

Il fogliaccio degli astratti

Numero 57 - Anno 8

Dicembre 2011

Rivista dedicata al mondo dei giochi da tavolo.

Giochi ferroviari.

Giochi astratti.

Il Cucú, gioco di carte.

I giochi di Sid Sackson.

I rompicapo, Morphion solitaire.

e tanto altro ancora ...

Il contrario del gioco non è ciò che è serio, bensì
ciò che è reale.

(Sigmund Freud)

In questo numero

- **Idee in libertà:** *Migliorare il mondo con i giochi.* (Pag. 2)
- **Ferrovie giocose:** *giochi di simulazione ferroviaria.* (Pag. 3)
- **Giochi di carte:** *Il cucù.* (Pag. 10)
- **I nostri giochi:** *Magnetic Brain, Isaac, Cubi.* (Pag. 12)
- **I rompicapo:** *Morphion solitaire.* (Pag. 17)
- **Giochi d'allineamento:** *Nozioni di Renju e Fire and Ice.* (Pag. 20)
- **Il mondo delle dame:** *dama ticinese.* (Pag. 21)
- **Bashne:** *Nozioni di strategia.* (Pag. 22)
- **Ludo storia:** *il libro di Alfonso X.* (Pag. 24)
- **Il personaggio ludico:** *Sid Sackson, giochi dal 1969 al 1975.* (Pag. 28)
- **I mancala:** *Tricala.* (Pag. 35)
- **Il Bao nel mondo:** *Torneo internazionale.* (Pag. 37)
- **Curiosità ludiche:** *Nomic.* (Pag. 38)
- **Classificazione:** *complessità del gioco.* (Pag. 41)
- **Othello:** *Studio e campionato italiano.* (Pag. 42)
- **Sport & giochi . . . :** *Ciclo tappo.* (Pag. 45)
- **Scacchi eterodossi:** *super scacchi.* (Pag. 46)
- **Shogi:** *Studio e mini varianti (Gogoshogi e Judkins).* (Pag. 49)
- **Xiangqi:** *Aperture delle bombarde in opposizione.* (Pag. 53)
- **Janggi:** *Valore dei pezzi.* (Pag. 54)
- **Piccoli giocatori:** *Animal upon animal e il labirinto magico.* (Pag. 56)
- **Backgammon:** *Analisi iniziale.* (Pag. 57)
- **Giochi di percorso:** *Plakoto.* (Pag. 59)
- **Giochi di connessione:** *Twixt.* (Pag. 60)
- **Carte moderne:** *Death note.* (Pag. 63)
- **Riflessioni:** *Bin'fa e divagazioni.* (Pag. 65)
- **Dettagli in gioco:** *Le dimensioni ludiche.* (Pag. 68)
- **Spiel des Jahres:** *giochi dal 1983 al 1986.* (Pag. 69)

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

I giochi possono cambiare il mondo?

In altre parole, con meno pretese, la domanda più sensata da fare è: *in quale modo un gioco potrebbe migliorare la vita umana?*

L'ispirazione di questa riflessione proviene da un articolo apparso sul numero 902 del settimanale *L'internazionale* intitolato:

Un gioco salverà il mondo.

Utilizzare i giochi per migliorare e risolvere i problemi del mondo.

Battere un record mondiale oppure, più semplicemente, vincere ad un gioco da tavolo oppure arrivare per primi sulla Luna ha sempre portato a delle miglione, più o meno marcate, nella vita di tutti i giorni. Una competizione, di qualunque tipo, rientra nella categoria dei giochi per via dello scopo finale, *vincere*, raggiungere la meta prefissata. Imporsi un obiettivo da raggiungere, il *prevalere* sugli avversari, superare difficoltà tecniche, implica il prepararsi al meglio, sviluppare metodologie di allenamento fisico oppure tecnologiche che migliorino i processi per ottenere il massimo con il minimo di energia (mentale, fisica) possibile.

In ogni caso si hanno delle regole da seguire. Per quanto riguarda una gara di atletica bisogna prepararsi su una distanza prefissata, non bisogna assumere sostanze illecite. Per arrivare sulla Luna si sono dovute pianificare, nel corso di diversi anni, nuove tecnologie innovative, studiare la reazione del corpo umano nello spazio e avendo anche un occhio ai costi.

Le due *competizioni* di sopra hanno gruppi di lavoro completamente diversi; piccoli nel caso di un atleta, grandi, oserei dire enormi, per una missione spaziale. In ogni caso abbiamo dei singoli che devono far squadra per svolgere al meglio il loro compito. Anche nei nostri giochi da tavolo cerchiamo di ottenere il massimo con le limitate risorse che il regolamento mette a nostra disposizione. In ogni caso è un agonismo che fa emergere il meglio di noi. Come sfruttare questo enorme potenziale per migliorare il mondo?

Prima di affrontare l'annoso problema di salvare questa Terra, sommersa da molteplici emergenze, vediamo come la rete e le sue applicazioni hanno cambiato il mondo in quest'ultimo ventennio. La sua

principale capacità è il connettere insieme delle singolarità che condividono le loro conoscenze, le loro potenzialità ed anche la volontà di privilegiare, di innalzarsi sopra alla massa.

L'aspetto cooperativo, il lavorare tutti insieme è, a mio avviso, e continuerà ad essere essenziale nel collezionare informazioni, si vedano gli svariati siti che collezionano notizie e dati a livello enciclopedico oppure in ristretti campi di conoscenza.

In ogni modo, a mio parere, per fare il salto ed arrivare ad un nuovo livello di condivisione (non è detto che sarà migliore) bisogna **incanalare l'energia competitiva** che è dentro ad ogni essere umano. Il controllare la volontà di emergere sulla massa e convogliare questa energia per il bene comune non sarà un lavoro facile, ma forse sarà l'inizio di una nuova era, dove una sana competenza creerà un nuovo modo di fare cultura e di pensare in modo differente. Un esempio, molto settoriale, di come mettere in competizione arriva dalla corsa a piedi, un famoso marchio di scarpe sportive, ha dato la possibilità di mettere in rete le proprie statistiche. In questo modo i corridori le usano per sfidarsi e migliorare le proprie performance, in modo del tutto virtuale.

Il passo successivo sarà quello di passare dal singolo alla comunità, gruppi che *cooperano competitivamente* per raggiungere il bene comune. Un esempio di ricerche in questo campo arriva dalla game designer McGonigal¹ che afferma nel libro *La realtà in gioco* che **i giochi tirano fuori il nostro lato migliore**, ci portano a pensare in modo creativo, a collaborare e a perseverare.

In conclusione, cominciamo a credere veramente al grande potenziale dei giochi, pensiamo ludicamente.



¹Dirige il settore ricerca e sviluppo giochi presso l'Institute for the Future di Palo Alto, California. Progetta alternate reality games (ARG), giochi basati sulla collaborazione, realizzati per aiutare a risolvere i problemi della vita reale. La sua specializzazione consiste nel creare giochi che impegnino i partecipanti ad affrontare problemi, come la povertà, le malattie, i cambiamenti climatici, tramite una collaborazione su scala planetaria. La sua ricerca verte sui modi in cui i giochi possono influire sui nostri comportamenti, su come i giochi stessi possono essere utilizzati per accrescere il nostro benessere e la nostra capacità di ripresa.

Ferrovie giocose

Manlio Manzini

UNO SPECIALE nel mondo dei giochi di simulazione ferroviaria in compagnia di Manlio Manzini grande esperto del settore.

Il treno e il gioco

Il fascino della ferrovia e dei treni è ben noto ed evidente, in tanti aspetti dell'arte, della cultura, della letteratura, del cinema

Non poteva che essere così anche nel mondo ludico. Chi non ha desiderato (tempestando di richieste i genitori) un trenino da bambino?

Chi non ha mai desiderato un trenino da bambino.

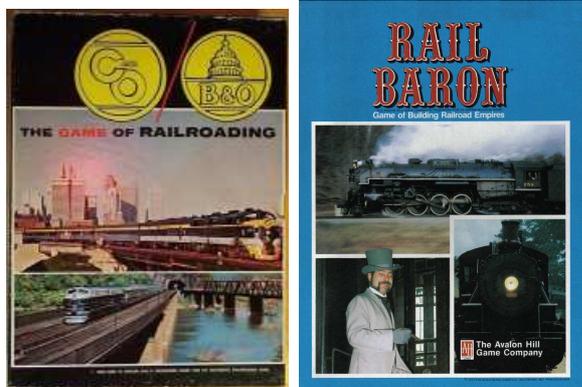
E quanti papà hanno accontentato il loro pargoletto, felici di avere una scusa per poterci giocare anche loro? D'altronde moltissimi adulti dedicano tempo, risorse (e spazio nel garage) all'hobby modellismo ferroviario.

Non c'è quindi da meravigliarsi se moltissimi giochi di simulazione hanno un'ambientazione ferroviaria.

I giochi di percorso

Dalle origini a *Rail Baron*.

All'inizio della loro storia, e per tutti gli anni 70 i boardgames ferroviari sono fondamentalmente dei giochi di percorso. Con questo termine intendiamo un gioco che si basa su una mappa, rappresentante un certo territorio, sulla quale esistono delle linee ferroviarie già precostituite e delle località. I giocatori devono muovere dei beni (merci e passeggeri) attraverso le diverse località, ottenendo introiti in base alla distanza percorsa ed a quanto trasportato.



La confezione di C&O/B&O e quella di Rail Baron (1 edizione).

Si ispirano a questo principio due famosi giochi della Avalon Hill: il veterano *C&O/B&O* (uno dei

primissimi boardgames ferroviari, risalente al 1969) e il ben più famoso *Rail Baron* (1977).

Quest'ultimo gioco, come in molti altri casi, nasce in realtà dall'evoluzione di un gioco già esistente, prodotto su piccola scala o artigianalmente: in questo caso si trattava di *Boxcars* (1974) ideato da R.S. Erickson e T.F. Erickson e prodotto (si stima) in un migliaio di copie.

Il sistema di gioco non è particolarmente complesso: su una mappa degli USA sono prestampati i percorsi di 28 compagnie ferroviarie storicamente esistite. I giocatori scelgono la loro partenza e la loro destinazione (con una ruota graduata in *Boxcars*, con dei dadi in *Rail Baron*) e, muovendo il loro treno sulla mappa, devono raggiungere il loro obiettivo. Durante il viaggio, la cui velocità dipende dal tipo di treno e dal tiro dei dadi, devono pagare per le tratte percorse (quelle appartenenti ad altri giocatori sono utilizzabili ma costano di più) finché, raggiunto l'obiettivo prefissato, incassano soldi (proporzionati alla lunghezza del percorso ed alle località collegate) con i quali possono acquistare compagnie ferroviarie (con ciò incrementando la propria presenza sulla mappa, e quindi i guadagni a spese degli altri giocatori) o migliorare il proprio tipo di treno (guadagnando in velocità). Per vincere il gioco occorre tornare alla propria città di partenza con un patrimonio di 200.000\$.

La dinamica del gioco non è quindi molto complicata, consistendo prevalentemente nella corsa ad acquistare le tratte ferroviarie più frequentate (sia per sfruttarle sia per toglierle agli avversari) e l'elemento aleatorio è molto forte, eppure Rail Baron si rivelò un best-seller (e uno dei giochi più venduti della Avalon Hill) al punto da avere, a metà degli anni '80, una seconda edizione.

Naturalmente, visto il successo commerciale, anche altri editori fiutarono l'affare e si buttarono sul mercato, con giochi a carattere ferroviario sulla falsariga di *Rail Baron*.

La saga dei pastelli: Empire Builder

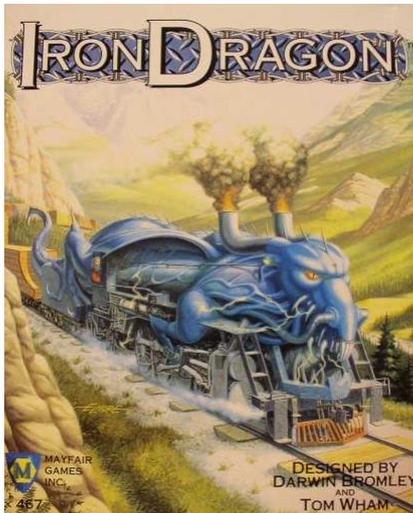
Degno di nota, tra gli epigoni di *Rail Baron* fu sicuramente *Empire Builder*, prodotto della Mayfair.

Il gioco mantiene molti dei concetti del predecessore: per vincere occorre raggiungere una certa cifra (in questo caso 250.000 \$), i treni si muovono su percorsi ferroviari, con la possibilità di migliorarne la velocità e la capienza di merci, e con la possibilità di utilizzare tratte ferroviarie altrui, a pagamento.

L'elemento aleatorio è basato in questo gioco su mazzi di carte: *eventi*, che hanno effetti immediati su qualche zona della mappa e *richiesta*, dove è indicata

la merce da trasportare, la località dove consegnarla ed il ricavo.

La vera novità di *Empire Builder* consiste nel fatto che i giocatori, non sono obbligati ad acquistare ferrovie già predefinite sulla mappa, ma costruiscono essi stessi il loro percorso attraverso ostacoli di vario tipo (montagne, fiumi, ecc.) disegnandolo con delle matite colorate direttamente sulla mappa (lavabile, fortunatamente).



La scatola di *Iron Dragon*.

Questo sistema di gioco incontrò un grande successo, e lo stesso editore mise in circolazione un'intera serie di giochi di questo tipo, cambiando semplicemente l'ambientazione (in pratica, fornendo una diversa mappa): nacquero così *EuroRails*, *India Rails*, *Nippon Rails*, *British Rails*, *Australian Rails*, e via di seguito, fino ad arrivare, esaurito il nostro pianeta, a *Lunar Rails* (sì, proprio ferrovie sulla Luna) e ad *Iron Dragon* (versione fantasy, dove i treni sono dei draghi corazzati!).

Silverton

Il gioco *Silverton*, prodotto in origine da una piccola ditta, la Two Wolf Games (e poi acquistato dalla Mayfair) riguarda lo sviluppo delle ferrovie nelle Montagne Rocciose (Denver, Salt Lake City, Santa Fe).

I giocatori devono, come di consueto, guadagnare soldi: ciò non solo costruendo binari, e spostando merci (o passeggeri) ma anche acquisendo il controllo delle miniere e delle foreste, dove si producono le merci da trasportare.

Ogni giocatore possiede un team di prospectors, per assicurarsi le fonti di materie prime (miniere, legname, passeggeri) ed un team di surveyors, per costruire le linee ferroviarie, da muovere opportunamente sulla mappa.

Dopo tale fase si producono le materie prime che vanno portate in una delle città sulla mappa per essere vendute, con il prezzo di vendita che cambia a seconda della quantità di merci ivi vendute (il che può rendere una merce più pregiata in una città rispetto ad un'altra).

L'elemento aleatorio è molto importante in questo gioco, influenzando la produzione delle risorse e la sua tipologia. Uno degli aspetti più drammatici del gioco è infatti che le miniere possono esaurirsi, rendendo inutili lunghe tratte ferroviarie costruite apposta per sfruttarle, e le possibilità di esaurimento si accrescono quanto maggiore è la redditività della miniera, dando vita a diverse strategie di gioco.

Meglio una miniera di carbone, che produce per molti turni molta merce di basso valore ?

oppure

Una miniera d'oro, che rende molto ma può esaurirsi velocemente ?

oppure

E' meglio puntare sui passeggeri, che danno un reddito praticamente costante ?

Il gioco, in sostanza, è valido, veloce e di facile apprendimento, ed è possibile (esistono diversi scenari) giocare una partita in un paio d'ore; certo, è notevole l'importanza dei dadi nei diversi momenti del gioco, al punto da essere spesso determinante per stabilire il vincitore.



La prima edizione di *Silverton*.

Ticket to ride

Un grande successo incontra, nel 2004, *Ticket to Ride* ideato da Alan Moon.

La meccanica del gioco è molto semplice, e si basa su diversi tipi di carte: alcune rappresentanti *treni* ed alcune *obbiettivi* per conquistare rotte ferroviarie nel Nord America. Come in altri giochi dello stesso tipo, si ha una mappa con linee ferroviarie prestampate da occupare con una serie di proprie carte *treno*.

I punti si conquistano in base alla lunghezza delle rotte possedute e al raggiungimento di obiettivi particolari (collegamento di città lontane), che si pescano dalle carte degli eventi. In pratica i giocatori si trovano costretti a scegliere ad ogni turno se acquisire nuove carte, giocare le carte già in loro mano per attribuirsi una tratta ferroviaria o cercare di *pescare* qualche obiettivo: questo porta a partite molto movimentate, dove la naturale tendenza di tutti ad occupare le rotte più redditizie sulla mappa viene influenzata dall'elemento aleatorio, che può spesso vanificare le più sofisticate strategie.

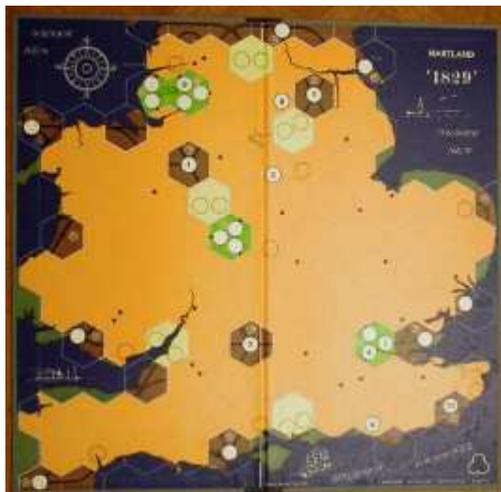
La semplicità del sistema di gioco (le regole sono abbastanza semplici da poter essere scritte su un biglietto ferroviario, ha detto l'autore del gioco) e l'elevata competizione tra giocatori ha riscosso un notevole successo di pubblico, al punto che è uscita sul mercato una seconda versione del gioco, ambientata in Europa.

Il sistema 18xx

La novità di 1829

Una rivoluzione copernicana nel mondo dei boardgames ferroviari si ebbe negli anni '80, con l'uscita, in Inghilterra, del gioco 1829 di Francis Tresham.

Il gioco, ispirato alla nascita (appunto nel 1829) delle ferrovie britanniche, introduceva degli aspetti completamente nuovi: **la semplificazione del gioco di percorso, l'eliminazione degli elementi aleatori e l'introduzione di una fase finanziaria.**



La mappa di 1829.

Durante la *fase finanziaria* i giocatori acquistano o vendono le azioni delle compagnie in gioco, ognuna con un prezzo prefissato (*par*), al fine di acquisirne (o perderne) il controllo, di fornire i capitali necessari per le spese di gestione o, semplicemente di procurarsi le compagnie più redditizie.

Durante la *fase operativa*, che si alterna a quella finanziaria, i giocatori presidenti delle compagnie costruiscono i loro percorsi semplicemente collegando le città presenti su una mappa a griglia esagonale con apposite pedine-binario. Ogni città ha un valore stabilito, ed il valore del percorso dipende da quante città si riescono a percorrere con i treni in possesso della compagnia. Naturalmente i treni che permettono i percorsi più lunghi (quindi più redditizi) sono i più costosi, ma la corsa a procurarseli porta nel contempo all'eliminazione dei treni più economici, costringendo le compagnie a nuove spese. Il presidente della compagnia può poi scegliere se ripartire i proventi tra gli azionisti, con ciò incrementando il valore delle azioni, o se destinarli alle casse della compagnia,

per affrontare le spese di gestione (treni più potenti, binari, ecc.), con l'effetto di far scendere il valore azionario.

Il gioco non termina in un momento stabilito, ma con l'esaurimento dei soldi in gioco, o con la bancarotta di un giocatore che non riesce ad affrontare le spese di una sua compagnia, ed il vincitore è stabilito in base al denaro in possesso ed al valore delle azioni.

Come si può capire, tutto questo crea un mix tra gioco operativo ed azionario veramente avvincente, accresciuto dal fatto che la mancanza di elementi casuali porta alla vittoria il giocatore che gioca meglio (o a volte, meno peggio) la partita.

Il successo di 1830

La portata innovativa di 1829 sarebbe però probabilmente rimasta limitata se il gioco non avesse attirato l'interesse della Avalon Hill che, dopo un lungo e laborioso lavoro di adattamento, diede vita (nel 1985) ad un vero capolavoro: *1830*.

Il gioco non si limita ad ambientare nell'Est degli Stati Uniti il sistema di gioco di 1829 ma porta a completamento la sua evoluzione, come da una crisalide alla farfalla.

1830, il miglioramento è nella fase azionaria.

Il miglioramento si ha soprattutto nella *fase azionaria* che (considerata un po' secondaria in 1829) acquisisce un'importanza fondamentale.

In primo luogo il valore delle azioni viene influenzato non solo dalla decisione dei presidenti in merito alla destinazione degli utili, ma anche dalla compravendita di azioni da parte di tutti i giocatori, con la possibilità di assistere ad autentici tracolli. Sono introdotte poi regole particolari per le azioni di basso valore, mediante apposite zone colorate sul tabellone del valore azionario, per agevolarne l'acquisto ed il possesso (e dando vita quindi ad ulteriori speculazioni), si elimina la *zona morta* in cui potevano finire compagnie in cattive condizioni al fine di evitare la bancarotta. Viene inoltre lasciata più libertà nella scelta del *par* delle azioni delle compagnie: questo permette di far entrare in gioco più velocemente compagnie sotto capitalizzate, aggravando il rischio di bancarotta.



Un'affollata mappa di 1830 in un finale di partita.

Dal punto di vista operativo il gioco è reso più veloce, immediato e, potremmo dire, più cattivo: grazie ad alcune *compagnie private*, che i giocatori si disputano all'asta all'inizio del gioco, sono possibili dei bonus particolari e (soprattutto) la possibilità di dirottare denari della compagnia nelle proprie casse personali; ogni compagnia può costruire il suo percorso partendo da una sua stazione (scompaiono così le pedine *Survey*, sorta di prenotazione di binario, con scopi spesso ostruzionistici), ed è solo attraversando una propria stazione che si può effettuare un collegamento valido: questo dà vita a spietate guerre di posizione tra le compagnie per conquistare con le proprie stazioni le posizioni strategiche sulla mappa, vivacizzando ulteriormente la partita.

Con le innovazioni inserite nel sistema di gioco, si crea un meccanismo perfettamente equilibrato: un giocatore che trascuri la fase azionaria non ha praticamente possibilità di vincere e poche di più ne ha, viceversa, un giocatore che si limiti alla speculazione finanziaria senza possedere una qualche compagnia da utilizzare nella fase operativa, per la cronaca, una tale strategia esiste ed è soprannominata la *partita del coniglio*: rarissime le vittorie.

Il nuovo gioco ebbe un immediato successo di critica e di pubblico (anche se non raggiunse i livelli di vendita che avrebbe meritato) e, come si può immaginare, diede vita ad una sterminata serie di derivazioni, imitazioni ed evoluzioni. Non è certo possibile qui esaminarle tutte, ma ci soffermeremo su alcuni *filoni* sviluppatisi.

L'evoluzione della specie Gli scontenti

Il sistema di gioco di 1830 suscitò anche alcuni dissensi, soprattutto in Europa, **da parte di diversi giocatori che lo trovarono troppo agnosticamente violento rispetto al più tranquillo 1829**. Tra questi lo stesso Francis Tresham.

Questa linea di pensiero nostalgico produsse alcuni giochi tesi a riportare al centro della partita il gioco di percorso, depotenziando l'aspetto azionario.

Nel 1989 Tresham produsse, in Inghilterra, *1853*, ambientato in India, e definito sulla confezione (un

po' polemicamente) *gioco per ingegneri che ne hanno avuto abbastanza dei finanziari*.

Il gioco in effetti introduce novità interessanti per gli appassionati costruttori di linee, mentre riduce notevolmente l'importanza del gioco azionario (per certi aspetti ancora meno importante che in 1829): tra le novità spicca l'esistenza di due diversi scartamenti di binario, percorribili da treni differenti, e la routine iniziale per stabilire l'ordine di partenza, costituita da un'asta iniziale in cui i giocatori si impegnano, con offerte in busta chiusa, a collegare diverse località sulla mappa pagando una sorta di caparra alla Banca, che la restituirà a collegamento avvenuto.



Visione d'insieme di 1853.

La macchinosità dell'asta iniziale ed il fatto che (a parere di molti critici) un'offerta sbagliata pregiudica sin dall'inizio le speranze di vittoria hanno, unitamente al soporifero aspetto azionario, decretato però l'insuccesso di questo gioco.

L'anno successivo (1990) appare in Germania *1835*, prodotto dalla Hans-im Gluck, dedicato alla nascita delle ferrovie tedesche. Il gioco, pur dedicando grande attenzione allo sviluppo dei binari, si dimostra meno ostile al gioco azionario, che mantiene l'impianto sostanziale di 1830 con poche modifiche, come la scomparsa delle zone colorate e una ridotta efficacia della vendita di azioni per modificare il valore azionario.

1835 presenta novità interessanti sul punto di vista operativo: alle tradizionali compagnie ferroviarie affianca compagnie *minori* che operano sulla mappa (ponendo binari, utilizzando treni, ecc.) ma non hanno valore azionario e che confluiscono, ad un certo punto del gioco, in una grande compagnia governativa. Questo rende la mappa molto animata sin dalle prime battute, con un grande utilizzo di binari e creazione di notevoli percorsi; il gioco ha però alcuni punti deboli come l'ordine fisso di partenza delle compagnie ed il loro valore prefissato (retaggio di 1829), che riducono di molto le possibili strategie e le scelte dei giocatori, e la possibilità per i presidenti delle compagnie di acquisirne il monopolio azionario, anche *espropriando* gli azionisti di minoranza.

Questa complessiva rigidità dell'impianto non ha giovato alla diffusione del gioco, che infatti non ha avuto molto successo al di fuori della Germania.

Il tabellone azionario di 1835

Sempre Francis Tresham, dopo il tentativo non molto riuscito di 1853, ha prodotto un altro gioco fedele al suo sistema: 1825. La principale novità è consistita però nell'idea di un gioco modulare, costituito da alcune unità-base e altre unità aggiuntive, da acquistare separatamente (e spesso necessarie per disputare una partita senza problemi). L'idea non ha incontrato molto successo da parte del pubblico (negli USA il gioco venne addirittura ritirato dal mercato), sia per l'esborso economico non indifferente sia per la sostanziale rigidità dello schema di gioco.

Gli entusiasti

L'uscita di 1830 diede vita ad una grande serie di giochi da lui derivati, al punto da dar vita alla sigla 18xx per indicare i giochi di questa famiglia.

In alcuni casi si trattò di semplici cloni, ossia di trasposizioni dello stesso sistema di gioco in diverse (e svariate) ambientazioni geografiche, mentre in altri si sono avute vere e proprie evoluzioni del sistema.

Non possiamo qui soffermarci su tutta la famiglia 18xx, per cui daremo uno sguardo più approfondito ad alcuni esponenti, sia perché più significativi sia perché oggetto di una discreta diffusione. Per gli altri giochi della famiglia abbiamo comunque riservato, a futura memoria, uno spazio nella tabella alla fine del capitolo.

Se si vuole cercare un vero salto di qualità rispetto al sistema di gioco di 1830, allora non si può prescindere dai due giochi di Bill Dixon, pubblicati dalla Mayfair, che amalgamano parecchie novità apparse in diversi giochi della serie 18xx, ottenendo in entrambi i casi due ottimi risultati.

Il primo gioco, 1856, è ambientato nel sud del Canada; dal punto di vista finanziario non vi sono sostanziali innovazioni, se non la reintroduzione nel tabellone della zona morta (ripescata direttamente dal vecchio 1829), mentre sono notevoli le modifiche sul piano operativo.

Tra queste si ha l'introduzione (ispirandosi alla lontana a 1853) di un obiettivo di destinazione per ogni compagnia, collegando due località prefissate, in modo da permettere alla compagnia stessa di incamerare eventuali finanziamenti congelati presso la Banca.

Per rendere più avvincente la fase della costruzione dei percorsi si dà la possibilità di migliorare linee già esistenti solo se i miglioramenti sono effettivamente percorribili (novità, ci teniamo a ricordarlo, nata dalle nostre parti: era stata infatti inventata, e chiamata variante italiana, nelle partite dei campionati italiani di 1830 per renderle più difficili, e pubblicizzata anche tra i giocatori d'Oltreoceano) e si permette, nel finale della partita, la promozione a città o la demolizione delle cittadine esistenti sulla mappa, con ciò modificando in continuazione i percorsi dei treni, ed evitando certi finali bloccati, che costituiscono uno dei limiti di 1830.

L'introduzione, dei prestiti rende grande 1856.

A rendere 1856 un grande gioco è però un'altra novità: l'introduzione dei prestiti. Le compagnie possono infatti ottenere fondi per le loro attività indebitandosi con la Banca (pagando ovviamente esosi interessi), fino al momento in cui il Governo pretende l'immediato rimborso di tutti i debiti, accorpando in un'unica compagnia governativa tutte le compagnie insolventi.

Questo *redde rationem* rende il gioco molto appassionante e fondamentalmente diviso in tre parti:

- Una iniziale dove i giocatori puntano ad arricchirsi indebitandosi all'impazzata.
- Una parte centrale dove si preparano a consolidare le posizioni o a scaricare al Governo le compagnie più scadenti o ad acquisire la presidenza della futura compagnia governativa (che spetta al giocatore più indebitato!).
- una parte finale simile a quella di 1830, ma con gli accorgimenti visti sopra per renderla più vivace.



Veduta d'insieme di 1856

Il secondo gioco, *1870*, è ambientato nell'ovest degli USA, ed introduce notevoli miglioramenti al sistema di gioco, al punto da essere **considerato da molti il miglior gioco in assoluto della serie 18xx**.

Sul versante del gioco finanziario, vengono introdotte alcune interessanti novità che, ispirate ad una limitazione delle possibili speculazioni, riescono ad arricchire il gioco azionario invece di *narcotizzarlo* (come accaduto invece con *1853* o con *1835*): così per ridurre gli effetti delle speculazioni viene arricchito il tabellone con una *linea di resistenza* per fermare il crollo delle quotazioni e si dà al Presidente di una compagnia la possibilità di acquistare tutte le azioni di quella compagnia al momento della vendita *proteggendone* il valore. Le stesse compagnie, per finanziarsi, hanno la possibilità di acquistare le proprie azioni e di rimetterle in un momento successivo. Riappare anche qui la *zona morta*.

Sul versante operativo appaiono anche qui gli obiettivi di destinazione per le compagnie che, raggiungendoli, ricevono un doppio bonus (un dividendo straordinario ed una stazione aggiuntiva). Si applica anche qui la *variante italiana* per il miglioramento dei binari e, come ulteriore elemento di difficoltà, si introduce una diversa, più costosa, successione nell'acquisto dei treni, rendendo spesso drammatico il problema del finanziamento delle compagnie.



Mappa di 1870

18xx di casa nostra

Nella grande famiglia dei giochi della serie 18xx ce ne sono anche due ideati ed ambientati in Italia; visto l'apprezzamento che hanno riscosso anche tra i giocatori all'estero vi dedichiamo un po' di spazio.

Il primo di essi, *1841*, riguarda la nascita e lo sviluppo delle ferrovie nell'Italia settentrionale (all'inizio era stato battezzato *1839*, ma la data fu poi modificata per non sovrapporlo al gioco olandese), ed è **considerato il gioco che porta al massimo grado l'aspetto economico-finanziario**: infatti in *1841* le compagnie possono possedere azioni di altre compagnie, diventarne presidenti, fondersi tra di loro, dando vita a manipolazioni azionarie, movimenti di denaro e *scatole cinesi* che non hanno rivali nella serie 18xx.

Dal punto di vista operativo, le principali peculiarità del gioco consistono in una costosissima sequenza di uscita dei treni disponibili (spesso le spericolate manovre finanziarie nascono dalla necessità di fronteggiare le continue spese delle compagnie) e nel continuo modificarsi della situazione politica sulla mappa (per riflettere le fasi dell'unificazione italiana), con

riflessi sul numero e sul tipo delle compagnie in gioco, la posa dei binari, delle stazioni, ecc. La complessità delle fasi finanziarie rende le partite mediamente più lunghe degli altri giochi, ma i continui ribaltamenti di situazione (si può passare rapidamente dalla vittoria alla bancarotta) rendono *1841* estremamente eccitante, ed uno dei migliori giochi della serie 18xx (e non lo dico solo perché ne sono il coautore).



La mappa di 1841

Il secondo gioco di ambientazione italiana è *1849*, che si svolge nella Sicilia: l'idea di base è un *what if...* sulla nascita e lo sviluppo di ferrovie siciliane private nel XIX secolo, per sfruttare al meglio l'industria dello zolfo (ci furono realmente progetti in tal senso, mai realizzati). Il gioco è concepito espressamente per partite brevi con pochi giocatori, e trova la sua particolarità non tanto nel lato finanziario quanto in quello operativo: il cuore del gioco consiste nella posa dei binari, quasi sempre costosa (per riflettere la montuosità dell'isola): L'esistenza di due scartamenti diversi (ispirandosi qui al dimenticato *1853*), con diversi costi di costruzione e capacità di collegamento (i binari a scartamento costano meno, ma producono generalmente percorsi meno redditizi), rende la competizione fra le compagnie sulla mappa molto avvincente, con la possibilità di manovre ostruzionistiche.



La mappa di 1849

Inoltre, dato il limitato numero di compagnie, e per evitare staticità nelle partite, la sequenza di partenza delle compagnie è casuale, rendendo il gioco sempre variegato.

Giochi di carte

Nicolino Farina

L CUCÙ è un gioco italiano praticato con uno speciale mazzo di carte di origine rinascimentale. Nato in Emilia e diffusosi fortemente a Milano e poi in tutta l'Italia centrale e settentrionale, il *Cucù* una volta conosciuto in tutta l'Europa oggi è quasi del tutto scomparso eccetto nelle cittadine teramane di Campli e Montorio al Vomano dove il gioco è praticato ininterrottamente dal Cinquecento.

Uno dei più curiosi mazzi di carte che si conoscono è quello del Cucù, perché non è composto nella sua struttura dai quattro semi canonici.

È un mazzo di tipo speciale, senza semi, o meglio a seme unico costituito da due serie: le dieci *carte numerate* e le nove o dieci *carte figurate*. Il mazzo comprende 38, 40 o 42 (fuori dall'Italia) carte perché ogni simbolo è ripetuto due volte.

Il Cucù gioco di carte senza semi

Tutti i mazzi storici italiani conosciuti sono formati da 38 carte eccetto quello campese e urbinato che prevedono una figura in più.

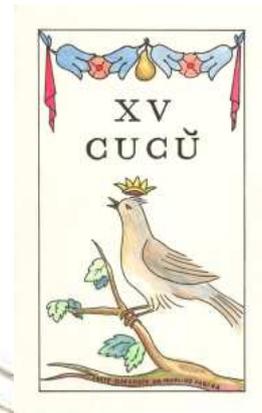
Non si tratta di un gioco da presa ma di eventuale scambio di carte. A ogni giocatore (si può giocare fino a un numero di venti) si distribuisce una carta che può essere trattenuta o passata (come scambio) al giocatore successivo. Alcune carte impediscono semplicemente lo scambio, altre ne fanno pagare un pegno, altre ancora condizionano l'eventuale cambio e valore. Il giocatore che rimane con la carta più bassa paga un pegno della posta (un *fiches*). Ogni giocatore ha tre *fiches* (comunemente si adoperano tre carte da ramino); vince chi rimane da solo a possederne almeno uno. Semplificato questo è il principio del gioco, che comunque ha molte varianti e sfumature.

Le carte con cui si gioca a Cucù sono con valore crescente:

- *Matto*.
- *Cacaccio*, solo a Campli e Montorio dove è detto *Fu*.
- *Mascherone*.
- *Secchia*.
- *Nulla*.
- *Carte numerate* da I a X.
- *Taverna*.
- *Gnaf*.
- *Salto*.
- *Bum*, anche *Tuffo* o *Hai pigliato Bragon*.
- *Cucù*.

A Campli il gioco (come le carte) fu importato nella metà del Cinquecento dal ducato di Parma e Piacenza per opera dei Farnese, feudatari della città, e il *Cacaccio* ne rappresenta una variante per rendere il gioco più problematico, divertente, rischioso,

ilare e canzonatorio. Questa bizzarra e unica variante riesce a caratterizzare questo gioco come un sigillo irriverente.



Per il Cucù, non è da scartare l'ipotesi secondo cui sia un gioco anteriore alla stessa introduzione delle carte in Italia e che, successivamente, per opportunismo (visto i divieti della chiesa), praticità e innovazione sia stato impiantato sull'uso di apposite carte.

Il mazzo di carte da Cucù ha origine Italiana (Bologna probabilmente) e cominciano a comparire del XVI secolo. Le speciali carte, però, erano utilizzate solo dalle famiglie elitarie, perché costose da realizzare, mentre nell'area napoletana lo stesso gioco si introdusse con le più comuni e popolari carte a quattro semi. Diffuso in tutta l'Europa nel Settecento, il Cucù, man mano è andato scomparendo, rimanendo in auge, oltre che a Campli e Montorio, solo in alcune località dell'Olanda e della Svezia.



L'allegria che suscita il Cucù tra i compagni di gioco e gli spettatori è proverbiale, la risata ne diventa un fenomeno così ricorrente da considerarsi più contagioso del raffreddore. Si mettono in moto quei

meccanismi dell'ilarità più profondi che portano alla risata istintiva, sommessa o a *crepapelle* tanto da liberare ognuno da ansie e aggressività.

Dal gioco scaturiscono innumerevoli situazioni che scatenano commenti tra giocatori e spettatori, giungendo persino a simulazioni di carte non possedute, a inviti e suggerimenti non veritieri, a minacce e suppliche di dubbia interpretazione. Una descrizione scritta o orale del gioco non arriverà mai a rendere l'atmosfera magica di giocondità e burlesco spirito di una partita dal vivo di Cucù.

Gioco natalizio per eccellenza, il Cucù è semplice nel concetto, complesso nelle regole, ovvio nella pratica (passare o stare), essenziale nella struttura che ricalca le umane vicende di vita, così espresse per similitudine:

I giocatori, come società umana.

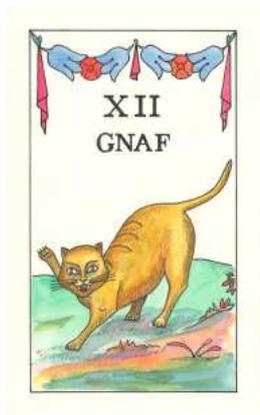
La carta, come il destino di ognuno.

Possibilità di cambiare la carta, come la possibilità di cambiare la propria sorte.

L'arresto di una carta, come la sconfitta dai più forti.

La *bummata* o la *gnaffata*, come la punizione inflitta dai potenti.

La *carta più bassa* che paga per tutti, come il capro espiatorio.



Nel territorio teramano vengono ancora usate espressioni dialettali come:

Lu Matte pahe e fa pahà, il matto paga e fa pagare.

Mi pire nu mascarone, mi sembri un Mascherone.

Si brutte come nu Mascarone, sei brutto come un Mascarone.

Bonanotte a lu secchie, buonanotte al secchio.

Vicchie come lu cucche, vecchio come il cucco.

Te ne se jte nghe tre carte, hai perso con tre carte a Campli per indicare una cosa impossibile.

C-i-à successe nu gnaff e bumm e se najte con tre carte, è successo un gnaf e bum e hai perso con tre carte - a Montorio per indicare una cosa possibile con la massima sfortuna.

Queste espressioni devono la loro origine al Cucù, un gioco antico e tradizionale, ma ancora attuale e moderno in considerazione dei suoi molteplici effetti sulle persone e dei suoi significati simbolici sulla natura della società umana.

Per esempio gli amici di Montorio al Vomano, a settembre di quest'anno, hanno portato a Verona il gioco di carte del Cucù (che loro chiamano semplicemente *Stù*), vincendo il Festival internazionale dei giochi di strada Tocaì.

Tuttora la fabbrica di carte Del Nero produce un mazzo da Cucù, col marchio Masenghini, utilizzato solo nelle due cittadine teramane.

Il gioco raro e antico come il Cucù praticato da camplesi e montoriesi da tempi antichi, rappresenta un monumento di storia, una tradizione del divertimento, un'archeologia delle carte da gioco, un arcaico linguaggio dialettale, un fatto di cultura che i camplesi e i montoriesi hanno saputo conservare per tramandare ai posteri un piccolo ma significativo dono della loro grande civiltà.

Cucù antico gioco di carte

Nicolino Farina affronta con una scrupolosa ricerca storica, archivistica, bibliografica a carattere scientifico l'origine, lo sviluppo, la diffusione il significato e le regole del gioco. In questo ambito si è potuta dimostrare la tradizione al gioco del Cucù di Campli e Montorio e riferirla già al Cinquecento e con la variante di una carta in più rispetto agli altri mazzi usati in Italia.

Per contattare l'autore

nicolino.farina@tin.it



Il nostri giochi.

Luca Cerrato

RITORNA la rubrica dedicata ai giochi creati dagli appassionati, una parte del fogliaccio che tutti voi potete sfruttare per farvi conoscere al pubblico. Il sottoscritto cercherà di favorire il contatto con possibili editori interessati ai giochi presentati e nel limite delle sue possibilità di farvi della pubblicità. Invito tutti voi che avete un *gioco nel cassetto* a scrivermi.

Questa volta vi presenterò ben tre giochi astratti, **Magnetic Brain** di *Cristian Salardi*, **Isaac** di *Emiliano 'Wentu' Venturini* (che ha avuto l'onore di essere pubblicato da Nestor Games), e **Cubi** di *Emilio Apricena*.

Il *magnetismo* è l'effetto ludico applicato al gioco **Magnetic Brain**. La tecnica dell'attrazione e repulsione è già stata utilizzata in altri giochi si veda per esempio *Magneton* e gli *scacchi magnetici*. Il principio è lo stesso, pezzi dello stesso colore si respingono, pezzi di diverso colore si attraggono. La bellezza di questa tipologia di mossa è il repentino cambiamento della disposizione dei pezzi sul tavolo di gioco. **Magnetic Brain** a differenza degli altri due giochi è più *mentale*, i giocatori devono prima pensare la sequenza di mossa e poi verificarla, il gioco si avvicina da questo punto di vista a *Ricochet Robots*.

Magnetic Brain (Cristian Salardi - 2011)

Giocatori, due.

Materiale, tavola 6x6, 8 pezzi bicolori (tipo Othello), un dado con tre facce chiare e tre scure (su una faccia chiara ed una scura ci sarà disegnato un fulmine).

Scopo del gioco, la partita si sussegue in un numero di sfide basate sulla rapidità del *pensiero logico*. Ad ogni sfida, ciascun giocatore deve battere sul tempo l'avversario nell'individuare una *sequenza magnetica* utile a rovesciare una o più pedine avversarie (trasformandole in proprie). Vince la partita il giocatore che per primo riesce a rovesciare tutte le pedine dello sfidante.

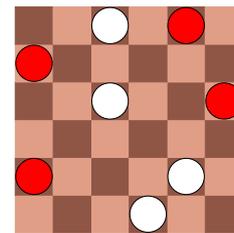
Inizio gioco, si dispongono casualmente sul tavoliere gli 8 pezzi bicolori (4 bianche e 4 nere) su otto caselle bianche.

Il gioco, prima azione si lancia il dado. Il colore della faccia determina il colore della *pedina iniziale* di una *sequenza magnetica*. Se sulla faccia non è disegnato il fulmine rosso allora la sequenza dovrà coinvolgere 3 pezzi, con il fulmine rosso la sequenza dovrà essere di 4 pezzi.

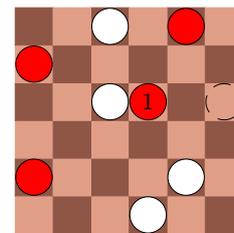
Sequenza magnetica, nasce nel momento in cui si sposta il pezzo iniziale verso un'altra casella del tavoliere. Il pezzo iniziale, una volta spostato, si trasforma in un *pezzo magnetico*, ossia in un pezzo che può respingere un'altro pezzo del suo stesso colore oppure attrarne uno di colore diverso. Il pezzo attratto o

respinto diventa il nuovo pezzo magnetico che, a sua volta, attrae o respinge un altro pezzo.

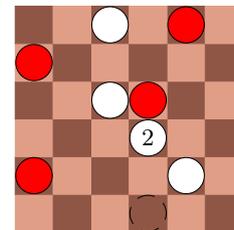
Nel seguente esempio il dado ha decretato una sequenza di tre pezzi, in figura la posizione iniziale.



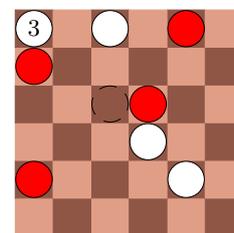
Mossa 1, si muove la pedina rossa 1.



Mossa 2, attrazione della pedina bianca 2.



Mossa 3, repulsione pedina bianca 3.



Rovesciare pezzo avversario, l'individuazione di una sequenza deve avere lo scopo di far rovesciare almeno un pezzo avversario. Ciò avviene nel seguente modo: una volta eseguita la vostra sequenza verificate dove si sono fermati uno o più pezzi avversari da voi mossi; se sono presso caselle del medesimo colore dei vostri pezzi, allora potete girarli e trasformarli in vostri! Fatto questo si deve passare subito alla sfida successiva col lancio del dado.

Importante, è bene che non vi siano inutili tempi morti tra una sfida e l'altra.

Verifica sequenza, la dimostrazione della sequenza deve essere rapida e fluente. Una sequenza è nulla (sfida persa) se:

- Viene eseguita temporeggiando palesemente e mostrando incertezza od errori logici nelle mosse.
- Viene eseguita senza che abbia avuto l'effetto di far rovesciare almeno una pedina avversaria.
- Viene eseguita in un numero di mosse inferiore al numero minimo di mosse indicato dal dado (3/4).
- Viene eseguita in un numero di mosse diverso da quanto esclamato/dichiarato.
- viene eseguita con una pedina iniziale di colore diverso da quanto indicato dal dado (chiara/scura).

In tutti questi casi bisogna lasciare le pedine spostate dove si trovano (non è necessario rimetterle a posto) mentre il giocatore che ha sbagliato la sequenza deve, per penalità, rovesciare immediatamente una sua pedina trasformandola in pedina avversaria.

Fatto ciò si passa alla sfida successiva col lancio del dado.

Mischia delle pedine, nel caso, invece, che i giocatori esclamino contemporaneamente (all'unisono!) i numeri di mosse delle loro sequenze si dovrà procedere con la *mischia* delle pedine, ossia, senza rovesciarle, spostate le pedine casualmente e rapidamente presso nuove caselle e rilanciare il dado. La mischia delle pedine si deve fare anche nel caso in cui, durante una sfida, si attesti, da parte di entrambi i giocatori, l'impossibilità logica d'individuare una sequenza corretta (vista la posizione delle pedine).

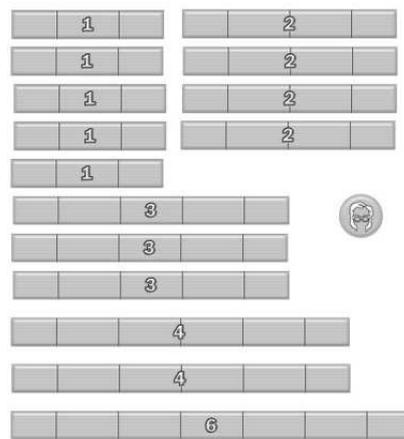
Per approfondimenti,
www.salardicristian.blogspot.com.

Il gioco di Emiliano utilizza pezzi di diversa lunghezza, inizialmente bisogna incastrarli sul tavoliere per poi rimuoverli. Interessante il *modo di presa* e l'interazione dei due signapunti.

Isaac (*Emiliano 'Wentu' Venturini - 2011*)

Giocatori, due.

Materiale, 1 plancia 10x10, 2 gruppi (bianco e nero) di 15 pezzi rettangolari di 5 dimensioni diverse, 3x1 (5 pezzi), 4x1 (4 pezzi), 5x1 (3 pezzi), 6x1 (2 pezzi), 7x1 (1 pezzo). Ogni pezzo di una certa dimensione è caratterizzato inoltre da un numero, rispettivamente: 1,2,3,4 e 6. Due dischetti conta punti (bianco e nero).

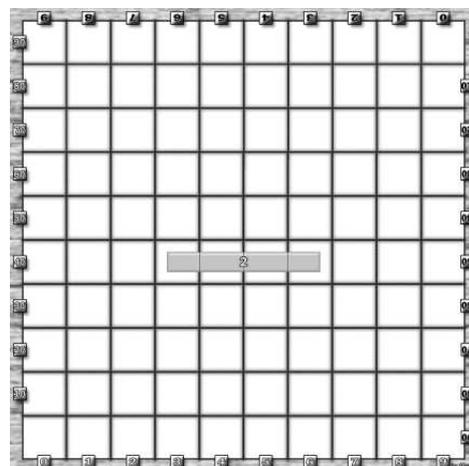


Scopo del gioco, essere il primo giocatore con almeno 100 punti o essere il giocatore con più punti a fine partita.

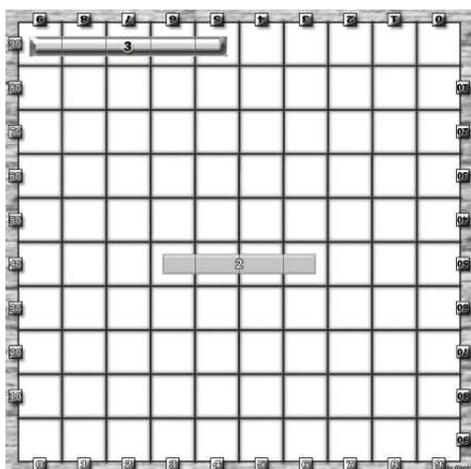
Inizio gioco, ogni giocatore riceve un gruppo di pezzi e un conta punti tutti dello stesso colore. Si sistema la plancia fra i due giocatori, con il lato che presenta i numeri neri da 1 a 10 di fronte al giocatore coi pezzi neri. Si sceglie a caso chi inizia a giocare.

Il gioco, la partita è divisa in due fasi: *piazzamento* e *rimozione*.

Fase piazzamento, i giocatori a turno piazzano uno dei loro pezzi sulle caselle della plancia. I pezzi devono essere posizionati interamente sulle caselle e non possono essere sovrapposti.

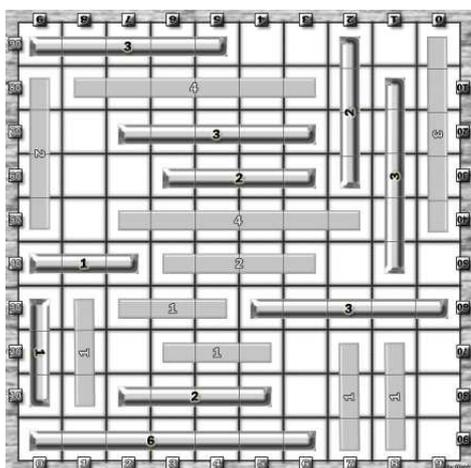


Possibile apertura e risposta del nero.

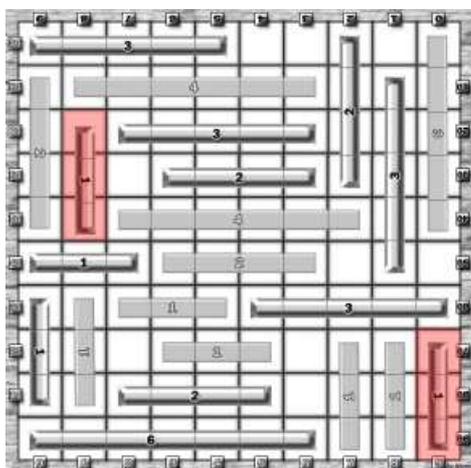


Piazzare è obbligatorio nel caso in cui il giocatore possa ancora trovare posto per uno dei suoi pezzi.

Se un giocatore non può più piazzare alcun pezzo, passa; l'avversario prosegue sino a quando è in grado di piazzare altri pezzi.



Il Bianco non può muovere perchè non ha pezzi da 1. Il Bianco passa.



Il Nero piazza tutti i pezzi che può piazzare.

I pezzi non giocati sono posti da parte e saranno considerati come eventuale sparggio a fine partita.

In caso di pareggio i pezzi non piazzati di ciascun giocatore sono posti in fila: il giocatore con la fila più

lunga è il vincitore. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che ha iniziato la partita.

Fase rimozione, ciascun giocatore piazza il proprio dischetto sulla sua casella in basso a sinistra per indicare che al momento egli ha 0 punti.

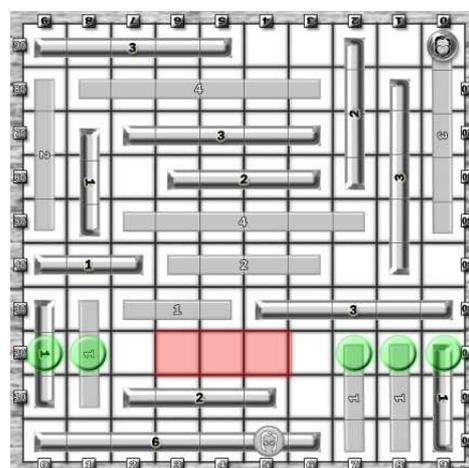
Il primo giocatore ad aver passato durante il piazzamento inizia la fase di rimozione. A turno ogni giocatore rimuove uno dei suoi pezzi dalla scacchiera. Il pezzo rimosso deve essere lungo almeno tanto quanto ciascuno dei pezzi già rimossi dallo stesso giocatore.

Per ogni pezzo rimosso un giocatore conquista punti nel modo seguente: si conta il numero totale di pezzi rimasti lungo la linea (riga oppure colonna) sulla quale giaceva il pezzo rimosso. Si moltiplica tale numero per quello scritto sul pezzo rimosso. Il risultato è il numero di punti conquistato.

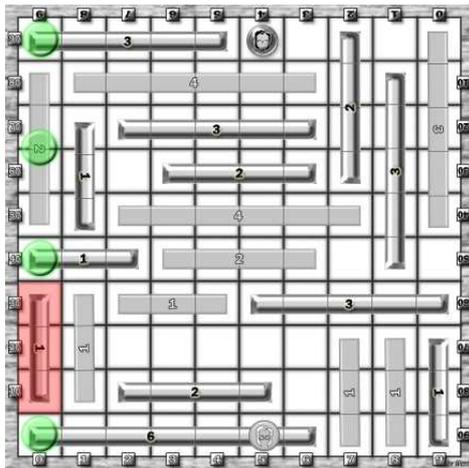
Per tenere il conto dei punti si usa il dischetto conta punti. Il dischetto viene posto sulla casella della plancia che corrisponde al totale dei punti conquistati sino a un certo momento: tale casella è identificata dai numeri del proprio colore scritti ai lati della plancia (decine più unità). Il dischetto può essere posto su un altro pezzo ma non sulla stessa casella del dischetto avversario. Se il giocatore non è soddisfatto del punto in cui il proprio dischetto verrà a trovarsi, può decidere di segnare meno punti di quelli conquistati con la mossa.

I dischetti possono essere utilizzati per aumentare il numero di punti conquistati: se sulla linea dalla quale viene rimosso un pezzo è presente un dischetto, i punti conquistati sono raddoppiati. Tale effetto si applica a entrambi i dischetti, anche quando essi sono presenti contemporaneamente sulla linea del pezzo rimosso. Un pezzo sopra al quale si trova un dischetto non può essere rimosso.

Esempio di partita.



Il Bianco inizia la seconda fase rimuovendo un pezzo da 1 e conquistando $1 \times 5 = 5$ punti



Il Nero risponde rimuovendo un pezzo da 1 e conquistando $1 \times 4 = 4$ punti.

Emilio nel suo gioco punta alla creazione di quadrati partendo dal posizionamento di un singolo quadrato, ritroviamo un'interessante rivisitazione di spostamenti di linee di pezzi sullo stile *Abalone* ed *Epaminondas*.

Cubi (*Emilio Apricena - 2011*)

Giocatori, due oppure in quattro, sei giocatori divisi in due squadre.

Materiale di gioco, tavola quadrata 10x10, 50 pezzi quadrati azzurri e 50 gialli.

Scopo del gioco, far più dell'avversario realizzando il maggior numero di quadrati dello stesso colore, i punti per il singolo quadrato sono in funzione della sua dimensione, in quanto il punteggio si calcola come la somma dei cubi virtuali costruiti. Di seguito è riportata la tabella punti

Pezzi	Lato	Punti	Punti R.
1	1	1	0
4	2	8	4
9	3	27	18
16	4	64	48
25	5	125	100
36	6	216	180
49	7	343	294

Dove:

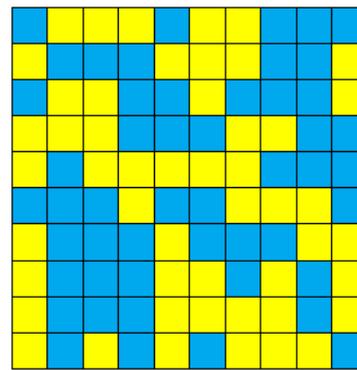
Pezzi è il numero di pezzi usati.

Lato è la dimensione del quadrato.

Punti, sono i punti che si guadagnano, pari al numero di cubetti che formano il cubo di un numero di caselle pari a Lato.

Punti R., sono i punti che si guadagnano con la formula: $(Lato-1) \times Lato \times Lato$.

Esempio calcolo punteggio, supponiamo che la partita sia terminata nel seguente modo:



Si cominciano a contare i quadrati più grandi della squadra Azzurra. Si nota che quest'ultima ha realizzato un quadrato di lato 3, tre quadrati di lato 2 e ventinove quadrati di lato 1. Quindi la squadra Azzurra ha totalizzato:

$$(1 \times 27) + (3 \times 8) + (29 \times 1) = 80 \text{ punti}$$

Per velocizzare il calcolo è possibile utilizzare il punteggio rapido secondo il quale la squadra Azzurra ha totalizzato:

$$(1 \times 18) + (3 \times 4) = 30 \text{ punti rapidi}$$

In seguito si contano i quadrati della squadra Gialla allo stesso modo. Si nota che la squadra Gialla ha costruito quattro quadrati di lato 2 e trentaquattro quadrati di lato 1.

La squadra Gialla ha totalizzato:

$$(4 \times 8) + (34 \times 1) = 66 \text{ punti}$$

Anche in questo caso è possibile calcolare il punteggio rapido. La squadra Gialla secondo quest'ultimo criterio ha totalizzato:

$$(4 \times 4) = 16 \text{ punti rapidi}$$

Dunque la squadra che ha vinto la partita è la squadra Azzurra.

Inizio gioco, il tavoliere è vuoto, la prima mossa spetta agli azzurri. Se si gioca a squadre i giocatori delle due squadre si alternano.

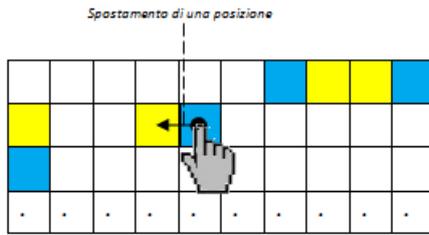
Il gioco, al proprio turno si possono effettuare una delle seguenti tre mosse:

- + Posizionamento pezzo.
- + Spostamento pezzo.
- + Passare.

Posizionamento pezzo, consiste nel porre su una casella vuota della tavola da gioco un proprio pezzo. Quando due pezzi di colori diversi sono vicini si dice che c'è una *contesa*.

Spostamento pezzo, offre la possibilità di muovere un pezzo in orizzontale o in verticale secondo un numero arbitrario di posizioni. Lo spostamento può causare il movimento indiretto di altri pezzi, sia della propria squadra che degli avversari. Per un qualsiasi spostamento devono essere rispettate sempre le seguenti quattro regole:

- + Lo spostamento non deve avvenire nella stessa direzione di uno spostamento fatto il turno precedente dall'avversario.

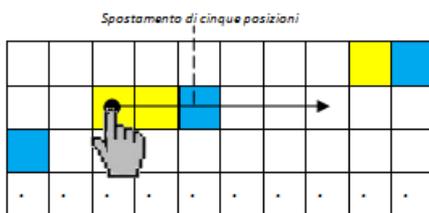


+ In caso di contesa (lungo la direzione e il verso dello spostamento) il numero delle pedine che si vogliono muovere della squadra che effettua lo spostamento deve essere superiore o uguale a quello delle pedine avversarie. Esempi:

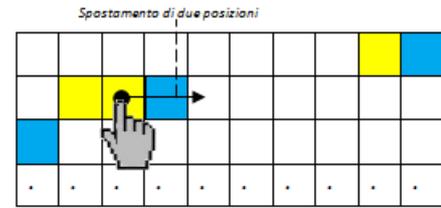
1 blu contro 2 gialli, il blu non può effettuare lo spostamento perchè è in inferiorità di pezzi.



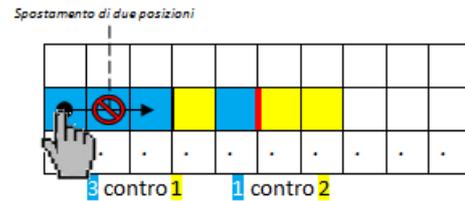
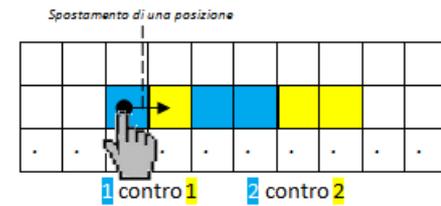
2 gialli contro 1 blu, il giallo può effettuare lo spostamento, per esempio di cinque posizioni.



1 giallo contro 1 blu, il giallo può effettuare lo spostamento di due posizioni poichè c'è una situazione di parità.



+ Se lo spostamento prevede il movimento di blocchi di pezzi a colori alternati, ovvero se ci sono più contese, la regola 2 deve essere valida in ogni contesa.



+ I pezzi che si desiderano spostare non devono essere separati da caselle vuote, cioè si possono spostare solo blocchi di pedine contigue.

+ Il passo consiste nel non effettuare mosse e passare il turno all'avversario. Se durante il turno precedente l'avversario ha effettuato il passo bisogna effettuare o uno spostamento o un posizionamento.

Fine partita, il gioco si conclude quando tutte le pedine saranno state posizionate e, quindi, non si potranno effettuare ulteriori spostamenti. È interessante notare che una delle due squadre finirà prima i pezzi e potrà effettuare solo degli spostamenti o dei passo in attesa che l'avversario posizioni le sue pedine residue. Questa fase è detta chiusura della partita. Durante la chiusura la squadra che possiede delle pedine non può effettuare spostamenti o passare il turno.

Per spedire le vostre idee a

I nostri giochi

inviare un'email a ilfogliaccio@tavolando.net

I rompicapo

Luca Cerrato

RISOLVERE un'enigma, ruotare *mille volte* le facce del cubo di Rubik oppure trovare la soluzione di un cruciverba sono tutte azioni che si svolgono generalmente da soli. La differenza tra i giochi presentati in questa rubrica ed i classici solitari di carte è che nei primi bisogna sfruttare la propria materia grigia mentre nei secondi si compiono azioni quasi meccaniche con scelte limitate e la componente fortuna ha un suo peso non trascurabile.

In **Morpion Solitaire** il fattore matematico e strategico è fondamentale per ottenere i migliori risultati. Il gioco è famoso, da almeno 40 anni, in Francia. Il più vecchio riferimento storico ludico è un'insegnante francese di matematica, *Daniel Goffinet*, che da alunno, al liceo Paul Valéry di Parigi, lo praticava tra il 1962 e il 1963. Comunque anche se non si conosce la sua origine precisa si conosce la persona grazie alla quale il gioco ebbe il suo successo, *Pierre Berloquin*², negli anni '70.

Il nome deriva da due parole francesi. *Morpion* dall'unione delle parole *mords* e *pion*, mentre *Solitaire* semplicemente da solitario. Inoltre sia *Morpion* che *Solitaire* sono due giochi distinti. Il primo è il classico cinque in fila mentre il secondo è il classico solitario francese a croce.

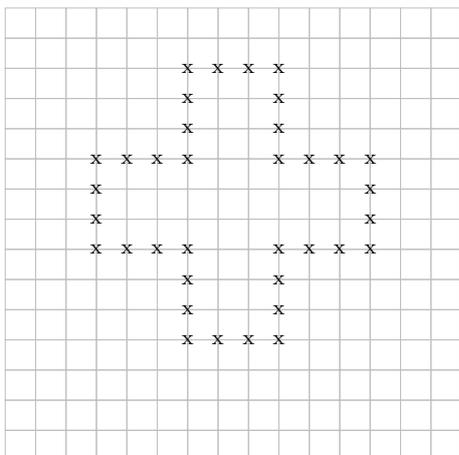
Morpion Solitaire

Giocatori, uno.

Materiali, un foglio di carta quadrettata (in teoria di dimensione infinita) e una matita.

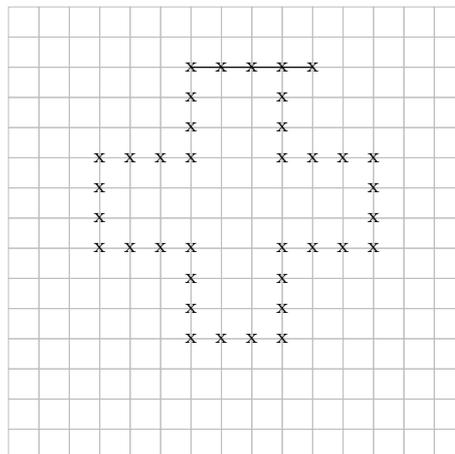
Scopo del gioco, aggiungere più *croci* possibili sul foglio.

Inizio gioco, sul foglio di carta viene disegnata la *croce* del solitario francese (detta *croce greca*), vedi in figura.

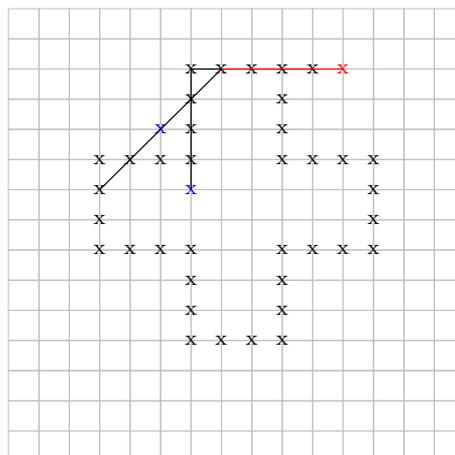


Il gioco, la mossa consiste in due azioni:

- a) Aggiungere un nuovo punto che formi una linea con altri quattro punti già presenti nello schema.
- b) Disegnare la linea che unisca i cinque punti



Le successive linee possono essere tracciate in orizzontale, verticale oppure in diagonale. Una linea può attraversare oppure toccare una linea precedentemente disegnata, ma non può mai sovrapporsi su una linea precedentemente disegnata. Nella figura di sotto si sono aggiunte ulteriori linee rispetto alla precedente.

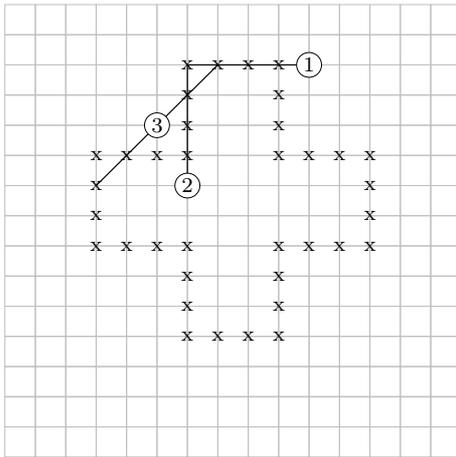


La linea rossa non è legale perchè si sovrappone alla precedente linea orizzontale.

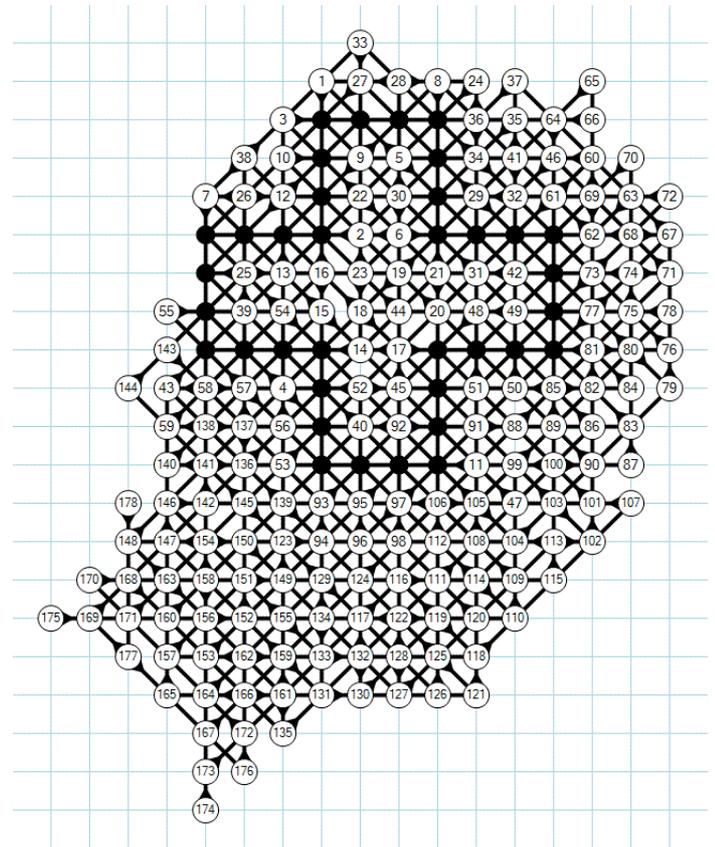
Fine gioco, quando non è più possibile aggiungere nuovi punti sul foglio (non a causa delle dimensioni dello stesso) la partita ha termine.

Notazione, per registrare le partite ed essere in grado di riprodurle è consigliabile numerare ogni mossa, aggiungendo, al posto della croce un numero progressivo.

²Autore di molti libri ...



Per i competitivi, **vi lancio una sfida**, siete in grado di battere il record di 178 punti riportato qui sotto ?



L'elemento principale del solitario è la linea, che è soggetta a due vincoli la lunghezza e la sua sovrapposizione. Quindi si può *giocare* sia sul numero di punti da unire e se due linee si possono toccare. Per individuare le variazioni sul tema si utilizza un numero e una lettera, il numero indica quanti punti unire con la linea. T indica che due rette allineate possono toccarsi, D indica che due rette allineate non possono toccarsi. Esempi sono 6D, 5T (quello descritto). La variazione sul tema 4T e 4D prevede una croce iniziale più piccola.

Si possono scegliere la lunghezza della linea di quanti punti si vuole, ma tenete conto che con un 3T oppure 3D si rischia di avere un punteggio molto alto e non terminare mai la partita, mentre con un 6T oppure 6D il punteggio massimo dovrebbe essere 12.

Esistono anche delle varianti a due giocatori in cui vince principalmente chi mette l'ultimo segnalino.

Per ulteriori informazioni sul Morpion Solitaire si consiglia il sito:

<http://www.morpionsolitaire.com/>

I risultati della competizione **Puzzle design 2011**.

Il vincitore **NoBox** di *Simon Nightingale*



Premi speciali.

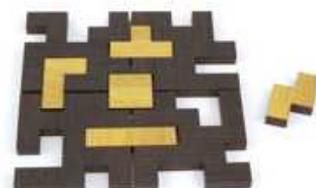
Judge's Gavel di *Mike Toulouzas*.



Secondo piazzato **4 Steps Visible Lock** di *Robrecht Louage*



Make the 5 Tetrominoes di *Mineyuki Uyematsu*.



Giochi d'allineamento

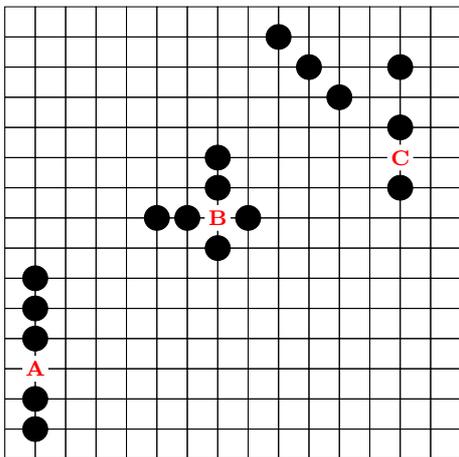
Luca Cerrato

RENJU è senza dubbio lo stato dell'arte dei giochi di filetto, il classico tris che si è evoluto per soddisfare le esigenze di gioco. Come detto nella prima puntata di questa rubrica il classico Go-moku ha alcuni problemi di bilanciamento, il primo giocatore è troppo favorito e mentre il suo avversario dovrà sempre giocare una partita sulla difensiva. Interessante ed originale variante di un filetto è *Fire & Ice*, leggete il regolamento a fine rubrica.

Prima di vedere alcuni principi base del gioco del Renju è opportuno un ripasso sulle regole di apertura del gioco, pubblicate per la prima volta sul numero 24 del FdA.

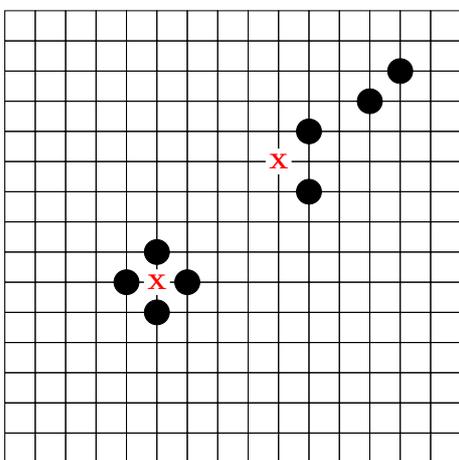
Come nel *Go-moku* i giocatori si alternano a piazzare un proprio pezzo e vince chi per primo mette in fila cinque pezzi, inoltre il bianco vince anche se il nero crea una delle seguenti sequenze di pezzi:

- Crea una fila con più di 5 pietre (overline).
- Crea un doppio 4.



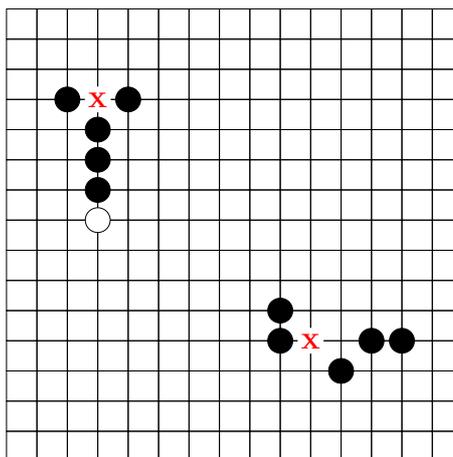
Nel diagramma sopra un overline del nero se posiziona in A, un doppio quattro se posiziona in B oppure in C.

- Crea un doppio 3.



Nella figura sopra alcuni doppi 3, se il nero posiziona una pietra nella X perde la partita.

Combinazione di pietre ammessa anche il nero e utilizzabile per la vittoria è il 4-3.



Non tutti i doppi 3 sono proibiti. I seguenti doppi tre sono permessi se almeno una delle seguenti condizioni sono rispettate:

a) Non più di uno dei due 3 aperti può essere trasformato in *4 aperto* quando si aggiunge una pietra nera sulla intersezione, in modo che un *overline* o *doppio 4* non sia creato in questa intersezione. Per scoprire quali doppi 3 sono permessi si deve (a mente, senza depositare pietre) fare la mossa che causa il doppio 3 e controllare di aver creato un solo 4 aperto, il quale è permesso.

b) Non più di uno dei due tre aperti può essere convertito in un *4 aperto* quando si aggiunge una pietra nera sulla intersezione, in modo che un doppio 3 proibito non sia creato in questa intersezione. Per scoprire se questo ultimo doppio 3 è proibito o no, si deve (a mente, senza depositare pietre) per primo controllare se il doppio 3 è permesso secondo il punto a) e poi provare a fare un 4 aperto dai 3 aperti. Se facendo un 4 aperto, si ottiene un altro doppio tre anche questo deve essere esaminato nello stesso modo descritto nei punti sopra.

In altre parole, il doppio 3 è ammesso quando il bianco può *parare* l'attacco.

Il bianco può parare l'attacco nero senza alcuna difficoltà.

Seguono i passi da seguire nei primi turni di gioco.

Il gioco inizia con due *tentativi*, uno nero ed uno bianco.

Tentativo nero, il giocatore nero gioca le prime 3 mosse (nero - bianco - nero).

Prima mossa, la pietra nera deve essere giocata al centro del tavoliere.

Seconda mossa, la pietra bianca deve essere giocata adiacente alla nera in verticale o diagonale.

Terza mossa, la pietra nera viene giocata all'interno del quadrato 5x5 che ha come centro la prima pietra nera.

Tentativo bianco, il giocatore bianco può scegliere di cambiare colore, cioè giocare i pezzi neri.

Quarta mossa viene giocata dal Bianco.

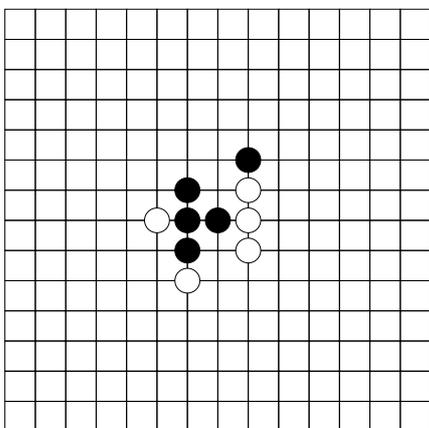
Quinta mossa, il Nero propone al bianco due possibili quinte mosse, non devono essere simmetriche. Il Bianco sceglie la quinta mossa nera.

Sesta mossa viene giocata liberamente dal bianco.

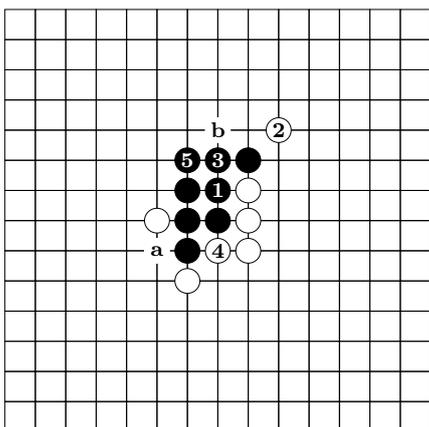
Dalla *settima mossa* in poi i giocatori si alternano semplicemente alla mossa.

Strategia di base.

Spiegare le regole del gioco serve per iniziare a giocare, ma questo non significa *saper giocare* un gioco. Nel Renju continuare a creare delle minacce con tre oppure quattro pietre messe in linea significa solamente riempire il tavolo da gioco senza mai arrivare alla vittoria. La vittoria arriva se si riesce a fare un doppio tre oppure un doppio quattro oppure un tre-quattro. Comunque bisogna tener conto che il doppio tre oppure il doppio quattro non vale per raggiungere l'obiettivo anzi perde la sfida, l'unica è il quattro-tre.



Il nero con una serie di minacce riesce a formare un 4-3 vincente.



È chiaro che il bianco non riesce a fermare gli attacchi neri ed effettua sempre mosse forzate. Posizionare l'ultima pietra bianca in *a* oppure in *b* non cambia il suo destino.

Nuove connessioni

Il gioco di Schliemann è un misto tra il gioco di filetto e di piazzamento, per vincere bisogna avere la proprietà di tre isole che devono essere in linea oppure un anello e a sua volta per controllare un'isola

Fire & Ice (Jens-Peter Schliemann - 2002)

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere triangolare su cui vengono posizionati sette pezzi triangolari, le isole, contenenti sette fori (vedere la figura), 25 pioli a testa (neri e rossi).



Scopo del gioco, vince il primo giocatore che forma una linea oppure un anello su tre isole controllate.

Situazione iniziale, il piolo nero viene posizionato sulla casella centrale dell'isola centrale.

Il gioco, nel proprio turno il giocatore deve muovere uno dei propri pezzi seguendo uno dei due modi:

- a) Muovere ad un'altra posizione sulla stessa isola.
- b) Muovere alla stessa posizione su un'altra isola.

Dopo di che nella casella appena lasciata vuota si mette un pezzo avversario.

Controllo di un'isola, si ha quando si forma una linea oppure un anello.



Il mondo delle dame

Luca Cerrato

PÙ DI una volta ho scritto a proposito dei giochi che rischiano l'estinzione oppure di essere semplicemente dimenticati. Una perdita di un gioco avviene sia nel non giocare più quello specifico gioco che nel non trascrivere il regolamento su carta. Il bello dei giochi è che possono essere tirati fuori dal cassetto o dalla scatola anche dopo cento anni e sono pronti a generare di nuovo divertimento.

Grazie all'ottimo lavoro del **CeDIG**³ (Centro di Documentazione e Informazione sul Gioco) la *dama ticinese* non è più a rischio estinzione. L'articolo che segue è stato liberamente tratto dal lavoro di *Stefano A. Vizzola*, pubblicato sui *Quaderni CeDIG*.

La dama Ticinese variante Svizzera

La dama ticinese è una variante regionale praticata in Svizzera ed in particolare nel canton Ticino. L'autore ha condotto delle indagini sul campo scoprendo, coinvolgendo persone di varia età, che questa variante non è più giocata, ma c'erano ancora dei vaghi ricordi.

La dama ticinese sembra un gioco abbastanza recente, appare per la prima volta verso la fine degli anni quaranta. Il suo sviluppo non fu organizzato in club oppure in federazioni e mancavano anche regole scritte quindi ognuno faceva da sé. Negli anni '80 iniziò il suo declino, il colpo di grazia fu la comparsa dei primi giochi su computer.

La caratteristica principale di questa variante è la cattura delle pedine, può avvenire con un salto corto all'indietro se prima si è catturato in avanti e l'interruzione di una presa multipla.

Per quanto riguarda il regolamento non tutte le regole si sono potute ricostruire dai racconti degli intervistati, per colmare alcune lacune si è riferiti alla dama italiana.

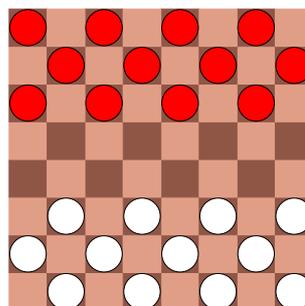
Dama Ticinese (tradizionale, fine anni '40)

Giocatori, due.

Materiale, una damiera 8x8 (la casella in basso a sinistra è di colore bianco), 12 pedine bianche e 12 nere.

Scopo del gioco, bloccare o catturare i pezzi avversari.

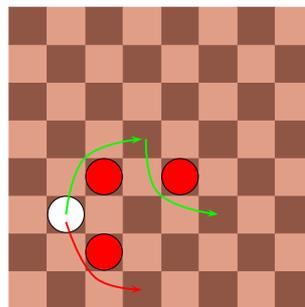
Inizio gioco, le pedine sono disposte sul tavoliere nel seguente modo.



Movimento pedina, la pedina si muove di una casella in diagonale in avanti.

Movimento dama, la dama si muove di una casella in diagonale sia in avanti che all'indietro.

Cattura pedina, la pedina può catturare solo altre pedine, non le dame. Cattura con il salto corto, nel caso di catture multiple la prima presa deve essere fatta in avanti, le successive possono avvenire anche all'indietro.



Cattura dama, la dama può catturare nelle quattro direzioni, prese multiple consentite.

Note sulla cattura, nel caso di catture multiple i pezzi catturati non vengono rimossi fino al termine della mossa, non si può passare due volte sullo stesso pezzo, ma si può passare sulla stessa casella.

Nel caso di più prese possibili si è liberi di scegliere quella che si vuole.

La presa multipla può essere interrotta in qualunque punto⁴.

Promozione a dama, la pedina che raggiunge una qualunque casella della riga più distante viene promossa a dama. La dama si ferma anche se avrebbe potuto continuare la cattura.

³www.cedig.org

⁴Su questo punto gli intervistati sono d'accordo, anche se alcuni hanno sollevato dubbi circa l'interruzione della presa

Bashne

Luca Cerrato

ALCUNI giocatori che hanno ottenuto una considerevole esperienza nei giochi da tavola più popolari e sono in grado di vincere contro altri esperti, non sono in grado di spiegare i principi del loro successo.

Di solito, per esempio nel gioco della Dama, consigliano dei principi base che possono essere:

- Non farsi mangiare le pedine e tentare di catturare quelle avversarie.

L'importanza delle colonne alte

- Occupare le caselle centrali della damiera con le proprie pedine e dame.

- Limitare le mosse delle pedine avversarie cercando di catturarle.

I giocatori utilizzano questi principi per valutare una posizione, purtroppo essi non sono corretti per la *dama a colonna*, il Bashne. Per esempio è possibile perdere alcune pedine ed avere comunque una buona posizione di gioco.

La pratica del gioco ha evidenziato alcuni criteri per determinare i vantaggi nel gioco del Bashne.

- *L'altezza della colonna*, se più di una propria pedina entra in una colonna allora l'importanza aumenta. Attenzione, la quantità significativa di pedine in una singola colonna porta a svuotare le altre caselle della damiera e risulterà una diminuzione del controllo posizionale.

Un potenziale negativo, una colonna debole può diventare un punto debole. Le colonne deboli consistono di una, due pedine nella parte alta e nella parte bassa della colonna alcune pedine avversarie. Una colonna di questo tipo può essere attaccata dall'avversario e far tornare attive le sue dame.

È possibile formulare tre regole di base per una buona strategia:

1. È necessario catturare sotto i propri pezzi più dame possibili dell'avversario.
2. È necessario muovere colonne con abbondanza di prigionieri nel profondo delle proprie posizioni per metterle al sicuro.
3. È necessario attaccare le colonne avversarie più alte, cercando di trasformare più colonne deboli, con lo scopo di liberare più prigionieri possibili.

Comunque utilizzare questi tre principi di gioco è un'arte di gioco che richiede abilità nella sua applicazione. I metodi applicati nella dama tradizionale devono essere rivisti, per esempio se nella semplice

dama il tagliar fuori dei pezzi avversari non è un sistema di gioco utilizzato frequentemente, nel gioco del Bashne il chiudere fuori è una tattica base e un sistema per vincere. Queste proprietà della dama a colonna porta anche ad inventare belle combinazioni di pezzi.

Adesso un esempio:

- 1.g3h4 h6g5
- 2.c3d4 g5f4
- 3.e3:g5 b6c5
- 4.d4:b6 a7:c5
- 5.g5h6.

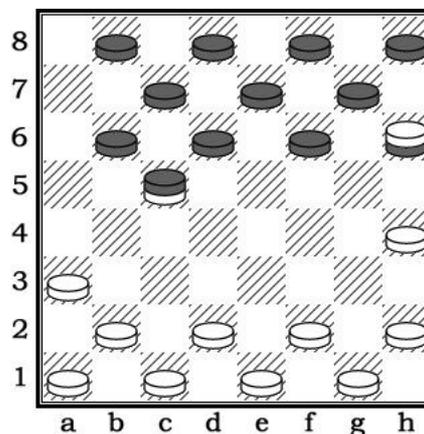


Diagramma 1

Il nero ha scelto la tattica di fornire materiale in modo vario:

- 5... c5b4
- 6.a3:a7 c7b6
- 7.a7:c5 f6g5
- 8.h4:f6 e7:g5? (preferibile 8...g7:e5 con gli stessi scambi)
- 9.c5:e7 f8:d6

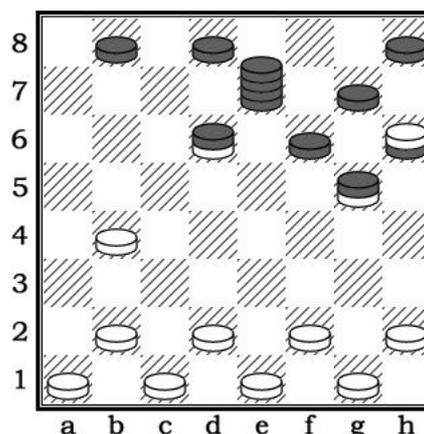


Diagramma 2

Il nero suppone che il bianco necessariamente giocherebbe in

10.h6:f8?

vedere diagramma 2 e poi il nero otterrà notevole materiale:

10...h8g7

11.f8:h6:f4:c7 e7:a3

12.g5:e7 b8:f8.

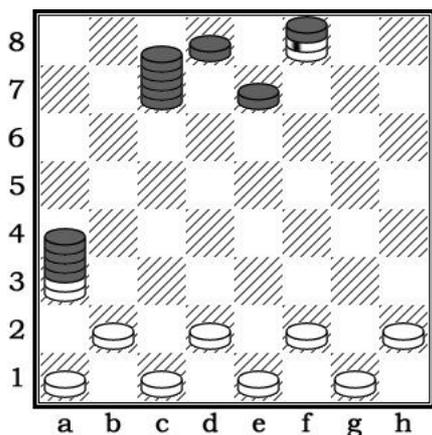


Diagramma 3

Il nero tiene saldamente 4 pedine bianche nelle colonne a3 e f8 ed ha una forte colonna alta, vedi diagramma 3.

Dalla sua parte il bianco ha analizzato la posizione del diagramma 2 più attentamente ed ha fatto le contro combinazioni,

10.h6:f4! f6:h4

11.f4e5 d6:f4

12.f2g3 h4:f2

13.g1:e5 e5:g3

14.f2:h4 g3:e5

15.g5h6!

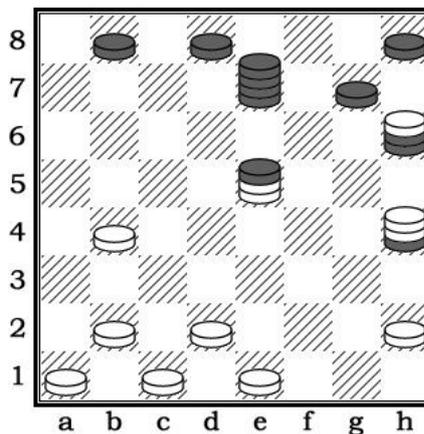


Diagramma 4

Il bianco crea una minaccia per raggiungere sulla riga della dama in questa posizione, e il nero è obbligato a fare la mossa:

15... g7f6, il bianco seguirà con:

16.h4g5 f6:h4

17.d2c3 h4:f6

18.h6:f4:d6:f8D f6:d4

19.f8:g1 (diagramma 5).

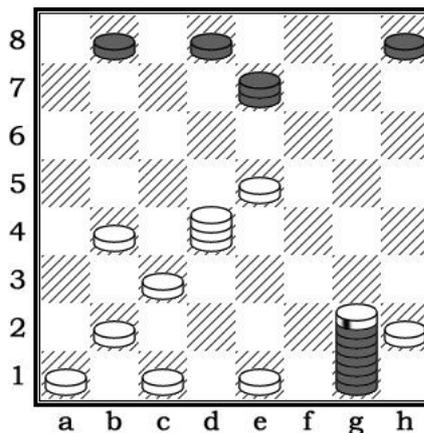


Diagramma 5

La debolezza della colonna bianca (la dama bianca tiene nella colonna sette pedine nere) è saldamente nascosta sulla casella g1 e non può essere attaccata dal nero

Questo articolo è stato liberamente tratto da un articolo di *Sergey Ivanov* apparso sulla rivista *Abstract game*.



Su Facebook vi ricordo

il gruppo dedicato ai
giochi astratti

Il nuovo gruppo
Rivista ludica Il fogliaccio degli astratti

Ludo storia

tratto dagli articoli del Prof. Paolo Canettieri

CONTINUA la presentazione del libro ludico di Alfonso X iniziata nel precedente numero. In questo articolo viene evidenziata l'importanza attribuita al gioco stesso. La contrapposizione tra gli scacchi (la ragione) e i dadi (l'alea), mediata dal gioco delle tavole ovvero i giochi da cui poi è nato il moderno Backgammon.

L'opera alfonsina costituisce, nel suo complesso, un'enciclopedia del sapere del tempo. Si potrebbe dire che quasi tutto è esperito: dalla storia al diritto, dalle arti del *quadrivium* alle arti della magia, dalla lirica profana alla lirica sacra, alla caccia.

Libro de los juegos introduzione Ideologia e simbologia

È particolarmente significativo che in questo progetto totalizzante i giochi abbiano così grande rilevanza, sia qualitativa che quantitativa. Il fatto che il codice sia uno dei più belli indica l'interesse che il sovrano aveva per questo libro. Ci si può chiedere perché tanta importanza attribuita a un fenomeno apparentemente marginale, e perché invece ad altre attività nobiliari, come la caccia, o le arti del torneo o altro, sia stata attribuita importanza inferiore a quella dei giochi da tavolo. La spiegazione fornita nell'*incipit* del volume non è certo esaustiva. Bisogna invece rivolgersi al complesso dell'ideologia alfonsina per comprendere il senso e la portata dell'aspetto ludico, e quindi il rilievo che ad esso è tributato. Fra i fenomeni di costume quello dei giochi d'azzardo non è certo il più rilevante, ma proprio i continui divieti fatti dalle autorità mostrano che si trattava di pratiche diffusissime, riguardanti tutte le classi sociali. La comprensione dell'importanza che i giochi potevano avere per la società nobiliare, e quindi per Alfonso X, diviene significativa per intenderne a pieno l'ideologia, nonché per determinare, anche a posteriori, il senso dell'utilizzazione delle metafore ludiche nei più

vari contesti letterari, sia in ambito castigliano sia altrove.

È ben noto che nella società medievale il gioco degli scacchi aveva assunto una funzione allegorica, e che ad esso erano state attribuite funzioni morali aggiuntive⁵. Il *Libro de los juegos* non è in linea con altri scacchi di tipo moralizzato, ma non si può considerare neanche come un semplice manuale di giochi: l'aspetto manualistico è intimamente legato a un progetto totalizzante di rappresentazione del mondo e del cosmo⁶, attraverso il sistema dei giochi. La fortuna sul piano dell'allegoria che avevano gli scacchi non si può infatti attribuire né ai dadi né alle tavole, anche se nel trattato alfonsino i dadi costituiscono il *nesso logico* tra scacchi e tavole e quindi *conferiscono armonia all'opera tutta*⁷.



Nel sistema del *Libro de los juegos* i dadi sono «l'antitesi perfetta degli scacchi, i quali escludono completamente (salvo quando si giocano coi dadi, appunto) l'intervento del caso. In questo senso lo schema alfonsino è molto più esatto di quello che incontriamo nei trattati scacchistici arabi coevi o precedenti».

⁵È infatti noto che dalla metà del secolo XIII si utilizzarono gli scacchi come simbolo della società, ponendo ciascun pezzo del gioco in relazione con un mestiere, o una classe sociale (cfr. MURRAY 1913, p. 529: «the game was emblematic of social conditions of the time [...]. A considerable portion of these chess moralities has but little to do with chess; the writers' interest were always engaged more with allegory than with the game» [«il gioco era l'emblema delle condizioni sociali di quel tempo [...]. Ma una parte considerevole dei trattati di scacchi moralizzati ha poco a che fare con gli scacchi veri e propri; l'interesse dell'autore era sempre attratto più dall'allegoria che dal gioco»]). Il più antico di questi tentativi è un testo conservato da alcuni mss. del *Communiloquium* di Giovanni di Galles. Il più importante è invece il *Liber de moribus hominum et officiis nobilium*, del domenicano Jacobus de Cessolis (inizi del sec. XIV). Più o meno coeva è la lettura inserita nel *Liber sancti passagi* di Galvano da Levanto. Sulla funzione allegorica o metaforica riferibile agli scacchi (in senso morale o meno) nelle più varie letterature europee c'è molta bibliografia: cfr. almeno STROHNEYER 1895; KÖPKE 1879; MURRAY 1913, pp. 529 63 e 736 55; UORNDIKE 1931; MEHL 1958; JONIN 1970; DI LORENZO 1973; WHITE 1973; PICHERIT 1975; MELIL 1978; VIDMANOVA 1979 1980; HAUG 1980 1981; MÜLLER 1981; BLAKESLEE 1985; BERCAITOLD 1986; EALES 1986; FRUGONI 1988; VIDMANOVA 1988; MELANI 1989; SCOLARI 1989 e 1993; CHICCO-ROSINO 1990, pp. 25 34; PASTOUREAU 1990; CICCUTO 1993. Indicazioni di tipo generale anche in DUBY 1978 [1981], pp. 405 06 e ARTIFONI 1981.

⁶Secondo WOLLESEN 1990, p. 304, «the anagogical meaning of these games feeds directly into Alfonso el Sabio's philosophy, which was strongly influenced by Arabic astrological texts and such sources as the *Picatrix*, the *Libro de las cruces*, or the *Libro conplido en los iudizios de las estrellas*, all featuring magic-astrological theories» [«Il significato anagogico di questi giochi attinge direttamente alla filosofia di Alfonso el Sabio, che era fortemente influenzata dai testi astrologici arabi e a fonti come il *Picatrix*, il *Libro de las cruces* o il *Libro conplido en los iudizios de las estrellas*, tutti caratterizzati da teorie magico-astrologiche»].

⁷Cfr. GRANDESE 1988, p.177.

ti: lì la contrapposizione fra libero arbitrio e predestinazione, che a lungo aveva lacerato l'unità religiosa islamica, si era materializzata e simbolizzata nel contrasto fra scacchi (*satrany*) e tavola reale (*nard*)⁸; qui abbiamo una tesi (scacchi), un'antitesi (dadi) e una sintesi (tavola reale), che rappresenta giustamente il tipo del gioco misto di abilità e fortuna»⁹. **L'opposizione fra gli scacchi e i dadi viene quindi risolta, mediata, dalle tavole.** In tale contesto allegorico non va certamente sottovalutata l'incidenza della contrapposizione medievale *Sapientia vs Fortuna* (*seso e ventura* nel linguaggio del trattato) in cui acquista ancor maggior interesse la mediazione costituita dalle *tablas*, di cui lo stesso Alfonso X ha inventato una variante, quella denominata *l'emperador*: il fatto che si sia cercata una soluzione, di cui l'imperatore stesso era partecipe, a una contrapposizione tanto radicata, indica un'attitudine alla mediazione, alla ricerca di soluzioni di mezzo e quindi perfette ed è utile alla comprensione dell'ideologia alfonsina. Ciò ovviamente su un piano puramente strutturale, poiché sul piano quantitativo il maggior rilievo tributato agli scacchi risulta indiscutibile¹⁰. Tale constatazione acquisisce ancor maggiore rilievo se si pensa che l'opposizione fra *Fortuna* e *Sapientia* è ricalcata dall'opposizione fra Caso e Necessità: nel codice di Cambridge, Corpus Christi College (Ms. 66, fol. 66), ad esempio, insieme alla rappresentazione della ruota della Fortuna, viene mostrata la *Fortuna* che indica la ruota, e reca la scritta: «mundana casu aguntur omnia», mentre la *Sapientia* rincalza: «nichil in mun-du fit casu»¹¹ dove la *Sapientia* rappresenta la conoscenza che è negatrice del caso.

Nel *Libro de los juegos* la tripartizione scacchi-dadi-tavole si riverbera sui capitoli successivi, che rappresentano l'esplicitazione moltiplicativa di tale organizzazione. Si ricordi inoltre che il trattato termina con *le tablas que se juegan por astronomía*, in cui vengono riassunte tutte le istanze portanti del sistema alfonsino: questo gioco, infatti, sta a simbolizzare la mediazione fra *Sapientia* e *Fortuna*, rappresentata dalle tavole, nonché l'influenza astrale sul destino dell'uomo. In esso sono rappresentate l'esistenza stessa e le vicende umane: fra l'esigenza di contemperare il caso e la necessità, il libero arbitrio e la predestinazione, ci sono anche le ragioni dell'influenza degli astri.

⁸Cfr. PAREJA CASAÑAS 1933 1935, 11, pp. LXIII LXIV.

⁹Cfr. GRANDESE 1988, p.177.

¹⁰Si consideri inoltre che proprio l'attribuzione del *seso* agli scacchi doveva essere in sintonia con la saggezza del Re. Cfr. DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ [1985] 1987, p. 60: «El pensamiento hermético con aspectos filosóficos, religiosos, morales científicos tiñe la cultura alfonsí, que se escribió pora pequeños círculos de sabios, y no para el vulgo. [...]. Los *sabios antiguos* son mencionados en diferentes textos científicos como transmisores de la verdad y de la ciencia. El propio Don Alfonso aspiraba a ser sabio, no un científico, sino en el sentido del francés *sage* -y no *savant* -y al dar a conocer esa ciencia y esa verdad, emulaba al propio Salomón, el rey Sabio por excelencia del Antiguo Testamento, y también a Alejandro Magno, al César, etc.» [«Il pensiero ermetico negli aspetti filosofici, religiosi, morali e scientifici caratterizza la cultura alfonsina, scritta per piccoli circoli di sapienti e non per il popolo. [...] I *sabios antiguos* sono menzionati nei diversi testi scientifici come portatori della verità e della scienza. Lo stesso Don Alfonso aspirava ad essere (e non scienziato), nel senso del francese *sage* (e non *savant*), e nel far conoscere questa scienza e questa verità emulava Salomone, il re sapiente per eccellenza dell'Antico Testamento, come anche Alessandro Magno, Cesare ecc.»]

¹¹«Tutte le cose del mondo sono mosse dal caso»; «Al mondo niente è fatto per caso». Cfr. SAXL 1957 [1985], p. 51; WOLLESEN 1990, p. 279.

¹²Cfr. CALVO 1987, p. 150.

Già nei trattati arabi più antichi si contrappongono due attitudini differenti che simbolizzano da un lato il volontarista gioco degli scacchi e dall'altro il fatalista gioco dei dadi. Alfonso X raccoglie questa tradizione amplificandola a suo modo. La domanda fatta dal re ai tre saggi è l'elemento che assicura l'unità del libro e della trama, e non è chi non veda che l'assimilazione del Re indiano ad Alfonso X sia del tutto automatica: la posizione del Re Saggio è quella di chi vuole apprendere da chi è più saggio di lui. Scacchi, dadi, tavole simbolizzano tre atteggiamenti dell'uomo nei confronti delle sue possibilità di azione sul reale, tre forme differenti di approccio nei confronti del destino¹². La posizione più vicina ad Alfonso X sembrerebbe essere quella che tenta una compenetrazione della fortuna e della sapienza: negli ultimi capitoli del *Libro de los juegos*, decisivi per comprendere il senso dell'intera operazione, la giustapposizione fra i giochi simbolo delle due posizioni si attua in due forme distinte. **Le forme di interrelazione fra fortuna e sapienza vengono infatti esemplificate tramite la commistione fra dadi e scacchi, e tramite la rappresentazione del gioco delle tavole nelle sue differenti forme.**



I dadi vengono accostati agli scacchi sia nei casi in cui le pedine si muovono per mezzo del «motore aleatorio» (Dossena), sia nei casi in cui si utilizzano dadi ideati appositamente per quei giochi (vedi il grande *ajedrez* a dodici caselle, gli scacchi decimali e gli scacchi di tipo astrologico): ciò tende a contemperare in un sistema non incoerente, seppur giustappositivo, le due manifestazioni ludiche contrapposte. Il gioco delle tavole, invece, non è frutto di una contaminazione:

anche per tale ragione esso è il più vicino alla concezione alfonsina in merito al destino. **L'uomo trova nella sapienza la forma più alta di influenza sul destino, ma non può non tener conto della Fortuna, del Fato e del Caso.** Proprio nella mediazione rappresentata dalle tavole si riflette con maggior rilievo l'ideologia del Re: la posizione centrale attribuita alle tavole nel trattato, il fatto che lo stesso Alfonso X sia l'inventore di un gioco di tavole, la chiusura del *Libro de los juegos* con un gioco di tavole sono tutti elementi che supportano tale interpretazione.

Nel *Libro de los juegos* si tenta quindi di legare i giochi al destino dell'uomo, di mettere in relazione con i tavolieri di scacchi o di tablas gli eserciti, gli animali, le quattro stagioni dell'anno, i quattro umori, i quattro elementi, le stelle e i loro influssi sull'uomo. Mettere in relazione il gioco con il Destino è un atteggiamento reperibile in vari testi a-rabi. Si legga uno dei *Rubaiyat* di Omar Khayyam:

Il mondo è un tavoliere di notti nere e giorni bianchi in cui il Destino gioca con gli uomini come se fossero pezzi di scacchi: li muove da qui a là, gli dà scacco, gli fa matto e li arrocca uno a uno nelle caselle del Niente¹³.

D'altro canto, alcuni dei simboli propri del sistema di pensiero e del linguaggio ermetico sono relazionati con la numerologia. Nel trattato di Al Ya'qubi scritto prima del 827 e nel ms. del British Museum di Londra (Arab. Add. 7515) si parla del **gioco delle tavole come un'invenzione indiana creata per esemplificare la dipendenza dell'uomo dalla fortuna e dal destino** e si compara il tavoliere del Nard ('tavole') con la terra e le sue quattro stagioni; le dodici parti del tavoliere su cui esercita il proprio ingegno ciascuno dei due giocatori sono paragonate ai 12 segni dello Zodiaco e ai 12 mesi dell'anno; le trenta pedine ai giorni del mese; le ventiquattro divisioni dei due lati alle ventiquattro ore; la somma delle ventiquattro parti più le quattro sezioni del tavoliere, che dà un totale di ventotto, alle fasi della luna nel suo percorso attraverso i segni dello Zodiaco. I due dadi rappresentano il giorno e la notte e la

somma delle facce opposte del dado, la settimana¹⁴. Non si tratta di un'interpretazione originale, visto che già nel secolo V l'autore greco Esichio sosteneva che i numeri dell'alea sono relazionati al calendario, poiché il tavoliere ha dodici caselle a causa dei dodici mesi, il numero delle pedine è trenta a causa dei giorni del mese e la somma delle facce opposte del dado dà sette a causa dei sette giorni della settimana; ciò rinvierebbe, secondo Nöldeke, alla tradizione neoplatonica o neopitagorica¹⁵, cui con ogni probabilità va ricondotta anche la rivalutazione in senso simbolico dell'universo ludico e la sua ulteriore connessione con altri saperi di livello alto¹⁶.



Se nella filosofia antica l'esistenza dei rapporti simbolici fra gioco e universo è esplicita, nell'opera alfonsina resta su un piano implicito: l'interpretazione simbolica del sistema ludico messo in scena nel *Libro de los juegos* si manifesta nella raffinatissima strutturazione dell'opera a livello numerologico e nella progressione del trattato verso il gioco in cui l'armonizzazione delle varie forme di approccio al destino è più evidente, il gioco astrologico. D'altro canto la strutturazione cosmologica e in parte enciclopedica dei giochi risulta chiara già dalla descrizione del *Gran acedrex que fue hecho en la India*, in cui viene messo in gioco un bestiario fantastico, disposto gerarchicamente dopo il Re.

¹³Questo passo ha colpito la fantasia di J. L. Borges, che lo cita esplicitamente nel secondo dei suoi due bellissimi sonetti sull'Ajedrez (v. 10): «También el jugador es prisionero / (la sentencia es de Omar) de otro tablero / de negras noches y de blancos días» [«Anche il giocatore è prigioniero / (la frase è di Omar) di un altro tavoliere / di nere notti e di bianchi giorni»]. Il passo di Omar era stato così tradotto da E. Fitzgerald: «'Tis all a Chequer board of Nights and Days / Where Destiny with Men of Pieces plays; / Hither and thither moves, and mates, and slays / And one by one back in the Closet lays».

¹⁴Cfr. PAREJA CASAÑAS 1933 1935, 11, pp. 10 14

¹⁵Cfr. NÖLDEKE 1892, p. 23

¹⁶La connessione del gioco degli scacchi e dell'alea con testi relativi al *quadrivium* è peraltro evidente, oltre che nell'opera alfonsina, anche in testi molto antichi, come i mss. di Einsiedeln 319 e 365, contenenti versi sugli scacchi a seguito di trattati di computo. Nel ms. 319 il titolo *De alearatione* segue *Deratione abaci* e nello stesso manoscritto è contenuto anche il testo *Hrabanus de computo*. Cfr. GAMER 1954, pp. 741-42. La descrizione dei manoscritti è in MEIER 1899, I, e in BRUCKNER 1943, pp. XII XIII, XXIV XXV.

¹⁷Cfr. in proposito WOLLESEN 1990, p. 289: «influenced by his particular Arabic Hellenistic sources he did not organize his wisdom under the roof of westernized theology, such as Aristotelian philosophy was taught for a time at the University of Paris. The absence of any conventional western theological background, as far as his inquiry of his existential truth was concerned, led to a greater freedom and a more unorthodox approach in his search to reveal the causes and the destiny of human existence which is concealed in this collection of (chess) games» [«influenzato dalle sue particolari fonti arabo ellenistiche, egli non organizzò il suo sapere sulla base della teologia occidentale, così come la filosofia aristotelica era insegnata per un certo periodo nell'Università di Parigi. L'assenza di qualunque retroterra relativo alla tradizionale teologia occidentale per ciò che riguardava la ricerca della verità dell'esistenza, lo portò a una grande libertà e a un approccio più eterodosso, nel tentativo, nascosto nella sua raccolta di giochi (di scacchi), di rivelare le cause e il destino dell'esistenza umana»].

Gli interessi di Alfonso X sono rivolti in primo luogo a determinare l'influenza delle stelle sull'uomo e sulla natura¹⁷, per lui tutte le cose dell'universo, dalle più grandi alle più piccole, sono interrelate: scrive quindi la sua opera sui giochi con il progetto di porre in relazione il cosmo con i differenti tavolieri di scacchi e di tavole.

Si è accennato che Alfonso X, con il *Libro de los juegos*, scrive l'unico trattato che mette l'accento sui giochi, ponendone in rilievo l'aspetto simbolico, e trascurandone quasi del tutto le valenze moraleggianti. È questo un **atteggiamento che potremmo definire umanistico e che è rivelatore di un pensiero sostanzialmente laico**, che il Re Saggio manifesta più in generale su due fronti: quello della liberalizzazione della cultura con l'impulso alle traduzioni e quello dell'adozione del volgare come strumento di diffusione¹⁸. La cultura orientale, e in particolare araba, ha un'importanza fondamentale per comprendere l'opera di Alfonso X, poiché essa costituisce un veicolo per affrancarsi dalla cultura ecclesiastica.

Non a torto Domínguez Rodríguez ha potuto scrivere che agli occhi dei vescovi il *Libro de los juegos*, *Calila e Dimna* e molti altri testi usciti dall'atelier alfonsino erano pericolosi: si aveva infatti a che fare con una *scienza pagana*, con una nuova morale in cui la sapienza ha un ruolo preponderante¹⁹. È quindi estremamente significativo che il trattato sui giochi sia scevro delle connotazioni moralistiche attribuite alla quasi totalità dei coevi trattati di scacchi. Il gioco viene a rappresentare il simbolo di un atteggiamento che tenta di operare una ricerca su vari livelli: quello laico e umanistico dell'*alegría*, contrapposto alla morale della Chiesa²⁰, quello cosmologico della rappresentazione dell'intero universo e quello sapienziale della ricerca di una mediazione fra Caso e Sapienza. Gli astri, il destino dell'uomo, i suoi umori, l'alegría, le stagioni, gli animali sono elementi che trovano una loro sintesi sotto il segno del ludico nel *Libro de los juegos*, in questo senso **vero testamento spirituale del grande sovrano e del grande intellettuale laico**.



¹⁸Cfr. MÁRQUEZ VILLANUEVA 1994, pp. 35 47 e 65 93. Un ruolo culturale analogo aveva svolto Federico II: cfr. ANTONELLI & BIANCHINI 1983, pp. 181 86.

¹⁹Secondo MARQUEZ VILLANUEVA 1994, p. 130, l'apertura culturale a ebrei e arabi costituiva «un nuevo umanismo que por primera vez admitía el saber no cristiano en un pie de igualdad y en completa independencia del fenómeno religioso» [«un nuovo umanesimo che per la prima volta considerava il sapere non cristiano su un piano di uguaglianza e in completa indipendenza dal fenomeno religioso»] (e cfr. tutto il cap. sul Desbordamiento alfonsí de la cultura clerical). Cfr. anche DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ 1985 [1987], p. 71; LINEHAN 1980; per la relazione fra i vescovi e Alfonso X cfr. NIETO SORÍA 1983.

²⁰Anche se non si può condividere che l'idea di comporre il *Libro de los juegos* sia ispirata dal trattato sulla falconeria di Federico II, è però senz'altro vero che entrambi i testi rispondono a una comune attitudine di rivalutazione delle attività non produttive, limitatamente, è chiaro, ad alcuni ben precisi settori della società nobiliare. Cfr. in proposito BURCKARDT 1979, cap. 8: *juego de Ajedrez por España*.

Personaggio ludico

Luca Cerrato

ALLA fine degli anni '60 Sid Sackson dedicò una parte della sua carriera ad un libro che racchiude in se molti giochi mai pubblicati dello stesso Sid ed idee di altri autori. **A gamut of games** lo considero una pietra miliare nel campo ludico, uno di quei libri che un professionista ed il semplice amatore di giochi dovrebbero avere nella sua biblioteca.

L'unico e piccolo inconveniente del libro è la lingua, non credo che al momento sia disponibile una versione italiana, per cui se avete un minimo di dimestichezza con l'inglese vi auguro una buona lettura, anche perchè è stato appena ripubblicato e facilmente acquistabile da una qualsiasi libreria in rete. Entrare nei dettagli del libro ci vorrebbero molte puntate di questa rubrica per cui al termine di ogni articolo vi presenterò alcuni giochi descritti e curiosità varie.

Adesso riprendo la presentazione dei giochi di Sid Sackson con la produzione dal 1969 al 1975.

1969

Saxum oppure **Tam Bit** (nome originale del gioco) è un gioco di piazzamento che fa uso di dadi su un tavoliere quadrato 5x5 caselle. Ognuno dei due giocatori ha a disposizione una coppia di dadi a 6 facce. Il vincitore del gioco è colui che:



- Arriva per primo a 177 punti.
- Riesce a riempire 7 righe/colonne.
- L'avversario ha usato tutti i suoi sette pezzi *assicurazione* ed ha bisogno di un ottavo pezzo.

All'inizio partita ogni giocatore riceve 15 pezzi, 4 pezzi per il punteggio e 7 pezzi *assicurazione*. Al proprio turno si lanciano due dadi che andranno a determinare le coordinate di una delle 25 caselle del tavoliere. A seconda dello stato della casella può accadere:

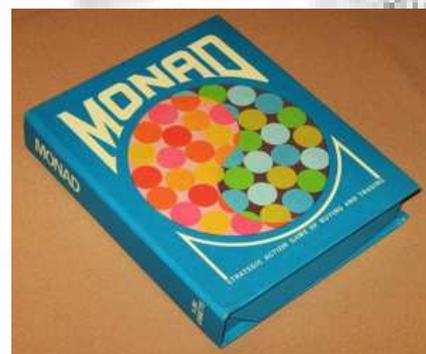
- a) *La casella è libera* allora il giocatore piazza un suo segnalino.
- b) *La casella è occupata da un proprio pezzo* allora si *guadagnano* tanti punti quanti sono i propri pezzi connessi, in orizzontale o verticale, al pezzo della casella, compreso lo stesso pezzo.
- c) *La casella è occupata da un pezzo avversario* allora lo si *sostituisce* con un proprio segnalino e si *pagano* tanti punti quanti sono i pezzi che formano il gruppo

di pezzi avversari connesso al pezzo sostituito. Il giocatore ha un'altra possibilità, giocare una delle sue sette pedine *assicurazione*, in questo caso non perderà punti (per esempio se non ha sufficienti punti per pagare il suo debito).

1					●
2				●	●
3			○	●	
4		○	○		
5	○		○	○	
	1	2	3	4	5

Esempio, il giocatore bianco lancia i dadi ed ottiene 3 e 4. Scegliendo la casella con coordinate 4 verticale e 3 orizzontale ha un proprio pezzo, guadagna 5 punti. Invertendo i dadi la casella in questione è nera quindi perde 4 punti oppure gioca un pezzo *assicurazione*.

Monad è un originale gioco di carte praticato con un particolare mazzo colorato. La vittoria finale è ottenuta tramite il *commercio*, l'*acquisto* oppure dei *salto* sui mazzi di carte in gioco.



Tutte queste azioni hanno un costo, la più economica è il *commercio*.

Il mazzo di carte è costituito da sette differenti gruppi. Ogni gruppo è composto da sei differenti colori, tre *colori caldi* (rosso, arancio e giallo) e tre *colori freddi* (azzurro, blu e verde). I gruppi sono:

- 24 *Carte comuni*, valgono un punto.
- 6 *Carte Bi*, valgono 3 punti.
- 6 *Carte Tri*, valgono 7 punti.
- 6 *Carte Quad*, valgono 16 punti.
- 6 *Carte Quint*, valgono 36 punti.

- *Carte Bonus*, carte di riferimento, non danno punti.
- *Carte Identità*, carte di riferimento, non danno punti.

La scala dei valori delle carte per ogni azione parte dalle carte comuni (più basso) alle carte Quint (più alto).

Il numero di carte in gioco varia a seconda del numero dei giocatori, ognuno riceve una carta bonus ed una identità. I rimanenti gruppi di carte (comuni, bi, tri, quad, quint) vengono mescolate e poi disposte al centro in cinque colonne dei rispettivi gruppi ed i 10 *dischi Monads*. Non ci sono inizialmente carte comuni in gioco. I giocatori prendono inizialmente in mano 6 carte comuni.

Lo scopo del gioco è *avanzare* dalle carte comuni attraverso tutti i gruppi fino ad arrivare alle Monads, con tre tipi di azioni: commerciare, comprare, saltare. Nel proprio turno si possono fare quante azioni si vogliono.



Commerciare, si scambiano due carte della propria mano di un gruppo per la carta in cima alla colonna del gruppo successivo. Le due carte devono essere una di un colore caldo l'altra di un colore freddo. Per esempio due carte Bi per la carta in cima alla colonna Tri. Le due carte utilizzate vanno messe in fondo alla rispettiva colonna (eccetto per le comuni che vengono scartate).

Se i colori delle due carte combaciano con una delle combinazioni di colori delle carte bonus allora il giocatore può prendere la carta in cima alle colonne di valore inferiore. Per esempio con un Tri posso prendere dalla cima delle Bi e commons.

La carta identità può essere utilizzata durante il commercio come *carta jolly*.

Comprare, per questa azione vengono considerati i punti segnati sulla carta. Si possono comprare solo le carte in cima alla colonna del gruppo giocando una o più carte con un totale uguale o maggiore del valore della carta da comprare, inoltre il gruppo di carte utilizzato deve essere inferiore al gruppo da cui si acquista.

Saltare, viene utilizzato per passare uno o più tipi di carte. Bisogna prima fare una delle due azioni di sopra (comprare o commerciare). Il salto consiste nel

giocare quattro, cinque o sei carte di colore differente di tipo comune. In uno scambio per quattro comuni si può prendere in cima al Tris; cinque comuni si prende in cima al Quad e per sei dal Quint.

Se non si vuole oppure non si può effettuare una delle tre azioni di sopra il giocatore può prendere delle carte Commons. Se un giocatore non può fare nessuna operazione nel suo turno è obbligato a passare, mostrando le sue carte.

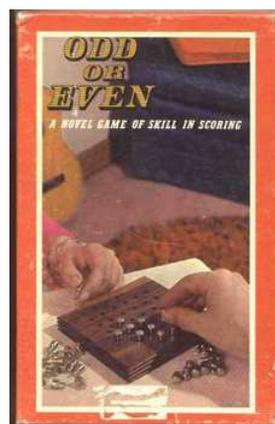
Il gioco finisce quando sono state acquistate un certo numero di carte Monads: 5 in due giocatori, 4 in tre giocatori, 3 in quattro giocatori.

Take five gioco astratto da 2 a 6 giocatori, ogni giocatore ha 10 pezzi numerati da 1 a 10.

Lo scopo del gioco è catturare 5 pezzi avversari con numerazione consecutiva. Il pezzo può muoversi di tante caselle quanti sono i pezzi adiacenti, sullo stile di *Lines of Action*.

1970

Odd or Even, gioco astratto per due persone. I giocatori si alternano al piazzamento di un pezzo, su un tavoliere quadrato, adiacente ad un altro già presente.



Se si gioca con la *regola del pari* allora il pezzo deve essere posizionato in una casella che ha un numero pari di pezzi adiacenti, se si gioca con la regola dispari il pezzo deve essere depositato in una casella con adiacente un numero di pezzi dispari.

Interplay, gioco astratto da due a quattro giocatori. Si gioca su un tavoliere quadrato di 7x7 caselle con una zona di 2x2 priva di caselle.



Al proprio turno il giocatore piazza un pezzo (tutti uguali eccetto due che indicano le ultime due mosse) posizionandolo su una casella vuota che si trova

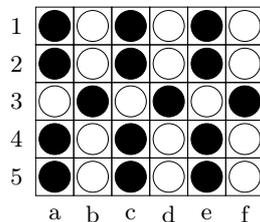
a distanza di 3 caselle dall'ultima posizionata (in ortogonale o diagonale) oppure a formare una L. I giocatori fanno punti per ogni pezzo adiacente (ortogonale o diagonale) a quello depositato. Il gioco finisce quando sono stati depositati tutti i pezzi oppure non se ne possono più mettere.

1971

Tempo, gioco astratto per due giocatori. Si gioca su un tavoliere 6x5 ed ogni giocatore ha 15 pezzi a testa.

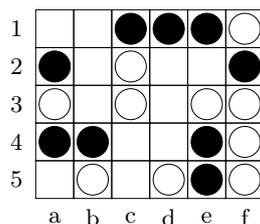


Inizialmente sul tavoliere vengono posizionati tutti i pezzi, con uno schema predefinito in figura (anche se una variante prevede una disposizione casuale).



Lo scopo del gioco è impedire la mossa all'avversario. Nel proprio turno si può eseguire una delle seguenti azioni:

- *Muovere un pezzo*, si può muovere un proprio pezzo se è in linea (ortogonale e diagonale) con altri due pezzi, non ci devono essere buchi tra i pezzi. Il pezzo si muoverà in direzione perpendicolare alla linea dei tre pezzi. Si può muovere di quante caselle vuote si vuole, ma non potrà saltare caselle occupate da pezzi.



Nell'esempio di sopra il nero può muovere il pezzo e2 in d3 per via dei tre pezzi in diagonale (d1, e2, f3)

Per i pezzi negli angoli se ci sono i due pezzi lungo i due bordi, il pezzo si muoverà in diagonale.

- *Cattura di un pezzo*, un pezzo che si muove in una casella occupata da un pezzo avversario lo cattura e lo rimuove dal tavolo di gioco. Per esempio il pezzo bianco in f2 può catturare il nero e2.

Transformation, gioco astratto di tipo creazione di strutture. I giocatori (da 2 a 4) riproducendo determinate figure geometriche sul tavoliere guadagnano punti. Il tavoliere è costituito da tre parti;



- Sulla destra una tavola 5x5, dove vengono posizionati 25 pezzi colorati in cinque colori, si utilizzerà per creare le figure.

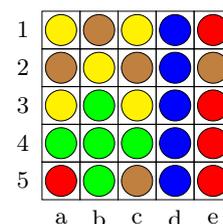
- Sulla sinistra una tavola 4x4, che sarà utilizzata per determinare il punteggio di ogni figura. Su ogni casella della riga in alto vengono posizionati 5 gettoni colorati (gli stessi colori della tavola a destra).

- In basso a sinistra una linea di cinque caselle. La linea è chiamata *banca* e su ogni casella viene posizionato un gettone colorato.

Il giocatore fa punti se riesce a riprodurre una delle seguenti figure con pedine dello stesso colore:

- La croce.
- Il segno più.
- Zig zag.
- La linea.

Esempi di figure:



Nella figura abbiamo, una croce gialla, la linea blu e il più verde.

1	●	●	●	●	●
2	●	●	●	●	●
3	●	●	●	●	●
4	●	●	●	●	●
5	●	●	●	●	●
	a	b	c	d	e

Nella figura sono disegnati uno zig-zag marrone, uno zig zag verde e una linea rossa.

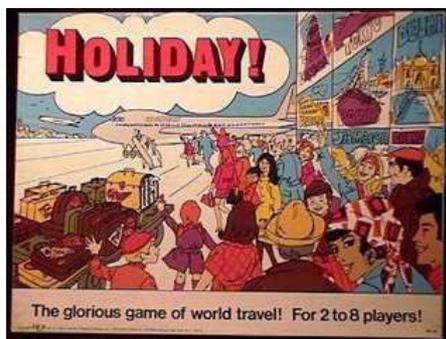
Il primo giocatore sceglie due pezzi colorati dalla banca, poi scambia due pezzi dello stesso colore sulla tavola a destra (alla prima mossa non si possono creare figure). La terza azione è rimettere uno dei due gettoni nella banca, nelle mosse successive alla prima il giocatore dovrà scegliere un solo pezzo dalla banca.

Quando si scambiano i due colori bisogna sempre stare attenti che tutte le pedine di un determinato colore siano collegate insieme (ortogonalmente o diagonalmente) a formare un unico gruppo.

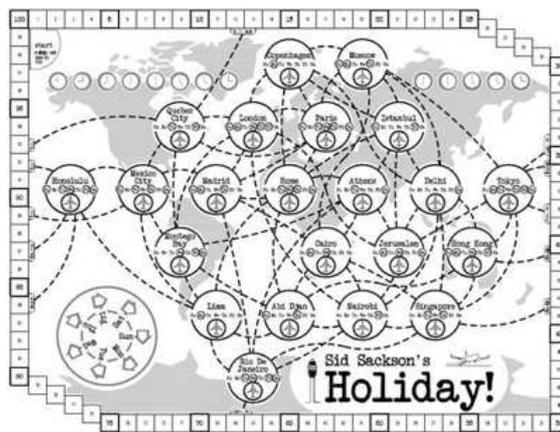
La fase del punteggio è interessante, quando un giocatore forma una figura guadagna i punti. La quantità di punti è in funzione della frequenza con cui la stessa figura di un determinato colore è stata creata. All'inizio tutte le figure valgono 5 punti come indicato nel tabellone di sinistra poi ad ogni creazione diminuiscono di un punto. Il gioco finisce quando uno dei giocatori arriva a 61 punti. Il gioco può essere praticato anche in coppia.

1973

Holiday, quando ho letto per la prima volta il regolamento di questo gioco mi è venuto in mente il libro di J. Verne *Giro del mondo in 80 giorni* visti i frequenti spostamenti da una città all'altra. Tuttavia non credo che Sid si sia ispirato al suddetto libro.



La plancia di gioco è un mappamondo dove le principali città del pianeta sono collegate da linee aeree. I giocatori (da 2 a 8) viaggeranno allegramente tutti insieme e ognuno dovrà cercare di essere in una determinata città nel giorno più opportuno per guadagnare più punti possibili. Inizialmente i giocatori ricevono 10.000 dollari a testa e un numero di *carte destinazione* in funzione dei giocatori presenti (da 8 a 10 carte).



Nel primo turno del gioco il giocatore che vince l'asta iniziale decide da quale città si parte. Una volta posizionata la pedina che rappresenta il *gruppo vacanze ludico* il giocatore che ha vinto l'asta lancia un dado a sei facce per decidere in quale giorno della settimana siamo arrivati in quella città. Il giorno della settimana è fondamentale in questo gioco per guadagnare punti, sul tabellone è presente il *percorso settimanale*. Il dado (lanciato solo nel primo turno) avanzerà di un giorno ad ogni spostamento. Nei turni successivi si sceglierà la destinazione tra quelle collegate alla città su cui si è giunti precedentemente, sempre tramite un'asta.

Su ogni carta destinazione oltre al nome di una città è presente anche il miglior giorno della settimana per vederla. Quando si giunge in una nuova città i giocatori possono mostrare la loro carta destinazione e guadagnare punti, arrivando nel giorno segnato sulla carta si guadagnano 7000 punti che diminuiscono di 1000 per ogni giorno di ritardo. Ricordate sempre che si viaggia tutti insieme.

Il gioco termina quando un giocatore ha giocato la sua ultima carta, gli eventuali soldi risparmiati valgono un punto a dollaro.

Realm, un sistema per giochi astratto pensato insieme a *Philip Orbanes*. La tavola di gioco è costituita da un quadrato 144 caselle, suddiviso in 16 zone quadrate di 9 caselle chiamate *Realm*, lo spazio centrale di ogni realm è chiamato *Center*, le otto caselle che circondano il Center vengono dette *Border space* (caselle di bordo). Il gioco prevede tre tipologie di pezzi:

- *Pezzo maggiore*, di forma cilindrica e sono in numero di tre.
- *Pezzo mediano*, di forma triangolare e sono in numero di otto.
- *Pezzo minore*, di forma quadrata e sono in numero di tredici.

Qui di seguito vi presento il gioco chiamato *Classic Realm*. Inizialmente sulla tavola vengono posizionate i 16 pezzi mediani nelle caselle centrali.

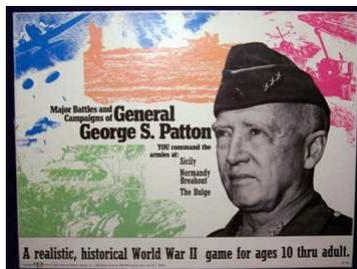


Lo scopo del gioco è far sloggiare i pezzi mediani avversari dalle caselle centrali.

I giocatori si alternano a muovere un proprio pezzo posizionato in una casella delle caselle centrali di un realm. Un pezzo si può muovere dalla casella centrale in orizzontale o verticale ad una casella centrale adiacente. Quando un pezzo attraversa un Realm occupato da un pezzo amico allora il viaggio può continuare in un realm adiacente. Il pezzo può terminare la sua attraversata su una casella centrale libera oppure occupata da un pezzo avversario. Nella seconda possibilità il pezzo avversario viene rimosso e posizionato su una casella di bordo dello stesso reame. Quando si muove dal reame contenente una propria pedina su una casella di bordo questa viene posizionata sulla casella centrale.

Vince il giocatore che immobilizza tutti gli otto pezzi avversari.

Major Battles and Campaigns of General George S. Patton è una simulazione di tre battaglie della seconda guerra mondiale che videro il generale Patton al comando delle truppe alleate.



Le battaglie sono: invasione della Sicilia e conquista dell'isola, Normandy Breakout-Direct the critical campaign on the sweep to Berlin e and Battle of the Bulge-The daring breakthrough to Bastogne.

Le mappe del gioco sono storicamente curate come la dislocazione iniziale delle truppe. Il movimento delle truppe è deciso da 24 carte movimento, le battaglie sono risolte utilizzando cinque dadi rossi e cinque banchi.

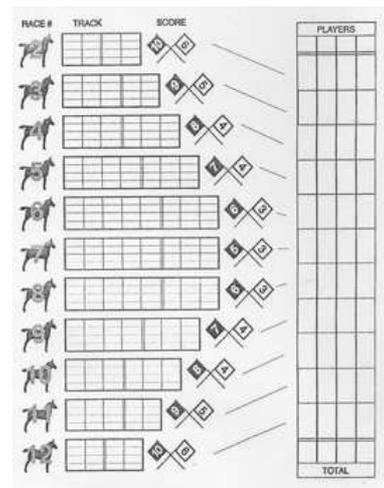
1974

The 6 Pack of Paper & Pencil Games, una scatola con regolamenti di 6 giochi da fare con carta e matita. Quattro di questi ideati da Sid: *Oil strike*, *The Great races* (precursore di *Can't stop*), *Spy* e *Financer*.

Gli altri due giochi sono stati ideati da P. Orbanes e Sackson insieme: *Pay off* e *Words Times Three*.

The Great Races è il papà del più famoso *Can't Stop*. Il gioco è stato ideato per giocare con carta e

matita anche se per riprodurre il tavoliere ci vuole un po di pazienza.



È un gioco di velocità da due a quattro giocatori, i quali dovranno cercare di far più punti possibili. Oltre al foglio su cui è disegnato il tavoliere servono quattro dadi a sei facce. La mappa di gioco è composta da 9 percorsi (numerati da 2 a 11) con una lunghezza proporzionale al numero di possibilità con cui si può ottenere un certo numero sommando il risultato del lancio di due dadi (per esempio si ha più possibilità di ottenere un 7 che un 11).

Al proprio turno il giocatore lancia i 4 dadi per poi accoppiarli liberamente in due coppie. Per ogni coppia mette un segno sul percorso numerato corrispondente alla somma dei due dadi. Per esempio se il risultato del lancio è 3, 4, 5, 1 un possibile accoppiamento è 3-1 (segno sulla colonna 4) e 5-4 (segno sulla colonna 9).

Quando un giocatore arriva in fondo ad una delle colonne numerate guadagna dei punti, mentre il secondo giocatore più avanti nella stessa colonna che abbia passato la doppia linea verticale (vedi figura) guadagna dei punti per il secondo posto.

Quando tutti gli undici percorsi sono stati completati il gioco finisce, il vincitore è colui con il maggior punteggio.

Totally, gioco di posizionamento di tessere numerate per formare un totale stabilito in partenza. Ogni giocatore sceglie a caso 15 delle trenta tessere numerate del suo colore. Poi vengono selezionate due tessere chiamate *Key total*.



Il giocatore dovrà cercare di sistemare le sue tessere in modo che la somma delle singole righe e colonne equivalga al numero del Key Total. Quando un giocatore annuncia che ha finito si fa partire un tempo di tre minuti nel quale gli altri giocatori devono terminare la loro composizione. Il punteggio è basato sul numero di tessere utilizzate in orizzontale e verticale meno la somma delle tessere non usate. In pratica si moltiplicano il numero di tessere usate in verticale e quelle orizzontali. Il numero di tessere non usate viene moltiplicato per 5 e sottratto.

Major Campaigns of General Douglas MacArthur, il gioco permette di giocare tre famose battaglie del generale MacArthur, guerra di Corea, Nuova Guinea e Bataan Retreat. Il gioco è stato creato insieme a Champer che realizzò gli scenari guerra di Corea e Nuova Guinea, mentre il sistema di gioco è di Sackson applicato a Bataan Retreat

1975

Beyond Tic Tac Toe è un libro che contiene sette giochi da essere giocati con penne colorate e pezzi, ispirati a famosi artisti.

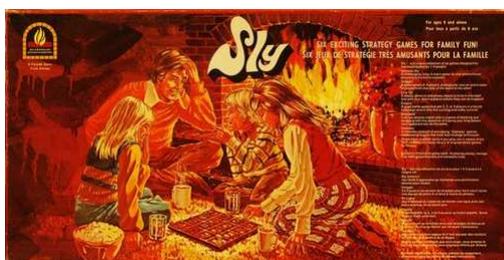


Miro, gioco di carta e matita da 2 a quattro giocatori. Ispirato alle figure del pittore Mirò i giocatori colorano aree di un tavoliere su cui sono disegnate delle linee curve. Quando un'area è chiusa si guadagnano dei punti.

Mondrian altro gioco ispirato alle opere del pittore Piet Mondrian, conosciuto per i dipinti di rettangoli colorati, nelle regole simile a Miro.

Springer gioco ispirato alle opere di Ferdinand Springer. Lo scopo del gioco è connettere tutti e quattro i lati e prendere almeno un minimo numero di punti da riempire spazi sulla tavola. Non si può colorare uno spazio che ha un lato in comune con lo stesso colore.

Sly, altro gioco astratto che ricorda molto da vicino Realm.



Con il nome di *Blockade* il gioco è stato selezionato per il gioco dell'anno del 1979.

Pushover, gioco astratto da giocare in solitario, in due giocatori oppure a coppie. Si gioca su un tavoliere 5x5 con 21 tessere numerate divise in 3 gruppi colorati (blu, verde e giallo). Inizialmente le tessere colorate vengono posizionate come in figura.

1	●	●	●	●	●
2	●		●		●
3	●	●	●	●	●
4	●		●		●
5	●	●	●	●	●
	1	2	3	4	5

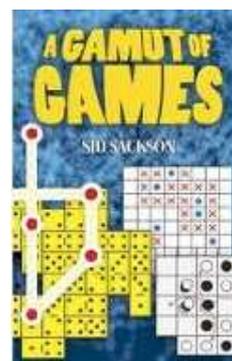
Le caselle in bianco non sono accessibili durante il gioco.

La distribuzione dei valori è casuale. Durante la partita il giocatore di turno deve muovere un'intera riga di una casella in modo che una tessera cada fuori dal bordo che viene presa dal giocatore di turno. Se non si vuole muovere una linea di pezzi si può muovere un singolo che comunque non può essere mosso sul bordo della tavola.

Alla fine del gioco ogni giocatore calcola il totale delle tessere catturate, sottraendo il totale delle tessere rosse dal totale nero.

Giochi e curiosità da

A gamut of games



Il primo gioco che vi presento rientra nella categoria dei giochi di connessione, diversamente da Twixt dove il collegamento tra i due bordi del tavoliere è fisico, in Network la rete che collega i lati è virtuale.

Network (Sid Sackson)

Giocatori, due.

Materiale, un tavoliere 10x10 e 10 pedine.

Scopo del gioco, connettere per primo, con almeno sei proprie pedine, le caselle di lato apposte, per il bianco quelle verticali e per il nero quelle orizzontali. Le caselle ad angolo non vengono utilizzate.

I Mancala

Luca Cerrato

DOPO alcuni giochi della famiglia dei mancala appartenenti alla tradizione in questo numero vi descriverò una variante moderna che non si giocherà sui tradizionali tavolieri rettangolari, composti da un numero variabile di file di buche, ma su atipica tavola triangolare.

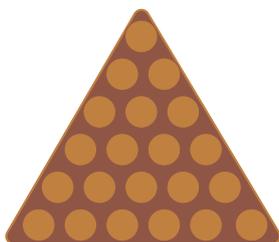
Tricala, il gioco che vi vado a presentare è stato ideato da *Myles Wallace*. I semi si muoveranno su una superficie e non in linea come nella tradizione seguendo un preciso sentiero.

Tricala un mancala su tavola triangolare.

Tricala (*Myles Wallace, 2011*)

Giocatori, da 2 a 3.

Materiale, una tavola triangolare di 6 buche di lato, per un totale di 21 buche e nove semi per giocatore (usare tre colori).



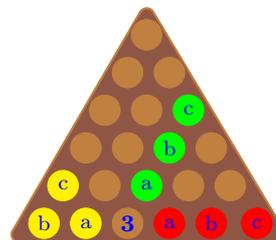
Scopo del gioco, si vince se si ottiene una delle due condizioni:

- *Controllare gli angoli* con la maggioranza di semi. Se si hanno in gioco tre o più semi bisogna controllare 3 angoli, con due semi due angoli, con un seme un singolo angolo.
- *Catturare nove pezzi*, propri oppure avversari.

Inizio gioco, il primo giocatore piazza tre dei suoi nove pezzi in una qualsiasi buca che non sia una delle tre di angolo.

La semina, il giocatore di turno prende tutti i semi in una buca e li semina in una qualsiasi direzione, depositando un seme per buca e la buca successiva deve essere in linea con le precedenti. Se si incontra il bordo del tavoliere si cambia direzione e si continua a seminare. Non si può tornare indietro.

Se si hanno semi di colore diverso si è liberi di scegliere la sequenza di colori. Se in una buca ci sono semi di entrambi i giocatori, la maggioranza di un seme non conta.



Nella figura di sopra sono indicate le tre possibili direzioni di semina partendo dalla buca contenente 3 semi, per ogni percorso è indicato anche l'ordine di semina.

La cattura, se l'ultimo proprio seme finisce in una buca che ha uno o più semi avversari si cattura tutto il suo contenuto, anche quello seminato.

Ri-semina, al posto di catturare il giocatore può decidere di ridistribuire i semi seguendo le regole della semina.

Variante a tre, si seguono le stesse regole di sopra, con nove semi in più.

Strategia

L'autore del gioco ha scritto delle linee guida sulla strategia da seguire durante la partita. Ci sono un paio di concetti generali da tenere in mente quando si gioca a *Tricala*.

Prendere un *vantaggio nella fase di apertura*, il primo giocatore deve sfruttare la grande opportunità di effettuare la mossa di apertura, può posizionare semi dove normalmente sarebbe sconsigliato, ma essendo il primo a seminare otterrebbe dei vantaggi prima che l'avversario li catturi.

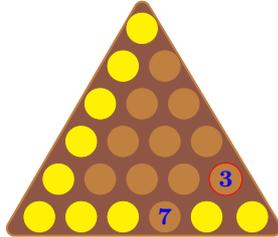
Il secondo giocatore ha il vantaggio di conoscere dove l'avversario ha posizionato i semi e può pensare di mettere pressione sui posti chiave. Non bisogna temere di mettere semi nelle buche avversarie, specialmente nella fase di posizionamento pezzi. È sempre bene catturare pezzi avversari specialmente quando si sacrifica un solo proprio seme per catturarne 3 o 4 avversari.

Connettere i propri singoli semi, il ri-seminare permette un movimento senza che tutti i semi siano in un'unica buca.

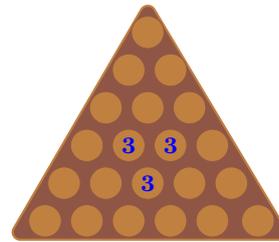
Tenere d'occhio sempre gli angoli, specialmente quando si sta vincendo. Se si sta perdendo pensare a come catturare un angolo e mantenere la posizione. Se si ha il controllo completo su un angolo della tavola allora, non sempre, è un bene eliminare i propri pezzi catturandoli.

Qui sotto alcune aperture che possono aiutare.

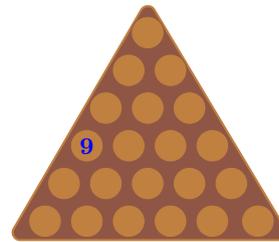
Vittoria garantita in apertura, seminando dalla buca contenente 3 semi riseminando dalla buca con 7 semi e seguendo il percorso giallo si vanno ad occupare i tre angoli della tavola. Una contromossa è depositare un quarto seme nella buca sulla secondo riga.



Apertura a punto, con questo tipo di apertura si controlla il centro della tavola, qualsiasi delle 3 buche può arrivare in un angolo. Questa apertura dà un enorme vantaggio, si vince controllando gli angoli. La naturale difesa è mettere pressione sui bordi. Il secondo giocatore sarà capace di prendere una di queste buche con un singolo seme.



Tutto in una buca, questa apertura sfrutta il vantaggio della prima mossa, si è in grado di seminare intorno alla tavola e coprire due angoli. Il secondo giocatore potrebbe occupare il centro della tavola per avere accesso a tutti gli angoli.



Se gli scacchi vengono praticati sulla scacchiera,
 la dama su una damiera,
 come potremo chiamare una tavola dei Mancala ?

Mancaliera ???



Il Bao nel mondo.

Luca Cerrato

ANCHE il quarto torneo internazionale di Bao è stato giocato. A dire la verità il torneo è una scusa per incontrarsi una volta l'anno tra amici che hanno in comune la passione per un gran bel gioco. Infatti nel gruppo storico si è consolidata un'amicizia, mentre per i nuovi arrivati spero siano stati influenzati da questo spirito ludico e giocoso e continueranno a seguirci in giro per l'Europa e chissà, forse, anche per il resto del mondo.

Il torneo si è svolto a Roma il 10 e 11 settembre, per l'occasione siamo stati ospitati sui tavoli di *GiocaRoma*, una manifestazione ludica della capitale. Quest'anno al via ha visti 12 giocatori, provenienti anche da Olanda e Svizzera.



Il sistema di torneo utilizzato è stato l'accoppiamento svizzero basato su 9 turni.

Al termine della prima giornata, con 6 turni giocati, si capiva che il torneo era dominio dai giocatori stranieri mentre gli italiani (compreso il sottoscritto) si aggiravano nelle parti base della classifica. Alla domenica mattina prima del settimo turno vedeva nei primi tre posti: Kaspar, Irnin e Jan Peter.



Gli ultimi tre incontri confermano la supremazia straniera con Stefan che riesce a soffiare il terzo posto a Jan Peter, indiscusso il primo posto di Kaspar.



Alla premiazione ha partecipato anche un rappresentante dell'ambasciata tanzaniana. La classifica finale dopo 9 turni giocati.

1. **Kaspar Gaggeler** (Svizzera)
2. **Irnin Auwerda** (Paesi Bassi)
3. **Stefan Reiser** (Svizzera)
4. *Jan Peter Mulder* (Paesi Bassi)
5. *Tom Kronenburg* (Paesi Bassi)
6. *Antonio Sintini* (Italia)
7. *Patty Mulder* (Paesi Bassi)
8. *Nino Vessella* (Italia)
9. *Luca Cerrato* (Italia)
10. *Paolo Desalvo* (Italia)
11. *Marco Faraci* (Italia)
12. *Giulliano Molle* (Italia)

Il prossimo anno la sede del quinto torneo internazionale dovrebbe essere la Svizzera.



Durante il torneo si è tenuto anche il primo campionato italiano di Bao che è stato assegnato al primo italiano della classifica generale, il vincitore è *Antonio Sintini*. Spero che il prossimo campionato italiano sia un torneo aperto ai soli italiani, ma questo dipende molto dal numero di partecipanti.

Curiosità ludiche

Luca Cerrato

SE VI piace dettare legge, cambiare le regole del gioco, proporre modifiche al regolamento allora provate a dare una sbirciata a questo gioco. Quante volte si vede in televisione oppure si legge sui giornali di politici che discutono, si azzuffano per nuove ed incomprensibili leggi, bene d'ora in poi anche voi vi potrete creare le vostre regole su misura. Tutto questo grazie a **Nomic**.

Il gioco è stato ideato da *Peter Suber* nel 1982. Più che un gioco è un metagioco basato su insieme di regole in cui la mossa del giocatore è il cambiare le regole stesse. *Douglas Hofstadter* pubblicò l'idea di Peter nella rubrica *Metamagical Themas* della rivista *Scientific American* nel giugno del 1982.

Nomic creare regole simulare un parlamento.

Le regole del sistema di gioco sono state tradotte in molte lingue e sono state utilizzate per stimolare la creatività artistica, simulare la circolazione di monete, corsi di addestramento per manager, terapie di gruppo, insegnamento per parlare in pubblico e varie simulazioni finanziarie e legali. Nomic oltre aver divertito migliaia di giocatori in giro per il mondo fu utilizzato dal suo autore per illustrare le tesi del suo libro *The Paradox of Self-Amendment*.

Inoltre il meta-gioco può essere adattato per il gioco via e-mail, alcune ambientazioni particolari:

- *Ackanomic party chess*, per quanto riguarda gli scacchi giocati alla cieca.
- *Nomic chess*, scacchi e sue varianti.
- *Aight*, gioco di carte, ideato da Alex Fink.
- *Eleusis Nomic*, ispirato al gioco di carte ideato da Robert Abbott.
- *Nomopoly*, della serie basta il nome.

I problemi del gioco sono principalmente la sua lunghezza e il numero crescente, turno dopo turno, di regole che impediscono una visione chiara dell'andamento del gioco ed un difficile inserimento di nuovi giocatori.

Se creare leggi diventa un gioco allora il cambiare una regola è una mossa. Ovviamente nel mondo reale le implicazioni nel modificare una legge sono molteplici, ma la realtà può essere modellata e semplificata, il sistema si può reggere da solo lasciando fuori tutto il resto, un completo microcosmo che si autoregola da solo. In generale gli statuti sono un insieme di leggi, in cui alcune regole sono *più forti* di altre, in altre parole cambiarle non è facile come modificarne altre. Si veda per esempio la costituzione che è composta da un insieme di regole che per

essere cambiate non bisogna avere semplicemente il 50% dei voti, ma una maggioranza molto più grande. In altre parole ci sono leggi che regolano altre leggi. Nel gioco in questione abbiamo due tipologie di regole quelle *immutabili* e quelle *mutabili*.

Le prime definiscono i concetti base del gioco lo scheletto ludico. Come si nota subito la prima regola definisce i due gruppi di regole e la numerazione, le regole *1xx* sono quelle fondamentali, quelle *2xx* sono quelle mutabili. La regola 103 indica che una regola immutabile può trasformarsi (la transmutazione) in una mutabile e bisogna avere l'unanimità dei voti. Punto fondamentale è la votazione per alterare una regola ed ogni giocatore è un elettore.

Le regole mutabili servono per gestire il turno di gioco, il punteggio, definiscono che cosa deve fare il giocatore nel suo turno di gioco, infatti inizialmente si prevedono due azioni:

- Proporre una regola e metterla ai voti.
- Lanciare un dado da sei e sommare il risultato al proprio punteggio.

Il vincitore sarà colui che arriva a 100 punti. Anche il guadagno oppure la perdita dei punti è una regola mutabile, per esempio se una regola non viene approvata il giocatore perde 10 punti oppure si guadagnano punti di chi ha votato contro una legge.

Qui di seguito l'insieme iniziale di regole immutabili seguito da quelle mutabili.

Regole immutabili

101. Tutti i giocatori devono sempre conformarsi a tutte le regole sia negli effetti e nella forma nella quale sono gli effetti. Le regole iniziali hanno effetto quando il gioco inizia. L'insieme di regole iniziali consiste di regole da 101 a 116 (immutabili) e 201 a 213 (mutabili).

102. L'insieme di regole iniziali comprese nelle 100 sono immutabili e l'insieme di regole nelle 200 sono mutabili. Le regole successivamente emanate oppure trasmutate (cioè cambiate da immutabili a mutabili o viceversa) possono essere immutabili oppure mutabili a meno del loro numero, e l'insieme di regole iniziali può essere trasmutato a meno del loro numero.

103. Un cambio di regola è una delle seguenti tipologie:

1. L'emanazione, l'abrogazione, oppure la correzione di una regola mutabile.

2. L'emanazione, l'abrogazione, oppure la correzione di una correzione di una regola mutabile.
3. La transmutazione di una regola immutabile in una regola mutabile oppure il viceversa.

Nota, questa definizione implica che, almeno inizialmente, tutte le regole sono mutabili; le regole immutabili finché sono immutabili, non possono essere cambiate o cancellate; le regole mutabili finché sono mutabili, possono essere cambiate oppure cancellate; qualsiasi regola di uno statuto può essere transmutata; nessuna regola è assolutamente immune da cambi.

104. Tutte le proposte di cambio di regole devono essere votate. Saranno adottate se e solo se ricevono il numero richiesto di voti.

105. Ogni giocatore è un elegibile votante. Ogni elegibile votante deve partecipare ad ogni votazione di cambio delle regole.

106. Tutte le proposte di cambio di regole devono essere scritte prima di essere votate. Se sono adottate, dovranno seguire nella forma nella quale sono state votate.

107. Il cambio di regole non ha effetto prima della fine della votazione, perfino se il testo esplicitamente afferma altrimenti. I cambi di regole non hanno applicazioni retroattive.

108. Ogni proposta di cambio di regole deve avere un numero di riferimento. I numeri inizieranno dal 301, e ogni cambio di regola proposta nel l'adeguato modo riceverà il successivo intero, se è oppure non è adottata.

109. Il cambio di regola che trasmuta una regola immutabile in una regola mutabile può essere adottata se e solo se la votazione è unanime tra gli elegibili votanti.

110. In un conflitto tra una mutabile e una immutabile regola, la regola immutabile ha la precedenza e la regola mutabile non dovrà essere considerata. La proposta di transmutazione di una regola immutabile non ha conflitto con quella regola immutabile.

111. Se una regola come proposta non è chiara, ambigua, paradossale, oppure distruttiva del gioco, oppure se consiste di due o più cambi di regole messe insieme oppure è una proposta che fa differenze oppure se è di dubbio valore allora gli altri giocatori possono suggerire accorgimenti oppure arguire contro la proposta prima del voto. Un tempo ragionevole deve essere concesso per il dibattito. Il proponente decide la forma finale nella quale fare la proposta che deve essere messa ai voti, a meno che non sia stato deciso in modo diverso dal giudice, decide anche il tempo del dibattito e votazione.

112. Lo stato di affare che costituisce la modalità di vittoria può non essere alterato dall'ottenere n punti a qualsiasi altro stato di affare. L'ampiezza di n e

il significato di guadagnare punti può essere cambiato, e le regole che stabiliscono un vincitore quando la partita non può continuare possono essere emanate e emanate oppure abrogate.

113. Un giocatore ha sempre l'opzione di dare forfait piuttosto che continuare a giocare oppure incorrere in una penalità del gioco. Non ci possono essere penalità peggiori che perdere la partita.

114. Ci deve essere sempre almeno una regola mutabile. L'adozione di cambi di regole non deve mai divenire impossibile.

115. Cambi di regole che toccano regole necessarie per permettere oppure applicare cambi di regole sono permesse come gli altri cambi di regole. Persino cambi di regole che ammendano oppure abrogano la loro propria autorità sono permesse. No cambi di regole oppure tipo di mossa è non permesso unicamente in acconto di auto referenze oppure auto applicazione di una regola.

116. Qualsiasi cosa non proibita oppure regolamentata da una regola è permessa e non regolamentata, con la sola eccezione del cambiamento delle regole, la quale permette solo quando una regola oppure insieme di regole esplicitamente o implicitamente lo permette.

Regole mutabili

201. I giocatori si alternano alla mossa in senso orario. I turni di gioco non possono essere saltati oppure passati, e parte del turno non può essere omessa. Tutti i giocatori iniziano da zero punti.

202. Un turno consiste di due parti: 1. proporre un cambio di regola e relativa votazione. 2) lanciare un dado e aggiungere il numero di punti ottenuti al proprio punteggio.

203. Un cambio di regola è adottato se e solo se la votazione è unanime tra gli elegibili votanti. Se questa regola non è cambiata alla fine del secondo giro completo di turni, automaticamente cambia il requisito, sarà necessaria solo la singola maggioranza.

204. Se e quando un cambio di regola può essere adottato senza unanimità, i giocatori che votano contro la proposta vincente ricevono 10 punti l'uno.

205. Un cambio di regola ha pieno effetto al momento della sua votazione in cui è stata approvata.

206. Quando una proposta di cambio di regolamento è rifiutata, il giocatore che l'ha proposta perde 10 punti.

207. Ogni giocatore ha sempre un voto.

208. Il vincitore è il primo giocatore che ottiene 100 punti.

209. In ogni momento del gioco non ci possono essere più di 25 regole mutabili.

210. I giocatori non possono cospirare oppure consultarsi sui futuri cambi di regole a meno che non giochino nella stessa squadra.

211. Se due o più mutabili regole sono in conflitto l'una con l'altra oppure se due o più immutabili regole sono in conflitto l'una con l'altra allora la regola con il più basso numero ordinale ha la precedenza.

212. Se un giocatore è in disaccordo circa la legalità di una regola oppure sulla sua interpretazione allora il giocatore che lo precede nella mossa è il *giudice* e decide sulla questione. Questo procedimento è chiamato *invocazione di giudizio*. Quando un giudizio è richiesto il prossimo giocatore non può iniziare il suo

turno senza il consenso della maggioranza degli altri giocatori.

Il giudizio del giudice può essere respinto dal voto unanime degli altri giocatori. Se il giudizio del giudice è stato respinto allora il giocatore che lo precede diventa il nuovo giudice.

213. Se le regole sono cambiate in modo che il gioco diventi non praticabile oppure la legalità di una mossa non può essere determinata allora il primo giocatore non capace di completare un turno è il vincitore. Questa regola ha precedenza su ogni altra regola che determina il vincitore.

Le regole sono finite, sono benvenuti i giudizi dei giocatori che hanno praticato questo gioco.

Tavolando.net

era presente a **Settimo in gioco**, *Settimo Torinese 24-25 Settembre 2011.*



Classificazione

Luca Cerrato

L'ARTE di creare un nuovo gioco deve rispettare alcuni fondamentali requisiti, pilastri essenziali per erigere un regolamento, come in qualunque altro campo dell'ingegno umano. La principale richiesta è la creazione di divertimento, cioè il gioco deve appassionare i partecipanti. A seguire un'altra condizione necessaria è il non avere delle *zone ombra*, in altre parole durante lo svolgimento di una partita non ci dovrebbero essere dubbi sull'applicazione delle regole.

Se la creazione di divertimento potrebbe essere soggettivo (non tutti, per esempio, gradiscono i giochi astratti), il requisito che il regolamento sia chiaro e preciso deve essere oggettivo. Per soddisfare questo *obbligo* bisogna provare il gioco molte volte e sottoporlo a *stimoli* che vadano a verificare che in *condizioni estreme* non accadano fatti strani. Sarebbe interessante riflettere sui vari modi di *testare* un gioco, discorso da approfondire in un prossimo articolo leggendo la quantità di prove in funzione della complessità del regolamento. Per ora mi limiterò a riflettere sulle differenti fattori da prendere in considerazione per il calcolo della complessità di un regolamento di gioco.

In qualsiasi caso bisogna differenziare la complessità dell'algoritmo di gioco dalla complessità della partita. Il primo coinvolge il giocatore nel capire il gioco, il secondo è l'impegno del giocatore nel giocare il gioco. La valutazione della complessità di un regolamento può esser visto sotto differenti aspetti:

- *La lunghezza del regolamento*, si tiene conto del numero di pagine dello stesso. Facile, ma poco utile.
- *Quantità di materiale*, si prende in considerazione la tipologia e la quantità di materiale per un gioco. Leggermente più affidabile del primo metodo, ma può portare a clamorosi errori, cosa succede se tale metodo venga applicato al gioco del Go che ha più di 300 pezzi?
- *Il numero di regole*, metodo più tecnico, più è elevato il numero di regole maggiore è la complessità. Per applicare tale metodo bisogna mettersi d'accordo sulla definizione di regola e il dettaglio della stessa.
- *L'algoritmo ludico*, si tiene in considerazione in quale modo e come vengono applicate le regole durante la partita. Nel proprio turno si può applicare una sola regola oppure una sequenza di regole, più sono le regole da tener conto nel proprio turno maggiore è la complessità.

Fino ad ora in questa rubrica ho dato delle definizioni di regole ad un livello di dettaglio relativamente alto, molte di queste possono essere a loro volta decomposte in altre più approfondite. Nel calcolo della complessità di un gioco utilizzando il numero di regole oppure l'algoritmo ci si può fermare ad un dettaglio superiore alla *regola foglia* (la vera e propria definizione della regola).

Ho introdotto l'algoritmo ludico perchè a tutti gli effetti un gioco è simile ad un software, con una differente complessità, difficilmente si riescono a fare migliaia di operazioni al secondo durante una partita. Il gioco degli scacchi ha un algoritmo relativamente semplice, al proprio turno il giocatore deve scegliere da un insieme di regole (le mosse dei pezzi), a meno di casi eccezionali, per esempio quando il re è sotto scacco si è obbligati a muovere il re. Giochi sul modello di Carcassone, Coloni di Catan, Power grid hanno una complessità leggermente superiore mentre il salto in avanti lo si fa con i giochi di simulazione.

Un algoritmo ludico può essere decomposto in tre parti principali:

La parte iniziale, vengono definiti il materiale di gioco, la situazione iniziale dei vari giocatori, viene definito lo scopo del gioco, regole generali (per esempio il rispetto del bordo del tavoliere), la fine dello stesso.

La parte finale, viene definita la classifica finale del gioco.

Il ciclo di gioco, è il cuore di ogni regolamento, viene dichiarato l'ordine di applicazione delle regole. Regole che sono state definite nell'albero di gioco definito negli articoli passati. L'albero di gioco è una *struttura statica*, il ciclo è il motore che genera un gioco. Il ciclo di gioco prevede anche la condizione d'uscita che può essere dettata dalla regola di fine gioco oppure dalla regola dello scopo del gioco.

L'ordine d'applicazione delle regole nel ciclo di gioco usano istruzioni che richiamano quelli dei programmi informatici, che qui chiameremo *modi*. Vediamo i possibili modi avendo un regolamento composto da un numero di regole che indicheremo con A, B, C, D, ...

- *Modo sequenziale*, il giocatore applica prima la regola A poi la B, la C e così via. Tutte le regole vengono eseguite una dopo l'altra.
- *Modo esclusivo*, il giocatore applica una sola delle regole.
- *Modo condizionato*, in questo caso la scelta del giocatore è *condizionata* da una regola. Se l'evento si verifica allora si dovrà eseguire la regola A altrimenti la B.
- *Modo ripetuto*, simile a quello di sopra, una o più regole ripetute fin quando non si verifica una *condizione d'uscita*.

Othello

Gianfranco Buccoliero

DATO CHE nelle puntate precedenti avete imparato a giocare ad Othello, ora è giunto il momento di **pensare in maniera diversa** ed utilizzare le proprie risorse mentali al 100% per raddoppiarne il valore.

La mente umana non è adatta a risolvere problemi matematici e meccanici come una posizione di Othello: essa è un grandissimo motore in grado di adattarsi a qualsiasi problema trovando approssimazioni molto vicine alla soluzione reale, ma l'Othello è troppo diverso dai problemi per cui essa è stata costruita per essere risolto senza un po' di aiuto. Ecco di cosa soffriranno le vostre partite se giocherete senza criterio, lasciando alla vostra mente il solo compito di utilizzare le conoscenze ed esperienze come meglio crede:

- Non giocherete mosse valide perché non le avrete viste (che dramma mordersi le dita per non aver visto una mossa!).
- Non impedirete all'avversario di giocare mosse valide o addirittura gliele concederete.
- Sarete spesso indecisi fra più mosse, e occupare il vostro preziosissimo tempo non vi farà in alcuna maniera chiarezza: resterete sempre nello stesso amletico dubbio: quale fare?
- Finirete spesso con poco tempo pur non avendo valutato la partita veramente in profondità.

Andiamo allora a capire qual è la vera radice del problema. Questi difetti nel gioco sono dovuti alla dispersione di energie di una mente lasciata a vagare senza briglie. Non basta conoscere bene la teoria per giocare bene (in qualsiasi gioco ed attività), ma bisogna anche applicarla con un motore al massimo dell'efficienza, ovvero in forma, e dedicato al 100% all'analisi del gioco. Non è solo questione di concentrazione, occhio, ma di meccanizzazione del pensiero: è un po' come avere una macchina veloce e non saper prendere le curve facendosi battere in gara da auto più lente.

Non bisogna avere disordini mentali nell'analisi.

Ecco ora alcune regole fondamentali e minime, da rispettare sempre, e rigorosamente nell'ordine specificato, per ottenere di più dalla propria mente senza per questo pensare (e stancarsi) di più o imparare nuove teorie. Naturalmente ognuno è poi padrone di adattare le regole al proprio cervello, e di trarre le conclusioni su come simile esercizio di autocontrollo possa riflettersi nella vita e nel lavoro. Iniziamo con il chiarire che, mentre la mossa è all'avversario, il giocatore non deve assolutamente smettere di pensare, né deve lasciarsi andare a pensare come se toccasse a lui. Egli deve trasformarsi nell'avversario, pensando per lui, imparando così a conoscere la situazione dal punto di vista dell'attacco e della difesa, e compiendo

in realtà un grandissimo lavoro di preparazione per la mossa successiva. Non sembra, ma questo fatto è fondamentale.



Al proprio turno, sono necessari questi punti:

1. Controllare tutte le buone mosse dell'avversario, rigorosamente prima delle proprie. Per controllare le mosse girare fisicamente con l'occhio lungo tutto il perimetro e valutare tutte le mosse.
2. Compiere la stessa operazione per le proprie mosse, privilegiando quelle che ostacolano o tolgono quelle avversarie identificate al punto 1. Ricordarsi di non disdegnare un'occhiata per le mosse apparentemente peggiori, sempre con la tecnica della ricerca sul perimetro: non costa tanto e spesso riserva sorprese.
3. Analizzate le mosse. L'analisi della posizione viene compiuta così: qualsiasi mossa viene valutata sulla base della propria esperienza e delle conoscenze dei temi del gioco sviluppate durante i turni precedenti. Vengono scartate solo le mosse palesemente negative. Chiameremo ora M0 l'insieme di mosse rimaste. Quindi, finito il giro, si analizzano tutte le possibili risposte avversarie per ciascuna di M0, supponendo ovviamente che l'avversario giochi al meglio. Riduciamo M0 ad M1 togliendo le mosse che danno buone risposte all'avversario. Iteriamo quindi il procedimento su M1 creandone un ulteriore sottoinsieme M2, frutto di buone risposte alle risposte dell'avversario. Questo procedimento continua fino a trovare una sola mossa che supera in valore le altre sequenze. Può capitare che una mossa sia evidentemente la migliore fin dall'inizio, o che due mosse apparentemente simili portino l'analisi a doversi approfondire fino a sequenze piuttosto lunghe prima di essere

in grado di decidere: però con questo sistema il tempo dedicato all'analisi di una situazione è esattamente quello che serve, non ci si ferma mai davanti ad un dubbio e non si ripete la valutazione in maniera inutile. Questo sistema di taglio delle mosse si chiama, in termini computeristici, taglio selettivo.

4. Quando il gioco si sviluppa su un bordo o in una microporzione di scacchiera si cerchi di completare mentalmente la sequenza fino al riempimento del bordo o della porzione. In ambito computeristico questa tecnica di analisi di microsequenze si chiama ricerca della quiescenza.
5. Solo raramente il giocatore si può concedere brevi periodi di rilassamento mentale di cui approfittare per allargare la visuale e vedere la situazione da un punto di vista più globale rispetto a quello locale che si tende ad assumere seguendo queste regole. In questa visione globale non si dimentichi anche la ricerca di un piano per preparare un finale facile e, possibilmente, vincente.
6. Siamo arrivati al nocciolo strategico, ovvero a come devono essere applicate le regole strategiche ben note all'interno del motore sviluppato nei punti precedenti. La valutazione umana avviene sul confronto. Il confronto tra due mosse sta alla base del ragionamento ed avviene su basi in parte intuitive ed in parte coscienti. Spesso l'intuito di un giocatore esperto aiuta nella ricerca delle sequenze migliori (alfa-beta), ma non in altri casi in cui si devono applicare materialmente alcune regole che conviene tenersi bene a mente. Rigorosamente nell'ordine:

- Quale delle due mosse toglie le migliori chance all'avversario?
- A parità, quale compatta di più le proprie pedine al centro o non prende bordi? Quale allarga di meno le proprie pedine mantenendole raccolte? Se siamo ormai nel contropartita avanzato, quale prepara meglio il finale?
- A parità, se prendono bordi, quale sbilancia di meno o ottiene sbilanciamenti sulla parte della scacchiera meno importante? E se non li prendono, quale gira meno pedine, o più pedine stabili?

Spero che questi punti non vengano considerati semplici esercizi inutili o teorie di un pazzo maniaco della psicologia, altrimenti scriverei un libro e non un articolo tecnico! Darci troppo peso può essere dannoso ma sicuramente è un allenamento notevolissimo per il proprio cervello. Già con l'applicazione metodica di questi semplici punti il proprio gioco può passare da un livello non più che amatoriale ad un buon livello da torneo o forse più. Applicare con esperienza i punti della sesta regola, spinti in profondità da una

mente efficiente che segue con ordine le prime cinque regole, può dare un livello di gioco altissimo e non perdona alcun errore da parte dell'avversario.

E' evidente quanto questa meccanizzazione tenti di avvicinare il pensiero umano a quello delle macchine per eccellenza: i computer. Ma il pensiero umano mantiene, nell'analisi, differenze sostanziali che è fondamentale conoscere.



La prima di esse è che, mentre il computer valuta posizioni statiche ottenute alla fine di lunghe sequenze di mosse, la mente umana preferisce nettamente valutare direttamente le mosse. E' infatti più facile riconoscere con l'esperienza mosse già viste piuttosto che le corrispondenti posizioni d'arrivo. Così nessun computer sa riconoscere le mosse ideali, ma sa valutare che, dopo una mossa ideale, la posizione sembra leggermente peggiorata per l'avversario, mentre un umano non vede la differenza tra le due posizioni, ma conosce il valore della mossa ideale.

Valutando posizioni, il computer assegna un punteggio a ciascuna di esse. Naturalmente il cervello umano non può assegnare un punteggio ma può però confrontare due posizioni o due mosse. Se fra di esse non v'è differenza neppure applicando regole meccaniche si passano a confrontare le risposte, analizzando una mossa più in profondità, e così via, come spiegato nel paragrafo precedente. Le regole meccaniche intervengono anche per i casi in cui si cerca di confrontare una mossa con una posizione, conseguenza del sistema ibrido di pensiero umano.

Con l'esperienza l'uomo è in grado di selezionare alcune risposte automatiche alle mosse proprie ed avversarie. Con questo sistema l'uomo riesce a simulare il lavoro di un computer di analisi di una sequenza di 3-4 mosse e analisi della situazione di arrivo. Il concetto di risposta automatica non è semplice, è strettamente legato alla propria esperienza e si basa sempre sullo studio delle mosse piuttosto che delle posizioni. Spesso una mossa può anche sembrare bella per la mancanza di una risposta che intuitivamente viene considerata automatica.

Con l'esperienza e la teoria l'uomo può riconoscere posizioni che implicano una sequenza di mosse senza doverle quindi calcolare. In questo modo l'uomo può simulare una ricerca in profondità di sequenze di anche 7-8 mosse senza molta fatica. E' importante conoscere queste differenze per saper identificare i propri limiti e per poter migliorarsi.

Campionati Nazionali di Othello 2011

a cura di *Leonardo Caviola*.

Si è disputata a Roma, il 17 e 18 Settembre, la 33° edizione dei Campionati Nazionali di Othello indetti dalla **F.N.G.O.** - *Federazione Nazionale Gioco Othello*. Formula consolidata quella della due giorni, per cui al sabato i presenti si sono scontrati nelle qualificazioni per l'accesso alle fasi finali da disputare nella seconda giornata ed altrettanto consolidate le modalità di svolgimento che hanno visto gli othellisti dividersi in base al ranking a cui appartengono: i giocatori con più di 1650 punti ranking si sono contesi l'annuale titolo di Campione d'Italia, gli altri (esordienti compresi) il titolo di Campione di Categoria.



C'è sempre tanta attenzione in questi *Assoluti* perché in palio per il vincitore il terzo posto disponibile per rappresentare l'Italia agli annuali Mondiali quest'anno previsti a New York a Novembre. Già qualificati due giovani big della Federothello: il milanese *Michele Borassi* (oro e argento individuali ai Mondiali Oslo 2008 e Roma 2010) recente vincitore del Torneo ad inviti *Gran Maestro* e il romano *Alessandro Di Mattei* (un argento e un quarto posto a squadre a Gent 2009 e Roma 2010) qualificatosi grazie alla vittoria del *Gran Prix*: torneo in più tappe svoltosi su tutto il territorio nazionale, i quali comunque, pur con il biglietto già in tasca, non hanno disdegnato la competizione pur di mettersi in gioco e mantenere la leadership nella ranking italiana.

I pronostici erano quindi tendenzialmente per loro, ma, in una giornata che ha visto partecipare per

l'occasione dopo tanti anni anche il decano Luigi Puzo (fondatore sul finire degli anni '70 della stessa federazione Othello nonché autore dell'unico libro in italiano sulle strategie e le tattiche del gioco insieme agli ex-campioni nazionali Maccheroni e Brusca), la vittoria ha arriso a *Francesco Marconi* vittorioso grazie ad una intensa semifinale vinta (31-33, 34-30, 36-28) su *Di Mattei* ed un altrettante vibrante finalissima dove ha avuto la meglio sul mai domo *Roberto Sperandio* (anche lui medagliato a squadre negli ultimi Mondiali) con un secco 2-0: 34-30, 37-27. Per Francesco, othellista da più di venti anni, il suo nono titolo Nazionale dopo quelli del 2009, 2001, 2000, 1999, 1994, 1992, 1991 e 1990: un record sia di vittorie che di continuità a così alti livelli.

Per il torneo di categoria Michele Diodati bisca il successo del 2008 confermandosi tra i migliori othellisti (parla per lui il suo filotto di 4 vittorie tra semifinali e finali !!) non ancora *maestri* e chissà che con questa vittoria non riesca, scalando qualche prevedibile posizione, a salire di livello e poter competere con i big nel torneo Assoluti già a partire dalla prossima stagione.



Per tutti gli othellisti ora l'appuntamento è direttamente on line per seguire le sorti dei nostri azzurri (Borassi - Di Mattei - Marconi) durante il Mondiale collegandosi sul sito web del 35° W.O.C. - World Othello Championship, nonché per chiunque volesse contattare dal vivo la FNGO, il pretesto migliore sarà iscriversi alla già prevista tappa italiana del Gran Prix Europeo che inizierà con il nuovo anno 2012.

Il resoconto della partita di finale.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	46	25	10	24	11	23	54	53
2	21	41	7	6	12	18	49	50
3	20	8	2	3	13	14	48	56
4	9	5	1	●	●	16	36	55
5	34	17	4	●	●	30	35	40
6	47	15	27	19	29	32	39	42
7	26	52	28	22	31	37	59	57
8	51	43	38	33	44	45	58	60

Sport & giochi

Luca Cerrato

O RMAI sono passati diversi, anzi sarebbe corretto dire molti anni dalla mia infanzia, quando passavo le mie vacanze estive in campagna dai nonni, lontano da programmi televisivi e con le varie playstation ancora da venire. In quei mesi si dava piena libertà alla fantasia per passare ore di divertimento. All'epoca andava di moda, almeno nel gruppo dei miei amici, il collezionare tappi (quelli metallici), mi ricordo ancora collezioni di migliaia di unità.

L'effetto secondario di queste raccolte erano i dop-pioni, qualche volta servivano per gli scambi altre volte erano utilizzati, al posto delle biglie, in gare di velocità. Questo perchè costruire piste per i tappi era molto più facile che realizzare le medesime per le biglie che richiedevano delle sponde.

Giochi con i tappi una sfida infinita

Adesso, con qualche anno in più sulle spalle, scopro che alcuni *adulti* praticano *il gioco dei tappi*, cioè si inchinano a terra e con le dita fanno correre questi oggetti metallici su una pista. Ho notato una differenza con *il mio gioco*, i tappi vengono girati sul dorso (inserendo un'immagine di qualche famoso ciclista), mentre nel mio caso si vedeva *il disegno del tappo*, con un ben differente scorrimento del tappo sulla pista.

Il gioco dei tappi rientra in pieno in questa rubrica perchè ha la parte manuale e tecnica. Bisogna imprimere la giusta spinta con le dita e valutare bene il percorso, mentre la parte più ludica è data dal costruire il percorso, cambiarlo e fare dei campionati.

Se nel mio caso i percorsi venivano disegnati sul cemento oppure scavati nel terreno, adesso le piste sono più *professionali* e sono costruite con strisce di linoleum ed un preciso regolamento è stato stilato per la gestione delle gare.

Per prima cosa il tappo viene girato e al suo interno deve esserci l'immagine di un campione del ciclismo.

La spinta del tappo deve essere effettuata con la *bicellata*. La bicellata è la spinta che si esercita dal rilascio di un dito dopo aver esercitato una pressione contro un altro dito; la bicellata è valida solo se effettuata con l'indice o il medio in opposizione al pollice o con il pollice in opposizione all'indice o al medio.

In caso d'uscita, la *foratura*, si riposizionerà il tappo all'esterno alla stessa altezza del punto di tiro senza essere ostacolo agli altri corridori e al turno successivo si tirerà, stessa sorte tocca ai tagli di pista. Mentre se il tappo si capovolge il giocatore non riceve nessuna penalità. Nel caso d'incidente, se entrambi i tappi rimangono sulla pista non verrà attribuita nessuna penalità, il giocatore che ha effettuato l'incidente riceve un'ammonizione. L'ordine di tiro segue la posizione dei tappi sul percorso.

Un pò di storia

Una curiosità, la prima forma di bottiglia con il tappo a corona, è stata inventata da *William Painter* nel 1891 a Baltimora.

Con i tappi si possono compiere sfide di precisione e potenza e i regolamenti variano da paese a paese. Oltre che le pure corse ciclistiche (in alcuni casi si utilizzava la cera per facilitare lo scorrimento) si possono fare anche altri giochi.

Tiro a distanza, consiste nel tirare con un dito a molla, un colpo al tappo messo di schiena e vedere chi raggiunge la distanza maggiore partendo da una linea segnata sul terreno. Chi vince prende i tappi degli avversari per la propria collezione.

Carambola con i tappi, consiste nel cercare di colpire il tappo dell'avversario. Partendo da due punti distanti tra loro, i due contendenti a turno colpiscono il proprio tappo e cercano di mirare e di colpire quello del rivale; allo stesso tempo cercano di schivare i colpi dell'antagonista posizionandosi distanti.

Guerra dei tappi: (è una variante della carambola); consiste in una sfida tra vari giocatori ognuno dei quali schiera una formazione di 15 tappi tra i quali si distinguono un tappo generale, che necessita di tre colpi per essere eliminato, e due tappi vice generale che necessitano di due colpi per venire eliminati. I restanti 12 tappi sono chiamati soldati semplici. Lo scopo del gioco è quello di eliminare tutti i tappi degli avversari.

Partite con i tappi: due giocatori si fronteggiano con due squadre di tappi diversi su un minicampo con le porte e una pallina è la versione economica del subbuteo.

Un grande appassionato di questi giochi *Vittorio Gassman*, che praticò *il gioco fino alla maturità*. Questa passione lo portò nel 1973, quando inauguro' il Piccolo Regio di Torino, a fare alzare gli spettatori e li obbligò a giocare con i tappi che si era portato dietro. Fu una gara memorabile, con tutti quei signori abbigliati da prima teatrale a dare *schicchere* ai loro Battaglin e ai loro De Vlaeminck, inginocchiati sul pavimento.

In rete vi posso consigliare il sito della *Federazione italiana ciclo tappo*.

<http://www.ciclotappo.it>

L'enciclopedia in rete Wikipedia.

http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_dei_tappi

Scacchi eterodossi

Luca Cerrato

CERCARE, tentare di creare nuovi giochi e utilizzare come punto di partenza un regolamento già esistente non deve essere considerato qualcosa di negativo oppure di mancanza di fantasia creativa. Bisogna ricordare che la quasi totalità delle invenzioni fatte nei secoli passati hanno preso spunto da qualcosa di già esistente.

Il creare varianti è il percorrere un sentiero già conosciuto, arrivare nel punto in cui finisce e decidere di tracciare una nuova linea. Anche l'autore da cui si prende spunto non deve sentirsi *derubato*, copiato anzi deve essere contento e orgoglioso di quello che ha fatto perchè vuol dire che la sua creatura è viva ed è fonte di ispirazione per altri autori.

Superscacchi varianti con nuovi pezzi.

Nel mondo ludico gli scacchi sono la fonte più utilizzata per creare nuovi giochi. Gli autori di varianti eterodossi possono agire su due principali filoni:

- Il cambiare le regole del gioco (si vedano per esempio tutte le varianti progressive) senza *toccare* i pezzi.
- Introdurre nuovi pezzi.

La variante che vi presento in questo numero è del secondo tipo. I **Superscacchi** sono stati ideati da Aurelio Napoli Costa²¹ nel 2008 e perfezionati nel 2010. In questo gioco tutti i pezzi classici vengono sostituiti dai seguenti pezzi eterodossi, il *Supremo* riassume in se un Re che cattura anche come il cavallo (senza il potenziale del salto), *Ercole* simile al Supremo il posto del Re viene preso dalla Donna, i *Giganti* simile al Supremo con la Torre che sostituisce il Re, i lancieri simile al supremo con l'uso dell'Alfiere, i *Nottambuli* con una bella combinazione di mosse di cavallo ed infine i Vassalli combinazione pedoni e cattura cavallo strisciante.

Superscacchi (Aurelio Napoli Costa -2010)

Giocatori, due.

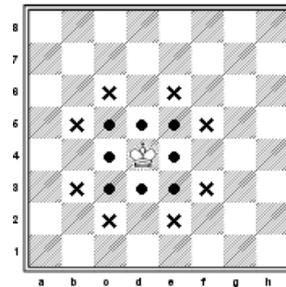
Materiale, una scacchiera e relativi pezzi.

Scopo del gioco, dare scacco matto al re avversario.

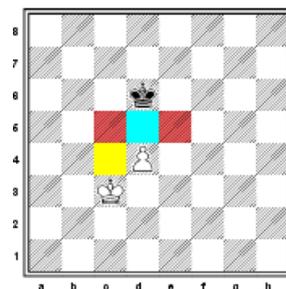
Regole generali, valgono le regole del gioco degli scacchi se non espressamente dichiarato.

I pezzi eterodossi, descrizione e loro numero:

- Un *Supremo*, muove e cattura come il Re ma che può catturare (non muovere) anche come un cavallo, ma solo *strisciando* e non *saltando* e quindi deve avere tutta la L libera.

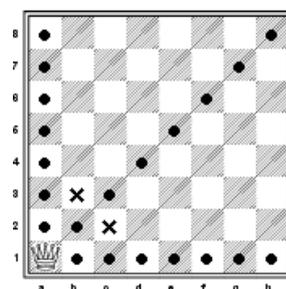


Le mosse (i punti neri) e le catture (le x) del Supremo.



Le case rosse c5 e d5 sono impedite dal Vassallo. La casa blu d5 è inibita dal Supremo bianco. La casa gialla c4 è inibita dal Supremo nero.

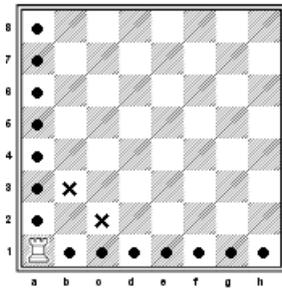
- Un *Ercole*, muove e cattura come la Donna ma che può muovere e catturare anche come un cavallo strisciante.



Le mosse (i punti neri) e le catture (le x) dell'Ercole.

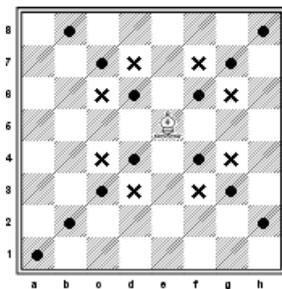
- Due *Giganti*, muovono e catturano come le Torri ma che possono muovere e catturare anche come un cavallo strisciante.

²¹Ideatore delle riviste Scacchi & scacchi e ...



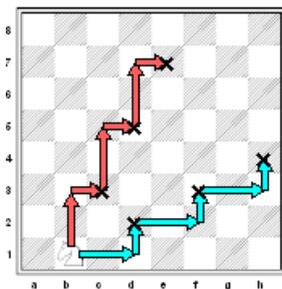
Le mosse (i punti neri) e le catture (le x) dei Giganti.

- Due *Lancieri*, muovono e catturano come gli Alfieri ma che possono muovere e catturare anche come un cavallo strisciante.

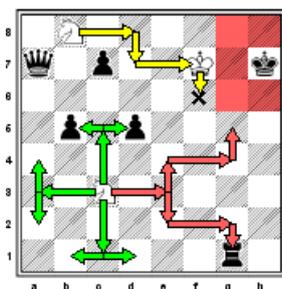


Le mosse (i punti neri) e le catture (le x) dei Lancieri.

- Due *Nottambuli*, muovono e catturano come i Cavalli saltanti ma che possono muovere e catturare anche come Nottambuli, a salti continui nello stesso senso.

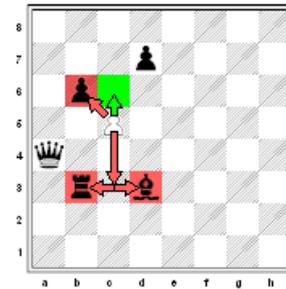


Il Nb1 controlla e può andare alla Mossa successiva in c3, d5, e7 oppure in d2, f3, h4.



Il Nc3 ha varie mosse, tra le quali catturare uno dei VV, o il Gg1. Mentre il Nb8 può muovere in f6 dando matto.

- Otto *Vassalli*, muovono e catturano come i Pedoni, ma che possono catturare (non muovere) anche come un Cavallo strisciante ma solo all'indietro. I Vassalli possono essere promossi in uno qualsiasi dei pezzi presenti nello schieramento iniziale (tranne che a Supremo). Se catturando vanno nella loro prima traversa si trasformano nel pezzo avversario (restando ovviamente del loro colore) catturato anche se appena promosso.



Il Vassallo c5 bianco nel diagramma può:

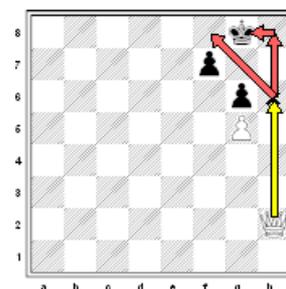
- 1) avanzare in c6 o catturare in b6 come un P
- 2) catturare in b3 o in d3 come un C
- 3) non può catturare l'Ea4 perché non farebbe un salto di C indietro, ma laterale
- 4) inoltre, qualora il nero spingesse il suo Vd7 di due passi, può catturare al varco come un P

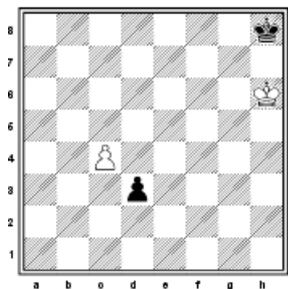
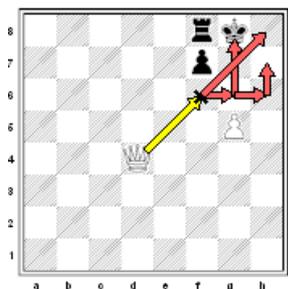
I Vassalli possono essere promossi in uno qualsiasi dei pezzi presenti nello schieramento iniziale (tranne che a Supremo).

Se catturando vanno nella loro prima traversa si trasformano nel pezzo avversario (restando ovviamente del loro colore) catturato anche se appena promosso.

L'arrocco si effettua con il Supremo e con uno dei Giganti, con le stesse modalità e inibizioni (qui maggiori, visti i movimenti ulteriori di ciascun pezzo) del gioco ortodosso.

Esempi di scacco matto





Il bianco muove e vince.

Premesso che se muovesse il nero patterebbe con
1... d2 2.cxd2 stallo.

Il bianco vince così:

1.Sg5!

1.c5? d2 oppure 1... dxc5 2.Sg5 Sg7

1... Sg7

2.Sf4 d2

3.cxd2 Sf6

4.d4 Se7

5.Se5 Se8

6.d5 Sd8

7.Sf6! e vince

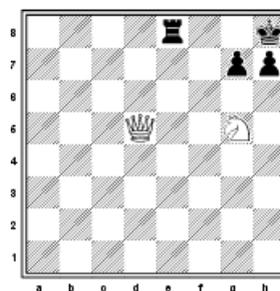
Per la patta:

7.d6? Se8

8.Sd4 Sd7

9.Sd5 Sd8!

10.Sc5 Sc8 patta.



Qui si vince con 1. Ed3!

mentre 1.Nf7+ Sg8 si potrebbe giocare col seguito

2.Nd6+ ma non con l'idea

2.Nh6+ Sh8

3.Eg8+?? Gxg8

4.Nf7+? per via di 4... Sxf7!) 1... g6

1... Sg8 2.Exh7#!

2.Ed7! Gf6 3.Ee7!!

La seconda parte della partita di Arimaa presentata sul precedente numero è sospesa per motivi di reperibilità dei commenti delle ultime mosse. Comunque chiunque volesse approfondire la conoscenza di questa variante suggerisco il sito <http://arimaa.com>.



Shogi

Giuseppe Baggio

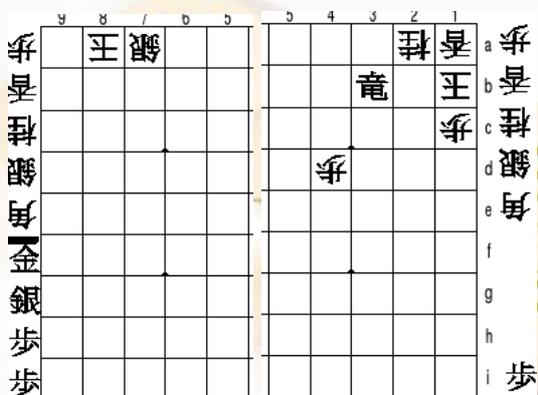
Proverbio (kakugen): Senza Generali Oro non c'è difesa.

RIFLETTENDO su questo proverbio, si potrebbero fare le seguenti considerazioni:

1. In difesa, la differenza fra Oro e Argento è particolarmente rilevante: l'Oro è decisamente più importante;
2. In fase offensiva, un modo comune per demolire il castello nemico consiste nel puntare alla cattura o allo spostamento in case inefficaci degli Ori difensori;
3. Se l'obiettivo appena indicato viene raggiunto, il successo o il fallimento dell'attacco dipende dal fatto che il difensore abbia o meno un Oro in mano.

Di solito questo proverbio trova applicazione nel caso 3, ma a grandi linee vuole tuttavia evidenziare il potere di un Oro in difesa, senza distinguere se si trovi sul tavoliere o nella riserva.

Qualche esempio:



Mosse dal diagramma 1A:
1.S*8c B*9b 2.P*8b K9a 3.P*9c hisshi.

Se il Bianco avesse un Oro in mano, dopo 1.S*8c potrebbe difendersi con G*8b: non avendolo, non può scongiurare la minaccia del Nero di creare un hisshi.

Se il Bianco gioca 1... S*9a, segue 2.P*8b che porta al matto. Allo stesso modo, 1... S*9b porta al matto dopo 2.P*8b K9a 3.G*8a.

Potrebbe non far differenza per il Nero giocare 1.G*8c al posto di 1.S*8c, ma non è affatto così perché 1.G*8c fallisce a causa di S*9b. In questo caso la scelta giusta viene suggerita dal proverbio *tenere l'Oro per ultimo*, un consiglio molto valido in moltissime situazioni, oltre a quella appena esaminata.

Mosse dal diagramma 1B: 1... P*2b 2.P*2c S*3c 3.Px2b+ Sx2b 4.P*2c hisshi.

Come nel caso precedente, anche qui il Bianco non ha un'adeguata difesa.

Diagramma 2 (dopo ... Gx3b)



Mosse dal diagramma 2:

1.S*4c G*3a 2.Sx3b+ Gx3b 3.G*4b G*3a 4.Gx3a Kx3a 5.S*4c G*4b 6.Sx4b+ Gx4b 7.G*4c hisshi.

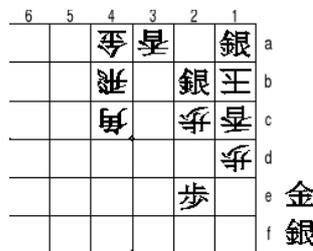
Questa sequenza è lunga, ma il piano del Nero che la giustifica è di creare una situazione in cui il Bianco rimanga senza Oro in mano e conseguire quindi la vittoria.

È possibile anche 3.S*4c in luogo di G*4b, a cui seguirebbe G*3a 4.Sx3b+ Gx3b 5.G*4c S*3a 6.Gx3b Sx3b 7.G*3a e il Nero vince col medesimo sistema.

Tsume (5 mosse)



Hisshi (1 mossa)



Le soluzioni a fine rubrica.

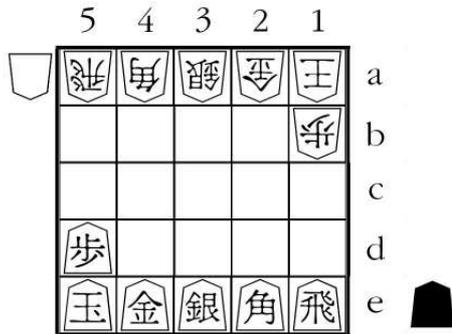
Le varianti

Mini Shogi (gogoshogi) e Shogi Judkins

Il MiniShogi è stato ideato da *Shigeo Kusumoto* di Osaka nel 1970. Si gioca con le stesse regole dello

Shogi, applicate su un tavoliere ridotto ed utilizzando un adeguato numero di pezzi.

Il seguente diagramma mostra sia la quantità di pezzi utilizzati e la disposizione iniziale.



Si può notare che gli unici pezzi esclusi sono il Cavallo e la Lancia. I pezzi in gioco hanno tutte le caratteristiche dei loro equivalenti nello Shogi, come capacità di movimento e prerogative di promozione. La zona di promozione è limitata all'ultima traversa opposta, *a* per il Nero ed *e* per il Bianco.

Vengono qui applicate anche le regole accessorie dello Shogi: è quindi vietato il doppio pedone, il matto col pedone paracadutato e lo scacco perpetuo. Se il caso si verifica, vengono inoltre applicati il *sennichite* e lo *jishogi*.

Per un certo periodo negli anni '90 esisteva in Giappone un'associazione diretta dallo stesso Kusunoto che organizzava tornei con in palio titoli equivalenti a quelli dello Shogi classico.

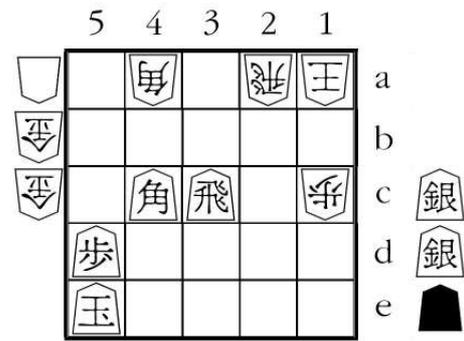
In Europa il gioco fu introdotto da *David Wurman* con un articolo su *Schach Magazin 64*, ripreso poi da *Agostino Guberti* che lo introdusse in Italia nel 1991 descrivendolo in *Eteroscacco* (rivista dell'AISE, Associazione Italiana Scacchi Eterodossi). L'AISE stessa promulgò negli anni successivi alcuni tornei di MiniShogi per corrispondenza.

Fra le varianti minori dello Shogi che conservano le caratteristiche originarie del gioco, il MiniShogi è senza dubbio il più diffuso e praticato: è infatti possibile giocarlo in vari server online, ad esempio su *LittleGolem*, *PBeM (Play By eMail)* e *Brainking*.

In Little Golem applicano una regola non contemplata nel regolamento originale: si può cioè vincere la partita anche se il Re raggiunge la casa di partenza del Re avversario. Il MiniShogi è un'ottima variante propedeutica per lo Shogi, semplice per prendere confidenza con le regole dello Shogi, ma tutt'altro che banale, come potrete vedere nei seguenti esempi.

Primo esempio: una partita d'altri tempi tratta da un torneo dell'AISE.

- 1.S2d S2b 2.G4d B3b 3.B3d R3a 4.R2e B4a 5.B4c P1c 6.Bx2a+ Rx2a 7.R3e B*4b 8.G*3c Sx3c 9.Sx3c Bx3c 10.Gx3c S*2d 11.B*4c Sx3c 12.Rx3c

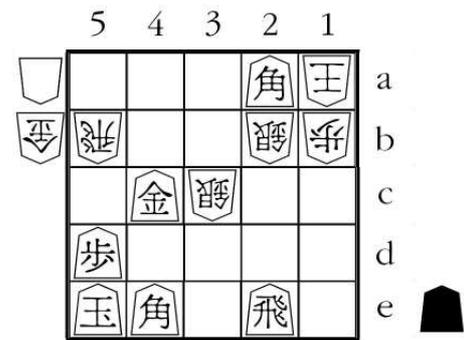


- 12... G*2b 13.Bx2a+ Gx2a 14.R*4b G*3b 15.Rx1c B*1b 16.Rx4a+ G33a 17.+R5b G22a 18.B*4d K2a 19.Bx2b Gx2b 20.+Rx2b Kx2b 21.S*3c abbandona

Secondo esempio: l'importanza di mantenere il controllo della casa 3c. 1.B3d B3b 2.G4d S4b 3.B4e G2b 4.S3d B2a 5.R2e S3a

Terminato lo sviluppo dei pezzi, è il momento di provocare i cambi.

- 6.S3c R5b 7.Sx2b Sx2b 8.G*4c Bx4c 9.Gx4c S*3c 10.B*2a



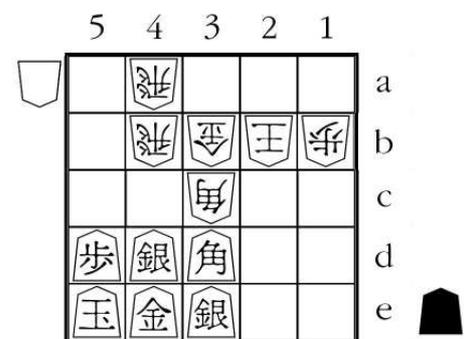
Pseudosacrificio: se Kx2a 11.Gx3c.

10... G*4d 11.Gx4d Sx4d 12.Kx4d G*3c Ottenere e mantenere il controllo della casa 3c è spesso l'obiettivo primario del primo scontro.

- 13.K5e Kx2a 14.S*3e

Se 14.S*4d? segue Gx4d 15.Kx4d S*3c 16.K4c R4b 17.K5c B*4d#

- 14... R4b 15.Rx2b Kx2b 16.G*3d Gx3d 17.Bx3d B*3c 18.S*4d G*3b 19.G*4e R*4a



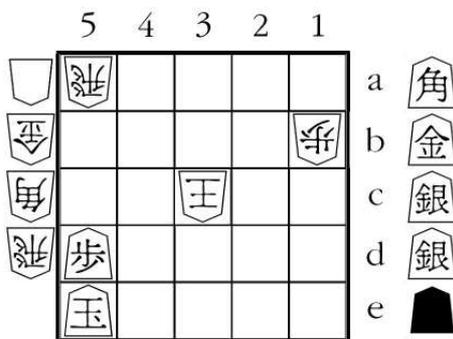
- 20.Sx3c Gx3c 21.B*4d Rx4d 22.Sx4d Rx4d 23.R*2e K3b 24.B2c K4b 25.B4a+ Kx4a 26.Gx4d Gx4d 27.Kx4d B*3c 28.abbandona

Terzo esempio: la difficoltà di mattare un *Re passato*.

1.S4d G2b 2.B3d S3b 3.R2e S2c 4.Bx2c Bx2c
5.S*3c Bx4e+ 6.Rx4e G*3b 7.Sx3b Gx3b 8.B*3c
Gx3c 9.Sx3c Infine la casa 3c è conquistata senza
subire un contrattacco.

L'obiettivo primario è raggiunto.

9... B*1c 10.G*3b S*2a 11.R2e B*2b 12.Rx2b
Bx2b 13.Sx2b Sx2b 14.Gx2b Kx2b 15.B*4d S*3c
16.Bx3c Kx3c

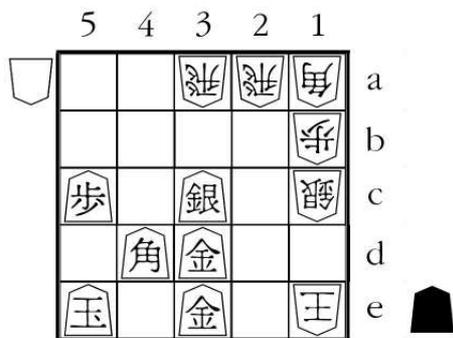


Spesso si lavora con cambi pari di pezzi con il solo scopo di attirare il Re verso il centro; 4 pezzi in mano di solito bastano per la corsa finale al matto.

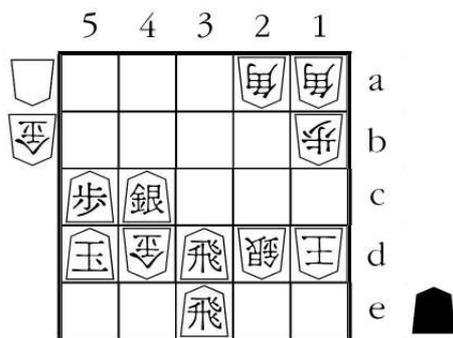
17.B*1e

Andando alla ricerca della mossa *artistica*, ma era meglio la via diretta: 17.S*4d S3d 18.S*3e K2c 19.S2d Kx2d 20.B*3c K2c 21.G*2d K3b 22.Bx5a+ con posizione vincente.

17... G*2d 18.S*4d K3d 19.G*4e K2e 20.Bx2d Kx2d 21.S*3c K1e 22.G3e R*2a 23.S4c B*1a 24.S3d Bx3c 25.Sx3c B*1a 26.B*4d R54a 27.G*3d S*1c 28.P5c R43a

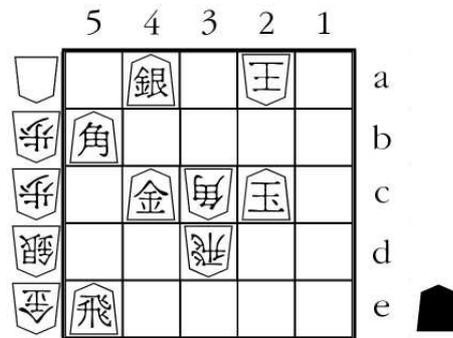


29.K5d Rx3c 30.Bx3c Bx3c 31.R*2e Rx2e+ 32.Gx2e Kx2e 33.R*3e K1d 34.Gx3c B*2a 35.B*3b Bx3b 36.Gx3b R*2d 37.B*3d S*2c 38.G3c Sx3d 39.Gx3d B*2a 40.S*4c B*1a 41.Gx2d Sx2d 42.R*3d G*4d



43.Rx4d Bx4d 44.G*3d Sx3e= 45.Gx4d Sx4d+ 46.Kx4d R*4a 47.S*3d G*3b 48.B*2e K2d 49.abbandona. Una partita di Minishogi intensa esattamente come lo può essere una partita di Shogi!

E per concludere un problema di MiniShogi. Tsume MiniShogi (13 mosse)



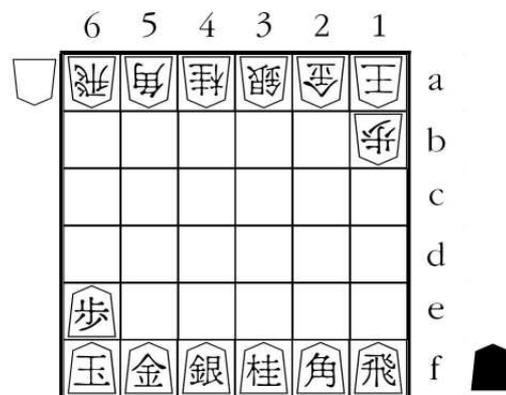
La particolarità degli tsume minishogi consiste nel fatto che anche il Re nero è in gioco. Le altre regole sono identiche a quelle degli tsume shogi classici. Suggerimento: è più facile di quanto sembri. Attenzione all'ordine delle mosse con deviazione del difensore.

Shogi Judkins 6x6

Variante proposta da *Paul Judkins* (UK) all'inizio degli anni '90, come sviluppo del MiniShogi, ampliando semplicemente il tavoliere ed aggiungendo un Cavallo ad ogni giocatore.

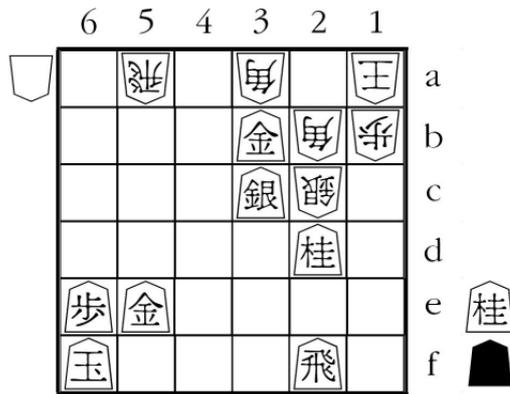
Una modifica pressoché insignificante, ma in realtà il pezzo arricchisce il gioco di nuovi ed interessanti spunti. Oltre alle potenzialità offerte dal Cavallo, la zona di promozione è ampliata a 2 traverse, a/b per il Nero, e/f per il Bianco. Per il resto rimangono valide le regole di Shogi e MiniShogi.

Questa è la posizione iniziale.



Una partita esemplificativa d'altri tempi ...

1.B4d S2b 2.R2f N3c 3.S3e B6b 4.G5e Bx4d 5.Sx4d R4a 6.B*5b R5a 7.B3d+ R3a 8.N2d B*2c 9.+Bx2c Sx2c 10.B*4b B*2b 11.Bx3a+ Gx3a 12.R*5a B*4b 13.Rx3a+ B4x3a 14.G*3b R*5a 15.Sx3c



15... R5b 16.N*4d R6b 17.Sx2b+ Bx2b 18.Gx2b Kx2b 19.N23b+ Rx3b 20.B*4a G*3c 21.Bx3b+ Gx3b 22.B*4a S*4c 23.R*6b B*2a 24.R6c+ K3a 25.Bx3b+ S4x3b 26.Nx3b+ Bx3b 27.S*3c abbandona

MiniShogi e Shogi Judkin sono senza dubbio un buon viatico iniziale per far pratica e prendere confi-

denza con lo Shogi, ma possono costituire anche uno svago più veloce e *leggero*.

Saper coordinare i pezzi in così poco spazio e col Re sempre a ridosso della zona calda, è un ottimo esercizio per qualsiasi giocatore, anche sotto il profilo psicologico. Per i principianti dello Shogi, avere il Re così coinvolto negli scontri può talvolta comportare rischi di vero panico: con varianti del gioco così ridotte ci si abitua invece a considerare il Re come pezzo attivo ed integrante delle manovre e ad acquisire una visione più globale del tavoliere.

Soluzione variante Shogi tsume: 1.G3b K2a 2.G2a Kx2a 3.B4c K1a 4.B2a+ Kx2a 5.S3a+ K1a 6.R5a+ Bx5a 7.+S2b#

Soluzioni problemi shogi:

Tsume: 1.G*2a K2c 2.B3c+ Kx3c 3.G*3d# Hisshi: 1.G*3b. Segue Bx3b 2.Sx1c+ Kx1c 3.S*2b K1b 4.L*1c#



Play 2012

Modena 24.25 Marzo 2012

Anche il prossimo *Tavolando.net* sarà presente a Play.

Sono benvenuti nell'area giochi astratti federazioni, associazioni, autori, dimostratori del settore.

Scrivere a Tavolando.net
e-mail info@tavolando.net

Xiangqi

Antonio Barra

L'Apertura delle Bombarde in opposizione

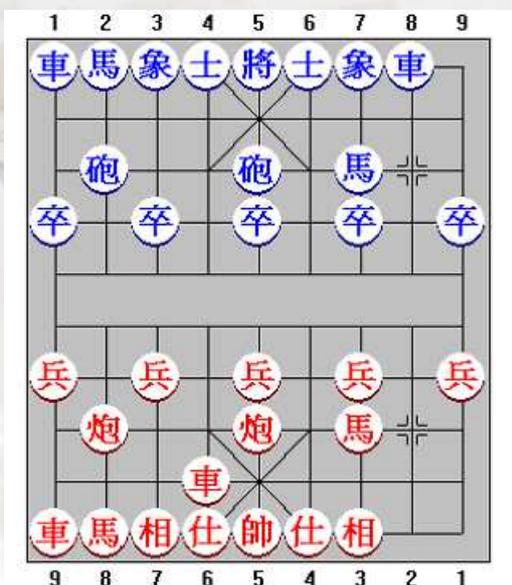
In questo articolo analizzeremo la seconda possibilità a disposizione del Rosso nell'apertura delle Bombarde opposte.

Dopo le mosse:

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

Il Rosso, invece di piazzare la Torre sulla colonna aperta, la avanza di un passo sulla seconda traversa.

3. R1+1 R9=8
4. R1=6



Cosa si propone questa mossa?

Il Rosso si è astenuto dallo sviluppo della Torre sulla colonna aperta, occasione prontamente sfruttata dal Nero per piazzarvi il proprio. Il primo giocatore mira a sviluppare in modo aggressivo il Carro, programmando di dare l'assalto al Palazzo del Generale avversario. Questa variante in cinese viene denominata *Torre trasversale contro Torre verticale*.

Il Nero ora può rispondere in maniera aggressiva oppure cauta. Vediamole entrambe.

Prima variante: difesa aggressiva.

4...R8+6 Con il chiaro intento di catturare il Pedone sulla colonna 7 (colonna 3 del Rosso)

5. R6+7 N2+1
6. R9+1 C2+7

Con la sesta mossa il Rosso sacrifica il proprio Cavallo, ma si tratta di una trappola. Il Nero, credendo ad un facile guadagno, accetta. In realtà il

Rosso sacrifica un pezzo proprio per poter distogliere la Bombarda dalla sua posizione e poter condurre più facilmente l'attacco.

7. C8+5 N7-8

Il Nero ritira il Cavallo, ormai sicuro di poter rintuzzare l'attacco e potersi così amministrare il vantaggio. In questa situazione il Rosso sferra un attacco micidiale. Un possibile miglioramento per il Nero potrebbe essere 7...R8-4 oppure 7...R1=2 8. C8=3 C2-6 9. P7+1 R8-2 10. P3+1 A6+5 ed il Nero sta bene nonostante lo svantaggio di sviluppo.

8. C5+4 A6+5
9. R9=6 K5=6
10. FR+1+ A5-4

Se il Nero gioca 10...K6+1 segue 11. FR-1 C5=7 12. BR=4 C7=6 13. C8=5 C2-7 14. R6=5 K6-1 15. BC=4 C6+6 16. C5=4 matto (Nota: FR indica la Torre anteriore, mentre BR quella posteriore).

11. R6=4 C5=6
12. R4+6 K6=5
13. C8=5 matto

Questo è uno stratagemma classico degli scacchi cinesi che vorrei proporre ai lettori del *Fogliaccio*.

Per la prima volta questo stratagemma fu esposto nel manuale *Il segreto racchiuso nel mandarino* (internazionalmente noto in inglese come *The secret inside the tangerine*), una raccolta di partite e problemi scritta da Zhu Jin-zhen nel XVII secolo, un classico della letteratura dello xiangqi che anche gli appassionati italiani dovrebbero studiare. (L'opera, insieme ad altri classici, è ora disponibile in rete alla pagina www.xqinenglish.com grazie alla passione di uno scacchista di Taiwan, Jim Ping).

Seconda variante: difesa cauta.

1. C2=5 C8=5
2. N2+3 N8+7
3. R1+1 R9=8
4. R1=6 R8+4

Il Nero non si getta all'attacco nel territorio avversario, ma controlla la riva del fiume. Questa mossa è stata consigliata da Zhu nel suo manuale *Il segreto racchiuso nel mandarino*.

5. N8+7 B6+5
6. P3+1 N2+3
7. R9+1 P3+1
8. R6+5 R1+2
9. R9=6 con buone prospettive per il Rosso.

Janggi

Antonio Barra

PRIMA DI INIZIARE questo articolo, vorrei rettificare due inesattezze che ho scritto nello scorso articolo riguardanti il conteggio dei punti ed il pareggio negli scacchi coreani.

Valore dei pezzi

L'esatta scala dei valori dei singoli pezzi è la seguente:

- Carro (Cha) 13 punti.
- Cannone (Po) 7 punti.
- Cavallo (Ma) 5 punti.
- Elefante (Sang) e Guardia (Sa), 3 punti ciascuno.
- Soldato, 2 punti.

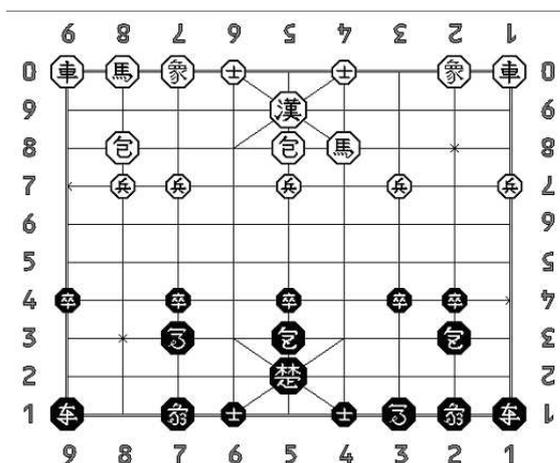
Pareggio

Nello scorso articolo ho scritto: *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.* In realtà ciò è vero per le partite amichevoli. Nelle partite di torneo la patta non è ammessa. Quando si addivenisse alla posizione del *bikchang*, si passa al conteggio dei punti per determinare il vincitore.

Chiedo scusa ai lettori per le informazioni errate. Mi è stato possibile correggerle grazie al maestro *Ha Myun Yeo* (3 dan professionista), che qui ringrazio a nome mio e di tutti gli appassionati italiani.

Nel janggi il pezzo più forte è il Carro, mentre le combinazioni più spettacolari sono quelle con il Cannone. Questi due pezzi sono i protagonisti di alcune combinazioni in apertura che gli appassionati dovrebbero conoscere, perché per i giocatori inesperti è molto facile incapparvi. Oggi presenteremo due esempi elementari.

Diagramma 1. Il Verde (Cho) muove



Nella posizione del diagramma il Verde attacca con il Cannone

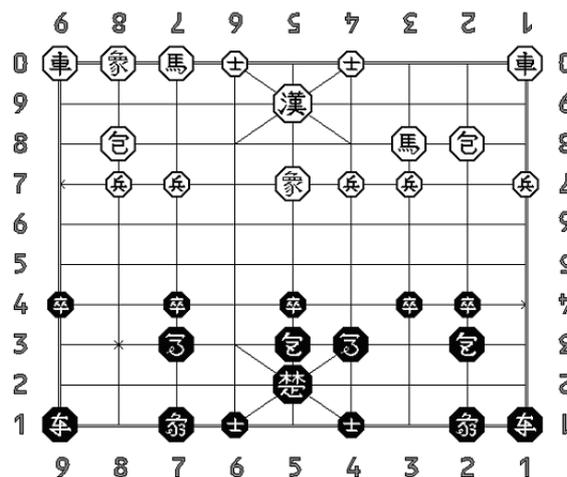
1. C35-39 H08-89
2. C 39xH89 R90x C89

A questo punto il Verde mette in gioco il secondo Cannone.

3. C32-39, R 89 - 79
4. C 39x R79, P78x79

Il Verde guadagna la Torre per il Cannone (13 punti contro 7).

Diagramma 2. Muove il Verde.



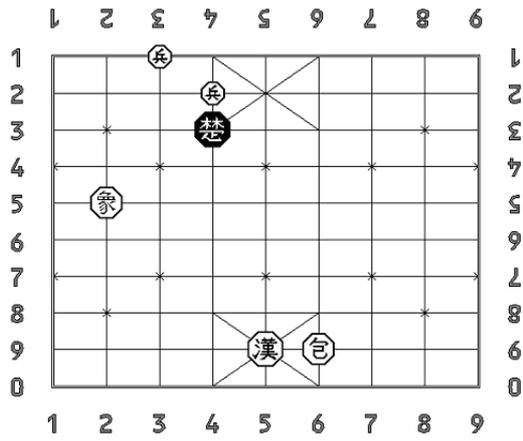
In questa posizione notiamo che il Rosso ha il Carro accanto all'Elefante. Quet'ultimo lo limita nei movimenti, intrappolandolo. Il Verde ne approfitta immediatamente per sferrare un attacco mortale.

1. C35-39, P 78-79
2. P 49-48, P 79-78
3. E 17-49, P 78-79
4. E 49xP77, P 79-78
5. E 77xR09

Quindi, ad inizio partita, è bene guardar sempre se non ci sia qualche sortita di Cannone ai danni del nostro Carro.

Come abbiamo potuto constatare, nel Janggi l'abilità tattica gioca un ruolo assai importante. Un buon metodo per allenarla (ed allenare anche la capacità di dare scaccomatto) è quella di risolvere i problemi, detti in coreano *bagbo*. Nei *bagbo* si notano spesso manovre istruttive e situazioni in cui il colore da mattare (in genere il Verde) spesso passa la mossa.

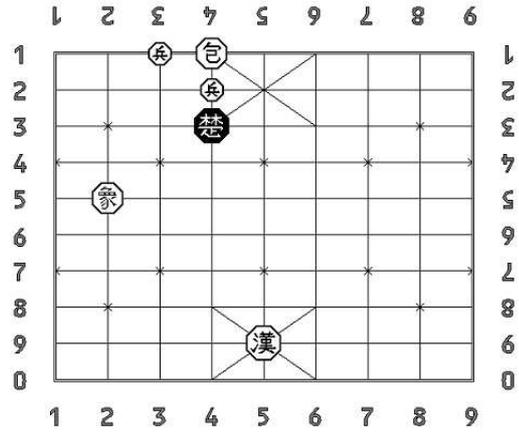
Vediamo un esempio elementare.



Il Rosso muove e vince. Il Generale del Verde è praticamente immobilizzato e non ha più mosse.

1. C 96-92, passa
2. C 92-12, passa

3. C12 - 14 matto



Posizione finale.

Tavolando.net

era presente a **GT2011**, Torino 12-13 Novembre 2011.



Piccoli giocatori ...

Luca Cerrato

PER INVOGLIARE i ragazzini a fermarsi ad un tavolo ed interessarli a un gioco la componente fondamentale è l'*ambientazione*. Bisogna avere un soggetto che stimola la loro fantasia e senza alcun dubbio la *magia*, gli *animali*, la costruzione di torri oppure i dinosauri attraggono molto di più di un gioco astratto tradizionale.

Anche se i giochi astratti possono avere, in qualche caso, dei vantaggi nascosti, per esempio i giochi con pedine colorate (Colors, Blokus, Kamisado ...) sono una fonte incredibile di attrazione per i più piccoli. Altro gioco nel gioco che abitualmente fanno i bambini con i pezzi di qualsiasi gioco è il creare delle torri, *variante ludica*, che qualche volta, non è proprio gradita al dimostratore del gioco causa rischio di danneggiamento del gioco medesimo.

Alla categoria del costruire torri appartiene il gioco **Animal Upon Animal** di *Klaus Miltenberger*. Nella scatola sono presenti 29 animali, l'enorme cocodrillo che avrà l'arduo compito di portarsi sulla sua schiena scagliosa il peso degli altri animali, il pinguino che si arrampica per raggiungere la cima della piramide, la scimmia che offre la coda al serpente.



Lo scopo del gioco è posizionare tutti gli animali su una piramide e rimanere senza animali in mano. Per far questo si utilizza un dado a sei facce. Il povero cocodrillo sarà inizialmente alla base della piramide, ogni giocatore avrà in dotazione ben sette animali. Al proprio turno il giocatore lancia il dado e a seconda del risultato farà una delle seguenti azioni:

- *Un punto*, si prende un animale dalla propria riserva e lo si piazza, con una mano, sulla piramide.
- *Due punti*, si prendono due animali dalla propria riserva e li si depositano sulla piramide.
- Il *cocodrillo*, si prende un animale dalla riserva e lo si mette vicino al muso o alla coda del cocodrillo, allargando la base della piramide. Ogni volta che esce questo simbolo si può anche piazzare un animale vicino ad un altro sulla base.
- *La mano*, scegli un animale e lo si dà ad un altro giocatore, il quale lo deve impilare.

- *Il Punto interrogativo*, gli altri giocatori scelgono quale dei propri animali deve essere impilato.

Nel caso che si facciano cadere degli animali dalla piramide bisogna seguire delle precise regole. Se uno o due animali sono caduti, il giocatore colpevole di questa caduta li mette nella propria riserva. Se più di due animali, il giocatore prende due animali e il resto viene messo nella scatola. Se l'intera piramide è caduta il giocatore prende due animali, il resto della truppa va nella scatola e il cocodrillo viene rimesso nel centro del tavolo e il gioco riprende.

Altro tema che affascina i ragazzini è la magia, la saga di H. Potter insegna. Nel campo ludico ha avuto un certo successo il gioco **Das Magische Labyrinth** (Il labirinto magico). L'autore, *Dirk Baumann* ha costruito un labirinto per gli apprendisti maghi che vagheranno al suo interno alla ricerca di oggetti magici, cercando di evitare i muri che improvvisamente si alzeranno per bloccare il loro passaggio.

Geniale l'idea della costruzione del labirinto, il piano di gioco viene sollevato e vengono piazzati i muri del labirinto che rimarranno nascosti durante la partita. I muri compariranno improvvisamente sul cammino dei giovani maghi per simulare questo evento vengono posizionati sotto i rispettivi segnalini magnetici (uno per giocatore) una biglia, la quale cadrà se viene urtato uno dei muri.



Il gioco consiste nel piazzare inizialmente i segnalini nei quattro angoli, estrarre una tessera su cui è disegnato un simbolo magico e depositarlo sulla opportuna casella. A turno i giocatori lanciano un dado a sei facce (i numeri sono 1,2,2,3,3,4) e muovono il proprio segnalino in orizzontale e verticale (mai in diagonale) del numero di caselle indicate dal dado (anche di un numero inferiore). Se si va a sbattere contro un muro, si riprende la biglia e si ricomincia dal proprio angolo. Durante il percorso si possono saltare altri maghi, ma in una casella può esserci un solo mago per volta.

Backgammon

Luca Cerrato

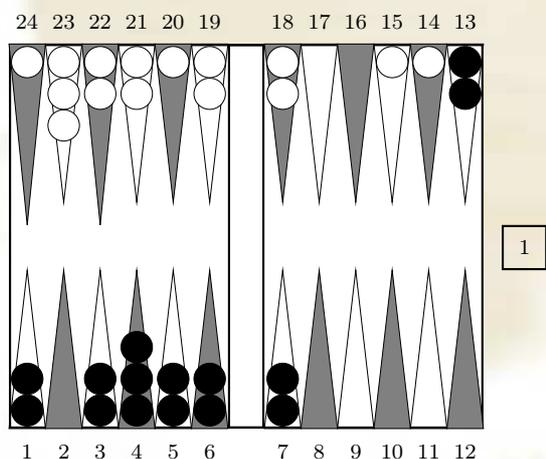
L BACKGAMMON è un gioco di percorso, vince chi per primo riesce a portare fuori tutti i propri pezzi lanciando due dadi. Si potrebbe pensare che sia un gioco dell'oca più complesso, dove il fattore fortuna sia dominante sull'abilità del giocatore stesso. Il primo fattore che potrebbe farci dubitare della precedente affermazione è il numero dei pezzi in gioco, quindici per ogni giocatore contro il singolo segnalino del gioco dell'oca, questo implica fare delle scelte cioè il giocatore deve prendere una decisione tenendo conto della disposizione dei suoi pezzi e quelli dell'avversario.

Inoltre la possibilità di cattura aumenta la complessità tattico strategico e l'influenza della fortuna, si lanciano sempre due dadi, viene incanalata dalle regole.

Da questo numero cercherò di introdurre i lettori incuriositi dal gioco delle 24 punte con piccole accortezze per migliorare il proprio gioco. Purtroppo sono anch'io un principiante e molto probabilmente i miei consigli apparirebbero agli occhi del *giocatore* poca cosa. Quindi invito gli esperti a collaborare con il fogliaccio e dare utili consigli per migliorare il gioco.

Elementi di gioco del Backgammon

I *pip count*, il Backgammon è comunque sempre un gioco di corsa quindi bisogna sempre sapere la propria situazione sulla tavola e avere un'idea se si è in vantaggio sul proprio avversario. Questo potrebbe influire anche sulla condotta strategica della partita e quando utilizzare il dado del raddoppio. Per far questo si utilizzano i *pip count* oppure il *conto dei punti* che indicano quanti punti si devono ottenere come minimo per portare fuori dal tavoliere tutti i propri pezzi. Per il calcolo del pip count si procede nel seguente modo: un pezzo nel punto 1 vale 1 punto, un pezzo nel punto 2 vale due punti, un pezzo sul punto 3 vale 3 pezzi e così via. Il punto 1 è la prima freccia del proprio settore interno. Un esempio chiarirà i vostri dubbi.



Il nero $2 \times 1(\text{punta})=2$, $2 \times 3=6$, $3 \times 4=12$, $2 \times 5=10$, $2 \times 6=12$, $2 \times 7=14$, $2 \times 13=26$, totale di 82 punti.

Il bianco $1 \times 1=1$, $3 \times 2=6$, $2 \times 3=6$, $2 \times 4=8$, $1 \times 5=5$, $2 \times 6=12$, $2 \times 7=14$, $1 \times 10=10$, $1 \times 11=11$, totale di 73 punti.

Se è importante sapere se si è in vantaggio nella corsa per portare fuori tutti i pezzi non da meno è avere una conoscenza del *territorio* su cui si muovono i propri pezzi. Le principali punte da cercare di occupare all'inizio della partita sono, riferite al giocatore nero:

- Punta numero 5, *golden point*.
- punta numero 4, *silver point*.
- Punta numero 7, *bar point*.

Queste punte servono per costruire un blocco superabile con difficoltà ai pezzi che devono rientrare in gioco dal bar e cercare di bloccare la fuga dei *runner*.

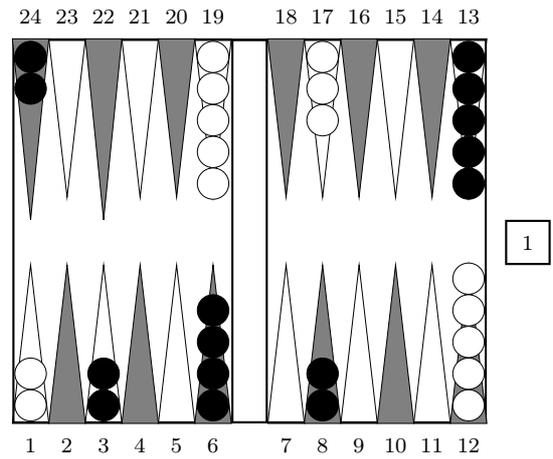
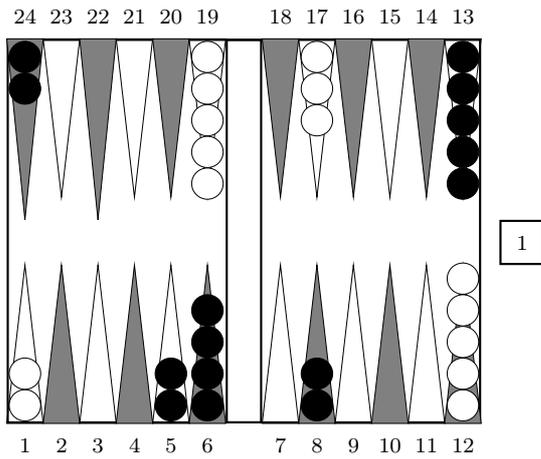
La punta 13, *mid point*, non la si deve abbandonare soprattutto se abbiamo ancora i nostri runner nel settore interno avversario.

Come sappiamo un pezzo lasciato solo su una punta potrebbe costituire un pericolo e una perdita di avanzamento del nostro gruppo se l'avversario riesce a catturarcelo perchè dovrebbe ricominciare dall'inizio la propria corsa verso il traguardo finale. Comunque lasciare un pezzo isolato, tenendo conto delle probabilità con cui il nostro avversario possa catturarcelo, può costituire un futuro vantaggio per l'esito della partita. Se al successivo lancio dei dadi si riesce a portare un secondo pezzo allora la punta è nostra. I *costruttori*, cioè i pezzi isolati, sono fondamentali nello sviluppo della partita.

I *runner* sono i due pezzi isolati che partono dall'estremità del proprio percorso. I runner sono i pezzi che possono essere bloccati da possibili blocchi avversari, vedi in figura.

Come nel gioco degli scacchi il Backgammon ha una fase di apertura studiata ed analizzata, su alcune combinazioni di dado gli esperti sono concordi sul tipo di giocata, le cosiddette *aperture automatiche*.

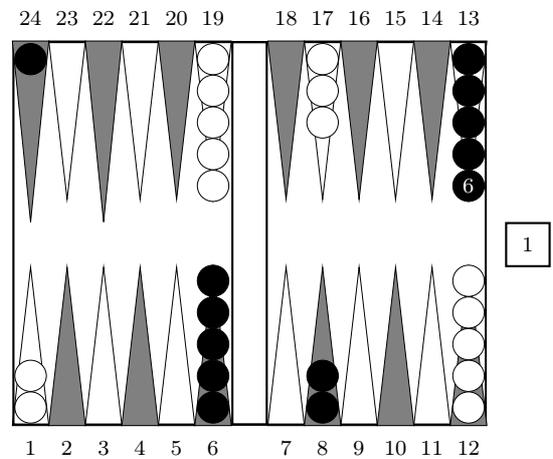
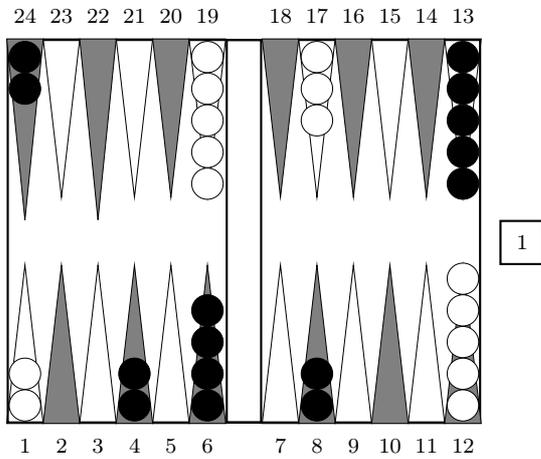
3-1: 8/5, 6/5



Come detto il punto 5 è importante soprattutto per limitare l'azione dei pezzi avversari

6-5: 24/13.

4-2: 8/4, 6/4

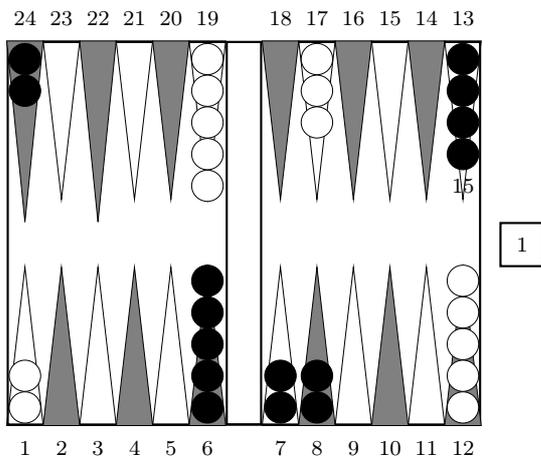


In questo caso si *scappa* con un runner.

Si va ad occupare il silver point, questo è il secondo miglior lancio che si può fare.

6-1: 13/7, 8/7

Un libro di riferimento per il gioco del Backgammon è **Il grande libro del Backgammon** di *Dario De Toffoli*.



Il punto 7 è un altro buon punto da occupare per creare un blocco di tre case consecutive.

5-3: 8/3, 6/3.



Giochi di percorso

Luca Cerrato

LA TENTAZIONE di chiamare questo angolo del Fogliaccio degli astratti, le *varianti del Backgammon*, è stata forte, ma non mi è sembrato coretto verso tutte le varianti antiche oppure quelle giocate in diverse parti del mondo che hanno contribuito alla crescita del gioco delle 24 punte. Inoltre sotto la denominazione *giochi di percorso* possono, di volta in volta, rientrare dei giochi interessanti che poco o oppure nulla hanno a che fare con il Backgammon.

L'onore di aprire questa nuovo angolo ludico spetta a **Plakoto**, gioco molto popolare in Grecia.

Plakoto un Backgammon dalla Grecia.

La curiosità è che viene giocato insieme ad altre due varianti del Backgammon, il *Fevga* e il *Portes*. I tre giochi insieme vengono chiamati *Tavli* e giocati in sequenza uno dopo l'altro. Anche una variante bulgara conosciuta come *Tapa* e quella cipriota *Tsilido* hanno la medesima radice ludica del Plakoto.

Il gioco è considerato molto più strategico del classico Backgammon visto che i pezzi catturati non vanno sul Bar, ma *rimangono sotto* al pezzo catturato, bloccati fin quando i pezzi avversari non lasciano la freccia. Altra differenza con il Backgammon è la possibilità della patta.

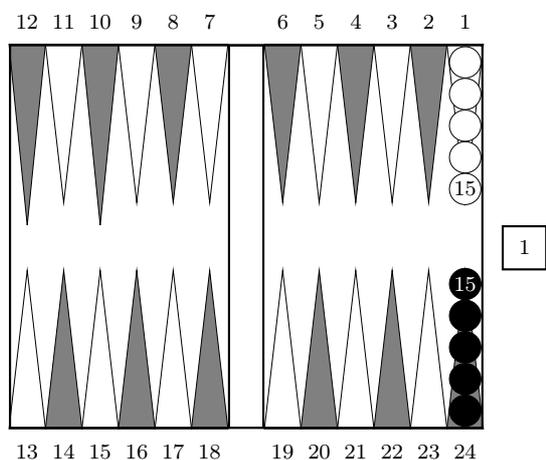
Plakoto (tradizionale)

Giocatori, due.

Materiale, una tavola, 15 pezzi a testa, due dadi.

Scopo del gioco, portare fuori tutti i 15 pezzi. Se il giocatore sconfitto ha portato fuori almeno un pezzo allora perde un punto altrimenti perderà due punti oppure tre. È previsto anche il caso di un pareggio

Inizio gioco, i pezzi inizialmente vengono tutti disposti sulle rispettive prime punte del proprio settore.



Il gioco, al proprio turno il giocatore lancia i due dadi, il risultato può essere utilizzato per muovere due pezzi oppure un solo pezzo. Non si può muovere su una freccia occupata da due o più pezzi avversari (il numero di pezzi che può essere posizionato su una freccia è illimitato). Se un singolo pezzo utilizza la somma dei due dadi allora il singolo valore di un dado deve essere giocato separatamente e la mossa deve essere permessa.

Lancio di un doppio, se i due dadi hanno lo stesso numero si ha un *doppio*. Con un doppio il giocatore muove da 1 a 4 pezzi cioè come se avesse lanciato quattro dadi con quel numero.

Obbligo di mossa, il giocatore è obbligato a giocare i risultati dei dadi. Se non può farlo deve giocare il più alto numero possibile. Se non può muovere ha perso il suo turno.

Cattura pezzo, se un singolo pezzo occupa una posizione è soggetto a cattura. Se un pezzo avversario muove su una freccia occupata da un singolo pezzo (blot) allora il pezzo è catturato. Il pezzo catturato rimane sulla tavola e il catturante viene posizionato sopra. Il pezzo catturato non si può muovere fin quando non si libera. Si possono posizionare su quella freccia quanti pezzi del colore del pezzo catturante si vogliono, nessuno del catturato.

Fuoriuscita pezzi, per iniziare a far uscire tutti i pezzi dalla tavola bisogna che tutti i pezzi del giocatore siano nella propria casa e devono essere liberi. Se c'è un pezzo catturato il giocatore può continuare a muovere, ma non può fare uscire pezzi. Quando si stanno facendo uscire pezzi e il risultato del lancio dei dadi è una posizione senza pezzi allora si deve muovere un pezzo su una freccia in posizione più alta.

Backgammon, quando un giocatore ha ancora un pezzo nella sua propria casa e il suo avversario ha fatto uscire tutti i pezzi.

Pezzo madre, se l'ultimo pezzo (chiamato madre) è catturato e se l'avversario non ha più pezzi nella sua propria posizione 1 allora il giocatore con il pezzo madre catturato perde 3 punti. Un gioco dove entrambi i pezzi madre sono catturati è patta.

Giochi di connessione

Alberto Bertaglia

ULTIMA puntata dedicata al gioco di Alex Randolph, dopo un'approfondita spiegazione del gioco si va alla scoperta delle sue varianti.

Una delle prime cose di cui parlare è della versione *TwixtPP* dove per PP si intende Paper & Pencil (carta e matita). Come detto precedentemente questa è la versione che per prima ha inventato Alex Randolph. Successivamente il gioco è stato pubblicato ed ha preso la forma attuale con un tavoliere e delle pedine. È quindi una variante o piuttosto lo è il gioco in scatola?

Oppure dobbiamo considerarlo il progenitore, un *pregioco*?

Le varianti del Twixt

Le regole comunque sono quasi identiche a quelle standard del Twixt. L'unica differenza è il riferimento al link di rimozione. Quando si gioca con carta e matita, i collegamenti non vengono mai rimossi, ma i tuoi leganti sono autorizzati ad attraversare gli altri. I collegamenti incrociati non sono intrinsecamente connessi tra loro. Questo significa, ad esempio, che un percorso vincente potrebbe attraversare se stesso. In altre parole, **lo scopo è ancora di formare una sequenza di pioli del proprio colore, ognuno direttamente collegato al successivo, che collega i bordi del proprio colore.**

Parliamo adesso di altre varianti divise per categoria:

- *Omettere la regola della torta*: come detto nei primi giochi in scatola venduti negli Stati Uniti dalla 3M era omessa la regola della torta. Per i giocatori di livello intermedio, non sembra fare molta differenza, ma principianti ed esperti trovano che senza di essa, muovendo per primi può essere un vantaggio enorme. Little Golem²² implementa la regola della torta, scambiando il colore dei pioli e ribaltando il tavoliere. Altri server utilizzano un modo più semplice per realizzare fisicamente la regola: scambiare il colore dei giocatori senza cambiare il tavoliere a tutti.
- *Rimozione di Leganti*, incrocio di Leganti, o Nessuno dei due: Little Golem implementa la variante carta e matita, TwixtPP, dove non esiste nessuna regola di rimozione di leganti e pioli, ma i collegamenti del stesso colore possono

attraversarsi (anche se i collegamenti incrociati non sono collegati tra loro dal fatto che si attraversano). Naturalmente, si può anche giocare questa variante su carta, con due penne di colore diverso. Nei computer, questa variante semplifica l'interfaccia utente, soprattutto per quanto riguarda l'immissione di nuovi collegamenti, mentre su tavolieri fisici di plastica, è più semplice utilizzare la regola di rimozione dei leganti. In pratica, la necessità di attraversare o rimuovere i collegamenti è raro, quindi questa differenza non influisce molto sul gioco. Partite che terminano con un pareggio sono un pò meno comuni con regole che permettono l'incrociarsi dei leganti, ma comunque sono estremamente rari in entrambi i casi. JTwxixt²³ implementa la rimozione dei leganti e il ribaltamento del tavoliere, ma non l'incrociarsi dei leganti. Il pareggio dovrebbe essere più comune in questo caso.

- *Tavolieri con dimensioni diverse*: Naturalmente, il tavoliere può essere quasi di qualsiasi dimensione. Con un tavoliere fisico di Twixt, bastano due elastici di grandi dimensioni per creare un quarto di tavoliere (12x12) utilizzato di solito per la preparazione di problemi. Sono state anche commercializzate versioni del gioco con dimensioni diverse. Una delle più conosciute, *Imuri*, presentava una griglia di 30x30, ma non mancano tavolieri con 36x36 fori, realizzabili anche utilizzando 6 quarti di tavoliere.



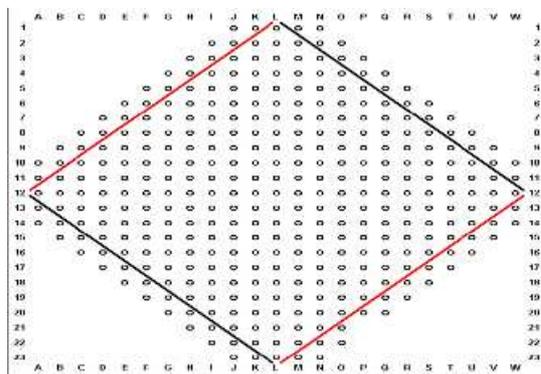
- *Handicap*: una variante (o meglio un modo) che offre a giocatori di forza differenti di godere insieme di un gioco soddisfacente. L'handicap

²²Little Golem è un server di giochi a turni! Un server basato su turni consente di giocare contro i giocatori che non possono essere online contemporaneamente. I giochi di solito prendono diversi giorni o settimane per terminare. Spesso molti mesi non sono infrequenti. La maggior parte dei giochi disponibili sono giochi di strategia astratta per due giocatori (ad informazioni perfette).

²³Jgame è un progetto di un motore di gioco 2D che funziona su qualsiasi piattaforma Java 1.2 JRE. Attualmente sono supportati, HEX e Twixt.

più semplice é di eliminare la regola della torta. Oltre a questo, si riduce la dimensione della griglia. Il giocatore piú debole muove per primo ed inoltre ha meno distanza da percorrere. Su un tavoliere fisico, questo potrebbe essere effettuato con due pezzi supplementari di colore neutro che non somigliano ai pioli utilizzati per il gioco. Questi sono disposti nei due nuovi angoli del tavoliere, che sono fuori dal gioco, per indicare la nuova posizione di una delle file del bordo del giocatore piú debole. Sei file in meno piú la prima mossa puó essere un handicap ragionevole fra un giocatore con esperienza e un principiante. Naturalmente la regola della torta non viene applicata nel gioco con handicap.

- *Twixt diagonale*: questa variante inventata da Mark Thompson ha le stesse regole standard del Twixt, ma le linee del bordo non sono piú parallele con la griglia quadrata di fori. L'idea è stata quella di ruotare le linee del bordo di un angolo di 45 gradi. A detta di Thompson stesso questa disposizione del tavoliere dovrebbe eliminare il vantaggio di giocare sulle linee guida, anche se non é stata testata. La versione di David Bush ha le linee del bordo tavoliere che sono parallele ai leganti disposti sullo stesso e quindi al percorso effettuato per vincere. Tatticamente molto diversi dal Twixt regolare e possono quasi considerarsi come giochi completamente nuovi in questo senso e diversi fra loro.



- *Doppio Twixt*: una variante per quattro giocatori in squadre di due. Le regole sono le stesse per Twixt, con le seguenti modifiche:
 1. I giocatori di un team si siedono uno di fronte all'altro. Il gioco si alterna in senso antiorario intorno al tavoliere.
 2. Nessun giocatore di un team è limitato a giocare in qualsiasi settore del tavoliere: partner possono giocare le due estremità di una catena comune, o possono costruire catene indipendenti su qualsiasi parte del tavoliere. I giocatori di un team non possono comunicare le strategie tra loro con nessuna forma di segnalazione.
 3. Una volta, e solo una volta in ogni partita, il giocatore di ognuno dei team puó chia-

mare *Privilegium!*, dopo aver fatto la sua mossa. Su richiesta di privilegio, l'avversario che avrebbe normalmente la mossa successiva deve cedere il suo turno all'altro membro del team che ha dichiarato *Privilegium*, dando al team stesso due mosse successive. Il giocatore alla mossa successiva sarà il partner del giocatore che ha ceduto il suo turno. Se gli avversari non sono stati sconfitti dalla dichiarazione di *Privilegium*, possono dichiararlo loro stessi in quel momento o piú avanti nel gioco. *Privilegio* è dichiarato soprattutto per ragioni difensive. Se questa opzione è attentamente pianificata da team ben assortiti, puó fare di Doppio Twixt un gioco veloce e impegnativo.

Notazione delle mosse

I diagrammi grafici sono conformi alla notazione Europea, con i numeri da 1 a 24 per identificare le colonne, e le lettere da A a X per identificare le righe. La sintassi della mossa è descritta di seguito: di solito, una mossa è nella forma <lettera A-X> <numero 1-24>, come J12 o K5, indicando dove un piolo è stato collocato. Tutti i collegamenti che si possono fare da questo, senza togliere altri collegamenti, vengono eseguiti automaticamente e nella notazione si segue un asterisco per ogni legante aggiunto (es. D5** due leganti aggiunti). Se si sceglie di non collegare niente al piolo appena giocato, anche se si potrebbe, questo puó essere indicato con il simbolo + con nulla dopo di esso.

Eliminazione di Leganti e/o Leganti manuali Se un giocatore rimuove tutti i link prima di effettuare qualsiasi mossa, o decide di legare alcuni pioli che non comprendono il piolo appena giocato, si utilizza la seguente sintassi per descrivere la mossa: NOTA: le parentesi [] indicano ciò che è racchiuso fra le parentesi è opzionale. La barra verticale indica oppure.

Ogni <mossa> è nella forma:

<mossa> = <mossa singola> | <mossa multipla>

< mossa singola > = <coordinate> <asterisco>

< mossa multipla > = <coordinate> [- <lista ponti eliminati>] + [<lista ponti aggiunti>]

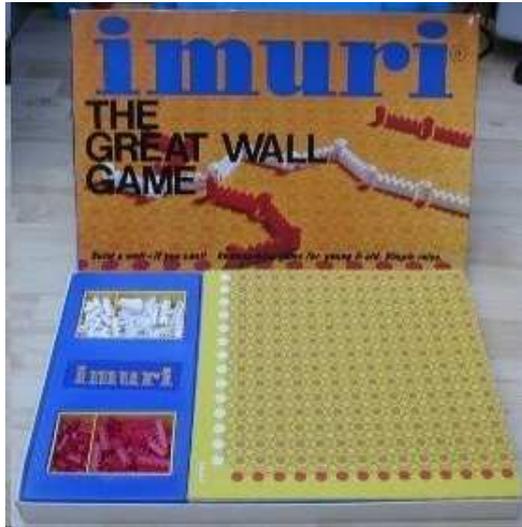
dove <coordinate> = <lettera A-X> <numero 1-24> e ognuna dei tipi di <lista> sono nella forma:

<coordinate> <coordinate> [<coordinate> ...] [, <lista>] <asterisco> = * [<asterisco>]

Ogni gruppo di coordinate indica una *catena* di pioli da collegare o scollegare. La virgola è utilizzata come delimitazione fra ogni catena. Se è data una lista di leganti rimossi, ma non l'elenco dei leganti aggiunti, ciò significa che i leganti indicati sono stati rimossi, e poi tutti i collegamenti possibili per il piolo appena giocato sono stati effettuati automaticamente.

Oltre a quello descritto esiste un altro sistema di notazione, utilizzato in *gamerz.net*, che invece che l'asterisco utilizza dei trattini -, aggiunti dopo le coordinate, una per ogni *auto legante* giocato.

Se un collegamento viene rimosso, questo è scritto tra parentesi (ad esempio (U8-T10) significa che il legame tra i pioli U8 e T10 viene rimosso). Non esiste una sintassi per il legante non automatico.



Programmi per computer sul Twixt

Come per il Go, è difficile scrivere un programma per twixt anche se le regole sono abbastanza semplici. Il numero di mosse possibili è molto ampio e giudicare una posizione sul tavoliere è abbastanza difficile. Per

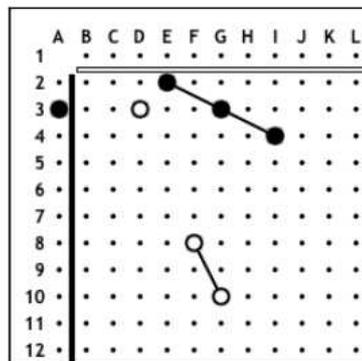
queste ragioni, al momento non esiste un programma che gioca Twixt che non può essere facilmente battuto da un esperto giocatore umano. Programmi conosciuti sono:

- Il programma che un tempo era ospitato presso www.twixt.de, ora può essere trovato a <http://www.johannes-schwagereit.de/twixt>. Graficamente eccellente, ma il gioco non troppo forte. (2001, Java, in lingua tedesca).
- Pvs-bot, che è stato ospitato sul server twixt k2z, solo misure 12x12 più piccole sono state implementate (metà 2004).
- Un programma da *ab* (LittleGolem): una versione modificata di T1 (C++), con la propria intelligenza artificiale (e grafica leggermente modificata) [chiamata T2]; gioca una buona apertura, ma nella successione del gioco riporta molte brutte mosse...
- Vedere la pagina <http://www.johannes-schwagereit.de/twixt> per alcune informazioni sul programma T1 (2004, C++) e sul programma T1j (2006, Java). La seconda versione è il miglior programma, al momento.
- Molti server online giocano a Twixt: *K2Z*, *igGame-Center*, *LittleGolem*, *gamerz.net*.

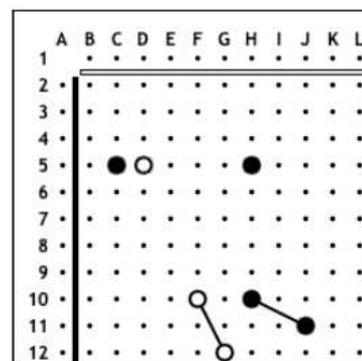
Alcuni problemi di Twixt, dal sito:

www.ibiblio.org/twixtpuzzles/

Il bianco muove e vince.



Problema 1



Problema 2

Soluzioni nel prossimo numero.

Carte moderne

Maurizio Pinard

CARI LETTORI del Fogliaccio benvenuti alla terza puntata di questa rubrica. Questa volta vedremo come usare le carte per un gioco di tipo investigativo; l'oggetto di questa puntata è **Death Note**.

Partiamo prima di tutto con un pò di background del gioco. Il **Death Note è un quaderno, il quaderno della morte**, tale quaderno era in possesso di una persona molto malvagia che annotava su di esso le vittime cui avrebbe tolto, di lì a poco tempo, la vita.



Un giorno il Death Note viene smarrito e cade nelle mani di una persona onesta che fino a quel giorno non aveva fatto del male ad una mosca. Vedendo annotati su quel quaderno numerosi nomi di persone malvagie, decide di trasformarsi egli stesso in un criminale, in un serial killer. Per tale motivo è braccato dalla polizia che sta facendo di tutto per arrestarlo.

Un'onesta persona che si trasforma in un serial killer

Il soggetto in questione ha un nome in codice: *Kira*.

Veniamo al gioco. A Death Note è possibile giocare fino ad 8 giocatori, *vi consiglio di non giocare in meno di 5* se volete rendere il gioco un pò più durevole ed interessante. Ad ogni giocatore viene consegnato:

- Un mazzo di 12 carte formato da 8 *carte personaggio* e 4 *carte professione* che metterete scoperte davanti a voi dividendole per tipo.
- 16 carte dotate di dorso differente; 8 sono *carte personaggio* ed 8 sono *carte professione* che sono così suddivise:

- 1 carta Kira.
- 1 carta X Kira.

- 1 carta L.
- 5 carte Agente di Polizia.

Kira è l'assassino seriale, il criminale, il fuggiasco da catturare;

X Kira è il suo aiutante che deve fare in modo di depistare le ricerche e permettere a Kira di sfuggire alla morsa della legge.

L è l'antagonista di Kira, l'ispettore di polizia incaricato di catturarlo e per farlo avrà l'aiuto degli agenti di polizia (N.B. Kira, X Kira ed L sono sempre presenti come ruoli; quindi si vanno a prendere le carte agente di polizia in numero tale da raggiungere il numero di giocatori al tavolo).

Analizziamo ora come si svolge il turno di gioco.

Una volta stabilito il primo giocatore (estraendo a caso le carte con un numero incastonato in un cuore) questi dovrà indicare una persona e decidere se chiedergli informazioni in base:

Al suo personaggio.

Alla sua professione.

Nel caso in cui decida di chiedere informazioni sul personaggio, la persona interrogata (non potete mentire) dovrà girare 2 carte personaggio che non corrispondano alla sua identità.

Nel caso in cui invece si chiedano informazioni sulla professione, la persona interrogata dovrà girare una carta non corrispondente al suo ruolo. Nel momento in cui una persona ha solo più due carte personaggio o due carte professione, quel giocatore non è più interrogabile sull'argomento corrispondente.

Quando tutti i giocatori hanno effettuato un giro di interrogazioni, entra in scena *la fase notturna*.

La fase notturna

In questa fase viene utilizzato il mini tabellone. Egli rappresenta il *Death Note*.



Nella parte alta sono riportati i numeri dei giocatori; mentre nel basso sono raffigurate le miniature dei visi degli 8 personaggi. Per svolgere la fase notturna tutti i giocatori devono chiudere gli occhi e fare un pò di baccano; nel frattempo Kira, in 10 secondi, dovrà tentare di uccidere qualche avversario. Per riuscire nell'impresa dovrà spostare uno dei gettoni sul numero del giocatore che intende uccidere ed il secondo sul viso del personaggio.



Al termine dei 10 secondi, se la combinazione risulterà esatta, il giocatore verrà eliminato e non dovrà rivelare la sua identità, a meno che non si tratti

del commissario L; in quel caso la partita termina immediatamente e Kira riesce a scappare.

Risolta la fase notturna, con o senza vittima, ha inizio un nuovo turno che comincerà il giocatore con la carta n° 2.

Il commissario L durante queste fasi dovrà stare molto attento a cogliere ogni segnale, ogni minimo tentennamento di Kira per poterlo catturare in quanto ha un'unica possibilità durante il gioco; infatti nel momento in cui L è convinto di sapere quale sia il giocatore che interpreta Kira dovrà alzarsi in piedi e fare una dichiarazione del tipo: *Io sono il commissario L, so chi di voi è Kira, so tutto di lui e non potrà sfuggirmi.* Giocatore n° 4 (naturalmente sostituito a questa espressione il nome reale del giocatore) tu sei Kira ed il tuo personaggio è Light Yagami. Se la dichiarazione è esatta L e gli agenti di polizia vincono la partita, Kira viene arrestato e consegnato alla giustizia; in caso contrario la partita termina con la vittoria di Kira ed X Kira che riescono a fuggire buggerando le forze di polizia.

Tanto per fare una citazione di un gioco noto ai più, esiste anche una versione tascabile composta di sole carte di un gioco al quale abbiamo giocato tutti almeno una volta: il Cluedo, ma di questo gioco e di altri, vi parlerò in un altro numero che dedicherò ai giochi di carte ispirati a giochi da tavolo famosi.

Tavolando.net

era presente a *Giocaosta*, Aosta 27-28 Agosto 2011



Riflessioni

Nicola Castellini

BIN'FA O L'ARTE della guerra. La trascrizione non è in corretto *Pyin*, ma tale è il titolo di questo gioco che risale al 1977 edito dalla Kenterprises e poi ripreso dalla Avalon's Hill con il nome di *Hexagony* con poche modifiche regolamentari.

La scelta di descrivere questo gioco, che non è un astratto vero e proprio, nasce da un tema che mi è diventato caro dopo un mio invito volante ad una *tavola rotonda* organizzata in occasione di Settimo in Gioco del 2009.

L'astratto e il simulato

La discussione si sviluppava su questo argomento, se non ricordo male, *Dal gioco astratto al gioco di simulazione* o simile, comunque la discussione era relativa al passaggio dai giochi astratti a quelli di simulazione e se si poteva tracciare una linea di sviluppo o un qualche collegamento tra gli uni e gli altri o ancora se si trattasse di mondi distinti e in qualche modo non conciliabili.

In verità, fui invitato dai bravissimi organizzatori della manifestazione, ma senza una mia preventiva preparazione sull'argomento e le idee che espressi erano un'embrione di quanto poi ripensandoci mi si è confermato e consolidato dando origine a radicate convinzioni.

L'esposizione di questo gioco è quindi, perdonatemi, un mezzo per parlare di queste convinzioni, ritrovando nella struttura del gioco e nei suoi meccanismi conferma di esse.

Facciamo un rapido excursus sul gioco per capire di cosa si parla:

- Il *tabellone di gioco* si presenta semplicissimo e spartano evidenziando la natura astratta del gioco. Abbiamo, infatti un'area esagonale centrale suddivisa in caselle triangolari, che è l'area di sviluppo effettivo del gioco, circondata da un anello suddiviso in caselle rettangolari.

- I *pezzi di gioco* sono dei dischetti ed ogni singolo dischetto rappresenta una unità, avremo sino a 12 unità, che verranno poste su una o su più caselle del piano di gioco impilate le une sopra le altre a realizzare delle armate composte da una o più unità.

- Il *movimento* da casella triangolare a casella triangolare è regolato dal getto di due dadi, la cui differenza di punteggio indica di quante caselle ci si può muovere.

La *presa* avviene per *custodia* cioè circondando sui tre lati l'unità nemica.

- Il *gioco* fino ad ora è chiaramente un astratto che combina la presa per custodia tipica del *Tablut* o del *Bizingo* o del *Ludus Latrunculorum* per andare all'epoca romana, con il movimento comandato dai dadi

come nel *Backgammon*, nel *Pachisi* o nel *Ludo* o ancora nel *Patolli* o per andare addirittura all'epoca egizia nel *Senet*.

La simulazione dello scontro viene poi estesa introducendo le regole per l'approvvigionamento, che utilizzano le caselle del cerchio esterno.

Sempre con il tiro dei due dadi si muove un segnalino che indica, a seconda della casella nella quale termina il movimento, l'entità degli approvvigionamenti che sono in capo a ciascuno dei giocatori. Gli approvvigionamenti saranno poi spesi al momento di muovere le unità, per cui chi non ne dispone o li avrà finiti non potrà tirare i dadi per muovere le unità.

Bene, sussistono poi alcune regolette aggiuntive per prendere gli approvvigionamenti avversari, per fare le sortite e le alleanze ma che, alla fin fine, poco aggiungono al nucleo pulsante del gioco.

In sostanza c'è tutto quello che serve per far pensare ad una battaglia ma nulla che abbia una reale attinenza con situazioni reali.

Il *Bin'fa* è quindi come la cassa di un orologio aperta nella quale si possono vedere le rotelline in movimento che stanno alla base di tutto un meccanismo di gioco tipico di tanti wargames.



Il Bin'fa si presenta come un bel gioco astratto e un rudimentale gioco di simulazione e la sua bellezza risiede proprio in questo, perché consente di individuare chiaramente come si possono architettare gli schemi di un gioco di simulazione.

Era possibile sostituire i dadi per muovere imponendo un dato numero di caselle magari dipendente dall'altezza della pila dell'armata o qualsivoglia altra caratteristica, vedasi gli scacchi, si poteva ancora usare i dadi per risolvere gli scontri invece di cercare gli accerchiamenti, al posto dei dadi si poteva usare delle carte e così via ma la sostanza non cambia. E alla fin fine tutto quanto su citato si ritrova alla base di praticamente tutti i wargames sicuramente e di gran parte dei giochi di simulazione. *Bin'fa* è chiaramente l'esempio del *fil rouge*, *l'anello mancante* che collega i giochi astratti con quelli di simulazione.

In sostanza mi si dirà si vuol dimostrare che i giochi di simulazione sono degli Astratti *gonfiati*, in verità non è solo così ma piuttosto vorrei capovolgere la cosa e dire che non esistono giochi Astratti e giochi di Simulazione, perché in realtà il gioco a partire da quelli semplici dei bambini è comunque una simulazione della realtà.

I giochi di simulazione sono degli astratti gonfiati ??

In altre parole gli Astratti non sono altro che dei giochi di Simulazione che hanno raggiunto il massimo della *stringatezza* perché riescono con poche regole a simulare una realtà complessa, lasciando al tempo stesso al giocatore di turno e alla sua fantasia la possibilità di rivestire tale realtà nel modo preferito.

Di contro, il gioco di simulazione propone già una realtà preconfezionata nella quale calarsi.

In poche parole è in qualche modo lo stesso rapporto che esiste tra i libri e i film, da una parte si racconta una storia che deve essere rivestita di immagini, suoni, rumori che sono solo suggeriti, dall'altra ci si trova immersi in un mondo già confezionato da qualcun altro al quale ci si adatta.

In fondo il percorso è lo stesso, i libri o gli Astratti sono quanto nasce da una società che non aveva che mezzi semplici e tempi ridotti per dedicarsi al *tempo libero*, mentre il cinema o i giochi di Simulazione sono il frutto di una società che ha mezzi tecnologici e tempi per dettagliare, riprodurre realtà ed eventi riproponendoli a tutto tondo.

Questo assunto potrebbe essere frutto di contestazione da parte dei fautori di uno o dell'altro tipo di gioco e quindi le domande a cui rispondere sono: *Esiste un gioco Astratto, magari moderno, che non sia una simulazione ridotta all'Osso della realtà e un gioco di Simulazione che non poggi sulle basi di un astratto?*

Quanto si perde e quanto si guadagna passando da un gioco Astratto a uno di Simulazione e viceversa?

La prima domanda a cui rispondere e cioè se è possibile che esista un gioco Astratto che non sia una simulazione della realtà e un gioco di Simulazione che non si basi su una struttura Astratta, ha una risposta che ritengo immediata ed è: No!

Partendo dal primo assunto si può dire che quale che sia il gioco Astratto che possiamo considerare è di fatto inevitabile che esso sia un rappresentazione della realtà, anche per la sola ragione di essere stato creato da un essere umano che è portatore di esperienze di vita che ne forgiavano personalità e reazioni.

A sostegno di questo possiamo considerare alcuni esempi che mi sono stati proposti, che non sono quelli banalmente condivisi dal sapere comune sugli scacchi

o simili e che chi me li ha proposti ritiene di difficile interpretazione.

Si tratta di tre giochi, due di sicuro successo in tempi diversi e comunque più che attuali e uno di ultimissima pubblicazione.

Il primo esempio è il gioco denominato *Othello*, sembra difficile da trovarvi un seme di collegamento alla realtà, ma è la chiara rappresentazione di un combattimento nel quale invece di annientare il nemico lo si attornia, lo si fa prigioniero e lo si arruola tra le proprie fila, è ovvio che la fedeltà è sempre incerta... semplice no?

Un'altro che sembra ancora più difficile da interpretare è *Zertz*, ma che, almeno io, vedo come la rappresentazione di una guerra di spie, dove i due giocatori competono per catturare il maggior numero di pezzi di un dato colore, spie di un certo schieramento, o una combinazione di queste secondo un certo ordine e grado, che forma una *gerarchia di comando* tra le fila delle spie, definito dai colori dei pezzi stessi. Pezzi poi, che compaiono sul piano di gioco, proprio come in una spy story, nelle posizioni più disparate scelte liberamente dal giocatore di turno secondo una propria strategia segreta di cattura, nulla a che fare, quindi, con lo schieramento ben ordinato delle guerre di un tempo e dove gli avversari erano definiti come posizione e come colori, bianchi o neri. La cattura avviene sia in modo classico per salto, vedi Dama o simili, ma anche isolando il pezzo dagli altri, una spia isolata è infatti di fatto catturata. Ancora, come in una caccia alla spia si va' via via a ridurre sempre più il campo delle operazioni per costringere l'avversario ad un'azione che lo comprometta.

Ulteriore esempio che vorrei portare è quello di un gioco astratto recentissimo di un'autore italiano, *Francesco Rotta*, edito da una grande casa francese nel campo dei giochi astratti quale è la *Jactalea*.

Il gioco è intitolato *Splits* e le regole sono estremamente astratte e così essenziali da essere semplicemente riportate sul retro della confezione senza nessun altro libretto esplicativo di sorta.

Sostanzialmente il campo delle operazioni è costituito da otto sagome, diversamente componibili tra loro, costituite ciascuna da quattro esagoni. I pezzi di gioco sono dati da sedici dischetti di un colore e sedici di un altro. Uno dei giocatori dispone i dischetti del proprio colore in un pila e li posa su un esagono qualunque del piano di gioco composto dalle otto sagome, l'altro giocatore dispone ugualmente i propri dischetti su un qualsiasi altro esagono.

Il giocatore di turno sposta la propria pila di dischetti lasciandone almeno uno per casella esagonale sulla quale passa e si ferma appena giunge su un esagono di bordo o a ridosso di un esagono occupato dall'avversario. Perde chi non può muovere al proprio turno.



Che dire, semplice . . . , il gioco è una chiara ed evidente rappresentazione di un *guardie e ladri*, dove ciascun giocatore cerca di accerchiare o mettere all'angolo il suo avversario e costringerlo così alla resa.

I tre esempi riportati, indicano chiaramente che **i giochi Astratti sono dei giochi di Simulazione a tutti gli effetti**, pur ridotti agli schemi funzionali, scervi di orpelli fonte di suggestioni e in un certo senso più onesti in questa loro semplicità d'immagine nella quale si presentano.

Per quanto attiene la seconda parte della domanda, anche qui la risposta è della massima evidenza: non esiste un gioco di Simulazione che non sia in realtà un astratto ben rivestito e confezionato, lo si è visto con il Bin'fa, un gioco di simulazione *in nuce*, ma lo si può vedere con qualunque altro gioco a scelta.

D'altra parte per poter controllare la realtà è d'obbligo ridurla a poche e semplici formulazioni, chi ha studiato fisica ben lo sa. A questo punto potrei citare i più svariati esempi ma temo che incorrerei nelle ire degli Editori. Certo è che all'occhio attento sempre semplici, astratte regole stanno alla base di tutti i regolamenti di gioco, che saranno poi via via adattate alle varie ambientazioni, rivestendo di corollari e orpelli vari il nucleo astratto così da ottenere le colorazioni tanto amate dai detrattori del gioco Astratto.

A tal proposito, si può tranquillamente vedere che praticamente tutti i giochi più recenti di tipo gestionale, ad esempio, sono generalmente basati semplicemente su:

Un sistema di maggioranze, tradotto posiziona dei pezzi in determinate aree di tabellone, chi ha la maggioranza acquisisce una certa cosa che poi gli permette o di poter posizionare ancora e in maggior numero o di fare un qualcosa d'altro (costruire in genere), o su un sistema del tipo muovi e raggiungi prima di un altro una certa posizione dove puoi acquisire o posizionare una risorsa ecc.

Bene, questi sono meccanismi evidentemente astratti che sono poi variamente utilizzati e ambientati ovunque.

Per i wargames abbiamo già Bin'fa che dice tutto, ma allora qual è la differenza da un'Astratto?

Gioco Astratto, che invece ai nostri giorni è considerato poco attraente, anche perché questo mondo moderno crea classi e categorie e allora l'Astratto deve essere astratto in tutto e per tutto e cioè sem-

plici regoline, poche e il quanto più lontane possibile dal mondo reale quasi un cruciverba, un enigma o un rompicapo da Settimana Enigmistica fine a se stesso.

Un meccanismo perfetto ma freddo . . . è chiaro allora, che la natura umana che vive da sempre, ma oggi come oggi ancor di più, di immagini e vivide emozioni, quasi tattili, soffre di una logica attraente, sin anche intrigante, ma che, così spogliata da ogni sovrastruttura, sembra distante dalle calde, palpabili esperienze di vita vissuta.

La seconda domanda a questo punto è allora scontata ed è evidente che nel passaggio dagli Astratti a quelli di Simulazione si guadagna il vivido calore di una realtà resa facilmente riconoscibile e inequivocabile e quindi più appetibile, ma d'altro canto si perde però la possibilità di creare in proprio, immaginare, riconoscere negli schemi di gioco realtà avventurose, quotidiane, fantastiche ecc. . . , di cui noi diventiamo oltre che fruitori anche protagonisti capaci di plasmare il mondo nel quale ci siamo addentrati.

D'altra parte, è pur vero che una realtà già ben descritta, una atmosfera ben ricostruita è appagante e piacevole e risulta più semplice entrare nei personaggi, nel gioco e anche magari veicolare informazioni e cultura e curiosità, quindi niente di meglio e di più facile per tanti per avvicinarsi a tale mondo.

Ma, attenzione, alla lunga riducendoci sempre più al livello di semplici fruitori di altrui fantasie rischiamo di standardizzarci, di demandare ad altri il compito di riempire le nostre carenze di fantasia, di cultura, di creatività.

Non esiste, in verità, una differenza tra gli Astratti e i giochi di Simulazione, non è inutile ricordare che tutti i grandi e ben vitali giochi astratti arrivati fino ad oggi dai nostri antenati sono prima di tutto una rappresentazione della realtà ed è ben noto, gli Scacchi simulano una battaglia, il Backgammon una corsa, il Go un guerra intera ecc. e devono a questo la loro longevità e cioè l'essere esperienze di vita trasportate sul tavolo da gioco.

Ciò che esiste, invece, è la battaglia tra chi preferisce, come negli Astratti, creare il proprio mondo, sognarlo e viverlo con poche regole e tutta la libertà della propria creatività e del proprio pensiero e chi invece ama trovarsi una realtà già pronta e semplicemente calarsi nell'atmosfera desiderata, vivendo in maniera più immediata il momento di gioco, senza per questo sentirsi apostrofare come un pantofolaio della mente.

In conclusione mi piacerebbe sostenere, per chi come me apprezza tali giochi, una *superiorità morale e civile* dei giochi Astratti, ma concluderò sottolineando invece che qualunque gioco frutto della nostra capacità creativa, purchè capace di trasmettere valori di civiltà e rispetto reciproco quale è il *gioco intelligente*, merita di essere giocato e apprezzato, tanto più in quanto espressione di una umanità che riesce finalmente a mediare e trascendere dal brutale scontro fisico riportando l'innato desiderio di incontro-scontro a un più fruttifero e civile concorrere di capacità intellettive.

Dettagli in gioco

Luca Cerrato

Nella rubrica vengono presi in esame dei dettagli ludici, si consiglia la lettura completa del regolamento.

DOPO UNA pausa di un numero ritorno ad esaminare i giochi che fanno uso di tessere. Giochi dotati per la maggior parte dei casi di semplici tavolieri. Prima di entrare nel dettaglio analizzerò le *dimensioni ludiche* che differiscono da quelle del mondo reale.

La *mono dimensione* è rappresentata dal pezzo che viene posizionato oppure mosso da una casella su un'altra, per esempio gli scacchi, anche la dama a colonna è da considerarsi a singola dimensione.

Il *mondo bidimensionale*, visto in dettaglio sul numero 55 del FdA, è costituito da tessere, di varia forma, che vanno ad occupare in contemporanea due o più caselle del tavoliere di gioco.

Le dimensioni ludiche

La maggior parte dei giochi si sviluppa sul piano bidimensionale, mentre alcuni autori si sono spinti alla *terza dimensione* dove i pezzi, oltre che espandersi in lunghezza e larghezza si innalzano al di sopra del piano di gioco.

Nel mondo reale esiste una *quarta dimensione*, il tempo, un gioco che simula il passare del tempo è *Tamsk*, gioco del progetto Gipf, che fa uso di clessidre, il gioco sfrutta due dimensioni, una posizionale e l'altra temporale.

Dal numero di *giochi monodimensionali*, che sono la grande maggioranza, si può dedurre che i giocatori preferiscono giocare, ludicamente, in una sola dimensione. Molto probabilmente la terza dimensione ludica implica delle ulteriori complicanze regolamentari oppure barriere mentali che non facilitano la diffusione di questa tipologia di giochi.

I giochi presi in considerazione sono due, *Blokus 3D* e *Pueblo*.

In Arizona e New Mexico si utilizza la parola *Pueblo* per indicare un agglomerato urbano dove vivevano le tribù degli *Hopi* e degli *Zuni*, le loro abitazioni assomigliano a delle scatole sistemate una sull'altra, nel gioco si simulerà la costruzione di queste singolari abitazioni.

Pueblo è stato ideato da *Michael Kiesling* e *Wolfgang Kramer* ed utilizza dei particolari mattoni (vedi figura) che saranno posizionati su un tabellone 8x8.



Il turno di gioco è composto da due azioni, piazzare un mattone e muovere il *capo tribù* da una a quattro caselle sul percorso intorno al tavolo di gioco. Il capo tribù è una pedina comune a tutti i giocatori che darà delle penalità ad ogni turno. Una volta mosso guarda *dritto* a se e tutti i mattoni colorati che *vede*, indipendentemente da quante caselle distino e a quale livello si trovino prendono delle penalità.



Una superficie visibile al primo livello 1 punto, al secondo 2 punti, al terzo 3 punti e così via. Se il capo tribù arriva in un angolo del percorso allora non guarda dritto a se, ma si guarda nel corrispettivo quarto di tavoliere a cui appartiene l'angolo ed i punti di penalità vengono dati ai colori che si vedono dall'alto.

Il vincitore sarà colui con meno penalità.

La versione in tre dimensioni di **Blokus** segue sempre la filosofia originale, incastrare più pezzi possibili. Lo scopo del gioco è avere più possibili pezzi visibili a fine partita. Ogni giocatore ha 11 pezzi di varia forma dello stesso colore.



Prima di iniziare si sceglie una delle quattro maschere. Al primo piazzamento ogni giocatore deve rispettare il perimetro della maschera con tutti i pezzi che si tocchino. Nei successivi turni i pezzi depositati devono toccare almeno un pezzo dello stesso colore già presente sul tavolo di gioco sempre rispettando la forma della maschera scelta.

Spiel des Jahres

Luca Cerrato

IN QUESTO NUMERO i giochi selezionati per il premio dal 1983 al 1986, inoltre dei rimandi ai giochi entranti nelle liste negli anni precedenti.

Anno 1983

Gioco dell'anno, Scotland Yard.

È uno dei pochi giochi da tavolo che si possono trovare anche sugli scaffali delle grandi distribuzioni. Ambientato a Londra, sul tabellone è disegnata una parte della mappa della città in cui sono state tracciate le linee, in differenti colori, della metropolitana, fermate di autobus e taxi. I mezzi di trasporto vengono usati per giocare ad una speciale *guardie e ladri* nella capitale del regno unito.



Un giocatore è *mister X* mentre gli altri partecipanti sono stati reclutati da Scotland Yard per dargli la caccia. Ad inizio gioco ognuno riceve un certo numero di biglietti per viaggiare in metropolitana, in autobus oppure in taxi. Ogni mossa si effettua una corsa con uno dei tre mezzi di trasporto, in pratica ci si ferma alla fermata successiva, se si hanno ancora dei biglietti. La prima mossa spetta sempre a Mister X, che muove in segreto, poi in ordine gli altri giocatori.

Il gioco termina quando un giocatore muove il suo segnalino su una fermata di mister X oppure quando i giocatori hanno esaurito i loro biglietti.

Autori, Schlegel, Garrels, Ifland, Burggraf, Scheerer und Hörmann.

Giocatori, da 3 a 6.

Durata, 90 minuti.

Editore, Ravensburger.

Premio speciale, *Wir füttern die kleinen Nilpferde*

Autore, Reinhold Wittig

Giocatori, da 2 a 4.

Durata, 30 minuti.

Editore, Edition Perlhuhn.

Giochi selezionati.

Bärenspiel,

Autore, Hajo Bücken.

Giocatori, da 2 a 8.

Durata, 30 minuti.

Editore, Herder.

Der schwarze Prinz.

Autore, Johann Rüttinger.

Giocatori, da 2 a 4.

Durata, 30 minuti.

Editore, Noris.

Fuzzi, Heinz und Schlendrian.

Autore, Manfred Ludwig.

Giocatori, da 2 a 4.

Durata, 25 minuti.

Editore, Spear.

Riombo.

Autore, Reinhold Wittig.

Giocatori, da 2 a 5.

Durata, 45 minuti.

Editore, Edition Perlhuhn.

Anno 1984

Gioco dell'anno, Dampfross.

Siamo nel mondo delle simulazioni ferroviarie (consiglio di leggere l'articolo a pagina xx), ogni giocatore è il proprietario di una compagnia. Il suo primo obiettivo è la costruzione di linee ferroviarie per la sua compagnia (*fase di costruzione*), cercando di collegare più città possibili, attraversando montagne e fiumi. Nella seconda parte del gioco (*fase operativa*) si proverà l'efficacia delle proprie linee incominciando a viaggiare tra le varie città e guadagnare soldi.



Ad inizio gioco si sceglierà la mappa su cui giocare, poi il lancio di un dado determinerà la base di partenza per ogni giocatore. Nella fase di costruzione si spenderanno punti per costruire tratti di ferrovia, il costo è in funzione del terreno che si attraversa. Appena ogni città è collegata ad una rete la prima parte del gioco ha termine.

Nella fase operativa le linee sono aperte al commercio. Con il lancio di due dadi si determinano le

città di partenza e di arrivo di una spedizione, i giocatori sono liberi di parteciparvi oppure no. Tenete in considerazione che l'attraversamento di una propria linea non ha costi, mentre utilizzo di tratti non propri ha un costo. I primi due giocatori che consegneranno la merce vinceranno dei bonus. Il gioco termina quando uno dei giocatori avrà raggiunto punteggio.

Autore, David Watts.
Giocatori, da 2 a 6.
Durata, 90 minuti.
Editore, Schmidt.

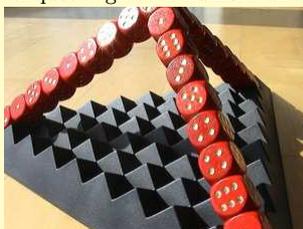
Premio speciale, **Uisge**

Autore, Roland Siegers.
Giocatori, 2 giocatori.
Durata, 25 minuti.
Editore, Hexagames.

Das Spiel - The game (R. Wittig, 1980)

Selezionato nel 1979

Impressionante di questo gioco il numero di dadi, ben 281.



Oltre alla enorme quantità di cubetti colorati nella scatola si trovano anche una base triangolare e un libretto con più di 50 regolamenti di gioco. Molti dei regolamenti hanno come oggetto la costruzione e demolizione di piramidi di dadi.

Giochi selezionati.

Claim.

Autore, Alex Randolph.
Giocatori, da 2 a 4.
Durata, 60 minuti.
Editore, Jumbo.

Domingo.

Autore, Rand.
Giocatori, da 2 a 4.
Durata, 30 minuti.
Editore, Ravensburger.

Feuerwehr.

Autore, Norbert Lechleitner.
Giocatori, da 2 a 4.
Durata, 30 minuti.
Editore, Herder.

Metropolis.

Autore, Sid Sackson.
Giocatori, da 2 a 4.
Durata, 75 minuti.
Editore, Ravensburger.

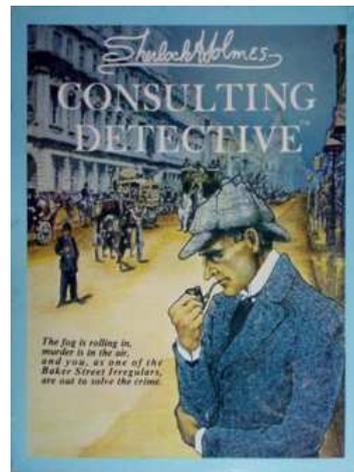
Netzwerk

Autore, Knut-Michael Wolf.
Giocatori, 2.
Durata, 30 minuti.
Editore, Edition Perle.

Anno 1985

Gioco dell'anno, Sherlock Holmes' Criminal-Cabinet.

Questo gioco non è di quelli che usualmente si è abituati a giocare, non ci sono lanci di dadi oppure pedine da muovere. Qui l'elemento importante e principe è la propria astuzia ed abilità a risolvere misteri. Siamo nell'epoca vittoriana e Sherlock Holmes e il suo fidato compagno di avventure si muovono tra vicoli, parchi e moli della capitale inglese.



Più che un gioco da tavolo questo si avvicina ai giochi di ruolo, i giocatori inizialmente avranno degli indizi iniziale da seguire per un nuovo caso che minaccia l'impero di sua Maestà, muovendosi nella capitale alla ricerca di prove e colpevoli, consultando giornali.

Il vincitore sarà colui che dopo un certo numero di mosse saprà rispondere a più domande possibili del grande investigatore.

Autore, Anthony Uruburu.
Giocatori, da 1 a 6.
Durata, 120 minuti.
Editore, Franckh-Kosmos.

Premio speciale, **Die drei Magier.**

Autore, Johann Rüttinger
Giocatori, 3.
Durata, 60 minuti.
Editore, Drei Magier Spiele

Giochi selezionati.

Abilene.

Autore, Roland Siegers.
Giocatori, da 2 a 3.
Durata, 45 minuti.
Editore, Hexagames.

Campus.

Autore,
Giocatori, da 1 a 2.
Durata, 20 minuti.
Editore, Amigo.

Cash & Carry.

Autore,
Giocatori, da 3 a 4 giocatori.
Durata, 75 minuti.

Editore, Hanje-Spieleatelier.

Heimlich & Co.

Autore, Wolfgang Kramer.

Giocatori, da 2 a 6.

Durata, 45 minuti.

Editore, Edition Perlhuhn.

Jago.

Autore, Alex Randolph

Giocatori, 2.

Durata, 30 minuti.

Editore, Spear.

Kuhhandel.

Autore,

Giocatori, da 3 a 6.

Durata, 30 minuti.

Editore, Ravensburger.

Mister Zero.

Autore, Wilfried Bauer e Rudolf Schweiker.

Giocatori, da 2 a 4.

Durata, 20 minuti.

Editore, Dacapo.

Pin.

Autore, Dieter Drkosch.

Giocatori, 2.

Durata, 10 minuti.

Editore, KD.

Anno 1986

Gioco dell'anno, Heimlich & Co

Il gioco è ambientato nel mondo delle spie, un gioco astratto e di bluff in cui il giocatore non deve scoprirsi fino all'ultima mossa. Per farla breve, su un percorso ad anello i giocatori muoveranno delle pedine colorate (le spie) di un numero di caselle pari al risultato del lancio di un dado. Durante il proprio turno il giocatore può decidere se scomporre il risultato del dado su più spie oppure muoverne una sola, che ovviamente può non essere la propria.



Quando uno o più spie finiscono su una casella occupata dalla *cassaforte* si muovono i rispettivi colori sul percorso dei punteggi di un numero pari al valore della casella (da -3 a 10), il giocatore può muovere anche la cassaforte su un'altra casella. Il gioco termina quando la prima spia termina il percorso dei punteggi. Il vincitore è colui che possiede il colore della spia che ha attraversato il traguardo. A seconda del numero dei giocatori ci possono essere dei colori che non

sono abbinati a nessun giocatore, quindi può succedere che vinca un colore neutrale. Un bellissimo gioco di bluff.

Autore, Wolfgang Kramer.

Giocatori, da 2 a 6.

Durata, 45 minuti.

Editore, Ravensburger.

Premio speciale, M? & Sohn

Autore, Reinhold Wittig.

Giocatori, da 4 a 6.

Durata, 60 minuti.

Editore, Franckh-Kosmos.

Giochi selezionati.

Code 777

Autore, Robert Abbott.

Giocatori, da 2 a 4.

Durata, 60 minuti.

Editore, Jumbo.

Das verrückte Labyrinth

Autore, Max Kobbert

Giocatori, da 2 a 4.

Durata, 45 minuti.

Editore, Ravensburger.

Greyhounds.

Autore, Bernd Brunnhofer.

Giocatori, da 3 a 4.

Durata, 120 minuti

Editore, Hans im Gl?>

Malawi.

Autore, Gerhard Kodys.

Giocatori, 2.

Durata, 60 minuti.

Editore, Piatnik.

Senso (R. Baer, L. Cope, H. J. Morrison - 1978)

Selezionato nel 1979

Molto probabilmente il nome di questo gioco ai più non dice nulla, mentre **Simon** ricorderà, a chi era adolescente alla fine degli anni '70, quel gioco elettronico di memoria dove bisognava ricostruire una sequenza di 4 colori creata dal programma.

Top.

Autore, Dieter Drkosch.

Giocatori, da 2 a 4.

Durata, 60 minuti.

Editore, KD.

Top Secret.

Autore, Alex Randolph.

Giocatori, da 2 a 4.

Durata, 60 minuti.

Editore, Jumbo.

Winkeladvokat.

Autore, Roland Siegers.

Giocatori, da 2 a 4.

Durata, 25 minuti.

Editore, Schmidt.

Anteprima

Un salto nel prossimo numero, il 58.



Diplomacy

uno dei migliori giochi al mondo.

Invito tutti gli appassionati a contattare il *Fogliaccio degli astratti* per far conoscere le proprie esperienze di gioco.

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 L^AT_EX.
- ...

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, 57
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48
G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56
N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57
L. Borgesa	52
R. Saranga	54
R. Cassano	54, 55
J. Musse Jama	54
M. Foschi	55
G. Galimberti	55, 56
P. Canettieri	56, 57
F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56
G. Lumini	56
A. Barra	56, 57
M. Manzini	57
N. Farina	57
L. Caviola	57

Siti di riferimento della rivista: <http://www.boardgamegeek.com>, <http://nuke.goblins.net> e

Questa rivista è stata creata utilizzando L^AT_EX e GIMP.

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.

The background of the entire page is a close-up photograph of a Go board. The board is made of light-colored wood with a dark grid pattern. Several Go stones are scattered across the board, each engraved with a Chinese character. The characters visible include '兵' (Bing), '卒' (Zu), '炮' (Pao), '馬' (Ma), '相' (Xiang), and '士' (Shi). The lighting is warm and slightly dim, creating a textured and artistic look.

Il numero 58 de Il fogliaccio degli astratti

é in costruzione.

inviate le vostre idee ludiche

a

ilfogliaccio@tavolando.net

Rivista a distribuzione gratuita, con cadenza aperiodica.