

Il fogliaccio degli astratti

Numero 71 - Anno 17

Agosto 2020

Rivista ludica, giochi astratti

Shobu

I giochi di Niek Neuwahl

Carta e matita

Intervista a Marco Alberto Donadoni

Katra malgascio

e tanto altro ancora ...

Bisogna sempre giocare lealmente quando si hanno in mano le carte vincenti.

(Oscar Wilde)

In questo numero

Idee in libertà.

Interviste ludiche, Marco Alberto Donadoni.

Il Katra malgascio, il regolamento.

Shogi.

Facebook astratta.

I giochi di Niek Neuwahl.

Nuovi astratti, Shobu.

Abstract Games League.

Astratti su BGA.

Vincoli Ludici.

Quoridor varianti.

Carta e matita.

Bao, finale di torneo.

Cannes, torneo di Bao.

Puzzle, Focus.

Tavolando, un progetto ludico.



Per ricevere tutte le novità della rivista direttamente
sulla vostra e-mail

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net



Interviste Ludiche: Marco Alberto Donadoni.

a cura di Andrea Romeo

Intervista a Marco Alberto Donadoni - Due chiacchiere sulla storia dell'International Team, sul game design, sui giochi e sull'arte in senso lato.

Quando mi sono approcciato allo studio del gioco da tavolo - percorso per me naturale poiché mi interessò di teoria del gioco fin dai tempi dell'Università -, una delle storie che più mi ha colpito è stata di sicuro quella della *International Team*, piccola casa editrice italiana degli anni '80, e di Marco Donadoni, responsabile dell'area giochi della medesima casa editrice nonché prolifico e famoso game designer italiano di giochi da tavolo di quegli anni (cito tra i giochi più noti *VII Legio* a metà tra gdt e gdr, i giochi ambientati nella Grecia classica come *Iliade* o *Odyssey*, *Bonaparte* e il famosissimo *Zargo's Lord*).

Ho avuto la fortuna di conoscere Marco - le nostre vite si sono incrociate svariate volte - nonché ho avuto l'immenso piacere di leggere in anteprima la prima stesura provvisoria del suo libro *Vite in gioco - Piccola storia di una casa editrice di giochi degli anni '80* (2020 - Edizioni Mad, Milano), libro che tratta proprio la storia della *International Team*.

Per chi è nel campo questi nomi non sono nuovi, ma per chi non lo fosse, in parole povere la *International Team* è stata una nota casa editrice di giochi da tavolo molto prolifica negli anni '80, ma anche molto sui generis per l'estrosità delle sue opere di fatto originali e nuove rispetto a quelle del mainstream dell'epoca (ma anche contemporanei aggiungerei), sia in termini di meccaniche, ma anche per alcuni temi trattati o per le illustrazioni che erano vere e proprie opere d'arte.

Consiglio vivamente la lettura del libro quando verrà pubblicato (di cui magari scriveremo una recensione). Al momento vi lascio all'intervista a Marco Donadoni che ci ha raccontato tantissime cose riguardo alla *International Team*, alla storia del gioco da tavolo in Italia, ma anche su temi diciamo un pò più filosofici. Buona lettura!

La prima domanda è la seguente: chi è Marco Donadoni?

Ti do la mia presentazione standard: per i primi vent'anni ho giocato molto e studiato poco. Nei miei secondi vent'anni ho studiato quel minimo che bastava per pigliarmi la mia inutile laurea in Giurisprudenza e ho fatto giocare molta gente.

Nei miei ultimi venticinque anni ho utilizzato il gioco nell'ambito della formazione professionale, ovvero per elaborare le cosiddette soft skill, come si può



stabilire quante se ne hanno e quali sono le loro caratteristiche attraverso l'uso del gioco. Di solito faccio questo lavoro in azienda, ultimamente anche con il volontariato.

Prima di passare alla International Team e al game design, vorresti dirci un pò di più in merito all'uso che si fa del gioco nelle aziende? Di che si tratta esattamente?

Il metodo che uso si basa sulla teoria della formazione esperienziale elaborata da David Kolb.

Essa ti dice: tu fai una esperienza che è studiata in modo da essere connessa a determinate competenze e capacità, dopo di che, attraverso un aspetto metaforico che ti toglie i filtri (della realtà, della paura di stare in azienda etc) fa una analisi di come ti sei comportato.

Un esempio è la gestione dei conflitti: faccio fare un gioco (per esempio *Risiko!*) e si vede come i partecipanti reagiscono rispetto al conflitto, la fortuna, l'aspetto della strategia etc. Oppure se voglio analizzare come gestiscono il tempo, do loro un gestionale dove per esempio devi produrre qualcosa entro un certo tempo (per esempio un Luna Park). La cosa bella è che attraverso il gioco superi i limiti del reale.

Se per esempio l'aula dà un determinato gioco (per raggiungere determinati obiettivi), nel gioco i partecipanti non sanno che cosa l'azienda si aspetta da loro, e quindi reagiscono alle prove nel modo a loro più congeniale.

E' evidente quindi che successivamente, mediante una parte chiamata debriefing (analisi) si vede (e si chiede):

- Che cosa hai fatto veramente?
- Che cosa è stato efficace e che cosa non lo è stato?
- Che cosa ti ha fatto stare bene e che cosa ti ha fatto stare male?
- Che cosa andrebbe migliorato?

Per esempio una volta ho sviluppato una variante del gioco della Scopa - l'obiettivo era l'analisi delle strategie di comunicazione - e ho dato alle coppie di giocatori la possibilità di organizzare prima della seduta un proprio codice, un linguaggio 'segreto' che potevano utilizzare durante la partita. Il risultato è stato un casino totale, perché erano così preoccupati dal non farsi capire dagli altri, che non riuscivano neppure a capirsi tra di loro!

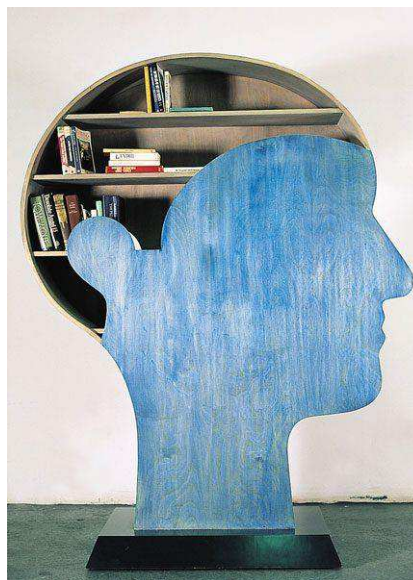
Questo è un esempio dell'utilizzo del gioco nell'ambito della formazione.

Riguardo l'educazione, un gioco che ho fatto nelle scuole un mese fa aveva l'obiettivo di spiegare ai bambini delle elementari e medie che cosa vuol dire clima, che cosa vuol dire responsabilità (nel clima) e gli ho fatto fare una piccola ricerca sui loro comportamenti e su come questi possono incidere sul clima, quindi li ho fatti riflettere sul rapporto comportamenti e conseguenze.

Gli ho fatto creare delle carte e poi li ho fatti giocare a squadre con queste carte e, seppur divertendosi - perché poi distruggevano la Terra, facevano delle cose assurde -, contemporaneamente li ho portati a ragionare su quali sono i comportamenti che anche un bambino può adottare per migliorare il clima della Terra e quali sono soprattutto le conseguenze del loro comportamento.

Quindi, se ho capito bene, in parole povere vi è un uso strategico del gioco nella formazione e nell'educazione, e quindi di tutti gli elementi che lo caratterizzano, come la simulazione per esempio?

Sì, anche se la simulazione tout court è 'banale' in un certo senso, perché il gioco attraverso la simulazione è quello che fanno anche gli animali, ovvero fare la lotta per imparare la caccia etc - ma a livello umano è molto più efficace se fai una simulazione che è ibridata con la realtà e che va oltre la mera simulazione.



Faccio un esempio: se tu devi fare un lavoro sulla collaborazione, che sta alla base del fare sistema, se tu dici 'fai sistema tra i vari concessionari della stessa marca' è molto facile che ti escano delle banalità perché quelle cose sono limitate dalla loro esperienza, o meglio sono già cose che di fatto fanno in azienda.

Se invece tu gli dici 'facciamo un gioco sulla lega Hanseatica in cui voi siete dei Mercanti e dovete sfruttare le risorse vostre ma anche quelle dei vostri concorrenti, in modo da ottenere un risultato globale più soddisfacente di quello ottenibile dai singoli per tutti', in questo modo non sei vincolato dal fatto che i prezzi e i tempi di consegna del mio concorrente, seppure possano variare, rimangono limitati al campo limitato analizzato, ma sviluppi la tua capacità intellettuale con un approccio più globale e in questo modo posso chiedermi: 'che cosa posso fare per considerare un mio patrimonio il patrimonio dell'altro?'

Ed è proprio questo che vuol dire 'fare sistema', ed emerge perfettamente con l'uso dell'elemento fondamentale che è la metafora perché ci porta fuori

dalla tematica rispetto alla tua realtà e ti aiuta a pensare come la realtà potrebbe essere in un altro modo, evitando quindi di ripetere schemi già noti e andando invece oltre, in scenari potenziali che prevedono margini di rappresentazione maggiori - del resto l'innovazione è inevitabilmente frutto del cambio di prospettiva.

E quindi questo evidenzia ovviamente anche la grande affinità tra gioco e medium, in quanto la metafora è di fatto un simbolo, qualcosa che sta per qualcos'altro come avrebbe detto Umberto Eco, no?

Come reagiscono le aziende a questo approccio? Nel senso, l'uso del gioco nella formazione è una tecnica molto usata, o è vista come una attività secondaria?

Certo che e' molto usato, ce ne è sempre di più di aziende interessate . . .

Però preferirei dirti come reagiscono le persone piuttosto che le aziende. Le persone reagiscono in due modi: c'è un primo livello in cui diffidano perché hanno paura di essere giudicate attraverso il gioco e quindi devi spendere molta della tua credibilità per fargli capire che non saranno giudicati, ma che saranno loro che avranno uno strumento per potersi autovalutare.

Superato questo aspetto ci sono quelli che per definizione odiano i giochi (a differenza dei raduni di giocatori ed amici per una serata ludica) per cui fanno resistenza; ci sono quelli entusiasti che invece sono tutti contenti di giocare magari solo perché almeno possono spezzare la routine del lavoro, e quindi non recepiscono la dimensione di apprendimento e crescita.

Poi i risultati a volte sono difficili da tirare fuori perché anche se tu gli dimostri i loro limiti e mediante il gioco è assolutamente evidente che Andrea Romeo non è capace di gestire il tempo perché esce dai tempi continuamente e te lo dimostro concretamente.

Comunque si creano due diversi livelli di accettazione. Il primo è quello che accetta ciò che emerge dalla simulazione e quindi sceglie di fare auto-critica per ottenere risultati migliori, che è il 'modello virtuoso'. Il secondo invece ti dice che 'tanto era solo un gioco, io nel lavoro non faccio così', negando quindi che la sua performance sia in effetti tale anche nel mondo reale. E' uno dei rischi di lavorare sulla metafora e sul gioco perché dà la possibilità alla gente, quando li becchi - perché li becchi sempre! - di dire 'eh ma era solo un gioco'.

Ricordo che abbiamo fatto un gioco tanti anni fa, nel 91, un gioco di ruolo di empowerment in cui facciamo fare un gioco di ruolo vero - non un gioco tipo che tu fai il cliente, io faccio il fornitore etc ma proprio un gioco di ruolo in cui avevamo dato a ciascuno dei ruoli da interpretare per cui c'era l'ingegnere, la prostituta, l'insegnante etc che viaggiavano su una metropolitana che pigliava fuoco. Ricordo che c'era quello che aveva scelto come ruolo la prostituta che manipolava tutti cioè 'la dava a tutti' per ottenere i risultati previsti dalla simulazione.

Quando gli abbiamo fatto notare che lui aveva un approccio tipicamente manipolatorio nei confronti degli altri per ottenere il risultato che voleva ottenere, lui rispose 'eh, ma quello era il mio ruolo'. A quel punto gli abbiamo chiesto di cambiare ruolo 'da adesso in poi tu fai l'ingegnere' e venne fuori che lui la dava a tutti lo stesso perché era lui che faceva così, a prescindere dal ruolo, e questo gli ha permesso di capire che comunque era vero che lui aveva questo tipo di atteggiamento per risolvere i problemi . . .

In ogni caso possiamo dire che il gioco come metafora formativa è uno strumento davvero efficace e potente, poi dipende dal formatore e dal partecipante usarlo al meglio, e questo non è facilissimo.

Interessante questo uso del gioco, anche perché qui tocchi un tema che tratto spesso nei miei articoli, per cui il grande paradosso del gioco è quello di smascherare, pur servendosi della maschera. Io posso dire 'sono un grande campione di Scacchi' (quindi indosso questa maschera, quella di giocatore di Scacchi, maschera fatta di parole, ovviamente) ma poi, nel momento in cui mi metto in gioco, verrà verificato da tutti se quanto dico è vero o falso.

Il gioco usa la maschera - i pedoni, il re, Napoleone Bonaparte, il pirata, il regolamento in senso lato - mediante cui smaschera i giocatori . . . Va beh, troppo complicato!

Possiamo passare alla prossima domanda, la International Team. Prima che tu diventassi consulente per le aziende (con l'uso del gioco), hai lavorato per la International Team e sei stato uno dei più importanti game designer italiani nel campo dei giochi da tavolo . . . vuoi dirci qualcosa riguardo al Marco Donadoni inventore di giochi da tavolo, alla International Team e al mondo del gioco da tavolo negli anni '80 in generale?

Non so se sono stato tra i più importanti, sicuramente sono stato prolifico.

Ci sono stati tanti nomi validissimi in quegli anni, come Luca Giuliano nel gioco di ruolo, Umberto Berton di Lacerta Ludis, Giovanni Ingellis, Dario De Toffoli, Matteo Rosa, . . . molti sono venuti dopo, come Di Giorgio, Di Meglio, Albertarelli, lo stesso Angiolino che sono venuti un pò di anni dopo di me ma che hanno sicuramente avuto un ruolo importante. Diciamo che la mia storia è stata atipica . . . in quei 5 anni ho pubblicato qualcosa come più di 100 giochi - probabilmente molti di più - e non credo che ci sia stato nessuno in quell'epoca che abbia fatto la stessa cosa che ho fatto io, però è anche vero che io sono stato frutto di una combinazione fortunata che mi ha permesso di vivere questa esperienza.

Sicuramente non ho fatto tanti capolavori, perché bisognava produrre 10 giochi come minimo all'anno, per cui spesso si puntava alla quantità nonché al rispetto delle scadenze.

C'era un meccanismo economico per cui dovevamo fare novità e quindi l'imperativo categorico era la produzione.

Poi la mia caratteristica non è mai stata quella di rifinitore, a me è sempre più piaciuto lavorare sulle idee, ipotizzare qualcosa di nuovo, possibile e immaginarne lo sviluppo. La realizzazione in generale non mi interessava molto, e in realtà molti dei giochi che ho progettato erano carenti dal punto di vista del bilanciamento, per esempio. Me ne rendo conto perfettamente, me lo hanno fatto notare in molti ed è vero, però producevo tante idee.

Quello che infatti a me più interessava nei miei giochi era dare delle emozioni. Per esempio in *VII Legio* c'era questo meccanismo per cui veniva data la percezione ai giocatori di perdersi effettivamente nello spazio: difficile dare con un gioco, o anche con un videogioco, questa sensazione di esserti smarrito, di non sapere più dove ti trovi, di esserti perso nello spazio-tempo e questa era l'emozione che si generava.



Oppure un altro esempio in questo senso era questo gioco che io ho sviluppato - che non ebbe molto successo - dal titolo *Tre per EG* e successivamente *Tuchulcha* per Da Vinci Games, che di base era *Pachisi*, cioè *Non T'Arrabbiare*, dove io avevo inserito un elemento attraverso cui un giocatore poteva cambiare ruolo e diventare quello che io chiamavo l'Uccisore, il quale non giocava più per riportare le pedine, ma per eliminare le pedine degli altri. E questo scatenava delle emozioni, di paura, collaborazione, che cambiava i ruoli e di conseguenza anche il piano delle emozioni. Ecco, a me interessa nei giochi questo aspetto. Non so se è giusto o sbagliato, ma per me il gioco è una forma d'arte, per cui mi focalizzo sul piano delle emozioni, sul piano della comunicazione.

A parte che secondo me non c'è un approccio univoco nella creazione di giochi (c'è chi predilige il tema, chi la grafica, chi la meccanica, chi vuole simulare il più possibile, chi predilige l'aspetto esperienziale etc), a onor del vero, osservando il mondo del game design oggi, difficilmente poi trovi titoli che non abbiano bug, o che non siano lacunosi o banali sotto certi aspetti ...

Comunque, tornando all'intervista, dal tuo libro sulla storia della International Team, si evince questo elemento diciamo fortuito che ti ha portato a trovarti per così dire nel posto giusto al momento giusto. Emerge infatti che loro facevano cartoleria, poi hanno iniziato a fare puzzle, e quindi giochi da tavolo dandoti praticamente carta bianca (il sogno di ogni game designer immagino!): vuoi dirci qualcosa di più circa il tuo rapporto con la IT?

Si guarda, la IT è stata l'esperienza lavorativa più bella della mia vita.

La sua positività è dimostrata dal fatto che tutti quelli con cui ho parlato che ci sono passati hanno la stessa percezione. Cioè è stata veramente una specie di bolla di sapone meravigliosa all'interno della quale abbiamo fatto delle esperienze umane e professionali.

Quando sono arrivato all'*International Team* non sapevo praticamente nulla circa questo mondo.

Stavo studiando Giurisprudenza e ho iniziato a progettare giochi per loro. Nonostante avessi creato dei giochi precedentemente, alla IT ho imparato tutto, a partire dalle potenzialità della Cartotecnica; come si comunica con i giornalisti; a cercare dal punto di vista del marketing le strategie migliori per l'analisi del mercato ... guarda facevamo ogni cosa, dalla segreteria alla catena di montaggio, per cui avevamo una visione globale di tutto il processo, e questo permetteva di capire che se tu avevi fatto le pedine in un certo modo poi nella scatola magari non entravano e quindi rielaboravi anche l'idea della progettazione in funzione delle esigenze della logistica per esempio.

Davvero è stata un'esperienza veramente stupenda per tutti quelli che l'hanno vissuta e completa sia da un punto di vista umano che professionale.

Poi come tutte le bolle di sapone è durata poco ed è scoppiata presto. E' durata sei anni, in quanto è nata nell'80 ed è morta nell'85 di fatto, perché già nell'86 eravamo in crisi ... Forse il destino di questa esperienza fantastica, come tutte le cose mirabolanti, era iscritto al suo essere molto, forse troppo all'avanguardia al punto che probabilmente mancava quella visione imprenditoriale a lungo termine che permetteva poi di solidificare e di stabilizzare economicamente il tutto.

Facevamo cose bellissime, ci sbattevamo come pazzi, e guardavamo sempre oltre l'ostacolo cercando di sviluppare idee sempre innovative ... cioè noi abbiamo partecipato alla nascita delle televisioni private in Francia, forse era troppo avanti!

Forse la gente non era ancora pronta per il gdt. Personalmente, analizzando la storia del gdt, ho notato che comunque sebbene questo nasca con l'uomo, la diffusione a livello di massa si concretizza soltanto molto recentemente, con la diffusione della stampa a livello di massa? diciamo anni '50-'60, no?

Quindi in fondo voi siete stati pionieri di una rivoluzione vera e propria, la diffusione di questi nuovi media interattivi, che ne pensi?

Il gioco da tavolo nasce di fatto nel '29 con Monopoli.

Prima c'erano solo giochi come Il Gioco dell'Oca, giochi di carte, giochi di scacchiera.

Ma il concetto di gioco da tavolo come lo conosciamo oggi possiamo dire tranquillamente che nasce con Monopoli, che nasce nel '29. Io mi ricordo di un paio di giochi che erano stati fatti negli anni '35 e '40, uno era un gioco di corsa di cavalli se non ricordo male, e uno un war game (La Grande Battaglia o qualcosa del genere), quindi un pò il concetto di gioco da tavolo non necessariamente gioco dell'oca o giochi di carte c'era già, e nasce negli anni '30 di fatto.

Concordo che è un evento molto recente, e aggiungo che ha avuto due momenti completamente diversi. Io parlo principalmente del mercato italiano, perchè è quello che conosco meglio e poi ciascun mercato ha avuto un suo sviluppo specifico che rispecchia anche i diversi approcci culturali al gioco stesso.

Per esempio il mercato tedesco ha avuto uno sviluppo molto più lineare, probabilmente, perchè in Germania il gdt sono giochi di famiglia (li chiamano proprio *familiespiel*) mentre da noi sono chiamati giochi di società, il che vuol dire che in Italia il gdt è pensato per essere giocato con gli amici.

Ovviamente si vengono a creare due meccanismi di aggregazione diversi: in famiglia ci vediamo tutti i giorni quindi possiamo anche studiare i giochi - perchè un gioco ti diverte nel momento in cui si conoscono le regole - e quindi, in questo contesto, è il mercato che ti chiede già di creare giochi nuovi, è questo approccio al gioco che stimola il mercato; il gioco pensato invece per essere giocato con gli amici è completamente diverso perchè ci si vede se va bene una volta ogni 15 giorni il che vuol dire che se io mi devo mettere a passare una serata per imparare un gioco, e dopo un pò di giorni non me lo ricordo più, va a finire che giochiamo sempre le stesse cose perchè le conosciamo già.



Tornando dunque al mercato italiano, dicevo che ha avuto due fasi: dagli anni '70 fino agli inizi degli anni '80 c'è stato il grande boom, anche grazie a giochi tipo Risiko per esempio. Anzi Risiko in Italia è stato il gioco che si giocava all'università durante la contestazione, per dire.

Poi, alla fine degli anni Ottanta, si sono diffusi i videogiochi che hanno sconvolto il mercato del gioco

da tavolo. Pensa che il mercato italiano aveva quattro attori che erano Editrice Giochi, Ravensburger, Clementoni, Mattel, Milton Bradley che però passava attraverso Editrice Giochi e poi c'eravamo noi anche se piccolissimi rispetto a loro.

Quando c'è stato il grande crollo e il gioco da tavolo è quasi scomparso dal mercato perchè è arrivato il videogioco, poi è cambiato completamente l'approccio economico rispetto al gioco da tavolo. Innanzitutto perchè grazie all'informatica le cose che costavano tanto tempo e risorse prima ad un tratto sono diventate tutte molto più economiche. Questo ha permesso che dal 2000 praticamente hanno cominciato a fiorire una miriade di case editrici paragonabili quasi al modello dell'editoria libraria. Il che voleva dire anche che mentre negli anni Ottanta uscivano sul mercato 6, 8, 10 giochi all'anno, superata la crisi, dal 95 in poi circa hanno cominciato a essere presenti 100, 200 titoli il che comportò un approccio al mercato completamente diverso, ovviamente molto più simile a quello dell'editoria libraria.

Inoltre, attraverso questi cambiamenti del mercato, iniziò a diffondersi anche un altro canale che oggi funziona tantissimo e di cui sinceramente sento di poter considerare uno dei padri, ovvero quello delle convention di gioco in Italia. Era il 1990 quando ho proposto a una società che faceva fiera, mostre e mercati di creare quella che potrebbe definirsi la Essen italiana, Giokando e poi Giocomania, cioè un grande capannone in cui i produttori di giochi chiamavano i giocatori e gli facevano vedere tutte le novità... un pò quello che adesso sono le varie Play, Lucca Games etc.

Da lì si è sviluppato un altro modello di presentazione e quindi di comunicazione di nuovi titoli per cui i meccanismi dei giochi cambiano, in quanto devono essere anche molto rapidi perchè la miglior comunicazione di giochi adesso è attraverso degli eventi settimanali per cui ogni settimana i produttori andavano a presentare i loro giochi e questo voleva dire che ti presentavi a un pubblico e tutta la pubblicità - che non esisteva in televisione per questi prodotti - veniva sviluppata attraverso il contatto diretto col pubblico mediante queste fiere.

Certamente in un contesto simile non è che puoi far giocare uno per tre ore, ma in 15 minuti deve aver capito come funziona il regolamento e giocare mezz'ora. E questa è la tendenza da un punto di vista del mercato che si è andata a sviluppare anche oggi. Ovviamente nel frattempo si viene a diffondere un 'meccanismo di collegamento' che permette anche una maggiore diffusione di titoli, o meglio una diffusione di una 'sintassi' vera e propria per cui se tu dici 'questo funziona come il Monopoli, come Il gioco dell'oca o come Trivial' allora il riferimento concettuale ti permette di capire subito di che cosa stiamo parlando, fattore che certamente ha permesso la diffusione di una vera e propria cultura del gdt.

C'è un'altra cosa da dire che è questo: da un punto di vista della fruizione al gioco c'è una grossa differenza tra maschio e femmina e il mercato si

è sviluppato soprattutto in ottica maschile, non femminile. Ho fatto una ricerca su questo tema da cui ne è venuto fuori un libro, *Le donne I cavalier, l'armi e i lavori*, sul rapporto tra le donne e il gioco in cui evidenzio come i maschi sono più inclini a giocare giochi di strategia spesso legati allo scontro bellico, o comunque alla conquista e all'agonismo; viceversa le femmine sono più orientate a giocare giochi in cui è più marcato l'aspetto relazionale. Questo non vuol dire che le ragazze non apprezzino la strategia nei giochi, quanto che mediante la strategia loro cercano anche affabulazione, memoria, intuizione, e le relazioni nel gioco. Non a caso i giochi in cui troviamo più ragazze sono giochi come *Burraco* o *Dixit*...



Interessante. Questo spiega forse perchè in questo campo c'è una maggiore affluenza di maschi - sia nel mondo ludico tradizionale che in quello video-ludico -, probabilmente perchè i giochi sono nati in una cultura prettamente maschilista/patriarcale per cui sono stati sviluppati war games più che giochi di affabulazione.

Passiamo alla prossima domanda. Quali giochi ti piacciono oggi?

Ti dico che a me non piace giocare, non mi piace il concetto intrinseco nei giochi per cui si ha un vincitore e un perdente, è una cosa che non mi piace emotivamente e quindi tendo a non apprezzare il gioco in quanto meccanismo di confronto, ma mi piace il gioco in quanto meccanismo intellettuale: una volta che ho capito come funziona, non mi interessa altro. Quindi di giochi che si giocano oggi non ne conosco e non saprei nemmeno dirti. Io leggo le istruzioni e basta, o guardo anche la grafica, l'idea che sta nella proposta di metafora.

Che cosa pensi allora di questa nuova tendenza nel campo dei gdt di fare giochi per un singolo giocatore. Per esempio ho seguito tempo fa la campagna di

questo gioco da tavolo fantasy pensato per un giocatore (con la possibilità di giocare in due al massimo), una specie di videogioco da tavolo praticamente, in cui esplori, segui la storia etc...

Uno dei grandi vantaggi dei videogiochi è che tu hai una grafica e hai la musica. Un altro è che li giochi da solo e quindi non hai bisogno di trovare qualcun altro che si studi le regole. Terzo funziona che impari per tentativi, per prove ed errori, cioè c'è un tutorial con cui iniziare, ci provi, Lara Croft salta sul lampadario, sbaglio, capisco come fa ad attaccarsi... non leggo le regole.

Il problema del gioco da tavolo invece è che è un lavoro intellettuale pesante che devi condividere anche con altri.

Infine nel videogioco non c'è bisogno di spazio, non devi allestire nulla. Se ci fai caso anche quelli che sono multiplayer di fatto sono praticamente dei solitari, non c'è di fatto una vera relazione con altri, giochi da solo. Tu sei da solo davanti all'interfaccia, e anche quando giochi con un altro per esempio nel calcio on-line, anche se è vero che potrebbe esserci un'altra persona dall'altra parte del mondo magari con il suo stile di gioco, a te in fondo non cambia nulla perchè stai comunque interagendo con la macchina.

Il Risiko non lo puoi fare da solo: se non hai qualcun altro vero davanti non ha molto senso. I gdt sono comunque pensati per molti giocatori. Prendi gli Scacchi. Li puoi giocare contro un computer, certo, ma di solito lo scopo è quello di allenarsi per poi comunque giocare con una persona in carne ed ossa: che piacere darebbe il gioco degli Scacchi se fosse soltanto un gioco per computer? Nel gioco da tavolo in altri termini è insita una componenete relazionale, è proprio imprescindibile dalla sua stessa natura, mentre il videogioco è per sua natura pensato per giocare da soli, anche quando giochi con altre persone.

Beh, come diceva Marshall McLuhan, ogni tecnologia potenzia e atrofizza contemporaneamente aspetti dell'essere umano. Il gioco da tavolo potenzia la socializzazione, ma allunga i tempi di interazione; il videogioco comprime i tempi di interazione, ma atrofizza la socializzazione, immagino. Di fatto sembra evidente questa tendenza oggi di far convergere gdt e videogioco, per esempio creando regolamenti fluidi e facilmente acquisibili, manovrabili e fruibili, spesso con possibilità di giocare in solitario.

Bene, abbiamo visto come è cambiato il mercato e come sono cambiate le opere negli anni, adesso vorrei chiederti come è cambiata la figura del game designer in questi anni? Per esempio, secondo te era più facile lavorare come game designer negli anni '80, visto che era una figura professionale praticamente nuova, o non è cambiato niente o poco rispetto a oggi?

Potrei dire due parole sole: informatica e internet. Prima della diffusione della rete, se tu volevi fare un wargame dovevi andare in biblioteca, dovevi fare ricerche in diverse enciclopedie, verificare le fonti, etc.: ci volevano mesi per raccogliere informazioni. Oggi hai tutto quello che vuoi sapere in rete.

Pensa alle immagini: io mi ricordo che andavo alla libreria americana di Milano perché c'erano i primi libri americani di illustratori; adesso tu metti sul motore di ricerca 'eroe epico' e ti escono diecimila immagini, vedi anche che cosa fanno gli altri e quindi magari puoi avere una traccia che ti orienta nella scelta di questo o quell'altro elemento.

Allora non avevi tutta questa informazione e per questo era molto più complicato, nonché più artigianale e le immagini erano molto più artistiche. Adesso è molto più semplice da questo punto di vista, tutto molto più standardizzato, molto più industriale. Quindi è più semplice creare un gioco. Anche l'auto-produzione, che un tempo era impensabile, oggi con pochi soldi puoi creare giochi e stamparne anche piccole quantità. Dall'altro lato è vero pure che c'erano molte meno persone che lavoravano in questo campo, e quindi più opportunità.

Adesso passiamo a una domanda per così dire un pò più filosofica.

Secondo te chi è il game designer? O meglio, qual è il ruolo del game designer nella società? Forse è una domanda un pò astrusa . . .

. . . in realtà è una domanda abbastanza semplice.

Secondo me creare un gioco è semplicemente un'altra forma di espressione letteraria. Io scrivo un libro quindi devo pensare a una storia, ho dei personaggi che si muovono e che faccio interagire . . .

L'unica differenza è che, tecnicamente parlando, mentre nel libro l'autore decide come va a finire la storia, nel gioco deve decidere di lasciarla aperta, cioè dare la possibilità che ci siano tanti finali diversi che possono andare da chi vince o chi perde, oppure possono avere come finalità l'esplorazione di diversi scenari che ti portano da una parte o dall'altra della storia per un piacere esplorativo . . . insomma, mi sembra molto semplice la risposta: è esattamente il ruolo che può avere lo scrittore di un libro. Siccome c'è una storia in ogni gioco - compresi quelli astratti perchè anche questi in fondo hanno dietro una storia - , lo scrittore, l'inventore di giochi o l'artista sono comunque persone che generano emozioni con strumenti diversi: uno usa il colore, uno usa una scrittura lineare e uno usa una scrittura non-lineare e aperta.

Non a caso proprio negli anni '80 abbiamo avuto anche la diffusione del nome del game designer - grazie ad Alex Randolph - nelle opere. Prima gli autori di giochi erano anonimi, adesso invece sono veri e propri 'artisti' riconoscibili grazie al loro stile, al loro tocco diciamo.

Concordo pienamente con la tua risposta. Certo si potrebbero effettuare ulteriori analisi. Per esempio secondo Umberto Eco in realtà i libri 'parlano tra di loro' mettendo in luce come anche i testi lineari siano di fatto 'aperti' e in un certo qual modo interattivi. Oppure Michel Foucault, in un suo saggio, studiando il libro, mette in luce come questo parallelepipedo di carta, questo contenitore di parole sia di fatto il frutto di un percorso interattivo di scelte, tagli, etc. e come dietro le parole scelte per strutturarle ci siano, tra le

righe e 'gli spazi bianchi' diciamo, quelle non-scelte, il non-detto etc.

Inoltre ci sono giochi che danno solo l'illusione della scelta, ma in cui i possibili finali sono - o il possibile finale è - già predeterminato. E che dire del fatto che le opere lineari, una volta assorbite dalla cultura, poi vengono come 'rivomitare' dai suoi fruitori in forme sempre nuove, mutandone gli intrecci, i personaggi, i finali e quant'altro (altrimenti non si spiegherebbe perchè escono film sulle opere di Shakespeare o su Batman un anno sì e l'altro pure) evidenziando come l'interazione nei testi lineari avvenga al di fuori della cornice dei testi. Ma comunque è chiaro che la strategia di lettura tra testi lineari e testi non lineari è esattamente come l'hai descritta e concordo pienamente sul fatto che il game designer è di fatto un artista. Ma passiamo allora alla prossima domanda semplice semplice: che cos'è il gioco?

In meccanica si definisce gioco una piccola differenza dimensionale tra due organi meccanici accoppiati tra loro, tale da consentire il moto relativo fra i due organi.

Se lo alteri leggermente nella direzione a noi opportuna viene; Si definisce gioco la piccola differenza di dimensione intellettuale tra due (o più) organi biologici connessi tra loro, tale da consentire il moto neuronale relativo, cioè di relazione, fra i due organi stessi.



Secondo me il gioco ha tantissimi aspetti, ma questa definizione mi suggerisce che il gioco è una relazione che intercorre tra una realtà e una fantasia, che noi viviamo come attori e non come spettatori. E qui c'è la differenza tra il gioco e il libro o il cinema. Nel libro o nel cinema c'è una storia che qualcuno ha scritto e a cui assisto che mi dà delle emozioni ma in cui non possa intervenire; nel gioco assisto a una storia, ma intervengo per modificarla. Se poi mi spieghi quello che ho detto, mi fai un piacere :-)

Molto interessante quello che hai detto in realtà. Evidentemente il gioco presuppone comunque una rappresentazione. E non a caso in molte lingue - come nell'inglese o nel francese - viene usato il verbo giocare anche per definire la rappresentazione. Starei attento però a non cadere nella trappola in cui molti cadono pensando che nella rappresentazione 'tradizionale', per esempio in quella teatrale o dei testi letterari, lo spettatore sia passivo . . .

. . . anche i francesi dicono 'gioco' per suonare o recitare, come gli inglesi (e in alcune lingue lo spiel-

man è l'artista), ma interessante è anche la differenza tra l'inglese 'game' e 'play' cioè il gioco basato sulle regole e quindi sull'accettazione di un mondo che è stato costruito apposta per quell'ambiente che tutti noi giocatori accettiamo, ci stiamo dentro e anzi andiamo a cercare per poterci lavorare all'interno; e il giocattolo per esempio - che è la differenza tra gioco e giocattolo in italiano per esempio - è un oggetto in cui tu trasferisci le tue emozioni muovendolo, interagendo con lui ma che condividi solo in parte con altri o comunque puoi non condividere.

Invece il gioco necessita per forza che tu lo condivida. Che sia un solitario - per cui lo condividi con chi ha scritto le regole - o un gioco multiplayer comunque sei costretto alla socializzazione, mantenendo sempre uno spazio di soggettività.

Molto interessante questa analisi: infatti qui siamo dinanzi alla metafora della vite che gioca col bullone di cui parlavi prima.

Adesso siamo giocatori che interagiamo con altri giocatori (gamer), adesso siamo spettatori che osserviamo il gioco altrui (spectator), ora siamo giocatori individuali alle prese con la manipolazione di un oggetto (player), oggetto che potrebbe benissimo essere anche un modellare la tela o la creta nell'arte, o un testo lineare il quale, dopo la fruizione, diviene 'giocattolo', oggetto di gioco e quindi trasformato in 'opere' future (ed ecco infatti che anche lo spettatore non è mai passivo, ma di fatto 'raccolge simboli' dai testi lineari per poi rielaborarli successivamente). Non è in fondo, questa metafora, l'essenza della vita umana? :-)

Passiamo dunque alla prossima domanda: secondo te qual è il potenziale del GdT?

Ci sono campi inesplorati potenziali in questo campo?

Mi spiego meglio, avevamo infatti detto che il gioco da tavolo, rispetto alla lunghissima storia della nostra civiltà, ha una storia piuttosto breve. Molti sostengono che è stato già inventato tutto: secondo te è così?

Guarda, una certezza che io ho è che in nessun campo dello scibile umano è mai stato inventato tutto.

Quindi uno spazio di innovazione, cambiando i presupposti, cambiando i contesti, ci sarà sempre.

Ma quale sia il futuro, o quali possano essere i presupposti, devo dire che non ne ho idea. E ti dirò di più. Credo di essere ormai superato dagli eventi, cioè c'è una sclerotizzazione in base alle esperienze che uno fa e che gli impediscono di riuscire realmente a vedere condizioni diverse in cui operare.

Lascerei spazio a quelli che non hanno 70 anni e che troveranno sicuramente qualcosa che non riesco neanche a immaginare ma che ci sarà inevitabilmente.

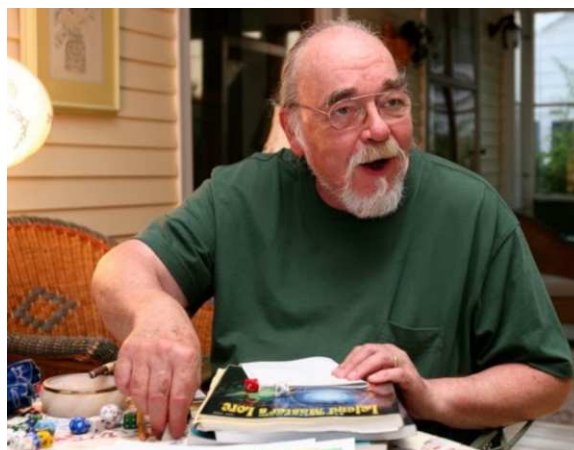
Poi ci sono dei ritorni perché se tu pensi alla musica, è vero che io sono sclerotizzato negli anni 60-70 perché quella musica appartiene alla mia vita, però è anche vero che se adesso vai a vedere la musica di oggi, non puoi fare a meno di parlare di Rolling

Stones, di Battisti - mi riferisco ovviamente alla musica moderna contemporanea, perché altrimenti, chi è che supera Beethoven? - voglio dire, è qualche cosa che ha segnato e che comunque rimane e influenza le generazioni future.

Quello che ci sarà in futuro sarà un altro modello di musica, com'è un altro modello di musica quello del pop rispetto a quello dell'800. E comunque ci saranno di sicuro delle contaminazioni con il passato. Il Rap per esempio è una forma di poetica ritmata con un accompagnamento musicale che se vuoi è un richiamo agli Stornelli, perché le battaglie tra i rapper, se vai a vedere, sono le stesse che facevano gli stornellatori, che si scontravano a rime.

E allora credo che ci sarà qualche cosa di nuovo certamente ma che adesso non riesco a immaginare, in qualche modo legato con il passato.

E nel gioco sarà lo stesso. Per esempio 100 anni fa o 200 anni fa nessuno avrebbe mai pensato probabilmente che un giorno sarebbero nati i giochi di ruolo, nati a loro volta dallo psicodramma moreniano, uno psichiatra argentino che decise che fare recitare dei ruoli alle persone poteva essere utile alla loro salute mentale. E poi c'è stato qualcuno come Gary Gigax, che forse si è fatto una seduta di psicodramma, e magari ha pensato che potesse essere divertente anche come gioco.



E qui emerge un altro punto: secondo me i cambiamenti artistici sono legati comunque con i loro tempi. Per esempio per capire la situazione di oggi bisogna considerare la grande evoluzione tecnologica. Per esempio, se tu oggi fai un videogioco di gare automobilistiche, la prima reazione delle persone è di paragonarlo immediatamente a una gara vera, e viceversa poi tu guardi una cosa vera in realtà pensi sembra un videogioco, incredibile! Allora vi è questa contaminazione tra realtà e gioco per cui la simulazione diventata precisissima e la realtà si ibrida con il gioco, sviluppando di fatto nuove estetiche e nuove meccaniche. E torniamo al discorso della grafica degli anni '70-'80 che non era quella che può esserci oggi e di conseguenza le diverse forme di produzione poetica determinano contenuti diversi e forme di interazione proprie.

Pensa ai vecchi cartoni animati di Disney i quali erano poesia ma anche arte; i cartoni animati di

animazione Pixar di oggi sono delle cose che tu non riesci a distinguere dalla realtà se vuoi, da cui l'arte diventa iperrealismo e di conseguenza cambia nettamente e il modo di produzione dell'opera, ma anche il contenuto in quanto influenzato da una estetica iperale, nonché il modo di fruire delle opere stesse. Ma il realismo come quello dei videogiochi per esempio, in grado di simulare la realtà in modo quasi perfetto in realtà che cosa ti dà più di una fotografia?

Qual è il senso di simulare perfettamente l'auto da corsa?

Non sarebbe meglio allora guidare direttamente l'oggetto originale?

In parole povere il campo del gioco oggi ha tante applicazioni, per esempio nel campo della simulazione in generale, nella simulazione aziendale, della formazione e dell'educazione, ma la sfida del game designer - come quella dell'artista o del poeta - rimane a mio giudizio sempre quella di riuscire a cogliere il nocciolo della realtà che vuole rappresentare, e quindi trasformare la sua opera in metafora...

In effetti io ho notato come nelle riviste specialistiche di videogiochi, per esempio, quello che i giocatori ricercano spesso è una grafica che sia sempre più vicina alla realtà, più 'realistica'.

I giochi del calcio, per esempio, se si leggono gli articoli dell'ultimo PES o FIFA uscito, si osserva come tutto il discorso sia impostato su quanto realistico sia l'uno o l'altro rispetto al calcio vero. Certo, questo dato confonde un pò: se come dicono il gioco è staccato dalla vita vera, perchè i giocatori ricercano nel gioco proprio una quasi maniacale sovrapposizione con la realtà?

E' vero che anche quando siamo dinanzi a una simulazione comunque siamo in un ambiente mediatico, e per sua natura quindi vengono tagliati necessariamente aspetti del reale (di fatti in questi simulatori non è che simulano, che so io, anche il pubblico che fa la fila al botteghino, sarebbe totalmente inutile). E quando avevano a disposizione meno bit, immagino si concentrassero, di solito, di più sulle meccaniche che sull'aspetto superficiale della grafica (più aumenta la potenza tecnologica, più si possono migliorare entrambi gli aspetti). Comunque permane la questione che in fondo c'è un pò di gioco nel mondo reale, e un pò di reale nel gioco, ritornando alla vite che oscilla...

...si, ho presente queste simulazioni. I giocatori ricercano la simulazione perfetta della telecamera che deve muoversi come la TV e che va a inquadrare il piede di Ronaldo che deve avere a sua volta una movenza perfetta quando tocca la palla. E lì tu vai a vedere una simulazione esatta della realtà, che però è distantissima dal senso di gioco, nel senso che il Subbuteo era un gioco che della realtà simulava soltanto le magliette, ma poi il senso di partecipazione era completamente diverso. E qui ritorna il discorso del rapporto tra simulazione e gioco. Allora ritorniamo un attimo a quello che era il discorso che io facevo nei giochi di simulazione bellica negli anni '80. Mi

capitava infatti di osservare dibattiti, o persino di essere io stesso contestato dagli esperti, per aver spostato sul campo di battaglia di Napoleone il bosco, o per aver messo un terreno invece di un altro e via discorrendo.

Il punto è che a me non interessava riprodurre esattamente la battaglia, a me interessava riprodurre... è un pò come la storia. Della storia a me non interessano le date e i nomi, ma interessano di più i flussi, il perchè è caduto l'Impero Romano.

Io mi chiedo quali sono le condizioni affinché un determinato evento si manifesti.

Non a caso per me uno dei giochi più belli che ho fatto è Bonaparte, che è uno strategico delle Campagne Napoleoniche, in cui forse non c'è una simulazione perfetta, ma c'è il senso del problema che aveva Napoleone che più conquistava più doveva conquistare; ma più si allargava e più pigliava risorse dal conquistato e più si creavano resistenze dietro che gli tagliavano le retrovie.

Io credo che quel gioco rappresenti esattamente questo meccanismo. Magari non ci saranno le date, le carte etc ma a me quello che interessa del gioco è che mi dia l'idea di un meccanismo di una situazione.

Quindi ritornando alla nostra simulazione del calcio: a me non mi interessa sapere come Ronaldo si allacci le scarpe, ma interessa di più vedere per esempio gli schemi del calcio per cercare delle relazioni tra uno schema rispetto a quello di un avversario: ecco gli strategici mi interessano di più piuttosto che quelli in cui si vede il sopracciglio di Ronaldo. Belli per carità, ma non necessari ai fini del gioco.

Mi sembra che questi due differenti approcci alla produzione di un gioco - in tutte le sue forme - siano in fondo gli stessi che troviamo in tutti i campi artistici. Per esempio nell'arte pittorica, ma anche nella scrittura, nel cinema, abbiamo il realismo o il naturalismo, contro l'astrattismo o il surrealismo e via discorrendo. Senza parlare poi, viceversa, dell'arte che irrompe nella vita reale, come nello psicodramma o nel teatro forum, e che dire delle forme di new-journalism in cui si usa proprio lo stile letterario per raccontare eventi reali?

Possiamo parlare di due estetiche, di due approcci alla produzione e fruizione artistica, uno che valorizza l'aspetto diciamo simulativo e l'altro invece il 'cuore' è la meccanica - per restare in tema dell'oggetto rappresentato?

Per esempio nel caso del game design avremo inventori di giochi che, in base alla loro sensibilità estetica, ai loro modi di 'raccontare' prediligeranno un'esperienza più realistica e simulativa (magari togliendo spazio alla immaginazione permette di concentrarsi più sugli schemi?) oppure, viceversa, si focalizzeranno su una rappresentazione meno realistica per dare più risalto a certe emozioni, per esempio?

Certo. Allora, il concetto di elaborazione è un concetto piacevole in quanto tale, però se tu cerchi di fare uno sforzo intellettuale. Il passaggio dal libro al film è che nel libro tu ti immagini la faccia di Ivanhoe

quando leggi il libro di Scott; nel film perdi questo piacere di vedere il tuo Ivanhoe che sarà diverso dal mio, però contemporaneamente più facile perché il regista mi fa vedere che Ivanhoe è quello, quindi non mi devo sobbarcare questo sforzo intellettuale. Allora con il Subbuteo facevi lo sforzo di vedere la partita col pubblico che urla etc usando la fantasia perché usi la fantasia: in fifa non c'è fantasia. Ecco la differenza credo che sia proprio la presenza di fantasia o meno. Ora, io non so, tornando al nostro discorso, se sia più giusto simulare perfettamente un mondo di gioco, oppure se la simulazione sia secondaria. Io dico solo che a me interessa poco la simulazione degli elementi, ma mi focalizzo più sulle emozioni, sulla parte esperienziale.

Tutto chiaro. Beh non bisogna scomodare Eco per capire che comunque il lettore di un testo ha un ruolo attivo nella produzione del senso, quindi è normale che meno reale è un'opera, più' viene richiesta la partecipazione attiva dell'autore (questi concetti di semiotica spicciola li conosce anche il senso comune - difatti mia nonna, che non era di certo Umberto Eco, prediligeva il racconto orale o la scrittura al cartone animato).

Quindi mi sembra chiaro che l'uso dell'effetto realtà' (o iper-realtà') o meno in un'opera dipenderà dal ruolo che si vuole dare (o allo spazio che gli si vuole concedere) al fruitore nella medesima, sempre partendo dal principio che comunque siamo dinanzi a media, ovvero a compressioni simboliche e artificiali della realtà per cui in ogni caso dobbiamo compiere delle scelte su quali elementi eliminare e quali mantenere dentro il quadro in base ai nostri obiettivi di comunicazione.

Ovviamente se in quanto game designer prediligi l'aspetto emotivo a quello simulativo, la simulazione verrà posizionata sullo sfondo rispetto alla scelta di dinamiche specifiche che mettano in rilievo gli elementi verso cui si vuole che il giocatore vada orientato ...

Passiamo all'ultima domanda: che consigli hai per coloro che volessero intraprendere una carriera come game designer di gdt (a parte quello di cercarsi un lavoro serio? :-).

Innanzitutto il mio primo consiglio è di non pensare di farlo per soldi, o di credere di avere inventato il nuovo Monopoli e che quindi si diventerà milionario.

L'approccio deve essere come quando scrivi un libro, ovvero devi sentire di avere qualcosa da dire

utilizzando questa forma d'arte, poi lo provi, lo fai provare etc ma senza la pretesa di diventare necessariamente un game designer famoso (se poi questo succede, meglio).

Come in ogni campo artistico, in primis ci vuole passione. Purtroppo il campo del game design, così come qualunque altra forma d'arte, è un campo abbastanza difficile, per cui consiglio comunque di avere un approccio disincantato.

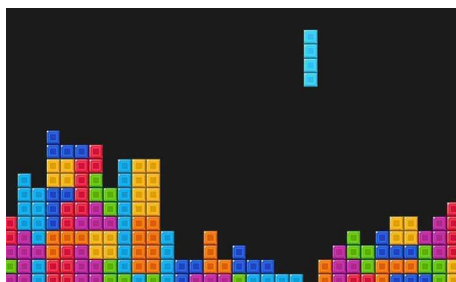
Ovviamente mi riferisco al design di gdt, in quanto per esempio il campo dei videogiochi è già molto più redditizio per il fatto che oggi i videogiochi hanno superato, per introiti, anche il cinema, per cui c'è spazio per tanta gente.

Che poi anche lì, se alla fine andiamo a scremare, non è che i game designer siano tanti. In fondo anche nel campo dei videogiochi siamo dinanzi a idee che poi si ripetono e i veri game designer sono pochissimi alla fine.

Quindi se il game designer è uno che pensa il gioco, che inventa il gioco, allora non c'è tanto spazio neanche lì. Se invece ci metti nel mezzo tutti gli altri agenti coinvolti nella produzione di un videogioco, allora ti accorgi che le possibilità sono tantissime.



Viceversa, nel campo del game design 'di cartone' il mercato è quasi inesistente rispetto ai numeri dei giochi elettronici. In ogni caso ci sono dei vantaggi a prescindere, anche perché il campo del game design può essere applicato a tante forme d'arte a prescindere dal gdt o dal vg, in quanto comunque ragionare sul gioco, sulle meccaniche dei giochi etc. e' in ogni caso un'attività intellettuale che stimola le idee e la fantasia che poi possono essere applicate a qualunque altra forma di comunicazione e arte e persino nel campo dell'educazione e della formazione aziendale.





Il Katra malgascio, seconda parte - *Il regolamento.*

a cura di Alberto Bertaggia

Abbiamo visto nella prima parte le origini e la storia di questo gioco di Mancala caratteristico del Madagascar. In questa seconda parte riporterò il regolamento delle diverse varianti, da quelle più semplici che giocano i bambini,

e che sono propedeutiche alle versioni più complesse, fino appunto a quelle giocate dagli adulti molto simili al Bao tanzaniano, ritenuto il più complesso gioco di Mancala. Naturalmente quelle riportate non saranno tutte quelle conosciute perché, come succede per questi giochi, spesso giocati utilizzando mezzi di fortuna come sassi o semi, non esistono molti reperti o ricerche approfondite che hanno studiato a fondo le loro caratteristiche.

Come per tutti i giochi di mancala anche il Katra ha una serie di regole comuni che caratterizzano il gioco, ogni popolo o addirittura ogni villaggio poi adotta una serie di varianti al regolamento per modificare il gioco e farlo proprio. Come detto inoltre esistono varianti più semplici utilizzate per apprendere i regolamenti e acquisire una dimestichezza utile per poi accedere alle varianti più complesse.

La caratteristica principale che distingue il Katra dagli altri giochi di mancala è la cattura. Al contrario degli altri *Solo* a 4 file, la famiglia da cui probabilmente provengono, che catturano la buca della fila interna dell'avversario, nel Katra si cattura anche la buca della fila esterna.

Riporto quindi di seguito il regolamento comune a tutte le varianti, perlomeno nelle parti più generiche, in modo che indicherò successivamente le sole differenze delle varie versioni.

Descrizione generale del gioco

D: la partita è giocata da due giocatori, designati come N e S, che a turno effettuano una mossa; il giocatore di partenza è designato di comune accordo tra i due con un sistema qualunque di sorteggio. Nei diagrammi il Nord è il giocatore che controlla le due file superiori e il Sud quello che controlla le due file inferiori.

- D1: il tavoliere di gioco contiene $n_l = 4$ file di buche o case.

- D'1: idem con $n_l = 6$.
- D2: il tavoliere ha n_c buche o case per fila, con n_c uguale a 4, 5, 6, 8 fino a 10.
- D3: ogni buca contiene, all'inizio, n_s semi o noccioli, di cui n_s è solitamente uguale a 2 ma ci sono varianti in cui può anche essere 3 o 4.

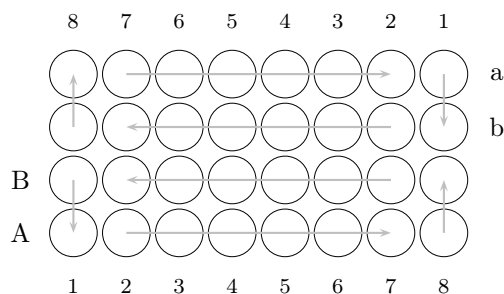
Preferisco usare la parola seme, anche se i pezzi possono essere di natura molto diversa (ciottoli, bucce di arancia ecc.), che specificherò via via dove possibile, e la parola buca o casa a seconda che la posizione dei semi sia uno scavo del tavoliere o semplicemente una superficie quadrata disegnata per terra, spesso utilizzata dai bambini.

Regole di base del Katra

R: Ogni giocatore ha un "campo", composto da metà delle file, quelle più vicine a lui, identificato con N e S come abbiamo visto.

R1: Ogni movimento consiste in un'alternanza di *semina elementare*, seguita dalla *raccolta* (cattura), fino a quando la *condizione di iterazione* (prosecuzione della mossa) non è più soddisfatta.

R2: Una *semina elementare* consiste, per ogni giocatore, nel prendere tutti i semi di una buca (o casa) del suo campo e seminare questi semi, depositando un seme per buca, seguendo un circuito che va nella direzione prescelta come nella figura sotto, iniziando dalla buca adiacente a quella prescelta.



Senso del giro di una semina.

In generale, solo una parte delle buche è interessata dalla semina, ma, se il numero di semi è sufficiente, può essere effettuato un giro completo delle due file, o anche un secondo ciclo può essere iniziato. Alla fine di un giro completo, si continua la semina nella casella di partenza.

R3: La condizione di iterazione è che la buca finale di una semina elementare contenga più di un seme. Se non è soddisfatta, non avviene alcun raccolto (cattura) a seguito di questa semina elementare; la mossa del giocatore quindi termina se l'ultimo seme cade in una buca vuota.

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

Situazione iniziale

Sud muove da A8 verso destra terminando in A5 che non contiene semi.

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

Situazione dopo mossa A8>

R4: se la condizione di iterazione è soddisfatta, con la semina che termina in una buca della fila esterna (quella più vicina al giocatore), tutti i semi di questa buca sono raccolti e seminati dalla buca successiva in una nuova semina elementare, seguendo così la regola R2, senza cambiare direzione poiché si tratta della stessa mossa.

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

Situazione iniziale

Sud muove da B2 verso sinistra, terminando in A4; raccoglie i semi in A4 terminando in A7.

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

Situazione dopo la semina di B2<

R5: se la condizione di iterazione è soddisfatta, con la semina che termina in una buca della fila interna e la buca corrispondente della fila interna dell'avversario non è vuota, allora il raccolto include non solo tutti i semi di questa buca ma anche tutti i semi della buca sulla fila esterna del campo avversario situata sulla stessa colonna. Una nuova semina elementare è quindi effettuata, alle stesse condizioni di R4.

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

Situazione iniziale

Sud muove da A8 verso destra, terminando in B5; raccoglie i semi di B4 e b4 avversarie e continua terminando in A7.

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

Situazione dopo la semina di A8>

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

Situazione dopo la semina di B5>

R6: se la *condizione di iterazione* è soddisfatta, con la semina che termina in una buca della fila interna e l'intera fila interna dell'avversario è vuota, allora al momento della raccolta dei propri semi, il giocatore aggiunge tutti i semi della buca della linea esterna avversaria opposta alla propria buca se contiene semi, quindi si effettua una nuova semina elementare, alle stesse condizioni di R4.

R7: Il giocatore che ha catturato tutti i semi, o tutti tranne uno, dalla squadra avversaria ha vinto la partita.

Poiché l'applicazione di questa regola può portare a finali di gioco molto lunghi, un giocatore che si sente destinato a perdere di solito si arrende prima.

Nota

A differenza dei giochi del tipo wari (mancala a due file), e di altri Solo (mancala a quattro file), in particolare presso il Mozambico (Tschuba o Tchouba), il raccolto non rimuove mai i semi dal tavoliere, ma essi cambiano solamente lato (giocatore). Quindi in qualunque momento della partita, il numero di semi presenti sul tavoliere sarà sempre uguale a quello iniziale, come nel Bao della Tanzania.

Una prima grande divisione dei vari Katra malgasci, oltre che catalogarli per numero di buche per fila, può essere fatta in base alla disposizione iniziale dei semi. Le varianti come nel Bao Tanzaniano, iniziano con un numero prestabilito di semi sul tabellone e la maggior parte dei semi depositati nel granaio, per essere poi messi in gioco uno per turno. Le altre varianti, più semplici, solitamente per principianti o per bambini, inizia con tutti i semi a disposizione dei giocatori disposti sul tabellone di gioco.

Iniziamo a descrivere prima queste varianti che solitamente, come detto, sono quelle per principianti.

Il più semplice è il *Katro Tsotra*² (o *Katro Sotra*³), giocato con quattro buche per fila nella versione più semplice, fino a otto buche in quelle più complesse. Più generalmente si trova la versione con 6 buche per fila.

Katro Tsotra⁴

Tavoliere: 4x4, 4x5, 4x6, 4x8

Pezzi: 64 (32 per giocatore) nella versione a 8 buche.

Disposizione iniziale: 2 semi per ogni buca. De Voogt⁵ riporta che, anche se meno comune, viene utilizzata una disposizione iniziale con 3 semi per buca.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore. Il senso di semina non può essere cambiato durante tutta la durata di una semina multipla.

² *Tsotra* (aggettivo): "liscio, diritto, semplice, facile". Quindi nel caso del gioco si riferisce al Katro semplice per principianti e bambini.

³ Jordi Climent Tondo, nel numero 14 della rivista *Mòn aualè, Revista divulgativa dels jocs mancala*, (Vol. 4, num. 2 - aprile/giugno 2015, pag. 4), riporta questo nome come indicato da De Flacourt nel suo articolo del 1658 (Histoire de la Grande Isle Madagascar), ma da un mio riscontro non ho trovato questa indicazione. Tutti gli altri autori invece riportano il termine Tsotra. Viene quindi riportato come sola informazione.

⁴ Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar, Ethnologie et mathématiques*, num. 29 - dicembre 2014.

⁵ Alexander J. de Voogt, Distribution of mancala board games: a methodological inquiry, pag. 112

⁶ André-Jean Dandouau, *Jeux Malgaches*. In Bulletin de l'Académie Malgache 1909; n. 7, pag. 92

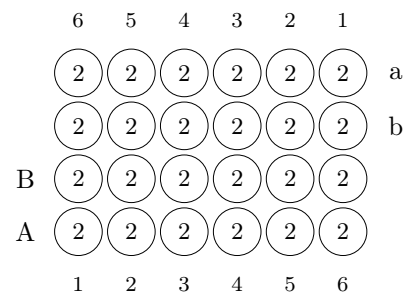


Figura 7 - Disposizione iniziale del Katro tsotra a 6 buche.

Questa versione viene giocata con le regole descritte precedentemente, con la possibilità però di catturare solamente dalla fila anteriore.

Un giocatore può muovere semi singoli per iniziare una mossa e non è obbligatorio sceglierne una che provoca una cattura.

Alcuni riportano che la prima mossa del primo giocatore deve essere effettuata dalla fila interna, ma non credo sia obbligatorio, per lo meno non in tutte le varianti.

Katra mpantsaka⁶

Tavoliere: 4x8.

Pezzi: 64 (32 per giocatore).

Disposizione iniziale: 2 semi per buca.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore. Il senso di semina non può essere cambiato durante tutta la durata di una semina multipla.

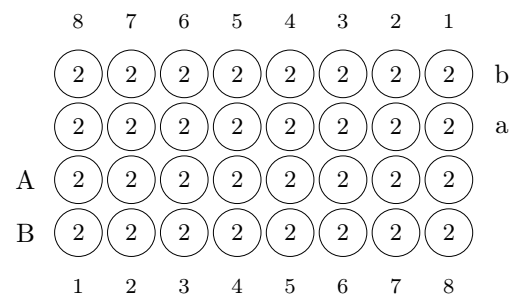


Figura 8 - Disposizione iniziale del Katro mpantsaka.

Questa versione viene descritta da Dandouau che riporta le regole di un katra mpantsaka (questa parola, che sembra conosciuta solo dalla testimonianza di Dandouau, può essere derivata dall'antica parola *tsaka* che significa "limite"), così chiamato perché la cattura dei semi è limitata alla prima fila dell'avversario. È giocato dal popolo Tanala.

Le regole sono identiche al *katro tsotra* descritto in precedenza, con la differenza che la cattura può avvenire dalla prima fila e anche dalla fila posteriore nel momento in cui la fila anteriore è completamente vuota.

Quando l'ultimo seme di una semina cade in una buca vuota, questa azione viene detta *mandri*, che significa dormire e il turno termina.

Dandouau riporta che “una semina può essere iniziata o finita sia nella fila posteriore che in quella anteriore. Alcuni giocatori, tuttavia, ritengono che, per quanto possibile, dovrebbe essere utilizzata per prima solo la fila anteriore. Il gioco termina quando uno dei due giocatori non ha più semi”.

Il giocatore che ha catturato tutti i semi, vince la partita. Il perdente si dice che sia *kamo* (pigro).

Il sito *Mancala World* suggerisce regole che differiscono leggermente da quelle indicate da Dandouau:

- La semina di ogni turno deve iniziare dalla prima fila, anche con un seme singolo, salvo che la medesima sia vuota. In tal caso è possibile iniziare dalla fila posteriore. In questo però Dandouau è piuttosto chiaro: “il commence par n'importe quel trou de ses deux rangees⁷”.

Questa variazione del regolamento viene indicata da *Mancala World* come una variante semplificata del gioco.

Katra gorobaka⁸

Tavoliere: 4x5,4x8

Pezzi: 64 (32 per giocatore) nella variante 4x8

Disposizione iniziale: 2 semi per ogni buca.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

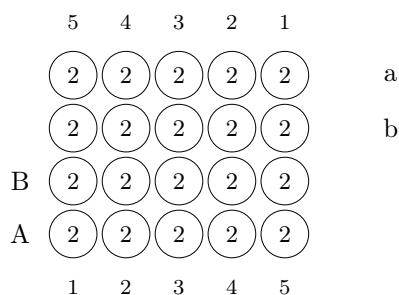


Figura 9 - Disposizione iniziale del Katra gorobaka.

Questa versione viene descritta per la prima volta da Dandouau il quale riporta che *gorobaka* è un aggettivo che significa “attraversare da un lato all'altro, trafitto” perché la cattura nel campo avversario non è solo nella buca della fila interna come nel *Katra mpantsaka*, ma in tutte le buche della colonna in questione, compreso quindi la fila esterna

dell'avversario. Tiennot⁹ ipotizza che la modalità di cattura sia ispirata al Fanorona, che come sappiamo avviene per accostamento e allontanamento catturando nelle due direzioni contemporaneamente, che rappresenterebbero le due file avversarie.

La presa può essere effettuata anche se una delle due buche avversarie è vuota.

Una mossa può anche iniziare da una buca con un seme singolo. Il portale *Mancala World* cita una variante secondo cui, a detta di alcuni giocatori, non è invece possibile muovere da una buca contenente un singolo seme. Quindi una partita termina quando un giocatore ha solo buche vuote o buche che contengono solo un singolo seme come avviene anche nel Bao.

La direzione della semina non può essere cambiata durante una mossa.

Daondouau e altri autori riportano che la prima mossa del primo giocatore deve essere effettuata dalla fila interna e successivamente, a partire dalla prima mossa del secondo giocatore, indifferentemente da una delle due file proprie.

Tiennot invece non menziona questa regola.

È evidente che il giocatore che inizia ha un netto vantaggio. Dandouau, consapevole di questo fatto, infatti osserva: “Il giocatore che gioca per primo vince sempre la partita in due o al massimo tre colpi. Forse sarebbe possibile dimostrarlo matematicamente”. Il modo migliore per un giocatore di iniziare una partita è quello di prendere i semi della quarta buca della sua prima fila. Se ha preso quelli alla sua destra, dovrebbe seminarli in senso orario, altrimenti dovrebbero essere seminati in senso antiorario se inizia dalla quarta buca alla sua sinistra. Al termine della semina del primo giocatore l'avversario ha solo tre file di buche occupate. Con nessuno di queste buche è possibile catturare come si può vedere dalla figura sotto.

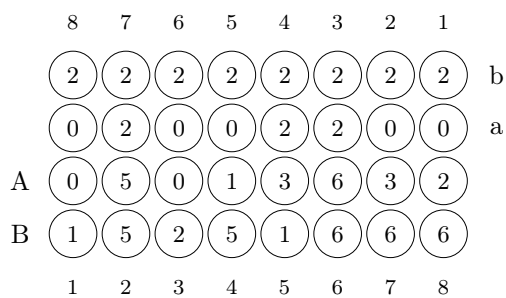


Figura 8 - Disposizione dei semi dopo la prima mossa. Dandouau 1909.

Il Katra gorobaka è giocato dal popolo Sakalava, che occupa la costa occidentale dell'isola da Toliara a sud a Sambirano a nord.

È conosciuto anche come Katra borobaka.

⁷Ibid

⁸Ibidem, pag. 85

⁹Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar*, pag. 20

¹⁰Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar*, Ethnologie et mathématiques, num. 29 - dicembre 2014, pag. 20

Tiennot riporta una versione giocata su tavoliere 4x5¹⁰.

Katra (Tanala¹¹)

Tavoliere: 4x6-10

Pezzi: 64 (32 per giocatore) nella variante 4x8.

Disposizione iniziale: 2 semi per ogni buca.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore. Il senso di semina è determinato dalla prima mossa e non può essere cambiato durante tutta la durata della partita.

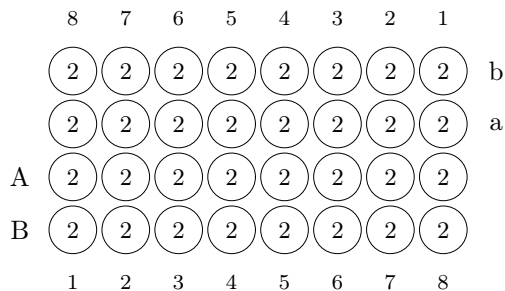


Figura 11 - Disposizione iniziale del Katra dei Tanala.

Questa versione viene descritta da Linton nel 1933 che lo descrive genericamente come Katra. Principalmente viene giocato dalle donne o dai ragazzi più grandi, mentre gli uomini si dedicano al gioco degli scacchi che loro chiamano *Samantsy*.

Contrariamente ad altre tribù non hanno un tavoliere su cui giocare ma solitamente scavano le buche direttamente nel terreno ed utilizzano dei grandi semi grigi come pezzi di gioco, che però, non crescendo sull'altipiano, le tribù importano dalla costa orientale.

La prima mossa consiste nel prelevare il contenuto di una buca qualsiasi, solitamente, come riporta Linton, viene scelta una buca della fila posteriore, e seminare verso destra o sinistra a scelta del giocatore. La direzione scelta però non potrà più essere modificata durante tutta la durata della partita.

Se la semina rispetta la regola R5 si cattura e il giocatore continua quindi la mossa con i semi fino a quando la mossa termina in una buca vuota e viene quindi costretto "a dormire" e la mossa passa al giocatore avversario.

Se la prima fila avversaria è vuota ed è possibile fare una cattura perché la semina termina nella fila interna, allora è possibile catturare dalla seconda fila.

Se i giocatori desiderano fare partite più brevi allora si accordano per permettere la cattura simultanea dalla prima e dalla seconda fila. Linton riporta che questa variante è conosciuta dal popolo Merina come *Katra Boaoaka* ma i Tanala non hanno un nome specifico per questa variante.

¹¹Ralph Linton, *The Tanala - A hill tribe of Madagascar*. Field Museum of Natural History, 1933, pag. 261

¹²Ibidem, pag. 23

¹³Luc Tiennot, *À la recherche de jeux de semailles de type solo à Madagascar*, *Ethnologie et mathématiques*, num. 29 - dicembre 2014, pag. 27

Il gioco continua fino a quando un giocatore o l'altro ha raccolto tutti i semi dal lato dell'avversario.

Katro mandry dia homana¹²

Tavoliere: 4x4, 4x5

Pezzi: 40 (20 per giocatore) nella variante 4x5

Disposizione iniziale: 2 semi per ogni buca

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

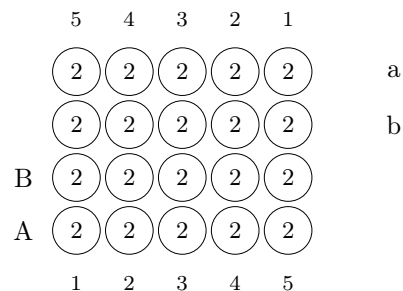


Figura 12 - Disposizione iniziale Katro mandry dia homana.

In questa variante descritta da Tiennot l'espressione "*mandry dia homana*" significa che quando la semina termina (mandry) in una buca vuota, invece di terminare la mossa, si "mangia" (*homana*), cioè si cattura e si raccoglie. Questo raccolto avviene come per il *katro gorobaka*, e naturalmente si continua a seminare, poiché tutto ciò che viene raccolto viene sempre immediatamente seminato.

La regola R5 per questa variante diventa quindi: R5 (mandry dia homana): se la buca in cui termina la semina è una buca vuota e si trova nella fila interna, il giocatore aggiunge tutti i semi delle buche non vuote del campo avversario che si trovano nella stessa colonna e si procede con una nuova semina elementare, con le stesse condizioni di R4.

Tiennot oltre al regolamento riporta anche un racconto che ha sentito durante lo svolgimento di una partita nel villaggio di Ilaka Centre nel comune di Soavina: "*In questo villaggio, c'erano due giovani che non facevano altro che giocare a Katro, non lavoravano, non mangiavano, erano così presi dal gioco del Katro da dimenticare ogni cosa. Uno di loro era soprannominato Ikala Katro.*

Sono morti giocando e sono stati sepolti su una collina a ovest del villaggio."

Naturalmente questa è una leggenda, come ne abbiamo visto per il Fanorona, costruite per dare al gioco un alone di sovrannaturale e di importante.

Fanga¹³

Tavoliere: 4x8.

Pezzi: 64 (32 per giocatore).

Disposizione iniziale: 2 semi in ogni buca.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

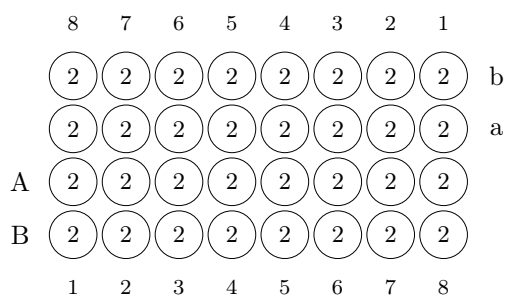


Figura 13 - Disposizione iniziale del Fanga.

Tiennot riporta questa variante, con il nome di Fanga, giocata in una piccola comunità di Antambahoaka¹⁴, nella foresta nel paese di Antaimoro, a un'ora a piedi da Ampasimanjeva. Nel suo studio riporta delle regole, così scrive, “*che sembrano corrispondere al gioco descritto sotto lo stesso nome da de Flacourt a metà del XVII secolo*”. De Flacourt però riporta un gioco, che lui chiama *Fifangha*, molto più simile all'attuale Bao tanzaniano, con solo una parte di semi nella disposizione iniziale del gioco. La versione riportata da Tiennot invece, almeno nella sua disposizione iniziale, è identica al *Bao la Kiarabu* (la versione semplificata per principianti del Bao). Direi però che la disposizione iniziale, le regole di cattura e di semina, la rendono identica al *Katro tsotra*, con un tabellone di gioco di 4x8.

Katra paika¹⁵

Tavoliere: 4x6.

Pezzi: 48 (24 per giocatore)

Disposizione iniziale: 2 semi per ogni buca.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

Questa variante viene descritta da A.J. de Voogt che la riscontra a Ambatolahiambotafotenina vicino a Ifanadiana, un comune del Madagascar situato nella regione di Vatovavy-Fitovinany, secondo il racconto di un abitante del luogo.

Questo informatore ha giocato questo gioco solo con sua madre e i propri figli. Suo padre non viveva con loro e non ha mai giocato con nessun altro. È una variante particolare con regole diverse da qualsiasi delle regole descritte in precedenza.

L'informatore ha insistito per prendere un seme dalla prima fila e depositarlo nella buca dove ha deciso di iniziare la prima mossa del gioco. La semina è identica agli altri Katra, ma le catture non vengono aggiunte alla propria buca, ma entrano nella prima buca dal lato da sinistra a destra o da destra a sinistra nel caso della mossa iniziale, mentre in tutti gli

altri casi questi segnalini sono seminati dalla direzione da cui si è venuti (come nel Bao). Questo modo di distribuire i semi catturati nella prima fila è ben noto a Katra-be (e Bao).

I semi singoli vengono giocati solo se non ci sono altre possibilità. La partita è persa se la prima fila del giocatore è vuota.

Le varianti del gioco del Katra, abbiamo visto, si possono dividere, oltre che per il numero di buche per fila, anche per altre due grandi tipologie: quelle che iniziano il gioco con tutti i semi in campo (2 per ogni buca), che abbiamo descritto fino adesso, e quelle che iniziano con solo una piccola parte dei semi (12 o 20) che viene messa all'inizio della partita in alcune determinate buche. Gli altri semi vengono aggiunti uno dopo l'altro durante le successive mosse. Queste varianti sono le più complesse e solitamente giocate dagli esperti e dagli adulti.

Le varianti che abbiamo visto fino ad adesso sono del primo tipo; adesso analizzeremo quelle del secondo tipo.

Katra fandatsaka¹⁶

Tavoliere: 4x8.

Pezzi: 64 (32 per giocatore).

Disposizione iniziale: 1 seme nelle sei buche centrali della fila interna.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

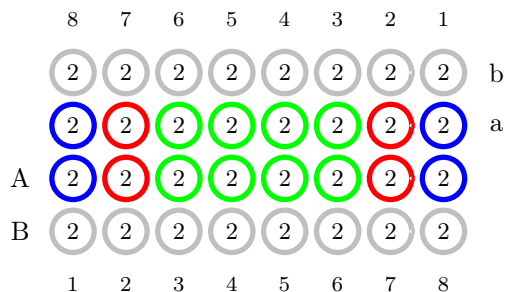


Figura 14 - Tavoliere del Fifangha

Il nome *fandatsaka* sembra essere riportato solamente nell'articolo di Dandouau e proviene dalla radice *latsaka* che significa “cadere”, per il fatto che il giocatore al suo turno fa cadere un nuovo seme nella buca prescelta per la mossa. È stato presentato per la prima volta da de Flacourt con il nome di *Fifangha*¹⁷, che osservò il gioco tra i Sakalava nel nord-ovest del

¹⁴Un piccolo gruppo etnico nel sud-est del Madagascar, fortemente influenzato dai commercianti arabi nei secoli passati. L' Antambahoaka è il gruppo etnico meno numeroso del Madagascar, che conta circa 50.000 individui nel 2013. Abitano in una piccola regione lungo la costa sud-orientale del Madagascar vicino a Mananjary e condividono le loro origini con il popolo parzialmente arabo degli Antaimoro, da cui il gruppo si divide nel 15° secolo sotto un leader di nome Ravalarivo.

¹⁵Alexander J. de Voogt, *Distribution of mancala board games: a methodological inquiry*, in: Board Game Study vol. 2, 1999

¹⁶Dandouau André-Jean, *Jeux Malgaches*. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 82

¹⁷Étienne de Flacourt, *Histoire de la Grande Isle Madagascar*, annotata, argomentata e presentata da Claude Allibert, Karthala, 2007, Nota 2 a pag. 516

Madagascar nel 1658¹⁸. Nel 1909, le regole complete furono date da André-Jean Dandouau¹⁹.

Prima di vedere le regole però riporto la descrizione che de Flacourt dà del tavoliere di gioco (vedi figura 14): “*I primi fori o case segnati con A, sono i primi Chibou (da kibo che significa ventre)*²⁰, *che sono quattro (nel disegno in colore blu). I fori contrassegnati con la B sono i secondi Chibou, che sono anche questi quattro (contrassegnati con il colore rosso). Quelli contrassegnati con la D sono le case posteriori o esterne che sono sedici*” (nel disegno di colore nero). La distinzione precisa di queste buche è fondamentale per lo svolgimento del gioco, in particolare per le catture. Le quattro buche centrali di colore verde non hanno caratteristiche particolari se non quella di essere nella fila interna del giocatore, nelle quali quindi è possibile catturare, e che rientrano, insieme alle buche B, nella disposizione iniziale del gioco.

Vediamo adesso le regole riportate da de Flacourt, successivamente descritte definitivamente da A.J. Dandouau nel 1909²¹ che, come già accennato, sono identiche a quelle attuali del Bao; si ipotizza infatti che il gioco sia proprio un antenato di questo.

Dopo la disposizione iniziale, che ricordiamo è di 1 seme in ognuna delle sei buche centrali, con i restanti semi che saranno depositi fuori dal tabellone di gioco in un granaio, i giocatori si alternano nella mossa che consiste nelle seguenti fasi:

1. Il primo giocatore preleva un seme dal granaio e lo deposita in una buca della sua fila centrale contenente almeno un seme.
2. Cattura il seme dalla buca opposta avversaria e lo deposita a scelta in una delle prime buche (Chibou) della sua fila interna (contrassegnate con 'A'). Se la cattura però è effettuata dal secondo chibou di destra deve depositare il seme catturato nel primo chibou di destra. Ugualmente se la cattura avviene nel chibou di sinistra il seme catturato è depositato nel primo chibou di sinistra.
3. Se anche la buca corrispondente al primo chibou avversario contiene un seme, si cattura anche quello e lo si deposita nel proprio primo chibou.
4. Si prendono quindi tutti i semi contenuti nel primo chibou e si seminano verso l'altro lato della fila interna iniziando a depositare il seme nel secondo chibou e proseguendo nella buca immediatamente successiva fino a che terminano i semi da seminare.

5. Se l'ultimo seme cade in una buca vuota, la semina termina e il turno passa all'avversario. Se invece il seme cade in una buca della prima fila già contenente semi, possono presentarsi due casi:

- (a) La corrispondente buca nella prima fila dell'avversario è vuota;
- (b) La corrispondente buca nella prima fila dell'avversario NON è vuota.

6. Se la buca avversaria è vuota, il giocatore prende i semi che si trovano nella sua buca, più quello appena aggiunto, e li distribuisce a partire dalla buca successiva continuando nella stessa direzione. Quando raggiunge la fine della sua prima fila, continua nella fila posteriore senza cambiare la direzione del movimento, e gioca fino a quando il suo ultimo seme cade in una buca vuota come per la regola R2.

7. Se la buca non è vuota, il giocatore non prende i propri semi, ma cattura quelli che si trovano nella corrispondente buca della prima fila dell'avversario e li distribuisce ricominciando sempre dalla prima buca della sua prima fila, prima buca a destra o prima buca a sinistra a seconda dei casi, rispettando lo stesso senso della semina precedente. Se, per esempio, partendo dalla prima buca a sinistra, deposita i semi nella seconda, terza, quarta, quinta o sesta buca, distribuisce i semi presi dall'avversario ricominciando dalla prima buca a sinistra. Non cambia la direzione del suo movimento e va sempre da sinistra a destra. Ma se, partendo dalla stessa buca, termina la sua distribuzione nella settima o ottava buca, cioè nella prima o seconda buca da destra (i due chibou), distribuisce i semi che prende partendo dalla prima buca a destra, cambiando così la direzione del suo movimento, cioè andando, questa volta, da destra a sinistra. Questa nuova distribuzione può portare a nuovi semi che saranno catturati all'avversario. Quindi, come nel Bao, se una cattura avviene nelle quattro buche centrali (quelle di colore verde) la semina avviene nello stesso senso ricominciando dalla prima buca da cui era iniziata la semina precedente. Se invece la successiva cattura avviene in una delle due buche all'estremità della prima fila, le due chibou, la semina avviene dallo stesso lato in cui si trovano le due chibou; questo può comportare un cambio di senso di semina durante la stessa mossa.

8. Se i semi catturati sono molto numerosi, dopo averne messo uno in ciascuno dei fori della fi-

¹⁸Claude Allibert però, nelle note all'edizione del 2007 di Karthala, precisa: “La descrizione del gioco non è però nel manoscritto originale, ma solo la frase “*le fangha est un jeu d'esprit, comme l'autre est d'adresse, il tient du jeu de dame et du triquetrac*”. È quindi evidente che la descrizione che ne è fatta in modo abbastanza preciso nel libro è fatta al ritorno in patria di Flacourt o da documenti perduti che aveva riportato.”

¹⁹Dandouau André-Jean, Jeux Malgaches. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 93

²⁰Dandouau riporta invece: “*Probabilmente da tsibongy, un buco naturale nel terreno*”. Riporta inoltre 'Chibon' e non 'Chibou'. Dandouau André-Jean, Jeux Malgaches. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 83

²¹Ibid 13

la anteriore, si prosegue la semina nelle buche della fila posteriore per tornare, se necessario, alla fila anteriore, continuando sempre lo stesso movimento circolare, lo stesso senso, orario o antiorario.

9. In sintesi: quando un giocatore, nel corso di una semina, cattura i semi dall'avversario, li distribuisce dalla prima fila, tornando sempre all'origine del suo movimento, purché la cattura sia effettuata nelle prime sei buche in quella direzione. Se avviene nelle ultime due, il movimento cambia direzione e ha inizio dalla prima buca sul lato opposto. Se ci sono molti semi, la distribuzione continua nella fila posteriore e, se necessario, ritorna in prima fila.
10. Una regola fondamentale è che se è possibile effettuare una cattura si è obbligati a effettuarla. Quindi non possiamo effettuare una mossa diversa da una cattura se è possibile anche se tale mossa ci porta ad una posizione sfavorevole.
11. Quando, nelle prime file, le buche del giocatore attivo corrispondono a buche vuote dell'avversario, non ci può essere, ovviamente, nessuna cattura di semi. Il giocatore effettua quindi una semina semplice, detta *fotsiny* (gioca "in bianco"). Fa cadere un *fandatsaka* (un seme) in una delle sue buche con almeno un seme e li semina dalla buca successiva in una direzione a scelta. In questo caso, non essendoci una cattura, anche nel caso la semina avvenga in uno dei due chibou, questi non influenzano il senso di semina e quindi il giocatore può eseguire la semina anche in direzione della sua fila esterna, seminando, per esempio, verso destra dal chibou di destra.
12. Durante tutta questa mossa però, non si possono catturare semi dall'avversario. Si muovono semplicemente i propri semi fino a quando l'ultimo non cade in una buca vuota, il che porta alla fine del proprio turno. In altre parole: indipendentemente dalla durata della mossa, se non vengono catturati semi all'inizio della stessa (deposito del seme dal granaio), non si possono effettuare catture nella prosecuzione della mossa anche se si verificasse una condizione in cui la semina termina in una buca con quella opposta avversaria piena. Pertanto finché il giocatore effettua mosse *fotsiny* non ci possono essere catture.
13. Quando non ci sono più semi nel deposito, il gioco continua nel modo seguente: Il giocatore prende i semi che si trovano in una delle sue buche e li distribuisce in una qualsiasi direzione. La sua mossa dovrebbe iniziare preferibilmente dalla prima fila, ma può anche iniziare dalla seconda fila. Tuttavia, come nella prima fase, la prima semina deve terminare in modo

da effettuare una cattura se questa è possibile. Altrimenti il giocatore gioca *fotsiny*, e non ci possono essere prese per tutta la durata del tiro.

14. Se la mossa termina con una cattura si devono rispettare le regole come nella prima fase, iniziando a seminare i semi catturati da una dei due chibou esterni della prima fila, seguendo il senso di semina della mossa in corso.
15. Finché ci sono semi nel deposito, tutte le mosse devono iniziare dalla prima fila. Non possono mai iniziare dalla seconda fila, anche se potrebbero terminare lì con una cattura.
16. Quando il deposito è vuoto, un giocatore può iniziare il suo tiro solo da una buca contenente almeno due semi: un singolo seme non si muove mai all'inizio della mossa.
17. Può accadere che una delle buche contenga un numero sufficiente di semi per fare più di un giro completo (almeno 17 semi). Distribuendoli la prima fila è completamente riempita. Se l'ultimo seme cade in una buca di questa fila di fronte ad una buca piena dell'avversario, i semi dell'avversario vengono catturati e distribuiti.
18. Il gioco termina quando tutti i semi nella prima fila dell'avversario vengono catturati, indipendentemente dal numero di semi rimasti nella fila posteriore o nel deposito. Questa situazione viene detta localmente *camou* che significa pigro. Il gioco termina anche quando, con il deposito vuoto, tutte le buche dell'avversario contengono un solo seme, perché una mossa non può iniziare da una buca contenente un singolo seme.

Come abbiamo visto le regole sono simili a quelle del Bao con le seguenti differenze, oltre naturalmente la disposizione iniziale:

- Non ci sono le *nyumba* (casa) e, quindi, nessuna delle regole ad esse associate che rendono il Bao la Kiswahili un gioco così difficile da imparare.
- È consentita la cattura con la semina da una buca che contiene più di 16 semi.
- È consentito svuotare la prima fila, ma si perde il gioco.
- Non esiste una regola di *takasia*.

Dalla descrizione di de Flacourt però si deduce una differenza nella prima mossa del primo giocatore, che però non viene riportata da nessun altro autore: *"Il primo giocatore quindi prende un seme, chiamato bassy, da una delle caselle centrali (contrassegnate con la lettera 'C' - ndt) e lo deposita in uno dei secondi due chibou (contrassegnate con la lettera 'B' - ndt) che sono dalla sua parte, e cattura il bassy nella buca opposta a quella in cui ha messo il suo bassy e*

lo porta in uno dei primi due chibou che sono dalla sua parte. L'altro giocatore ha un bassy in mano e lo mette in uno dei due chibou, o una delle quattro case centrali che sono sul suo lato e prende il bassy dalla casa opposta e lo porta a uno dei primi due chibou che sono dalla sua parte.”

Ribadisco che questa regola relativa all'inizio del gioco è riportata solamente da de Flacourt. Nessun altro testo o fonte consultata fa riferimento a questa regola particolare. Non so quindi se considerarla una svista degli autori successivi a de Flacourt oppure una particolare variazione locale riscontrata dallo stesso, regola che però è presente anche in altri giochi di mancala. O forse è meglio dire che anche altre varianti prevedono una mossa obbligata per il primo giocatore. La riporto per completezza di informazione.

De Flacourt riporta anche un'altra regola particolare, anche questa non citata da nessun'altra fonte. Tale regola permette al giocatore di poter effettuare una presa anche se non ha catture dirette possibili. La mossa è detta *Mamoucatsrha*²². La regola è descritta così: “*ma se le buche opposte a quelle in cui hai dei bassy, sono vuote, e le altre buche del vostro avversario che non sono opposte alle vostre che sono piene, sono piene, potete fare una Mamoucatsrha: così puoi portare un bassy da una delle tue buche piene, e prendi, con quello che hai messo lì, tutti i bassy che sono lì*”.

In pratica, nella situazione descritta sopra, in cui non ci sono catture dirette, si può depositare un seme dal deposito in una buca vuota opposta a quella avversaria dalla quale è possibile effettuare una cattura, e poi si prende un altro seme da una delle nostre buche con più di un seme e si deposita insieme a quello appena messo dal granaio. A questo punto si catturano i semi avversari e si procede con una semina come per una cattura normale.

Katra be²³

Tavoliere: 4x8.

Pezzi: 64 (32 per giocatore) .

Disposizione iniziale: 3 semi nella buca A5, 2 semi nella buca A5 e A6 della fila interna. 3 semi nella buca B5 della fila esterna. I restanti semi sono lasciati nel granaio e vengono immessi in gioco nella prima fase.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

²² Claude Allibert, nella sua edizione annotata del testo di de Flacourt specifica però che probabilmente il termine ha una traduzione errata e si deve intendere invece “*Mamohitsa raha*” (per mescolare le cose) come segnalato da Grandidier e altri e che probabilmente de Flacourt intendeva invece *mameno-atrika*. Il sito Mancala World riporta che il termine corrisponde a *Utitiri* del Bao, una particolare tecnica di attacco, con il significato di 'riempire quelle vuote'.

²³ Dandouau André-Jean, *Jeux Malgaches*. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 96

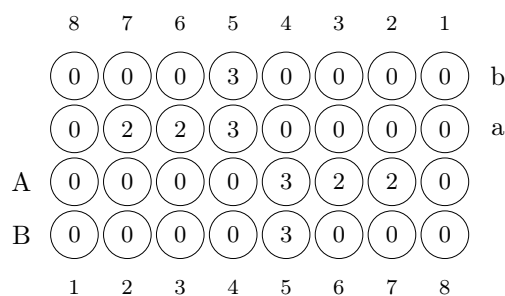


Figura 15 - Disposizione iniziale del Katra be

Il *Katra be* (a volte scritto con un trattino: *Katra-be*), è giocato principalmente su tutta la costa nord-occidentale, probabilmente per l'influenza avuta dai paesi africani confinanti in cui si gioca il Bao, al quale è molto simile nella disposizione iniziale e nel regolamento. *Katra be* significa 'Grande Katra' che fa ben comprendere la complessità del gioco.

Noto anche come *Katra Sakalava*, è la variante *Katra* più impegnativa giocata dai Sakalava nel Madagascar nord-occidentale. La terminologia e le regole sono molto simili al *Katra Fandatsaka* ad eccezione del *rova* (simile alla *nyumba* del Bao) ed alla disposizione iniziale.

Il gioco è stato descritto per la prima volta da André-Jean Dandouau nel 1909. Nel 1999, il gioco è stato brevemente descritto da J. de Voogt che ha affermato che è quasi identico al Bao giocato a Zanzibar conosciuto come Bao la Kiswahili.

Le due buche contenenti tre semi nella disposizione iniziale sono chiamate *Rova* e hanno proprietà speciali che ricordano la *nyumba* del Bao la Kiswahili.

Queste le differenze con le regole del Bao e del *Katra fandatsaka*:

- È consentito iniziare o continuare una mossa dal *rova* della prima fila in entrambe le fasi del gioco.
- Se il contenuto della *rova* interna viene seminato, tutto il suo contenuto più il contenuto della *rova* esterna vengono seminati.
- Una mossa non può mai iniziare dal *rova* della fila posteriore, né può continuare da lì, ma deve fermarsi.
- Una *rova* non può mai essere ricostruita una volta che è stata distrutta da una semina.
- Se vengono catturati i contenuti della *rova* interna, vengono catturati anche i semi nella *rova* esterna.
- È consentita la cattura da una semina iniziata da una buca che contiene più di 16 semi.

- È consentito svuotare la prima fila, ma si perde il gioco.
- Inizialmente non esisteva una regola di takasia. De Voogt, tuttavia, menziona la regola e afferma che differisce da Bao come segue: “Takasia della casa è possibile”.

Il Madagascar, come abbiamo visto, è una nazione molto particolare, con una fauna e una flora unici nel suo genere. Il suo isolamento ha determinato una varietà difficile da trovare in altri luoghi.

Poteva quindi il Madagascar non distinguersi anche nei giochi? Di seguito descrivo una variante particolare di mancala, prerogativa appunto del Madagascar, che si gioca su un tavoliere con 6 file di buche: il Katro.

Questa variante, segnalata per la prima volta da J. de Voogt è l'unica conosciuta nel genere dei mancala con sei file di buche.

Katro²⁴

Tavoliere: 6x6.

Pezzi: 72 (36 per giocatore).

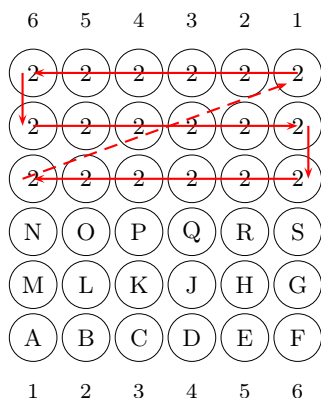
Disposizione iniziale: 2 semi in ogni buca.

Senso giro: Bustrofedico²⁵

Tipo semina: staffetta.

Il Katro è un mancala con molte peculiarità, ad iniziare dalla dimensione che è di 6 file di 6 buche, giocato nella provincia di Fianarantsoa. Ha dimensioni insolite per un mancala ed è l'unico con sei file di buche. È fra i più impegnativi della famiglia dei katra malgasci.

È giocato dai Betsileo ed ha una semina unica nel suo genere, che viene chiamata bustrofedica (come il tipo di scrittura), cioè dalla fila esterna verso quella mediana e quindi verso la prima fila. È una semina che non ha una direzione “fissa” ma procede in un senso fino all'ultima buca di una fila e poi prosegue nel senso opposto nella fila successiva con un movimento a zig-zag. Una volta superata la prima fila il movimento ritorna alla fila posteriore attraversando il tavoliere ma non entrando nella fila interna, secondo lo schema ABCDEF GHJKLM NOPQRS ABCD oppure BA-MLKJHG SRQPON FED ecc.



All'inizio del gioco, due semi o pietre vengono piazzati in ogni buca. Ciascun giocatore controlla le 3 file più vicine a sé.

Al proprio turno, il giocatore sceglie una buca non vuota della fila più esterna e preleva tutti i semi contenuti e inizia una semina, confinata alle proprie file, che può procedere in una delle due direzioni. È possibile anche iniziare con una buca contenente un singolo seme. I giocatori sono obbligati a iniziare la mossa dalla fila posteriore, a meno che questa non sia vuota, nel qual caso possono muovere dalla fila mediana o se anche questa fila è vuota è consentito muovere dalla fila interna.

La cattura è possibile dalla prima fila dell'avversario a meno che non sia completamente vuota, nel qual caso si può catturare dalla fila interna. Se anche la fila interna è vuota, si può catturare dalla fila posteriore.

Se c'è un solo seme su un lato della tavola, allora è permesso catturare con una mossa dalla fila interna alla prima fila (e prima ancora: dal retro alla fila interna) senza procedere con una semina bustrofedica. Il seme che viene mosso alla prima fila in questo modo si aggiunge a quello catturato e si procede con la semina normale dalla buca successiva a quella catturata.

Ai giocatori non è permesso passare una mossa.

Il gioco termina quando un giocatore non ha mosse.

Il sito Mancala World riporta che il giocatore che ha mosso per ultimo è dichiarato vincitore, mentre A.J. de Voogt, nel suo studio, non riporta un tipo di vittoria specifico ma dichiara che le regole del gioco sono simili a quelle del Katra dove la vittoria è del giocatore che ha catturato più semi, come per la quasi totalità dei mancala. Non so quindi quale dei due sia la regola corretta ma propendo per la seconda.

Katro bevohoka

Tavoliere: 4X8.

Pezzi: 64 (32 per giocatore).

Disposizione iniziale: 2 semi in ogni buca.

Senso giro: Orario e Antiorario a scelta del giocatore.

Questa variante l'ho scovata su un blog malgascio che ho molto personalmente tradotto con l'aiuto dei traduttori online. Non posso pertanto affermare che le regole siano corrette.

Il gioco si svolge come tutti gli altri Katra ma, ad inizio partita, ogni giocatore sceglie una buca del proprio campo, presumibilmente della prima fila, dalla quale è vietato catturare.

Il gioco prosegue con le modalità consuete e alla fine della partita il giocatore che ha più semi in questa buca è il vincitore.

²⁴Alexander J. De Voogt, *Distribution of mancala board games: a methodological inquiry*. In: Board Game Studies, vol. 2, 1999

²⁵È così denominata la scrittura, che si ha in alcune iscrizioni antiche (greche, italiche, latine), nelle quali la direzione cambia da riga a riga, cioè da sinistra a destra, poi da destra a sinistra, e così via, come si volgono i buoi che arano. La semina di questa variante ricorda appunto questo tipo di scrittura che si alterna nel senso nelle varie file di buche.

Questo regolamento potrebbe essere corretto perché altre varianti di mancala (solitamente a 2 file), prevedono il deposito di un seme nel proprio granaio durante la semina. Oppure come nel *Toguz kumalak* dove durante il gioco si può formare una buca (il *Tuz*) non catturabile e dove i semi depositati durante la semina vengono automaticamente aggiunti a quelli catturati.

Al termine della partita i semi contenuti vengono aggiunti a quelli catturati.

Se poi consideriamo che bevohoka dovrebbe significare incinta, ma il condizionale è d'obbligo, il regolamento che ho tradotto ha ancora più senso.



Termina qui il viaggio fra le regole dei Katra anche se il lavoro non è sicuramente terminato. Molti altri studi dovrebbero essere fatti per scoprire a fondo le regole e le altre varianti del gioco e per approfondire quelli già fatti.

Ho trovato infatti altri nomi nei vari testi ma nessuno di questi è spiegato dettagliatamente, come ad esempio de Voogt che cita un Katra Kroba del quale però non dà spiegazione delle regole, oppure Katro soavaly del quale non ho trovato regole se non in brevi

descrizioni in malgascio, che non so tradurre! Altri, dei quali ho trovato solamente il nome, sono: Katra homana-ivoaho, Katra kihanta e Katro bara, e alcune citate da Dandouau²⁶ delle quali non dà spiegazioni dei regolamenti: *Katra apikina* o *atsipina*, *Katra fanenjiaka* o *Katra-olo-may*, *Katra homanivoaho*, *Katra masombika*.

Come anche dichiarato da Tiennot nel suo studio, l'influenza occidentale ha iniziato a far entrare nelle famiglie, anche se povere, i giochi elettronici e di conseguenza quelli tradizionali vengono dimenticati, e giocati dai bambini più piccoli o nei paesi più interni dove ancora l'elettricità è scarsa. C'è quindi il pericolo che alcuni di questi giochi, per esempio il katro 6x6, scarsamente conosciuti, vadano persi definitivamente.

Una recensione precisa è quindi necessaria e urgente per questi giochi secolari, e forse millenari, che rischiano di essere dimenticati, complice anche il fatto che sono spesso giocati con mezzi di fortuna.



Con questo concludo questo articolo sui regolamenti dei Katra. Nel prossimo episodio alcune leggende legate al gioco e alla cultura malgascia.

Abstract Games League

Chi sarà il miglior
giocatore astratto
2020 ?

Tutte le informazioni su www.tavolando.net

²⁶Dandouau André-Jean, Jeux Malgaches. In: Bulletin de l'Académie Malgache, n. 7, 1909, pag. 9



Facebook astratta

a cura di Luca Cerrato

Il *fil rouge* di questo numero è il famoso social network **Facebook** tanto lodato quanto odiato e per questo numero il gruppo **Giochi astratti**.

Quando, nel lontano 2007, ho creato il gruppo di facebook dedicato ai giochi astratti, lo scopo era di *riunire virtualmente* gli appassionati sparsi per l'Italia e dall'altro di pubblicizzare questo particolare mondo ludico tra il vasto pubblico del social network.

Un problema generale dei gruppi sono le degenerazioni delle discussioni oppure gli argomenti fuori tema. Devo ammettere che ho avuto la fortuna di avere tra i membri del gruppo persone molto educate e soprattutto dei veri appassionati che sono sempre sul pezzo con discussioni a tema.

Ho voluto dedicare una parte de Il Fogliaccio degli Astratti ad alcuni *post* apparsi sul gruppo *Giochi Astratti* che hanno stimolato il mio interesse e hanno dato vita ad interessanti discussioni.

Ovviamente ho dovuto fare una selezione degli

argomenti e molti sono dovuti, purtroppo, rimanere fuori per questioni di spazio oppure perché pubblicati dopo la chiusura del numero, ma mi ripropongo di ritornarci.

A livello internazionale esiste un'altro interessante gruppo di giocatori astratti che si chiama *Abstract Nation*.

Per il gruppo *giochi astratti* gli argomenti trattati in questo numero sono:

- *I giochi di Niek Neuwahl;*
- *Restrizioni delle mosse;*
- *Varianti di Quoridor;*
- *Giochi carta e matita.*



KIBA per imparare e giocare a Bao:

www.kibao.org

Shogi

a cura di Giuseppe Baggio.

SHOGI: proverbio (kakugen)

Una Torre che controlla una traversa del proprio campo è un formidabile difensore.

È piuttosto facile e intuitivo comprendere la forza offensiva di una Torre che controlla una colonna che punta al campo avversario; si tende tuttavia a sottovalutare l'importanza di una Torre che controlla una traversa del proprio campo. Eppure, nel medio gioco e nel finale, il controllo di una traversa del proprio campo può spesso spegnere l'attacco avversario e dar modo per di più di effettuare un efficace contrattacco.

Un altro proverbio, che si ricollega a questo, recita: "se una Torre difende in 2^a traversa, non c'è il matto". In incontri amatoriali capita spesso che non si riesca a sfruttare la Torre in attacco ed anzi la si dimentichi per quasi tutta la partita. In casi del genere non si dovrebbe mai escludere la possibilità di servirsi della Torre per controllare una traversa del proprio campo.

Diagramma 1A

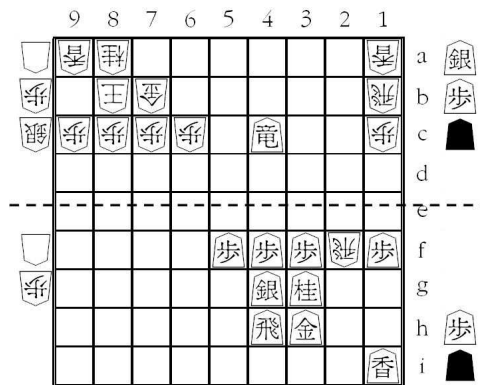


Diagramma 1B

Una rapida occhiata al diagramma 1A, potrebbe erroneamente far credere che il Nero abbia parecchie opzioni offensive ma in realtà la Torre bianca in 1b gli pone dei problemi.

Variazioni dal diagramma 1A:

(1) 1.S*6a G7a 2.S5b+ P*5a;

(2) 1.+R4a. Una mossa non particolarmente efficace contro la quale rimane possibile al Bianco la difesa S*5b;

(3) 1.P*3b o 1. S*2c sono rispettivamente una perdita di tempo e un attacco troppo isolato.

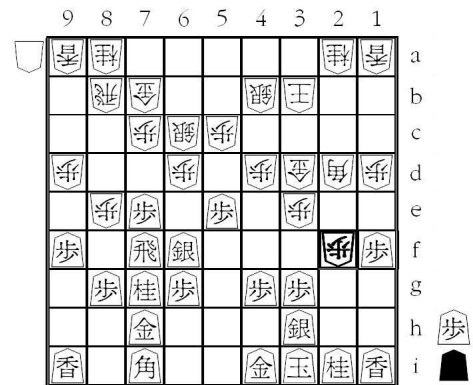
Se non ci fosse la Torre bianca in 1b a controllare la traversa, il Nero potrebbe attaccare il punto vitale 6a del Bianco con +R5b seguita da S*6a, ma con la Torre in 1b, l'attacco risulta rallentato rispetto alle varianti 1 e 3.

Diagramma 1B: la mossa giusta è 1.R4i.

Si potrebbe credere che paracadutare un pedone con 1.P*2g sia il modo migliore per prevenire l'irruzione della Torre bianca, ma se si analizza un po' più

a fondo, si può notare che 1.R4i è un chiaro tesuji (tatticismo specifico), contro cui 1... P*2g viene contrastata da 2.R2i ed il Nero sarebbe inoltre in grado di minacciare l'intrappolamento della Torre con P*2e. In ogni caso R4i, che controlla l'ultima traversa, è la migliore opzione difensiva.

Diagramma 2 (dopo ... P2f)



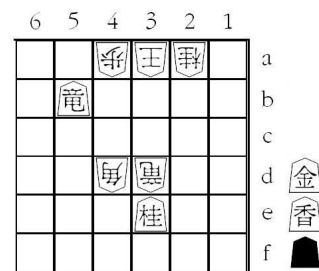
Mosse dal diagramma 2:

1.S5g G2e 2.P*2g P3f 3.Px2f Gx2f 4.Px3f ed il Nero è in vantaggio.

La prima mossa d'Argento è ottima in quanto permette alla Torre di controllare la traversa. In risposta a G2e, che protegge il pedone in 2f, il Nero contrattacca con P*2g.

Dopo la sequenza della soluzione, il Nero minaccia 5.P*2g G2e 6.N3g. Sembra quindi che il Bianco non abbia altro che 4.B3c, ma dopo 5.P*2g G2e 6.N3g G2d 7.S4f tutti i pezzi neri acquisiscono forza con posizione nettamente migliore.

Tsume 1 (5 mosse)



Hisshi (1 mossa)



Soluzioni a pagina 65.



I giochi di Niek Neuwahl

a cura di Luca Cerrato

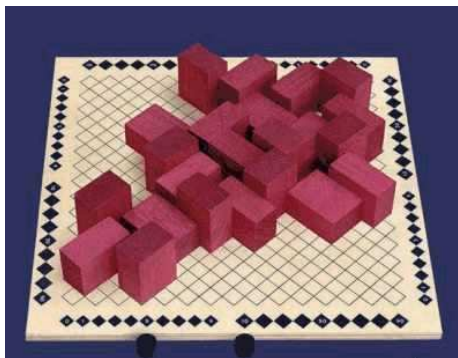
Creare giochi semplici non è affatto semplice, in primis perché c'è sempre la tentazione di *arricchire* la propria creazione per renderla unica e meravigliosa con regole che alterano il flusso ludico senza alcun motivo. Dall'altra parte facendo delle *cose* semplici si può facilmente cadere nelle banalità, inoltre molti dei meccanismi più ingegnosi che sfruttano la semplicità sono già stati inventati da secoli vedasi per esempio il Go, Mancala o i giochi di filetto.

Un'autore di giochi che ha fatto della semplicità la sua filosofia ludica è *Niek Neuwahl* olandese di nascita, ma ormai naturalizzato toscano, il suo motto nel progettare i suoi giochi astratti è ridurre al minimo, alla essenzialità i meccanismi ludici.

Tra le sue esperienze ludiche ha avuto la fortuna di frequentare il grande maestro *Alex Randolph*.

Nel proseguo dell'articolo troverete alcuni dei suoi giochi astratti più interessanti.

1 Stein + Co. (anno 2003) utilizza un unico tipo di pezzo, un parallelepipedo, che viene piazzato su un tavoliere quadrato.



I giocatori si alternano piazzando un pezzo a turno, che ha una dimensione di 2x3x4 caselle.

Lo scopo è di racchiudere delle caselle vuote sul tavoliere. Ogni casella racchiusa da un blocco giocato conta un punto, uno spazio vuoto non deve essere in grado di ospitare un pezzo.

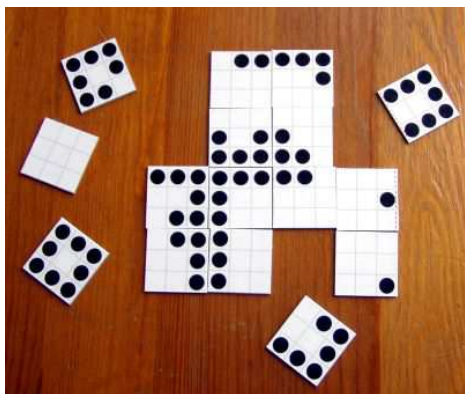
Dopo il piazzamento del primo pezzo tutti gli altri devono essere piazzati in modo che tocchino almeno uno già piazzato, non si può toccare un pezzo con la stessa altezza a meno che si fanno dei punti. Il gioco termina quando non si potrà più piazzare nessun pezzo.

Vince chi ha più punti.

Il gioco **16!** (anno 2004), ristampato nel 2010 con il nome **Paradisio**, è composto da sedici tessere.



Ogni tessera è una griglia 3x3 su cui possono esserci disegnati dei punti, la casella centrale è sempre vuota. Una delle tessere ha tutti gli otto punti mentre un'altra non ha nessun punto, in figura un esempio di tessera:

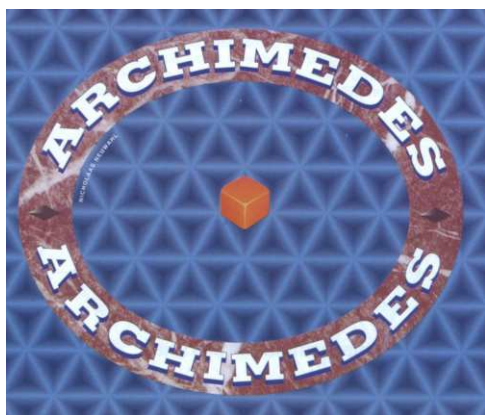


Il giocatore che non può piazzare una tessera ha perso.

I giocatori si dividono le tessere in maniera casuale, i pezzi vengono piazzati a faccia in su.

Al proprio turno il giocatore piazza una sua tessera, ogni piazzamento (eccetto il primo) deve essere fatto in modo che i puntini combaciano con quelli presenti e le zone vuote con quelle vuote in gioco.

Archimedes (anno 1995), un gioco astratto per due o tre giocatori che viene giocato su un tavoliere esagonale con caselle triangolari. Ogni giocatore ha quattro pedoni a forma di dado piramidale in modo che possano essere posizionati sulle caselle del tavoliere.



I dadi vengono spostati di uno spazio all'altro con una semplice spinta sulla cima.

In due giocatori si posizionano i propri quattro dadi lungo due bordi frontali.

Lo scopo del gioco è far attraversare il tavoliere ai propri pezzi e portarli sul lato opposto prima del vostro avversario.

Un dado può essere mosso di un certo numero di caselle lungo una linea. Ogni dado sul tavoliere è posizionato sull'intersezione di tre linee. Il numero di caselle percorribili è pari al numero di dadi che sono presenti su queste linee, bisogna eseguire tutto il movimento. Il dado in movimento non può saltare altri dadi.

Se un giocatore non ha mosse legali passa il turno.

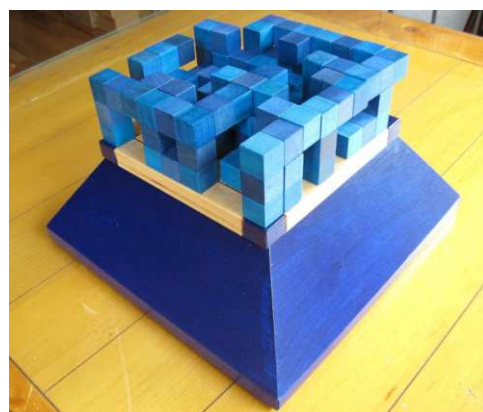
Nella variante a tre giocatori valgono le regole di sopra. Il terzo e il quarto dado di ogni giocatore possono essere mossi quando il primo e secondo dado hanno raggiunto la meta.



Auf Teufel komm raus! è un gioco di tessere triangolari dove i giocatori cercano di connettere i diavoli con le loro code. Vince chi realizza la coda più lunga.



In **Aztec** i due giocatori sono impegnati a costruire un tempio gigante utilizzando 22 pezzi identici tridimensionali a forma di L composti da sei cubi. Inizialmente viene posizionato al centro del tavoliere un cubo bianco, il tavoliere è un quadrato 9x9 con i bordi che servono come conta punti.



Lo scopo del gioco è piazzare blocchi al terzo livello sui due lati opposti del tempio.

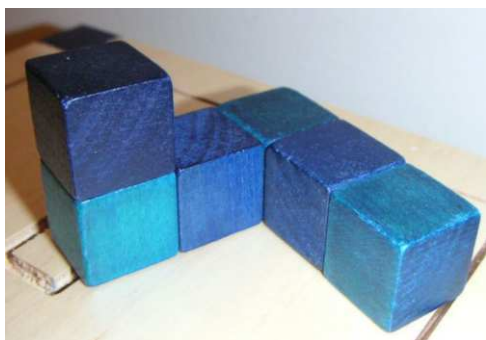
Un giocatore ha i lati Nord/Sud l'altro i lati Ovest/Est del tavoliere e 11 pezzi a testa.

Al primo turno bisogna piazzare un pezzo a forma di L in modo che tocchi almeno due facce del cubo bianco piazzato al centro del tavoliere.

Dopo di che nel proprio turno si posiziona un pezzo a L in modo che non scivoli.

La costruzione del tempio deve seguire le seguenti regole:

- Ogni nuovo pezzo a L deve essere a contatto con almeno due facce di pezzi già piazzati. Queste due facce possono comunque non essere adiacenti, sono permessi anche contatti su più livelli;



- Ogni parte del pezzo non può superare il terzo livello;
- Ogni parte del pezzo non può fuoriuscire dal tavoliere;
- La costruzione deve rimanere stabile;
- I blocchi possono essere posizionati l'uno sull'altro;
- I pezzi una volta piazzati non si possono più muovere.

Quando tutti i 22 blocchi sono stati piazzati la partita ha termine e si contano i punti cioè il numero di caselle dei propri lati che sono occupati da cubi a livello tre. Gli angoli contano per entrambi i giocatori. In caso di parità vince il giocatore che ha iniziato.

Esiste anche la variante a tre giocatori in cui il terzo giocatore ha il ruolo di *Ah Puch*, il *dio distruttore*, che ha lo scopo di contenere il punteggio dei due giocatori il più basso possibile.

Per decidere chi sarà Ah Puch si utilizzerà un'asta al ribasso, un esempio d'offerta può essere che nessun giocatore otterrà 12 o più punti. Il giocatore che fa l'offerta più bassa sarà il distruttore e vincerà la partita se riuscirà a confermare la sua previsione.

Nella partita il distruttore prenderà otto blocchi e i due giocatori sette blocchi a testa. Il distruttore farà la prima mossa e poi ci si alterna alla mossa come spiegato sopra.

Inversé è l'emblema della semplicità, ogni giocatore ha cinque pezzi che rappresentano degli edifici in stile 'Bauhaus'. I pezzi dovranno essere depositati su un tavoliere quadrato di 12x12.



Lo scopo del gioco è essere l'ultimo giocatore ad aver giocato un pezzo.

I pezzi hanno le seguenti dimensioni e colori:

- *Pezzo nero*, 2 x 4 x 6 caselle;
- *Pezzo rosso*, 2 x 3 x 8 caselle;
- *Pezzo verde*, 3 x 4 x 4 caselle;
- *Pezzo giallo*, 1 x 6 x 8 caselle;
- *Pezzo blu*, 2 x 12 x 2 caselle.

Ogni giocatore ha a disposizione un set di cinque pezzi, a turno si piazza uno dei propri pezzi

Le regole da seguire per il piazzamento sono:

- Blocchi dello stesso colore *non possono toccarsi* per lato (per spigolo si può);
- Blocchi della stessa altezza *non possono toccarsi*;
- Se l'avversario ha già piazzato un dato pezzo, il giocatore *non può più piazzare il suo nello stesso modo*. Per esempio se l'avversario ha piazzato il suo pezzo rosso in verticale, io posso mettere il mio solo in piano cioè a *piatto* o a *coltello*;
- Tutti i blocchi *devono essere piazzati sul tavoliere*, cioè non possono essere impilati.

Kastell-Castello a prima vista può sembrare una variante di *Cathedral*, ma è abbastanza differente. I due giocatori si alternano a depositare uno dei loro sette pezzi a forma di tetramini su un tavoliere 8x8. Il giocatore che piazza l'ultimo edificio è il vincitore.



Per rendere il gioco differente ad ogni partita si piazzano tre alberi che occupano una casella l'uno.

Mount Everest o Troika (anno 2000), il tabellone è una rampa di scale che rappresentano l'ascesa al monte Everest.



Si può giocare fino a quattro giocatori, vince chi per primo riesce ad andare in cima e ritornare alla base del monte. Per far questo si utilizzano tre dadi.

Ta Yü, il gioco si ispira al leggendario eroe cinese che salvò il regno di mezzo dall'inondazione creando una moltitudine di canali.

In questo gioco i giocatori cercheranno di drenare l'acqua dalle loro lande con il piazzamento di tessere che rappresentano dei canali d'acqua.

I materiali di gioco sono un tabellone e 112 tessere.

Lo scopo è piazzare le tessere e connettere i canali per formare un sistema di canali che parte dal centro del tavoliere e si dirama verso i quattro bordi del tavoliere (chiamati coste). Un giocatore avrà la costa nord-sud l'altro quella est-ovest. Quando un canale raggiunge un bordo diventa un estuario. I punti guadagnati da un giocatore sono pari alla moltiplicazione degli estuari che sono presenti sulle due proprie coste.



Ad inizio gioco le tessere vengono mischiate e si formano due pile di tessere a faccia in giù.

Le tessere vanno piazzate sul tabellone a faccia in su e devono occupare tre caselle.

Il primo giocatore prende una tessera e deve piazzarla nel centro del tavoliere in modo che uno dei tre quadratini della tessera sia sulla casella centrale del tavoliere.

Dopo di che a turno i giocatori estraggono una tessera e la depongono sul tavoliere a faccia in su rispettando le seguenti regole:

- Il canale della nuova tessera deve essere connesso al canale già presente sulla tavola e non può bloccarne uno già esistente;
- Una tessera può essere piazzata in modo che tocchi il bordo con un canale oppure con un bordo vuoto;
- Una tessera non può uscire dal tabellone.

Il gioco ha termine quando un giocatore non può più piazzare una tessera

Una variante per due giocatori è quella che i giocatori hanno in mano due tessere e scelgono quale piazzare.

Il gioco può essere giocato anche in quattro formando due squadre, il gioco si svolge come descritto in precedenza e i due compagni di squadra non possono parlarsi

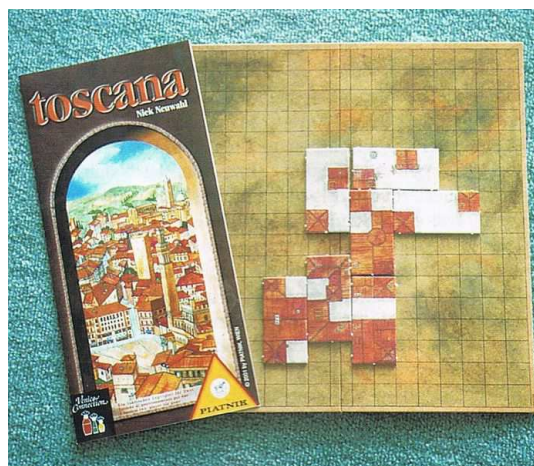
Esiste una variante per tre giocatori. Valgono le stesse regole per il gioco a due, il terzo giocatore interpreta la parte del *cattivo* che cerca di far fare meno punti possibili agli altri due giocatori.

Per determinare questo giocatore viene fatta un'asta tra i tre giocatori che a turno indicano il punteggio che i due avversari non supereranno. Per esempio si dichiara 20 punti entrambi il giocatore cattivo ha vinto se nessuno degli altri due giocatori supera i 20 punti. Il giocatore che ha fatto l'offerta più bassa sarà il cattivo.

Dopo l'asta il gioco inizia e prosegue come descritto sopra.

Toccato, gioco astratto che usa dodici polimini, che bisogna piazzare e poi rimuoverli da un cubo per guadagnare dei punti.

Toscana (anno 2001) è un'altro gioco semplice, ma non banale. I giocatori hanno 16 tessere (ogni tessera ha la dimensione 4x2 caselle). Su ogni tessera sono disegnati dei tetti e palazzi grigi. Un giocatore utilizza i tetti l'altro i palazzi. Ogni giocatore mischia le loro tessere e le mette in pila scoperte di fronte a se.



A turno i giocatori piazzano una loro tessera su un tavoliere 17x17, le regole da seguire sono le seguenti:

- La prima tessera deve coprire la casella centrale del tavoliere;

- La tessera deve essere piazzata in modo tale che almeno un quadrato del colore del giocatore tocchi un quadrato dello stesso colore di una tessera piazzata in precedenza.

Lo scopo del gioco è formare la più grande area connessa di tetti oppure di palazzi al termine del gioco.

Durante la partita i giocatori possono utilizzare il veto, una sola volta, indicando una tessera avversaria che verrà rimessa in fondo nella pila.



Si consiglia di fare due partite in cui si invertono i colori.

In **Touch** ogni giocatore ha 12 pezzi tridimensionali a forma di 'J' che deve piazzare su un tavoliere 7x7. Si guadagna un punto per ogni pezzo avversario che si tocca con il pezzo depositato. Chi ha più punti a fine partita è il vincitore.



Il nome del gioco **UGGU** è l'acronimo tedesco di *differente-uguale-uguale-differente*.

Viene giocato su un tavoliere 9x9, in alternativa, per le partite più brevi, si può usare un tavoliere 7x7. Il materiale di gioco è composto da 14 pezzi chiari in

tre differenti altezze per un totale di 42 cubi, 14 pezzi scuri in tre differenti altezze per un totale di 42 cubi.

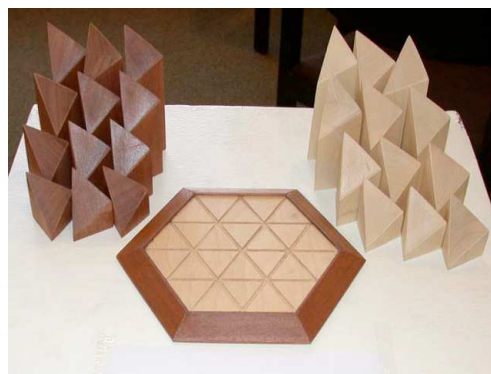
Perde il giocatore che non può depositare il suo pezzo.

Il giocatore chiaro fa la prima mossa e deposita un suo pezzo su una qualsiasi casella del tavoliere che non sia una di bordo, stessa cosa fa il giocatore scuro.

Dopo di che i giocatori si alternano a piazzare i loro pezzi adiacenti (ortogonalmente o diagonalmente) ad un altro pezzo già presente rispettando le seguenti due regole:

- Se i pezzi adiacenti hanno differente altezza allora devono essere dello stesso colore;
- Se due pezzi adiacenti hanno la stessa altezza devono avere un differente colore.

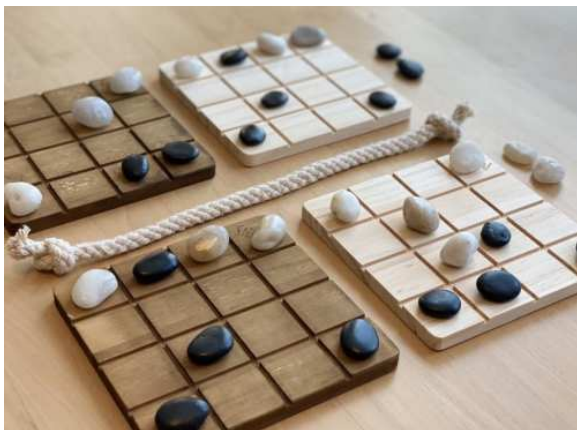
In **Ultimus**, gioco tridimensionale, ogni giocatore ha 12 pezzi i quali hanno una base triangolare ma con una differente altezza, vedere la foto di sotto. Lo scopo del gioco essere l'ultimo a piazzare un pezzo. Non si può piazzare un pezzo della stessa dimensione del precedente.



Il pezzo piazzato deve avere un lato che tocca il pezzo piazzato alla mossa precedente e con un bordo della stessa altezza di un bordo adiacente

Zoned (anno 2005), i pezzi hanno una forma particolare, un quadrato a cui è stato aggiunto un triangolo, che ha la base doppia rispetto al lato del quadrato. Lo scopo è simile a quello del 1 Stein + Co.





Nuovi astratti, Shobu

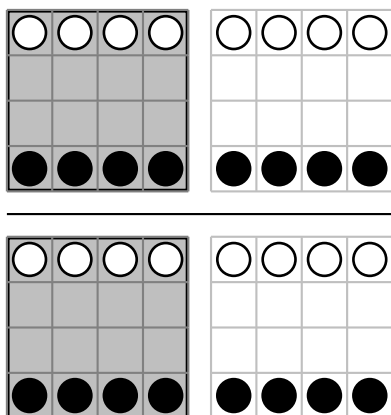
a cura di Luca Cerrato

Qualche volta capita che il fogliaccio degli astratti prenda in considerazione qualche novità e questa volta vi presento **Shobu**. Il gioco mi ha colpito per la sua semplicità e materiali usati.

Shobu (*Manolis Vranas, Jamie Sajdak - 2019*)

Giocatori, Due (bianco e nero)

Materiali, quattro tavole quadrate di 4x4 caselle, due chiare e due scure, 16 pietre scure e 16 chiare.



Nella confezione originale è presente anche un cordino che non ha nessuna parte attiva nel gioco, ma serve solo come divisore tra le tavole dei giocatori.

Scopo del gioco, spingere tutte le pietre avversarie fuori da una delle quattro tavole.

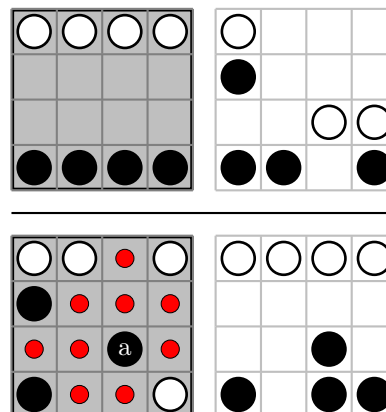
Inizio gioco, un giocatore ha una tavola bianca e una nera. Su ogni tavola vengono posizionate sulle file più vicine le proprie pietre come in figura di sopra.

Il gioco, i giocatori si alternano alla mossa. Nel proprio turno di gioco si deve fare una *mossa passiva* e di seguito una *mossa aggressiva*.

La mossa passiva, questa mossa deve essere giocata su una delle due tavole del giocatore di turno che sceglie una delle sue pietre e la muove in verticale,

orizzontale oppure diagonale di una oppure due caselle. La pietra non può attraversare oppure arrivare su caselle occupate da altre pietre. Inoltre non può spingere nessuna pietra.

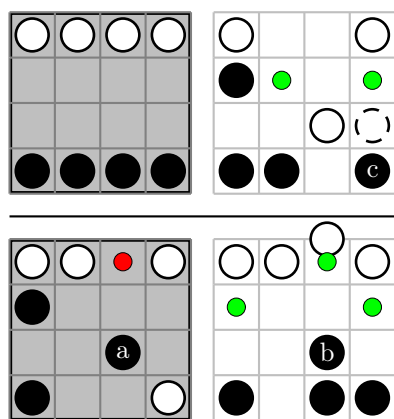
Nel diagramma di sotto la pietra nera 'a' si può muovere in una delle caselle segnata da un punto rosso.



Mossa aggressiva, dopo la mossa passiva il giocatore effettua una mossa aggressiva, che deve essere fatta nella stessa direzione e numero di spazi di quella passiva. In più la mossa aggressiva deve essere fatta su una delle tavole del colore opposto. Una mossa può spingere una pietra avversaria, non è una mossa obbligatoria. Una pietra spinta fuori dalla tavola viene rimossa dal gioco.

Nell'esempio di sotto la pietra nera ha fatto la mossa passiva muovendosi di due caselle (pallino rosso). Per la mossa aggressiva il giocatore nero ha cinque possibilità di cui:

1. Pietra b, spinge fuori una pietra bianca;
2. Pietra c, muove la pietra bianca di due caselle.



Una mossa aggressiva *non può spingere* due pietre in una sola mossa e non si possono spingere pietre del proprio colore.

Importante se una mossa aggressiva non può essere fatta l'iniziale mossa non è valida e deve esserne fatta una differente.

Se non si possono fare entrambe le mosse la partita è persa.

Abstract Games League

La terza edizione della **Abstract Games League** è prossima alla pausa estiva ed è ora di fare i primi conti dell'edizione 2020.

In questa edizione i tornei sono 26, giocati su tre siti (*Board Game Arena, Little Golem e KIBA*), con la novità dei play off finali a cui possono accedere i primi quattro giocatori della classifica AGL 2020.

Il numero di partecipanti ai tornei nel 2020 in media è aumentato rispetto al 2019 come si può evincere dall'elenco di sotto che tiene conto dei tornei iniziati o finiti nella stagione 2020, tra parentesi i partecipanti nel 2019.

- Amazon 12 (7)
- Bao 14 (19)
- Connect6 7 (5)
- Dvonn 9 (5)
- Hex 23 (20)
- Hive 36 (36)
- Kalah 16 (11)
- Lyngk 7 (7)
- Othello 36 (36)
- Polyomino 7 (4)
- Quoridor 18 (28)
- Battle of sheep 36 (21)
- Twixt 14 (8)
- Kingdomino 36
- Circle of life 17

La classifica AGL 2020 vede la conferma di SOLFAREMI in testa alla classifica, anche se dalle retrovie ci sono giocatori che potrebbero, in futuro, mettere in discussione il suo primato. Uno tra tutti è *Maurizio De Leo* che è alla sua prima partecipazione.

Anche se la AGL 2020 è nel pieno dell'attività si sta già pensando alla AGL 2021. Non sono previsti grandi modifiche, sicuramente saranno aggiunti nuovi giochi e alcuni usciranno.

Per ampliare l'offerta torneistica uno dei siti da prendere in considerazione è il *Richard's PBM Server* (www.gamerz.net/pbmserv/). Purtroppo il sito non prevede una gestione automatica dei tornei e per alcuni giochi la grafica è molto essenziale (caratteri ascii).

Per terminare un sondaggio, quali giochi del Richard's PBM Server vorreste giocare nella **AGL 2021**?

BOARD GAME ARENA

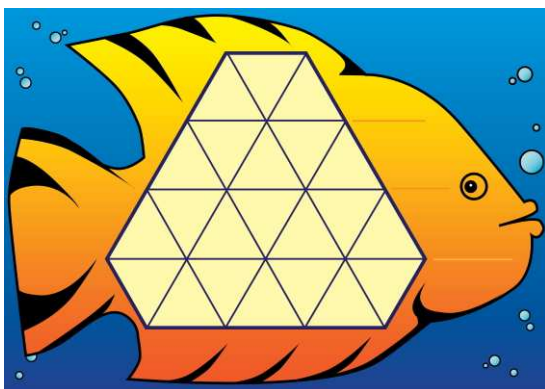
Astratti su BGA

a cura di Mago G.

Board Game Arena è uno dei siti di riferimento per il gioco on line e per la fortuna degli *astrattisti* sono presenti interessanti giochi astratti. In questo numero *Mago G.* ci presenta *Gorami* e *Mammalath*.

Gorami, *Klaus-Peter Rudolph*, è un gioco astratto molto semplice per 2 giocatori.

A inizio partita viene scelto con quale tabellone giocare e ogni giocatore riceve dischetti di valore 1 2 e 3 in numero che dipende dal tabellone scelto.



Si sceglie il primo giocatore casualmente e poi si gioca un turno a testa.

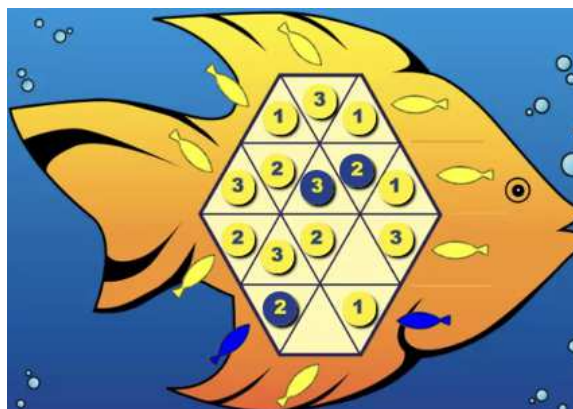
In un turno un giocatore deve piazzare un dischetto in una casella libera del tabellone con la restrizione che due numeri uguali (anche di colori diversi) non possono essere posizionati adiacenti.

Se un giocatore piazzando un dischetto occupa l'ultima casella vuota intorno a un dischetto avversario, questo dischetto diventa immediatamente del colore del giocatore che lo ha circondato.

Il gioco prosegue fino a quando i giocatori hanno caselle libere dove possono posizionare dischetti, poi si controlla chi ha vinto.

Si controllano quindi le strisce di caselle adiacenti presenti sul tabellone e ogni giocatore somma il valore dei dischetti che ha posizionato su quella striscia. Chi ha il totale più alto conquista la striscia. Chi conquista in totale più strisce vince la partita. In caso di parità, vince chi ha il totale più alto della somma del valore dei dischetti nello spazio centrale del tabellone (tutte le caselle che non toccano il bordo esterno). In caso di stesso totale, la partita finisce in parità.

Il gioco è semplice e veloce. Occorre fare attenzione a non farsi circondare i dischetti e calibrare la potenza dei dischetti posizionati.



In questa partita il giallo vince conquistando 8 strisce, contro le 2 conquistate dal blu.

Mammalath di *Grant Fikes* è un gioco astratto per 2 giocatori.

A inizio partita su un tabellone rappresentante una griglia 6x6 vengono messe casualmente 36 tessere, associate a 6 specie animali diverse.

Ogni giocatore riceve 18 gettoni di un colore, poi viene scelto casualmente chi gioca per primo.



Nel proprio turno un giocatore deve svolgere una tra le seguenti tre azioni.

- *Posizionare un gettone su una casella del tabellone*: il gettone può essere messo dove c'è una tessera animale o dove non c'è nessuna tessera animale, ma non può essere messo dove c'è già un altro gettone;
- *Liberare una specie*: con questa mossa, un giocatore rimuove dal tabellone tutte le tessere animale della specie animale che desidera. Tutti i gettoni vengono lasciati al loro posto.
- *Liberare una fila*: con questa mossa, un giocatore rimuove tre tessere animale che siano poste consecutivamente sul tabellone in orizzontale, verticale o diagonale. Tutti i gettoni già piazzati dai giocatori vengono lasciati al loro posto.

La prima mossa del primo giocatore deve per forza essere quella di posizionare un proprio gettone. Il secondo giocatore, nel proprio primo turno, può poi svolgere un turno normale, oppure sostituire il gettone messo dal primo giocatore con uno proprio.

Un giocatore vince quando ha tre propri gettoni sul tabellone allineati consecutivamente in orizzontale, verticale o diagonale e nessuna tessera animale deve essere presente nelle tre caselle dove ci sono i gettoni.

Un giocatore perde quando ha tre propri gettoni sul tabellone allineati consecutivamente in orizzontale, verticale o diagonale ed almeno una tessera animale è presente in una delle tre caselle dove ci sono i gettoni.

Se nella stessa mossa a un giocatore capita di soddisfare nello stesso momento sia la condizione di vittoria che quella di sconfitta, il giocatore perde comunque la partita.

La partita finisce in pareggio se un giocatore finisce i gettoni da giocare.

La scelta di utilizzare le facce degli animali appare tanto debole dal punto di vista delle motivazioni (considerando anche che ciascuna specie si "comporta" allo stesso modo) quanto accattivante dal punto di vista grafico.

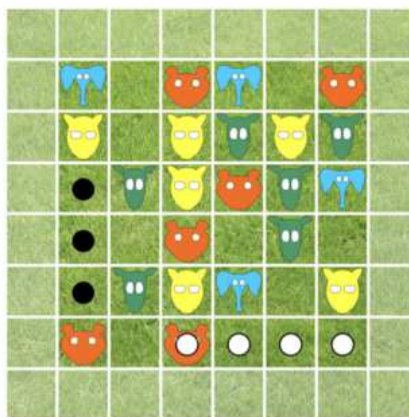
Il gioco è estremamente semplice, ma tutt'altro che banale nella pratica.

Consigli?

- Primo cercare di evitare sviste (cosa che capita anche ai giocatori più esperti) e sfruttare eventualmente quelle dell'avversario;
- Secondo cercare la possibilità di creare una doppia minaccia o di individuare una sequenza di mosse forzate tale da condurre ad una doppia minaccia;
- Un altro modo per vincere è quello di mettere in pratica una minaccia che può essere parata dall'avversario solo allineando tre gettoni su caselle non tutte libere.

Per la mia breve esperienza il gioco dura poco e non mi è mai capitato di finire la partita in pareggio.

Graficamente poi la parte più bella è la liberazione degli animali.



Nell'esempio di sopra si vede il NERO vincere ed il BIANCO perdere.

I riferimenti per approfondire il gioco:

<https://nestorgames.com/#bytype>

<https://boardgamearena.com/player?id=1166851>





Vincoli ludici

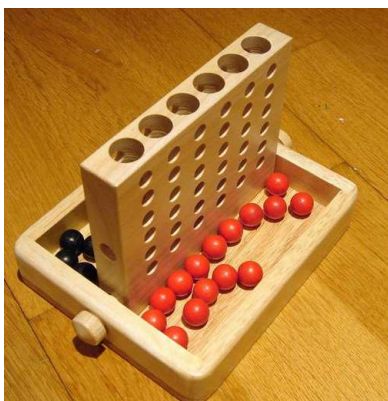
a cura di Luca Cerrato

L'idea per questo articolo arriva dal post di **Michele De Russi** di metà Ottobre 2019 in cui metteva in risalto la particolare regola del gioco *Quartò*, dove l'avversario dà il suo contributo alla nostra mossa scegliendo il pezzo da depositare.

La mossa di *Quartò* potrebbe essere vista come una speciale *bi-mossa* dove la prima parte è quella effettuata dal nostro avversario che consegnando il pezzo da depositare *restringe* le nostre possibili mosse, la seconda è quella vera e propria dove viene posizionato il pezzo.

Questa particolare *bi-mossa*, caratteristica del gioco francese, potrebbe essere applicata anche ad altri giochi, Michele ne suggerisce qualcuno.

Partiamo dal classico **Nim** introducendo la regola che il giocatore decide se l'avversario possa rimuovere un numero pari oppure dispari di fiammiferi da una riga.



I pezzi condivisi, cioè che sono a disposizione di entrambi i giocatori, potrebbero essere utilizzati nei classici giochi di filetto. Il **Gomoku** oppure **Forza 4** sono due esempi, ma nulla vieta di applicarli ad altri. La variante è semplicissima un giocatore sceglierà il colore della pedina (nero o bianco) l'altro dove piazzarla sul tavoliere. Vince chi fa un filetto di un colore, per esempio di cinque pezzi.

Il gioco *Forza 4* si applica molto bene per un'altra variante, un giocatore sceglierà in quale colonna piazzare la pedina, pari oppure dispari, il suo avversario dovrà deporre la sua pedina.



Giochi come gli *Scacchi* che utilizzano tavolieri con caselle nere e bianche si prestano molto per un'altra tipologia di *bi-mossa*, un giocatore decide il colore della casella d'arrivo l'altro muove un pezzo.

Stessa regola può essere applicata al gioco dell'*Othello*, giocato su una scacchiera.

In tutto questo anche la *Dama* ha la sua variante, la mossa restrittiva è se far muovere a sinistra oppure a destra una pedina oppure una dama.

Nel gioco *dots & boxes* la restrizione avviene sull'orientamento della barriera da piazzare, orizzontale oppure verticale.



In *Pentago* il nostro avversario potrebbe scegliere il tavoliere da girare oppure quello dove piazzare la nostra mossa.

Nelle varianti di sopra si possono individuare due meta gruppi di restrizioni, quello che coinvolge i tavolieri, cioè la scelta delle caselle d'arrivo e quello che agisce sui pezzi, la scelta del pezzo oppure la sua direzione.



Anche *Colors* si presta molto bene, il giocatore di turno è obbligato a prendere almeno una pedina di un determinato colore, scelto dal suo avversario.

Nel gioco *Amazons* l'avversario potrebbe decidere la direzione in cui la freccia viene sparata.

Credo che i giochi con pezzi condivisi si adattano molto bene a questa speciale bi-mossa e tra questi perchè non coinvolgere *Zertz*?

Qui il gioco è abbastanza semplice: il vostro avversario sceglierà la colore della biglia al vostro posto.

Esiste anche un altro sistema dove il nostro avversario può mettere il suo zampino nella mossa, vedasi per esempio *Kamisado* e *Super Tris*, *Mana*. In questi giochi la nostra mossa influisce in qualche modo quella avversaria e viceversa.



In *Kamisado* è il colore della casella d'arrivo che indica al nostro avversario la torre da muovere.

Nel *Super tris* è il posizionamento del simbolo ad indicare la tavola su cui dovrà giocare il nostro avversario.

In *Mana* (FdA 51) è la casella dove termina il movimento che *abilita* le caselle da cui potrà muovere l'avversario.

Infine vi propongo il gioco **Terxo** creato e presentato da *Simone Paganoni*.

In una partita di *Terxo* i due giocatori dovranno costruire un cubo di dimensione tre cubetti e nel farlo dovranno cercare di fare più punti possibili stando attenti a scegliere il cubetto giusto che il vostro avversario dovrà posizionare.



Non mi sono mai occupato di giochi, né avrei mai pensato di inventarne uno.

L'idea di *Terxo* mi è venuta nel novembre 2016 per un puro sfizio matematico.

Nel pomeriggio avevo giocato a *Quartò* e la notte ho pensato a quello che c'era sotto. Ho dovuto spremere le meningi per un bel quarto d'ora per farmi venire l'idea che:

se al posto di una codifica binaria avessi usato una codifica ternaria dei pezzi sarebbe potuto uscire qualcosa di nuovo.

Due mesi dopo ritrovo lo schizzo dell'idea nel mio taccuino e decido di provare a realizzare una versione di carta, simile a quella scaricabile gratuitamente dal sito:

<http://www.terxo.net/pages/doc/download.html>.

Tutto tornava, dall'idea al gioco attuale non ricordo di aver dovuto cambiare nulla di sostanziale, è un gioco astratto con regole semplici.

Dopo il primo prototipo di carta sono passato al legno, una settimana per crearlo.

Da luglio a novembre 2017, grazie anche alla *disoccupazione creativa*, compro listelli di legno al Brico, li sego in cubetti e faccio 20 set, creando le prime versioni a colori e con uno di quelli vado dritto a Lecco a farmi dire di no dalla *Milani Wood*.

Non demordo, arriva il Natale 2017 e il mio gioco è sotto l'albero in compagnia di tanti altri doni, ho la versione con i colori definitivi. Mi procuro i cubi colorati su internet e passo i pomeriggi a casa a dipingerli.

A Marzo 2018 partecipo al *Cartoomics*, siamo già quasi a 200 pezzi autoprodotti e finiti chissà dove, numeri piccoli e tanto tempo investito. l'obiettivo è solo quello di non andare in perdita

Oltre al *Cartoomics* il gioco è molto apprezzato tra i matematici di Caldè.

Oggi si procede, sempre con lentezza e con gli spicci e tempo che si può investire. Quando posso lo propongo, amici, pub, librerie. La versione attuale

non ha più i dadi dipinti a mano ma da una serigrafia, una forma più tonda che continua a piacere.

Com'è giocare a Terxo?

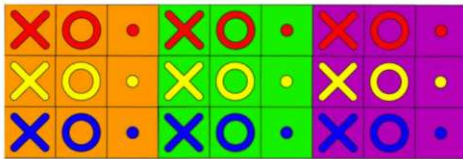
Io ci gioco spesso da solo anche se da regolamento non sia previsto, ci vedo a volte qualcosa di simile a quello che per sentito dire un giocatore di Go vede nel Go: ci vedo un universo, ancora mi affascina e ancora non l'ho capito.

Di sicuro mentre ci giochi devi ragionare e sicuramente alla fine del cubo o si vince o si perde o si patta.

Spesso nelle partite si riscontrano tre fasi, nella prima fase consiglieri di puntare sulla tattica a breve termine stando attenti alle distrazioni, nella seconda fase le possibilità si moltiplicano e dobbiamo provare a controllare il caos, sempre attenti alle distrazioni. Il finale è più strategico, il cubo è quasi completato e con i pochi pezzi rimasti si possono fare dei ragionamenti più precisi, con possibilità di grandi rimonte o grandi allunghi.

Per giocare ci voglio 27 cubetti tutti differenti, ogni cubetto ha tre caratteristiche:

- Il colore del cubo;
- Il simbolo (X, O, .);
- Il colore del simbolo.



Ci si può giocare da due a quattro giocatori, il gioco ha termine quando con i cubetti si è formato un cubo di tre cubetti.

Lo scopo del gioco è fare più punti dell'avversario.

Quando tre pezzi in linea hanno almeno un elemento in comune si guadagna un punto; è possibile guadagnare più di un punto a mossa.

Il vostro avversario sceglierà il pezzo che dovrete piazzare sempre adiacente ad uno già piazzato (ovviamente questo non vale per il primo cubo piazzato).

Per terminare vi presento una partita completa.



mossa 1

mossa 2

Si posiziona il primo pezzo.

I pezzi successivi vanno messi in contatto (lati, angoli o sopra).



mossa 3

mossa 4

I pezzi aggiunti andranno a definire le dimensioni della base (3x3)



mossa 5

mossa 6



mossa 7

mossa 8

Mossa 8, primo punto, diagonale di cerchi a salire.



mossa 9

mossa 10



mossa 11

Il pezzo verde con cerchio verde determina 2 punti (diagonale rossa a salire e riga verde sulla base).



mossa 12

Mossa 12, la x rossa determina un punto (diagonale a salire del cubo, forme tutte rosse).



mossa 19



mossa 20



mossa 13



mossa 14

Mossa 14, un punto fatto con i verdi sulla base.



mossa 21



mossa 22



mossa 23



mossa 24

Mossa 24, punto doppio di verdi (colonna e diagonale).



mossa 15



mossa 16



mossa 25



mossa 26



mossa 17



mossa 18

Mossa 17, un punto, tris di X orizzontale.



mossa 27



Quoridor varianti

a cura di Luca Cerrato

Per chi non conoscesse *Quoridor* consiglio la lettura dell'articolo di *Andrea Angiolino* sul numero 63 de Il Fogliaccio degli Astratti, per quanto riguarda la sua storia, e l'articolo di *Francesco Macaluso* sul numero 67 per avere dei principi di strategia e tattica.

Qui di seguito tratterò di varianti del gioco, molte delle quali di queste sono tratte da forum e quindi sono delle semplici descrizioni e non veri e propri giochi: in alcuni casi ho dovuto fare un lavoro di adattamento ed inoltre non tutte queste varianti sono state provate in profondità, ma comunque sia rimangono delle curiosità ludiche, una possibile fonte d'ispirazione per futuri giochi. Al termine dell'articolo potete leggere la proposta di *Marco Tomberg*, **Master and Bounder**, con la descrizione del gioco ed esempi di partite.

Il fil rouge di questo numero è il gruppo Giochi Astratti su Facebook e l'idea di questo articolo è il post di *Giocat Generic* che presentava la variante **Quoridor Bridge** giocabile sul sito *foh.epizy.com*.

Incomincio col presentarvi proprio la variante *Quoridor Bridge*, valgono le regole classiche con le seguenti eccezioni:

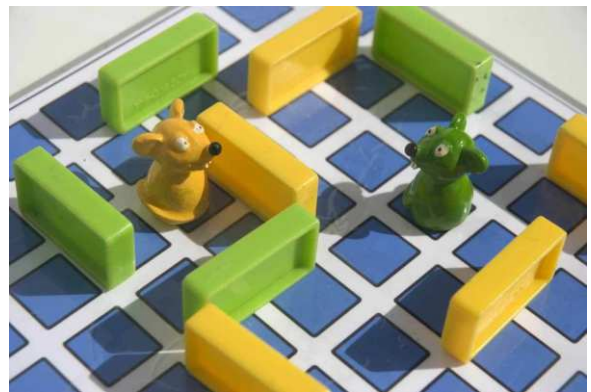
- Le dimensioni del tavoliere sono 11 x 11 caselle, 14 barriere e 1 *ponte* a testa;
- Il *ponte* permette di connettere una casa sul bordo sinistro del tavoliere con la casa corrispondente sul bordo destro, sulla stessa riga. In questo modo la pedina che attraversa il ponte si trasferisce sul lato opposto;
- Con la sua prima mossa, il giocatore sceglie da quale colonna far partire la sua pedina.

Qualche ricerca in rete mi ha permesso di trovare materiale interessante sulle varianti del *Quoridor*.

Per esempio la variante denominata **Quoridor Cubic**, che utilizza oltre al consueto materiale, venti cubi. I cubi vengono distribuiti sul tavoliere in modo simmetrico. Quando una pedina finisce su un cubo questo viene preso dal giocatore di turno.

Per vincere bisogna raggiungere la linea finale e avere almeno tanti cubi quanti il nostro avversario.

Chi ha proposto questa variante suggerisce di non togliere subito il labirinto di barriere, ma di iniziare un nuovo gioco, si piazzano i pedoni nella loro posizione iniziale e poi muoverli senza piazzare nessuna barriera.



Una delle idee più comuni quando ci si cimenta nella creazione di varianti di *Quoridor* è quella di infrangere la regola della immobilità delle barriere, qui di seguito vi presento delle **varianti con barriere mobili**.

Nella prima, ad una mossa di pedone corrisponde un movimento delle barriere che sono posizionate parallele al movimento del pedone.

Il movimento delle barriere è di una casella nella direzione opposta al movimento del pedone. Le barriere potrebbero anche non muoversi se sono bloccate e può succedere che un pedone possa venire momentaneamente bloccato.

La seconda variante è stata proposta da *Brian Zollinhofer*, ogni giocatore avrà le sue barriere (dieci barriere bianche e dieci nere). Si possono muovere solo le proprie barriere ed una sola volta a partita e per ricordarsi se una barriera è stata mossa si dovrà dipingere una base della barriera di verde (indica che la barriera non è ancora stata mossa) e l'altra di rosso (barriera mossa).

Altre varianti a barriera mobile prendo ispirazioni dal *dado del raddoppio* del Backgammon.

Nella prima bisogna dotarsi di una moneta, che indica il giocatore che può riposizionare una barriera. Inizialmente la moneta è tra i due giocatori, quando un giocatore decide di riposizionare una barriera consegna la moneta al suo avversario. La barriera può essere mossa una sola volta.

Nella seconda variante si ha un dado a sei facce inizialmente posizionato tra i due giocatori, il numero della faccia del dado indica il numero di barriere da riposizionare. La barriera può essere mossa una sola volta nel corso della partita.

Al posto di muovere una barriera le regole di sopra possono essere applicate al salto di una barriera da parte di un pedone.

Valgono tutte le regole del Quoridor, in più si utilizza un terzo pezzo come marcatore di salto. Inizialmente il marcatore di salto è posizionato tra i due giocatori, fuori dal tavolo di gioco. Durante il suo turno il giocatore può decidere di saltare una barriera, appena fatta questa mossa passa il marcatore di salto all'avversario.



Varianti, per due giocatori, che utilizzano tutti e quattro i pedoni.

La prima prevede che inizialmente un pedone viene tenuto in riserva e nel proprio turno, oltre alle due scelte classiche (muovere il pedone oppure piazzare una barriera), se ne ha una terza, piazzare il proprio

pedone dalla riserva su una qualsiasi delle caselle della propria prima riga e dare all'avversario una propria barriera: se non si hanno più barriere questa mossa non si può fare.

Quando si hanno due pedoni in gioco solo a uno dei due deve essere lasciato un percorso per arrivare in fondo, mentre l'altro può essere bloccato. Se un giocatore ha in gioco un solo pedone questo non può essere bloccato.

Il pedone supplementare può agire come barriera nel caso di salto.



La variante di questa variante: se un giocatore ha due pedoni in gioco può portarne uno fuori dalla tavola e così facendo guadagna un movimento addizionale nel proprio turno, ma solo con uno spostamento all'indietro.

Variante *i quattro punti cardinali*: ogni giocatore ha quattro pedoni distinti e facilmente riconoscibili per esempio con i punti cardinali. Ogni pedina deve attraversare il tavoliere per raggiungere il bordo opposto.

Nel proprio turno i giocatori muovono i propri pedoni di una casella in ortogonale. Dopo di che viene piazzata una barriera. Per il resto valgono tutte le regole di Quoridor.

Vince il giocatore che per primo riesce a portare tre sue pedine in meta.

Variabile con meta mobile: si utilizzano tutti e quattro i pezzi, due per giocatore. Valgono tutte le regole del Quoridor classico, ma vince per primo chi riesce a far incontrare i propri pezzi. Inizialmente i pezzi sono posizionati nei quattro angoli, i pezzi dello stesso giocatore si trovano sulla diagonale.

Ultima variante che utilizza tutti i quattro pedoni: classico regolamento vince il giocatore che riesce a portare i suoi due pedoni in meta. Il posizionamento dei pedoni potrebbe avvenire nel seguente modo: il primo giocatore ne piazza uno il secondo piazza i suoi due, dopo di che il primo piazza il suo secondo. La prima mossa spetta al secondo giocatore.

Altro modo per agire sulle barriere è ridurre il numero per rendere più strategico, passando per esempio da dieci a nove oppure otto barriere.

Giocare a Quoridor in quattro non è molto stimolante per via del caos che viene generato dai giocatori

e per il famoso effetto king maker, un giocatore che non ha possibilità di vittoria decide chi vince.

Inoltre nel gioco quando bisogna bloccare un giocatore in fuga si tende a demandare questo compito al giocatore alla propria destra. La *variante a punti* potrebbe mettere un'argine a quest'ultimo difetto. Il primo giocatore guadagna quattro punti, il giocatore alla sua destra due punti e poi a girare un punto e il quarto zero: l'ottimale sarebbe giocare quattro partite.

Infine vi presento il gioco **Master and Bounder** di *Marco Tomberg*.

Master and Bounder si gioca su di una scacchiera 8x8 privata di due case d'angolo opposte; fra le case sono presenti scanalature che consentono di alloggiare delle barriere divisorie, la cui lunghezza è esattamente pari al lato di una casa.

Si tratta di un gioco che si può definire *scacchistico* in quanto i giocatori controllano ciascuno due pezzi dalle caratteristiche diverse:

- Il *master*, che si sposta di una casa per volta come un re (però non in diagonale);
- Il *bounder*, che si muove come una torre.

La cosa più semplice per chi volesse provare è procurarsi un set di scacchi, usando i due re come *master* e due torri di colore diverso come *bounder*; le barriere divisorie possono essere surrogate da normali fiammiferi da cucina, eventualmente tagliati a misura (prima di cominciare conviene piazzarne quattro per escludere dalla scacchiera le due case d'angolo che non devono far parte dell'area di gioco).

All'inizio della partita i *master* occupano le due case d'angolo rimaste, mentre i *bounder* sono fuori scacchiera, a disposizione dei giocatori.

Lo *scopo del gioco* è fare raggiungere al proprio *master* la casa di partenza dell'avversario, oppure bloccare i pezzi avversari non lasciando loro alcuna mossa legale.

Nel primo caso il giocatore può ricorrere al proprio *bounder* per piazzare sulla scacchiera delle barriere ed ostacolare così la marcia del *master* avversario, che non le può scavalcare.

Il *bounder* può entrare in gioco in ogni momento dalla casella in cui si trova il *master*: da lì lo si sposta in una casa raggiungibile (anche per lui pedine e barriere sono ostacoli che non possono essere oltrepassati) e, per concludere il turno, si pone una nuova barriera in una delle quattro scanalature adiacenti alla casa in cui il *bounder* è arrivato.

Al termine di ogni spostamento del *bounder* la posa della barriera è obbligatoria, con il vincolo che entrambi i *master* devono sempre disporre di un percorso che li conduca alle rispettive mete; in altre parole, non si possono usare le barriere per bloccare definitivamente il tragitto di connessione tra un *master* e l'angolo che deve raggiungere. Se non c'è modo di rispettare questo vincolo, il *bounder* non può essere spostato.

Per complicare la situazione, vige l'*obbligo di catturare* per sostituzione il *bounder* avversario non appena un pezzo sulla scacchiera disponga di una mossa legale per farlo. Il *bounder* catturato ritorna a disposizione del suo proprietario che, volendo, lo può far rientrare in gioco anche subito con le modalità prima indicate.

Quanto appena esposto riassume il regolamento per sommi capi; sul sito *foh.epizy.com* è possibile leggere le regole complete (in inglese) ed anche provare il gioco in versione digitale.

Master and Bounder certamente appartiene alla categoria dei filler, un gioco minore dove la tattica prevale sulla strategia, ma ciò nonostante offre una ricchezza di sviluppi insospettabile.

Si potrebbe pensare ad una variante di *Quoridor* dove le barriere non possono essere piazzate liberamente: in realtà, solo una parte dei *finali* di *Master and Bounder* seguono la logica di una partita di *Quoridor*, i restanti sono degli endgame in tutto e per tutto simili ad un finale di *Amazons* in cui due amazzoni di colore opposto duellano in un'area chiusa. Due tipi di endgame tanto diversi fra loro costituiscono una sfida per i giocatori, che ad un certo punto della partita sono costretti a valutare verso quale dei due è più vantaggioso avviarsi.

Le *aperture* rivestono grande importanza: una sola mossa imprecisa e il giocatore si ritrova con il *bounder* dominato dall'omologo pezzo avversario, situazione questa che se si verifica già all'inizio della partita non può che essere foriera di sconfitta.

Anche nel *medio gioco* si possono avere sorprese: non è raro che l'obbligo di cattura permetta di iniziare una sequenza di mosse forzate che conducono ad una posizione vincente assolutamente imprevedibile solo poco prima.

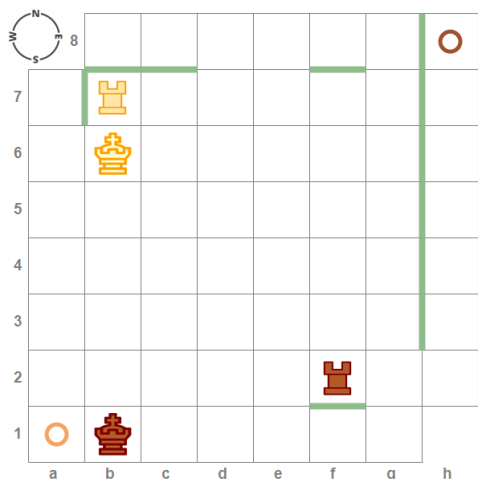
I puzzle presentati esemplificano questo tipo di situazioni.

Due parole sulla notazione: le mosse dei *master* sono specificate indicando le coordinate colonna/riga della casa di arrivo; le mosse dei *bounder* contengono un terzo carattere dopo la casa di arrivo, che precisa in quale posizione Nord-Est-Sud-West viene piazzata la barriera rispetto al *bounder* (i diagrammi riportano in alto a sinistra una bussola per aiutare ad orientarsi).

Prima di una sequenza di mosse, fra parentesi quadre, è indicato il giocatore che muove per primo ed il turno cui fa riferimento la prima mossa della sequenza.

Le soluzioni sono messe dopo la presentazione di tutti i problemi.

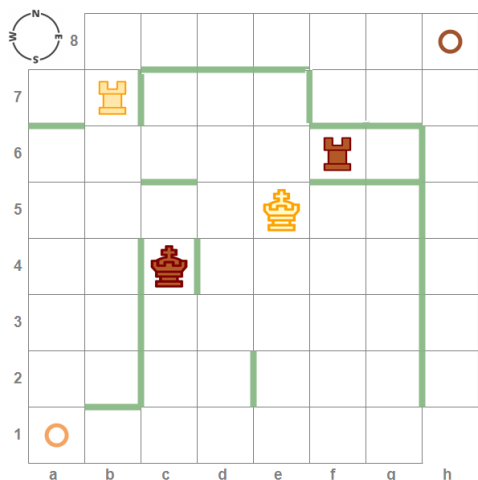
Puzzle n. 1



Il diagramma in alto mostra la posizione che scaturisce dalla sequenza di mosse: b1, h7, b8S, h6, g8E, h5, g5E, h6, g6E, h5, b2, h4, g4E, h3, g3E, h2, g7E, g2, b3, f2, f7N, e2, c7N, f2S, b4, e1, b5, d1, b6, c1, b7W, b1.

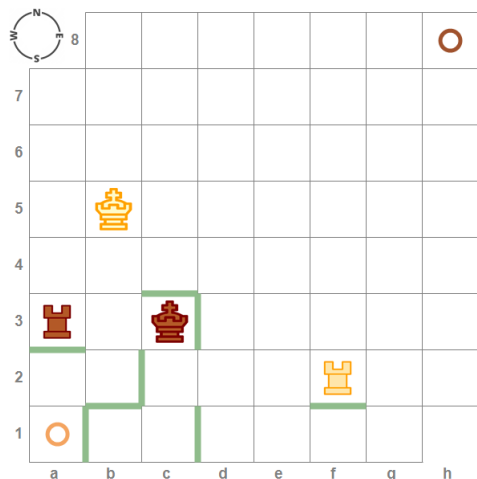
Il Nero è ad un passo dalla vittoria, letteralmente: toccasse a lui muovere, con a1 la partita sarebbe finita. Ma che accadrebbe se fosse il turno del Bianco?

Puzzle n. 2



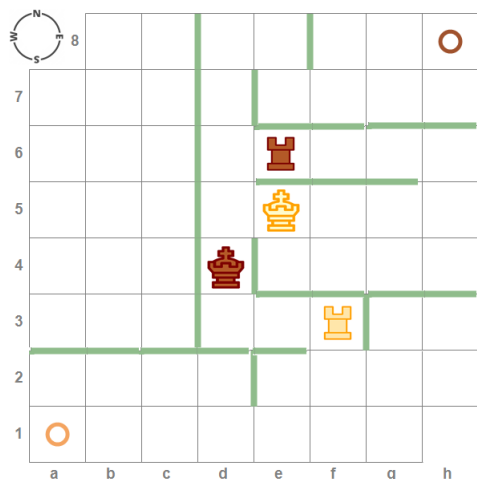
Qui non è evidente a colpo d'occhio chi sia in vantaggio, ma basta notare che il Nero, se riuscisse a piazzare due barriere fra le case b5/c5 e b6/c6, otterrebbe una posizione vincente; ad esempio dopo [Nero - X] b6E, b6W, c5W il bounder del Bianco rimarrebbe confinato nel rettangolo a2-b2-b6-a6 senza possibilità di ostacolare la marcia del master avversario. La situazione è interessante perché spetta al Bianco muovere.

Puzzle n. 3



Anche in questo caso il Bianco muove e vince, qui con un artificio tattico del tutto particolare.

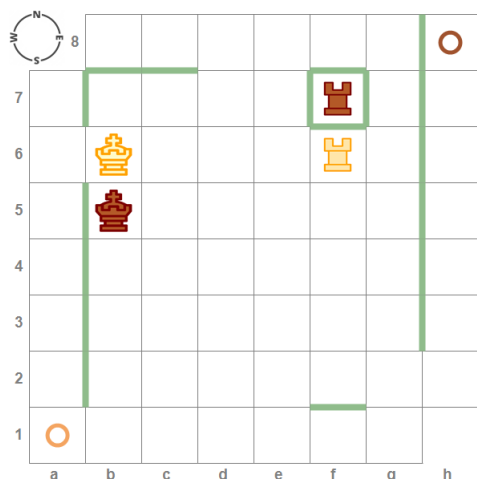
Puzzle n. 4



Trovare la prima mossa del Bianco è facile, dato che è l'unica cosa sensata da fare nella posizione illustrata; più difficile è dimostrare perché il Nero non possa permettersi di rispondere con sufficienza.

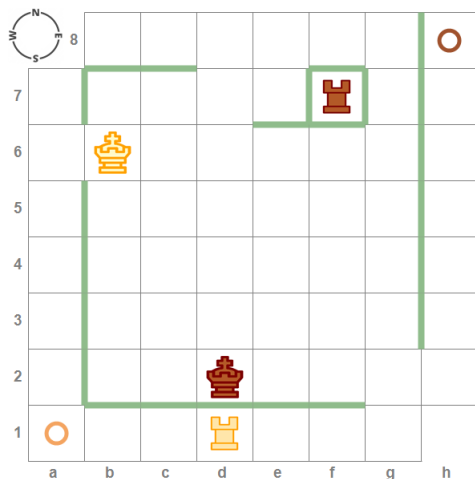
Soluzione puzzle n. 1

Questo è un possibile sviluppo: [Bianco - 1] f7E, f7W, b2W, b2, b3W, b3, b4W, b4, b5W, b5, f6N



Come si può osservare il Bianco non solo ha allontanato il master avversario dalla meta, ma è anche riuscito ad imprigionare il bounder del Nero, che non ha più modo né di attaccare né di difendere. Il seguito è scolastico:

[Nero - 12] b4, e6N, b3, e1N, b2, b1N, c2, c1N, d2, d1N



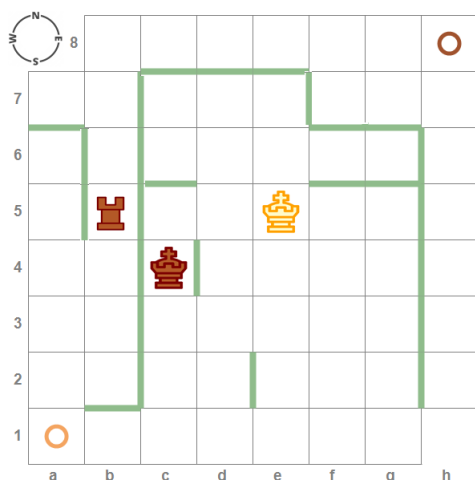
Qualunque tragitto il master del Nero percorra, all'ultimo momento il bounder del Bianco lo bloccherà costringendolo a passare dall'altro lato. Se invece il Nero tentasse di impedire l'avanzata del Bianco pendolando con il master sulle case g2/h2, basterebbe una qualsiasi mossa del bounder bianco a metterlo in Zugzwang.

In alternativa il Nero potrebbe tentare [Bianco - 1] f7E, f7S ma dopo b7S, b7E, b2W l'analogia con lo svolgimento precedente non richiede chiarimenti.

Soluzione puzzle n. 2

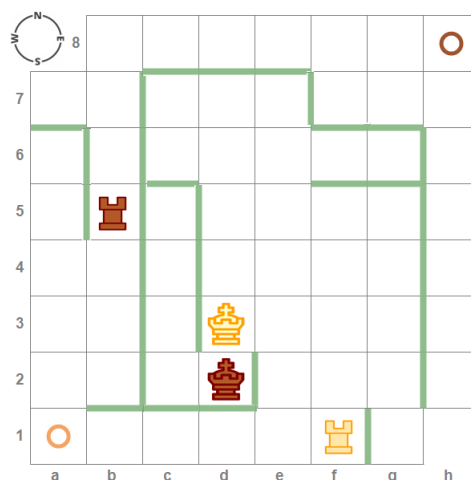
Il Bianco vince giocando [Bianco - 1] b6W. Il Nero ha due possibili risposte, b6E e b6S, che danno origine a due schermaglie molto diverse fra loro: un esempio di finale "alla Amazons" ed uno "in stile Quoridor". Primo caso:

[Bianco - 1] b6W, b6E, b5E, b5W



Adesso è il bounder del Nero ad essere rimasto confinato nel rettangolo a2-b2-b4-a4, mentre il Bianco ha il suo a disposizione e lo può usare nella zona "calda" del tavoliere:

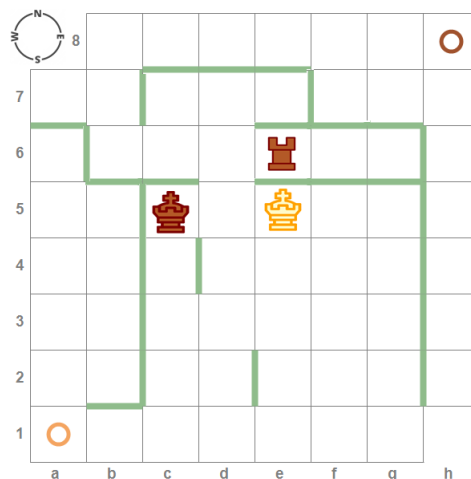
[Bianco - 5] c5E, c5, e4, c4, e3, c3, d3, c2, c3E, c3, d1N, c2, c1N, d2, f1E



Il Nero può arrendersi: il suo master è finito in un vicolo cieco. Prima o poi il bounder del Nero non avrà più mosse legali, mentre quello bianco ne avrà ancora, potendo spaziare nel rettangolo più grande e2-g2-g5-e5, e allora il Nero non potrà far altro che retrocedere progressivamente il suo master lungo le case d2-c2-c3-c4-c5 seguito a ruota dal master del Bianco fino ad uno Zugzwang esiziale.

Secondo caso:

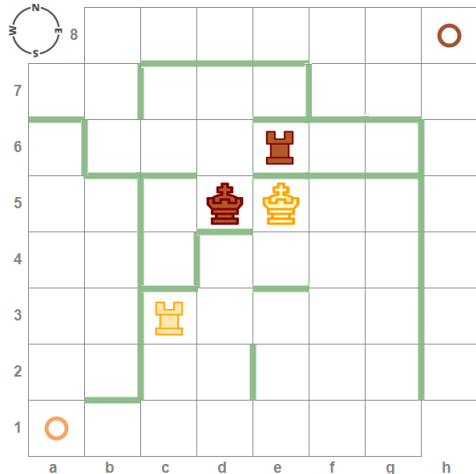
[Bianco - 1] b6W, b6S, e6S, e6N, c5W, c5



La manovra del Bianco ha raggiunto lo scopo di portare il bounder avversario in una zona del tavoliere dove serve a poco o nulla, lasciando invece il proprio bounder in grado di piazzare barriere nei punti decisivi.

In questo caso però al Bianco non conviene cercare l'escamotage tattico del vicolo cieco visto prima, perché qui il bounder nero minaccia di rientrare subito in gioco attraverso l'apertura sulla colonna "d" con la forte mossa d6W; occorre tenere in considerazione che il master nero è a sei case dalla meta, il master bianco a dodici e quindi permettere al Nero di ingaggiare un combattimento fra bounder nel quadrato c1-g1-g5-c5 non è una buona idea.

Dopo [Bianco - 7] d5S, d5, e3N, c5, c3N, d5 non solo la minaccia d6W viene neutralizzata, ma la distanza del master nero dalla meta ora è salita a nove case, per di più con il master bianco a ostruire il passo.



Da notare che se, per la fretta di avanzare, al posto di c3N il Bianco cadesse nel trabocchetto giocando d5, la risposta del Nero d6W con il seguito d6, d5E, d5, c4 gli costerebbe la partita.

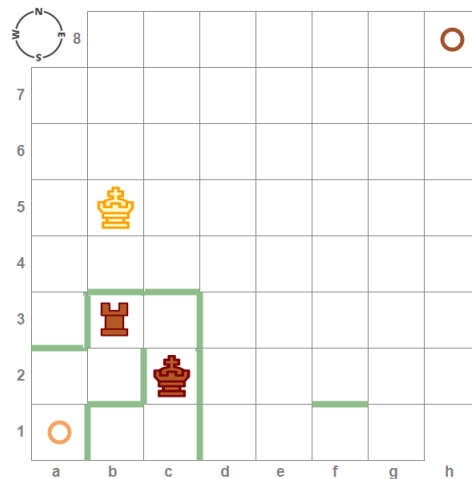
Nella posizione del diagramma soprastante il Bianco vince facilmente piazzando una barriera fra le case e5/f5; il Nero non ha di meglio che far pendolare il suo master fra le case d6 e d7 (o c6), aspettando che il master bianco proceda lungo le case d5-d6-e6 (cattura forzata). A quel punto anche se il master nero si riporta in d6 intrappolando il suo omologo in un vicolo cieco, il Bianco riesce a liberarsi grazie allo Zugzwang.

Infatti è semplice verificare che il bounder bianco ha tante mosse utili per costruire percorsi a due uscite nel rettangolo c1-g1-g3-c3 che allungano enormemente il tragitto del master nero verso la meta, mentre al contrario il bounder nero, dovunque fosse fatto rientrare in gioco, avrebbe a disposizione poche mosse prima di rimanere paralizzato, obbligando così il suo master a sgombrare la casa d6. Dopo di che il Bianco vince la gara di velocità con netto margine, se il suo bounder ha piazzato le barriere in modo appropriato.

Soluzione puzzle n. 3

Il problema del Bianco è come impedire al master avversario di entrare subito nel "canale" costituito dalle case b3-b2-a2: una volta lì, protetto da barriere tutto intorno, sarebbe inattaccabile dal bounder bianco. Un modo per vincere in poche mosse tuttavia esiste:

[Bianco - 1] c2E, c2, b3N, b3W



Adesso il master del Bianco può iniziare con tutta calma una passeggiata in direzione della casa h8!

Soluzione puzzle n. 4

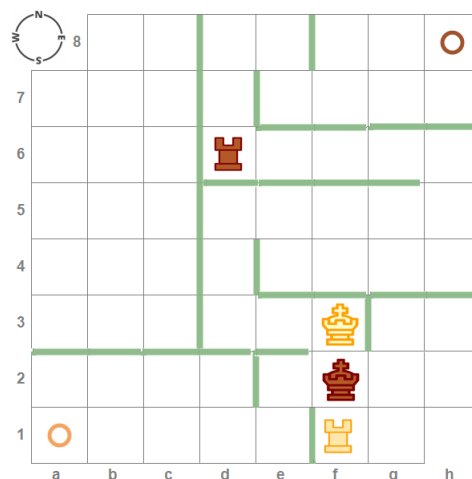
Il Bianco sposta il suo master in d5. Il Nero può scegliere fra diverse continuazioni.

Primo caso:

[Bianco - 1] d5, d6S

Grazie a questa barriera la distanza del master bianco dalla meta è aumentata di otto case. Ma non è sufficiente al Nero per vincere perché, non potendo più muovere il suo bounder, finisce vittima dello Zugzwang in modo analogo a quanto visto nel puzzle n.2. Ecco la sequenza di mosse, tutte forzate:

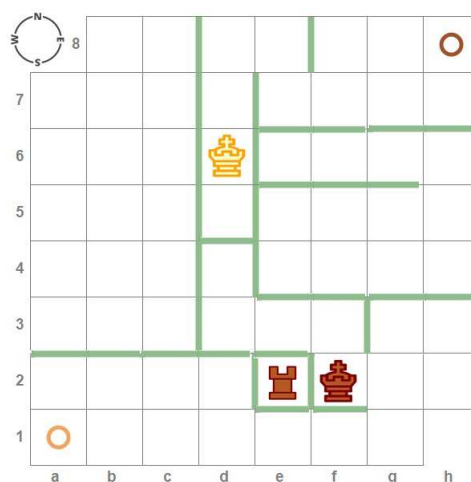
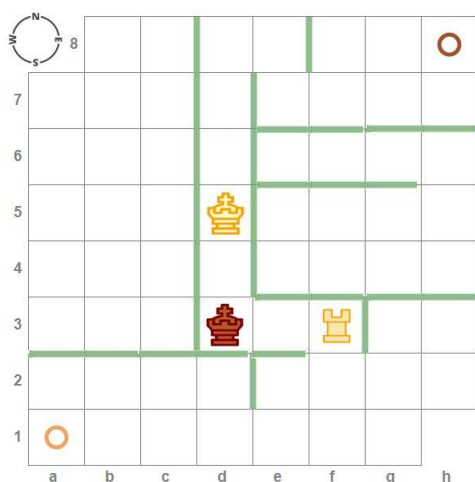
[Bianco - 3] f1W, d3, d4, e3, d3, f3, e3, f2, f3



Se ora il master nero non fosse costretto a catturare potrebbe involarsi verso la meta, invece: [Nero - 12] f1, f2, g1, f1N, f1, g2, g1, h2N, f1, g1

Secondo caso:

[Bianco - 1] d5, d6E, d6, d5E, d5, d3 L'idea del Nero è di trascinare indietro ripetutamente il master avversario lungo la colonna "d" con la tecnica vista nel puzzle n.1.



La distanza dei master dalle rispettive mete è identica; a decidere la vittoria è la tattica delle catture. Il Nero può ancora sfruttare un “adescamento” del master bianco (uno solo, perché la colonna “d” non offre spazi di manovra al bounder nero); il Bianco da parte sua può piazzare delle barriere decisive. E’ interessante osservare che in questa posizione il Bianco non può ricorrere al “trucco” visto nella variante precedente, cioè giocare [Bianco - 7] d4, perché qui il Nero ha il bounder a disposizione e riuscirebbe a evitare lo Zugzwang. Al Bianco conviene proseguire con [Bianco - 7] d6, d5S, d5, e3, f2S, f3, e2S, f2, d6, e2E

e quindi arrivare primo (per un soffio) alla meta. Stesso risultato si avrebbe con [Bianco - 7] d6, d5S, d5, e3, f1N, f3, e1N, f2, c1E, g2, b1W, g1, b2E

Terzo caso:

[Bianco - 1] d5, d3

Si tratta di un tentativo da parte del Nero di migliorare la variante precedente, approfittando del fatto che il Bianco non può permettersi di avanzare in d6 perché poi sarebbe costretto a catturare e nel frattempo l’avversario eliminerebbe l’unico ostacolo, il bounder bianco, che ancora tiene aperta la partita. Infatti dopo [Bianco - 3] d6, e3, e6, f3 non ci sarebbe più storia. Il Bianco non può nemmeno giocare [Bianco - 3] f1N perché la risposta d6S adesso sarebbe efficace; la sua ultima speranza risiede in [Bianco - 3] d4, riservandosi di rientrare in una o l’altra delle varianti precedenti, se il Nero proseguisse con d6S oppure con d6E. Tuttavia dopo [Nero - 4] e3 il Bianco non ha più assi nella manica e il risultato è deciso.

Il fogliaccio degli astratti viene editato con il programma di scrittura

L^AT_EX

Per le migliori parole i migliori caratteri.





Carta e matita

a cura di Luca Cerrato

Il bisogno, la necessità di *giocare* può essere facilmente soddisfatta con materiali disponibili in tutte le case del mondo, un pezzo di carta, delle penne e matite. Forse tra qualche decennio, sarà difficile reperire questi materiali per casa, mentre sarà più probabile avere con sé dei dispositivi elettronici che da una parte forniscono un'alta esperienza ludica, ma dall'altra non fanno assaporare la manualità del gioco.

Per ora non ci preoccupiamo di come evolverà il mondo ludico, ma riprendiamo un argomento già trattato in passato, il *mondo dei giochi carta e matita*. L'occasione arriva da *Alberto Bertaglia* che il 2 novembre 2019 era alla ricerca di qualche gioco con carta e penna da far giocare a dei bambini e che non fosse il semplice tris.

Ho ripreso l'argomento ampliandolo, ho inserito anche dei giochi che richiedono una minima preparazione, come procurarsi delle carta con caselle esagonali oppure ritagliare dei pezzetti di carta. Inoltre alcuni dei giochi presentati hanno un regolamento non banale e forse non sono adatti per i più piccoli.



In questo articolo non saranno presi in considerazione i *giochi di parole*, anche se rientrano a pieno titolo nei giochi con carta e matita, ma sono un mondo a sé e poco conosciuto al sottoscritto.

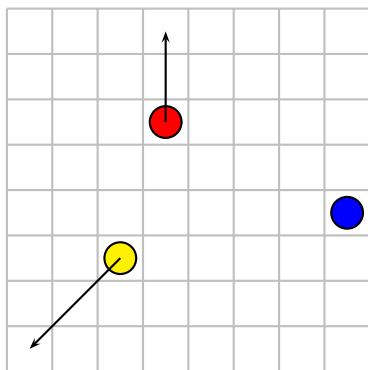
Alcuni dei giochi citati qui di seguito sono già apparsi su Il Fogliaccio degli Astratti e per il regolamento vi rimando ai rispettivi numeri.

Come buona abitudine, per dare un ordine all'esposizione, la prima operazione da fare è suddividere i giochi in categorie.

La prima classe è quella dei **filetti** e non si può non citare il classico **Tris** forse il più giocato, ma anche il più banale. Per renderlo un pò più appetibile si può ingrandisce la dimensione del tavoliere e passare ai quattro oppure cinque in fila sul modello del **Gomoku** (FdA 24) oppure la sua evoluzione **Renju** (FdA 24) con particolari regole che gestiscono la fase iniziale della partita. Rimanendo su questo genere di giochi bisogna ricordare il più moderno **Connect6** (FdA 52) dove si depositano due pezzi a turno e per vincere bisogna fare un filetto lungo sei pezzi del proprio colore.

Con l'introduzione della *forza di gravità* possiamo scrivere di un altro classico, il **Forza quattro** e le sue varianti. Di queste mi piace ricordare il **Forza 4x4** dove i pezzi possono essere inseriti dai quattro lati e *cadono* verso il lato opposto.

Esiste anche una variante ancora *più spinta* il **Forza 4 centrifuga**, le pedine non sono obbligate ad entrare dai quattro lati, ma da una qualsiasi casella. Una volta posizionata la pedina scivola verso il bordo più vicino seguendo una linea retta, quando incontra un'altra pedina oppure il bordo del tavoliere termina il suo movimento. Se la pedina si trova alla stessa distanza da due lati del tavoliere, scivola verso l'angolo più vicino (con un movimento in diagonale).

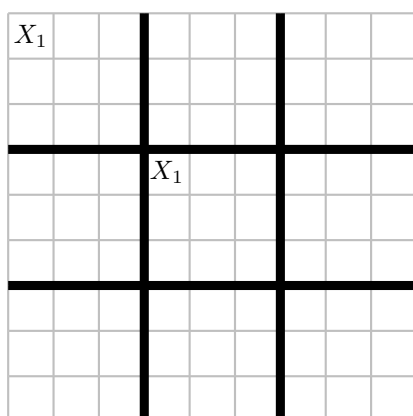


Il pezzo rosso, come indicato dalla freccia, sale verso il bordo in alto, il pezzo giallo essendo ad ugual distanza dai due bordi scende in diagonale nell'angolo in basso a sinistra, mentre il pezzo blu, già sul bordo, rimane fermo.

Un gioco semplice come il Tris può essere usato per spiegare fenomeni scientifici, anche complessi, come la *fisica quantistica* è il caso del **Quantum tic-tac-toe** o **tris quantistico**.

In linea generale valgono le regole del gioco classico dove sono state aggiunte le seguenti regole:

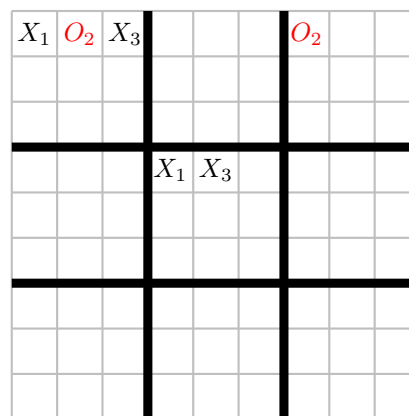
- Il giocatore con la X fa la prima mossa.
- Durante il gioco si deposita una coppia di propri pezzi su due differenti caselle. I due pezzi devono esser visti come la metà di una singola pedina, per distinguerli si mette in apice il numero della mossa.



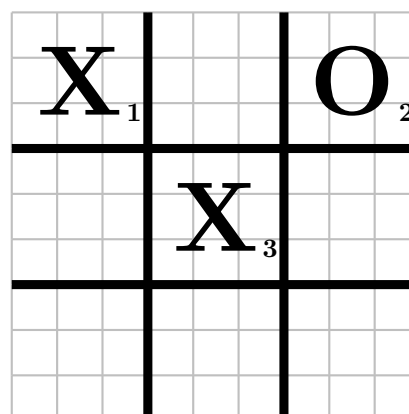
Inizia **X** che piazza due suoi simboli in due caselle distinte, che indicano due possibili posizioni, di ugual probabilità, dove si potrebbe trovare il primo pezzo.

- Le mosse quantiche creano dei legami tra le caselle condivise. Un legame viene creato quando due o più mosse quantiche condividono una casella.
- Il *ciclo di legami*: il giocatore, non di turno, sceglie quali pezzi far collassare, indicando la

metà di una mossa da tenere, una per casella ed elimina le altre metà. Un ciclo di legami avviene quando c'è un percorso chiuso che parte da una casella e ritorna alla medesima. In un collasso le mosse quantiche vengono rimpiazzate con una classica mossa.



Nel diagramma di sopra le prime tre mosse di una partita, alla quarta mossa il giocatore O deve far collassare i pezzi, sceglie la X_3 nella casella centrale, di conseguenza in alto a sinistra ci sarà la X_1 e la O_2 non gli rimane che la casella in alto a destra, vedi diagramma sotto.



- Il primo giocatore che fa un tre in linea è il vincitore. Nel caso in cui avvenga un 3 in linea simultaneo il primo ad averlo ottenuto guadagna un punto l'altro mezzo punto.

In pratica in questo gioco ci sono due tipi di azione:

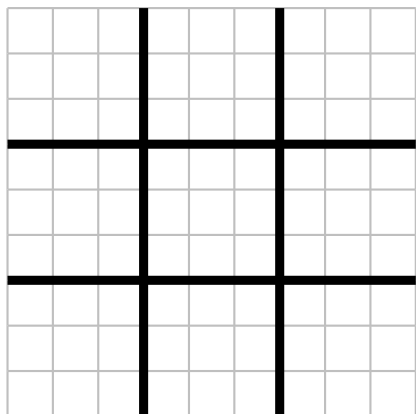
- *Mossa quantica*.
- *Collasso dei pezzi*, se l'avversario nella sua ultima mossa quantica ha formato un *ciclo di legami*.

Il giocatore che ha creato una mossa collasso fa la mossa quantica successiva.

Per prendere confidenza con il gioco suggerisco di scaricare una delle app che si trovano facilmente nei vari store in rete.

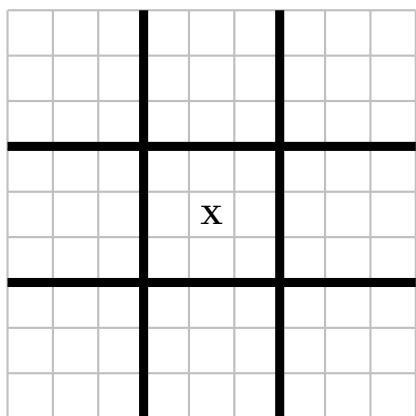
Per maggiori informazioni potete far riferimento al testo, *Quantum Tic-Tac-Toe*, *Spooky-Coins & Magic-Envelopes*, *as Metaphors for Relativistic Quantum Physics*, scaricabile dalla rete.

Altra variante del tris è il **super tris**: disegnete su foglio nove tavolieri di tris disposti a formare un quadrato.

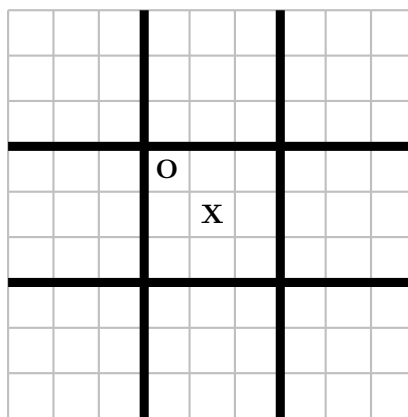


Valgono tutte le regole del tris: il giocatore di turno sceglie uno dei tavolieri e disegna su una casella vuota il proprio simbolo, la casella scelta *attiverà* il tavoliere dove il vostro avversario dovrà giocare a sua volta su una casella vuota.

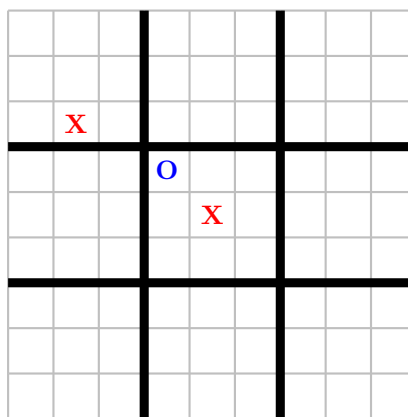
Per esempio X gioca nella casella centrale del tavoliere centrale.



Il giocatore O sceglierà una delle altre otto caselle del tavoliere centrale.



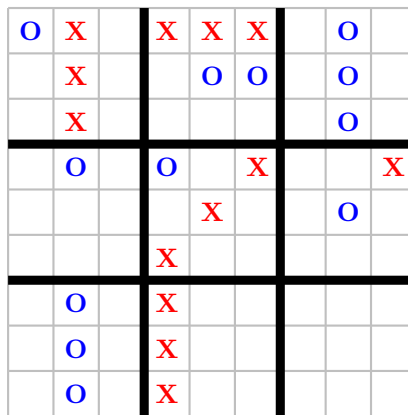
Il giocatore X dovrà giocare nel tavoliere in alto a sinistra.



Il giocatore che forma un tris su un tavoliere marca questo con il suo simbolo e il tavoliere viene chiuso. In quel tavoliere non si potrà più giocare nessun simbolo, il giocatore che dovrebbe giocare in un tavoliere chiuso ha libertà di mossa cioè può scegliere una qualsiasi casella libera degli altri tavolieri.

Quando un giocatore crea un tris con tre tavolieri vince la partita.

Nell'esempio di sotto il giocatore X vince con un tris verticale nelle caselle centrali.



Il **Notakto** è una versione del tris giocata con pezzi condivisi e creata nel 2010 da *Bob Koca*. Il gioco ha qualcosa del tris e del Nim, viene giocato su più

tavolieri del tris e ogni giocatore piazza una x su uno dei tavolieri. Il gioco termina quando tutte le tavole hanno un tris (su una tavola con il tris non si può più giocare), il giocatore che ha fatto l'ultima mossa perde la partita.

Si potrebbe rendere più dinamico un filetto creando una versione carta e matita del **Pentago** (FdA 65) utilizzando quattro pezzetti di carta in modo da ruotare i tavolieri.



Se non ci accontentiamo di un singolo filetto allora possiamo giocare a **Pah Tum** (FdA 53) dove conta il numero di filetti e la loro lunghezza per guadagnare punti vincenti.

Freedom (2010) ha una filosofia simile al Pah Tum, creato da *Veljko Cirovic* e *Nebojsa Sankovic*, viene giocato su un tavoliere 10x10. L'obiettivo è avere, al termine della partita, più pezzi vivi del proprio avversario.

Una pietra è viva se fa parte di un filetto di quattro pietre dello stesso colore. Il filetto è valido se realizzato ortogonalmente o in diagonale.

Nel corso della partita i giocatori, eccetto alla prima mossa, piazzano una pietra su una casella libera adiacente alla pietra avversaria appena depositata. Se tutte le caselle sono occupate il giocatore ha diritto alla mossa libera, cioè può piazzare la pietra dove vuole.

Il gioco finisce quando non ci sono più caselle libere.

Order and Chaos è un particolare filetto dove un giocatore è l'*Ordine* e l'altro è il *Caos*. Il gioco è stato creato da *Stephen Sniderman* e pubblicato sulla rivista *Games* nel 1981.

Lo scopo di Ordine è creare un filetto di cinque pezzi con il simbolo X oppure O in ortogonale oppure in diagonale, l'avversario deve impedirlo.

Viene giocato su un tavoliere 6x6, inizialmente vuoto, l'Ordine gioca per primo, poi i giocatori si alternano a piazzare un pezzo su una casella vuota.

Il gioco termina quando è pieno il tavoliere.

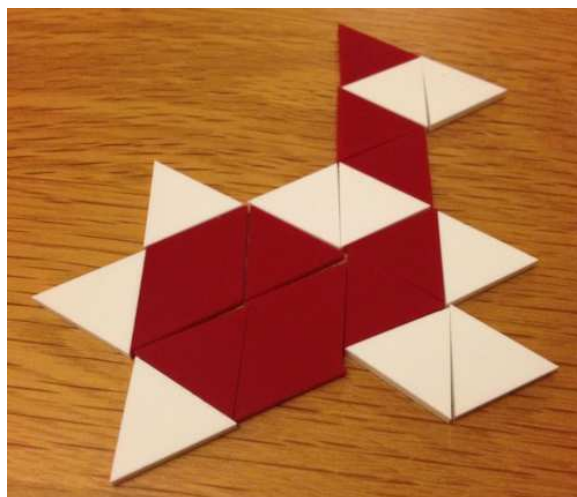
Una regola addizionale per rendere il gioco più longevo e non sbilanciato a favore di Ordine, prevede che il 6 in fila non è una condizione di vittoria per l'Ordine.

Altri giochi da ricordare in questa categoria sono **Oxxo** (FdA 32) e **Quartò** (FdA 32).

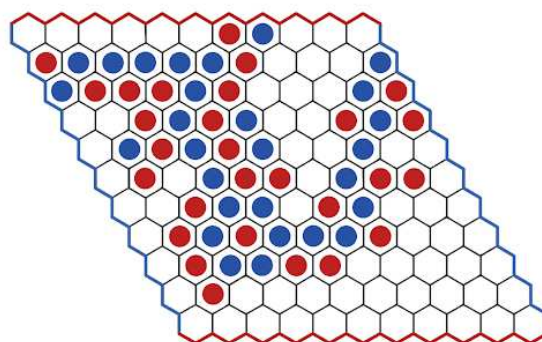
Per finire vi presento **Squava**: viene giocato su un tavoliere 5x5, lo scopo è fare un 4 in fila, ma attenzione se create un tris avete perso.

Parente stretto della famiglia dei giochi di filetto sono tutti quei giochi dove si deve formare una particolare figura (pattern) sul tavoliere.

Un'esempio è **Spangles** (*David Smith*, 1995), ogni giocatore ha 25 triangoli equilateri del proprio colore. I giocatori si alternano a disegnare un triangolo colorandolo con il proprio colore posizionandolo vicino ad un altro già giocato.

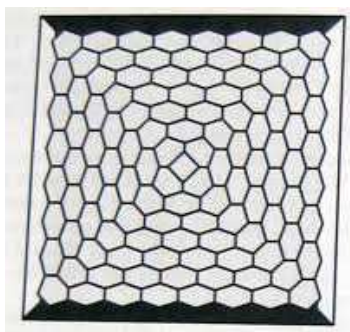


Il primo giocatore che forma un triangolo composto da tre propri triangoli nei vertici e quello centrale di uno dei due colori è il vincitore.



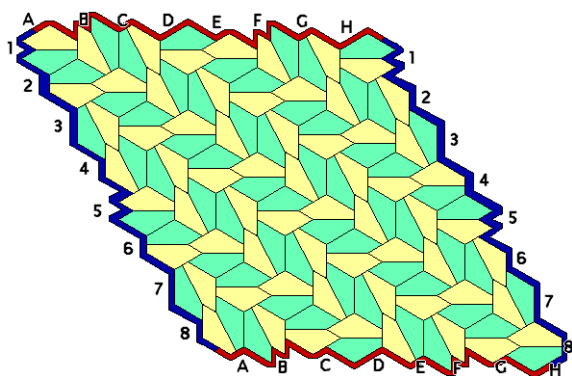
Sulla categoria dei filetti si potrebbero scrivere pagine e pagine, ma per non annoiare troppo passiamo ai **giochi di connessione**. Il padre di tutti questi giochi è l'**Hex**, su *Il Fogliaccio degli Astratti* sono apparsi numerosi articoli che trattano questo gioco, vedasi per esempio il numero 63.

Simile a Hex è **Square Hex** di Larry Back (2001).

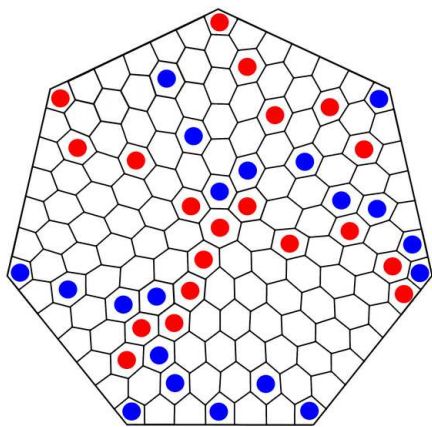


Dal Hex sono poi nati altri giochi di connessione tutti giocabili con carta e penna. Tra questi possiamo ricordare **Y** (FdA 41) di *Claude Shannon* dove bisogna connettere i tre lati di un triangolo.

Pex di *David J. Bush* e *Marjorie Rice* è un Hex su un particolare tavoliere.



Poly-Y creato indipendentemente da *Charles Titus* (1970) e *Craig Schensted* (1950): i giocatori si sfidano a connettere i tre lati del tavoliere.

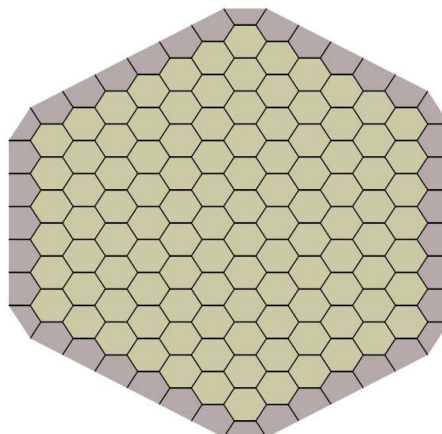


L'evoluzione di Pex è **Star** e ***Star** dove a differenza dei precedenti bisogna far dei punti.

Il gioco **Star** utilizza un tavoliere asimmetrico per evitare pareggi, le caselle esterne vengono utilizzate per il conteggio dei punti.

Alla prima mossa vale la regola della torta, i giocatori si alternano piazzando un proprio pezzo su una casella vuota. Quando entrambi i giocatori passano la partita ha termine e si contano i punti. Una stella è un gruppo di pezzi di un giocatore che toccano almeno tre esagoni di bordo. I punti che si guadagnano

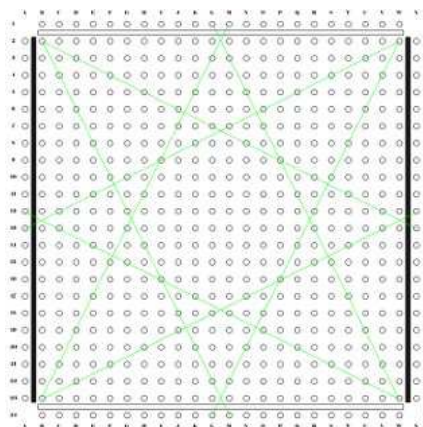
con una stella sono pari al numero di esagoni di bordo toccati. Vince il giocatore con più punti. Un pò più complesso è il gioco ***Star**.



Havannah di *Christian Freeling* (FdA 18) ha ben tre condizioni di vittoria; connettere tre lati, due vertici oppure creare un anello.



Anche **Twixt**, famoso gioco di *Alex Randolph*, è apparso numerose volte su Il Fogliaccio degli Astratti, per esempio sul numero 56 e può essere giocato su carta nella sua variante **Twixt PP** (Paper and Pencil) dove i collegamenti non vengono mai rimossi ed è permesso ai propri collegamenti di incrociarsi.

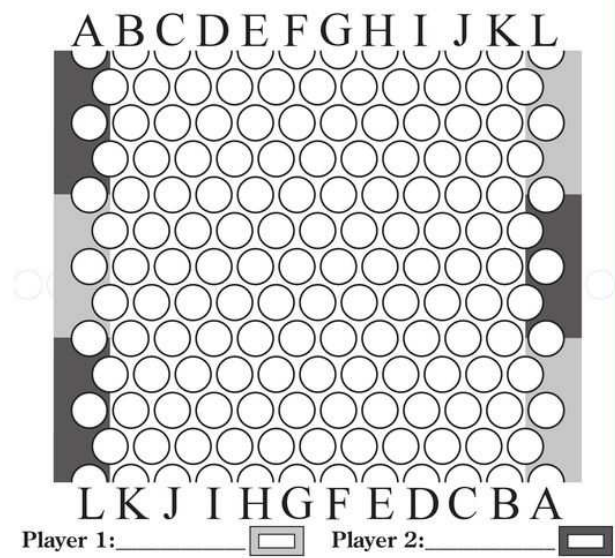


Un gioco particolare è **Cross** (FdA 5) di *Mark Thompson*, i pezzi sono bianchi e neri, un giocatore ha lo scopo di unire i quattro lati del tavoliere con un tipo di pezzi, l'altro unire due lati con entrambi i pezzi.

Mobius è un gioco ideato da *Mark Steere* nel 2008. La particolarità del tavoliere è che la parte alta del tavoliere è collegata a quella bassa, si vedano le lettere sul diagramma.

MOBIUS

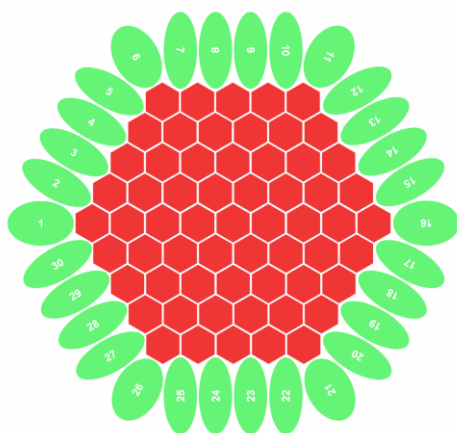
MARK STEERE GAMES



L'obiettivo è collegare parti di entrambi i lati dello stesso colore oppure unirne due parti e creare un anello tra la parte alta e bassa del tavoliere.

I giochi di connessione comprendono non soltanto i giochi che uniscono elementi di un tavoliere, ma anche quelli in cui bisogna connettere insieme pezzi del proprio colore, un'esempio è *Catchup*.

In **Catchup** di *Nick Bentley*, le caselle sono esagonali e la forma del tavoliere può essere un esagono di cinque caselle di lato (in figura) oppure di forma irregolare.

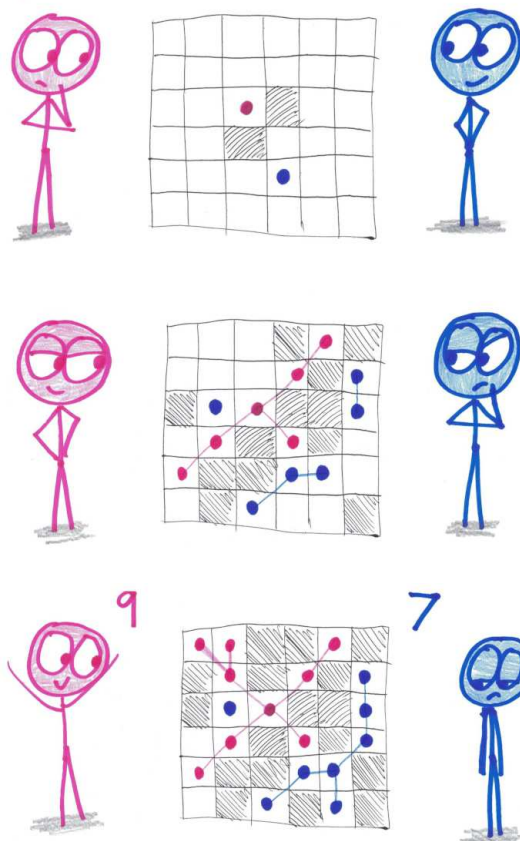


Il primo giocatore piazza un suo pezzo su una casella vuota. Nelle mosse successive i giocatori deporranno due pezzi a turno su due caselle vuote. Se nel posizionare un pezzo il giocatore di turno crea un gruppo di pezzi del proprio colore più grande di

quello preesistente allora l'avversario potrà deporre tre pezzi invece che due.

Il gioco termina quando tutte le caselle sono piene e vince chi ha il gruppo di pezzi più grande.

Altro gioco di connessione pezzi è questo semplice gioco: si prende un foglio quadrettato per esempio un 6x6, e su questo i giocatori si alternano a segnare una casella libera con il proprio segno e poi a eliminare dal gioco una casella adiacente (anche quella in diagonale).



Vince chi ha connesso più pezzi in un unico gruppo.

Immagini prese dalla pagina di Facebook, *Math With Bad Drawings*.

Per terminare la categoria dei giochi di connessione il gioco **Network** (FdA 47) di *Sid Sackson* dove i pezzi sono connessi a distanza.

Una categoria che non può mancare è quella dei **punti**, dove vince chi fa più punti oppure il vice-versa.

Un classico da ricordare è **Dot & Box** (FdA 15), che riscuote anche un interesse a livello matematico.

Un altro gioco del già citato *Sid Sackson* è **Think Twice**: i due giocatori (blu e rosso) hanno un proprio tavoliere, un quadrato 6x6, e una penna del proprio colore.

Ogni giocatore numera le caselle del proprio tabellone, in modo casuale, da 1 a 36.

Il giocatore al proprio turno seleziona un numero, non ancora scelto, e colora le caselle che contengono il numero scelto sia nel suo tabellone che in quello avversario con il proprio colore.

Quando tutti i numeri sono usati si contano i punti:

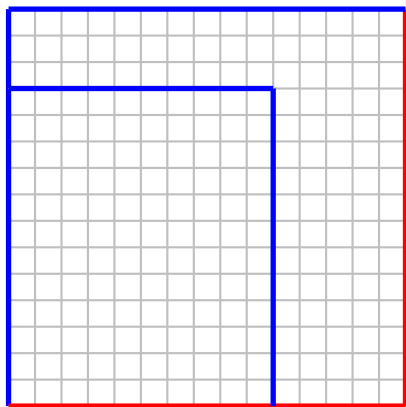
- *Un punto* per ogni 4 in linea del proprio colore (ortogonale o diagonale);
- *Tre punti* per ogni 5 in linea;
- *Cinque punti* per ogni 6 in fila.

Inoltre per ogni tavoliere si guarda il più grande gruppo di pezzi per ogni giocatore (valgono solo le connessioni ortogonali). Il giocatore con il gruppo più grande guadagna dei punti che sono la differenza della dimensione dei due gruppi. Tale calcolo si fa separatamente per ogni tabellone.

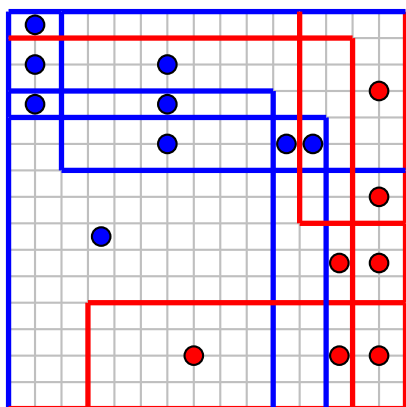
Sempre di *Sid Sackson*, **Cutting Corners**, un giocatore è il blu l'altro è il rosso. Il tavoliere è un quadrato 15x15 con due lati rossi e due blu. Al proprio turno i giocatori devono disegnare una linea spezzata ad angolo retto del proprio colore in modo da unire i due bordi del tavoliere. Alla prima mossa bisogna unire due lati di differente colore dalla seconda in poi si deve incrociare oppure toccare un lato del colore avversario.

Il gioco termina dopo che ogni giocatore ha disegnato tre linee. Un giocatore guadagna un punto se un gruppo di caselle è circondato da una maggioranza di lati del proprio colore.

Nel diagramma la prima mossa blu:



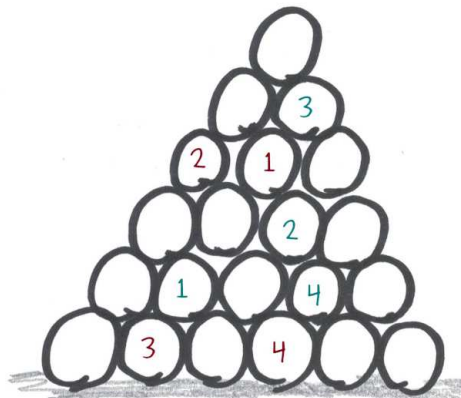
Al termine della partita la situazione potrebbe essere:



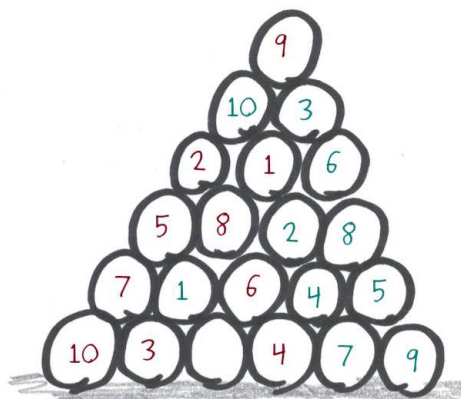
I punti colorati indicano le regioni conquistate dai due giocatori.

In **Black Hole** si disegna una piramide composta da 21 cerchi.

A turno i giocatori piazzano i numeri da 1 a 10 (seguendo l'ordine) del proprio colore su una casella libera.



L'ultima casella che rimane senza numero è un buco nero che distrugge tutte le caselle adiacenti numerate.



I giocatori sommano i loro numeri, chi ha il totale più grande vince.

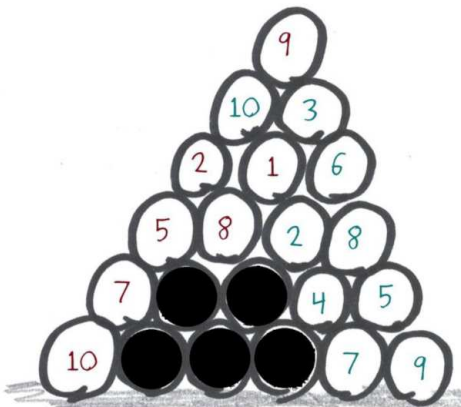


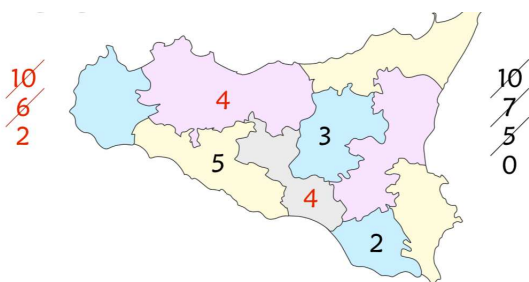
Immagine prese dalla pagina di Facebook, *Math With Bad Drawings*.

Per chi ama un pò d'incertezza può provare **Frames** di *Marcos Donnantuoni* (FdA 10); i giocatori

depositano in simultanea una pedina del proprio colore. Le due pedine giocate formano un immaginario rettangolo, chi ha più pezzi all'interno del rettangolo guadagna un punto. Per vincere bisogna avere dieci punti.

Il gioco *A little bit of aggression* è stato utilizzato anche nelle scuole per far pratica agli studenti sulle sottrazioni. Il gioco prende spunto dall'originale **Aggression** di *Eric Solomon* edito nel 1973.

Per giocarlo bisogna procurarsi una mappa di un posto esistente (negli esempi l'autore utilizza la Sicilia) oppure un reame di fantasia.



Ogni giocatore ha dieci armate, nella *fase di piazzamento* i giocatori, a turno, scelgono una regione vuota e piazzano un numero qualsiasi di armate. Le armate una volta piazzate non vengono più mosse. Se un giocatore non ha più armate oppure non ci sono più regioni libere deve passare. Terminata la fase di piazzamento inizia quella d'attacco. Il primo attacco viene portato dal giocatore che ha passato per primo nella fase precedente. I giocatori si alternano nel selezionare una regione nemica e contare tutte le loro armate nelle regioni adiacenti. Se il numero delle armate è più grande del numero di armate avversarie nella regione selezionata allora questa vengono distrutte. Le armate amiche non subiscono nessun danno. Si continua così fin quando sono possibili dei combattimenti.

Vince chi controlla più armate.

Altro gioco dove i giocatori devono decidere come utilizzare le proprie forze è **Tug-of-War**. Si gioca fino a quattro giocatori che devono piazzare un'offerta in contemporanea. Chi fa l'offerta più alta guadagna un punto da ogni avversario.

Vince la partita chi raggiunge un punteggio che è proporzionale al numero di giocatori: 5 punti per il numero di giocatori meno 1.

Inizialmente ogni giocatore ha 100 punti offerta e zero punti vittoria. L'offerta minima è uno.

Chi non ha punti continua a perdere.

Altri giochi a punti sono **Blokus** (FdA 55) con i suoi polimini colorati e **Diagonal** (FdA 23)

Una categoria che annovera famosi giochi è quella dei **chi fa l'ultima mossa a vince** oppure **perde**.

Abbiamo già trattato *Dot & Box*: un gioco che lo può ricordare è **Zunig** ideato da *Marcos Donnan-tuoni* in cui si uniscono due punti del tavoliere, una matrice 8x8 punti, con una linea.

I giocatori si alternano tracciando una linea, orizzontale o verticale, tra due punti. Quando un'area

del tavoliere viene chiusa allora nessun giocatore potrà fare mosse al suo interno, ultima regola non si può creare una zona chiusa che ha lo stesso numero di quadretti di un'altra creata in precedenza. Il primo giocatore che non può muovere perde.

Tra questi ci sono i classici **Nim** (FdA 29) e **Sprouts** (FdA 15) e i più moderni **Col**, **British Square** (FdA 23) conosciuto anche come **Snort**, e **Hackenbush** (FdA 66).

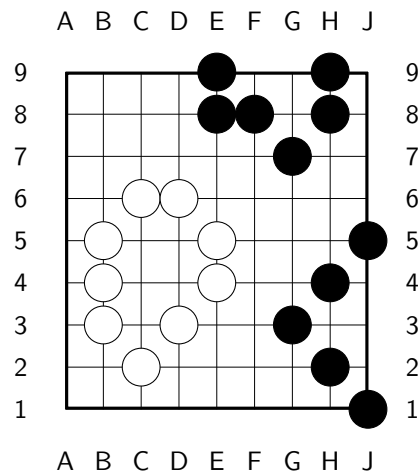
Altra categoria sono le varianti su carta del *gioco del Go*.

Atari Go è stato inventato dal giocatore professionista giapponese *Yasutoshi Yasuda* (descritto nel suo libro *Go As Communication*), dove vince il giocatore che effettua la prima cattura.

Nella variante **Rin** i pezzi catturati vengono segnati con una x. I punti occupati da pezzi marcati contano come un territorio per il giocatore che gli ha circondati e nessuno dei due giocatori potrà giocare su di essi. Ogni pezzo che tocca un pezzo marcato rimarrà sempre libero. Il suicidio è ammesso.

In **Orbit** i giocatori cercano di recintare un territorio dentro un'*orbita* oppure in *mezza-orbita*.

Un'*orbita* è un anello di pezzi dello stesso colore che racchiudono uno o più punti. Una *mezza orbita* è una serie di pezzi che sono collegati ad un bordo del tavoliere e che circondano uno o più punti. I punti racchiusi possono essere vuoti oppure occupati da pezzi avversari. I pezzi possono essere collegati ortogonalmente oppure diagonalmente.



Nell'esempio di sopra un'*orbita* bianca e due *mezze orbite* nere.

I giocatori si alternano a depositare un loro pezzo su un'intersezione vuota e che non sia all'interno ad un'*orbita* o *mezza orbita* avversaria. Dopo ogni mossa tutti i pezzi avversari che sono rimasti chiusi in un'*orbita* vengono catturati.

La partita termina quando la tavola è piena oppure entrambi i giocatori passano. Il giocatore con più territori vince, i territori sono quelli all'interno delle orbite e *mezze orbite*.

Dots, di origine russa, può essere giocato da due o più persone su un foglio di carta quadrettata, l'obiettivo è catturare i pezzi avversari circondandoli

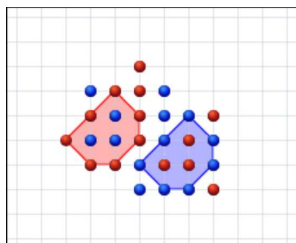
con una linea continua di propri pezzi. I punti della tavola una volta circondati non sono più utilizzabili.

Il tavoliere di gioco ha una dimensione di 39x32 (dimensione di un foglio quadrettato russo), ma si può benissimo giocare su una qualsiasi dimensione.

I giocatori si alternano nel piazzare una pietra su un'intersezione libera. Se la pietra piazzata chiude una catena di pietre dello stesso colore, e al suo interno è presente almeno un pezzo avversario, allora tutte le pietre all'interno sono catturate.

Ogni pezzo che forma la catena deve essere connesso con un altro dello stesso colore adiacente ortogonalmente oppure diagonalmente. I pezzi avversari circondati sono aggiunti al punteggio. Le intersezioni all'interno dell'area non possono più essere utilizzate.

Nell'esempio i giocatori hanno circondato due aree.



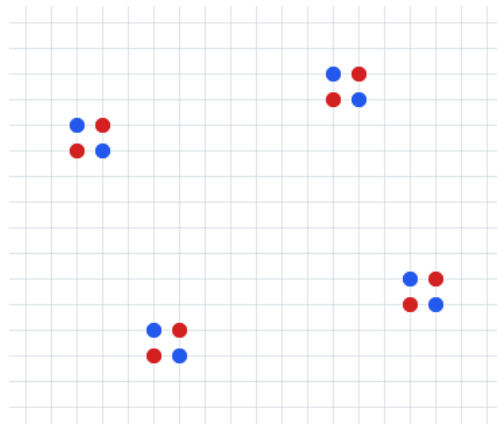
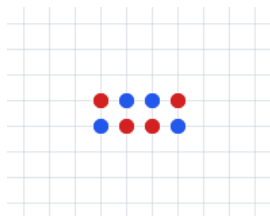
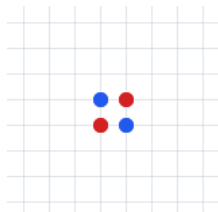
Per distinguere le aree circondate il giocatore deve tracciare una linea lungo il bordo dell'area.

Non è possibile circondare aree che non contengono pezzi avversari al loro interno.

Lo scopo del gioco è catturare più pezzi avversari possibili.

Un gruppo di pietre che tocca il bordo del tavoliere non può essere catturato. Queste pietre si dicono che sono *messe a terra*. In ogni momento della partita un giocatore decide di uscire dal gioco mettendo a terra un gruppo di pietre e in questo modo salvandole. Gli avversari possono fare quante mosse vogliono e catturare tutte le pietre che riescono.

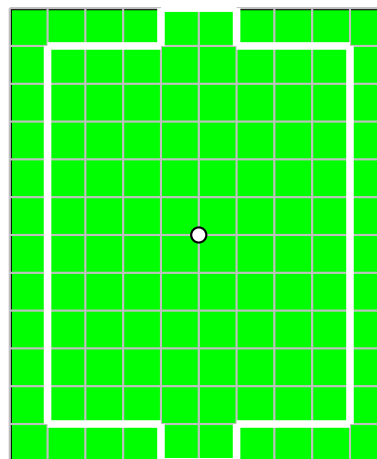
Per evitare patte forzate il gioco inizia da una situazione iniziale oppure in un'area ristretta.



Lasciando i *puri giochi astratti* alle spalle andiamo a scoprire giochi che implementano *giochi sportivi*, ma sempre in modo in astratto.

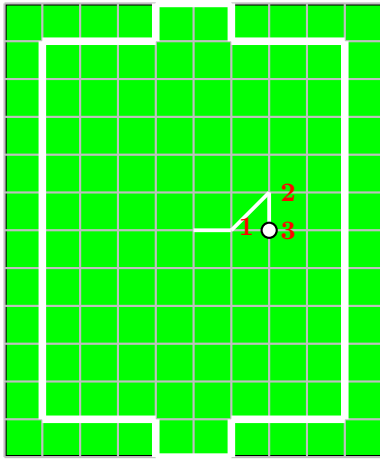
Il **vector formula** che simula le gare automobilistiche e con il quale si impara a conoscere ed usare il vettore matematico è stato presentato nel numero 61.

Il **gioco del calcio** oppure dell'**Hockey**, dipende dai gusti sportivi, viene praticato su una griglia rettangolare a cui sono state aggiunte le porte su entrambi i lati. La dimensione del campo può essere scelta a piacere in modo che il centro del campo, dove sarà dato il calcio d'inizio partita sia ad uguale distanza da entrambe le porte. Le porte di solito hanno una dimensione di 2x1 quadrato.



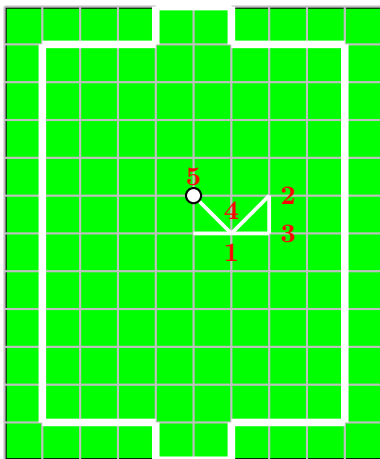
Il pallone è un punto disegnato nel centro del campo, i giocatori si alternano nel muoverlo in un nuovo punto disegnando una linea dalla sua attuale posizione a quella nuova. Il pallone si può spostare su un punto ortogonale o diagonale adiacente.

Nel diagramma di sotto tre movimenti del pallone.



Il pallone non può essere mosso sulla linea di bordo campo e nemmeno sulle linee che sono già state tracciate.

Se il pallone viene mosso su un punto il quale è già connesso con una o più linee allora rimbalza e il giocatore può fare ancora una mossa. Il giocatore termina il suo turno quando il pallone raggiunge un punto senza nessuna linea preesistente.



Nel diagramma di sopra il pallone al suo quarto movimento arriva su un punto dove è già presente una linea allora fa ancora un movimento.

Vince chi riesce a piazzare il pallone sulla linea della porta avversaria o il suo avversario fa un autogoal. Se il pallone raggiunge un punto dove non può essere mosso la partita può essere dichiarata a seconda delle varianti; patta oppure perde chi non può muovere.

Esiste anche una *variante russa*, giocata su un tavoliere più grande, 22x15 (larghezza della porta 3 caselle), dove il pallone si può muovere di tre punti ad ogni turno. La linea può cambiare direzione ad ogni punto, ma non deve toccare nessuna linea esistente.

Se un giocatore è bloccato e non è in grado di disegnare la linea allora non muove e il turno passa al suo avversario che ottiene calcio di punizione. Questa mossa speciale è una linea dritta in qualsiasi delle otto direzioni di sei punti ed è la sola occasione in cui si può attraversare le altre linee. Se la mossa calcio

di punizione termina su un punto occupato oppure ci sono meno di tre punti liberi disponibili da muovere si ha diritto ad un ulteriore calcio di punizione. Dopo sei di questi calci se ci sono insufficienti valide mosse allora l'alto giocatore inizia con un calcio di punizione.

Il **gioco del tennis** su carta è molto simile al TUG. Il campo da gioco è composto da quattro linee e una centrale. Le linee vengono indicate con dei numeri -2,-1,0,1,2, i numeri negativi appartengono al primo giocatori i numeri positivi al secondo. All'inizio la pallina è piazzata sulla linea centrale (0).

Entrambi i giocatori iniziano con 50 punti a testa. Ad ogni turno i giocatori fanno un'offerta scegliendo in contemporanea un certo ammontare di punti. La pallina viene spostata verso il giocatore che ha fatto l'offerta più piccola (la rete è neutra). Entrambi i giocatori riducono il loro ammontare di punti di un numero pari all'offerta fatta.

Lo scopo del gioco è portare la pallina oltre la seconda riga avversaria.

Un gioco simile è anche **Footsteps** pubblicato dalla Invicta con il nome di **Quo Vadis**.

Da ricordare anche il famoso **Master Mind** che può essere giocato con carta e penna nelle sue molteplici varianti.

In alcuni casi i giochi di carta e matita arrivano a simulare, nella loro semplicità, anche dei giochi da tavolo più complessi. Qui di seguito vi presento **Spellcaster**, una battaglia tra due maghi.

Il gioco, conosciuto anche come **Waving Hands**, fu ideato da *Richard Bartle* nel 1977 ed è stato pubblicato per la prima volta sulla sua fanzine *Sauce of the Nile*.

E' una battaglia tra due maghi che si affrontano lanciando potenti incantesimi e evocando terribili mostri con i movimenti delle mani.

In ogni turno i giocatori scrivono in contemporanea ed in segreto le proprie mosse e quelle dei loro mostri.

Poi le mosse, gli incantesimi, vengono rivelate in simultanea, anche se c'è la possibilità di modificare questa regola.

In un turno i giocatori possono fare delle gesta con le mani, attaccare con il coltello oppure far nulla.

Per lanciare le proprie magie si possono usare entrambe le mani che possono agire indipendentemente oppure in modo coordinato. I mostri non possono fare gesti magici ma devono solo ubbidire ai comandi impartiti.

Gli incantesimi sono una serie di gesta fatte con le mani e sono di cinque tipologie:

- *Ondeggiare* con le dita (F finger);
- *Mostrare* il palmo della mano (P palm);
- *Schioccare* le dita (S snap);
- *Salutare* (W wave);
- *Puntare* il dito (D digit pointing).

C'è un ultimo gesto che utilizza le due mani in contemporanea, l'*applaudire* (C clap).

Le altre operazioni che si possono fare con le mani che non siano delle gesta sono *usare il coltello* (stab) oppure *far niente*.

Per lanciare un incantesimo bisogna scrivere l'ordine esatto delle gesta che e caratterizza l'incantesimo scelto, per esempio indicare con le dita 3 volte (F-F-F) inizia un *incantesimo di paralisi*.

L'unicità del gioco è che i gesti possono essere fatti per creare più di un incantesimo tenendo conto che:

- Le gesta devono essere fatte nella corretta sequenza senza interruzione;
- Non più di un incantesimo può essere fatto con un gesto;
- Tutti i gesti di un incantesimo devono essere fatti con la stessa mano.

Per esempio, la mano sinistra può lanciare F-F-F e potrebbe essere seguita da S-S-D-D nei prossimi quattro turni e per finire un incantesimo di palla di fuoco F-S-S-D-D.

Un'altra possibilità è fare un'altra F per un secondo incantesimo di paralisi.

Se un gesto può essere fatto per creare due o più incantesimi allora l'incantatore sceglie quale vuole usare.

Tutti gli incantesimi e i mostri hanno bisogno di un bersaglio che di solito è l'altro giocatore, se il bersaglio non è il vostro avversario allora sotto l'incantesimo bisogna scrivere a chi è destinato. Stessa cosa vale per i mostri se attaccano un altro mostro deve essere scritto.

Gli incantesimi possono essere annullati quando si vuole mentre vengono sviluppati inserendo un gesto che non ha nulla a che fare con esso, non ci sono penalità.

Ogni mago può sopportare fino a 14 punti di danni, il mago che sopravvive alla battaglia è il vincitore.



Board Game Geek

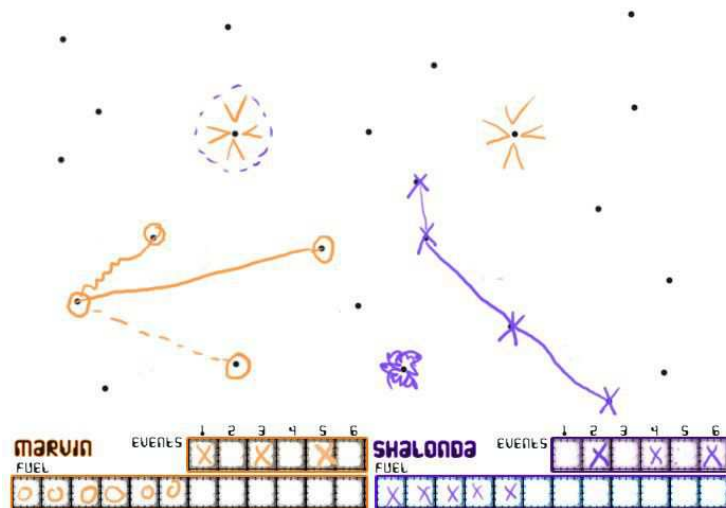
<https://boardgamegeek.com>

Per tutti gli incantesimi vi suggerisco di cercare in rete il regolamento completo.

Lasciamoci alle spalle il fantastico mondo di maghi e mostri e andiamo a fare un salto nello spazio più profondo alla scoperta di nuovi pianeti.

Surveyors of the Galaxy è stato creato da *Thomas Gale* nel 2003.

I giocatori viaggiano attraverso lo spazio raggiungendo nuovi pianeti, ma devono stare attenti ad ottimizzare l'uso del carburante.



Su un pezzo di carta vengono disegnati 24 punti, ogni punto è una stella, durante la partita un giocatore marcherà con una x le stelle visitate, l'altro con delle O.

Molti giochi da tavolo possono essere giocati con carta, matita e altri materiali che un appassionato di giochi non ha problemi a procurarsi in casa, sono i cosiddetti **print & play**.

Print perché è molto più facile stampare il tavoliere sulla carta piuttosto che riprodurlo a mano.

Maggiori informazioni le potete trovare sul gruppo FaceBook, *Giocchi Tradizionali, Print&Play, gratuiti, fai-da-te e dimenticati*.

Il principale sito ludico di riferimento per
Il fogliaccio degli astratti.



Bao, finale di torneo.

a cura di Luca Cerrato

In questo articolo saranno presentate le tre partite della finale del *torneo invernale di Bao* della *Abstract Games League* giocata sul sito di Kibao (www.kibao.org). La finale si è svolta al meglio delle tre partite e ha visto come protagonisti due giocatori italiani: *Single* e *Andrea*.

Per determinare il vincitore si è dovuto giocare lo spareggio, che ha visto trionfare *Single* al termine di una tiratissima partita.

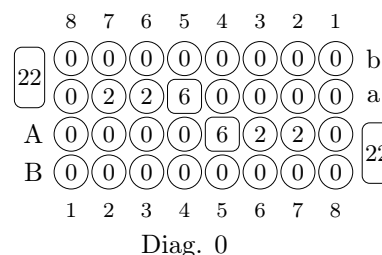
Prima di vedere le tre partite di finale una piccola presentazione della *Abstract Game League* e dello stesso torneo.

L'*Abstract Games League* è un campionato internazionale di giochi astratti che vede il coinvolgimento di tre siti internet di giochi (Board Games Arena, Little Golem e Kibao) e ben oltre venti giochi astratti differenti. Lo scopo di questo campionato, oltre alla componente agonista, che al termine della stagione vedrà il vincitore essere nominato miglior giocatore astratto dell'anno, è riunire in un unico evento (seppur in maniera virtuale) la maggior parte degli appassionati di giochi astratti con una speranza di ritrovarsi in un futuro evento dal vivo.

L'edizione invernale del torneo di Bao ha visto la partecipazione di quattordici giocatori divisi in due gironi, i migliori due classificati per girone accedevano alle semifinali.

Alle semifinali approdavano da una parte *Andrea* e *Kobe* (Tanzania) e dall'altra *Single* e *Ndipo* (Olanda), tutti giocatori con grande esperienza e alto punteggio Elo.

Per chi ha poca dimestichezza con il Bao nel diagramma 0 la situazione della tavola ad inizio partita.



Due parole sulla notazione delle partite.

La direzione della mossa è indicata dai segni < (verso la sinistra del giocatore) e > (verso la destra del giocatore).

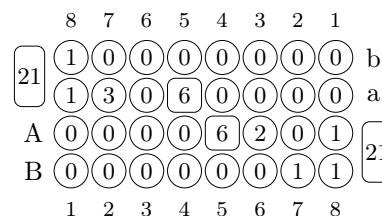
Il simbolo # indica il termine della partita (Bao hamna), * indica una mossa di cattura (kutakata), + quando si svuota la propria casa (Nyumba).

Per maggiori informazioni su notazione e terminologia potete fare riferimento direttamente al sito kibao.org oppure ad articoli precedentemente apparsi su Il fogliaccio degli astratti.

Prima partita

Nord (Single) - Sud (Andrea)

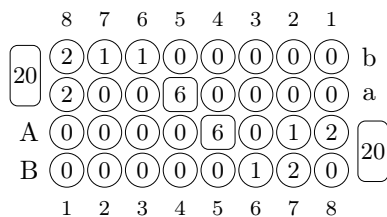
La prima mossa 1: A7>* a6>*, diagramma 1, è una classica apertura di difesa dove entrambi i giocatori muovono verso la propria fila esterna.



Diag. 1

Le seconde mosse confermano la piega difensiva iniziale, nessuno dei due prova un attacco.

2: A6>* a7>*;



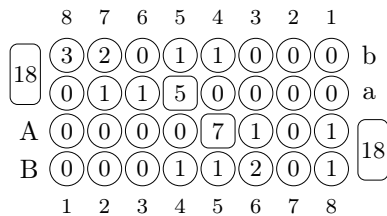
Diag. 2

Alla terza mossa Sud decide di rafforzare la sua fila interna, mentre Nord ha semi solo nella Nymba.

3: A8<* a8>*;

Sud prosegue con il riempire la sua fila esterna, mentre Nord mette un seme nella Nyumba e poi semina due semi verso la sua destra (diagramma 3).

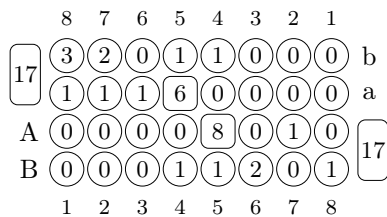
4: A7>* a5>*;



Diag. 3

Sud effettua il primo attacco della partita, l'avversario sarà costretto a difendere la Nyumba e deposita il seme catturato sulla Kichwa del lato corto, diagramma 4.

5: A8<* a5>;



Diag. 4

Nella sesta mossa i giocatori continuano a rafforzare le retrovie.

6: A7>* a6>*;

Stessa cosa nella settima mossa, Sud rimane solo con la Nyumba. Anche ottava non porta grandi novità.

7: A8>* a7>*;

8: A5>* a8>*;

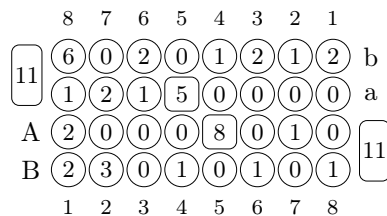
Nella nona mossa i giocatori evitano entrambi la messa in presa dei loro pezzi, inoltre nord rimane solo con la Nymba.

9: A7<* a1<*;

10: A6>* a5>*;

Finalmente nella undicesima mossa la seconda cattura della partita a cura di Nord (diagramma 5).

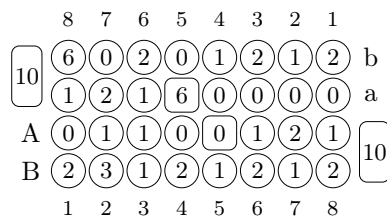
11: A8>* a7>;



Diag. 5

Alla dodicesima mossa Sud ha la possibilità di svuotare la Nyumba e ne approfitta subito. Al Nord non resta che difendere la sua Nymba, diagramma 6.

12: A1>+ a5>;



Diag. 6

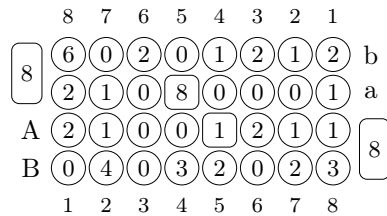
Sud minaccia nuovamente la Nyumba avversaria, Nord cattura il seme e lo mette nella Kichwa alla sua sinistra

Da notare che nella posizione del diagramma 6 Sud poteva anche attaccare la Nyumba avversaria con A2<, ma avrebbe lasciato la possibilità a Nord di svuotare la sua Nyumba.

13: A3> a5<;

Alla quattordicesima mossa Sud è pronto alla mossa decisiva diagramma 7

14: A2< a5>;



Diag. 7

La mossa finale di Sud è

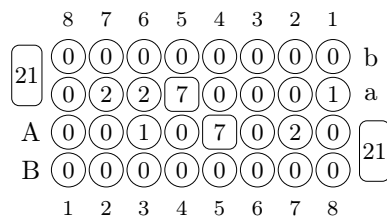
15: A2<#

Seconda partita

Nord (Andrea) - Sud (Single)

Questa volta la prima mossa è aggressiva la classica A6<*

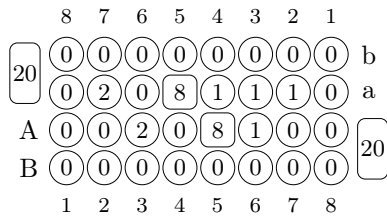
1: A6<* a5<;



Diag. 8

Sud fa la classica mossa seguendo e obbliga Nord a difendere la sua Nyumba, diagramma 9

2: A3> a5<;



Diag. 9

Tutto normale anche alla terza mossa 3: A5> a3>;

4: A3>* a5>;

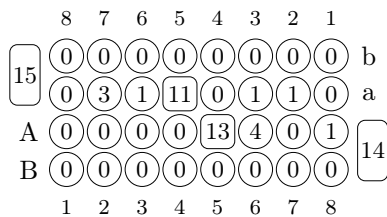
5: A6> a2<;

6: A8< a5<;

7: A7> a5<;

Alla ottava mossa Nord ha la possibilità di svuotare la Nyumba, ma non lo fa

8: A5>



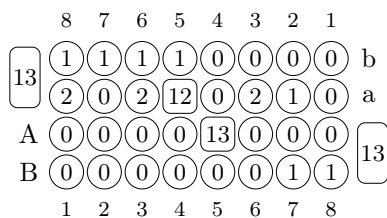
Diag. 10

La scelta di Nord è

8: ... a3>;

Alla nona mossa i giocatori incominciano a riempire le retrovie.

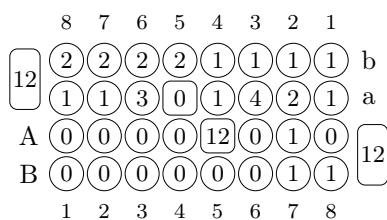
9: A8>* a7>*;



Diag. 11

Alla decima mossa Nord svuota la sua Nyumba.

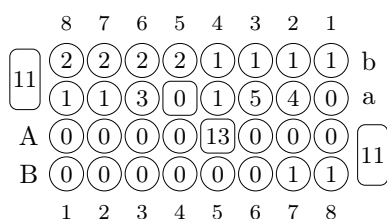
10: A5>* a3>+;



Diag. 12

Sud inizia ad essere in sofferenza avendo solo la nymba. Da notare, diagramma 13, le buche 2 e 3 di Nord che potrebbero creare dei problemi se Sud riuscisse ad attaccarle

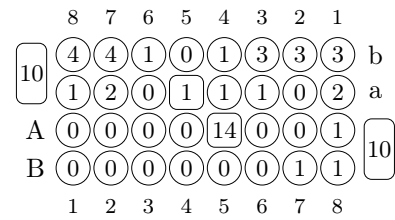
11: A5> a2<;



Diag. 13

Ottima la mossa del Nord che riesce a caricare le buche esterne e tenere bene la fila interna con buche hanno uno o due semi, diagramma 14.

12: A5> a3<*;



Diag. 14

13: A5> a7<*;

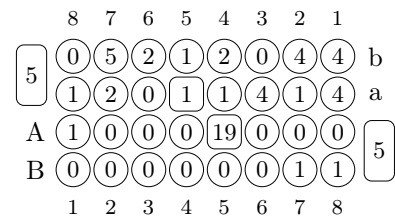
14: A5> a5<;

15: A6> a1>;

16: A5< a8<;

Il diagramma 15 situazione alla mossa 17. A questo punto il Nord è in una buona posizione, le uniche debolezze sono le buche 6, 8 con quattro semi l'una. La retrovia di Nord è ben fornita e pronta a dar man forte nella seconda fase del gioco ormai vicina.

17: A5< a3<;



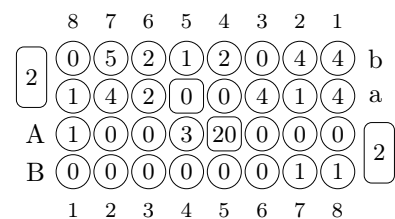
Diag. 15

18: A5< a7>;

19: A4< a8<;

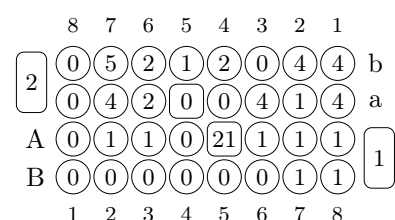
Alla termine della mossa 20, diagramma 16, sud è pronto ad attaccare.

20: A4< a6>;



Diag. 16

Quello del diagramma 17 è il risultato dell'attacco 21: A1>, anche se siamo ormai alla seconda fase e Nord ha ancora un vantaggio.

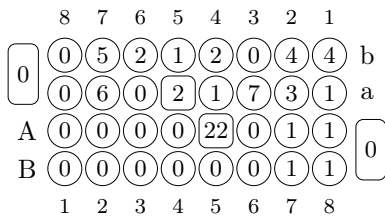


Diag. 17

21: ... a3<;

Nel diagramma 18 la situazione al termine della prima fase. Alla mossa 23 il Sud dovrà svuotare la ex Nyumba con 22 semi.

22: A5> a6>;



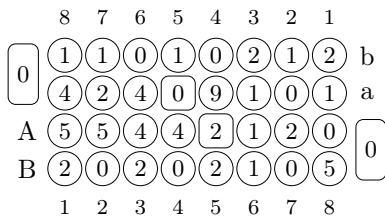
Diag. 18

23: A5>* b7>;

24: B7> b2<;

Alla mossa 25 sembra che la situazione sia in equilibrio, diagramma 19

25: A6< a2>*;

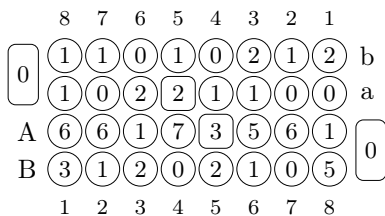


Diag. 19

26: A5< a8<;

Alla mossa 27 la situazione si è spostata verso Sud, diagramma 20

27: A3> a7<*;



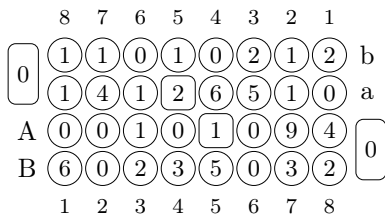
Diag. 20

28: A6< a5<;

29: B3< a6<;

Alla mossa 30 la situazione sembra un pò cambiata, diagramma 21.

30: A2>* a6<;

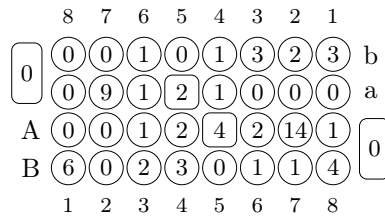


Diag. 21

31: B7> a5<;

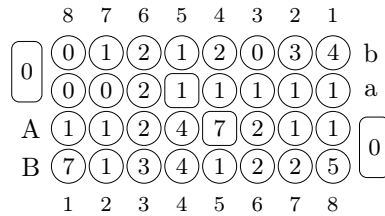
Situazione alla mossa 32, il Sud è pronto a seminare dalla buca 7.

32: B5> b8>;



Diag. 22

In diagramma 23 si vede che il Sud a sette semi in B1 in modo che faccia una spazzolata.

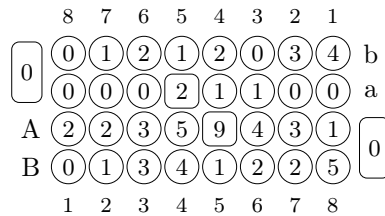


Diag. 23

33: A6< a7<*;

Situazione alla mossa 34, diagramma 24.

34: B1< a6<*;



Diag. 24

35: B8>#

Terza partita

Nord (Single) - Sud (Andrea)

Prima della presentazione della partita le considerazioni di Andrea su questa partita.

E' stata una partita di spareggio estremamente intensa e senza esclusione di colpi, nessuno dei due era intenzionato a perdere fin dall'inizio.

Oramai con Antonio ci conosciamo baoticamente da anni e conosco molto bene il suo gioco di andare verso l'esterno e liberare la Nyumba fin da subito. Proprio per questo ho deciso nella partita di spareggio di cambiare strategia e fare l'Antonio della situazione, ho iniziato io a muovere e già alla quinta mossa ho svuotato la casa.

Il mio intento nella fase *Kunamua* era di costringere Antonio a difendere la propria casa, fare accumulare in questa un nutrito numero di semi per poi raccogliarli prima della fase *Mtaji* in quanto mi avrebbe garantito ottime probabilità di vittoria.

Peccato che non ci sono riuscito e così Antonio, ultimo di noi due a concludere la fase *Kunamua*, ha liberato con l'ultimo seme la propria Nyumba di 20 semi (se non ricordo male).

L'inizio di fase *Mtaji* non è iniziato già con un buon equilibrio tra le due file di buche (avevo troppi semi al centro e pochi ai lati), non sono stato neanche

agevolato con la semina della Nyumba di Antonio sul finire di fase Kunamua.

Antonio devo dire ha mantenuto più equilibrio di me in tutte e due le fasi (agevolato soprattutto dai semi seminati della casa) e alla fine, unito ad una accurata scelta delle mosse, ha vinto onestamente.

Io ho fatto di tutto come anche lui in fase Mtaji a cercare di non dare all'avversario modo di approfittarne, ma alla fine la posizione e la scelta iniziali hanno pagato. Non ho rimpianti perché il gioco espresso vale molto di più di una sconfitta, e la scelta di svuotare la casa fin da subito adottando una strategia anche poco consueta è stata messa in conto visto che era la partita di spareggio ed era quindi anche plausibile trovare qualcosa di diverso per spiazzare l'avversario.

Molto più sintetiche le considerazioni di Single:

E' stata una finale combattutissima, ho fatto davvero molta fatica. Alla fine della prima fase avevo una buca (la Nyumba) con 20 semi, sono stato lasciato libero di svuotarla in modo molto positivo per me (anche se non ho potuto mangiare nulla con questa mossa, secondo le regole della seconda fase) Penso che da quella mossa si è sviluppata la possibilità di vincere.

Il mio avversario si è battuto con molta energia e determinazione ma non è più riuscito a superare lo squilibrio numerico di semi.

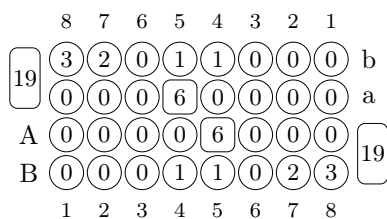
La terza e decisiva partita, inizia come la prima ognuno pensa a riempire le proprie file esterne

1: $A6 >^* a6 >^*$;

2: $A7 >^* a7 >^*$;

Al termine della terza mossa si ha situazione speculare sulla tavola. Inoltre entrambi hanno sulle file interne solo le rispettive nyumbe da cui seminare.

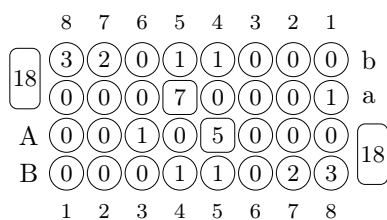
3: $A8 >^* a8 >^*$;



Diag. 25

Alla mossa 4 Sud attacca la Nyumba avversaria, il Nord cattura e preferisce sviluppare il gioco sul lato lungo.

4: $A5 <^* a5 <^*$;

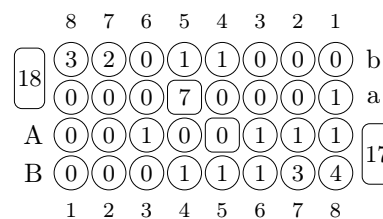


Diag. 26

Alla mossa 5 succede una cosa abbastanza inusuale il giocatore Sud svuota la sua Nyumba, che con 5

semi ha perso la sua particolarità e viene considerata una buca normale, diagramma 7

5: $A5 >^* a5 >^*$



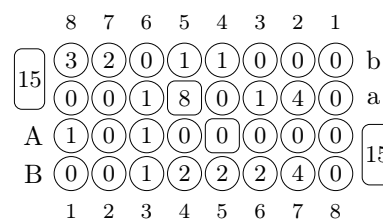
Diag. 27

5: ... a1 >;

6: $A6 < a2 <^*$;

Sud cerca di espandere la sua fila esterna cercando una distribuzione più uniforme. Nord ne approfitta per catturare due.

7: $A6 >^* a2 <^*$;



Diag. 28

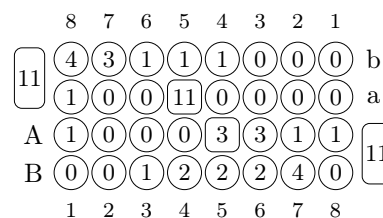
8: $A3 < a5 >^*$;

9: $A6 > a2 >^*$;

10: $A5 > a7 >^*$;

Al termine della mossa 11 la situazione è ancora più o meno in equilibrio, diagramma 28. Forse a favore di Sud

11: $A5 < a7 >^*$;

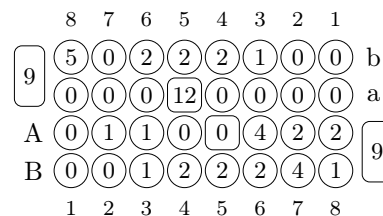


Diag. 28

12: $A1 > a5 >^*$;

Mossa 13 Nord decide di rimanere solo con la Nyumba, diagramma 29.

13: $A5 >^* a8 >^*$;



Diag. 29

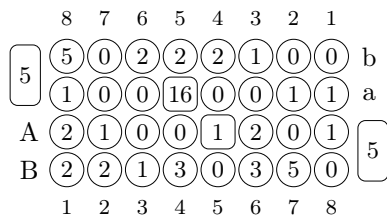
14: $A6 <^* a5 >^*$;

15: $A1 > a5 <^*$;

16: $A8 < a5 >^*$;

Alla mossa 17 Nord riesce a riempire qualche buca, diagramma 30

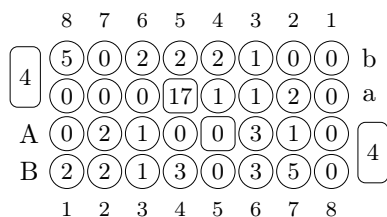
17: $A5 <^* a5 <^*$;



Diag. 30

Alla mossa 18 Sud cattura da A6 per non dare modo a Nord di seminare, Nord cattura in a2, diagramma 31 (sotto).

18: A1> a5<;



Diag. 31

Alla mossa 19 Sud svuota la buca A6, potrebbe essere oggetto di attacchi da parte di Nord

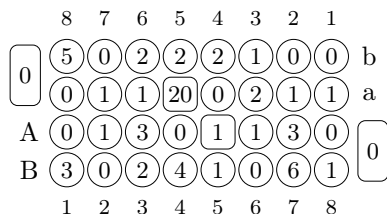
19: A6< a2<;

20: A6>* a5<;

21: A7> a4<;

Al termine della prima fase una situazione simile alla seconda partita dove Single ha ancora la sua Nyumba con 20 semi, diagramma 31.

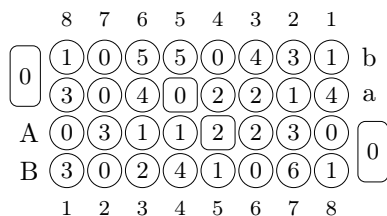
22: A1> a5<;



Diag. 31

Nord svuota la Nyumba, stessa modalità della partita precedente.

23: A3> a5>*;



Diag. 32

Qui di seguito provo a fare un'esperimento per vedere chi potrebbe essere in vantaggio durante la seconda fase di una partita dove ci sono parecchi semi in gioco. In pratica si contano quante buche vuote frontali hanno i giocatori.

Al termine della mossa 24 Nord ha 1 buca vuota frontale, Sud ha 4 buche vuote frontali. 24: A5> b6>;

25: B7> b3<; Al termine della mossa 25 Nord ha 1 buca vuota frontale, Sud ha 4 buche vuote frontali.

26: A8< b7>; Al termine della mossa 26 Nord ha 1 buca vuota frontale, Sud ha 5 buche vuote frontali.

27: B4> a5<; Al termine della mossa 27 Nord ha 1 buca vuota frontale, Sud ha 5 buche vuote frontali.

28: A4> b1<; Al termine della mossa 28 Nord ha zero buche vuote frontale, Sud ha 2 buche vuote frontali.

29: A5< a1>;

Al termine della mossa 29 Nord ha 2 buche vuote frontali, Sud ha 3 buche vuote frontali.

30: A3> b8>; Al termine della mossa 30 Nord ha 0 buca vuota frontale, Sud ha 4 buche vuote frontali.

31: A3> b7>;

Al termine della mossa 31 Nord ha 2 buche vuote frontali, Sud ha 4 buche vuote frontali.

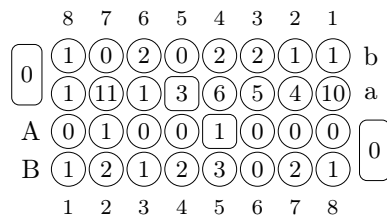
32: B8> a6<; Al termine della mossa 32 Nord ha 0 buca vuota frontale, Sud ha 4 buche vuote frontali.

33: A4> b2<; Al termine della mossa 33 Nord ha 1 buca vuota frontale, Sud ha 4 buche vuote frontali.

Cambio di marcia di Nord

34: B6> b8>;

Al termine della mossa 34 Nord ha zero buche vuote frontali, Sud ha 6 buche vuote frontali.



Diag. 33

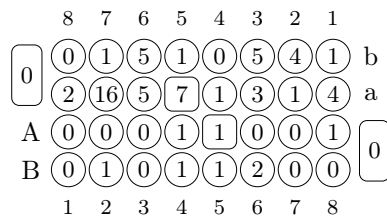
35: B4<* a3>; Al termine della mossa 35 Nord ha 1 buca vuota frontale, Sud ha 6 buche vuote frontali.

36: B3<* a1<; Al termine della mossa 36 Nord ha 1 buca vuota frontale, Sud 5 buche vuote frontali.

37: B5>* b1<; Al termine della mossa 37 Nord ha zero buche vuote frontali, Sud 5 buche vuote frontali.

Ultima mossa per Sud prima di perdere

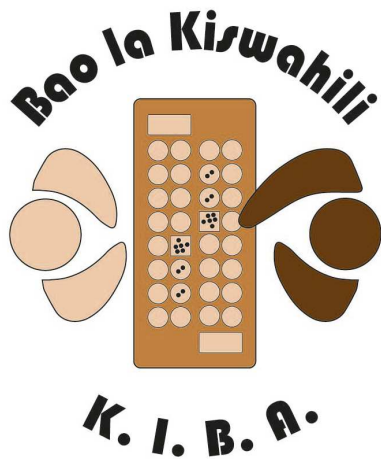
38: B7<*



Diag. 33

38: ... a6<#;

Da questo primo esperimento sembrerebbe che chi ha meno buche vuote frontali è in grado di condurre il gioco.



Cannes, torneo di Bao

a cura di Luca Cerrato

Nella città francese di Cannes, famosa soprattutto per il festival del cinema, ogni anno a Febbraio (dal 21 al 23) si tiene un altro festival, meno famoso del primo, ma sempre a livello internazionale, il **festival international des Jeux**.

Il festival si tiene nell'enorme e moderno palazzo del cinema in riva al mare accanto a stupendi e giganti yacht.



Come consuetudine i giochi da tavolo erano per la maggior parte sistemati nel vastissimo piano semi interrato. Erano presenti i principali editori francesi ed internazionali. Nello spazio a livello superiore erano presenti gli editori con prodotti dedicati ai futuri giocatori, un ambiente leggermente più vivibile del primo.

Il mio viaggio a Cannes, fatto in compagnia dell'amico di tante avventure ludiche, Mago G., inizia il giovedì pomeriggio. I chilometri sono tanti, ma la bella giornata e la nuova avventura in terra di Francia alleggeriscono la fatica. Gli scopi della scampagnata in terra francese sono molteplici: giocare, scoprire nuovi giochi, incontrare vecchi e nuovi amici, e soprattutto partecipare al torneo di Bao.

Il bello di queste occasioni è conoscere dal *vivo* amici giocatori con cui si gioca tutto l'anno in rete.

Nella serata di giovedì si va a cenare con altri italiani e, nonostante la stanchezza, si trova ancora energie per fare un salto al *salone off* dove, oltre al caldo umido insopportabile, ci sono centinaia di tavole dedicati ai prototipi.

Come ogni fiera che si rispetti (sono leggermente di parte) anche il festival des Jeux ha il suo spazio dedicato ai giochi astratti.

Infatti c'erano tavoli dimostrativi di *Othello*, *Go*, *Shogi* ed di *mancala*.



Proprio nello spazio dei mancala si sono ritrovate tre realtà del mondo dei mancala molto attive: dal Kazakistan i giocatori di **Togyzkumalak**, *the oware society* con l'**Oware** e la KIBA con il **Bao Kiswahili**. L'Oware e il Togyzkumalak erano rappresentati da giocatori provenienti dalle regioni native dei due giochi, mentre per Bao Kiswahili, gioco tanzaniano,

erano presenti, per la maggior parte, giocatori italiani. Questo potrebbe sembrare molto strano, ma quando si ha la *passione* per un gioco non si guarda da dove arriva, ma si cerca di diffonderlo il più possibile.



Il gruppo del Bao è nato grazie alla passione di *Nino Vessella* che negli anni (io lo conosco dal 2006) ha raccolto all'interno della KIBA molti giocatori del nostro paese grazie alle sue dimostrazioni in giro per l'Italia.

Ai nastri di partenza del torneo di Bao c'erano nove giocatori; sette italiani, una giocatrice in rappresentanza della Repubblica Ceca e un giocatore Kazako.

Al termine delle sette partite, giocate con il sistema Svizzero, la classifica finale è la seguente.

1. Nino Vessella;
2. Andrea Emiliozzi;
3. Antonella Di Fazio;
4. Maurizio De Leo;
5. Francesco Righini;
6. Luca Cerrato;
7. Mago G.;
8. Hana Kotinová;



9. Kochmi Qazaqstan.



I primi tre classificati del torneo di Bao.

La serata di sabato ha visto anche un importante momento di aggregazione tra i giocatori di Awele, Togyzkumalak e Bao che hanno cenato insieme in un tipico ristorante francese.



Giocatore di Togyzkumalak





Puzzle

a cura di Luca Cerrato

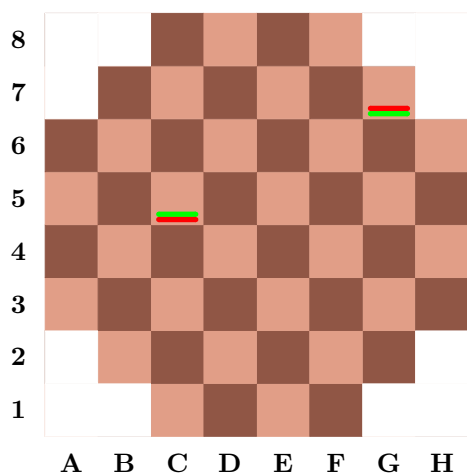
Un piccolo spazio dedicato ai problemi astratti, quello che troverete qui non è assolutamente farina del mio sacco, ma piuttosto sono idee che ho preso in prestito da altri appassionati che sono in grado, più del sottoscritto, di formulare dei problemi ludici.

In questo caso devo ringraziare l'amico *Ralph Garing* che sul gruppo di Facebook, *Mind Sports*, ha pubblicato una serie di manuali in PDF dedicati ai problemi di diversi giochi astratti. Vi consiglio di scaricare il suo libro **Deep Abstracts, volume I: capture Games**.

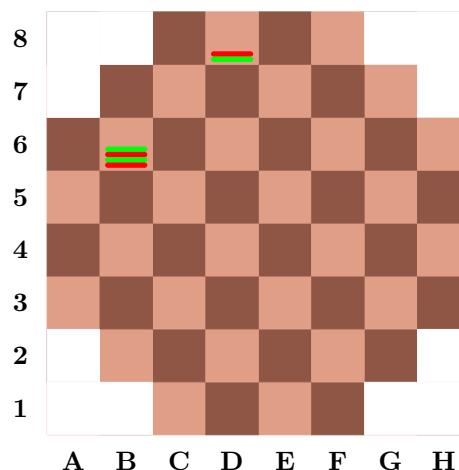
In questo numero andiamo a riscoprire il gioco **Focus** creato da uno dei padri fondatori del game design moderno, *Sid Sackson*. Il regolamento del gioco è sul numero 60 de Il fogliaccio degli astratti.

Focus, conosciuto anche come **Domination**, rientra nella categoria dei giochi a torre, dove i pezzi possono essere impilati uno sopra l'altro. Il capostipite di questi giochi è il **Bashne** (una versione della dama russa) e seguito poi dal famoso **Laska** di Capablanca grande campione di scacchi della prima metà del XX secolo.

Problema 1, il verde muove è vince.



Problema 2, il verde muove e vince.

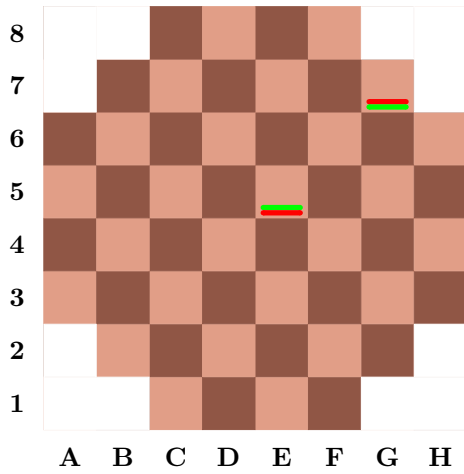


Le soluzioni nella pagina successiva.



Soluzioni problema 1

1. c5-e5!



Qualunque cosa faccia il rosso, la sua colonna sarà catturata nella prossima mossa.

A:

1. ... g7-e7
2. e5-e7

B:

1. ... g7-g5
2. e7-g5

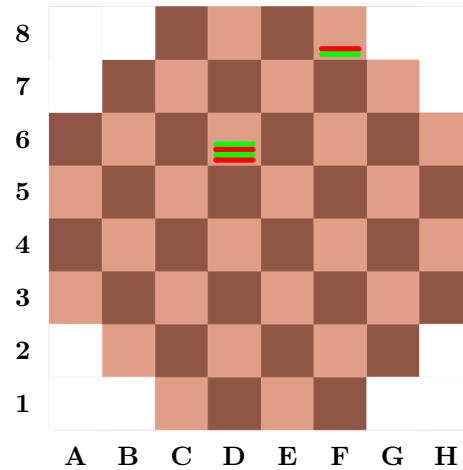
C:

1. ... g7-f7
2. g7-f7

D:

1. ... g7-g6
2. g7-g6

2. b6-d6!



Qualunque cosa faccia il rosso, la sua colonna sarà catturata nella prossima mossa.

A:

2. ... f8-f6
3. d6-f6

B:

2. ... f8-d8
3. d6-d8

C:

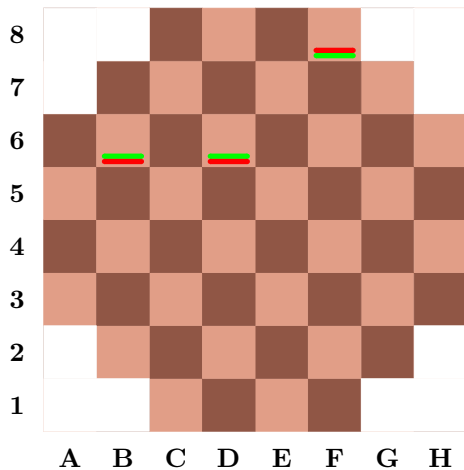
2. ... f8-f7
3. f8-f7

D:

2. ... f8-e8
3. f8-e8

Soluzioni problema 2

1. b6-d6! d8-f8



Soluzioni problemi di Shogi

Tsume: 1.L*3c +Rx3c 2.G*2b +Rx2b 3.N4c=#
Hisshi: 1.R*2b a cui segue uno tsume in 5 mosse.

Progetto

Tavolando

Il libro

dedicato
ai giochi astratti

Tavolando

un progetto ludico

In questo numero de *Il fogliaccio degli astratti* è presente la terza puntata del progetto ludico **Tavolando** che ha lo scopo di raccogliere in un unico volume la storia millenaria dei giochi astratti.

Avvertenze alla prima versione

Un'importante avvertenza: l'attuale versione del progetto/libro **non è nella sua forma definitiva**, contiene delle **imprecisioni, inesattezze** e mancanze che saranno corrette versione dopo versione, per questo motivo **NON consiglio di stampare su carta i capitoli qui presenti**.

Questa versione, pubblicata sul numero 71 de *Il fogliaccio degli astratti*, raggruppa i seguenti blocchi di giochi del progetto:

- Giochi di dama;
- Giochi di cattura;
- Giochi di percorso.

I giochi di sopra appartengono ai giochi della mezza età.

Struttura del libro

Per ogni gioco viene scritto il regolamento in modo da poterlo giocare, in molti casi saranno presenti uno o più esempi di partite, la storia, la strategia, varie informazioni e curiosità.

Il primo lavoro è stato il raggruppare la storia del gioco in quattro grandi epoche.

- *Giochi Antichi*, dalla comparsa dell'uomo fino ad arrivare intorno all'anno 1 d.C.
- *Giochi di mezza età*, dai primi secoli dopo Cristo alla rivoluzione francese.
- *Giochi moderni*, inizio XIX secolo fino al 1980.
- *Giochi contemporanei*, degli anni '80 fino ai giorni nostri.

All'interno di ogni epoca i giochi sono stati divisi in diverse sotto categorie delle quali riassumo le caratteristiche principali.

Giochi di media età

Dopo l'epopea antica passiamo nell'era ludica di mezzo che approssimativamente va dall'anno uno d.C. fino alla rivoluzione francese.

Se nei *giochi antichi* il passare del tempo era misurato in millenni in questa si cambia unità di misura, i secoli.

Anche in quest'epoca la datazione dei giochi non è precisa, ma incominciano ad emergere dei personaggi che hanno contribuito allo sviluppo dei giochi da tavolo.

In questi secoli si sono sviluppati e diffusi giochi che sono ancora praticati in Italia e nel resto del mondo come le varie versioni della dama e l'evoluzione del gioco degli scacchi.

Le origini della Dama

La storia del gioco della *Dama* si presuppone che inizi in Africa con un gioco chiamato *Alquerque*, le cui origini non sono di facile datazione. Nel tempio di *Kurna* è stato ritrovato un tavoliere inciso sulla roccia, si tende a farlo risalire a qualche millennio prima della nascita di Cristo, secolo più secolo meno. L'età potrebbe essere paragonabile a quella dei Mancala, a differenza di quest'ultimi il gioco arrivò in Europa tramite i mori in Spagna con il nome di *el-qirkat*.

Bisogna comunque dire che dei disegni tracciati sulle rocce non sono una prova certa dell'età del gioco.

La forma del tavoliere del *Alquerque* potrebbe derivare da giochi ancora più antichi, quelli di filetto come l'*Asha*. Affiancando più tavolieri di *Asha* ne otteniamo uno di *Alquerque*.

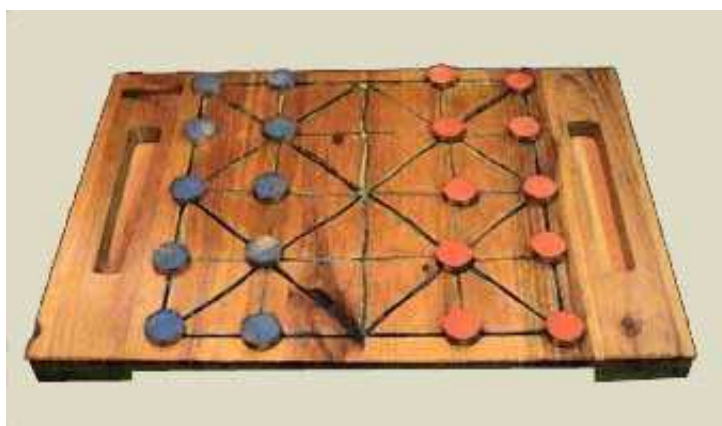
Tavolieri simili all'*Alquerque* si trovano in varie parti del mondo dall'India, Indonesia al Messico.

L'*Alquerque* è stato inserito in questa parte del libro in modo d'avere l'origine, più probabile, della famiglia delle Dame, subito prima delle Dame vere e proprie, che hanno visto i loro natali verso l'anno mille.

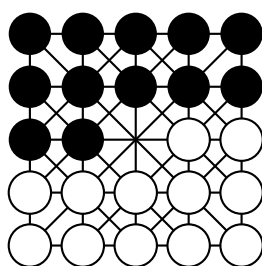
Nel libro di *Alfonso X* si parla di ben tre versioni dell'*Alquerque*; da *tre*, da *nove* e da *dodici* pedine.

Le prime due varianti sono dei filetti, la variante da nove è il *Mulino*, mentre la variante da dodici la potremo definire il *classico* *Alquerque* (vedi il regolamento qui sotto).

Alquerque



Per fare una partita ad *Alquerque* bisogna procurarci dodici pedine a testa e posizionarle come nel diagramma di sotto.



Anche questo gioco soffre, come altri giochi antichi, della mancanza del regolamento ufficiale.

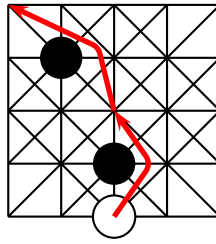
In mancanza delle regole complete due grandi ricercatori ludici *R.C. Bell* e *Pritchard* hanno provato a ricostruirle, il risultato è che ci sono teorie differenti sul movimento e cattura dei pezzi.

La versione di R.C. Bell è più restrittiva su cattura e movimento. Al proprio turno il giocatore muove un pezzo di un'intersezione in avanti in diagonale, verticale oppure di lato.

Il pezzo mosso non può occupare un'intersezione già occupata in precedenza. I pezzi una volta arrivati sulla riga più lontana non possono più muoversi eccetto per eventuali prese laterali, non ci sono promozioni.

La cattura avviene con il *salto corto*, il pezzo catturante deve essere adiacente al pezzo catturando e l'intersezione dietro (in linea retta) a quest'ultimo deve essere libera in modo tale che il pezzo catturante vada a depositarsi su di essa.

Il pezzo catturato viene eliminato dal gioco, è possibile catturare più di un pezzo in un turno e cambiare direzione di cattura. In figura il bianco cattura in verticale e poi in diagonale.



La cattura avviene solo in avanti in diagonale, verticale oppure di lato.

Nella versione di Pritchard i pezzi possono muoversi in tutte le direzioni, sempre di un'intersezione e si cattura sempre in tutte le direzioni.

La Dama, introduzione

Se dovessimo creare un grafico dei giochi classici in funzione del numero di varianti che sono state generate dall'originale allora il gioco del Go sarebbe posizionato sulla sinistra e preso ad esempio di quasi invariabilità di regolamento e quasi sull'estrema destra si dovrebbero collocare la famiglia della dama il cui regolamento è stato adottato e modificato in base alle esigenze regionali e nazionali.

Infatti quando si parla del gioco della dama sarebbe sempre opportuno specificare la sua variante.

Per ora le varianti trattate sono:

- *Dama italiana;*
- *Dama internazionale;*
- *Dama inglese;*
- *Dama russa;*
- *Dama turca.*

Il passaggio dall'Alquerque al gioco della Dama dovrebbe essere avvenuto in Francia verso il XII secolo, il motivo del cambio non è ben chiaro. Il *nuovo* tavoliere potrebbe essere quello degli scacchi (arrivati anche loro da poco in Europa) mentre le dodici pedine potrebbero essere state prese da qualche gioco antenato del *Backgammon*.

Probabilmente anche l'obbligo di catturare non era presente nelle prime varianti e solo attorno al 1535 divenne obbligatoria e con essa fu introdotta anche la regola del soffio (abolito nel XX secolo).

L'introduzione dell'obbligo di cattura stimolò lo studio teorico del gioco e la pubblicazione dei primi trattati. Il primo libro sulla dama è del 1547 e fu scritto dallo spagnolo *Antonio de Torquemada*.

La Dama, regole generali

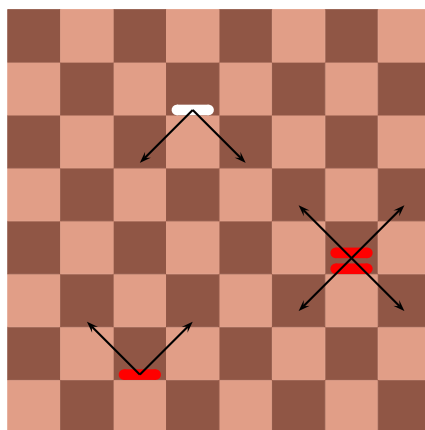
Prima di entrare nel dettaglio dei vari regolamenti è opportuno mettere in evidenza i punti in comune che hanno le singole varianti e definire dei concetti che torneranno utili nelle spiegazioni successivi.

Lo scopo del gioco, comune a tutte le varianti, è catturare tutti i pezzi avversari oppure bloccarli.

Nella maggioranza dei casi i giochi fanno uso di due tipi di pezzi, la *pedina* e la *dama*, entrambe si muovono in diagonale.

- La *pedina*: si sposta di una casella in diagonale in avanti e in qualche variante anche all'indietro.
- La *dama*: il numero di caselle dipende da variante a variante, in ogni modo la direzione è in diagonale sia in avanti che all'indietro.

Nel diagramma di sotto vengono mostrati i movimenti base delle pedine e della dama (disegno con due pedine sovrapposte).



La caratteristica principale che distingue la dama dagli altri giochi è il *movimento di cattura* sia delle pedine che delle dame, la *cattura al salto*.

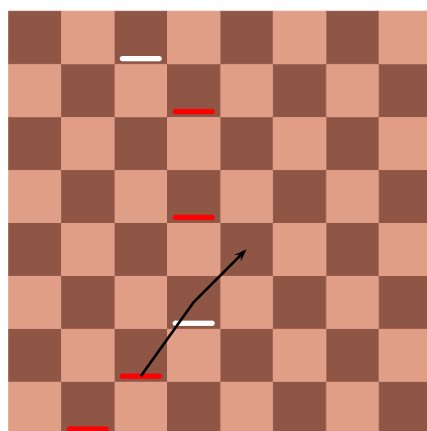
Il pezzo catturante effettua un salto in diagonale sul pezzo avversario e atterra in una casella posta dietro al pezzo catturato; il numero di caselle che si possono saltare prima e dopo la cattura e la direzione di cattura (avanti o indietro) dipende dalla variante giocata.

Inoltre in tutti i regolamenti sono previste catture multiple; nel caso di più possibilità di cattura ogni variante ha la sua regola. Di solito non si possono saltare i propri pezzi.

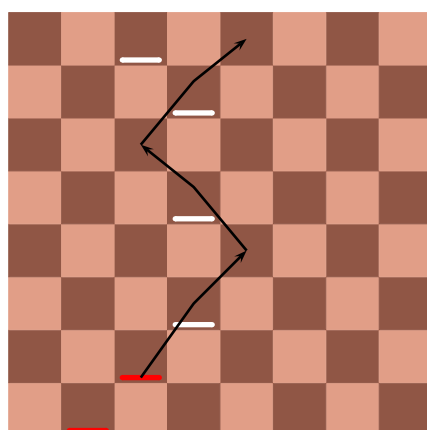
In generale si parla di:

- *Salto corto* quando la pedina catturante ha la casella di partenza subito davanti alla catturata e termina il salto nella casella dietro a quella catturata.

Nel diagramma di sotto una cattura semplice e una multipla. La pedina rossa in basso cattura quella bianca, mentre la pedina bianca in alto cattura due rosse.



- *Salto lungo* si possono saltare un certo numero di caselle prima e dopo la cattura (si salta sempre in diagonale). Nel diagramma di sotto una cattura multipla, il bianco cattura tre pedine rosse.



Importante, in tutte le varianti del gioco la cattura è **obbligatoria**.

La vecchia regola del *soffio* che veniva applicata quando un giocatore *non vedeva* la cattura è stata abolita, in particolare nella dama italiana dal 1934.

La *promozione* della pedina, quando una pedina arriva sull'ultima riga viene *promossa* a dama.

Nella promozione possono capitare le seguenti situazioni:

- La pedina arriva sull'ultima riga e non ha catture (in alcune varianti la pedina può catturare anche all'indietro) allora viene promossa a dama.
- La pedina raggiunge l'ultima riga, ha una cattura all'indietro; in questo caso in alcune varianti la pedina non viene promossa a dama, ma cattura.
- La pedina raggiunge l'ultima riga, ha una cattura all'indietro; in questo caso in alcune varianti la pedina viene promossa a dama ed effettua la cattura.

Per quanto riguarda le dimensioni dei tavolieri possono variare dal 8x8 (dama italiana, inglese, russa, ...) fino al 14x14 della dama sud Africana.

La damiera è composta da caselle chiare e scure, importante è il colore della casella posizionata in basso a sinistra.

Un'eccezione alle regole di sopra è la *Dama turca*, il tavoliere è monocromatico e i pezzi si muovono ortogonalmente.

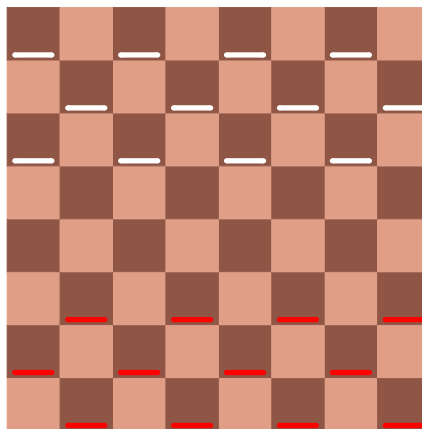
La Dama italiana

La prima apparizione del gioco in Italia avvenne nel 1527 con il nome *Donne*, poi modificato in *Dame* dal 1611 per prendere la sua denominazione odierna di *Dama* nel 1750.

Il primo trattato sulla dama italiana fu scritto da *Cesare Mancini* nel 1830, *Dama all'uso italiano* e seguito nel 1837 da *Michelangelo Lanci* con *Il Trattato teorico-pratico del gioco di Dama*.

La particolarità di questa variante è che la pedina **non può catturare** la dama.

Nel diagramma di sotto la situazione iniziale delle 24 pedine:



I giocatori a turno possono muovere una pedina oppure una dama a meno che non ci sia una cattura allora il giocatore è obbligato a fare un movimento di presa.

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

Quando una pedina arriva in una casella della riga più distante viene promossa a dama, inizialmente nessun giocatore ha dame in gioco.

Per quanto riguarda la cattura abbiamo due tipi di salti, sempre effettuati in diagonale.

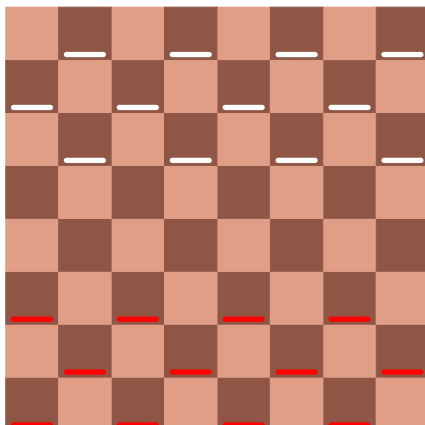
La pedina cattura in avanti con il salto corto mentre la dama cattura sia in avanti che all'indietro sempre con il salto corto, la cattura è *obbligatoria*. Sono ammesse catture multiple.

Nel caso in cui si hanno più possibilità di cattura bisogna rispettare obbligatoriamente nell'ordine le seguenti priorità :

- E' obbligatorio mangiare dove ci sono più pezzi;
- A parità di pezzi di presa tra pedina e dama, quest'ultima è obbligata a mangiare;
- La dama sceglie la presa dove si mangiano più dame;
- A parità di condizioni si mangia dove si incontra prima la dama avversaria.

La Dama Inglese

In Inghilterra solo verso il 18° secolo il gioco della Dama ha incominciato ad essere messo su un livello quasi pari agli scacchi. Nei testi di *Holm* (1688) e *Hyde* (1694) era considerato al livello del gioco del Mulino. In questa variante la casella in basso a sinistra è scura e la disposizione delle pedine è la seguente.



Le pedine hanno lo stesso movimento della dama italiana; una pedina che raggiunge l'ultima fila viene promossa a dama.

Una pedina promossa a dama non può muovere nello stesso turno della promozione.

La dama si muove di una casella in diagonale sia all'indietro che in avanti.

La mossa di cattura è obbligatoria.

La pedina cattura con il salto corto solo in avanti e può catturare sia pedine che dame.

La dama mangia sia in avanti che all'indietro con il salto corto. In entrambi i casi sono permesse catture multiple. I pezzi saltati vengono rimossi al termine della mossa di cattura.

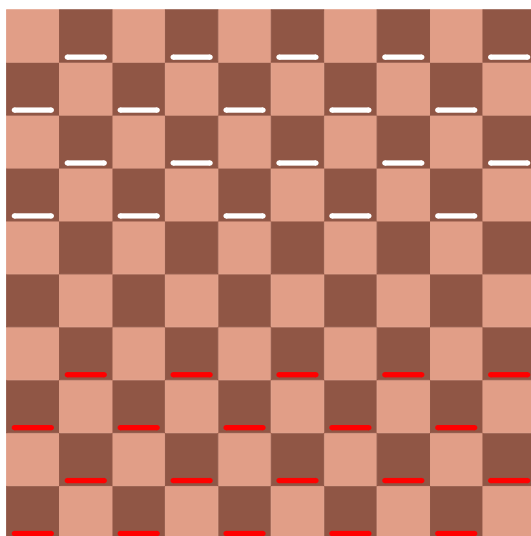
Nel corso di una presa multipla è permesso passare varie volte su una stessa casella libera, ma è vietato passare più di una volta sopra uno stesso pezzo avversario.

In caso di una presa multipla di una o più pedine e/o da parte di una o più dame, il giocatore ha facoltà di optare per la presa che vuole, a prescindere dal pezzo prendente e dal numero e qualità dei pezzi in presa.

La Dama polacca

Variante ideata nella seconda metà del XVIII secolo in Francia e chiamata in questo modo perché sembrerebbe ideata da un ufficiale alla corte del reggente Filippo II di Orléans e da un Polacco che introdusse la cattura all'indietro della pedina. La curiosità è che in Polonia era conosciuta come dama francese.

In questa variante il tavoliere si allarga ad un 10x10, con la seguente disposizione iniziale.



Le pedine si muovono di una casella in diagonale avanti e catturano con il salto corto sia all'indietro che in avanti.

Quando una pedina arriva su una casella dell'ultima riga viene promossa a dama. Nel caso la pedina arrivi su una casella dell'ultima riga, ma può effettuare una cattura, la deve fare e non viene promossa a dama.

La dama cattura con il salto lungo sia in avanti che all'indietro e la cattura è obbligatoria.

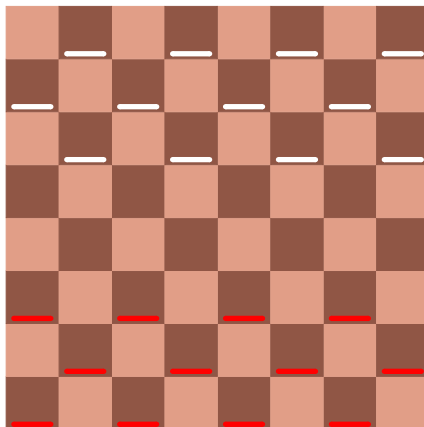
I pezzi catturati vengono tolti solo al termine della cattura.

Sono permesse catture multiple e bisogna catturare il massimo numero di pezzi.

Questa variante darà origine nel XX secolo alla dama internazionale.

La Dama Russa

Si gioca su un tavoliere 8x8, con la seguente disposizione iniziale.

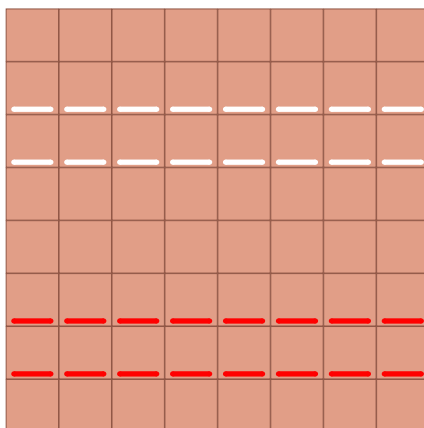


La semplice pedina si muove in diagonale in avanti di una singola casella e cattura sia avanti che all'indietro con il salto corto.

Quando una pedina raggiunge la riga più distante viene promossa a dama. Se raggiunge la riga più distante con una cattura viene promossa e se ci sono ancora catture è obbligata a farle, ma non perde la promozione.

La Dama turca

Questa antica dama proveniente dalle regioni della penisola anatolica è l'unica variante della dama caratterizzata da movimenti in ortogonale, tavoliere monocromatico e diversa disposizione iniziale dei pezzi come ben si vede nel diagramma.



I pedoni si muovono lateralmente ed in avanti di una casella e vengono promossi a dama quando arrivano all'ultima riga. Il pedone cattura con il salto corto.

La dama si muove come la torre degli scacchi e cattura con il salto lungo; sono permesse catture multiple.

Giochi di cattura

In quest'epoca ludica molti giochi fanno uso di catture e non tutti sono stati inseriti in questo capitolo.

Il motivo è che ho preferito creare dei capitoli dedicati alle *classiche famiglie ludiche*; le varianti del *gioco della Dama* ed i giochi che hanno contribuito alla formazione dei *giochi di Re* (vedi Scacchi, Shogi, Xianqi e ...).

In questa versione del progetto sono presenti due giochi che hanno delle prese particolari, prese che differiscono molto dalla classica cattura per sostituzione di molti giochi tra cui gli scacchi oppure la cattura al salto classica della dama.

Prima di passare ai regolamenti un riassunto del tipo di catture presenti in questo capitolo.

Cattura per avvicinamento

Il pezzo caturante si muove verso il pezzo oppure i pezzi da catturare messi in fila. I pezzi catturati escono dal gioco.

Cattura per allontanamento

Il pezzo caturante si allontana dal pezzo oppure dai pezzi da catturare messi in fila. I pezzi catturati escono dal gioco.

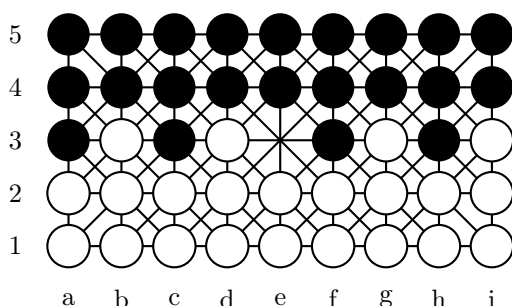
Cattura per pattern

I pezzi da catturare devono rispettare una determinata formazione (per esempio in linea) ed essere in un certo numero.

Fanorona

Come abbiamo visto nei capitoli precedenti il precursore della dama dovrebbe essere l'*Alquerque*, lo stesso gioco ha dato i natali ad un altro gioco il *Fanorona*, gioco nazionale del Madagascar. Alcune leggende sono legate alla sua storia, infatti ha un ruolo importante nei riti malgasci, tanto che sembra fosse investito di virtù divinatorie.

Per formare il tavoliere di gioco servono due tavolieri di Alquerque, e 44 pedine che vengono disposte come in figura, solamente l'intersezione centrale deve rimanere libera.



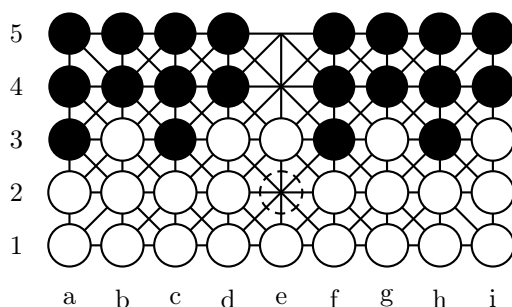
Inizia il giocatore bianco: lo scopo è simile alla dama, catturare oppure bloccare i pezzi avversari.

I pezzi si muovono di una casella adiacente libera, seguendo i collegamenti sul tavoliere.

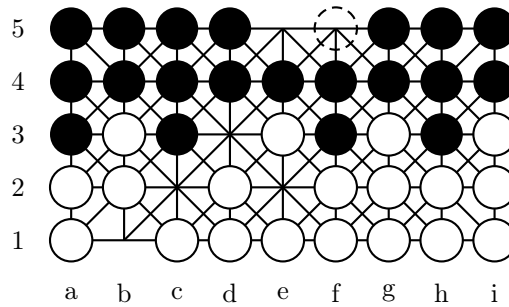
La cattura dei pezzi è diversa dai giochi di dama ed è particolare. Infatti esistono due tipi di cattura:

- Per *accostamento*: se la casella adiacente a quella di arrivo, nella direzione del movimento, è occupata da un pezzo avversario questo viene catturato. Stessa sorte tocca ai pezzi avversari contigui alla catturata nella direzione di movimento.

Esempio: alla prima mossa il bianco può catturare per accostamento, il pezzo in *e2* si muove in verticale in *e3*, di conseguenza cattura i pezzi *e4* e *e5*

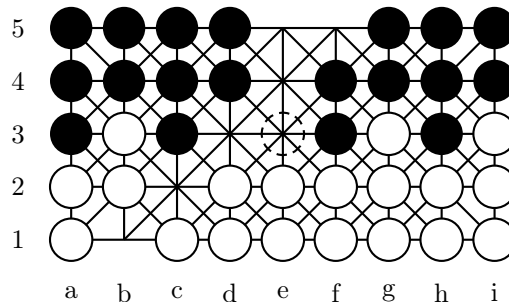


Il giocatore nero a sua volta può catturare per accostamento, $f5$ in $e4$ cattura tre pezzi in diagonale $d3$, $c2$ e $b1$.



- Per *allontanamento*: se un pezzo si allontana da una casella adiacente occupata da un pezzo avversario, sulla stessa linea di movimento, il pezzo viene catturato. Stessa sorte tocca ai pezzi avversari contigui alla catturata nella direzione di movimento.

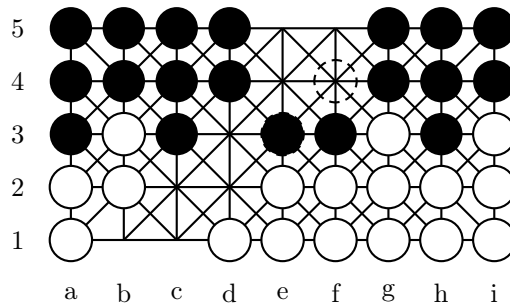
In figura, dal diagramma precedente, il bianco muove $e3-e2$ e cattura il pezzo nero in $e4$.



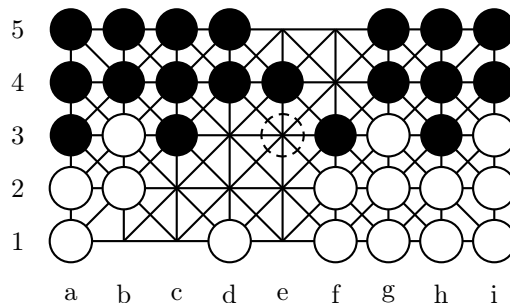
In un turno si possono effettuare più catture, rispettando le seguenti condizioni:

- Il pezzo non può ripassare su una casella già visitata nello stesso turno.
- Il pezzo non può fare la successiva mossa nella stessa direzione della precedente.

Esempio, il nero muove da $f4$ a $e3$ e cattura per accostamento.



La seconda cattura avviene per allontanamento da $e3$ a $e4$.



La cattura è *obbligatoria*, dopo la prima cattura il giocatore può scegliere se continuare con prese successive. La sequenza di cattura può terminare in qualsiasi momento.

Se non c'è possibilità di cattura si muove un pezzo.

La *vela*: se si giocano più partite si può adattare questa regola aggiuntiva:

Il perdente muove per primo, il vincitore sacrifica i suoi pezzi finché non ne ha perduti 17 (la vela), nel corso della vela il vincitore non può prendere pezzi avversari. Il perdente può prendere solo un pezzo per volta (il più vicino al pezzo mosso). Dopo la cattura dei 17 pezzi, si riprende secondo le regole del gioco.

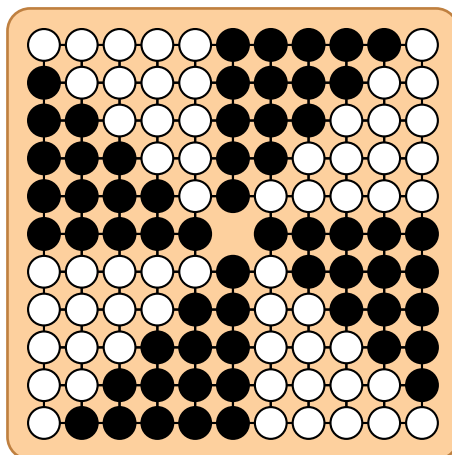
Pasang

Il gioco è originario del Brunei.

I due giocatori si affrontano su un tavoliere 10x10 con l'intersezione centrale assente, 60 pezzi bianchi e 60 neri, un pezzo verde ed uno rosso, queste due pedine vengono chiamate *Kas*.

Lo scopo del gioco è fare più punti dell'avversario. I punti si ottengono catturando i pezzi avversari.

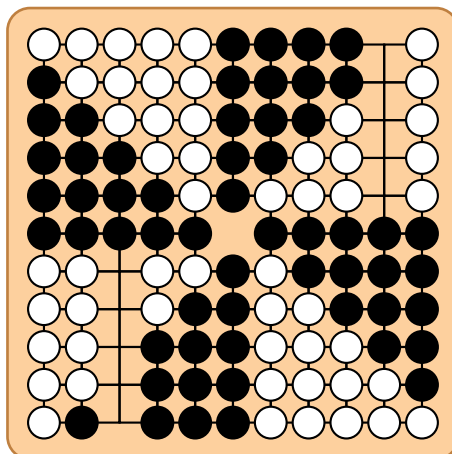
Inizialmente tutti i 120 pezzi vengono distribuiti sul tavoliere disegnando schemi simmetrici. Ci sono più di 30 tradizionali disposizioni iniziali, qui sotto ne viene mostrata solamente una. I giocatori scelgono il loro *Kas*.



Nella prima mossa il giocatore deve crearsi un *passaggio* catturando una colonna di cinque pedine dal proprio lato della tavola. Il secondo giocatore deve catturare una colonna posizionata nel quadrante in diagonale rispetto a quello dove il primo giocatore ha creato il suo passaggio.

Se il primo giocatore ha catturato la colonna centrale il secondo può catturare da una delle colonne a sua scelta, eccetto quella centrale.

Nel seguente diagramma il giocatore bianco cattura la terza fila in basso, il nero la decima fila.



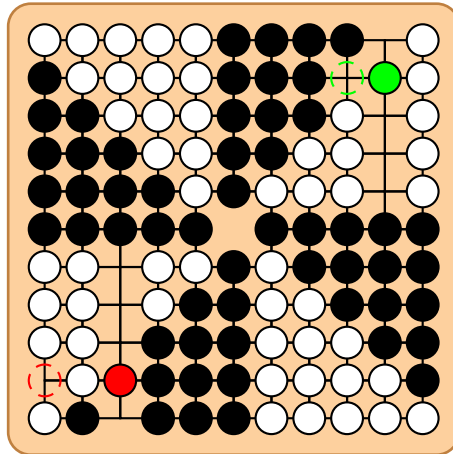
Dopo aver aperto il passaggio i giocatori dovranno crearsi il proprio *Kas*, il pezzo mobile con cui effettuare le catture. Il *Kas* può essere determinato in uno dei due metodi descritti qui di seguito. Scelta che avviene ad inizio partita e vale per entrambi i giocatori. I colori dei due *Kas* dovranno essere differenti dal bianco e nero, per esempio rosso e verde.

- Per *spostamento*: il giocatore seleziona un pezzo adiacente al suo passaggio e lo muove in orizzontale nella casella vuota del passaggio, questo pezzo sarà il suo *Kas*.

- Per *salto*: il pezzo viene scelto in una colonna adiacente alla colonna vicina al passaggio. Il pezzo salta in orizzontale un pezzo e termina il salto in una casella del passaggio.

In entrambi i casi il *Kas* cattura subito un numero dispari di pezzi, vedi regola di cattura.

Nel diagramma di sotto il *Kas* rosso viene creato con il salto, il verde con lo spostamento. In una partita reale una situazione simile non potrà mai accadere: tutti e due giocatori devono utilizzare lo stesso sistema per generare il proprio *kas*.



Al proprio turno il giocatore muove il proprio Kas in orizzontale o verticale di quante caselle vuole, non può mai saltare nessun pezzo. Quanto termina il suo movimento deve *effettuare* una cattura, movimenti senza cattura *non* sono ammessi.

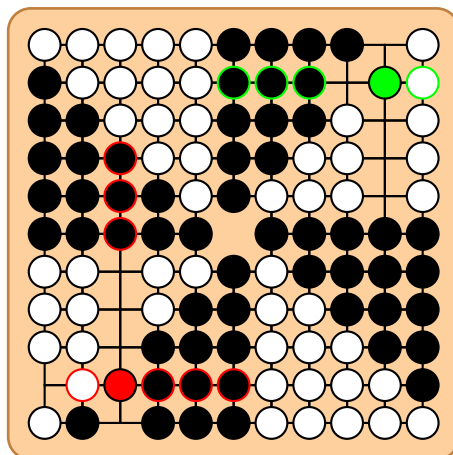
I pezzi vengono sempre catturati dal proprio Kas. Il Kas deve essere mosso a formare una linea, ortogonale al proprio movimento, contenente un numero dispari di pezzi dello stesso colore (bianco o nero).

Nella prima mossa la cattura può avvenire nella stessa direzione del movimento del Kas.

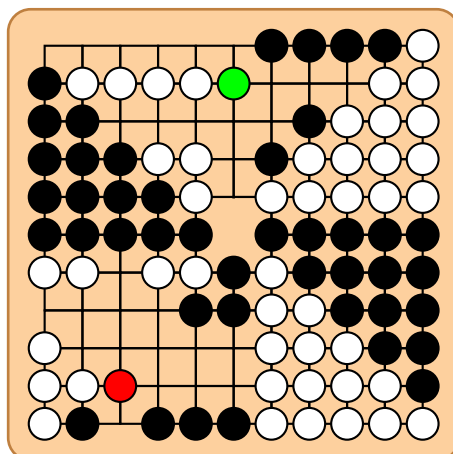
Una linea di pezzi dello stesso colore può essere interrotta da caselle vuote, ma non può contenere pezzi di differente colore o dal Kas avversario. I pezzi vengono subito catturati e tolti dal gioco.

Se ci sono più catture il giocatore ha la scelta, ma può effettuarne solamente una.

Nella prima mossa il Kas rosso può catturare in tre posti; 1 bianca oppure le tre nere verticali oppure le tre nere orizzontali. Il Kas verde può catturare in due posti; una bianca oppure le tre nere orizzontali.



Nel diagramma successivo il Kas rosso in verticale non ha catture; con un movimento orizzontale può catturare: quarta colonna (una bianca o una nera) oppure sesta colonna (tre nere). Mentre il Kas verde può catturare muovendosi in verticale, nona riga (tre nere) oppure in ottava riga (una nera); muovendosi in orizzontale nella nona colonna (tre bianche).



Il gioco finisce quando non ci sono più pezzi sulla tavola, in questo caso vince chi ha più punti. Il gioco può finire anche quando uno dei giocatori non può catturare, in questo caso il giocatore privo di catture perde la partita e il vincitore somma ai suoi punti quelli dell'avversario.

Si possono fare più partite dove si sommano i singoli punteggi.

Un pezzo bianco catturato vale 2 punti, uno nero 1 punto. Si fanno punti anche nella creazione del passaggio.

Giochi di percorso

Nell'epoca antica è stato presentato il gioco romano *Duodecim Scripta* che utilizzava un percorso composto da tre percorsi, due laterali e uno centrale e per muovere le pedine si utilizzano tre dadi.

Nei giochi che vi presento in questo paragrafo hanno una prima e sostanziale differenza: la riduzione dei percorsi da tre a due. Il gioco romano si evolve, verso l'anno mille, in *Tabula*, *Alea* nel mondo occidentale mentre ad oriente viene giocato il *Nard*, che apparve per la prima volta intorno al 300-500 d.C., praticamente è il nostro Backgammon, ma anche il cinese *Shuan-liu* ricorda il *Nard*.

Il *Nard* si diffuse verso nord in Georgia, nelle steppe a nord di Astrakhan e nel Deccan. Mentre in Cina lo *Shuan-Liu* si diffuse in Corea (Ssang-ryouk) e in Giappone (Sunoroku o Sugoroku).

Il *Nard* arrivò anche in Europa attraverso i Mori che conquistarono la Spagna e anche grazie ai crociati.

Il *Nard* viene descritto anche nel libro di Alfonso X.

Il *Backgammon* moderno insieme al *Trictrac* lo possiamo datare dal 15° secolo in poi.

Comunque rimangono i dubbi se i giochi delle tavole derivano dalla *Tabula* oppure sono giochi d'importazione orientale, vedi *Nard*. La terza opzione che i due giochi si sono mescolati e abbiano creato il moderno backgammon.

In Europa, e soprattutto nella zona mediterranea sono presenti altri giochi tradizionali simili al Backgammon.

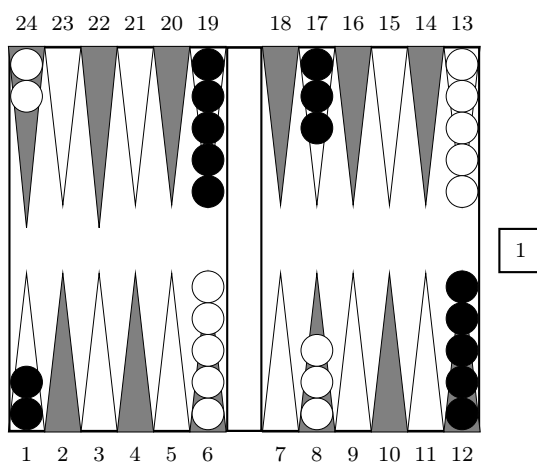
Il *Plakoto* è molto popolare in Grecia, viene giocato insieme ad altre due varianti del Backgammon, il *Fevga* e il *Portes*. I tre giochi insieme vengono chiamati *Tavli* e giocati in sequenza uno dopo l'altro.

Anche una variante bulgara conosciuta come **Tapa** e quella cipriota **Tsilido** hanno la medesima radice ludica del *Plakoto*.

Caratteristica del *Plakoto* è che i pezzi catturati non vanno sul bar, ma rimangono bloccati sotto al pezzo catturante.

Backgammon

Per giocare bisogna procurarsi quindici pedine a testa, una tavola di gioco come quella in figura e due dadi a sei facce.



La tavola è divisa in quattro settori.

Le frecce numerate da 1 a 6 compongono il settore interno bianco.

Le frecce numerate da 7 a 12 compongono il settore esterno bianco.

Le frecce numerate da 13 a 18 compongono il settore esterno nero.

Le frecce numerate da 19 a 24 compongono il settore interno nero.

Inizialmente le pedine sono disposte come nel diagramma di sopra.

Lo scopo del gioco è di essere il primo a portare tutte le proprie pedine nel proprio settore interno e successivamente farle uscire dalla tavola.

Per decidere chi effettuerà la prima mossa ogni giocatore lancia un singolo dado. Chi ha ottenuto il numero più alto, parte per primo. I numeri da utilizzare per la prima mossa sono proprio quelli che si sono ottenuti con i dadi appena lanciati. Se entrambi i giocatori hanno ottenuto lo stesso numero, allora i dadi devono essere tirati nuovamente fino a quando i numeri ottenuti saranno diversi.

Dopo questo lancio di partenza, i giocatori tireranno la propria coppia di dadi a turni alterni.

Il movimento pedine avviene utilizzando il risultato del lancio dei due dadi che indica di quanti punti si devono muovere le proprie pedine. Facendo riferimento al diagramma di sopra il giocatore bianco muove in senso orario (da 24 a 1), il nero in senso inverso (da 1 a 24).

Se dal lancio si ottengono due numeri uguali allora è come avere a disposizione quattro dadi con quel valore. Le pedine si muovono rispettando le seguenti regole:

- Una pedina può essere mossa solo su una punta aperta, ovvero una punta che non sia occupata da due o più pedine avversarie.

- I numeri sui due dadi costituiscono due mosse separate. Per esempio, se un giocatore ha ottenuto 5 e 3, può decidere se muovere una pedina di cinque spazi su una punta aperta ed un'altra pedina di tre spazi su una punta aperta, oppure se muovere un'unica pedina di otto spazi su una punta aperta, ma solo se i punti intermedi (a distanza tre o cinque dal punto di partenza) sono anche essi aperti.

- Il giocatore deve utilizzare tutti i numeri che ottiene, ammesso che questo sia possibile. Quando può essere giocato solo un numero, tale numero deve essere giocato. Se entrambi i numeri sono possibili, ma l'utilizzazione di uno di essi non rende più possibile l'utilizzazione del secondo, allora il giocatore deve muovere il numero più grande. Se nessun numero può essere utilizzato, il giocatore perde il proprio turno. Nel caso di numeri doppi, quando non è possibile usarli tutti e quattro, devono essere giocati più numeri possibili.

Cattura pedine: una singola pedina che occupi da sola un punto è detta scoperta. Se una pedina finisce su una pedina scoperta avversaria, quest'ultima è mangiata e viene posta sul bar.

Se un giocatore ha una o più pedine sul bar, è obbligato, come prima mossa, a far rientrare tutte le proprie pedine nel settore interno dell'avversario, prelevandola dal bar e deponendola su una punta aperta, il cui numero corrisponde ad uno dei due dadi lanciati.

Ad esempio, se un giocatore ottiene 4 e 6, può far rientrare una pedina sul punto 4 o sul 6 dell'avversario, a meno che uno o entrambi i punti siano già occupati da due o più pedine avversarie.

Se nessun punto è aperto, il giocatore perde il suo turno. Se un giocatore può sfruttare solo parzialmente i numeri che ha ottenuto per il rientro, è obbligato a far rientrare più pedine possibili e deve rinunciare alle mosse rimanenti.

Dopo che l'ultima pedina è rientrata dal bar, il giocatore deve usare gli eventuali numeri non utilizzati dei dadi muovendo quella stessa pedina oppure una qualsiasi altra.

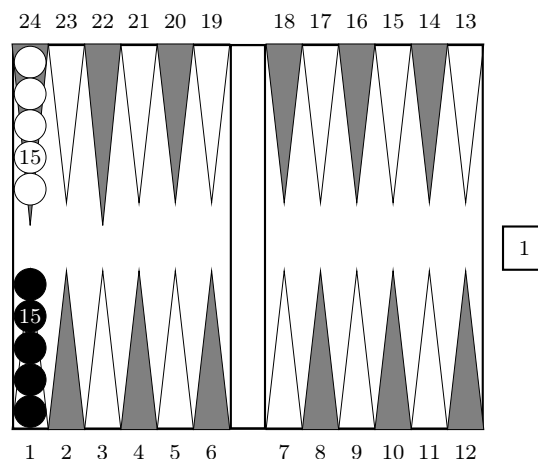
Portare fuori le pedine, quando un giocatore ha portato tutte le sue 15 pedine sul proprio settore interno, può iniziare a portarle fuori dalla tavola. Un giocatore porta fuori una pedina tirando un numero corrispondente al punto in cui si trova la pedina e rimuovendo tale pedina dalla tavola. Quindi, tirando un 6, il giocatore può portare fuori una pedina che si trova sulla punta sei.

Se non ci sono pedine su uno dei punti indicati dai dadi, il giocatore deve muovere in maniera legale una pedina che si trova su un punto corrispondente ad un numero più alto. Se non ci sono pedine neppure su un punto più alto, allora il giocatore deve rimuovere una pedina dal punto più alto che è ancora occupato da una propria pedina. Il giocatore non è però obbligato a portare fuori una pedina nel caso ci siano altre mosse consentite.

Per far uscire una qualsiasi pedina, un giocatore deve avere tutte le sue pedine ancora in gioco sulla sua tavola interna. Se una pedina è mangiata mentre è in corso il processo per portarle fuori, prima di riprendere tale processo, la pedina mangiata deve essere riportata sulla propria tavola interna. Il primo giocatore che porta fuori tutte e 15 le pedine ha vinto la partita.

Plakoto

Il materiale e i giocatori sono quelli del Backgammon, la disposizione iniziale delle pedine cambia.



Lo scopo del gioco è anche in questo caso 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

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.

Se si ottiene un doppio, cioè i due dadi hanno lo stesso numero allora il giocatore muove da 1 a 4 pezzi cioè come se avesse lanciato quattro dadi con quel numero. 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.

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.

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.

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 questo grande progetto contattate la redazione, stiamo cercando 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.
- Esperti in Latex per migliorare l'impaginazione della rivista.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore della rivista, *Alberto Bertaggia*.

Elenco degli autori, in ordine sparso, che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

Autore	Numero	Autore	Numero
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65, 67, 71	S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61, 67	G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61, dal 65 al 71	G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62, 67, 68, 71
J. Morales	48	M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 61, 63	N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 61
L. Borgesa	52	R. Saranga	54
R. Cassano	54, 55	J. Musse Jama	54
M. Foschi	55	G. Galimberti	55, 56, 58, 59, 61
P. Canettieri	56, 57, 58, 59, 61, 62, 66	F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56	G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61, 63	M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58	L. Caviola	57, 58, 61, 63, 64, 70
G. Mascherpa	58	A. Penna	58, 65
M.A. Donadoni	59	C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63, 67	E. Perres	61
G. Pili	61	A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61	L. Poiana	61
A. Angiolino	63	M. Zannin	63
D. Ferri	64	A. Menoncin	64
A. di Mattei	64	P. Gorini	65
A. Romeo	65, 66, 67, 68, 69, 70, 71	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	F. Macaluso	67, 69
A. Chia	69	M. Boschiero	69
F. Salerno	70	-	-

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net>

Per contattare la redazione scrivete a:

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.

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**
stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato alla mitica rivista *Abstract Games*.

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net

