche nel corso della trattazione che segue.

Come indica chiaramente l'explicit del codice, il Libro de los juegos fu completato nel 1283 a Siviglia, pochi mesi prima della morte di Alfonso X (avvenuta il 4 aprile 1284): è quindi l'ultima fatica intellettuale del Re, e qualcuno ha addirittura voluto vedervi il suo testamento spirituale. Se si conosce l'anno di fine lavori è invece impossibile determinare esattamente la data in cui il testo fu iniziato; si possono però fare alcune deduzioni sulla base dei tempi impiegati per

opere simili. L'elaborazione del Lapidario (che nonostante tutto è una traduzione e non una compilazione originale) ebbe la durata di venti anni: secondo Calvo il periodo di inizio deve essere considerato fra il 1262 e il 1264.

Naturalmente, come tutti i lavori attribuiti ad Alfonso X, il Libro de los juegos non è un'opera elaborata completamente dal re: egli si è limitato a scriverne alcune parti, a dirigere i lavori, a rivedere la stesura definitiva.

Nel corso del lavoro mi riferirò in ogni caso ad Alfonso X come autore del trattato, sia per comodità di scrittura, sia per rispetto della pratica consolidata di attribuire comunque al Re ciò che è tradito a suo nome.

Probabilmente al **Libro de los juegos** non ha lavorato una sola persona, ma piuttosto una équipe presumibilmente composta da cristiani, ebrei e arabi. L'intervento del monarca nell'elaborazione non è comunque trascurabile: il libro è uno dei cinque codici compilati durante gli ultimi quindici anni del regno di Alfonso X, epoca di maggiore collaborazione del sovrano con le sue scuole.

Il codice è stato già descritto più volte: si compone di 98 carte pergamenee in foglio di circa 400 x 270 mm. Il testo è disposto su due colonne, le iniziali sono ornate e rubricate, i segni di paragrafo sono rossi o azzurri.

La scrittura è una gotica minuscola della seconda metà del XIII secolo, chiara e grande, con pochi segni di abbreviazione. Il codice presenta inoltre 150 miniature, di cui alcune a tutta pagina. Le carte sono state numerate modernamente a matita sul recto con numeri arabi, da 1 a 97. Il copista del codice ha numerato con numeri romani il primo e l'ultimo foglio di alcuni fascicoli, che talvolta risultano tagliati a seguito della regolarizzazione dei fogli operata dal rilegatore.

Nella parte alta del codice si trovano i titoli correnti, in lettere alternatamente rosse e azzurre: essi iniziano sul verso di un foglio e terminano sul recto del successivo e informano del contenuto di ciascun libro (libro del acedrex, libro de los dados, libro de las tablas ecc.). I fascicoli erano originariamente tutti di otto carte, ma nell'undicesimo due carte sono andate perdute; inoltre è stato notato che *le carte 87-90 non formano fascicolo, cosicché la 87 e la 88 hanno cominciato a staccarsi nella loro parte alta*.

L'opera è composta da sette parti, legate da una cornice narrativa e così distribuite:

1. Scacchi;
2. Dadi;
3. Tavole;
4. varianti aumentate di scacchi, dadi e tavole;
5. scacchi e tavole delle quattro stagioni;
6. alquerque;
7. scacchi e tavole astrologici.

Quindi precedono i tre giochi canonici (scacchi, dadi e tavole) seguiti da due sezioni dedicate alle varianti aumentate.

Nella prima sezione sono le caselle del tavoliere e le facce del dado a essere di numero maggiore rispetto a quelle dei giochi canonici (dalle 8 caselle degli scacchi canonici alle 10 e alle 12 dei due tipi aumentati; dalle sei facce del dado normale alle 7 e alle 8 dei due tipi aumentati);

Nella seconda parte la variazione riguarda il numero dei giocatori (da due a quattro).

La sesta sezione comprende i giochi di filetto, inseriti per completare il quadro.

La settima e ultima parte contiene la variante astrologica di scacchi e tavole, che si gioca con dadi da sette. Se si passa al piano di distribuzione dell'opera in rapporto alla fascicolazione, sarà da notare che nei fascicoli I-VIII è contenuto il prologo generale e la trattazione più ampia e meglio conosciuta, quella relativa al gioco degli scacchi.

Considerato l'interesse del sovrano per la numerologia, il numero di 8 fascicoli non è certamente casuale. I fascicoli IX e X contengono la trattazione relativa ai dadi e alle tavole.

Non escluderei che nelle intenzioni originarie con il fascicolo X l'opera dovesse finire: nel prologo generale, infatti, non si fa menzione né dell'alquerque, né delle varianti aumentate degli scacchi, dei dadi e delle tavole di cui si parla nel fascicolo XI, né delle varianti con quattro giocatori contenute nei quattro fogli non fascicolati, né degli scacchi e delle tavole astrologiche di cui si discute nel fascicolo XII.

Se tale ipotesi fosse valida, l'aggiunta degli ultimi due fascicoli e la collocazione alla fine degli scacchi astrologici, proprio nel XII fascicolo, starebbero a testimoniare l'importanza del numero dodici nel sistema: dodici è infatti il numero dei segni zodiacali ed è fondamentale nella numerologia simbolica del Medioevo.

Di seguito si riporta una tavola relativa alla struttura e al contenuto del codice (fol. / contenuto fasc.):

- 1r-2r prologo generale I-VIII
- 2v-64r scacchi
- 64v fol. bianco
- 65r-71v dadi IX-X

- 72r-80r tavole
- 80v fol. bianco
- 81r-82v scacchi 12 caselle XI
- 83 rv dadi con 8 facce
- 84rv dadi con 7 facce
- 85rv tavole con 7 caselle
- 86rv fol. bianco
- 87r-88v scacchi delle quattro stag. 4 fogli sciolti
- 89rv tavole delle quattro stag.
- 90rv fol. bianco XII
- 91r-93v alquerque
- 94rv fol. bianco
- 95r-96v scacchi astrologici
- 97rv tablas astrologiche
- 98rv fol. bianco

Dopo lo studio di *Grandese* sappiamo che il fascicolo XI manca di due carte al centro, fra le attuali 83 e 84. Nota l'autore che *se aggiungiamo queste due carte a quelle conservate abbiamo un totale di 100, numero certamente più compiuto, più aderente al concetto di decoro formale tipico dell'Età Media, e conveniente perciò a un codice regio di Alfonso el Sabio.*

Si può quindi pensare che una volta raggiunti i dodici fascicoli, per far coincidere questo numero con quello dei segni zodiacali, si sia deciso di aggiungere altri quattro fogli per raggiungere il numero perfetto di 100.

Dovendo ricostruire il processo diacronico di strutturazione del libro, si potrebbe pensare che dopo le tre parti previste fin dall'inizio, siano stati aggiunti i capitoli sui giochi aumentati e poi si sia pensato di far finire il libro con un gioco relazionato con l'astrologia.

Si sarebbe poi aggiunto l'Alquerque sia per completezza di trattazione, sia per riempire l'ultimo fascicolo.

I quattro fogli volanti del gioco delle quattro stagioni sarebbero stati messi alla fine per raggiungere il numero di 100 fogli e per creare rapporto di parità fra i fogli e le stagioni.

All'interno del libro si avrebbe quindi un perfetto sistema numerologico di corrispondenze:

Agli scacchi sono dedicati otto fascicoli e sessantaquattro fogli, per richiamare la scacchiera;

Ai tre giochi principali e fondamentali sono riservati in tutto dieci fascicoli, a intendere il numero perfetto, in cui si inserisce una triade.

La sezione astrologica, in cui sono messi in gioco i sette pianeti e i dodici segni, costituisce la settima parte ed è posta nel dodicesimo fascicolo².

Al gioco delle quattro stagioni sono riservati quattro fogli, che aggiunti ai novantasei presenti nei dodici fascicoli (12x8), danno per l'intera opera il numero perfetto di 100 fogli.

Per ciò che riguarda l'introduzione e la cornice di collegamento fra le diverse parti, essa è di importanza fondamentale poiché dà conto dell'interesse ideologico dell'operazione alfonsina.

In apertura, il concetto cui viene dato rilievo come chiave interpretativa della trattazione è quello della *alegría*, che è alla base di ogni esperienza ludica, e ha origine divina:

*Por que toda manera de alegría quiso Dios oviesen los omnes en sí naturalmiente, por que pudiessen soffrir las cueytas e los trabajos quando les viniessen, por end los omnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiessen aver complidamiente.*³

I giochi vengono quindi divisi da Alfonso X in tre categorie:

- Quelli che si fanno stando a cavallo.
- Quelli che si fanno stando in piedi.
- Quelli che si giocano stando seduti.

Questi ultimi sono quelli che saranno descritti nel Libro de los juegos: *E los otros juegos, que se ffazen seyendo, son assí como jogar açedrex e tablas e dados, e otros trebejos de muchas maneras.*⁴ La preferenza accordata ai giochi che si fanno stando seduti è dovuta principalmente al fatto che essi possono essere praticati da tutti, donne, vecchi, prigionieri, marinai. Essi rivestono quindi una funzione di utilità sociale:

E como quiere que todos estos juegos son muy buenos cada unos en el tiempo e en el logar ó convienen,

*pero por que estos juegos que se fazen seyendo, son cutianos e se fazen también de noche como de día, e por que las mugieres que non cavalgan e están encerradas han a usar d'esto, e otrossí los omnes que son viejos e flacos, o los que han sabor de aver sus plazeres apartadamiente por que non reciban en ellos enojo nin pesar, o los que son en poder ageno assí como en prisión o en cautiverio o que van sobre mar, e comunalmiente todos aquellos que han fuerte tiempo, por que non pueden cavalgar nin yr a caça ni a otra parte, e han por fuerça de fincar en las casas e buscar algunas maneras de juegos con que ayan plazer e se conorten e no estén baldíos.*⁵

La cornice vera e propria funge da elemento coesivo dell'intero trattato, poiché in essa è riportata una storia cui si farà allusione all'inizio di ciascuna parte. In essa si narra *por que fueran falladas estas tres maneras de juegos, assí como acedrex, dados e tablas.*⁶

Un re indiano aveva proposto a tre sapienti con cui amava filosofeggiare di riflettere su cosa vale di più tra la fortuna (ventura) e l'intelligenza (seso).

Un saggio si schiera dalla parte dell'intelligenza, un altro da quella della fortuna, e il terzo sostiene invece l'importanza di entrambe.

Il re chiede quindi a ciascuno di dare una mostra tangibile della propria posizione e dopo un certo tempo i tre saggi tornarono portando con sé i giochi che verranno descritti nel trattato. Il sostenitore dell'intelligenza porta come prova gli scacchi, quello della fortuna porta i dadi e quello che aveva scelto il compromesso fra i due porta le tavole.

Il Libro de los juegos ha quindi una struttura estremamente coesa, sia dal punto di vista materiale, per i rapporti numerologici che abbiamo individuato, sia per l'unitarietà ad esso attribuita con la cornice.

²L'importanza del numero sette è stata già notata da CALVO 1987, p. 129: il Libro de los juegos è diviso in sette parti nettamente separate da fogli in bianco. Questo numero non sembra casuale, visto che il re divide in sette parti il trattato giuridico delle partidas, in multipli di sette le tavole astronomiche e che nel Setenario parla, fra l'altro, delle sette lettere iniziali di altrettanti nomi di Dio, dei sette insegnamenti che ricevette da suo padre, delle sette virtù, delle sette ragioni di superiorità del regno di Siviglia, delle sette arti liberali, dei sette pianeti e dei sette metalli. Nell'opera alfonsina c'è un'evidente presenza della numerologia mistica, e il trattato sui giochi non costituisce in alcun modo un'eccezione. Anche secondo WOLLESEN 1990, p. 285, *the number of chapters is meaningful and alludes to the seven planets of the Ptolemaic system of world* (Il numero dei capitoli è significativo e allude ai sette pianeti del sistema tolemaico)

³Poiché Dio volle che gli uomini avessero per natura ogni tipo di allegria, affinché potessero sopportare le preoccupazioni e le fatiche qualora esse sopravvenissero, per tale ragione gli uomini cercarono molti modi per poter avere compiutamente questa allegria.

⁴I giochi che si fanno stando seduti sono quelli che si giocano con gli scacchi, le tavole, i dadi e con molti altri tipi di pedine.

⁵*Tutti questi giochi sono molto appropriati al momento e al luogo che conviene a ciascuno di essi; invece quelli che si fanno stando seduti si possono giocare quotidianamente, sia di notte che di giorno; possono praticarli le donne che non cavalcano, ma stanno rinchiuse, gli uomini vecchi e fiacchi, coloro che preferiscono procurarsi i propri piaceri appartatamente per non avere né fastidio né dispiacere, coloro che sono in potere di altri (ad esempio in carcere o in prigionia o in mare) e in genere tutti quelli che hanno molto tempo libero, poiché non possono cavalcare, né andare a caccia o altrove, ma devono per forza restare in casa e cercare qualche tipo di gioco con cui abbiano piacere e si diletano e non stiano in ozio. Nelle Partidas (11, 5, 21) si stabilisce che il Re, per alleviare le preoccupazioni, possa avere *alegría* con vari svaghi, fra cui i giochi di scacchi e di tavole (si noti la significativa assenza dei dadi): *Alegrías hi ha sin las que deximos en las leyes antes desta, que fueron falladas para tomar home conorte en los cuidados et en los pesares quando los hobiese; et estas son oir cantares et sones de estrumentos, jugar axedrex o tablas, e otros juegos semejantes destos: eso mismo dezimos de las hestorias et de los romances, et de los otros libros que habla de aquellas cosas de que los homes reciben alegría et placer* [Ci sono forme di allegria differenti da quelle di cui si è detto nelle leggi precedenti, create affinché ci si distraga dalle preoccupazioni e dai dispiaceri quando li si ha; e queste sono ascoltare canti e suoni di strumenti, giocare agli scacchi o alle tavole e altri giochi simili a questi: lo stesso diciamo delle storie e dei romanzi e degli altri libri che parlano di quelle cose da cui gli uomini ricevono allegria e piacere]*

⁶Perché furono inventati questi tre tipi di gioco, cioè scacchi, dadi e tavole.

Giochi d'allineamento

Luca Cerrato

TUTTI noi abbiamo giocato al tris, ammettetelo, non c'è nulla da vergognarsi, è puro istinto ludico, il gesto più semplice da compiere, mettere in fila delle pedine per essere i primi a dare una forma d'ordine sul tavoliere. Nella prima parte dell'articolo alcuni giochi tradizionali mentre *Giochi sul nostro tavolo* ci presenterà una breve carrellata di giochi d'allineamento moderni.

Mi sono accorto che sul Fogliaccio degli astratti mancava uno spazio dedicato a questa tradizionale categoria di giochi nata insieme all'uomo ed in continua evoluzione. Il più delle volte i giochi di allineamento si possono fare con materiali poveri e reperibili un pò ovunque come carta e penna oppure tracciando qualche riga sulla sabbia.

Nel 1899, per la precisione il 6 dicembre, si scrive un articolo sul Renju.

Da studente mi ricordo che durante le lezioni che trovavo particolarmente noiose giocavo con qualche mio compagno nel cercare di essere il primo a mettere cinque pedine una dietro l'altra, ovviamente l'inizio fu il semplice e banale tris. Comunque anche se prima di questo numero non era presente una rubrica dedicata a questa famiglia di giochi alcuni regolamenti sono stati presentati.

La maggior parte dei giochi di allineamento hanno come scopo il mettere in fila un determinato numero di pezzi, ma alcuni altri sfruttano la linea per effettuare catture, guadagnare punti oppure altre azioni, per esempio in *Yinsh* il giocatore che crea il 5 in fila ritira un suo anello e toglie i pezzi del filotto dal tavoliere.



La nazione in cui sono più praticati questa tipologia di giochi è senza dubbio il **Giappone**. Il gioco tradizionale è il *Go-moku* praticato su un tavoliere quadrato 15x15, il vincitore sarà colui che posiziona cinque pezzi in linea. Recenti studi effettuati da *Victor Allis* con l'aiuto del calcolatore ha dimostrato che una partita giocata senza errori vede vincitore colui che ha la prima mossa (il nero), comunque questo *piccolo* difetto era noto da tempo anche se non dimostrato matematicamente.

Per ovviare a questo nel 1899, per la precisione il 6 dicembre, il giornalista giapponese *Ruikou Kuroiwa* scrive per la prima volta del gioco del Renju sul quotidiano *Yorozu chouchou*. In Cina il gioco è chiamato *Lianzhu*. In questo gioco la fase di apertura è stata modificata per dare al bianco concrete possibilità di vittoria.

Se il Go-moku ha avuto la prima modifica storica con il Renju le varianti hanno continuato a crescere nel tempo, uno delle ultime modifiche è **Irensei** un misto tra un cinque in fila e il Go. Il gioco nacque da un'idea di *Toki Higashi* e *Masaki Ida* mentre stavano giocando davanti ad un Goban, il primo credeva di giocare a Go il secondo ad un cinque in fila, a un certo punto Higashi rimosse le pietre seguendo le regole del Go e Ida rimase abbastanza perplesso dalla sua mossa, Irensei era nato in quel momento.

A qualche lettore la regola di cattura in un gioco di allineamento avrà ricordato il *Pente*, in cui due pietre vengono catturate se imprigionate in linea tra due avversarie. Nel *Pente* e le sue varianti si vince anche catturando cinque copie di pietre avversarie.

Ritornando ad un più semplice *n in linea* (utilizzerò tale definizione per indicare qualsiasi gioco in cui bisogna indicare un allineamento di un determinato numero di pedine) nel 2003 il professore *I-Chen Wu* dell'*Università di Chiao Tung* ha provato ad ovviare al vantaggio della prima mossa creando **Connect6**, in cui il primo giocatore depone una pietra e dopo di che, a turno, ogni giocatore deporrà due pietre sul tavolo da gioco, vince chi mette in file 6 pezzi, il regolamento completo si trova su FdA 52.

Irensei (*Toki Higashi, Masaki Ida - 1987*)

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 19x19, pezzi neri e bianchi in numero sufficiente.

Scopo del gioco, mettere in fila 7 propri pezzi.

Inizio gioco, inizialmente il tavoliere è vuoto, la prima mossa al giocatore bianco.

Il gioco, a turno i giocatori depositano una pietra su un'intersezione vuota.

La cattura, quando una pietra oppure un gruppo di pedine non ha più gradi di libertà avviene la cattura. Un grado di libertà è un'intersezione ortogonalmente adiacente alla pietra. Per esempio una singola pietra isolata ha quattro gradi di libertà.

Zona valida per il filetto, il 7 in fila non può essere fatto in qualunque parte del tavoliere, ma solamente nella parte del tavoliere distante più di tre file o righe dal bordo del tavoliere.

I giochi di allineamento moderni

a cura di *Fabio Pinco11 Pallino*

Il tris costituisce quindi per molti il primo contatto con il mondo degli astratti e ciò, anche se poi tradizionalmente dama e scacchi vanno ad occupare il posto di titoli simbolo del settore per la maggior parte delle persone, lascia la sua traccia, contribuendo la cosa a solleticare la curiosità di ognuno quando ci si trovi davanti a titoli che condividano con il menzionato progenitore la meccanica base, ovvero il principio dell'allineamento di pezzi.

È con lo spirito di contribuire ad ampliare gli orizzonti di chi legge e di far presente come questo filone sia tutt'altro che morto, dimostrando anzi una bella vitalità, che presento qui una veloce carrellata di titoli accomunati appunto dalla loro familiarità con il lontano parente (cugino, padre o nonno che sia) Tris.

Il primo titolo che propongo è il più vicino al progenitore Tris, ovvero **Minljeff**, di *Andy Hopwood*, che ha ricevuto il premio di miglior astratto alla *UK game Expo* del 2010.

Sugli otto pezzi sono presenti delle incisioni: quattro simboli.

Il gioco si svolge qui su di una griglia 4x4 e lo scopo dei giocatori, i quali ricevono ognuno otto pezzi del proprio colore, è quello di comporre più tris possibili di propri pezzi allineati. Vi starete chiedendo se l'autore abbia scoperto l'acqua calda e vi rispondo che piuttosto ha trovato l'uovo di Colombo, nel senso che per rendere intrigante il gioco è stata inserita una semplice regola, ossia che sugli otto pezzi che ognuno riceve sono presenti incisioni raffiguranti quattro simboli diversi (due pezzi per ogni simbolo) e che ognuno, piazzando il suo pezzo, costringe l'avversario a collocare il proprio rispettando un certo vincolo indicato dal simbolo (esempio: l'avversario potrà collocare il prossimo pezzo solo nelle caselle adiacenti, o solo in quelli in diagonale o in orizzontale rispetto al pezzo piazzato).



Ciò implica la possibilità di elaborare strategie legate al riempimento del piccolo tabellone, nonché forzare mosse o addirittura costringere l'avversario a passare per mancanza di possibilità di piazzare rispettando le regole.

Altra idea proposta, per aumentare la longevità, è quella legata alla possibilità di giocare su di una griglia irregolare, visto che il 4x4 del gioco base è ottenuto accostando i 4 pezzi da 2x2 che sono forniti.

Il gioco è in legno e si può pensare anche di utilizzare più set per ottenere una esperienza di gioco più complessa, tuttavia vi assicuro che, pur nella sua semplicità, è un titolo che sicuramente dà da pensare già nella versione base (che, per altro, può essere anche costruita a mano, per provare di che si tratta).

Proseguo quindi andando un poco fuori tema, visto che lo scopo del titolo di cui parlo ora, ossia **RRR (Regality vs. Religion: Revolution)**, dei giapponesi *Kanai - Kisaragi* (distribuito dalla *Japon Brand*), il quale si svolge (e qui sta l'attinenza con il tris) su di una griglia 3x3 è quello di avere al termine della partita (che si chiude quando il tabellone è pieno) il maggior numero di carte rivolte verso di se (ossia sotto il proprio controllo).



I pezzi / materiali sono qui costituiti da carte, ma il principio è lo stesso di un gioco da scacchiera, visto che semplicemente il piazzamento di ogni carta comporta il verificarsi di un effetto, che può coinvolgere uno o più pezzi a seconda di quanto indicato sulla carta stessa (può colpire le carte adiacenti, quelle in diagonale, in orizzontale ...).

Ogni giocatore riceve ad inizio partita un set di 7 carte (diverse per disegno ma dagli effetti uguali, quindi il gioco è simmetrico), che dovrà decidere come utilizzare, alternandosi i due partecipanti nel piazzare una carta a turno, producendone gli effetti, che possono consistere, per esempio, nell'eliminare carte dal tavolo, nel cambiarne l'allineamento, o semplicemente dichiarare peculiarità della carta, quale l'immunità da certi effetti.

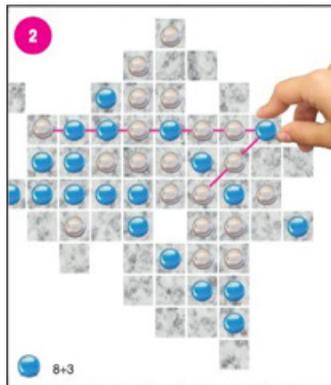
Il gioco è poi reso più longevo e profondo grazie alla presenza di *17 carte neutrali*, tra le quali ne sono estratte in ogni partita 5, che sono poste a lato del tavolo di gioco e rese disponibili ai due giocatori per essere utilizzate (il primo che la prende ne fa immediatamente l'uso che desidera). Anche qui, quindi, abbiamo un'idea base semplice, ma interessanti sviluppi e ragionamenti.

Tornando sul tema iniziale dell'allineamento propongo quindi **Lino**, di *Chislaine van den Bulk*, prodotto dalla sua *Giuoco.nl*.

Qui siamo di nuovo sul classico, perchè il titolo propone ai due giocatori l'obiettivo, piazzando le proprie pedine (a forma di goccia ed in elegante materiale tipo vetro, bianco e blu), di ottenere il maggior numero possibile di combinazioni di pezzi allineati, in orizzontale, verticale e diagonale.

Meccaniche innovative tavoliere modulare bonus pari al numero di pedine a prescindere dal proprietario.

A fine partita ognuno otterrà punteggi crescenti per ogni combo, a seconda della sua lunghezza. Qui le meccaniche innovative sono due, ossia da una parte il tavolo di gioco, che è componibile utilizzando le tessere quadrate di cartoncino che sono fornite, dando così la possibilità di provare infinite forme di tabellone e dall'altra vi è l'idea di attribuire ad ogni giocatore, nel momento in cui, piazzando una pedina completa una o più linee (orizzontali, verticali e diagonali) un bonus pari al numero di pedine che compongono quelle linee a prescindere da chi ne sia il proprietario.

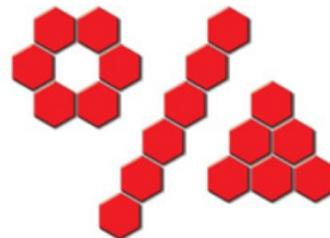


Quest'ultima meccanica, in particolare, rivoluziona in certe fasi di gioco, ossia soprattutto verso il finale, quando lo spazio per il piazzamento si riduce, la logica del collocamento delle pedine, visto che non sempre ottenere allineamenti sarà più vantaggioso rispetto al ricevere i bonus derivanti dal completamento di linee. Regole aggiuntive prevedono poi altre forme di bonus, legate a numeri presenti sul retro delle tessere che compongono il tabellone, per cui direi che siamo di fronte ad un altro prodotto semplice da spiegare, familiare ma per nulla banale.

Mi muovo ora invece dal tradizionale settore dei titoli da *scacchiera* per parlare di un paio di giochi, sempre per due persone e sempre di allineamento, nei quali però il collocamento delle pedine avviene direttamente sul tavolo, ossia senza i vincoli di un supporto fisico a reticolo. Le regole però prevedono,

naturalmente, adeguati correttivi, per cui si può dire che il tabellone ci sia lo stesso, anche se non si vede, in quanto i pezzi devono essere piazzati sempre a contatto di quelli già sul tavolo, condividendone almeno un lato completo.

Il primo dei due giochi di questa categoria è **Six**, di *Steffen Mullhauser* ed edito dalla sua *Steffen Spiele*, piuttosto noto soprattutto grazie alla sua versione digitale, presente sul noto sito di gioco online *Yucata*⁷.



Qui ogni giocatore ha a disposizione 21 pezzi esagonali del proprio colore, che sono piazzati, alternandosi, con lo scopo di ottenere una fila di sei pezzi oppure una forma di cerchio o triangolo (da sei pezzi).

Due giochi senza vincoli di tavoliere le pedine sono piazzate sul tavolo.

Esauriti i pezzi (e qui sta l'idea) i giocatori dovranno al loro turno rimuovere uno dei pezzi già piazzati, ricollocandolo in altra posizione, se nel fare ciò distaccheranno dal corpo dei pezzi collegati uno o più pezzi, proprio o dell'avversario, questi ultimi saranno rimossi dal gioco.

Le strategie qui tendono solo marginalmente (fra giocatori di diverso livello) ad ottenere una combinazione nella prima fase di piazzamento, mentre il grosso dello scontro ha luogo nella seconda fase, quella di rimozione dei pezzi, andando mano a mano il loro numero a decrescere, grazie a forme e schemi (che si imparano giocando) che consentono di minacciare la vittoria, ottenendo in cambio il piazzamento da parte dell'avversario di pedine destinate ad essere eliminate. Ennesimo titolo semplice da spiegare e capire ma per nulla immediato da padroneggiare.

Ultimo spazio lo dedico a **Bambam Booboo**, ideato ed autoprodotta da *Martijn Althuizen*, olandese, che si basa su principi simili a quelli del già descritto Six, con la differenza che qui le pedine, in bamboo di due diversi colori (molto piacevoli al tatto) sono rettangolari (da pensare come composte, idealmente, da due quadretti).

⁷<http://www.yucata.de>



Lo scopo è ancora ottenere una combinazione di quattro pedine allineate secondo una forma indicata nelle regole ed anche qui abbiamo la possibilità, terminato il piazzamento, di spostare pedine e ricollocarle. A differenza di Six qui però le pedine che rimangono staccate dal corpo di quelle sul tavolo sono recuperate per essere ricollocate nei turni seguenti dai rispettivi proprietari.

A livello di esperienza di gioco, pur permanendo una sufficiente complessità, direi che il titolo propone un albero combinatorio inferiore a quello del Six, risultando comunque attraente per la componentistica e valido per essere proposto come propedeutico a chi si avvicini al mondo degli astratti.

Ringrazio per l'ospitalità gli amici del Fogliaccio, sperando di aver fornito alcune utili idee per escursioni al di fuori dal campo degli astratti più tradizionali.

Fabio *Pinco11* Pallino.

Un giocatore come tanti e da qui lo pseudonimo prescelto, sinonimo di una volontà di non protagonismo, perchè il messaggio è sempre più importante di chi lo porta. Cerco di spaziare tra più generi possibili e di essere sempre aggiornato, avendo scelto di dare al mio blog,

Giochi sul nostro tavolo

<http://pinco11.blogspot.com>

L'obiettivo di informare sulle novità in continua uscita, selezionando, a fianco ai titoli più noti, anche tanti giochi meritevoli che sono sfuggiti all'attenzione dei più.

Ludicamente nasco come giocatore di scacchi, dai quali mi allontanai durante le scuole superiori, mantenendo però sempre, grazie a quelle radici, una certa attenzione verso gli astratti.

Il libro quasi completo del gioco del Bao

di *Nino Vessella*

con la collaborazione di *Luca Cerrato*



Potete ordinare la vostra copia scrivendo a :

info@changamano.org

Personaggio ludico

Luca Cerrato

DOPO aver dedicato, doverosamente, un articolo ad un divulgatore ludico del calibro di *Martin Gardner* riprendo il discorso iniziato con il grande *Alex Randolph*, per qualche puntata saranno sotto i riflettori del fogliaccio i giochi di un altro mito ludico, *Sid Sackson*. A seguire un ricordo di *Giampaolo Dossena* a cura di Alberto Bertaglia.

Sid nasce a Chicago il 4 febbraio 1920, fin da giovanissimo si dedica a creare giochi, anche per supplire alla mancanza di amici con cui giocare dovuta ai frequenti traslochi della famiglia.

Famosa era la sua collezione di giochi

Famosa era la sua collezione di giochi che aveva creato nella sua casa nel *Bronx* (New York) che purtroppo è stata venduta (il termine più corretto sarebbe distrutta) alla sua morte avvenuta il 6 Novembre del 2002. La perdita di una tale raccolta di giochi (si parla di 18.000 titoli !!!), che Sid molto probabilmente voleva riunita in un museo non solo ha visto disperdere ai quattro venti centinaia di giochi (alcuni incompleti perché i pezzi venivano riutilizzati per suoi prototipi), ma sono stati persi anche decine di giochi mai pubblicati, un vero peccato. Si racconta che ne ha concepiti più di 700 di cui solamente 150 furono pubblicati.

Prima di dedicarsi a tempo pieno all'attività di creatore di giochi Sid si era laureato in ingegneria civile. Durante la seconda guerra mondiale lavorò sulle portaerei ed anche al progetto del ponte Verrazano-Narrows negli anni '60. Oltre ai giochi ha scritto libri ludici che sono diventati una pietra miliare del campo ludico: *A Gamut of Games* e *Card Games Around the World*. Per molti anni scrisse sulla rivista *Strategy & Tactics*.

Adesso incominciamo a scoprire i suoi giochi ideati durante la sua lunga carriera.

1946

Poke è una variante del poker pubblicato sulla rivista *Esquire*.

1951

In quest'anno Sid si autoprodusse **Slam**, il suo secondo gioco, in seguito fu inserito nel suo libro *A Gamut of Games*. Gioco di carte con un mazzo di 32 carte, per due giocatori.

1957

Passano cinque anni e il terzo gioco della sua lunga carriera vede la luce, **Triad**. Altra autoproduzione

(il regolamento è stato pubblicato anche su *A Gamut of Games*), acquistabile fino al 1986 solamente presso Sid Sackson medesimo, da quell'anno venne pubblicato su *Games Magazine*. Il gioco è simile al *Mah Jongg* e utilizza due speciali mazzi di carte formati da carte dall'asso all'otto, ognuno di un solo seme.

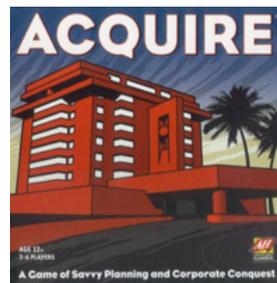
1962

In quest'anno Sid pubblicò ufficialmente il suo primo gioco **High Spirits with Calvin and the Colonel** che in seguito fu mandato in ristampa con i nomi *Das Super-Blatt* e *Buried Treasure*.



Gioco di carte ispirato ad un cartone animato, basato sul prendere carte in cima a diversi mazzi e far punti. Le carte hanno differenti valori nei diversi round del gioco.

Personalmente considero **Acquire** uno dei più bei giochi di Sid, lo definirei un astratto orientato alla finanza. Gli aspiranti Rockefeller si affrontano su un tavoliere 12x9 costruendo società e acquisendo azioni, ovviamente alla fine del gioco il vincitore sarà colui che avrà più soldi.



I giocatori inizialmente ricevono un determinato quantitativo di soldi dalla banca, accanto al tavoliere vengono sistemate delle tessere grigie, a faccia in giù, riportanti le coordinate del tavoliere dove dovranno essere sistemate, per esempio e5. Sei di queste tessere vengono date ad ogni giocatore.

Durante il gioco si dovranno effettuare tre azioni;

1. Giocare una tessera nell'apposito spazio sul tabellone.
2. Comprare azioni.
3. Pescare una nuova tessera dalla riserva.

Come detto in precedenza il gioco è basato sul creare ed acquisire società e per far questo si seguono delle regole particolari. Una nuova società viene *fondata* quando una nuova tessera viene posizionata adiacente ortogonalmente ad un'altra tessera scorporata (non facente parte di nessuna società). Il fondatore riceve un'azione bonus.



La *fusione* accade depositando una tessera che unisce due società. La società più grande (con il maggior numero di tessere) ingloba la più piccola. Per mettere al sicuro una società bisogna arrivare all'undicesima tessera. Quando una società viene assorbita i primi due giocatori con il maggior numero di azioni ricevono dei bonus dalla banca. I giocatori possono decidere se tenere, vendere o scambiare i titoli azionari della società defunta.

Il valore di una società dipende dal numero di tessere, più sono maggiore è il suo valore.

Dopo il deposito della tessera si possono acquistare azioni, al massimo tre titoli.

1963

Quando, in un precedente numero del Fogliaccio degli astratti ho scritto dei giochi di Alex Randolph abbiamo incontrato una particolare tipologia di giochi quelli mentali, *mental game*, vedi Richot Robot, in cui i partecipanti devono visualizzare mentalmente le mosse che faranno in seguito sul tavoliere. **Haggle** può rientrare benissimo in questa categoria di giochi. Da notare che il numero di partecipanti può essere numeroso con minimo di otto.



Un giocatore ha il ruolo del moderatore e deve pensare segretamente un numero di regole e preparare delle carte colorate.

Ad inizio gioco il moderatore distribuisce dieci carte colorate e due carte regola ad ogni giocatore. Prima di iniziare si decide un'ammontare di tempo per le trattative dopo il quale il gioco ha termine e

si contano i punti. Il vincitore è colui con più punti. Durante la partita i giocatori possono scambiarsi sia le carte colorate che le carte regole.

Le carte regole possono essere per esempio: Le carte arancione valgono due volte il valore delle blu.

Ogni carta bianca vale cinque punti nel caso il giocatore non abbia nessuna carta nera, altrimenti le carte bianche non hanno nessun valore.

Nel lontano 21 ottobre del 2003 descrissi **Focus** (altro nome Domination) un classico gioco astratto da due o quattro giocatori.

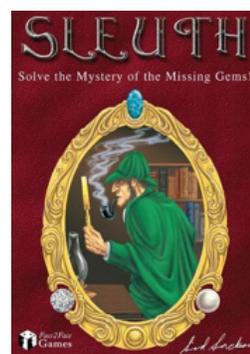
Inizialmente sul tabellone di gioco sono presenti tutte le pedine ed i giocatori, turno dopo turno, andranno a formare delle torri sfruttando i pezzi propri ed avversarsi.



Diversamente da altri giochi a torre⁸ in Focus l'altezza massima di una torre è cinque. Questa *limitazione* è utilizzata per effettuare sia delle catture che portare delle proprie pedine nella propria riserva per poi rimetterle in gioco. Lo scopo del gioco è bloccare tutte le pedine avversarie. Da ricordare che le torri si possono dividere e si muovono esattamente del numero di pezzi di cui è formata la sezione che si muove.

1967

Sleuth è un affascinante gioco di deduzione in cui i giocatori vanno alla ricerca del gioiello mancante. Nella scatola sono presenti due tipi di mazzi di carte, il *mazzo dei gioielli* e il *mazzo delle indagini*.



Il *mazzo dei gioielli* è composto da 36 carte, su ciascuna è disegnata una combinazione di tre elementi:

- *Gemme*: diamante, perla, opale.
- *Modello*: solitario, coppia, trittico.
- *Colore*: rosso, blu, verde, giallo.

⁸Giochi in cui si costruiscono delle torri con i pezzi in gioco, vedi per esempio il Bashne

Da questo mazzo verrà rimossa segretamente una carta, il *gioiello mancante*, che i giocatori dovranno individuare. Le rimanenti carte di questo mazzo verranno distribuite tra i giocatori in base al loro numero (da tre a sette giocatori). Il gioiello scomparso sarà ritrovato grazie all'opportuno utilizzo delle carte indagini.

Ogni giocatore riceve all'inizio anche quattro carte indagini, il resto del mazzo viene posto al centro del tavolo. Ci sono tre tipi di carte indagini, quella con *un elemento*, con *due elementi* oppure una carta *scelta libera*.

Durante il proprio turno si domanda, tramite le carte indagini, agli altri giocatori quali gioielli hanno in mano in modo da avere informazioni sull'anello scomparso.



Con la *carta un'elemento* si può interrogare qualsiasi avversario chiedendogli quante carte gioiello possiede raffiguranti tale elemento, la risposta è pubblica.

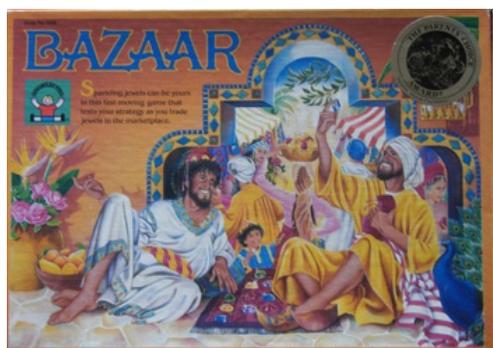
Carta con *due elementi* si può chiedere ad un qualsiasi giocatore di fargli vedere tutte le carte gioiello che possiede con gli stessi elementi della carta giocata.

Carte a *scelta libera* sono di due tipi, con uno o due elementi.

Tutte le indicazioni ricavate interrogando gli avversari e i propri gioielli vengono segnati su un opportuno foglio.

Quando un giocatore crede di aver indovinato il gioiello mancante interrompe il gioco e rivela il risultato della sua indagine. Guarda privatamente la carta gioiello mancante, se ha indovinato la rivela al resto del gruppo altrimenti continuerà a partecipare al gioco rispondendo alle domande senza far altro.

Bazaar è un'altro gioco di simulazione commerciale, *molto astratto*.



Lo scopo del gioco è comprare delle carte merci con cui fare punti vittoria. Le carte sono acquistabili

tramite dischi colorati. I giocatori ottengono queste *monete colorate* tramite il lancio di un dado a sei facce riportante su ogni faccia uno dei cinque colori e sulla rimanente un jolly.

Nel gioco sono presenti delle tabelle di cambio delle monete in cui i giocatori possono acquisire monete di differente colore, per esempio si può scambiare una moneta rossa per avere in cambio una blu, una verde, una gialla e una bianca. I giocatori possono possedere al massimo 10 gettoni colorati.



Nel proprio turno si lancia il dado colorato, si prende il relativo gettone e poi volendo si fa l'acquisto. Il valore, in punti partita, delle carte merci è determinato dal numero di gettoni che si hanno in mano dopo il pagamento secondo la seguente tabella:

Gettoni rimanenti	punti		
	-	*	**
3 o più	1	2	3
2	2	3	5
1	3	5	8
0	5	8	12

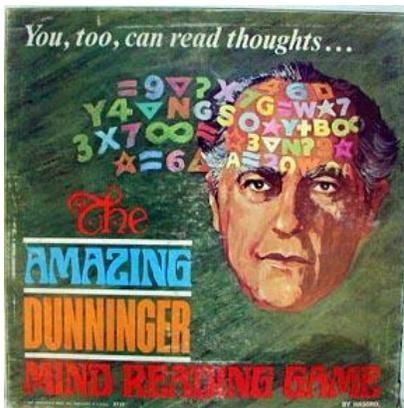
Le carte merci segnate con delle stelle hanno un valore maggiore (vedi tabella di sopra).

Si noti inoltre che meno gettoni si hanno in mano più punti si guadagnano dall'acquisizione delle carte merci.

Il gioco può essere giocato anche in solitario.

Sul Fogliaccio degli astratti sono stati descritti centinaia di giochi, ma mai nessuno di questi ha lo scopo di misurare le proprie *capacità telepatiche*.

Il gioco **The Amazing Dunninger Mind Reading Game** prevede una serie di categorie per valutare le proprie capacità mentali che partono dall'eccellente capacità telepatica, buona, qualche potere telepatico.



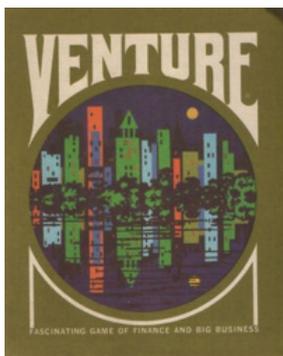
I punti sono ottenuti *leggendo mentalmente* delle immagini disegnate su delle carte che gli altri giocatori ti spediscono telepaticamente.

Il gioco si ispira alle incredibili capacità telepatiche di *Joseph Dunninger* (1892 - 1975).

Il gioco **The Case of the Elusive Assassin** è una rivisitazione del gioco *Sleuth*. La mappa del gioco rappresenta un'area di una nazione divisa in 36 settori. In un settore c'è un assassino pronto a commettere un terribile crimine. I giocatori si muovono di settore in settore collezionando informazioni e dalle informazioni ricevute deducono la posizione del misterioso assassino.

1968

Dopo *Acquire* torniamo nel mondo della finanza, in **Venture** da due e sei giocatori che cercheranno di diventare dei milionari gestendo enormi capitali di denaro. Nel gioco ci sono due speciali mazzi di carte, le corporazioni e le risorse.



Le corporazioni rappresentano sei differenti tipi di industria: aerospaziale, automobilistica, chimica, elettronica, petrolifera e acciaieria. Ogni industria è identificata da un colore. Tutte le corporazioni sono marcate da uno fino a cinque lettere ed hanno un valore tra otto milioni fino ad un massimo di 24 milioni.

Il mazzo delle risorse è composto da tre differenti tipi di carte: capitale, acquisizione e profitti.

Le *carte capitale* sono i soldi con cui comprare le corporazioni, su alcune di esse ci sono speciali simboli che collezionati ne aumentano il valore.

Le *carte acquisizione* sono segnate con i simboli $1/2x$, $1x$ e $1,1/2x$ dove x indica il valore della società, utilizzando $1/2$ si paga una corporazione avversaria la metà.

Le *carte profitti* sono due e quando vengono girate servono per vedere i profitti di ogni giocatore.

Ad inizio gioco vengono girate al centro tavola cinque carte corporazione ed ogni giocatore riceve sette carte risorse. Il turno di gioco segue i seguenti passi, che possono essere eseguiti quante volte si vuole:

a) *Prendere* una corporazione dal centro del tavolo e formare un *conglomerato* con due o più corporazioni. Alla presa di una seconda o successiva carta i giocatori possono piazzarla sopra ad una già esistente, il vincolo è che le corporazioni che vanno a formare un conglomerato abbiano almeno una lettera in comune e siano di differenti industrie.



b) *Acquisire* una società avversaria attraverso le carte acquisizione. Si possono acquisire solo carte in cima ad un conglomerato e quelle singole.

c) *Riorganizzare*, è la fase in cui si devono fare grandi profitti. In ogni momento del proprio turno il giocatore può riorganizzare le sue acquisizioni. Si paga per ogni movimento.

Le *profitti*, quando la carta profitto è estratta si calcolano i guadagni. Ogni conglomerato formato da tre o più corporazioni con una lettera in comune, guadagna milioni di dollari in proporzione al numero di corporazioni di cui è formato (da 1 milione per 3 corporazioni fino a 20 milioni per 6 corporazioni). Se le lettere in comune sono due il guadagno viene raddoppiato, tre lettere si triplica e così via.

A Giampaolo piaceva il baccalà

di *Alberto Bertaggia*⁹

Non è facile scrivere di *Giampaolo Dossena*. Lui che è stato il più grande scrittore e appassionato di giochi italiano, **maestro riconosciuto** di molti altri scrittori e giornalisti, fonte inesauribile di conoscenza ludica per tutti gli appassionati, che spaziava dai giochi di carte a quelli di parole, ai giochi per bambini ed a quelli tradizionali, a quelli dimenticati dei nostri nonni.

Non è facile parlare di lui che, sofisticato enigmista, con le parole ci giocava, le rompeva, le ricomponeva in uno stile unico ed ineguagliato.

Non è facile parlare di lui per uno che come me, semplice appassionato di giochi, lo ha conosciuto solo tramite i suoi libri ed i giochi con le parole che ha pubblicato su svariate riviste e settimanali italiani e solo con le brevi lettere che gli ho scritto. Lettere che puntualmente hanno avuto una risposta, precisa come sempre è stato preciso Giampaolo, fino a pochi mesi dalla sua morte, scritte a mano o con la sua macchina da scrivere rifuggendo forse forme di scrittura più attuali.

Io che l'ho visto ai gloriosi tempi del *Festival Italiano dei Giochi* che si svolgeva a *Gradara Ludens* ed era come incontrare un *marziano*: il tuo idolo improvvisamente diventava di carne ed ossa. Non è facile per l'enorme stima e riconoscenza che ho ancora di lui che mi ha *iniettato* questo virus, che mi ha contagiato con questa *malattia* grazie ai suoi libri.

Il mio primo libro sui giochi infatti è stato un libro di Giampaolo sui giochi da tavolo e da lì è partita la mia avventura anche grazie a questo libro scritto con quel suo modo unico che ti appassiona, con quello stile ironico, a volte pungente, che è quasi un racconto anche se parla di un gioco.

Infatti tutte le sue cose sono racconti e *come racconta le cose Dossena non le racconta nessuno*. Basta leggere alcune voci della sua *Enciclopedia dei giochi*, sua opera massima sui giochi, per chi ha la fortuna di possederla e se non la possedete, come direbbe Giampaolo, andatevela a cercare in una biblioteca e leggetela anche se non siete appassionati.

Leggetevi la voce *etimologia*, la voce *sestina* o qualunque altra voce, in particolare quelle che riguardano le parole e l'enigmistica e vi troverete descrizioni puntuali, dettagliatissime con dovizia di particolari, ma andate anche a caso e scoprirete voci e cose che non avreste mai immaginato. Sfogliatelo se potete e scoprirete l'immensa cultura e preparazione di Dossena sui giochi.

La stessa preparazione e passione la potete trovare però anche nei suoi libri sulla storia della letteratura italiana e vi troverete anche contaminazioni con i

giochi di parole. Pensate che Dossena ebbe l'ardore di iniziare *I luoghi letterari: paesaggi, opere e personaggi: Italia settentrionale*, una grande opera sulla letteratura, con un gioco di parole. Nel primo luogo letterario preso in considerazione, cioè Abano Terme (Padova), iniziò con questo limerick, datato 1955 e successivamente attribuito a Sergio Morando:

C'era un vecchio goloso di Abano
le cui figlie coi Turchi folleggiavano
inventando sempre nuove tecniche erotiche
però mangiando unicamente cotiche:
il che stupiva quel vecchio di Abano.

La voce *Abano Terme* è interamente dedicata al limerick, su cui Dossena ritorna anche discorrendo di altre città.

Queste contaminazioni continue fra due mondi a volte così distanti, queste intersezioni e citazioni dotte, questi aneddoti scritti in una maniera così elegante, hanno donato, grazie a Dossena, una dignità al gioco, sempre considerato cosa da fannulloni.

Il gioco grazie a lui è stato *sdoganato* ed ha, pian piano dal tempo dei Wutki di Linus fino all'Enciclopedia dei Giochi, guadagnato oltre che la dignità una serie sempre più grande di proseliti.

Questo forse anche perché Dossena non scriveva cose che non sapeva o non aveva provato: non scriveva di un gioco se non lo aveva provato. A tal proposito riporto una parte della prefazione del libro curato da lui stesso *Il libro dei giochi da Tavolo*, edizione italiana del libro di R.C.Bell:

Vorrei aggiungere un paio d'episodi personali... Dopo aver passato alcune ore (poche) a cercare d'imparare il Go, ho capito che non imparerò mai a giocarlo se non frequenterò in modo assiduo qualche palestra di arti marziali giapponesi; e io non lo faccio perché non si può far tutto nella vita, ma certi amici miei lo fanno, non tanto lontano da casa. Però anche se non si può far tutto nella vita, posso dire che sentirsi muovere qualcosa nella testa al solo suono di parole come Pachisi, Fanorona, Go, dà un senso di ricchezza mentale paragonabile a quella di aver vissuto in una città, di aver letto un libro. Città lontane e grandi, libri non da poco. Dunque sono molto contento di aver potuto tradurre questo libro, che avevo perduto amato in un precedente avatar, e ai lettori auguro un viaggio lungo, felice.

Questo è Giampaolo Dossena. Io ho avuto l'impudenza di scrivere di lui *senza conoscerlo*, ma credo di averlo *conosciuto* grazie a quanto ci ha scritto. Spero anche che vi piaccia quanto ho scritto io, ma ancor di più spero che piaccia a Giampaolo.

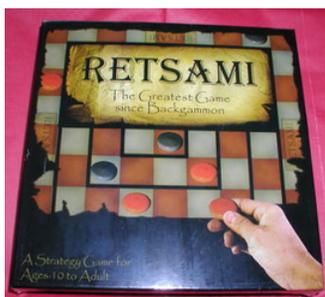
⁹Citazione tratta dall'intervento di Dario de Toffoli al convegno *Storia confidenziale di un amico - Incontro con Giampaolo Dossena*, tenutosi il 26 settembre 2009 a Venezia presso la Biblioteca Civica. Per chi volesse vedere <http://www.studiogiochi.com/p/369/img/Giampaolo%20Dossena.pdf>

Backgammon

Luca Cerrato

DOPO aver presentato il regolamento del backgammon e molto probabilmente la sua prima forma embrionale nel gioco reale di Ur passiamo a vedere un regolamento che si ispira fortemente al gioco delle punte, ma che lascia fuori un elemento decisivo del primo, il dado. È il **Retsami** dell'inglese *John Wildsmith*. Giusto il tempo per gustarsi le ultime novità e subito si sale sulla macchina del tempo per ritornare all'epoca dell'impero romano con il gioco **Duodecim Scripta** presentato dalla *Associazione Culturale Archeonauta*.

Il gioco qui sotto presentato, anche se non utilizza i dadi come mezzo per muovere le pedine sul tavoliere, ha senza alcun dubbio delle caratteristiche in comune con il gioco delle 24 punte.



È un gioco di percorso, le pedine catturate devono ricominciare dalle caselle di partenza, lo scopo del gioco *portare in meta* una propria pedina.

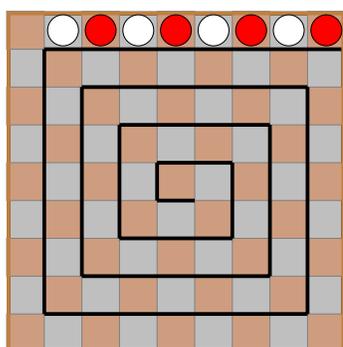
Retsami (*John Wildsmith - 2006*)

Giocatori, due (bianco e rosso).

Materiale, 4 pedine bianche e 4 pedine rosse, un tavoliere quadrato 9x9 su cui è disegnata una spirale con la casella centrale chiamata la casa.

Scopo del gioco, portare una propria pedina nella casella centrale, la casa.

Inizio gioco, le pedine vengono posizionate alternativamente sulle prime otto caselle. Il giocatore che ha la propria pedina sulla ottava casella effettua la prima mossa.

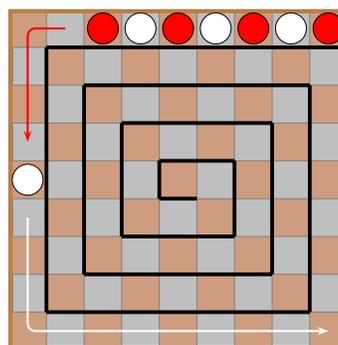


Il gioco, al proprio turno il giocatore può muovere un proprio pezzo, catturare un pezzo avversario oppure farne rientrare uno proprio.

Movimento pezzo, un pezzo si può muovere di quante caselle si vuole sul percorso a spirale rispettando le due seguenti condizioni:

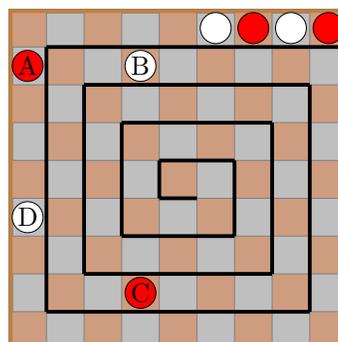
- Può girare al massimo un angolo.
- Non può saltare nessun altro pezzo sul suo percorso.

Esempio: il pezzo rosso può muoversi fino alla casella precedente a quella occupata dal pezzo bianco. Il pezzo bianco in prima colonna può muoversi fino alla casella d'angolo in basso a destra.



Cattura pezzo, muovendo il pezzo in orizzontale, verticale oppure in diagonale su una casella occupata da un pezzo avversario più avanti nel percorso del pezzo catturante lo si cattura (simile al movimento della regina degli scacchi). Il pezzo catturato viene rimosso dal tavoliere.

Esempio, le uniche catture possibili sono: pezzo bianco B può catturare solamente il pezzo rosso C, il pezzo rosso A può catturare il pezzo bianco D oppure il B.



Rientro in gioco di un proprio pezzo, il giocatore può far rientrare in gioco un suo pezzo catturato in precedenza, depositandolo nelle prime otto caselle del percorso (le caselle di partenza).

Duodecim Scripta

Il backgammon degli antichi romani

Introduzione

Nella vastissima categoria dei giochi da tavola, l'origine più antica sembra spettare con certezza ai così detti *giochi di percorso* caratterizzati, come dice la parola, da un percorso in genere suddiviso in caselle lungo cui i giocatori spostano i propri segnalini, con l'obiettivo di arrivare per primi ad un traguardo conclusivo.

Dobbiamo infatti risalire fino al III millennio a. C. per ritrovare, nelle antiche terre di Egitto e Mesopotamia, gli antenati degli odierni Backgammon e Gioco dell'oca e renderci conto, così, che anche la più semplice delle azioni che svolgiamo nel nostro quotidiano (una partita di backgammon appunto) ha in realtà un illustre passato, legato a famose civiltà lontane nello spazio e nel tempo.

Tavole simili sono state ritrovate nelle tombe dell'antico Egitto

I più antichi reperti di tavole da gioco sono stati rinvenuti, fin'ora, nel sito di Shar-i Sokhta, nell'Iran sud-orientale e risalgono al 3000 a.C.; gli archeologi vi hanno riconosciuto degli esemplari di un gioco noto come *gioco reale di Ur*, il cui nome deriva dal ritrovamento di cinque tavole da gioco durante gli scavi delle tombe reali di Ur (antica città della bassa Mesopotamia sul Golfo Persico), datate ad un periodo compreso tra il 2600 a.C. e il 2400 a.C. Le tavole erano costituite da un rettangolo di 8 X 3 caselle ed erano cave all'interno, sì da potervi riporre le componenti, cioè le pedine (quattordici, metà bianche e metà nere) e sei dadi tetraedrici. Purtroppo non si sono conservate descrizioni sul regolamento, ma dallo studio di alcune tavolette iscritte si è potuto capire che si trattasse di un gioco di corsa in cui i giocatori dovevano entrare da una casella del tabellone e percorrerlo fino all'uscita. Chi per primo faceva uscire tutti i suoi pezzi otteneva la vittoria.

Il gioco reale di Ur si diffuse, evolvendosi, in Iran, Siria, Egitto, Libano, Sri Lanka, Cipro e Creta. Tavole simili sono state ritrovate per esempio nelle tombe dell'antico Egitto, risalenti al 1580 a.C.: qui il gioco prende il nome di *Senet*. Anche la tomba di Tutankhamon ha restituito molti tavoli da gioco in legno e avorio, con cassetti per le pedine sotto la tavola. Affondando le sue radici nelle trame della storia, il nostro gioco è arrivato quindi fino ai Romani, che adoravano giocare ad un gioco da loro chiamato *Duodecim Scripta*, i cui principi fondamentali altro non sono che quelli del Gioco di Ur, del Senet e... del Backgammon moderno!

Il Duodecim o Tabula

L'orribile catastrofe di Pompei è stata per gli storici una fortuna. Quando nel 79 d.C. un'eruzione del Vesuvio seppellì la città sotto una spessa coltre di lava e di cenere, la vita quotidiana si rapprese in una capsula che doveva venire aperta soltanto 1800 anni dopo.

Tra le migliaia di cose riportate alla luce nel corso dei primi scavi, figurano due dipinti murali che ornavano una taverna. In uno sono rappresentati due uomini seduti l'uno di fronte all'altro davanti ad una tavola da gioco, figura 1.

Il giocatore di sinistra tiene il bussolotto dei dadi e dice:

Eri! (sono uscito).

L'altro indica i dadi e dice:

Non tria, duas est! (non è un tre, è un due).



Figura 1

Nel secondo affresco, i giocatori si sono alzati per scambiarsi insulti e percosse, mentre l'oste li spinge verso la strada dicendo: *Itis foras rixatis!* (andate a battervi fuori).

Causa del litigio di questi personaggi era un gioco, molto popolare a quei tempi, *il Duodecim scripta*, o *le dodici righe*. Numerose sono, nella letteratura romana, le allusioni a questo gioco, antenato del *Giacchetto*, del quale sono state riportate alla luce diverse tavole, la maggior parte composte di caselle di 3 x 12 cm, chiamate punti.

Questi punti portano dei simboli o delle lettere che formano una frase, in genere scherzosa o offensiva.

Il testo riportato sulle tavole, che erano per lo più in marmo, era disposto su tre righe e su ogni riga erano scritte due parole da sei lettere ciascuna, per un totale di sei parole e trentasei lettere: ogni lettera rappresentava dunque una casella del tavolo da gioco.

Molteplici sono le tavole rinvenute dagli archeologi che sono giunte fino a noi, testimoniandoci la popolarità di questo gioco; interessanti anche le scritte sulle tavole che spesso inneggiavano alle vittorie romane o si riferivano alla passione per le gare circensi.

Dalle catacombe di S. Priscilla a Roma proviene una tavola in cui leggiamo

Hostes victos/
Italia gaudet/
ludite romani

(Il nemico è vinto / Italia gioisce / Romani giocate). Figura 2.



Figura 2

Più curioso ancora il ritrovamento di una tavola nel Castro Pretorio della capitale di una tavola che costituiva il menu di una taverna degli antichi romani e allo stesso tempo forniva lo strumento di gioco all'avventore. Figura 3.

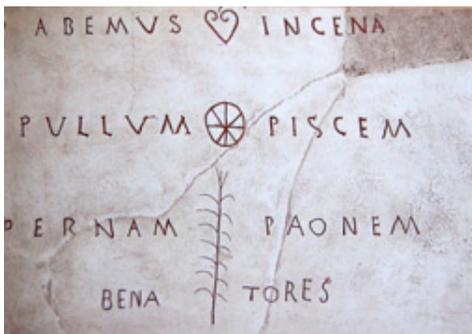


Figura 3

Abemus incena / pullum piscem / pernam paonem
(Abbiamo per cena pollo, pesce, pernice, pavone)

Le pedine erano lisce e piatte, perché una casella potesse contenerne più d'una; su una faccia erano incisi numeri che andavano dall'I al XV mentre l'altra poteva presentare decorazioni.



Pedine da gioco.
Milano, Museo teatrale alla Scala.

Il gioco consisteva nel far percorrere alla pedine un percorso per poi arrivare alla fine ed essere ritirate, si giocava con 15 pedine per giocatore. Il giocatore poteva scegliere di muovere le pedine nel seguente modo: una pedina sommando il punteggio di tutti e tre i dadi; due pedine, una sommando il punteggio di

due dadi e l'altra utilizzando il punteggio del terzo dado, o infine tre pedine utilizzando il punteggio di ciascun dado.

La strategia migliore di gioco è, quindi, un'avveduta scelta nella somma o nella scomposizione dei numeri dati e, ove possibile, non tenere isolate le proprie pedine.

Il regolamento

Per aiutarci nella spiegazione del gioco osserviamo la tabula rinvenuta ad Ostia (fig. 5), che riporta solo le lettere A-B-C-D-E, al posto delle usuali parole di senso compiuto.

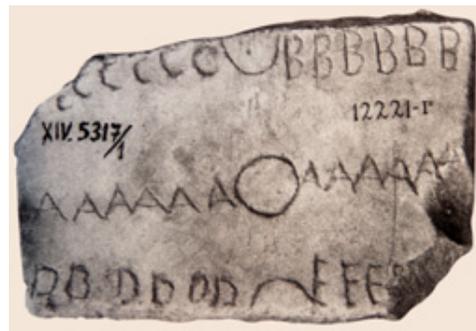


Figura 5

Tavola per il gioco delle dodici linee.
Ostia, Museo Archeologico.

CCCCC BBBBB
AAAAA AAAAA
DDDDD EEEEE

Si gioca con due giocatori.
Ogni giocatore ha 15 pedine, bianche o marroni.
Il primo che porta tutte le 15 pedine sull'ultima casella della tabula vince.

La tavola di Ostia sembrerebbe suggerirci che, a differenza del backgammon moderno, il percorso sia lo stesso per ambedue i giocatori; scopriamo però che è molto più logico, e anche divertente, seguire due differenti percorsi A-B-C-D-E e A-D-E-B-C.

Si gioca in senso antiorario, come indicato nella figura 6.

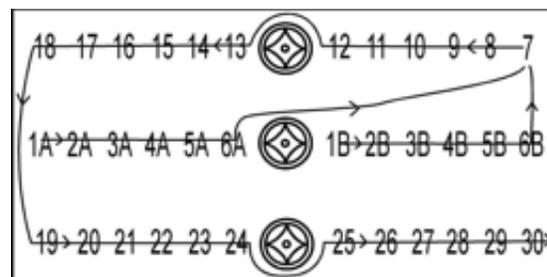


Figura 6

Visualizzazione delle pedine dei due giocatori A e B e delle 30 caselle.
Si gioca in senso antiorario.

1) All'inizio non vi sono pedine sul tabellone. Ogni giocatore inizia il proprio turno tirando i dadi. Per prima cosa bisogna posizionare le proprie pedine sulla tabula, sulle due righe centrali del gioco (quelle denominate A nella tabula ostiense). È possibile posizionare più pedine sulla stessa lettera.

2) Solo quando tutte le pedine di un giocatore occupano le caselle centrali, denominate A, queste possono essere spostate sulle caselle da 7 a 30 (B-C-D-E).

3) Il numero di caselle di cui una pedina può essere mossa, viene deciso dalla cifra del dado. Le cifre dei 3 dadi non possono essere sommate, tuttavia possono essere combinate tenendo in considerazione la regola 7.



Pedina da gioco conformata a volto umano.

4) Se possibile, ogni lancio di dadi deve essere usato completamente, anche qualora esso rappresentasse uno svantaggio per il giocatore.

5) È possibile posizionare un numero indefinito di pedine dello stesso colore sulla stessa lettera.

6. Se solamente una pedina si trova su una lettera, questa può essere mangiata da una pedina avversaria, a condizione che anche questa arrivi sulla stessa lettera. La pedina mangiata viene tolta dal tabellone.

Al turno successivo deve essere nuovamente posizionata sul tabellone nelle righe indicate con A, prima di effettuare un'altra mossa.

7) Una pedina non può essere posizionata su una lettera se lì già si trovano due o più pedine avversarie.

8) Solamente quando tutte le pedine di un giocatore si trovano sulle ultime 6 lettere, si può tentare di portarle all'arrivo. Per raggiungere l'arrivo bisogna lanciare la cifra esatta o una superiore.

9) Il giocatore che per primo raggiunge l'arrivo con tutte le pedine, vince.

Bibliografia essenziale

G. Ceccoli, *Giocare nel Medioevo: conoscere e costruire i giochi in uso fra XIII e XIV secolo. Un'esperienza di ricerca storica.*, AIEP editore 2004.

S. De' Siena, *Facciamo i giochi dei greci e dei romani.*, Modena 2010.

M. Fittà, *Giochi e giocattoli nell'antichità.*, Milano 1997.



Associazione Culturale Archeonaute

Sei un'appassionato del Backgammon



Se vuoi pubblicare articoli sul gioco scrivi a

ilfogliaccio@tavolando.net

Spiel des Jahres

Luca Cerrato

NEL MONDO della cultura è fatto abbastanza comune premiare le migliori opere partecipanti ad un concorso oppure presentate nel corso dell'anno, questo vale per i libri, per il cinema, per l'arte... Per i giochi in Germania, nazione in cui la cultura ludica è fortemente sviluppata, esiste un premio molto ambito da tutti gli autori di giochi, lo *Spiel des Jahres*, in italiano semplicemente gioco dell'anno.

Il premio nasce nel lontano 1978 dalla volontà di un gruppo di professionisti del settore ludico tedesco. È sostenuto dalla fondazione no-profit *Spiel des Jahres e.V.* che vuole promuovere la cultura ludica nella famiglia e tra gli amici e selezionare i migliori giochi.

I premi annuali sono due: *Spiel des Jahres* (il principale) e il *Kinderspiel des Jahres* (gioco dell'anno per i bambini).



La giuria del premio è composta da giornalisti specializzati nel settore ludico che hanno lavorato per un lungo periodo con quotidiani, riviste e mezzi di comunicazione specializzati nel nostro campo.

I giochi presi in esame per il premio sono tutti quelli pubblicati nel precedente e corrente anno del premio, questo non è proprio vero nei primi anni di vita del premio dove sono stati premiati anche giochi editi qualche anno prima. La selezione avviene attraverso due fasi, un ritrovo informativo ed un'iniziale valutazione. Dopo di che la giuria si incontra e crea la lista dei candidati (cinque nominativi) da cui uscirà il gioco vincitore.

I criteri della giuria originalità, giocabilità leggibilità del regolamento.

I criteri utilizzati dalla giuria per decidere il vincitore tengono conto dell'*originalità*, *giocabilità*, la *leggibilità* del regolamento e come si presenta il gioco ai giocatori (qualità del materiale).

1979

Gioco dell'anno, **Hare e Hedgehog**.



di *David Parlett*, Ravensburger, da 2 a 6 giocatori.

Premio speciale a **Seti**, Bütehorn, gioco per due.

Giochi Candidati

Acquire, *Sid Sackson*,
Schmidt, da 2 a 6 giocatori.

Alaska, *Eric Solomon*,
Ravensburger, da 2 a 4 giocatori.

Blockade, *Sid Sackson*,
Bütehorn, da 1 a 4 giocatori.

Chess Challenger Voice,
Consumenta, da 1 a 2 giocatori.

Merlin, *Robert Doyle*,
Parker, da 1 a 2 giocatori.

Senso,
MB, da 1 a 4 giocatori.

Shogun, *Teruo Matsomuto*,
Ravensburger, 2 giocatori.

Touché,
Parker, 2 giocatori.

Twixt, *Alex Randolph*,
Schmidt, 2 giocatori.

1980

Gioco dell'anno, **Rummikub**.



Intelli, da 2 a 4 giocatori.

Secondo miglior gioco, **Spiel**, *Reinhold Wittig*
Edition Perlhuhn.

Premio miglior solitario al **cubo di Rubik**, *Ernö*
Rubik.

Giochi candidati

Dampfross, *David Watts*,
Bütehörn, da 2 a 6 giocatori.

Epaminondas, *Robert Abbott*,
Bütehörn, 2 giocatori.

Focus, *Sid Sackson*,
Parker, da 2 a 4 giocatori.

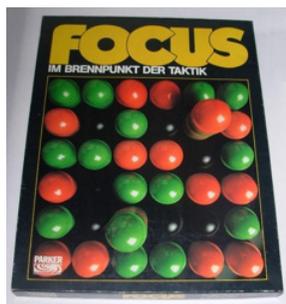
Galaxis, *David Wells*,
Ravensburger, 2 giocatori.

Heisse Spur, *Robert Doyle*,
Parker, da 2 a 4 giocatori.

Niki Laudas Formel 1, *Wolfgang Kramer*,
ASS, da 2 a 6 giocatori.

1981

Gioco dell'anno **Focus**.



Sid Sackson, Parker, da 2 a 4 giocatori.

Secondo miglior gioco, **Ra**, *Marco Donadoni*,
International Team, 2 giocatori.

Giochi candidati

Can't stop, *Sid Sackson*,
Parker, a 2 da 4 giocatori.

Havannah, *Christian Freeling*,
Ravensburger, 2 giocatori.

Ombagi, *Reinhold Wittig*,
Edition Perlhuhn, 2 a 3 giocatori.

Quibbix, *Gilbert Obermair*,
Intelli, da 1 a 6 giocatori.

Räuber und Gendarm, *Rudi Hoffmann*,
Bütehörn, 2 giocatori.

Sagaland, *Michel Matschoss e Alex Randolph*,
Ravensburger, da 2 a 6 giocatori.

Wendo,
Intelli, 2 giocatori.

1982

Il vincitore è **Sagaland**.



di *Michel Matschoss e Alex Randolph*, Ravensburger,
da 2 a 6 giocatori.

Al secondo gradino **Skript** di *Henri Sala*, Jumbo,
4 giocatori.

Giochi candidati

Baubylon, *Reinhold Wittig*
Edition Perlhuhn, da 2 a 6 giocatori.

Can't stop, *Sid Sackson*,
Parker, da 2 a 4 giocatori.

Fang mich!, *Oded Berman*
Spear, da 2 a 4 giocatori.

Geister, *Alex Randolph*,
Bütehörn, 2 giocatori.

Havannah, *Christian Freeling*,
Ravensburger, 2 giocatori.

Kensington, *Brian Taylor e Peter Forbes*, Arxon,
da 2 a 6 giocatori.

Millionenspiel, *Rüdiger Koltze*,
Ravensburger, da 3 a 5 giocatori.

Vokabo, *Johann Rüttinger*,
Noris, da 2 a 4 giocatori.

Leggendo l'elenco dei giochi premiati e selezionati nelle prime quattro edizioni si riconoscono giochi e personaggi che sono diventati famosi negli anni successivi oppure che erano già celebrità più di trent'anni fa. Due nomi su tutti, *Alex Randolph* con i giochi e *Sid Sackson*.

Il gioco vincitore della prima edizione (in italiano *La Lepre e la tartaruga*), *David Parlett*, è un famoso ideatore di giochi da tavolo, di carte, puzzle e libri, consiglio una visita sul suo sito www.davidparlett.co.uk.

Nel 1979 si fanno notare giochi come *Acquire* e *Twixt* dei sopra citati *Sackson* e *Randolph*.

Nella seconda edizione vince un gioco, *Rummikub*, pubblicato dalla Ravensburger senza che venga citato il suo autore. Il gioco è il famoso gioco di carte *Macchiavelli* riprodotto su delle tessere. Da evidenziare i giochi *Epaminondas* di un altro famoso autore *Robert Abbott* (www.logicmazes.com) con il pallino dei labirinti e *Focus* di *Sid Sackson*.

Nel successivo anno la vittoria di **Focus** e tra i selezionati un altro gioco di *Sid Sackson*, *Can't Stop* che negli anni successivi si prenderà delle belle soddisfazioni. Da citare anche *Havannah* di *Christian Freeling* che è ormai un classico gioco astratto di connessione. Da notare un giovane *Wolfgang Kramer*.

I Mancala

Alberto Bertaglia

LO OURE è un gioco di mancala tradizionale caratteristico del Senegal, ma si trova anche nel Gambia. È praticato in tutto il territorio, anche se nelle zone più antropizzate è ormai stato soppiantato dai giochi di carte. Come tutti i giochi di mancala è conosciuto con diversi nomi, *Ouré*, *Ouré Ngat*, *Ouré Ngon*, *Wouré*, come si dice in lingua wolof (vedi il paragrafo *Note linguistiche*), dal popolo Diola e Bambara e probabilmente ne saranno presenti altre diverse varianti con diverse regole.

Tavoliere e disposizione iniziale

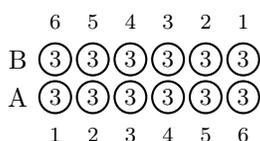
Lo Ouré si gioca su un piano di legno rettangolare con 12 buchette disposte su due file e 2 più grandi, chiamate *granaï*, poste alle due estremità, una per ogni giocatore.

Se ne conoscono però anche altre varianti con 4x2 o 5x2 buche, probabilmente utilizzate per giochi più semplici, magari utilizzati per impararne i rudimenti o per effettuare partite più brevi. Se non si ha a disposizione la tavoletta di legno si può giocare anche scavando le 14 buche del piano di gioco nella terra o nella sabbia.

**Le 14 buche
sono scavate
nella terra o nella sabbia**

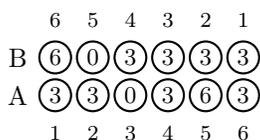
Lo Ouré ha 36 pedine fatte di sassolini, monete, semi, fagioli o biglie e si gioca in 2 giocatori, seduti uno di fronte all'altro. Ciascun giocatore dispone di un proprio territorio, composto dalle 6 buche che si trovano davanti a lui.

Prima di iniziare il gioco, si distribuiscono le 36 pedine nelle 12 buche mettendone 3 in ogni buca e si tira a sorte per decidere chi sarà il primo a iniziare il gioco.



Apertura

Prima di effettuare la mossa, e solo per la prima volta, il giocatore di turno preleva i semi di una delle proprie buche e li deposita in un'altra sua buca a scelta. Il giocatore avversario fa lo stesso senza effettuare la semina nelle buche successive. Al termine di questa mossa ogni giocatore si troverà con una delle proprie buche con 6 semi ed una con zero semi. Una ipotetica situazione potrebbe essere la seguente:



Turno

Al termine della mossa di apertura, la semina delle pedine procede con la semina regolamentare.

Al suo turno il giocatore prende tutti i semi di una buca e li semina, singolarmente, in senso antiorario, nelle buche consecutive iniziando sempre da una buca del proprio territorio.



I giocatori non possono mai saltare il proprio turno. La mossa è comunque obbligatoria. È vietato seminare più di una pedina per buca oppure saltare le buche.

Cattura

Ogni volta che l'ultimo seme di una semina viene messo in una buca del territorio avversario che contiene già 1 o 3 pedine, portando il totale con quello seminato a 2 o 4, il giocatore cattura tutte le pedine della buca e le mette nel suo *granaïo*.

Se la buca, oppure le buche precedenti a quella dove è avvenuta la cattura sono avversarie e contengono anch'esse 2 o 4 pedine il giocatore cattura anche quelle e le mette nel suo *granaïo*, eliminandole in questo modo dal gioco.

Termine del gioco

Lo scopo del gioco è quello di catturare il maggior numero di pedine avversarie. Il gioco termina quando uno dei due giocatori non può più muovere. L'avversario cattura tutti i pezzi rimasti e vince chi ha catturato più pezzi.

Varianti

Come già detto esistono alcune varianti che differiscono per il tavoliere diverso o per regole diverse.

Una variante, chiamata *Nguddu*, viene giocata su un tavoliere di due file con quattro o cinque buche. La disposizione iniziale prevede però sei semi in ogni buca. Il gioco prosegue con le stesse regole di semina e di cattura del gioco principale.

Un'altra variante chiamata *Wouré*, giocata nel nord-est del Senegal, differisce da quella presentata per una diversa disposizione iniziale dei semi che prevede 4 semi in ogni buca e non viene effettuata la mossa di apertura ma inizia subito con la semina regolamentare. La cattura avviene se al termine della semina nella buca finale si trovano 2 o 3 semi.

Come per tutti i giochi di mancala è difficile stabilire se un gioco è una variante di un altro oppure un gioco a se stante. E quindi anche in questo caso è difficile stabilire se lo Ourè ed il Wouré sono due giochi distinti, o uno una variante dell'altro oppure ancora tutti e due varianti di un gioco unico principale. Infatti in altri casi di mancala diverse contaminazioni fra popoli diversi hanno dato origine a giochi diversi.

Nota linguistica

Il *Wolof* (o *Uolof*) è la lingua parlata in Senegal dall'omonima popolazione. La lingua è classificata da Maurice Delafosse nel gruppo senegalo-guineese. Nomi alternativi del Wolof sono: woloff, ouolof, yallof, wa-laf, volof, waro-warò. Il Wolof si articola inoltre in alcuni dialetti quali: baol, cayor, dyolof (djolof, jolof), lébou (lebu), jander. Considerando l'area geografica interessata da tale lingua, la varietà e le caratteristiche dialettali sono scarsamente preminenti, sebbene si notino delle marcate differenze idiomatiche tra le aree rurali e quelle urbane. Nel dialetto della regione di Dakar, in particolare, si notano forti contaminazioni francofone e la presenza di numerosi vocaboli derivanti dal francese e dallo slang afroamericano. Il wolof parlato in Gambia, a causa delle influenze anglofone, rende difficoltosa la sua comprensione da parte dei wolof francofoni.

Il wolof figura come prima o seconda lingua per una popolazione di almeno 7.000.000 di individui (la popolazione senegalese madrelingua è minimo 3.976.500, dati del 2006). È parlato anche in Gambia, Guinea, Guinea Bissau, Mali, Mauritania e nei paesi di emigrazione (USA, Francia, altri paesi europei).

Il popolo Diola occupa la parte più bassa della valle del Casamance e la zona sud occidentale della valle

del Gambia. I membri di questa etnia sono considerati degli ottimi agricoltori, specializzati soprattutto nella coltivazione del riso. Con l'allontanarsi dalle coste, molti tra loro coltivano miglio e arachidi. I Diola abitanti nel distretto di Fogni sono musulmani, la maggioranza di questo popolo è comunque animista. Solo un numero sparuto tra essi ha abbracciato la religione cristiana.

Materiale di gioco

di *Alberto Bertaggia*

Nei Mancala si utilizzano differenti materiali per i pezzi, qui sotto riporto alcuni giochi che usano **feci di animali**.

Semi	Gioco e luogo
Capra (<i>Capra aegagrus hircus</i>)	Hus (Namibia) Unee tugaluułax (Mongolia) Qelat (Eritrea)
Pecora domestica (<i>Ovis aries</i>)	Hus (Namibia) Tapurdy (Turkmenistan) Tođýz qumalaq (Kazakistan) Um dyar (Mauritania) Unee tugaluułax (Mongolia)
Dromedario (<i>Camelus dromedarius</i>)	Layli goobalay (Somalia)

Giochi che fanno uso di **perle e conchiglie**

Semi	Gioco e luogo
Black pearls)	Songo ewondo (Camerun)
Cipree (<i>Cypraea</i> ssp.)	Bao (Tanzania) Cenne (India) Congkak (Malaysia) Kauri (Germany) Pallankuzhi (India) Sungka (Filippine) Ali guli mane (India) Tehonka (Isole Marianne)
Gusci di lumache	Tehonka (Isole Marianne)



Bao

Nino Vessella

Al terzo torneo internazionale svoltosi nei Paesi Bassi ha partecipato anche un tanzaniano, *Julius Kauli*, che sta frequentando un corso di specializzazione in medicina presso l'università di Nijmegen. Pensavamo, meglio, pensavo che conoscesse il Bao tanto quanto quelli che ho incontrato in Tanzania. Quindi pensavo che avrebbe certamente vinto il torneo. Invece si è classificato ultimo!

Perché?

Bao in swahili significa semplicemente *tavola* e a chi chiedesse di giocare a *bao* potrebbe essere presentata una tavola di **bao**, ma il gioco potrebbe essere completamente diverso.

Bao la kichaga un altro Mancala 4x8

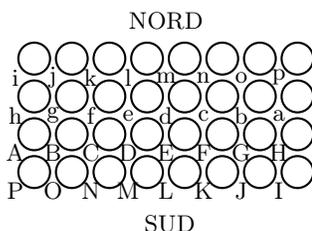
Come se volendo giocare a briscola una persona chiedesse di giocare a *carte*, intendendo *briscola*, a uno che sa giocare solo a *tressette* e associa alle carte solo questo gioco. Inoltre non è raro che gli venga presentata una *damiera*. Quindi, in swahili, bisogna sempre specificare che *bao* si vuole giocare.

Il partecipante tanzaniano al torneo conosceva il *bao la kichaga*, cioè quello del suo popolo, i *Chaga*, ai piedi del Kilimanjaro, e non il *bao la kiswahili*. Luca nel suo articolo apparso sul numero precedente è caduto in un errore molto comune, a quanto ho constatato in questi anni, quando si parla di *Mancala* e ha pensato che si trattasse di una variante locale, invece è semplicemente un altro gioco della grande famiglia dei *Mancala* completamente diverso dal *bao la kiswahili*.

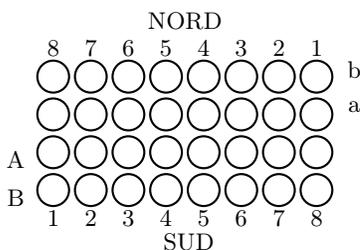
Qui di seguito provo a spiegarlo grazie a quanto ho scoperto interrogando Julius, il tanzaniano di cui sopra.

Le regole

Non uso la notazione molto diffusa nel mondo dei *mancala* perché genererebbe diagrammi simili al seguente:



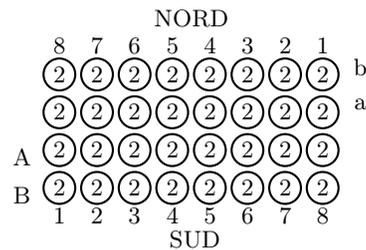
Uso, invece, la notazione semplificata normalmente usata per il *bao la kiswahili*, nonostante la diversità del gioco:



Le mosse degli esempi le ho create *a tavolino* solo per poter dimostrare le regole, non assicuro assolutamente la loro bontà in una partita vera!

Materiale e disposizione iniziale

Ogni giocatore ha 32 semi (*kete*) che sono disposti in gruppi (*mtaji*) di 2 in ciascuna delle proprie buche. Si inizia con due semi per ogni buca.



Scopo

Il gioco termina quando un giocatore non può più seminare. Se ha delle case (*nyumba*) non può svuotarle per continuare a giocare.

A fine partita vince chi ha accumulato più punti.

I punti si calcolano dividendo per 12 i semi contenuti nelle proprie case, che sono tali solo se hanno almeno 12 semi. Sono conteggiati anche i mezzi punti.

Nel caso di tornei il vincitore è colui con il maggior numero di punti, non quello che ha sconfitto più avversari.

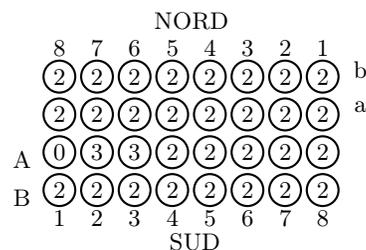
Apertura

Il diritto alla prima mossa si assegna per sorteggio.

Movimenti

Si prendono i semi da una qualsiasi buca e si seminano uno per buca **sempre** in senso orario.

Se si finisce in una buca corrispondente a una buca non vuota dell'avversario si raccolgono i semi dell'avversario, **si aggiungono ai propri** e si continua seminandoli tutti dalla buca successiva a quella di arrivo.



Sud ha giocato **A1** ed è arrivato in **A3**, la cui corrispondente buca avversaria **a6** contiene due semi. Quindi Sud prende i due semi dell'avversario li aggiunge ai suoi tre e li semina continuando fino a fermarsi in **A3**, che trova vuota:

								NORD									
				8	7	6	5	4	3	2	1					b	
				2	2	2	2	2	2	2	2	2					
				2	2	0	2	2	2	2	0					a	
A					1	4	1	3	3	3	3	0					
B					0	3	3	0	3	3	3	3					
				1	2	3	4	5	6	7	8						
														SUD			

Poichè lo scopo del gioco è accumulare punti nelle proprie case (*nyumba*), ovviamente l'obiettivo di ciascun turno è costruire le case e accumularvi semi.

Costruzione di una casa (*nyumba*)

Ogni giocatore può scegliere una o due buche come proprie case (*nyumba*). La scelta non va dichiarata, ma diventerà evidente quando una buca raggiungerà i 12 semi.

La casa serve per accumulare punti: se contiene un numero multiplo di 12 iniziando da 12.

Le case possono essere costruite sia nella riga interna sia nella riga esterna, ovviamente non se ne possono costruire più di 2.

Casa esterna, costruzione e proprietà.

Esaminiamo questa situazione:

								NORD									
				8	7	6	5	4	3	2	1					b	
				3	10	0	3	2	2	1	3						
				1	0	1	1	1	2	1	1					a	
A					0	0	1	0	2	0	1	0					
B					2	10	1	3	2	2	3	11					
				1	2	3	4	5	6	7	8						
														SUD			

Sud, a cui tocca la mossa, può costruirsi una casa seminando la sua buca **A5**.

								NORD									
				8	7	6	5	4	3	2	1					b	
				3	10	0	3	2	2	1	3						
				1	0	0	1	1	0	0	1					a	
A					1	1	0	1	1	0	1	2					
B					0	11	0	4	3	3	1	13					
				1	2	3	4	5	6	7	8						
														SUD			

Ha così guadagnato il primo punto. Anche la sua buca **B2** è pronta per diventare una casa.

Se una semina termina in una casa esterna il turno passa all'avversario.

L'esempio precedente potrebbe svilupparsi fino alla seguente posizione con la mossa al Sud:

								NORD									
				8	7	6	5	4	3	2	1					b	
				0	11	1	0	3	3	2	0						
				0	1	1	0	0	3	1	0					a	
A					0	2	1	0	1	1	2	0					
B					1	12	1	1	4	4	2	14					
				1	2	3	4	5	6	7	8						
														SUD			

Se Sud seminasse **A7** dovrebbe fermarsi nella sua casa **B8**:

								NORD									
				8	7	6	5	4	3	2	1					b	
				0	11	1	0	3	3	2	0						
				0	1	1	0	0	3	1	0					a	
A					0	2	1	0	1	1	0	1					
B					1	12	1	1	4	4	2	15					
				1	2	3	4	5	6	7	8						
														SUD			
														Casa interna,			
														costruzione e proprietà.			

La costruzione di una casa sulla riga interna sembra più difficile perché l'avversario può facilmente svuotarla in corso di costruzione. Ma anche il giocatore che la sta costruendo può rischiare di svuotarla.

Nella situazione seguente:

								NORD									
				8	7	6	5	4	3	2	1					b	
				0	15	0	1	2	0	1	2						
				1	2	2	1	1	2	5	0					a	
A					1	2	2	0	1	1	11	0					
B					2	1	1	2	0	1	0	1					
				1	2	3	4	5	6	7	8						
														SUD			

Se Sud seminasse **B1** o **A1** o **A6** perderebbe la possibilità di completare la casa in **A7** perché la sua semina terminerebbe in essa e **dovrebbe** svuotarla e seminarli, assieme ai 5 semi della buca avversaria **a2**, dalla buca successiva. Invece se semina **A3** o **A5** si crea la prima casa.

Ecco il risultato della semina di **A3**:

								NORD									
				8	7	6	5	4	3	2	1					b	
				0	15	0	1	2	0	1	2						
				1	2	2	1	0	2	5	0					a	
A					1	2	0	1	0	2	12	1					
B					2	1	1	2	0	1	0	1					
				1	2	3	4	5	6	7	8						
														SUD			

Le case non possono essere svuotate dall'avversario, quindi nel caso precedente se Nord seminasse **b1**, non potrebbe *demolire* la casa di Sud (**A7**):

								NORD									
				8	7	6	5	4	3	2	1					b	
				1	16	1	1	2	0	1	0						
				0	3	3	2	1	3	0	1					a	
A					0	2	0	1	0	2	12	1					
B					2	1	1	2	0	1	0	1					
				1	2	3	4	5	6	7	8						
														SUD			

ma il possessore della casa se al termine di una semina arriva in una sua casa **deve** svuotarla se non vi sono semi da prendere nella corrisponde buca dell'avversario.

Continuando con l'esempio precedente dopo pochissime mosse Sud si trova a dover muovere dalla seguente situazione:

NORD									
8	7	6	5	4	3	2	1		
2	17	1	1	2	0	1	0	b	
1	0	0	0	1	3	0	0	a	
A	1	1	0	1	2	4	14		
B	0	2	2	0	1	0	1		
	1	2	3	4	5	6	7	8	
SUD									

Se seminasse **A5** dovrebbe svuotare la sua casa:

NORD									
8	7	6	5	4	3	2	1		
2	17	1	1	2	0	1	0	b	
1	0	0	0	0	0	0	0	a	
A	4	4	1	3	0	1	2		
B	3	1	0	3	4	0	4	5	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
SUD									

Quindi bisogna cercare di non finire in una propria casa interna se la corrispondente buca dell'avversario è vuota. Nell'esempio precedente a Sud converrebbe seminare, per esempio, **A6**:

NORD									
8	7	6	5	4	3	2	1		
2	17	1	1	2	0	1	0	b	
0	0	0	0	1	3	0	0	a	
A	0	2	1	0	3	1	15	2	
B	1	3	0	1	0	2	0	3	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
SUD									

Se si arriva in una casa interna corrispondente a una buca non vuota dell'avversario, si continua a seminare i semi presi dalla buca avversaria iniziando dalla buca successiva alla casa. In questo caso i semi presi all'avversario non si aggiungono ai propri.

Continuando a far giocare i due giocatori dell'esempio in modo da poter spiegare le regole (e non per vincere!) dopo pochissime mosse Sud si troverebbe in questa situazione:

NORD									
8	7	6	5	4	3	2	1		
2	17	1	1	0	1	0	1	b	
0	0	0	0	1	3	1	0	a	
A	0	0	2	1	3	1	15	2	
B	1	3	0	1	0	2	0	3	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
SUD									

KIBA per imparare e giocare a Bao: www.kibao.org.



Se Sud seminasse **A6** arriverebbe nella sua casa **A7** e dovrebbe svuotare la buca avversaria **a2**, ma contrariamente alla regola generale prosegue la semina solo con i semi catturati dalla buca successiva a quella di arrivo:

NORD									
8	7	6	5	4	3	2	1		
2	17	1	1	0	1	0	1	b	
0	0	0	0	1	3	0	0	a	
A	0	0	2	1	3	0	16	0	
B	1	3	1	2	1	0	1	4	
	1	2	3	4	5	6	7	8	
SUD									

Liberatoria

La spiegazione di questo gioco di *mancala* si basa su quanto sono riuscito a capire dalla corrispondenza elettronica con Julius Kauki. Non sono riuscito a trovare nessun accenno a questo gioco né in rete né nei libri che ho potuto consultare¹⁰. Culin, in verità, dice che nel Museo Nazionale degli Stati Uniti (Americani, ovviamente?) si trova una tavola con 2 righe di 6 buche ciascuna, cioè un *mancala 2x6*, raccolta fra i *Chaga* da un viaggiatore che lo chiama **Ochi**. Nessuno dei due e nemmeno Murray, che riprende la notizia, fornisce ulteriori informazioni. Non escludo che si tratti dello stesso gioco descritto in questo articolo. Il mio dubbio deriva dal fatto che sia gli africani sia gli europei appena vedono un *mancala* affermano con assoluta certezza, (soprattutto se sono italiani esperti di giochi) di conoscerlo e solo dopo qualche mia insistenza, giustificata soltanto dalla mia consapevolezza del problema, riconoscono le differenze fra il *mancala* da loro conosciuto e quello da me mostrato. La maggioranza conosce l'*awele* (notoriamente denominato in mille modi) cioè un *mancala 2x6* e non si accorge che un *4x8* è fisicamente differente!

Non ho avuto modo di giocare dal vivo con la mia fonte, Julius, e non ho potuto chiedere più precisione nella descrizione, quindi vi sono ancora delle lacune che spero di colmare in altro articoletto, dopo il mio prossimo viaggio in Tanzania. Spero di poter descrivere anche una partita che sicuramente giocherò a Moshi, Tanzania, ai piedi del Kilimanjaro.

¹⁰Russ, Larry. *The Complete mancala games Book*. Marlowe Company, New York, 1995; Hanson, Sue and Jon. *All About Mancala*. Happy Viking Crafts, Mahomet, 2003; Murray, H.J.R. *History of Board-Games other than Chess* (Oxford, 1952); Culin, Stewart. *Mancala, the national game of Africa*, U.S. Govt. Printing Office, Washington, 1896 (in Kovach, Roger P. *Oware!, A Winning Numbers Game, and Sapient Software*, Morrison Quick Print, Oakland, 1995)

Sport & giochi

Giovanni Lumini

NEL PRECEDENTI numeri della rubrica sono stati presentati dei giochi da tavolo trasformati per essere praticati fuori dalle quattro mura domestiche. Il tentativo di avvicinare due mondi molto diversi, ma con qualche punto in comune, quello puramente ludico a quello sportivo. Nella lunga storia dell'uomo sono state e vengono ancora praticate delle attività ludiche che sono un misto tra il puro divertimento e l'attività agonistica. In questa categoria rientrano i *giochi di lancio* che sono tra i più diffusi sul globo, grazie agli amici della associazione italiana Kubb scopriremo un gioco tradizionale del nord Europa, il *Kubb*.

I giochi di lancio hanno origine antichissima e non deve sorprendere che in tutte le culture, in qualunque parte del mondo, esistano tipologie di giochi nei quali l'attività principale è quella di lanciare qualcosa in direzione di qualcos'altro.

I giochi di lancio hanno origini antiche sono presenti in tutte le culture

La prima cosa che viene da pensare è che tutti questi giochi abbiano una radice comune: la necessità giornaliera, dalla preistoria in avanti, di colpire le prede necessarie alla sopravvivenza e, probabilmente, la necessità altrettanto importante di mantenere l'allenamento durante i periodi di inattività.



È una suggestione probabilmente molto vicina alla verità, ma non è questo il luogo per una ricerca storica approfondita.

Viaggiando in rete è comunque estremamente affascinante trovare e osservare che i giochi di lancio sono una realtà diffusissima con mille sfaccettature. Tipologie, varianti, materiali sono i più vari e i più strani.

Non è solo una ricerca sulla tradizione e sui giochi del tempo passato. Al contrario, il gioco di lancio conosce, al giorno d'oggi, una continua rivisitazione e aggiornamento e alcuni dei giochi che troviamo sono del tutto moderni, frutto di invenzioni odierne, non tradizionali.

Per meglio capire e ordinare le idee è forse possibile evidenziare alcune categorie, ovviamente non

fisse ma liberamente utilizzabili, integrabili e modificabili, per ordinare meglio tutti i tipi di giochi che si possono trovare, ben sapendo che, oltre a quelli citati negli esempi, mille altri giochi ci aspettano in ogni angolo del mondo.

1. *Lanci in orizzontale di distanza*. I giochi in cui si lanciano corpi più o meno pesanti per raggiungere una distanza più lontana possibile. Essi richiedono tecnica e soprattutto potenza. Questo tipo di gioco di lancio si è trasformato ben presto (sicuramente già dall'antica Grecia, ma probabilmente anche nella Scozia di molti anni fa) in un'attività sportiva. Lo scopo è solitamente quello di stabilire un record, di migliorare dal punto di vista numerico una prestazione. Esempi:

- Lanci olimpici (disco, peso, martello, etc.).
- Lanci negli Highlands Games.
- Tiro della Rulla o della forma di Formaggio, tipica di alcune zone d'Italia.

2. *Lanci in orizzontale di precisione*. Questa tipologia raggruppa quei giochi in cui la precisione è fondamentale e quindi risulta vincente l'abilità più che la forza. In questi giochi si deve raggiungere qualcosa utilizzando un oggetto per lanciare. Esempi:

- Bocce.
- Quoits (tiro degli anelli).
- Ferri di Cavallo.
- Freccette.
- Gioco della Rana.
- Cornhole.
- Juego de la llave.
- Barandell.
- Giochi con le biglie.
- Shuffleboard.

3. *Lanci in orizzontale contro ostacolo*. Sono giochi di precisione con lo scopo di rovesciare un ostacolo, abbattere qualcosa. Essi comprendono le numerosissime varianti di giochi dei birilli, diffusi in tutta Europa e molteplici giochi di *palet* (Francia) o piastrelle. Esempi:

- Molky.

- Tiro ai barattoli.
- Aunt Sally.
- Sussi.

4. **Giochi di Lancio complessi.** In questa categoria sono compresi quei giochi che non implicano unicamente il lancio verso qualcosa, ma che inseriscono questa caratteristica in un gioco più complesso, solitamente disputato da squadre. Esempi:

- Kubb.
- Cornhole.

Dal 2006 è attivo in Italia il **GIK**, *Gruppo Italiano Kubb*, che ha già alle spalle l'organizzazione di cinque campionati italiani di questo gioco di origine vichinga. Il Gruppo, coordinato dall'Associazione GiocOvunque di Firenze, è nato con il fine di diffondere questo appassionante ed interessante gioco di lancio in tutta Italia.

Kubb

Breve storia del gioco

Il Kubb è un antichissimo gioco di origine vichinga e ha una storia millenaria.

Storicamente, il gioco ha avuto origine sull'*Isola di Gotland* (la più grande isola svedese del Mar Baltico). Giocare a Kubb era un passatempo molto diffuso all'epoca dei Vichinghi, durante le feste o semplicemente per divertirsi dopo le battaglie. Durante il Medio Evo, si giocava con dei *Vedkubbar* (legno tagliato in svedese), da cui proviene il nome Kubb, che significa *mattoncino di legno*.

Il gioco ha origine vichinga e una storia millenaria

Il gioco rappresenta un campo di battaglia, con i due fronti composti ciascuno da 5 soldati che si affrontano e lottano per il Re. Grazie alla lega anseatica (una confederazione di mercanti tedeschi attiva nel Mare del Nord e nel Mar Baltico, fino alle Fiandre), durante il XIV secolo il gioco si è diffuso rapidamente in Germania, Francia e Inghilterra.

Purtroppo, è poi praticamente sparito negli ultimi secoli, ma è riapparso in Svezia durante l'estate del 1995 e sta tuttora riscuotendo un gran successo popolare.

Regolamento

Giocatori, due squadre composte da un numero di giocatori che varia da 1 a 6.

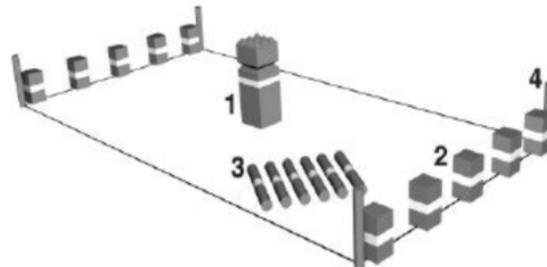
Materiale, un Re, dieci Kubb, sei Bastoni da lancio, quattro paletti per delimitare il campo.

Il campo di gioco, si gioca su un campo di gioco di 8 metri per 5 metri, a volte delimitato da bastoncini (4).

Al centro del campo viene posta una figura di legno che rappresenta il *re* (1).

Sulle linee orizzontali di fondo campo vengono sistemati 5 pezzi di legno più piccoli detti *kubb* (2).

Per il gioco si usano 6 bastoni da lancio (3) che vengono passati da una squadra all'altra.



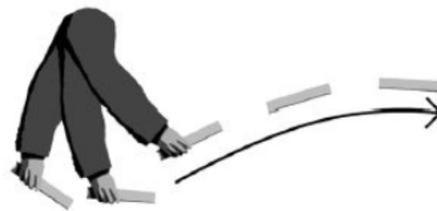
Scopo del gioco, abbattere tutti i kubb della squadra avversaria e successivamente il re.

Regola fondamentale, se una squadra abbatte il Re, anche inavvertitamente, prima che tutti i Kubb avversari siano stati abbattuti, perde la partita.

Il gioco, ogni squadra ha a disposizione per ogni turno di gioco un totale complessivo di 6 bastoni da lancio.

In ogni turno di gioco i bastoni devono essere tutti assegnati ai componenti della squadra, esempio 2 a testa se si gioca 3 contro 3; 1 a testa se si gioca 6 contro 6; 2 a due giocatori e 1 agli altri due se si gioca in quattro.

Come lanciare i bastoni, i bastoni devono essere impugnati ad una estremità e lanciati da sotto, dal basso (vedi figura). L'altra estremità del bastone nel momento del lancio deve puntare in avanti, in direzione del lancio. I piedi del lanciatore devono restare dietro la linea di tiro (di fondo o avanzata) e rimanervi anche dopo che il lancio è stato effettuato.



Lancio del bastone.

Scorrettezze nel lancio dei bastoni, non si possono lanciare i bastoni orizzontalmente e non ci deve essere rotazione laterale, tipo *pala d'elicottero*. Non si può lanciare un bastone e concludere il tiro con uno o due piedi oltre la linea di lancio (il cosiddetto *passetto* o *paso dim*). Il bastone lanciato in modo scorretto non è considerato valido; il lancio di quel bastone viene annullato, non viene ripetuto e le conseguenze di quel lancio azzerate (escluso l'eventuale accidentale e inopportuno abbattimento del Re, che invece vale e fa perdere la partita).

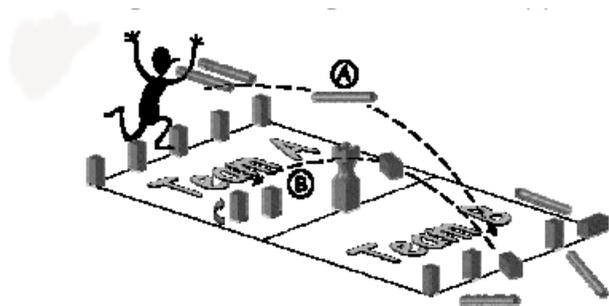
Turno di gioco, il gioco si disputa in turni, in ognuno dei quali ogni squadra lancia i 6 bastoni.

Per *Kubb del fondo* si intendono i Kubb che sono sulla linea di fondo della squadra avversaria.

Per *Kubb del campo* si intendono i Kubb che sono stati rimessi in gioco e rialzati nel campo avversario. Riportiamo qui un esempio di gioco.

Durante il suo turno di gioco, la squadra A cerca di colpire e far cadere i Kubb del fondo della squadra B.

Nell'esempio in figura, dopo il lancio dei 6 bastoni, sono stati abbattuti 2 Kubb della squadra B.



È ora il turno della squadra B.

Per prima cosa la squadra B, dalla linea di fondo, lancia (rimette in gioco) nella metà campo avversaria i Kubb colpiti dalla squadra A.

I Kubb possono essere rimessi in gioco, in qualunque modo, anche tenendoli orizzontalmente, ma devono comunque essere lanciati dal basso e sempre dalla linea di fondo.

La rimessa in gioco dei Kubb è libera. La squadra può incaricare una sola persona o possono essere più giocatori ad effettuare la rimessa in gioco dei Kubb.

Attenzione, anche rimettendo in gioco i Kubb se una squadra abbatte il Re, ha perso la partita.

Spetta quindi alla squadra A rialzare i Kubb nel punto in cui sono atterrati a seguito della rimessa in gioco nella direzione che la squadra A stessa decide.

Torri, se un Kubb rimesso in gioco ne tocca (boccia) uno lanciato precedentemente, nello stesso turno di rimessa in gioco, direttamente e non di rimbalzo, i due Kubb verranno, al termine di tutte le rimesse in gioco, posizionati uno sull'altro a formare una torre.

Se due Kubb rimessi in gioco ne toccano (bocciano) uno lanciato precedentemente, direttamente e non di rimbalzo, i tre Kubb verranno egualmente posizionati, al termine di tutte le rimesse in gioco, uno sull'altro a formare una torre, e così via.

Si potranno avere anche più torri in gioco di due o più Kubb.

Una volta che tutti i Kubb colpiti sono stati rimessi in gioco, la squadra B lancia i suoi 6 bastoni da lancio. È necessario colpire prima di tutto i Kubb del campo, cioè quelli rimessi in gioco. Dopo che ha fatto cadere tutti i Kubb del campo, la squadra B può riprendere ad attaccare i Kubb del fondo avversari.

Fine del gioco, si prosegue fino a quando una squadra non ha abbattuto tutti i Kubb del campo in quel momento (sempre nell'ordine: prima i Kubb del campo (rimessi in gioco) e poi i Kubb del fondo (quelli eventualmente rimasti sulla linea di fondo avversaria) e dispone ancora di uno o più bastoni.

Avendo ancora dei bastoni da lanciare a disposizione, la squadra può attaccare il Re.

Dichiara che intende attaccarlo. L'intenzione deve essere chiara e manifesta.

L'attacco al Re viene sempre portato dalla linea di fondo. Anche in questa situazione finale non è possibile ridistribuire i bastoni di lancio assegnati, ad esempio al giocatore che si ritiene più esperto nell'abbattimento del Re.

Se il Re viene colpito la squadra vince.

Se il Re non viene colpito la vittoria è data alla squadra avversaria.

Risorse Web,

Gruppo italiano Kubb

www.italiankubb.org

Associazione Giocovunque.

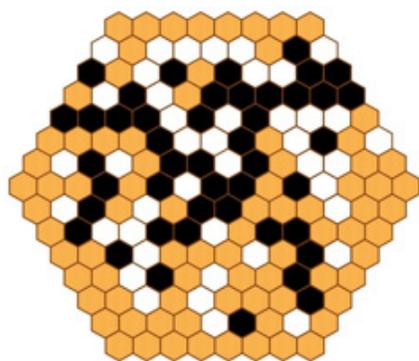
www.giocovunque.it

Giochi di lancio da tutto il mondo.

www.giochidilancio.it

GRU.CO - Gruppo Cornhole Italia.

www.cornhole.it



Ecalper

Il nuovo gioco di

Matteo Perlini

giocalo su

www.iggamecenter.com

Bashne

Luca Cerrato

BASNHE è un gioco dinamico, caratterizzato da rapidi cambiamenti di fronte e il verificarsi di situazioni complesse durante la partita. Una torre di pedine può ricoprire un ruolo più importante di una semplice dama, dall'altra parte ritrovarsi una torre bloccata con pedine proprie potrebbe essere catastrofico ai fini della partita.

Dopo la partita esemplificativa presentata sul precedente numero incomincerò una breve introduzione allo studio di questo affascinante gioco russo, prendendo spunto da una serie di articoli pubblicati sulla mitica rivista *Abstract Game* (purtroppo non pubblicata da anni) scritti da giocatori russi. In questo numero Anatholy Zbarj ha preso in esame la fase di apertura.

In questa fase l'obbiettivo di entrambi i giocatori è costruire il più velocemente possibile delle torri forti (con una serie di proprie pedine impilate una sopra l'altra). Inizialmente, nelle prime mosse, i giocatori riescono a creare torri di due, tre pedine (chiamate doppie o triple).

Se il bianco muove 1. e3f4 oppure 1.g3f4, il nero può creare una tripla e guadagnare l'iniziativa.

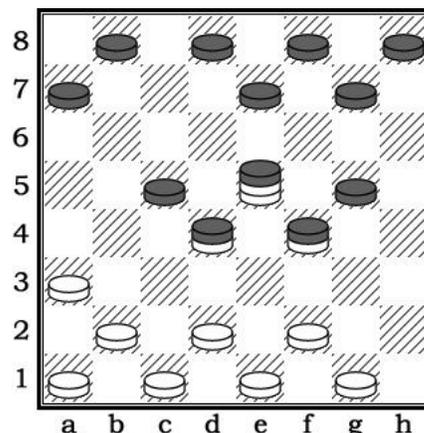
La sequenza di mosse continua con 1. ... h6g5 2.f4:h6 f6g5 3.h6:f4 d6e5 4. f4:d6 e7:c5.

Con ogni altra mossa di apertura del bianco, se il nero ingaggia una battaglia *right away*, una variante aperta, il bianco sarà capace di creare colonne più velocemente del nero e perciò sarà in grado di condurre il gioco. Per questa ragione, il nero frequentemente non inizia subito uno scambio, ma replica sull'ala opposta oppure muove una delle sue pedine in contatto con la pedine bianca così che la cattura non è necessaria. In questo modo, il nero forza il bianco a iniziare gli scambi. Questa è chiamata la variante chiusa.

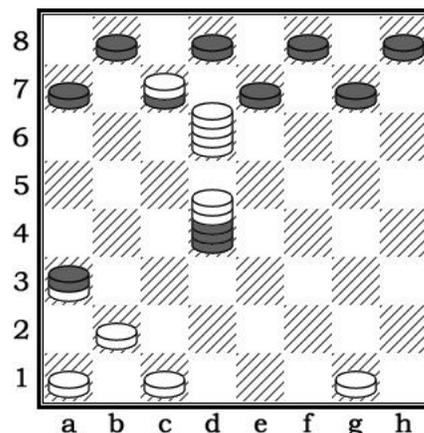
Consideriamo una variante chiusa che ha una lunga storia: 1. c3b4 b6c5 (il nero minaccia 2. ... d6e5 3.b4:d6:f4 f6e5 4.f4:d6 e7:c5 creando una tripla), 2.b4a5.

Questa è una mossa con la quale il bianco riesce a vincere in molte partite. Permette la creazione di un doppio dal nero e temporaneamente il controllo del centro, ma il bianco può rapidamente far suo il vantaggio del nero.

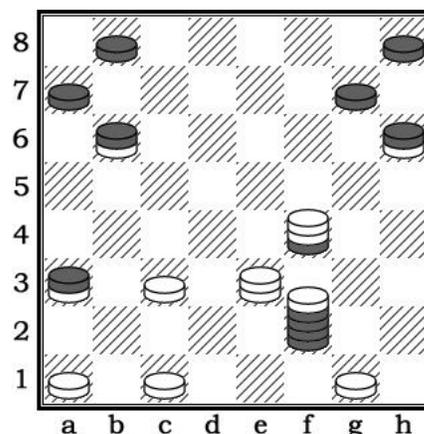
Adesso la partita Zbarj-Luppo: 1.c3b4 b6c5 2.b4a5 c7b6? 3.a5:c7:e5 f6:d4 4.g3f4! e5:g3 5.h2:f4 g3:e5 6.e3:g5 h6:f4 (diagramma 1)



7.a3b4! c5:a3 8.f2g3! f4:h2 9.d2e3 d4:f2 10.e1:g3 h2:f4 11.f2:h4:f6:d4 f4:d6 12.e5:c7



12. ... d8:b6 13.b2c3 e7:c5:e3 14.d4:f2 c7:e5 15.d6:f4 g7f6 16.e5:g7 f8:h6



17.e3d4 b6a5 18.d4c5 g7f6 19.c3b4 a5:c3 20.C5b6 a7:c5 21. b6:d4:b2 abbandono. (diagramma due) Il bianco ha il controllo del centro.

Il mondo delle dame

Luca Cerrato

QUALI SONO i requisiti perchè un gioco possa rientrare nel meraviglioso mondo della dama? In altre parole qual'è la caratteristica principale che distingue il gioco della dama dal *resto del mondo astratto*? Prendiamo l'obbiettivo, impedire la mossa avversaria catturando oppure bloccando le pedine nemiche, è comune anche ad altri giochi, ci vuole qualcosa di più specifico.

Invece la tecnica di cattura al salto è quella che il mondo ludico e non associa al gioco della dama. Questa è la regola che potremo utilizzare come discriminante per far rientrare un gioco nel gruppo damistico.



Fatta questa premessa vi introdurrò un gioco che potrebbe essere catalogato anche come *gioco di velocità*, una gara ad essere il primo che arriva in meta (la riga più distante). Un altro esempio di giochi ad arrivare primo ad attraversare un traguardo e forse il più rappresentativo è senza dubbio il *Quoridor*.

Tornando alle nostre varianti damistiche e continuando sul filone della costruzione di torri (vedi *Bashne*) il gioco di questo numero si chiama *Pasta* ideato dall'americano *Alvin Paster* e pubblicato negli anni '50 sulla rivista *Computing News*.

Il gioco è molto veloce ed i sacrifici sono molto importanti se fatti con le dovute cautele. Come nella maggioranza dei giochi a torre avere una o più colonne con due pezzi in cima del proprio colore è fondamentale, l'autore questo tipo di pezzi li ha nominati *Tjiangs*.

Pasta (Alvin Paster, 1956)

Giocatori, due.

Materiale, una damiera, 12 pedine bianche e 12 nere.

Scopo del gioco, portare per primo una pedina sull'ultima riga.

Inizio gioco, le pedine vengono posizionate come nella dama tradizionale.

Movimento pedine, si muovono in diagonale in avanti.

Cattura pedine, il giocatore cattura le pedine con il salto corto, sono permesse catture multiple. La pedina catturata non esce dal gioco, ma viene messa sotto la pedina catturante o la torre di pedine catturanti. La cattura è obbligatoria e bisogna catturare più pedine possibili.

La cattura di una torre, quando si cattura da una torre si prende solo la prima pedina in cima.

Proprietà della torre, la torre appartiene al giocatore che ha in cima la propria pedina.

La dama, quando due pedine dello stesso colore sono in cima in una torre si crea una dama.

Movimento dama, si può muovere in diagonale avanti ed indietro di una casella.

Cattura dama, cattura al salto corto sia in avanti che all'indietro, ma non può catturare due volte consecutive sulla stessa torre.

Andare in meta, se il giocatore arriva in meta con una dama la quale ha una cattura all'indietro, la cattura deve essere effettuata e la partita non è terminata.



Il prossimo appuntamento per giocare agli astratti con

Tavolando.net

sarà il 27 e 28 Agosto

ad Aosta per

GiocaAosta

La pagina di Mago G.

Gianfranco Sartoretti

IN QUESTO numero vi presento un gioco di carte di origine basca, molto in voga in Spagna. Il gioco si svolge tra due coppie opposte di giocatori con il mazzo spagnolo, che è un mazzo di 40 carte, senza gli otto, i nove ed i dieci e senza jolly.

Il gioco ha quattro turni:

- *Grande*, il più grande: giocare per la massima combinazione di carte;
- *Pequeña o Chica*, il più piccolo: giocare per la più bassa combinazione di carte;
- *Pares*, coppie: giocare per la migliore combinazione di carte in coppia o tris o doppia coppia;
- *Juego*, gioco: avere valori di gioco delle carte per un totale di 31 o più; tale turno, a volte, viene sostituito da una Punto serie speciale.

Mus gioco di carte di origine Basca.

In ciascuno di questi quattro turni i giocatori procedono per ordine (il primo giocatore viene sorteggiato) dichiarando (di solito dopo averne discusso con il suo partner) se la sua coppia farà una offerta *Envido* o dichiarerà di passare *Paso*, e così faranno anche i giocatori successivi.

Il gioco ha una caratteristica distintiva che è quella che fare alcuni segnali stabiliti, *senas*, tra i giocatori è perfettamente consentito durante il gioco. Un'altra caratteristica speciale di *Mus* è che risulta un gioco per lo più verbale, con poche carte e che implica alcune dichiarazioni: *invito*, *passo* e *rilancio*.

Lo scopo del gioco è quello di raggiungere 40 punti.

Avvio del gioco

Nella prima mano, il mazziere è selezionato in modo casuale. Dopo di che, il mazziere sarà il primo giocatore della mano precedente. In questo modo, in ogni partita a turno ogni giocatore sarà il primo a parlare.

Il mazziere mescola le carte e il giocatore alla sua sinistra taglia il mazzo. Poi si distribuiscono quattro carte, una carta alla volta, ad ogni giocatore a partire dal giocatore alla sua destra e terminando con il mazziere. Una volta che le carte sono state distribuite, si mette da parte il mazzo e il gioco comincia. Il primo giocatore a parlare sarà il giocatore alla destra del mazziere. Tale giocatore è in posizione svantaggiosa, essendo il primo a parlare per cui in caso di parità la persona che ha parlato per primo vince.

Mus o No hay Mus

A partire dal giocatore alla destra del mazziere, ogni giocatore dichiara se vuole o meno avere una fase di scarto, cioè sostituire una o più carte tra quelle che ha in mano. A turno si dice sia *Mus* per concordare lo scartare oppure *No hay Mus* per tenersi tutte le carte che si hanno in mano.



Solo se tutti e quattro i giocatori sono d'accordo, cioè tutti hanno detto *Mus* c'è una fase di scarto (*Mus*), dove ogni giocatore può scartare fino a tutte e quattro le carte o non cambiarne alcuna. Il mazziere da ad ogni giocatore le carte richieste una per una.

Dopo questa fase i giocatori ripetono di nuovo una nuova fase scartare (*Mus* o non *Mus*) fino a quando almeno uno di essi non è d'accordo e la fase termina. Se necessario, il mazzo scartato può essere rimescolato e ridistribuito tante volte quanto necessario. Dopo che un giocatore si rifiuta di avere una nuova fase *Mus* (scarto) si iniziano i turni di gioco.

I 4 turni di gioco

Grande

Il primo turno si chiama Grande. Le due squadre competono per la massima combinazione di carte. Le carte più alte nel mazzo spagnolo sono i Re, seguite dai cavalieri e dai fanti. Nel gioco di variante con otto re, le carte tre valgono i Re. Ad esempio, una mano come 'Re-Re-Cavallo-7' sarebbe meglio per questa formata da 'Re- Cavallo - Cavallo -7'. Poiché è un gioco di aste, se una squadra non accetta l'offerta poi non può vincere la mano anche se ha le carte più alte. Se più giocatori hanno la stessa carta più alta conta la seconda carta più alta e così via.

Pequeña

Il secondo turno è la Pequeña o Chica. Le due squadre competono per la più bassa combinazione di carte. Il valore più basso nel mazzo spagnolo sono gli assi. Nel gioco di variante con otto re, ci sono anche otto assi, le carte due valgono la seconda serie di assi. Ad esempio una mano come 'asso-asso-5- Cavallo' sarebbe meglio per questa formata da 'Asso-Asso-5-Re'. E 'esattamente il contrario, come il primo turno

e quindi un giocatore non può mai avere una mano eccellente per entrambi i turni allo stesso tempo.

Pares

Prima che il terzo e il quarto round siano effettuati, i giocatori devono eseguire un pre-turno, dichiarando se hanno carte corrispondenti (Pares). In questa pre-round, i giocatori annunciano di volta in volta *Pares Si* (hanno carte corrispondenti) o *No Pares* (non hanno carte di corrispondenza).



Avendo le carte corrispondenti significa che due o più delle carte nelle loro mani hanno lo stesso valore nominale. Se nessuno dei giocatori di una squadra può giocare, il giro è saltato e l'altra squadra segnerà a proprio favore il round in fase di punteggio. Se nessuno dei quattro giocatori ha Pares, non viene assegnato alcun punteggio. La più bassa combinazione di carte corrispondenti per questa tornata è una singola coppia ('par'), seguita da tris ('media') e il più alto Doppia coppia ('duples'). A differenza del poker, in Mus, Doppia coppia è una combinazione migliore di tris. Questo spiega il fatto che di solito è giocato con otto re e otto assi, che fa il tris più facile da raggiungere. In caso di parità, la combinazione con il valore più alto vince. La mano 'Re-Re-Re-5' avrebbe battuto la mano 'Asso-Asso-Asso-Re'. Se due giocatori hanno esattamente la stessa combinazione Pares, il legame è risolto dando la precedenza al giocatore che ha parlato per primo e che quindi vince. Nel gioco di variante con otto Re, ricordarsi che i tre sono re e che i due sono assi. Ciò significa che una mano come 'Re-3-2-Asso' è effettivamente una doppia coppia di Re e Assi.

Juego

Il quarto e ultimo è il Juego (Gioco). Come nel turno Pares, i giocatori eseguono un pre-turno dichiarando se sono in grado di giocare o meno. Essere in grado di giocare il turno Juego significa che il valore totale delle carte in mano del giocatore è di 31 o superiore. Giocatori di annunciare di volta in volta 'Juego Si' (Ho 'Game') o 'Juego No' (non ho 'Game'). Per essere in grado di giocare questo turno, i giocatori devono conteggiare i valori di ognuna delle carte nelle loro mani. Tutte le carte contano per il loro valore nominale, ad eccezione del re, cavalieri e fanti, che

valgono tutte 10. Nel gioco variante di otto re, contare i tre come re e i due come assi, e quindi aggiungere rispettivamente 10 e 1 per calcolare il valore complessivo di mano. Ad esempio una mano come 'Re-3-3-2' conteggia 32 punti e dà diritto di annunciare Juego. Il più alto valore totale delle carte di questo giro è il 31, seguito dal 32, poi 40, 37, 36, 35, 34 e il più basso è 33. Si evidenzia che 38 e 39 sono combinazioni impossibili da realizzare. Tener conto del fatto che 31 è una combinazione molto facile da realizzare nella variante con otto re, poiché ci sono così tante carte che valgono 10 e anche tanti assi. Se nessuno dei giocatori di una squadra può giocare, il turno è finito e l'altra squadra segnerà in fase di punteggio il round a proprio favore. Nella situazione in cui nessuno dei quattro giocatori possono dichiarare 'Juego', la mano è sostituita dal 'Punto'. I giocatori competono per il più alto valore totale delle carte, essendo il 30 il totale più alto possibile. Come al solito, in caso di parità, vige la regola che il primo giocatore che ha fatto la dichiarazione vince.

Giocare una mano

Dopo che le carte sono state distribuite, si inizia a giocare i vari turni, a partire dal primo. Parlando in ordine, i giocatori hanno la possibilità di fare offerte o di passare. Se un giocatore fa un'offerta, il giocatore avversario può passare, accettare o fare una controfferta. Un'offerta accettata sarà lasciata in sospeso fino alla fase del punteggio. L'offerta minima è di due punti. Una volta che un'offerta è stata accettata, i giocatori passano al turno successivo. Se una controfferta non è accettata, la coppia che ha fatto la controfferta guadagna la quantità di punti dell'offerta precedente. Se la prima offerta non viene accettata, il punteggio guadagnato è pari ad un punto.

A differenza del poker in Mus Doppia coppia è una combinazione migliore di tris.

Envido

Envido è l'espressione più comune utilizzata per l'offerta, significa in particolare fare un'offerta di due punti, che è l'offerta più bassa possibile. Poi il giocatore rivale potrebbe rispondere con *más envido*, il che significa che egli effettua una controfferta aumentando il valore della posta. Si possono fare più rilanci.

Punteggio

Dopo che i quattro turni sono stati giocati e le offerte sono state accettate, c'è un giro di punteggio, in cui i giocatori mostrano le loro carte e giocatori con l'offerta vincente rivendicano le loro scommesse. In aggiunta a ciò, il terzo e quarto round danno punteggi aggiuntivi per i vincitori a seconda di quanto buona è stata la loro mano. La squadra vincitrice del punteggio del terzo turno segna 1 punto supplementare per ogni singola *coppia* che hanno in mano, 2 punti per ogni *tris* e 3 punti per ogni *doppia coppia*. La squadra vincitrice del punteggio del quarto turno segna 2 punti in più per ogni giocatore che ha giocato il round o 3 punti se il giocatore aveva un valore totale delle carte di esattamente 31. Se essi hanno svolto il turno di 'Punto', invece, la squadra vincitrice segna solo 1 singolo punto supplementare.

Strategia

È impossibile avere una mano che vince tutte le prove e quindi delle buone mani sono vincenti in alcuni turni, ma non tutti. I giocatori di solito devono tener conto delle carte del loro compagno di squadra che potrebbe far segnare punti in turni dove lui non ha buone carte. Inoltre, vincendo il terzo e quarto round si ricevono sempre punti aggiuntivi ed una buona strategia è quella di rompere la fase di scarto (Mus) quando entrambi i membri del team possono giocare terzo e quarto round, anche con carte mediocri, al fine di segnare questi bonus.

Per il momento questo è tutto ma nel prossimo numero ritorneremo sull'argomento con i Senas.

Giocare in rete

Luca Cerrato

IN QUESTO numero è stata aperta una nuova rubrica dedicata ai giochi di allineamento, colgo l'occasione per indicarvi alcuni siti su cui si può giocare a mettere in fila delle pedine. Mi sono soprattutto concentrato sul Go-moku e le sue evoluzioni, senza prendere in considerazione altri giochi di allineamento che comunque saranno presentati in successivi numeri.

PbEM Richard server:

<http://www.gamerz.net/pbmserv/>: Connect4, Connectris, Connect4x4, Gomoku, Renju, Pente, Pente+-, Keryo-Pente, D-Pente, G-Pente.

PlayOK: Gomoku.

<http://www.playok.com>

Yucata: Gomoku.

<http://www.yucata.de>

Super Duper Games: Complica, Delta, Gravity, Magneton, Pah-Tum.

<http://superdupergames.org>

BrainKing: Five in Line, Line4, Anti Line4, Linetris, Spider Line4, Pente, Keryo Pente, Spider Linetris, PahTum, Hasami Shogi .

<http://www.brainking.com>

Vying Games: Connect6, Keryo-Pente, Pente.

<http://vying.org>

YourTurnMyturn: Connect four, Go-moku, Pente.

<http://www.YourTurnMyturn.com>

Ig Game Center: Connect4, Connect6, Freedom, Pente, Renju, Traffic light, .

<http://www.iggamecenter.com>

Ludoteka: Go-moku, Connect6, Connect 4.

<http://www.ludoteka.com>

Game by email: Link 4, Gomoku.

<http://www.gamesbyemail.com>

Gold token: Pente, Gomoku, Four In a Row, Basic Renju.

<http://goldtoken.com/>

Wtanaka: Connect6, .

<http://games.wtanaka.com/>

Igfip: Gomoku.

<http://www.igfip.com>



Piccoli giocatori ...

Luca Cerrato

LE FESTE tradizionali, possono essere momenti di ritrovo tra parenti o amici. Occasioni, specialmente quando la morsa del freddo e i malanni di stagione non permettono di fare uscite all'aria aperta, per passare anche del tempo con i più piccoli. Difficilmente si riesce a bloccare un bambino intorno un tavolo ed inoltre i loro giochi non seguono regole, sono liberi, ma se abbastanza grandicelli sono loro stessi che chiedono di essere introdotti nel mondo dei giochi da tavola.

Il primo gioco riprende il filone delle costruzioni di torri con blocchi di legno, sul modello del Jenga, in **Panic Tower** (Jack Lawson, Andrew Lawson - 2009) le torri sono ben nove.



Gli elementi sono: tre tipi di parallelepipedi (piccolo, medio, grande), un tavoliere 3x3 con caselle colorate in nove colori e un mazzo di carte utilizzato per la costruzione delle torri. Lo scopo del gioco è cercare di non far cadere una delle nove torri che si andranno ad innalzare, quando questo succede si riceve una penalità, alla terza si è fuori dalla partita.

Al proprio turno il giocatore gira una carta dal mazzo ed esegue l'azione scritta sulla carta. Le possibili azioni possono essere il collocare un pezzo su una casella colorata (sia la casella che la dimensione del pezzo sono disegnate sulla carta) oppure spostare una torre sopra o sotto ad una già esistente.

I **Motocicloni**, il gioco delle motociclette di Alex Randolph forse è più adatto del primo gioco per i bambini di circa quattro anni.



Il gioco è tutto in mano a due dadi colorati, il risultato del lancio permette di muovere la propria motocicletta su un circuito ovale, la pista colorata è modulare, ad ogni partita si può cambiare la disposizione delle caselle. Ogni volta che si passa dal traguardo si vince una moneta, chi per primo conquista la quinta moneta è il vincitore. Un gioco semplice che appassiona i più giovani.

Infine un gioco che ha come soggetto le *martore* (una specie di faina). In **Gulo Gulo** (J.P. Grunau, W. Kramer, H. Raggan - 2003) i giocatori sono dei ghiottoni di uova, specialmente quelle degli avvoltoi delle paludi, purtroppo il piccolo Gulo è stato fatto prigioniero dalla signora avvoltoio e i membri della famiglia si sono uniti per liberarlo.



Peccato che si fanno distrarre dalle uova e inoltre un fastidioso allarme impedirà l'avvicinarsi al nido dell'avvoltoio. Chi per primo salverà il giovane gulo sarà il vincitore.

Gli elementi del gioco sono una ciotola di legno contenente delle uova colorate e un'asticella che funge da allarme, delle tessere ottagonali (tra cui la tessera Gulo junior) che andranno a formare un percorso su cui si muoveranno gli affamati Gulo. Un gioco da due a sei giocatori.

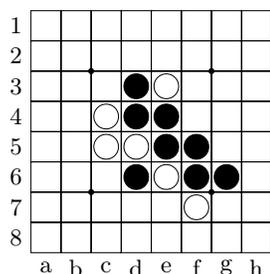
Scopo del gioco scoprire la tessera Gulo Junior è rubare dal nido una delle uova viola. Inizialmente tutte le tessere che formano il percorso sono a faccia in giù. I giocatori muovono il proprio Gulo alla ricerca della tessera junior, ogni volta che arrivano su una nuova tessera sono obbligati a prendere un uovo di quel colore. Se nel rubare un uovo dal nido si fa scattare l'allarme (cioè l'asta cade) oppure si fa cadere dal nido un'altro uovo bisogna tornare indietro alla casella del colore dell'uovo che si stava rubando.

Othello

Gianfranco Buccoliero

NELL'ULTIMA puntata stavamo parlando di mobilità, continuiamo questo discorso fondamentale.

In figura il nero, fra le altre mosse, ha a disposizione un'ottima mossa in c6.



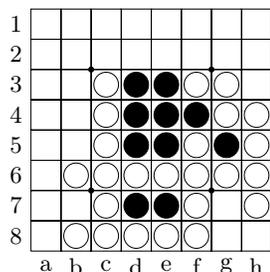
Tale mossa è detta *ideale*, perché racchiude in se' queste caratteristiche:

- Agisce su un solo disco (abbiamo visto che conviene averne pochi, soprattutto all'inizio e a metà della partita).
- Il disco che viene girato non confina con caselle vuote, a parte quella dove si muove (e quindi si minimizza il numero di pedine esterne che si possiedono e si controlla il centro del gioco).

Creare mosse ideali, giocarle, toglierle all'avversario quando ne ha, evitare di giocare dove se ne creano per l'avversario: questi sono realmente punti cruciali della teoria del gioco dell'Othello.

Un altro punto cruciale della teoria è come prendere i bordi.

Se le mosse ideali e il possesso del centro del gioco sono cruciali nella prima metà della gara, andando avanti e diminuendo le caselle libere diventa necessario dover giocare sui bordi, abbandonando quindi il centro. Questo è uno dei più complessi capitoli della teoria, che approfondiremo solo alla fine di questo percorso.



In figura il nero può giocare in g7. Sebbene sembri una mossa suicida, perché il bianco subito occupa l'angolo in h8, dopo tale mossa il nero può giocare in g8 e successivamente in a8. Questo attacco porta al nero parecchi vantaggi, in cambio di pochi sacrifici: il nero ottiene tutto il lato sud, contro solo metà lato est del bianco (stiamo parlando di pedine stabili),

l'angolo a8, contro h8 del bianco (il primo è importante perché il nero successivamente potrà giocare a ovest e costruire il suo successo intorno a quell'angolo, mentre il secondo ormai è già stato sfruttato per tutto quello che poteva dare). Inoltre, nella sequenza probabile g7 h8 g8 c2 a8 d2, il nero ha complessivamente giocato 3 mosse (g7, g8, a8) a sud, il bianco solo una (h8); le altre due le avrà dovute compiere (ad esempio c2 e d2) nell'unica area a sua disposizione, a nord, creandosi un muro ulteriore, chiudendosi del tutto e perdendo quasi sicuramente la partita (il nero ha solo due pedine esterne, d3 ed e3, e per questo la mobilità del bianco è così precaria).

Un altro punto cruciale della teoria è come prendere i bordi.

In questo attacco, quindi, il nero può sacrificare un angolo in cambio di vantaggi. Il bianco farebbe probabilmente bene a non prendere l'angolo cadendo nella trappola, ma il nero guadagnerebbe comunque una mossa (giocando nella casella X g7) costringendolo ugualmente ad aprire leggermente il proprio gioco a nord.

Nella realtà tali attacchi sono piuttosto difficili e molto vari. Spesso una piccola svista può rovinarli: ad esempio se la pedina in g5 fosse bianca, il nero, dopo g7 h8, non potrebbe entrare in g8, cedendo un angolo e due bordi per niente! Anche se fossero nere g3 e g4 l'attacco non andrebbe a buon fine, potendo il bianco giocare in g8 prima di h8!



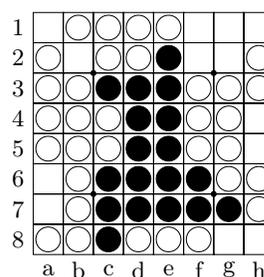
L'attacco al cinque che abbiamo visto è la forma più semplice, seppur sempre delicata, di sacrificio di angolo, ma ne esistono moltissime altre più complesse, il cui punto comune è sempre la debolezza dell'avversario costituita dalla pedina sul bordo vicino all'angolo, che possiamo usare per raggiungere lo stesso, la pedina b8 nell'esempio. Per evitare attacchi da parte dell'avversario è utile, prendendo un bordo, evitare formazioni sbilanciate. Con un disco bianco in g8 l'attacco non sarebbe stato possibile: 6 pedine su un bordo sono infatti molto sicure perché

non sono attaccabili. E' bene ricordarsi che le formazioni bilanciate, ovvero centrate sul bordo come quella di 6 pedine di colore uniforme, o come quella con solo 4 pedine ma centrate, sono molto meno rischiose di quelle sbilanciate, soprattutto se queste ultime contengono la pedina vicino all'angolo (nell'esempio, b8). Nei finali di partite equilibrate capitano spesso situazioni con molti bordi sbilanciati. In quei casi un vantaggio minimo può significare la vittoria, per cui nel prendere un bordo state sempre molto attenti e cercate di prevedere come si evolverà, per non trovarvi costretti a subire un attacco! Per questo ed altri motivi, in realtà, la strategia dell'Othello è molto ampia e anche i giocatori più forti studiano e a volte scoprono qualcosa di nuovo. Concludendo, siamo giunti a queste regole di massima (ognuna delle quali favorisce il raggiungimento di quella successiva):

- Nella prima fase della partita, al proprio turno girare poche(!) pedine.
- Solo quando si pensa che sia proprio necessario, prendere un bordo (possibilmente arrivare al finale con al minimo uno ed al massimo due bordi), ed evitare i bordi sbilanciati, privilegiando quelli simmetrici (6 e 4).
- Ridurre le mosse possibili per l'avversario mantenendo le proprie pedine poco numerose, centrali e vicine tra loro.

- Cercare di conquistare più angoli possibili.
- aver conquistato un angolo sfruttarlo per ottenere il maggior numero di pedine stabili.
- Nelle ultime mosse della partita concretizzare il vantaggio ottenuto girando più pedine possibili.

Con queste poche indicazioni ti ho dato un'infarinatura della complessa strategia ed ora cerchiamo di mettere in pratica i miei consigli ...



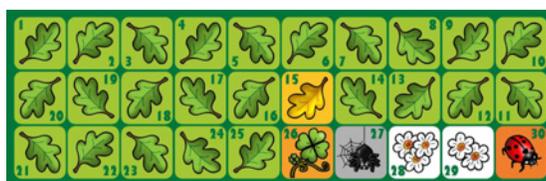
Il bianco sta vincendo 33-18 ed ha già conquistato un angolo, ma ha una posizione pessima: tre lati sbilanciati e pedine messe male un po' dappertutto, il nero invece è compatto e ha molte pedine centrali. Tocca al nero che in due mosse riesce a prendere un angolo al bianco, dove deve giocare? Soluzione in fondo alla pagina. ¹¹

Questo problema è apparso nell'Othello Quarterly nel 1979. Un problema che ha 32 anni, ma sempre molto attuale ... alla prossima!!!

Federazione Nazionale Gioco Othello

<http://www.fngo.it>

Coccinella's Rancing



Un gioco di *Luca Bellini*



¹¹Soluzione: Qui il Nero dovrebbe giocare in a6, lasciando il Bianco senza mosse sicure, poiché se il bianco rispondesse in a7 girerebbe anche la pedina in g7 e il nero potrebbe prendere l'angolo in h8, se il bianco rispondesse in qualsiasi altra parte, il nero prenderebbe l'angolo in a1.

Dettagli in gioco

Luca Cerrato

LE FORME, le dimensioni dei pezzi sono stati i protagonisti del precedente numero. L'incastare, la ricerca del corretto posizionamento di un blocco sul tavoliere zeppo di pezzi è un gesto quasi naturale sia da parte degli abituali giocatori che dei neofiti, la motivazione che avvicina molte persone a questa tipologia di giochi è il tentare di mettere ordine al caos dei pezzi sparsi al bordo del tavoliere. L'articolo non ha minimamente accennato alla terza dimensione che sarà trattata in un prossimo articolo tutto dedicato al *tridimensionale*.

Questa volta si cambierà completamente discorso e ci occuperemo di alcuni giochi, non tutti altrimenti il lavoro sarebbe immane e soprattutto alla lunga sarebbe noioso, che sfruttano il *collezionare elementi di gioco* come meccanismo ludico. L'articolo è suddiviso in paragrafi per evidenziare le diverse tecniche utilizzate, attraverso il lancio dei dadi, con il movimento dei pezzi, con l'utilizzo di tessere, il barattare oggetti, la memoria, il gestire al meglio un'asta.

Molti giochi di carte tradizionali sono basati sul *raggruppare* oggetti con caratteristiche simili, si pensi ai classici *Scala 40*, *Pinnacolo*, *Macchiavelli*, ecc... nei quali i giocatori devono collezionare carte dello stesso valore, ma di diverso seme oppure una serie consecutiva di valori dello stesso seme in modo da *calare* queste combinazioni e rimanere senza carte e far punti.

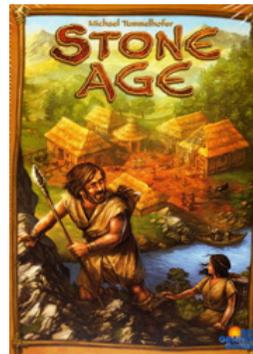
Collezionare pietre, frutta, palazzi... per gioco.

Come nei giochi del precedente numero anche qui si cerca di generare dell'ordine in mezzo al *caos*, si passa dal cercare il *giusto incastro* dei pezzi multi forma al formare una sequenza, un raggruppamento che segua una determinata regola.

In questo articolo analizzerò vari modi e sistemi di *raccogliere oggetti* (pietre, frutta, palazzi, animali...) e in quale maniera utilizzare queste collezioni nei meccanismi ludici.

I dadi

Il primo gioco ad essere preso in considerazione è **Stone Age** (Bernd Brunnhofer, 2008). Ambientato all'età della pietra, il giocatore è a capo di una tribù di un numero variabile di uomini primitivi. Le principali attività quotidiane del piccolo insediamento sono la ricerca del cibo e il tentare di migliorare la qualità della propria vita.



Per aumentare lo sviluppo della tribù bisogna cercare di accumulare materie prime: legno, argilla, pietra ed oro. Mentre il cibo deve essere sempre presente in quantità sufficiente per sfamare tutti i componenti della propria tribù, pena la perdita di alcuni punti vittoria. Ad ogni turno il giocatore può decidere cosa far produrre ai suoi seguaci posizionandoli su cinque differenti regioni: la *pianura* per il cibo, la *foresta* per il legno, il *fosso* per l'argilla, la *cava* per le pietre, il *fiume* per l'oro.



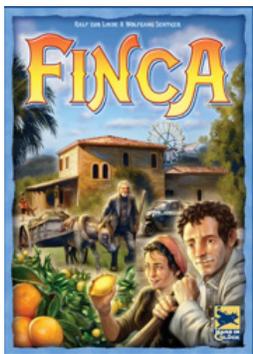
Per racimolare materie prime e cibo il giocatore lancia un numero di dadi pari al numero dei propri omini che sono impegnati in una particolare area. Il numero di materie prime che si ricevono è dato dalla somma dei dadi lanciati diviso il valore della materia. Per il cibo si divide per due, mentre per l'oro (materiale raro) il risultato viene diviso per sei.

Le materie che si sono ottenute con i lanci dei dadi vengono impegnate nell'*acquisto* di due tipi di oggetti: le *carte civiltà* e le *tessere villaggio*. Questi oggetti permettono di far punti immediati oppure a fine partita.

Altre tipologie di collezione sono le *tessere villaggio* e le *carte civiltà*. Le prime vengono acquisite tramite particolari combinazioni di materie prime, mentre per prelevare le carte civiltà si può utilizzare qualsiasi tipo di risorsa, in questo caso è importante il loro numero.

Movimento pezzi

Un gioco per molti versi simile a Stone Age è **Finca** (Wolfgang Sentker Ralf zur Linde, 2009). Sull'isola di Majorca i giocatori sono dei produttori agricoli che devono produrre e poi distribuire precisi blocchi di merci al mercato.



Inizialmente viene costruito il *mulino di gioco* posizionando delle tessere a forma di pale, su queste i giocatori depositeranno e poi muoveranno i propri segnalini per ottenere i frutti. Il tabellone principale rappresenta l'isola di Majorca divisa in appezzamenti di terra.

**Produrre e spedire
frutta
a Majorca.**

Su ogni territorio viene posizionata una pila di *tessere frutto* (ogni tessera riporta una combinazione da 1 a 6 frutti) con la prima tessera sempre girata. Inoltre per ogni regione viene posizionata una *tessera Finca* che darà dei bonus a fine gioco al giocatore che ha la maggioranza dei frutti riportati sulla medesima.



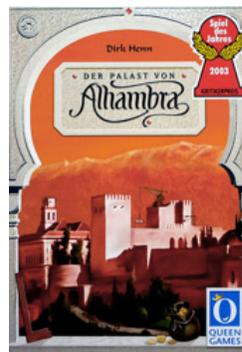
Al proprio turno i giocatori scelgono un proprio omino che viene mosso sul mulino di un numero di palette pari al numero di omini su quella di partenza, arrivato a destinazione ci si accaparra un numero di frutti pari al numero di omini presenti su di essa.

Quando un giocatore ha un numero di frutti sufficiente per acquistare una tessera frutti può effettuare una spedizione con un carretto che può trasportare un massimo di 5 beni. Si riceve un carretto ogni qual volta si attraversano due *traquardi* sul mulino.

Rispetto al gioco precedente per avere tessere frutto si ha il vincolo del carretto e dei cinque frutti inoltre, nel proprio turno, o si muove o si prende. Utili al raggiungimento dell'obiettivo, far più punti, sono speciali tessere che possono aggiungere particolari azioni.

Tessere ordinate

Altro gioco dove bisogna collezionare oggetti è **Alhambra** (Dirk Henn, 2003), gioco già incontrato quando si è scritto di tessere. Qui il collezionare è doppio: *carta moneta* e *tessere Alhambra*.



Le prime servono per acquistare le seconde, un'oculata gestione delle *carte moneta* può portare benefici al risultato finale. Gli edifici devono essere selezionati tenendo conto sia della collocazione nella propria città sia dei colori delle tessere in gioco (le tessere sono di sette colori), infatti chi ha la maggioranza oppure un buon numero prenderà dei punti vittoria. Il numero di tessere varia da colore a colore.



Al proprio turno il giocatore può comprare una tessera (più di una se paga con i soldi giusti, comunque non si da resto) per costruire la propria città oppure prendere delle carte denaro, per un valore massimo totale di 5.

Altro gioco in cui le tessere vengono estratte da un sacchetto e consegnate al giocatore che dovrà trovare il sistema per ottimizzare il loro piazzamento è **Tigris & Euphrates** (Reiner Knizia, 1997).

I giocatori piazzeranno sul tabellone di gioco le tessere in loro possesso cercando di formare dei raggruppamenti in modo da vincere le battaglie ed eliminare tessere avversarie.

Il baratto

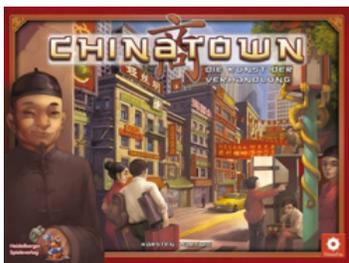
Dalla città di Granada ci dirigiamo verso il mare per prendere il primo vascello per andare a *colonizzare* l'isola di Catan. Nel famoso gioco in scatola **I**

coloni di Catan (*Klaus Teuber, 1995*) si utilizza il baratto per collezionare oggetti (legno, argilla, pietra, lana) per costruire strade, fattorie e città.



In questo caso non esiste una regola fissa per lo scambio, ma dipenderà da quanto si è disposti a pagare. Come in *Stone Age* si utilizzano i dadi per produrre le merci scambiabili, in questo caso due dadi che vanno ad indicare su quale regione si produrrà. Da tener conto che con due dadi alcuni risultati del dado sono più probabili rispetto ad altri, quindi ci sono terreni che in teoria potrebbero essere più produttivi che altri.

Altro sistema di baratto o meglio di scambiare oggetti differenti dalle classiche materie prime, lo si trova in **ChinaTown** (*Karsten Hartwig, 1998*), siamo nella città della statua della libertà per la precisione, guarda caso, nel quartiere cinese. Il distretto orientale è diviso in sei isolati, ognuno composto da un certo numero di caselle per un totale di 85.



Gli scambi servono per far guadagnare più dollari possibili e vincere la partita. I giocatori ad ogni turno ricevono delle carte edificio, numerate da 1 a 85, delle cinque ricevute due saranno scartate.

Barattare edifici e negozi nel quartiere cinese.

Sulle carte tenute in mano verranno depositati, nelle rispettive caselle, i propri segnalini. In seconda battuta ognuno riceverà, in base al numero di partecipanti, un numero di tessere negozio (dodici tipi). Dopo aver posizionato i segnalini sulla mappa e ricevuti i negozi inizia la parte principale del gioco, lo

scambio. Gli oggetti in palio sono i soldi, gli edifici oppure i negozi.

I soldi si guadagnano a fine turno (il gioco è basato su sei turni), con il piazzamento dei negozi. Ogni tipologia di negozio richiede un numero preciso di tessere adiacenti, ortogonalmente, per essere operativo (completo) e ricevere un ammontare di denaro proporzionale al numero di tessere richieste per quella tipologia. Anche negozi incompleti *rendono* qualche dollaro.



Le carte

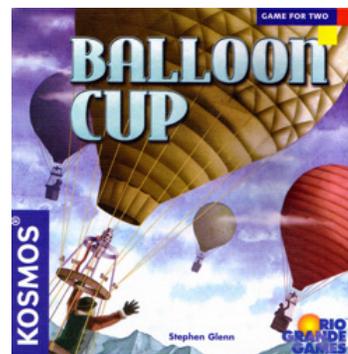
Anche nei giochi moderni di carte non si esimono dal collezionare oggetti.

In **Ticket to ride** (*Alan R. Moon, 2004*) i giocatori sono di fronte ad una mappa di linee ferroviarie e con l'ausilio delle carte tentano di completare tratti di ferrovia da una città all'altra.



Inoltre sono in possesso di una o più *carte destinazione* in cui sono indicate due città distanti un certo numero di tratte ferroviarie. Il numero di punti è proporzionale alla lunghezza della tratta, misurata in numero di carrozze.

Da una simulazione ferroviaria passiamo a viaggiare in mongolfiera. In **Balloon Cup** (*Stephen Glenn, 2003*) i due giocatori si sfidano in una gara di palloni aerostatici, in palio ci sono cinque trofei, il vincitore sarà colui che riesce ad aggiudicarsene tre.



I terreni sono rappresentati da quattro tessere su cui vengono depositati da 1 a 4 cubetti colorati (cinque colori), anche il mazzo di carte è colorato. Ogni colore ha un numero diverso di carte (dal rosso con

tredici carte al grigio con cinque carte) e su ogni carta c'è un valore da un minimo di uno ad un massimo di 13 (non tutti i colori hanno tutti i valori).

I giocatori ricevono otto carte a testa ed ad ogni turno devono giocare una carta dal proprio lato o da quello avversario. Per aggiudicarsi i cubetti sulle tessere terreno bisogna che i giocatori piazzino una carta a testa sulla tessera con un cubetto, due carte a testa su quella con due colori e così via. I colori delle carte devono rispecchiare quelli dei cubetti (se c'è un cubetto blu e uno rosso sulla tessera allora posso giocare solo una carta blu e una rossa).



Un lato di una tessera reca i numeri 1 2 3 mentre l'altra 13 12 11, nel caso dei numeri piccoli vince chi ha la somma più piccola dell'avversario. Nel secondo caso chi ha la somma delle carte maggiore.

Chi colleziona per primo il prestabilito numero di cubetti di un colore si aggiudica il corrispondente trofeo (3 cubetti per il grigio fino al rosso che richiede 7 cubetti).

La memoria

Le carte sono anche importanti per stimolare ed esercitare la memoria. È il caso di **Mamma mia** (Uwe Rosenberg, 1999). Il mazzo di carte è composto da due tipi di oggetti: gli ingredienti (olive, funghi, salamino, ananas, peperoncino) e vari tipi di pizze che combinano gli ingredienti.



I giocatori a turno scartano una o più carte dello stesso ingrediente, quando si è sicuri che gli ingredienti scartati siano sufficienti per formare una pizza allora il giocatore scarta una carta pizza. Quando tutte le carte sono state giocate si effettua la verifica delle pizze, cioè se la pizza giocata ha effettivamente tutti gli ingredienti necessari per essere cucinata (se si allora le carte ingredienti vengono tolte dal mazzo).

Le aste

Altro sistema per collezionare oggetti è tramite l'asta, come esempio si può prendere **Ra** (Reiner

Knizia, 1999). In questo gioco bisogna collezionare una serie di tessere tramite una singolare asta. La moneta è rappresentata da 16 tavolette che vengono distribuite tra i giocatori.



Durante il turno di gioco vengono girate un certo numero di tessere su un percorso (secondo regole che non vengono riportate), l'asta viene fatta partire da un qualsiasi giocatore che sceglie una delle sue tavolette ancora disponibili e dà il via all'asta. Il giocatore che vince l'asta mette la sua tavoletta sul tavoliere e si prende quella precedente e tutte le tessere messe in asta, tale tavoletta non potrà essere utilizzata nell'era corrente.

Gli astratti

Per finire un gioco astratto che abbiamo *sviscerato* qualche puntata fa, **Zertz**, un gioco di catture e sacrifici.



Si gioca su un tavoliere esagonale con caselle rimovibili e con tre tipi di biglie (6 bianche, 8 grigie e 10 nere). Il giocatore deve cercare di catturare, con il classico salto della dama, la maggioranza di un colore oppure tre biglie per ogni colore.

Rimanendo nel campo degli astratti ed in particolare nel campo delle varianti scacchistiche mi piace ricordare una particolare variante chiamata *Estinzione*, ideata da R. Wayne Schmittberger nel 1985, e chiamata inizialmente *Survival of the Species*, in cui si perde la partita se l'avversario vi cattura un tipo di pezzi. Per esempio le due torri oppure gli otto pedoni oppure semplicemente la vostra regina.

In questa tipologia di giochi rientra anche Bonanza di cui potete leggere l'articolo di Maurizio Pinard qualche pagina in avanti.

Questa rubrica prende in esame una parte di uno o più regolamenti di gioco, lo scopo è di evidenziare particolari meccanismi ludici, si consiglia sempre la lettura completa del regolamento.

I rompicapo

Giacomo Gallimberti

4 3.252.003.274.489.856.000 è l'incredibile numero di combinazioni possibili per il Cubo di Rubik e soltanto una è quella giusta. Un numero talmente grande che neppure siamo in grado di pronunciarlo (sono oltre 43 miliardi di miliardi o, come si dice, 43 trilioni); il Superenalotto della Sisal può contare *soltanto* su 622.614.630 combinazioni e tutti sappiamo quanto sia difficile vincere.

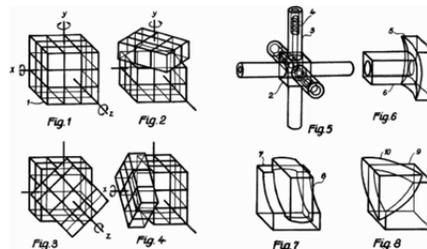
Eppure a dispetto della complessità racchiusa in quell'impressionante numero di configurazioni, il Cubo di Rubik è con ogni probabilità il giocattolo più venduto al mondo, con oltre 300 milioni di copie e con circa 500.000 pezzi venduti ogni anno ancora oggi.

Il cubo di Rubik è con ogni probabilità il giocattolo più venduto al mondo

Si tratta di un cubo di plastica con le sei facce, ognuna di un colore diverso, suddivise in 9 quadrati, tanto da far sembrare il giocattolo composto da 27 cubetti colorati più piccoli. Il cubo è in realtà composto da 26 soli cubetti: manca infatti quello centrale, sostituito da uno snodo a cui sono imperniati tutti gli altri e che consente rotazioni orizzontali e verticali di 9 cubetti per volta (quelli che formano una faccia).



Il gioco consiste nel girare rapidamente e a caso le facce del cubo in modo da mischiare i colori e quindi riportare il cubo nella configurazione di partenza nel più breve tempo possibile. I giocatori più esperti possono dedicarsi allo speedcubing, ovvero alla risoluzione del cubo in gare ufficiali di velocità a tempo (con due mani, come si fa normalmente, oppure bendati o con i piedi) o a disporre i cubetti a formare particolari configurazioni colorate, con linee eleganti e simmetriche.



Ma il cubo di Rubik non è solo un giocattolo di plastica a forma di cubo, non più. Ormai è diventato il rompicapo per eccellenza, il simbolo della complessità, un modo di dire e di rappresentare un enigma di difficile soluzione o la frustrazione e l'incapacità di venire a capo di una situazione ingarbugliata.

Molti registi l'hanno utilizzato per evidenziare le capacità intellettive di un personaggio, come per Will Smith ne *La ricerca della felicità* di Gabriele Muccino o per Steve Buscemi in *Armageddon Giudizio finale* di Michael Bay, o ancora per il robot EVE in *WALL-E* della Pixar Animation Studios. Qui il cubo rappresenta addirittura, con molta ironia ed affetto, quello che resta della nostra epoca.



Anche nelle serie televisive è spesso citato con lo stesso significato: sempre Will Smith lo utilizza in una puntata de *Il principe di Bel Air* per superare un colloquio di ammissione a Princeton e *Jarod il camaleonte* in una puntata dell'omonima serie, dal titolo *l'orologio di carta* lo risolve per dare maggior forza alle proprie parole, concludendo che nulla è impossibile. Con senso di frustrazione e noia è invece utilizzato dal regista Guillermo del Toro nel film *Hellboy*, dove il personaggio di Abe Sapien ammette che in trent'anni è riuscito a risolvere soltanto due facce.

Al Cubo di Rubik sono dedicati siti internet, guide, libri ed articoli scientifici come racconti popolari, vignette umoristiche, citazioni in fumetti (ad esempio in *Caravan* di Michele Medda pubblicato dalla Sergio Bonelli Editore) e canzoni (Eminem gli dedica un verso della sua *Drug Ballad*).

Oggetti di design e di uso comune sono stati prodotti ad immagine del Cubo di Rubik: tavoli, sedie, gioielli, borse, auricolari, T-shirt, orologi e sveglie, portasale, lampade, mouse, chiavette usb... praticamente ogni articolo di consumo ha la sua copia a forma e colori del Cubo di Rubik! Alcuni artisti lo usano anche come materiale da mosaico, come Andrea Angiolino e Beniamino Sidoti raccontano nel loro *Dizionario dei giochi*, edito da Zanichelli. Dal 1981 un esemplare è persino conservato al Moma Museum of Modern Art di New York, nella sezione dedicata al design e all'architettura, segno inequivocabile che il cubo col passare degli anni si è trasformato da giocattolo in simbolo e patrimonio della nostra cultura. Vediamo allora come è iniziata la storia del Cubo di Rubik e come si è così largamente diffuso in tutto il mondo.

l'idea del cubo nasce durante il corso di progettazione tridimensionale

Erno Rubik, l'inventore del cubo, è nato in Ungheria a Budapest nel 1944. Suo padre era un ingegnere aerospaziale e sua madre una poetessa. Rubik ha ammesso in una intervista londinese del 1981 che la presenza combinata, fin dall'infanzia, dell'input tecnico ed artistico sono stati fattori determinanti per la sua invenzione. Lo stesso Rubik ha dapprima ottenuto un diploma come scultore alla scuola superiore di belle arti, per poi interessarsi alle discipline tecniche, laureandosi architetto nel 1967 all'Università Tecnica di Budapest. Nel 1971 ha conseguito un titolo post-universitario in architettura d'interni presso l'Accademia di Arti Applicate e Mestieri, divenendo poi professore nella medesima Università.

L'idea del Cubo nacque durante il corso di progettazione tridimensionale che Erno Rubik teneva nella primavera del 1974, mentre cercava un metodo per facilitare la comprensione e la visualizzazione di figure tridimensionali nello spazio. Uno degli esercizi proposti agli studenti richiedeva la costruzione e l'utilizzo di modelli di carta a forma di cubo, per mostrare che il taglio prodotto da un piano perpendicolare nel mezzo di ogni faccia divideva il cubo in otto cubetti più piccoli, ciascuno di lato pari alla metà dell'originale. Le facce del cubo erano colorate per rendere più chiare le relazioni tra il solido grande ed i cubetti più piccoli.

La prima scintilla dell'invenzione partì da lì, preparando le lezioni per gli studenti, poi Rubik in circa sei settimane ideò il meccanismo di movimento, che consentisse la rotazione delle facce di un cubo di tre cubetti per spigolo, quindi realizzò il primo prototipo in legno.

Gli amici a cui lo mostrava rimanevano affascinati e stupiti, invischiati nella ricerca della soluzione. Poiché anche con poche rotazioni diventa estremamente difficile riportare il cubo nella configurazione

originale, Rubik impiegò circa un mese per trovare un metodo di risoluzione.

Nel gennaio 1975 fece domanda per un brevetto e iniziò a cercarsi un produttore. Presto trovò la società Politechnika Cooperative, che nel 1977 lanciò il giocattolo sul mercato ungherese con il nome *Bűvös Kocka*, Magic Cube in inglese - Cubo Magico in italiano.



Nel 1978 il cubo vinse un premio alla Fiera Internazionale di Budapest, e i riconoscimenti di Gioco dell'Anno nel 1981 in Gran Bretagna, Francia e Germania (ottenendo un premio speciale dalla giuria dello Spiel des Jahres, unico solitario mai premiato). In Gran Bretagna rivinse il premio nel 1982, unico prodotto a vincere per due anni di fila. Nel 1979 Rubik ricevette anche un riconoscimento dal Ministro ungherese dell'educazione e della cultura.

Attraverso la società ungherese di esportazioni Konsumex venne portato sul mercato internazionale nel 1980 dalla Ideal Toy Corporation, che, dopo aver scartato i nomi Gordian Knot e Inca Gold, volle rinominarlo *Rubik Cube*, per poter ottenere un brevetto internazionale e perché non soddisfatta del termine magico, che riteneva alcuni avrebbero potuto associare al mondo esoterico e spiritico. Oltre al nome, venne cambiato anche il packaging, per aumentare la visibilità del prodotto e l'impatto delle facce colorate, passando da una scatola di cartone ad un cilindro di plastica trasparente.



La Ideal Toy Corporation aveva acquistato i diritti del cubo dopo che molti produttori di giocattoli l'avevano rifiutato. In genere pensavano che il cubo avesse poche prospettive: era troppo complicato da risolvere e costoso da produrre, non era d'impatto in televisione, era troppo astratto (!) e troppo cerebrale.

Politechnika cambiò il proprio nome in Politoys ed aumentò la produzione dei cubi per stare al passo con la domanda sempre in crescita. Dal momento del lancio circa 20 milioni di cubi erano già stati venduti nell'autunno del 1981 ed Erno Rubik era ormai diventato l'uomo più ricco d'Ungheria. L'enorme domanda di cubi, superiore alla produzione, alimentò il mercato dell'usato, con prezzi maggiorati, ed anche il mercato dei *cubi pirata* prodotti in estremo oriente, soprattutto in Korea, Taiwan, e Hong Kong. I cubi pirata erano in commercio a prezzi minori e saturarono le vendite. Si stima che le imitazioni vendettero circa il triplo del quantitativo della Ideal Toy Corporation. Nel 1982 iniziò il periodo di crisi, che portò il Cubo di Rubik a sparire rapidamente dagli scaffali dei negozi.

Chi come me è nato negli anni '70 ricorda il cubo come un giocattolo mitico della gioventù, generalmente mai risolto (senza smontarlo o staccare gli adesivi, s'intende!), e sparito letteralmente dalla circolazione per circa 20 anni.



La ricomparsa avviene a partire dal 2003 circa, in vista del 25esimo anniversario (1980 - 2005), con massicce campagne di marketing. Nel 2010 per cele-

brare i trent'anni è stato prodotto un cubo speciale in legno.

Sparito dalla circolazione per 20 anni e ricomparso nel 2003 in vista del 25esimo anniversario

Oltre alla pubblicità, la rinata popolarità a cui assistiamo oggi è merito del commercio elettronico e della diffusione di internet, dove è possibile trovare suggerimenti e spiegazioni su come risolverlo e filmati di youtube che mostrano vari metodi di risoluzione. In ogni modo, ogni puzzle di successo, dopo il culmine di popolarità, è destinato inevitabilmente a passare in secondo piano, ma anche a ritornare periodicamente in voga come un *classico* del passato. E' stato così anche per il *gioco del 15*, scomparso dopo il 1880, ma ancora oggi presente in mille varianti.



Ed in questi trent'anni, in effetti, molto è stato fatto: il Cubo di Rubik ha ispirato altri inventori e inaugurato tutto un nuovo filone di rompicapo, con diverse varianti (di dimensione, di disegno, di forma, di meccanismo e nel numero e posizione di piani di taglio), a cui dedicheremo il prossimo numero.

Roma, 10-11 Settembre 2011

Bao

il torneo.



In occasione di *GiocaRoma 2011*

Si terranno due tornei in uno.

Quarto Campionato Internazionale.

Primo campionato Italiano.

Per informazioni: info@tavolando.net

Xiangqi

Antonio Barra

VISTA L'IMPORTANZA DELLE aperture nello xiangqi, nel numero 53 del Fogliaccio è stato pubblicato un articolo che apre agli appassionati italiani il caleidoscopico mondo di questa fase di gioco.

Come ha già sottolineato L. Cerrato nel suo articolo, la teoria delle aperture è estesissima ed in continua evoluzione anche negli scacchi cinesi. Nella Repubblica Popolare Cinese esiste una vasta letteratura dedicata agli impianti di apertura ed addirittura un'Enciclopedia! Un vero mare magnum!

Nella repubblica popolare Cinese esiste una vasta letteratura sul gioco.

Come fare ad orientarsi?

Mi permetto di riferire un semplice consiglio che i giocatori cinesi danno a tutti i neofiti:

All'inizio della partita bisogna sviluppare prima il Cannone (o Bombarda) a destra, poi il Cavallo dell'ala destra ed infine porre la Torre (o Carro) sulla colonna aperta. In un secondo momento si potrebbe spingere il Pedone della colonna 3 di un passo per dare uno spazio di manovra al Cavallo.

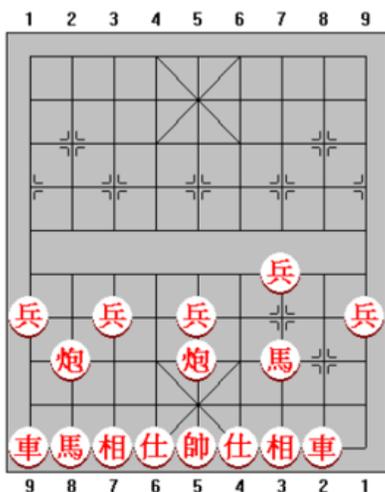


Diagramma 1

In questo modo la partita inizia ad assumere un significato strategico tattico.

E dopo?

E dopo, credo sia meglio mettersi a studiare almeno sommariamente le aperture più giocate. La serie di articoli che andiamo a proporre si prefigge appunto questo obiettivo: *dare all'appassionato italiano un orientamento per affrontare con cognizione di causa sia l'apertura che il centro di partita.*

Lo studio delle aperture nello Xiangqi inizia a partire dall'apertura del Cannone centrale, sia da parte del Rosso che del Nero.

Il primo sistema che andremo ad analizzare è quello che si verifica dopo le mosse 1. C2=5, C8=5

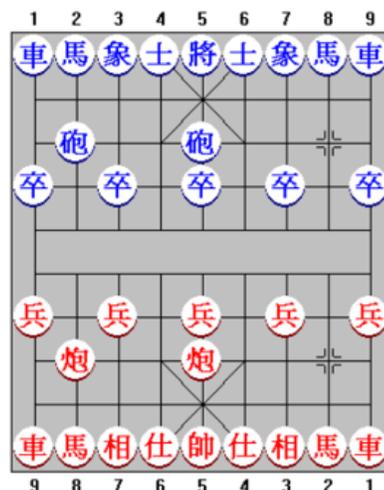


Diagramma 2

La partita che scaturisce da questo schema è assai violenta, ricca di attacchi e contrattacchi. Nella letteratura specialistica in inglese essa è denominata *Same side Cannon*, mentre in quella francese *Bombardes opposées*. In italiano propongo di chiamarla *Apertura delle Bombarde in opposizione*. Mi pare suoni meglio di *Cannoni della stessa direzione*.

Passiamo ad analizzare le principali varianti. Normalmente l'apertura delle Bombarde in opposizione si verifica dopo le mosse

1. C2=5 C8=5
2. H2+3 H8+7
3. R1=2 R9+1

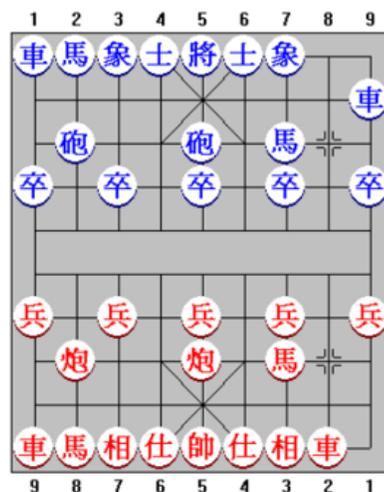


Diagramma 3

La posizione del diagramma rappresenta la variante denominata *Torre verticale contro Torre tra-*

sversale. In questa situazione il Rosso ha diversi modi per attaccare, mentre il Nero ha altrettante difese. Vedremo quelli maggiormente studiati.

Gioco aggressivo vs gioco aggressivo

Il Rosso si lancia all'attacco:

- 4. R2+6 R9=4
- 5. R2=3xP R4+7

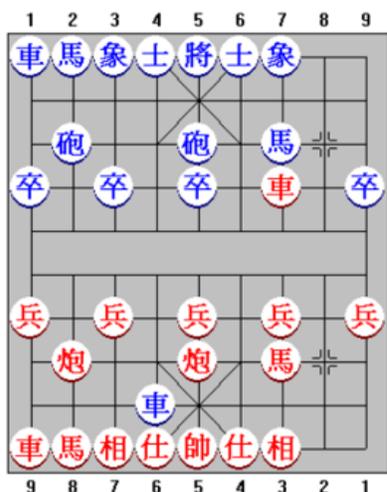


Diagramma 4

Una posizione davvero tesa: il Rosso ha guadagnato un pedone ma il Nero si è lanciato nel territorio avversario, impavidamente. La posizione sulla scacchiera mostra però che la Torre del Nero è maggiormente esposta ad attacchi, mentre il Rosso ha un pedone in più.

- 6. H8+7 R4=3

L'ultima mossa del Nero è coerente ma porta ad effetti disastrosi.

- 7. C8+2 P3+1

Il Nero è forzato ad effettuare questa mossa. Se prendesse il Cavallo rosso seguirebbe

7 ... R3-1xH 8. C8=7 minacciando la torre e l'Elefante sulla colonna 7 del Rosso (colonna 3 del Nero).

- 8. C8=3 R3-1xH

Il Rosso dirige il Cannone sinistro lungo il fiume, per poter dare man forte alla Torre nel minacciare il Cavallo nero.

- 9. R9=8 C2=3
- 10. R8+8 C3+4
- 11. R3+1

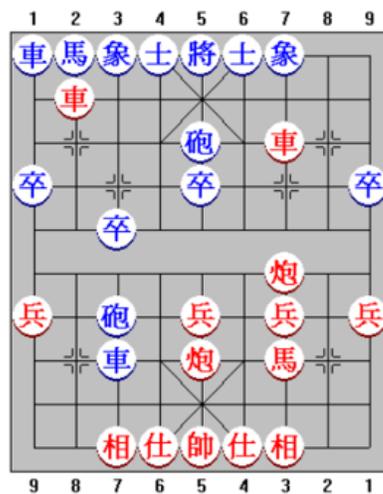


Diagramma 5

Una posizione davvero interessante! Con un Cavallo in meno il Rosso si è fatto strada nel campo avversario ed esercita una pressione notevole. In questa posizione può seguire 11. ... C3+3, catturando l'Elefante rosso, cui segue 12. A6+5, senza alcun pericolo, oppure 11... C3=7, cui segue 12. C5+4 (scacco), A4+5 13. C3+5xE (scacco), C7-6xC 14. R8=5

**Il rosso taglia
la gola
oppure più poeticamente
trafigge la corazza.**

(il Rosso *taglia la gola* all'avversario o, più poeticamente, ne *trafigge la corazza*), K5=4 15. R3+2, R3=6 16. R5+1, K4+1 17. R5-2xC. Il Rosso domina.

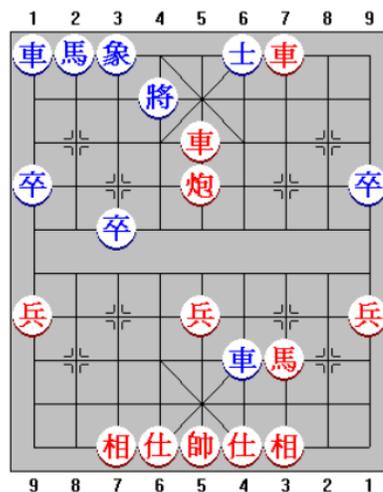


Diagramma 6

Per questo motivo al Nero non conviene lanciarsi in un attacco a testa bassa, come mostrato nel diagramma 4, ma svilupparsi in modo più prudente con 5... H2+3 a cui il Rosso può rispondere sviluppandosi a sua volta con 6. A4+5, C5-1 7. N8+7, C5=7 8. R3=4, R1+1 con gioco equivalente (analisi del maestro francese M.A: Nguyen).

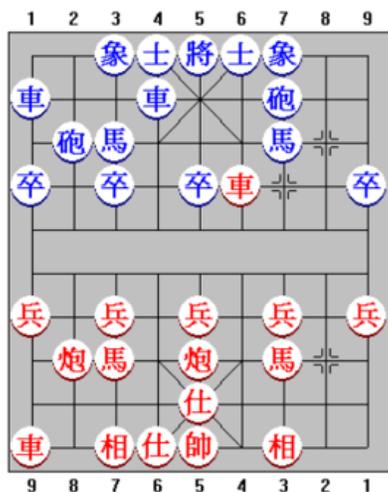


Diagramma 7

Gioco equilibrato vs gioco elastico.

Nella posizione del diagramma 3 il Rosso può anche sviluppare il proprio Cavallo sinistro sul bordo.

4. H8+9

dando spazio di manovra alla Torre 9 ed alla Bombarda 8.

4. ... H2+3

5. C8=7 R1=2

6. R9=8 C2+4

7. P7+1 E3+1

8. P7+1

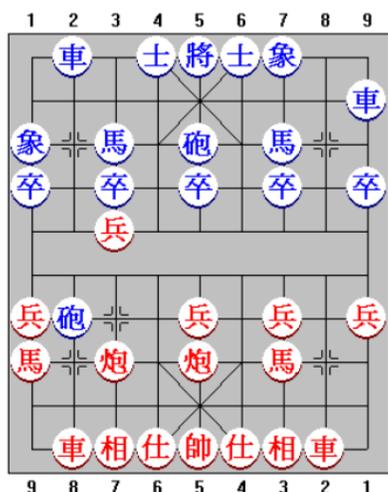


Diagramma 8

In questa posizione il Rosso sta bene. Se il Nero prende il Pedone con 8... E1+3xP, il Rosso risponde con 9. P3+1 preparando la strada al Cavallo 3.

Il serpente bicefalo

Sempre partendo dalla posizione del diagramma 4, se il Rosso gioca 4. H8+7, con l'intenzione di sviluppare la propria ala sinistra, si può giungere alla seguente posizione:

4. H8+7 R9=4

5. P3+1 H2+3

6. P7+1 R1+1

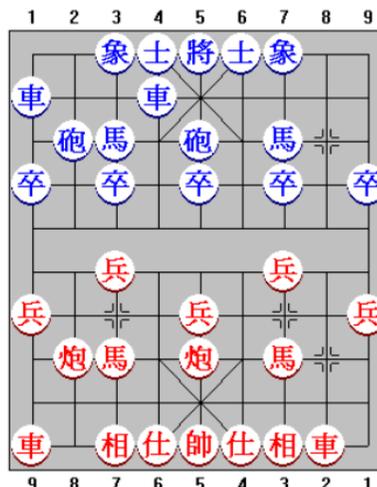


Diagramma 9

Questa variante è detta *il serpente bicefalo* a motivo dei Pedoni rossi avanzati. Il Rosso ora può continuare con 7. H3+4, 7. C8+2 oppure 7. R2+6.

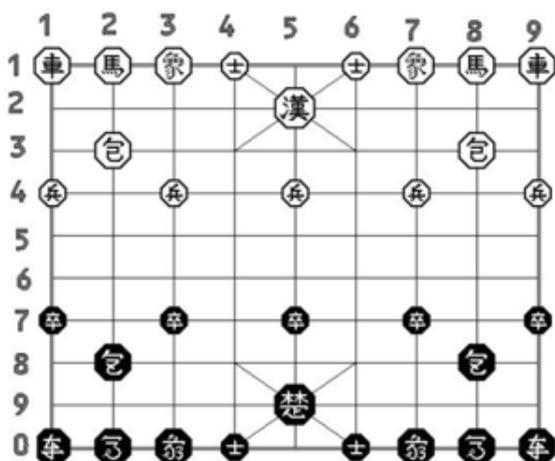


Janggi

Antonio Barra

OLTRE AL GIOCO DEL baduk (più largamente conosciuto col nome giapponese Go) in Corea è assai praticato un altro gioco di strategia: il Janggi, ossia gli scacchi coreani.

Il Janggi viene giocato su un tavoliere di 9x10 caselle. Le pedine sono costituite da dischi di forma ottagonale (o circolare), di diversa grandezza a seconda della forza del pezzo che rappresentano. La posizione di partenza per una partita si presenta nel modo seguente:



La partita viene condotta tra due schieramenti:

- **Cho**, le pedine di colore verde o blu, indicate nel diagramma con il colore nero.
- **Han**, le pedine di colore rosso, nel diagramma indicate col colore bianco.

La prima mossa spetta allo schieramento verde, *Cho*. Il giocatore più forte di solito prende la guida dei pezzi rossi, *Han*.

Il movimento dei pezzi

I pezzi che compongono entrambi gli schieramenti sono:



Due Carri, *cha*: situati alle due estremità: muovono in verticale e in orizzontale, come la Torre negli scacchi; indicata con R (rook) nella notazione.



Due Cavalli, *ma*: muovono con il classico movimento a L degli scacchi internazionali (un passo in verticale o in orizzontale e uno in diagonale, a destra o a sinistra, ma l'intersezione ad angolo deve essere libera); indicato come H (horse) nella notazione.



Due Elefanti, *sang*: il loro movimento è caratterizzato dall'avanzata di un passo in verticale o in orizzontale e due in diagonale (a destra o a sinistra). Non si possono muovere verso una direzione in cui sia presente un altro pezzo che ne intralci il movimento; notazione: E (elephant).



Due Guardie, *sa*: situate nell'area formata da quattro caselle e due linee diagonali detta Palazzo: possono muovere di un passo alla volta, in verticale, in orizzontale o in diagonale, ma non possono uscire dal Palazzo; notazione: A (advisor).



Il Generale, *han* per i rossi e *cho* per i blu: posto sul punto d'incrocio delle due diagonali del Palazzo: muove come le Guardie e, come loro, non può uscire dal Palazzo; notazione: K (king).



Due Cannoni o bombarde, in coreano *po*: situati una traversa più verso il centro rispetto al Palazzo: muovono sia in verticale che in orizzontale, al pari della Torre degli scacchi, a condizione però che tra loro e il punto di arrivo vi sia un pezzo interposto (proprio o avversario) che però non sia un altro Cannoni. Questo pezzo salta, non può fare la prima mossa e non può catturare un altro Cannoni; notazione: C (cannon).



Cinque Pedoni, *byeong* per i rossi e *jol* per i blu: muovono di un passo per volta in verticale o in orizzontale; notazione: P (pawn).

Quando i pezzi (nostri o avversari) arrivano all'interno del Palazzo, acquistano la capacità di poter muovere anche sulle diagonali in esso presenti.

Questa regola è molto utile nel caso dei Carri, dei Cannoni e dei Soldati.

La cattura di un pezzo avversario ha luogo quando la casa che questo occupa si trova sulla traiettoria di una nostra figura. In tal caso, il giocatore che effettua la presa toglierà il pezzo avversario dalla casella occupata da quest'ultimo e vi metterà una pedina del proprio schieramento.

Prima di iniziare una partita, il Cavallo e l'Elefante possono essere disposti nei punti 02, 03 e 07,08 (per il Verde) e 12, 13, 17 ed 18 (per il Rosso). Non è permesso schierare due Cavalli o due Elefanti sulla stessa ala.

Nel Janggi i due Generali *possono stare in opposizione diretta* senza un pezzo interposto ed è prevista la possibilità di *passare* (ossia, saltare) la mossa in mancanza di tratti possibili. Qualora non si arrivasse allo scacco matto, la vittoria viene decisa conteggiando il valore dei pezzi rimasti sul tavoliere.

Il rosso, muovendo per secondo, ha un vantaggio iniziale di 1,5 punti.

Qualora si verificasse tre volte la stessa posizione la partita viene dichiarata patta. Lo stesso avviene se uno dei due contendenti da scacco perpetuo.

NOTE

1. La regola che prevede la possibilità, per il partito inferiore, di posizionare il proprio generale di fronte al generale avversario senza pezzo interposto, *bikchang* pareggio, fa sì che, se il generale del partito in vantaggio non interpone un pezzo, il partito inferiore possa reclamare la patta.

2. La scala dei valori assegnata ai singoli pezzi è:

- Carro (cha) 13 punti;
- Cannone (po) 7 punti;

- Cavallo (ma), Elefante (sang) e Guardia (sa) 2 punti;

- Soldato 1 punto

Il Janggi ha una grande somiglianza con gli scacchi cinesi (Xiangqi), di cui è diretto discendente. Occorre però dire che la somiglianza fra i due è puramente esterna: i pezzi sono simili, ma le differenti regole di movimento del Cannone e dell'Elefante e soprattutto la possibilità, per entrambi i contendenti, di poter cambiare la disposizione del Cavallo e dell'Elefante su ogni ala danno al gioco coreano un'altra fisionomia strategica e tattica. Basti pensare che, grazie alla suddetta regola dello scambio di posizione di Cavalli ed Elefanti, si possono avere sedici possibili configurazioni iniziali di gioco, il che arricchisce molto le varianti di apertura.

Sulla base di qualche breve partita vediamo un pò come si gioca.

Partita 1.

Posizione di partenza, Cavalli verdi in 02, 07, Cavalli rossi 13, 18.

1. P 71-72, H 18-37; 2. H 07-86, K 25-15; 3. C 82-87, C 38-35? 4. C 87-81 e guadagna il Carro.

Partita 2 .

Posizione di partenza, Cavalli verdi nelle case 02, 07, cavalli rossi in 12 ed 17.

1. P 79-78, P 41-42; 2. H 02-83, H 12-33; 3. C 82-85, C 32-35; 4. P 75-74, H 17-36; 5. E 03-75, P 47-57; 6. R 01-02, A 16-26; 7. R 02-62, P 49-59 8. H 07-86, R 11-51; 9. E 75-43?, P 42-43 10. R 02-22 (+), K 25-16; 11. R 22-23, C 35-55 12. R23-13, R11-21; 13. C 85-81, C55-15 (+) 14. C 88-85, R21-22 e il Carro verde è intrappolato.

Crea il tuo *Fogliaccio degli astratti*.

Sei un'autore ludico, vuoi far conoscere il tuo gioco ?

Vuoi migliorare la qualità del fogliaccio ?

Hai un'idea ludica da divulgare ?

Se hai dato almeno una risposta positiva allora scrivi a:

ilfogliaccio@tavolando.net



Shogi

Giuseppe Baggio

Proverbio (kakugen): *Un pedone ancorato ad un Oro è più solido di una roccia*

L'ORO È IL pezzo difensore per antonomasia, ma anche il *pedone ancorato* può dare un consistente apporto difensivo, particolarmente efficace nel finale.

Il *pedone ancorato* svolge principalmente tre ruoli:

1. Rafforza il pezzo ad esso legato (in questo caso l'Oro);
2. Chiude alla Torre avversaria la traversa più arretrata;
3. Impedisce la promozione di un pedone avversario.

Questo proverbio intende evidenziare l'efficace cooperazione fra l'Oro ed il pedone. Da una visuale diversa, l'applicazione letterale di questa massima può andare spiacevolmente incontro all'attacco di una Lancia nemica, contro cui non c'è adeguata difesa, non potendo ricorrere infatti ad un altro pedone sulla stessa colonna. Ciò conferma che i proverbi non vanno mai applicati alla lettera, ma piuttosto adattati ad ogni singola e concreta situazione di gioco.



Diagramma 1 (dopo ...+R4i)

Mosse dal diagramma 1:

1.P7c+ Sx7c 2.P*6b R*3i 3.P*7i Sx6b 4.+P4b ed il Nero sta meglio.

Se il Nero giocasse subito 1.P*6b, il seguito R*5i 2.G7i Rx7i+ 3.Sx7i +Rx7i (cambiando un pezzo per 2, anche se maggiore) creerebbe una situazione decisamente critica per il Nero.

La promozione con sacrificio, 1.P7c+ rende possibile la creazione del *pedone ancorato* P*7i, un tatticismo che ricorre spesso in partita. Ora il Nero ha ulteriormente rinforzato il castello (che è reso più solido anche dal fatto che ora il primo mattone è il pedone in 7i e non un pezzo, per cui un eventuale cambio inciderebbe ben poco) e così riesce a privare di effettivo valore le Torri doppiate del Bianco, che di solito sono invece assai potenti.



Diagramma 2 (dopo ...R2i+)

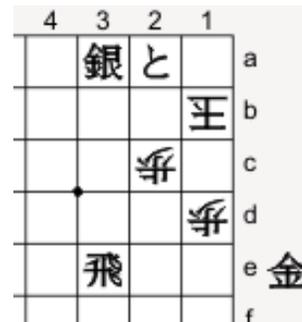
Mosse dal diagramma 2:

1.P*5i L*5a 3.L*5e P*5d e la situazione è sfavorevole al Nero.

L'esempio appena proposto dimostra che in questo caso la scelta di un *pedone ancorato* si è rivelata sbagliata: infatti contro i *pedoni ancorati* sono quasi sempre efficaci gli attacchi delle Lance. Non poteva mancare un proverbio al riguardo, che considerasse cioè anche l'altro piatto della bilancia: *paracadutare un pedone nelle traverse più arretrate può bloccarti per 3 anni*.

Nel diagramma 2 il seguito corretto era 1.L*5i in modo da poter poi contrastare in sicurezza L*5a con 2.P*5e.

Tsume 1 (5 mosse)



Hisshi (1^ mossa)



Le soluzioni le trovate a pagina 53.

Shogi le varianti

Doubutsu Shogi (*Let's catch the lion*)

Il *Doubutsu Shogi* è stato presentato nel 2008 dalla sua autrice, *Madoka Kitao* (1dan pro femminile di Shogi), con l'intenzione di avvicinare i bambini allo Shogi mediante un gioco facilmente assimilabile e dotato di una grafica adatta al pubblico a cui si rivolge. A dispetto della sua apparente semplicità, tuttavia consente sfide apprezzabili anche ai giocatori più esperti.



In Giappone il gioco sta riscuotendo notevole successo (oltre 100.000 copie vendute) e sempre più spesso l'autrice partecipa alle fiere dei giochi in Europa per presentarlo ad un pubblico più vasto. Le regole, sia per il numero di pezzi utilizzati che per il tavoliere molto ridotto, non sono altro che un'estrema semplificazione di quelle dello Shogi. Minimale quanto divertente, ma mai banale: una partita dura al massimo una decina di minuti.

Regolamento

Giocatori, due.

Lo scopo del gioco è di catturare il Leone avversario oppure di raggiungere, in salvo, col proprio Leone (cioè che non possa essere subito catturato) l'ultima traversa opposta.

I pezzi, ogni giocatore dispone inizialmente di 4 pezzi:

Un *Leone* (L), che muove di un passo in tutte 8 le direzioni;

Una *Giraffa* (G), che muove di un passo nelle 4 direzioni ortogonali (richiama il movimento della Torre, ma senza poter correre);

Un *Elefante* (E), che muove di un passo nelle 4 direzioni diagonali (richiama l'Alfiere ma anch'esso senza poter correre);

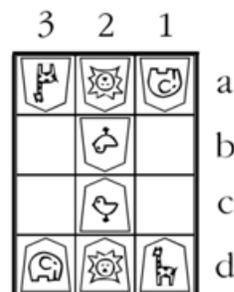
Un *Pulcino* (P), che può muovere di un passo solo in avanti (equivalente del pedone): il Pulcino è l'unico pezzo che promuove diventando *Gallina* (+P) ed infatti è l'unico pezzo che nel lato inverso presenta una figura con le sue nuove capacità di movimento, identiche a quelle del Generale Oro dello Shogi.

La cattura avviene per sostituzione e il pezzo catturato è rigiocabile come nello Shogi: la zona di promozione è l'ultima traversa opposta (a/d). Se la posizione si ripete 3 volte la partita è patta mentre chi

mette l'avversario in stallo vince: questa è dunque un'estrema sintesi delle regole in modo da fugare ogni dubbio.

Tutte le altre regole specifiche dello Shogi non vengono applicate: si può quindi dare matto con un Pulcino paracadutato, come pure avere 2 Pulcini sulla stessa colonna.

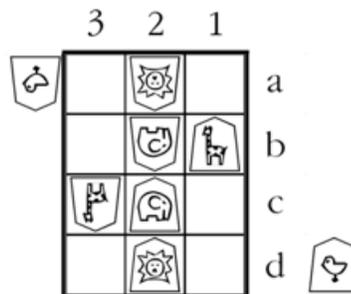
Posizione di partenza



Caso vuole che nella notazione delle mosse le iniziali dei pezzi vadano bene sia per la notazione italiana che per quella *internazionale*. Le coordinate che adottiamo in questo articolo sono conformi a quelle tradizionali dello Shogi (e non quelle stampate sul tavoliere originale).

Primo esempio: bisogna assolutamente evitare questa sequenza simmetrica di mosse!

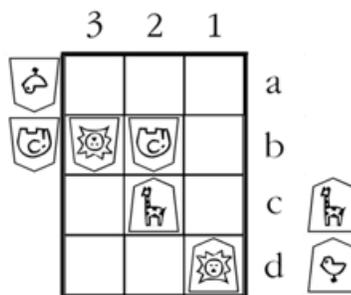
1.Px2b Ex2b 2.E2c G3b 3.G1c G3c 4.G1b??



4. ... Gx2c 5.Lx2c E*3b 6.L2d Lx1b e il Nero non ha più difesa.

Secondo esempio: una partita amatoriale

1.Px2b Ex2b 2.E2c G3b 3.G1c G3c 4.L1d Gx2c 5.Gx2c L3b?



6.Gx2b L1c 7.E*2c Lx2b 8.G*3b L2a 9.L1c P*1b 10.Ex1b Lx3b 11.E2c abbandona (L3c 12.P*3d#; L2a 12.P*2b e poi 13.P*...#; L3a 12.L1b G*2a 13.P*3b#)

Terzo esempio: una partita professionistica.

Nakata 7dan Takeda Osho-ama 15 aprile 2009

1.Px2b Ex2b 2.E2c G3b 3.Ex3b Lx3b 4.G*2c E*1b 5.P*3c L2a 6.L3d L1a 7.L2d L2a 8.G11c Ex1c 9.Gx1c G*2b 10.L1d P*2c 11.E*3d L1a 12.Ex2c Ex2c 13.Gx2c Gx2c 14.Lx2c G*2b 15.L2d L1b 16.G*1c L1a 17.P*2c G1b 18.Gx1b Lx1b 19.G*2b L1a 20.L1c E*2a 21.E*1b abbandona

Il *Doubutsu Shogi* è un piacevole passatempo, poco ingombrante, con una confezione molto carina che attira sempre l'attenzione di grandi e piccini: il regolamento è semplice e intuitivo e le partite sono piuttosto veloci. Basta esporlo per destare subito curiosità e non preoccupazione nei giocatori occasionali, tanto che lo stesso interesse lo desta anche nella versione grande su tavoliere 9x9, che non è altro che lo Shogi, ma con la stessa grafica accattivante.



Milone Marco
Bozzali Ermanno
Taldo Ivano
De Leo Maurizio
Baggio Giuseppe
Martelli Maurizio
Caridi Leonardo
Forte Federico



Nella stesso ritrovo si è svolto anche un torneo di *Doubutsu Shogi*, i risultati sono:

Primo classificato **Caridi Nicola**
De Leo Maurizio
Soppelsa Fabrizio

Ottavo Campionato Italiano Open di Shogi

Sabato 7 e domenica 8 Maggio a Milano, Casa dei Giochi, si è tenuto l'ottavo campionato open di Shogi, a contendersi il titolo undici giocatori. La classifica al termine della due giorni è la seguente:

Primo classificato **Hingley Peter**
Caridi Nicola
Soppelsa Fabrizio



Baggio Giuseppe
Caridi Leonardo
Milone Marco
Durazzi Diego
Soletti Gionata

Le Soluzioni ai problemi sono:

Tsume: 1.+P1a K1c 2.S2b= Kx2b 3.G*1b#

Hisshi: 1.B*3b. se Rx3b 2.N2c=#. Se Bx3b 2.P2a+ Kx2a 3.S*2b#

Scacchi eterodossi

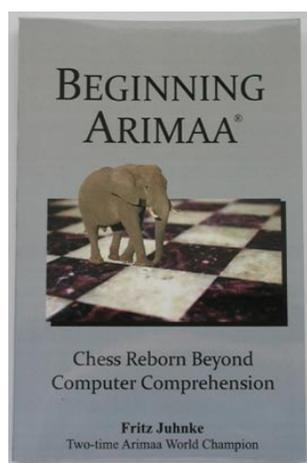
Luca Cerrato

DOPO AVER presentato il gioco *Arimaa* di Omar Syed, in questo numero prenderò in esame una partita realmente giocata per avvicinarsi praticamente al gioco. La partita scelta è l'incontro per determinare il vincitore del campionato 2005, i contendenti sono *Omar Syed* e *Fritzlein Juhnke*. Quest'ultimo è anche l'autore del libro **Beginning Arimaa**.

Prima di introdurre la partita un riassunto dei principali punti del regolamento:

- Disposizione iniziale scelta dai due giocatori.
- Scopo del gioco portare un proprio coniglio sulla riga più distante oppure catturare tutti i pezzi avversari.
- Si muovono da uno a quattro pezzi, i pezzi avversari possono esser *tirati* oppure *spinti*.
- I pezzi hanno una gerarchia, dal più importante a scendere, l'elefante (*El*), cammello (*Cm*), cavallo (*Cv*), cane (*Cn*), gatto (*Gt*) e coniglio (*Cg*).
- I pezzi avversari possono essere *congelati* oppure *catturati* nelle quattro trappole.

Comunque consiglio una veloce lettura e ripasso del regolamento prima dell'analisi della partita.



Notazione delle partite, con **(P)** indico un generico pezzo.

(P)[^] avanzamento in verticale verso l'alto di una casella.

(P)^v avanzamento in verticale verso il basso di una casella.

(P)[>] spostamento orizzontale a destra di una casella.

(P)[<] spostamento orizzontale a sinistra di una casella.

(P1P2) indica il tirare o lo spingere di P1 su P2.

Fritzlein vs. Omar, 2005

1. Apertura Oro

Il giocatore oro per primo posiziona tutti i suoi pezzi.

Sei conigli sono piazzati sulla prima riga in modo che non siano in pericolo. I due conigli nella riga frontale sono più vulnerabili degli altri sei, comunque l'esperienza mostra che posizionando i conigli in *d1* e *e1* l'elefante argento avrà come obiettivo le caselle *d3* e *e3* e tirare avanti i conigli centrali sulla riga interna. L'elefante argento difficilmente vorrà decentralizzarsi in *h3* o *g3*, in questo modo il coniglio d'oro in *h2* e *g2* ha qualche possibilità di andare avanti.

I cavalli d'oro occuperanno le caselle *b3* e *g3* appena possibile per creare una solida difesa, non possono essere attaccati, eccetto dal cammello avversario, il quale non vorrà rischiare di essere preso in ostaggio. L'elefante d'oro e cammello sono piazzati centralmente per la massima flessibilità su attacco e difesa.

1. Apertura Argento.

Il giocatore argento posiziona i suoi pezzi.

Fritzlein sceglie una disposizione simile a quella di Omar, con due importanti differenze.

La prima, l'elefante sulla fila *d* piuttosto che sulla fila *e* direttamente opposta a quella di Omar. Quando due elefanti si trovano in opposizione, l'oro può ottenere una promettente posizione dal muovere il suo elefante avanti di quattro caselle per bloccare l'elefante d'argento.

La seconda, Fritzlein piazza i gatti dietro le sue trappole e i cani sulle caselle dietro e centrali. I pezzi piazzati dietro le proprie trappole possono essere sacrificati nella fase di apertura; un gatto dietro la trappola crea una difesa meno obbligata e un'attacco più interessante.

La giustificazione per Omar di mettere i cani dietro le sue trappole è che i cani sono più plausibili all'avanzamento, mentre i gatti sono più importanti a difendere la propria meta. Anche occasionalmente nelle battaglie per il controllo delle trappole sono leggermente più forti e meno facilmente sopraffatti dallo sciamo.

8	Cg	Cg	Cg	Cn	Cn	Cg	Cg	Cg
7	Cg	Cv	Gt	El	Cn	Gt	Cv	Cg
6								
5								
4								
3								
2	Cg	Cv	Cn	Cm	El	Cn	Cv	Cg
1	Cg	Cg	Cg	Gt	Gt	Cg	Cg	Cg
	a	b	c	d	e	f	g	h

2. (El)^^^^

Omar avanza il suo elefante di 4 caselle. L'intenzione è di trascinare il cammello d'argento a casa come ostaggio.

2. ... (El)v(Cv)gv(Gt)f>(Cm)>

Fritzlein, avendo i gatti dietro le sue trappole, potrebbe rispondere avanzando il suo elefante di quattro caselle, minacciando di catturare un cane per un gatto. Fritzlein sceglie di giocare in difesa, proteggendo il suo cammello.

3. (El)v(Cv)b^(Cv)g^(Cm)>

Omar sceglie una mossa sicura. Il cavallo fuori della sua trappola costruisce una solida difesa. L'elefante ritorna al centro per avere una massima flessibilità. Con la sua quarta mossa muove il cammello verso destra per migliorare la sua posizione senza sbilanciarsi troppo.

Da notare che Omar ha perso un pò del vantaggio della prima mossa nel muovere il suo elefante avanti di quattro e poi indietro di uno. Il fatto che l'elefante d'oro è tornato indietro contro una solida difesa ha sminuito la popolarità dell'apertura dell'avanzamento dell'elefante di quattro caselle, in favore di un avanzamento dell'elefante di tre caselle e un cavallo avanti di uno sullo stesso fianco.

3. ... (Cv)bv(El)vv>

8	Cg	Cg	Cg	Cn	Cn	Cg	Cg	Cg
7	Cg		Gt			Cm	Gt	Cg
6		Cv						Cv
5					El			
4					El			
3		Cv					Cv	
2	Cg		Cn		Cn		Cm	Cn
1	Cg	Cg	Cg	Gt	Gt	Cg	Cg	Cg
	a	b	c	d	e	f	g	h

4. (El)>>(CvEl)<

Omar trascina il cavallo avversario verso la trappola in f3. La minaccia è strategica piuttosto che tattica: il cammello di Omar è vicino a f3, aspetta di prendere in ostaggio il cavallo se arriva l'opportunità.

4. ... (El)>>(Cv)g^(Cg)a7>

Fritzlein decide di giocare in difesa e liberare il suo cavallo. Il gatto e coniglio vicini potrebbero anche scongelare il cavallo, ma non senza sbilanciarsi loro stessi. Dare in ostaggio un gatto oppure un coniglio a questo punto della partita potrebbe essere peggio che dare un cavallo in ostaggio.

5. (Cn)f>(Cm)>(Cv)g<<

Omar non vuole rinunciare al cavallo in ostaggio. Il gioco diventa difensivo: entrambi i giocatori non vorranno esporre pezzi che non siano gli elefanti.

5. ... (El)>v(CgEl)^

Fritzlein finalmente prende un piccolo rischio e passa all'offensiva (notare che con l'elefante trascina il coniglio in h2).

Un plausibile attacco alternativo potrebbe essere spingere il cavallo di Omar e3 in d3, sbilanciando le forze di Omar mettendo entrambi i cavalli sulla ala ovest. Fritzlein potrebbe poi piazzare il suo cammello nell'ala ovest.

6. (El)<<<<

Omar non ha nessun gioco contro i pezzi d'argento sull'ala est, non può tirare un coniglio, e non può fermare Fritzlein dal tirare il coniglio su h ulteriormente. Perciò, astutamente scambia le ali per creare una minaccia.

6. ... (CgEl)<(El)<<

Fritzlein minaccia il cavallo in e3 di Omar.

7. (CvEl)>>

Omar sceglie di centralizzare il suo elefante mentre tira il cavallo in b6 a c5.

7. ... (El)>>(Cv) c^<

L'elefante di Fritzlein può mettere in sicurezza il suo cavallo. Con il coniglio esposto in h4 ha un piccolo vantaggio strategico.

8	Cg	Cg	Cg	Cn	Cn	Cg	Cg	Cg
7		Cg	Gt			Cm	Gt	Cg
6		Cv						Cv
5					El			
4					El			Cg
3		Cv				Cv		
2	Cg		Cn			Cm	Cn	
1	Cg	Cg	Cg	Gt	Gt	Cg	Cg	Cg
	a	b	c	d	e	f	g	h

8. (Cv)b<^^^

Omar prende l'iniziativa, fino ad ora aveva continuato a giocare con un solitario elefante in attacco.

8. ... (Cv)g>v(CgCv)^

Il cavallo esposto in a6 è un gustoso bersaglio, ma il cammello di Fritzlein è sull'ala sbagliata. Questo è un dilemma frequente nelle aperture: un cammello centralizzato è un bersaglio per l'elefante avversario, ma un cammello su un'ala lascia l'altra aperta per un attacco di cavallo. Fritzlein decide di trascinare il coniglio in h4 ulteriormente in avanti, in modo di essere il primo a minacciare la cattura.

9. (Cm)^>(Gt)d^^

Omar ha intenzione di difendere il suo coniglio in h con il suo Cammello. La teoria in Arimaa al tempo di questa partita disapprovava l'esposizione di un cammello così presto, per timore di essere preso come ostaggio dall'elefante avversario. Esperienze successive, comunque, hanno mostrato che la presenza di un coniglio in avanti sull'ala dove il cammello sta operando crea pericoli minori al cammello stesso, perché crea problemi per il pezzo che tiene in ostaggio.

9. ... (El)»(CgCv)h<

Fritzlein trascina il coniglio oro in *h6* e porta il suo elefante a minacciare il cammello avversario. Il cavallo in *a6* di Omar può portare serie minacce, comunque Omar non può ignorare il pericolo che corre il suo cammello.

10. (El)^>(Cm)^(Cn)g^

Omar correttamente difende la trappola *f6* per salvare il suo coniglio, e piazza il suo elefante su *e6*, una casella migliore di *f5*. Da *e6* l'elefante di Omar influenza la trappola *c6* e indirettamente minaccia la riga di casa avversaria. La parte disastrosa della mossa è l'ulteriore spinta del cammello, a dispetto della vicinanza dell'elefante di Fritzlein.

10. ... (El)>(Cm)<<(Gt)g<

Fritzlein non potrà catturare nulla nella trappola in *f6* vista la presenza dell'elefante di Omar. Perciò Fritzlein è attento a tenere il controllo della trappola *c6*. Senza il controllo di almeno una trappola, Fritzlein non sarà in grado di minacciare catture. Lo spostamento del suo cammello cerca di mettere in fuga l'avanzata del cavallo di Omar, e avvicinare il suo elefante vicino al cammello di Omar.



11. (Cm)^(CmCv)^(Cv)av

Il cavallo di Omar si ritira a mani vuote, ma il suo cammello avanza intrepido e minaccia una cattura in *f6*. Il coniglio di Omar in *h6* non solo previene il congelamento del cammello, ma anche che il cammello non sia spinto in *h6* come ostaggio dell'elefante di Fritzlein. Così il cammello in *g6* e il coniglio in *h6*, i quali individualmente sarebbero deboli, si aiutano l'un con l'altro.

11. ... (El)^(Cm)v(Cn)dv(Gt)f<

Fritzlein decide di far posto nelle sue retrovie per minacciare di spingere il cammello avversario in *g7*, dove il coniglio di Omar non può scongelarsi in nessun momento. Il cammello di Fritzlein incidentalmente si avvicina al cavallo di Omar. Normalmente sarebbe sbagliato esporre il cammello su *d6* vicino all'elefante avversario in *e6*, ma Fritzlein calcola che l'elefante non può permettersi di abbandonare la trappola *f6*. Fritzlein sarebbe felice di perdere il suo cammello mentre cattura gli avanzati cammello e coniglio di Omar.

12. (Cv)avv>(Cm)<

Ad Omar sarebbe piaciuto usare il suo cammello per tirare il coniglio in *f8* in *f7* oppure il coniglio

in *g8* in *g7*, perché entrambi avrebbero tolto a Fritzlein una casella per tenere in ostaggio il cammello. Sfortunatamente, ciascuna tirata richiederebbe tutti i quattro passi, lasciando il cavallo in *a5* ostaggio dal cammello di Fritzlein. Perciò Omar ritira il suo cavallo esposto e ritarda il posizionamento dell'elefante di Fritzlein in *g6* tenendo il cammello in *g7*.

12. ... (Cv)gv(ElCm)^(Cm)<

Fritzlein tiene in ostaggio il cammello. Lasciare l'elefante su una trappola potrebbe essere pericoloso se non si ha abbastanza tempo per riflettere sulla mossa.

8	Cg	Cg	Cg		Cn	Cg	Cg	Cg
7		Cg	Gt	Cn	Gt	Cm		Cg
6		Cv	Cm		El	El	Cv	Cg
5								
4								
3		Cv		Gt	Cv		Cn	
2	Cg		Cn					
1	Cg	Cg	Cg		Gt	Cg	Cg	Cg
	a	b	c	d	e	f	g	h

13. (GtEl)<(ElGt)v - (ElCm)>(Cn)d>(Cg)b7<

14. (ElGt)>v (El)v(Cn)7>(Cv)gv(El)>

15. (Cv)e>(GtCv)<*(Cg)f^

... (Cv)gv(CvCn)v(Cn)ev

Omar è costretto dalla necessità di tenere il suo elefante adiacente a *f6*. I suoi piani sono: 1) ripetere la cattura del gatto manovrando con il suo elefante per catturare un altro pezzo di Fritzlein in *f3*, oppure 2) inondare il lato est del tavoliere con piccoli pezzi per cingere l'elefante di Fritzlein, liberare il proprio elefante e vagare per la tavola. Fritzlein immediatamente distrugge entrambi questi piani con il cavallo adiacente a *f3*.

16. (El)vv(C)vEl^*

Omar velocemente abbandona il suo cammello in ostaggio per un'opportunità di catturare un cavallo.

16. ... (CmEl)<v^*

Il dubbio di Fritzlein è dove terminare la mossa con il suo elefante su *e6*, *f5* oppure *g6*. Finendo su *g6* minaccerebbe il coniglio di Omar, ma potrebbe esser meglio avere l'elefante centralizzato nel caso Omar attacchi i pezzi di Fritzlein intorno a *c6*. Lasciando l'elefante in *e6* è più attrattivo, da quando priverebbe Omar della migliore casella per difendere *f6*. Lo scambio potrebbe lasciare la file *g* più aperta per l'elefante di Omar per tuffarsi nel tirare il coniglio di Fritzlein per generare una minaccia minore.

17. (El)<^(Cv)e>

Omar afferra il fondamentale punto di difesa in *e6*, dove il suo elefante può difendere *f6* come pure influenzare *c6* e distruggendo la capacità di Fritzlein di bilanciare le sue forze. Il passo di cavallo è molto importante, si sta puntando ancora in *g6*.

17. ... (Gt)>(Cn)f>v(Cn)e>

Fritzlein non intuisce i progetti di Omar su *g6* e non fa nulla per correggere la cattiva posizione del

suo cavallo. Ha un cammello e un cavallo su un lato e due cani sull'altro, potrebbe uscire con un cane su ogni lato e il cammello e cavallo divisi. La minaccia di Fritzlein al coniglio *h6* è prematura.

18. $(Cv)f^> \wedge (Cn)g^ \wedge (Gt)e^ \wedge (Cm) > (Gt) < v(Cm) \wedge$

Fritzlein, muove, anche se con ritardo, il suo cane su *g6* è perso e inizia lo scambio di ala con il suo cammello.



19. $(Cv)g^ \wedge (Cn)g^ \wedge (CvCn) \wedge$

Omar prende il vantaggio del temporaneo mal posizionamento dei pezzi di Fritzlein lanciando un attacco di cavallo e elefante su *f6*. Questo attacco rimuove il pericolo al coniglio *h6*, legando l'elefante di Fritzlein, e forza il cammello avversario facendo un alleggerimento della pressione. Dall'altra parte, l'attacco pone un non immediato pericolo a Fritzlein, forzandolo a fare un bilanciamento di forze.

19. ... $(Cn)f < \wedge (Cm) > >$

Fritzlein una volta ancora gioca ambiziosamente, minacciando di prendere il cavallo con un cammello.
20. $(El) > (ElCm) < (Cv)b^ \wedge$

Omar divide il suo cavallo dal cammello di Fritzlein. L'elefante di Omar può essere soggetto a bloccare minacce dietro le linee nemiche, ma anche crea minacce per tirare conigli. Usando il quarto passo per avanzare il cavallo a ovest può sembrare ininfluyente, una mossa con scopi strategici. Da quando il cammello e l'elefante sono entrambi legati intorno *f6*, l'altro cavallo di Omar sarà sicuro di tirare un coniglio sotto la fila *a*.

20. ... $(Cm)v > (Gt) > >$

8	Cg	Cg	Cg		Cn	Cg	Cg	Cg
7	Cg					El	Cn	Cg
6		Cv			Gt	Cm	Cv	Cg
5						El		
4		Cv					Cn	
3				Gt				
2	Cg		Cn		Gt	Cg		
1	Cg	Cg	Cg				Cg	Cg
	a	b	c	d	e	f	g	h

L'attuale mossa di Fritzlein è piuttosto affilata, lascia il suo cavallo solo vicino a una trappola ed espone il suo gatto ad essere spinto. Dall'altro lato la minaccia del cavallo di Omar è seria.

La seconda parte della partita la troverete sul prossimo numero.

Il gioco delle definizioni

libero utilizzo del *Dizionario dei giochi*.

Il gioco è semplicemente un viaggio ludico all'interno del Dizionario dei giochi di Andrea Angiolino e Baniamino Sidoti. Si parte da una definizione scelta a caso e poi inizia la libera navigazione dove ci porta il destino.

Vecia, termine veneto che sta per vecchia e si usa per indicare il fante di *spade*.

Spade, seme delle carte da gioco, corrisponde alle picche delle carte di tipo francese.

Seme, serie di appartenenza di ciascuna delle carte da gioco o delle tessere di determinati giochi. Si parla di semi latini, o anche italo-spagnoli quando si hanno coppe, denari, bastoni e spade. I semi francesi sono cuori, quadri, fiori e picche. I semi tedeschi sono campanelli, ghiande e foglie. I semi svizzeri sono scudi, campanelli, ghiande e rose. Altri giochi prevedono un numero differenti di semi. Nell'*Hanafuda* si gioca con un mazzo di 12 semi.

Hanafuda, mazzo formato da 48 carte, divise in dodici semi che rappresentano i mesi dell'anno. Come in ogni gioco di carte si forma con le carte un *tallone*.

Tallone, parte del mazzo rimasta dopo la distribuzione delle carte. Nella scopa e nello scopone è anche l'ultima carta giocata dal mazzier. Dalla stessa radice viene *talo* che indica l'*astrogalo*.

Astrogalo, osso del piede, che gode di una forma piuttosto regolare (quasi cubica) negli ovini, per questo motivo i popoli del Mediterraneo lo hanno spesso usato come materiale di gioco. Con gli astrigali si facevano anche giochi di abilità come quello dei *cinque sassi*.

Cinque sassi, gioco infantile antico e diffuso un pò in tutto il mondo. Il gioco è basato sul lanciare dei sassolini con una mano e riprenderli, bisogna seguire determinati esercizi, per maggiori informazioni non vi resta che consultare il dizionario.

Giochi di connessione

Alberto Bertaglia

DOPO UNA non breve introduzione del gioco sul passato numero adesso si passa alla parte pratica. Come giocare al meglio questo gioco che ha qualcosa in comune con l'antico gioco del Go

La prima e più importante cosa da capire è che si dovrebbe guardare a tutto il tavoliere, invece delle posizioni e delle battaglie locali, in favore di una strategia più ampia. In questo il TwixT può essere associato al Go, dove la visione generale del Goban è una prerogativa essenziale per un buon gioco. Bisogna vincere il blocco psicologico che ci impedisce di abbandonare dei pezzi appena giocati per anticipare una mossa in una zona diversa del tabellone.

Il Twixt può essere paragonato al Go

Non bisogna lasciarsi coinvolgere in piccole schermaglie locali, ignorando il resto che può offrire il tabellone di gioco. Ma a volte, questo è il modo migliore per giocare, a maggior ragione per le prime mosse effettuate. A differenza del Go però, dove gli errori non possono essere adeguatamente puniti fino a molte mosse dopo, un piccolo errore in Twixt può provocare la morte istantanea. Bisogna sempre tenere a mente l'influenza che una nostra pedina può fare in un determinato territorio per cercare di massimizzare il numero di potenziali collegamenti. L'unico modo per vedere in anticipo lo sviluppo di una mossa e della partita è di essere a conoscenza della strategia.

Per questo riporto di seguito alcune forme di base delle pedine, con sequenze di tre mosse, che permettono, alla terza mossa, di effettuare due doppie congiunzioni diverse, e che costituiscono perciò una doppia minaccia non bloccabile dall'avversario (non può giocare due pioli contemporaneamente per bloccare il nostro potenziale collegamento. Un po' come succede per gli *occhi* nel Go). Il punto strategico di questi punti è che la terza mossa deve essere fatta soltanto quando una delle due congiunzioni è minacciata dall'avversario. Farla prima sarebbe una perdita di tempo, che potrebbe costarci la partita, e ci farebbe perdere il vantaggio della mossa e la visione globale del tavoliere.

Queste forme di base possono essere considerate dei *tesuji*¹², o schemi tattici, che si verificano ripetutamente, le forme tattiche di disposizione dei pioli più comuni nel Twixt.

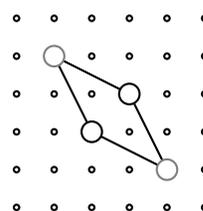
Ci sono 5 forme base, anche se diverse descrizioni del gioco allegate alle scatole, nelle prime edizioni pubblicate dalla 3M, ne riportano solamente

4. Anche *Giampaolo Dossena* nella sua **Enciclopedia dei Giochi** pubblicata dalla UTET, riporta le descrizioni di sole quattro forme.

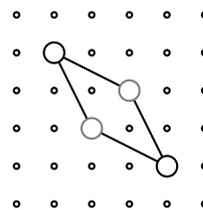
Ciascuna di queste forme è caratterizzata da un nome e da due numeri che rappresentano le distanze orizzontale e verticale tra i pioli. Il valore maggiore è elencato prima.

La prima forma è di solito quella non presentata ed effettivamente non è così forte come le altre, ma normalmente non può essere bloccata, ed è spesso utile in un combattimento vicino.

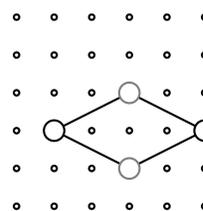
Sbieco corto: zero fori in diagonale, *short* in inglese. 1-1



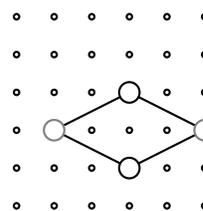
Sbieco: due fori in diagonale, *tilt* in inglese. 3-3



Lungo: tre fori in linea retta, *Beam* in inglese. 4-0

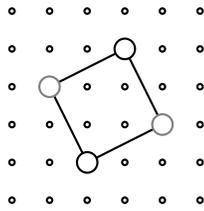


Corto: un foro in linea retta, *Mesh* in inglese. 2-0

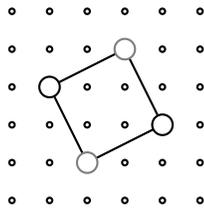


Quadro: diagonale di un rettangolo di otto fori, *Coign* in inglese. 3-1

¹²Un termine giapponese usato nei giochi di Go o Shogi. Il tesuji è un gioco intelligente, il miglior gioco in una posizione locale, una mossa abile. Tesuji è derivato da *suji*, che significa *linea di gioco*. Potremmo anche considerare il Tesuji come sequenze di mosse che ci portano un vantaggio sicuro.

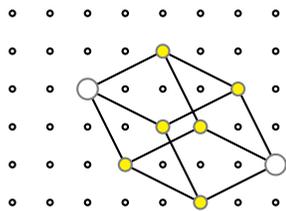


Questa forma è la speculare della forma quadrata e quindi con le stesse caratteristiche.

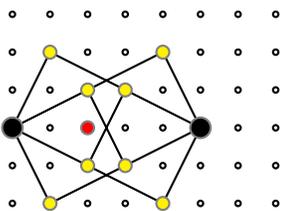


Oltre a queste forme base ci sono molti altri modi per posizionare due pioli dello stesso colore in modo che lo spazio tra loro sia difficile da attaccare. Il prossimo diagramma mostra alcune di queste forme.

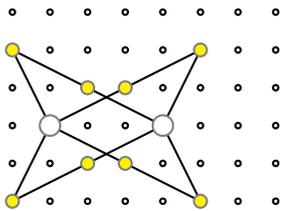
La **forma 5-2** è particolarmente forte. Questi due pioli sono in grado di connettersi in due mosse in una varietà di modi diversi, di solito troppi per l'avversario per poterli bloccare tutti.



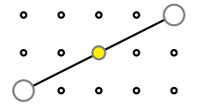
La **forma 5-0** è leggermente più vulnerabile. Per esempio, se la pedina di sinistra è scollegata, Bianco potrebbe essere in grado di attaccare giocando un piolo nella posizione rossa.



La **forma 3-0** coinvolge alcuni aspetti molto difficili della tattica.



La **forma 4-2** non è tecnicamente una forma, perché c'è solo un modo per collegare questi pioli in una mossa. Ma senza un piolo nero nelle vicinanze, può essere difficile per il Nero attaccare questo modello in ogni caso.



Esistono ancora altre disposizioni di pedine, *3-0*, *4-3*, *6-1*, *7-3*, *5-4*, che potranno essere approfondite per chi volesse sviluppare un gioco decente. Disposizioni che prevedono, naturalmente, più di una mossa per connettere i nostri pioli, o combinazioni di forme base che comunque formano disposizioni abbastanza forti agli attacchi.

A proposito di attacchi è chiaro che oltre alle forme base ci sono delle risposte, o attacchi, a queste forme. Il piolo giocato sul punto rosso nella forma 5-0 presentata è chiaramente un attacco per smantellare le pedine avversarie. L'attacco più comune ad una forma avversaria si attua giocando un proprio piolo, legato con un altro piolo, adiacente ad un piolo solitario avversario minacciando di tagliare da una parte o dall'altra. Questo modo viene chiamato *attacco a martello*.

La conoscenza di queste forme base e degli attacchi serve per giocare più facilmente pioli che potranno successivamente essere collegati fra loro.

Terminologia del TwixT

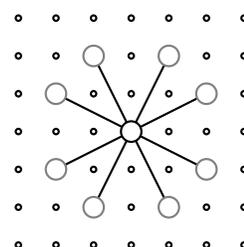
Foro, una delle posizioni giocabili sulla griglia 24x24 del tavoliere. I quattro punti d'angolo sulla griglia 24x24 non sono giocabili.

Bordo del Tavoliere, una riga (o colonna) di fori lungo uno spigolo del tavoliere. Il bordo del giocatore rosso è lungo la *cima* e la parte *inferiore*, e il bordo del nero sono le righe lungo i bordi sinistro e destro del tavoliere. La maggior parte delle tavole hanno una barra colorata che separa i bordi dal resto della griglia.

Piolo, il pezzo di gioco (pedina) utilizzato per segnalare una posizione sulla griglia.

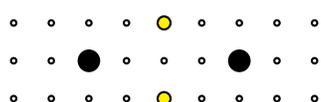
Legante, il pezzo di gioco utilizzato per collegare due pioli sul tavoliere. Chiamato anche *ponte*, *barriera*, *legame*, *Link*.

Collegamento, due pioli uniti mettendo un pezzo legante con una parte su ogni piolo. I due pioli sono separati da un unico foro su un asse e due fori dall'altro (come la mossa di un cavallo negli scacchi). Questa è la mossa di base successiva al piazzare un piolo. Un piolo può essere collegato ad un altro piolo posto in una qualsiasi delle altre posizioni possibili, come mostrato nella figura.

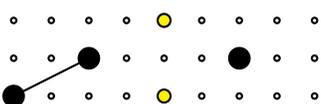


Spesso i termini *legante* e *collegamento*, utilizzati per identificare il pezzo di gioco ed il collegamento fisico tra due pioli, sono utilizzati in maniera intercambiabile all'interno di articoli sul Twixt, lasciando l'interpretazione da stabilirsi da parte del lettore in base al contesto.

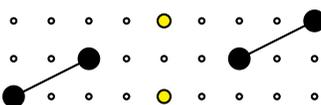
Configurazione, due pioli non collegati fra loro, ma disposti in modo tale per cui è possibile collegarli giocando un singolo piolo. Le configurazioni possono essere: non legate (nessun collegamento su entrambi i lati), legate singolarmente (solo uno dei due pioli con un collegamento) o doppiamente legate (entrambi i pioli con un collegamento). Le configurazioni non legate sono molto più facili da **rompere**, mentre le configurazioni legate ad ambedue le estremità sono (di solito) quasi impossibili da rompere.



Non legata



Legata singolarmente



Doppiamente legata

Configurazione semplice, una configurazione semplice sono due pioli che potrebbero essere collegati da un unico legante, ma non lo sono (la forma base della mossa). Questo può accadere se un giocatore ha rimosso un collegamento precedente o, per qualche motivo, non lo ha mai giocato.

Ponte, una configurazione che è stata completata.

Forza di connessione, la forza di connessione tra due pioli è definita dalla possibilità di collegare i due pioli. In una disposizione di base, rappresenta la forza di connessione, fra i due pioli. In un contesto più ampio si discute di forza di connessione tra pioli in generale, quando un numero arbitrario di mosse è necessario per collegare due pioli.

I seguenti aspetti sono coinvolti quando si analizza la forza di una forma:

- La larghezza dello schema di collegamento.
- Il sostegno dei propri pioli e collegamenti.
- Le minacce di pioli e collegamenti avversari.

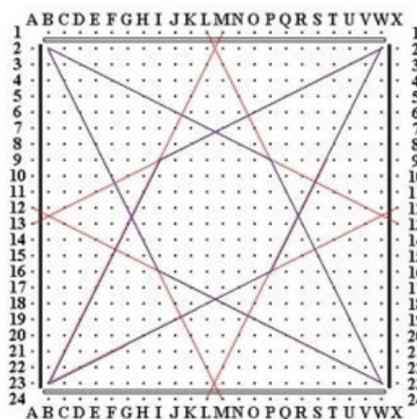
Il primo aspetto considera la larghezza del modello di connessione. Uno schema di connessione è costituito da una serie di fori e link che possono essere utilizzati per collegare i pioli con una sola mossa.

Il secondo aspetto considera il sostegno dei propri pioli e link. L'interazione con altri pioli è importante,

perché non è di nessuna utilità collegare uno schema di pioli se lo schema stesso è bloccato per esempio dal bordo del tavoliere. Un forte sostegno da parte di pioli circostanti riduce la possibilità per l'avversario di bloccare una forma.

Il terzo aspetto considera le minacce di pioli e link avversari. Pioli e collegamenti avversari nelle vicinanze che minacciano fortemente di tagliare tutti i percorsi possibili tra i due pioli di una forma.

Linee cardinali, Le linee rette che iniziano in un angolo del tavoliere e continuano fino sul lato opposto della scacchiera, lungo una serie di fori che potrebbero essere collegati con leganti. Ci sono due linee cardinali provenienti da ogni angolo. Le linee cardinali sono chiamate anche le linee guida (diagonali). Le linee guida sono indicate nella figura. Anche se non riportate nei tavolieri originali in vendita, le linee cardinali sono così importanti nel gioco che alcuni giocatori le disegnano sui propri tavolieri. Servono ad avere un punto di riferimento sull'enorme griglia del campo di gioco, ma principalmente aiutano a vedere chi sta per vincere una *battaglia d'angolo*. Oltre alla disposizione riportata in figura c'è un altro



modo per indicare le linee d'angolo, un metodo leggermente più *pulito* di questo. Praticamente vengono disegnate le due linee che partono da un angolo solo fino alla posizione in cui incontrano la linea speculare dell'angolo opposto. Per esempio la linea che parte dalla posizione B2 viene disegnata fino alla posizione P9. In figura sono indicate con un colore più scuro.

Scala, Una scala è una struttura di pezzi che viene creata da una sequenza forzata di mosse verso un bordo. Non tagliare l'avversario verso il confine causerà un importante passo avanti nella difesa. Pertanto, la scala continua fino a quando colpisce un bordo o fino a quando trova una mossa di fuga. Le scale sono intuitive per molte persone, perché esistono anche nel Go. Le linee guida vengono utilizzate per prevedere come si evolve una scala e per chi vincerà la battaglia per una scala.

Una scala si chiama *solida*, se i pioli nella forma della scala sono collegati da leganti, oppure *tratteggiata* se i pioli nella forma della scala non sono collegati da leganti. Le scale tratteggiate di solito sono più facili da attaccare e rompere delle scale solide.

Tavolando.net

Luca Cerrato

TRA UN numero e quello successivo del *Il fogliaccio degli astratti* passano alcuni mesi nei quali l'attività ludico divulgativa di Tavolando non si ferma. Per la prima parte del 2011 bisogna ricordare due importanti appuntamenti a cui Tavolando.net ha partecipato. Il primo ad inizio Febbraio, un incontro al centro della cultura ludica di Torino (via Fiesole xx. Torino) con operatori del settore, il secondo è la Play 2011 di Modena.

L'incontro con gli educatori delle *ludoteche di Torino* si è svolto un venerdì pomeriggio ed è stato diviso in due sezioni. La prima parte teorica in aula con una breve panoramica dei giochi astratti tradizionali dei cinque continenti. Lo scopo della parte teorica era di fornire un ripasso sulla storia dei giochi e mettere in evidenza le varie differenze e similitudini tra giochi. La parte pratica si è tenuta nel laboratorio ludico dove sono stati presentati e soprattutto fatti giocare, una serie di giochi astratti moderni. Tra i titoli mi ricordo *Kamisado*, *Connect6*, *gioco delle Amazzoni*, *Quoridor*, *Yinsh*, *Dvonn*, *Blokus*.



Una bella esperienza per il sottoscritto che per la prima volta ha potuto confrontarsi con dei professionisti del settore e soprattutto ha avuto la possibilità di scambiare delle opinioni con delle persone che si occupano di un campo ludico diverso sia a livello di giochi che di utenza, da quello usuale di Tavolando.net. Inoltre spero di aver fatto scoprire agli operatori presenti una nuova serie di giochi che torneranno utili per la loro attività lavorativa.

Per il secondo anno consecutivo Tavolando.net ha avuto l'onore di organizzare l'area dei giochi astratti per la **Play** di Modena. Play è una delle più grandi manifestazioni ludiche italiane che si tiene all'interno della fiera di Modena e copre un'area di 20.000 metri quadrati. All'interno della manifestazione sono presenti tutte le realtà ludiche italiane dal mondo dei giochi da tavolo, giochi di miniature, war game, ludoteche per bambini, modellismo e Cos Play.

In questa edizione la *squadra dei giochi astratti* copriva differenti realtà giocose:

Bao con la KIBA e *Nino Vessella*, affiancato da *Maurizio Pinard*.

Awele, con Tavolando.net.

Dama, circolo damistico Giovanni Falcone di Bologna.

Scacchi, Club 64 di Modena.

Go, club del tortellino e Federazione Italiana gioco Go.

Duodecim Scripta, con le ragazze di Verona dell'*associazione archeonautiche*.

Shogi, associazione italiana Shogi con la presenza di *Giuseppe Baggio*.

Carrom, con la federazione italiana.

Johannes Wentu, con il suo gioco *Isaac*.

Durante la manifestazione il sottoscritto, insieme a *Maurizio Pinard* (Giochinvalle) hanno fatto giocare numerosi giochi astratti, tra i quali *Quoridor*, *Hive*, *Retsami*, *Kamisado*, *Focus*, *Fanorona*, *Pasang*, *Dvonn*, *Zertz*, *Gobblet*, *Colors*. Tra i tavoli dell'area astratta sabato pomeriggio si è anche tenuto un torneo master della *Board Game League* di Quoridor.



Bimbùm Baleejù

Con grande piacere del sottoscritto nel mese di Marzo è andata in onda la prima puntata della trasmissione radiofonica *Bimbùm Baleejù*, sulla **web radio 110 dell'università di Torino**.

Il conduttore Francesco Rigoni, laureando in antropologia, ha dedicato una quindicina di puntate, a cadenza settimanale, al mondo dei giochi con interventi di professori universitari, esperti di giochi, creatori ludici cercando di dare una visione del mondo ludico più completa possibile.

In questa ottica Francesco ha dato grande visibilità anche a *Il fogliaccio degli astratti*, invitandomi in trasmissione e riservando al fogliaccio una breve rubrica in ogni puntata. In questo angolo del fogliaccio ho scelto una serie di argomenti che andavano dagli autori ludici, al mondo degli scacchi eterodosi, ai giochi legati ai dadi ed altro ancora. Tutte le puntate possono essere scaricate dal sito della radio <http://www.110.unito.it>

P
L
A
Y

2
0
1
1



Classificazione

Luca Cerrato

QUESTA VOLTA popolerò l'*albero di gioco* prendendo in considerazione alcuni giochi astratti, con l'occasione si introdurranno delle nuove definizioni che serviranno per una descrizione sempre più approfondita delle regole. Bisogna immaginare un regolamento come una cipolla, si inizia da definizioni generiche per poi aggiungere *strati ludici* sempre più precisi fino ad arrivare al regolamento vero e proprio. In questo modo poco alla volta si andrà a realizzare un dizionario tecnico ludico.

Quello che mi ha sempre colpito delle definizioni sul gioco è che è un'*attività inutile*.

Certamente *il giocare* è un'attività non primaria alla sopravvivenza, ma senza alcun dubbio *non inutile*.

Un parallelismo con il mondo del cibo potrebbe essere interessante. Per sopravvivere basterebbe semplicemente mangiare sostanze necessarie al nostro corpo, proteine, carboidrati e cose del genere. Non sarebbe necessario *mescolare, miscelare e cuocere* insieme differenti ingredienti per ottenere dei succulenti piatti oppure il lavorare l'uva per creare ottimi vini.

Il gioco un sano massaggio intellettuale

Per i giochi potrebbe essere vero qualcosa del genere, pochi giochi per riempire i tempi morti della nostra vita. Per nostra fortuna l'uomo ama lanciare delle sfide, scoprire nuove strade in tutti i campi della conoscenza. Continuano il paragone con il campo culinario in cui si combinano ingredienti per ottenere prelibati piatti e profumati vini e gustose birre. Anche nel campo ludico succede qualcosa di simile. Questa affermazione potrebbe sembrare assurda, ma se avete un pò di esperienza nei giochi da tavola avrete certamente notato che alcuni giochi sembrano assomigliarsi, la similitudine è data dalle tecniche utilizzate, la differenza è nella particolare combinazione di elementi (regole) che danno vita a varie esperienze di gioco.



Nelle ricette culinarie bisogna stare attenti a non abbinare certi cibi altrimenti si otterrebbero risultati poco *digeribili*, pensate un piatto di lasagne su cui

viene con posata una bella fonduta di cioccolato. Anche nel campo ludico succede qualcosa di simile. A tal dire chiedo ai lettori di segnalarmi quali accostamenti ludici non sono graditi, non so un lancio di dadi in un gioco astratto deterministico.

Il mangiare è necessario sia al corpo che alla mente, anche il gioco è indispensabile al quotidiano rilassamento per distrarsi dai problemi della vita, un sano *massaggio intellettuale*.

Se tutto quello che ho scritto sopra è anche solo parzialmente vero il gioco non è un'attività fine a se stessa, anzi il gioco è un'attività importante nella vita di ognuno di noi. Come alcuni piatti e bevande devono essere presi a dosi limitate anche certi giochi devono essere fatti con moderazioni (vedi i giochi d'azzardo).

Per fare un buon lavoro bisogna creare alcune definizioni ed introdurre delle abbreviazioni: le lettere maiuscole indicano l'inizio di una nuova parola o regola. Alle singole abbreviazioni deve essere associata una precisa definizione, per esempio all'acronimo *CtrSl* è la composizione di due abbreviazioni:

Ctr, indica la cattura, definizione:

Cattura è l'azione atta ad eliminare temporaneamente o definitivamente un pezzo da un particolare tavoliere.

Sl indica il salto, definizione:

Il salto è l'azione con cui un pezzo scavalca un altro pezzo che si trova lungo il suo movimento.

Numero di giocatori si utilizza l'abbreviazione **NmrGioc**.

Materiale di gioco si utilizza **Mtrl**, la classificazione in questo caso punterà a far emergere la tipologia di pezzi presenti nel gioco. Quindi il numero di tipi di pezzi (**NmrTp**) dipende anche dal colore dei pezzi. Il numero di tavolieri si indica con **NmrTvlr**, la forma dei tavolieri si indica con **FrmTvlr**, che può essere quadrata, romboidale, esagonale. La tipologia delle caselle (**TpCsl**) che può essere quadrata o esagonale. Il numero di caselle per lato (**NmrCas**).

Scopo del gioco (**Scp**), in questo caso si hanno diverse scelte, eccone alcune: far più punti di tutti (**MaxPnt**), far meno punti di tutti (**MinPnt**), bloccare i pezzi avversari (**BlcTtPzAvv**), catturare tutti i pezzi avversari (**CtrTtPzAvv**), catturare un certo numero di pezzi avversario (**CtrNmrPzAvv**), catturare un certo numero di pez-

zi (**CtrNmrPz**), catturare un determinato pezzo avversario (**Ctr1PzAvv**(*nome*)).

Fine gioco si indica con **Fn**, il gioco può terminare quando si raggiunge determinate condizioni, in questo caso si utilizzano le stesse terminologie dello scopo del gioco.

Inizio gioco si indica con **Inz**, nel precedente articolo non era considerato come ramo principale, grave dimenticanza. Dobbiamo considerare la situazione del tavoliere (**Tvlr**), che può essere:

- Completamente pieno, *Pn*.
- Parzialmente pieno, *PrzltPn*.
- Vuoto, *Vt*, in questo caso i pezzi sono in riserva.

Le riserve (**Rsrv**) possono essere piene (*Pn*) o vuote solo nel caso che siano utilizzate, cioè i pezzi che escono dal tavoliere hanno la possibilità di rientrare in gioco.

Gestione turni (**Gst**), in quale modo i giocatori interagiscono con il gioco, possiamo per ora evidenziare due modi: a turni *Trn* oppure in simultanea *Smlt*.

Il gioco, ovvero le regole del gioco **Rgl**, è la parte più complessa, la presentazione di questa richiederà più articoli con un dettaglio sempre più profondo. Infatti una regola può essere descritta partendo da un livello molto distante dalla regola vera e propria.

- *Movimento* si indica con **Mvm**, diretto *Drt*, liberare *Lnr*, al salto *Slt*, in tutti i casi bisogna indicare quali elementi devono seguire questa regola.
- *Cattura* si indica con **Ctr**, diretta *Drt*, per sostituzione *Stz*, al salto *Slt* (a questo punto si dovrebbe specificare il tipo di salto).
- *Promozioni*, *Prmz*, se la promozione avviene sull'ultima riga *UltmRg*.

I regolamenti presi in esame sono *Dama internazionale*, *Bashne*, *Zertz*. Incominciamo a vedere come catalogare i giochi citati sopra, ovviamente con un dettaglio molto superficiale, con il gioco della dama internazionale.

Dama internazionale

NmrGioc(2) ;
Mtr: NmrTp(2), Tp(pedinaBianca, damaBianca, pedinaNera, damaNera), NmrTav(1), FrmTav(quadrata), TpCas(quadrata), NmrCas(10) ;
Scp: CtrTtPzAvv oppure BlcTtPzAvv ;
Fn: CtrTtPzAvv ;
Inz: Tvl(Pn), GiocPz(pedinaBianca, pedinaNera) ;
Gst: Trn ;
Rgl: MvmDrtLnr(pedinaBianca, damaBianca, pedinaNera, damaNera), CtrDrtSlt(pedinaBianca, damaBianca, pedinaNera, damaNera), Prmz(UltmRg) ;

Adesso prendiamo in considerazione un gioco che si differenzia di poco dalla dama internazionale, il *Bashne*, sempre giocato su un tavoliere quadrato 8x8, la grande differenza da evidenziare su una classificazione è che i pezzi catturati non escono dal gioco, ma vengono impilati sotto la catturante. Per far questo si introduce la definizione di cattura diretta al salto in colonna, *CtrDrtSltCln*. Quindi il *bashne* è catalogato nel seguente modo:

Bashne

NGioc(2) ;
Mtr: NmrTp(2), Tp(pedinaBianca, damaBianca, pedinaNera, damaNera), NmrTav(1), FrmTav(quadrata), TpCas quadrata, NmrCas(8) ;
Scp: CtrTtPzAvv or BlcTtPzAvv ;
Fn: CtrTtPzAvv ;
Inz: Tvl(Pn), GiocPz(pedineBianca, pedinaNera) ;
Gst: Trn ;
Rgl: MvmDrtLnr(pedinaBianca, damaBianca, pedinaNera, damaNera), CtrDrtSltCln(pedinaBianca, damaBianca, pedinaNera, damaNera), Prmz(UltmRg) ;

Zertz

L'ultimo gioco in esame è lo *Zertz*, le tre principali differenze: tavoliere esagonale, tavoliere vuoto con pezzi in riserva, condizione di vittoria differenti dai due giochi precedenti e tavoliere che può ridursi turno dopo turno.

Per il posizionamento diretto abbiamo **PsntDir** indicando anche il tipo di pezzi.

Tavoliere che si ridimensiona si introduce l'abbreviazione **TavRdm**.

NGioc(2) ;
Mtr: NmrTp(3), Tp(bianco, nero, grigio), NmrTav(1), FrmTav(Esgl), TpCas(Esgl), NmrCas(4) ;
Scp: CtrNmrPz ;
Fn: CtrNmrPz ;
Inz: Tvl(Vt) ;
Gst: Trn ;
Rgl: PsntDir(bianco, nero, grigio), CtrDrtSlt(pedina, dama), TavRdm ;

Il livello di descrizione dato ai tre giochi di sopra non raggiunge ancora il livello della regola, ma introduce delle definizioni che sono in grado di evidenziare le differenze. Per esempio manca il dettaglio di cattura al salto (chi cattura e cosa cattura).



Il fogliaccio degli astratti è in continua crescita, per migliorarlo ancora di più la redazione ha bisogno di nuove forze, se vuoi far parte di essa stiamo cercando dei volontari,

- Autori ludici per gli articoli.
- Esperti per approfondire determinati argomenti ludici.
- Per informare la redazione delle ultime novità, giochi interessanti, argomenti da approfondire,...
- Per revisionare le bozze degli articoli.
- Per impaginare la rivista, in questo caso servono persone che sappiano lavorare in \LaTeX .
- ...
- ...

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisori della rivista, *Alberto Bertaggia* e *Maurizio Pinard*.

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

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, 54, 55, 56
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45, 55, 56
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56
N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55
L. Borgesa	52
R. Saranga	54
R. Cassano	54, 55
J. Musse Jama	54
M. Foschi	55
G. Galimberti	55, 56
P. Canettieri	56
F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56
G. Lumini	56
A. Barra	56

Siti di riferimento: <http://www.boardgamegeek.com>, <http://nuke.goblins.net/>.

Questa rivista è stata creata utilizzando \LaTeX .

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net> e-mail ilfogliaccio@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.

Il Baratto ludico



Siete
un **editore**
un **autore**

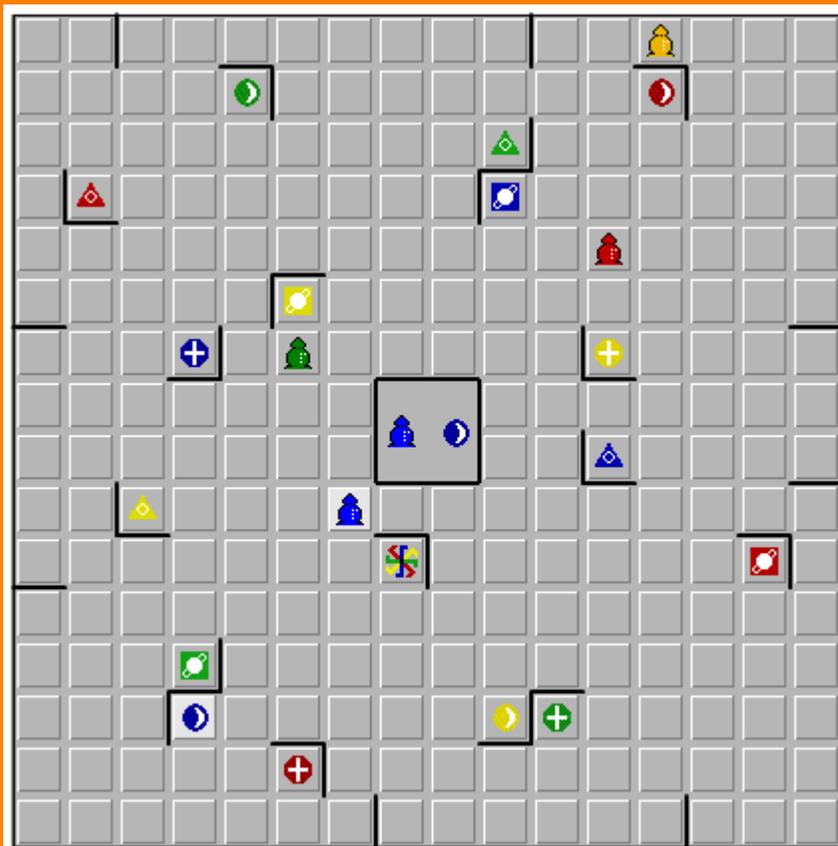
Volete far conoscere il **vostro gioco**
su *Tavolando* e su *Il fogliaccio degli astratti* ?

Da oggi potete utilizzare il **baratto ludico**.

Per maggiori informazioni info@tavolando.net

Secondo problema di **Ricochet Robot**, gioco di *Alex Randolph*.

Sul numero 56 trovate il regolamento.



Portate il robot blu sul gettone blu nel minor numero di mosse.

Potete divertirvi sul sito

<http://www.ricochetrobots.com>