

Materiale, un tavoliere 8x8 e 8 dadi neri ed 8 bianchi.

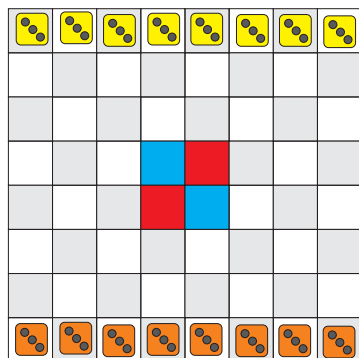
Giocatori, due.

Scopo del gioco, vince il giocatore che riesce a soddisfare una delle seguenti condizioni.

1) Allineare tre propri dadi con valore 6 su tre caselle consecutive. I tre dadi possono anche far parte di *doppi* o *torri* eventualmente controllati dall'avversario.

2) Formare una *torre* composta da tre propri 6.

Inizio gioco, i dadi vengono posizionati sulla prima riga di fronte ai rispettivi giocatori con il 3 sulla faccia superiore. La prima mossa spetta al bianco.



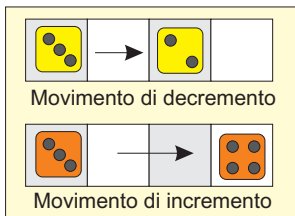
Il gioco, a turno, i giocatori possono fare una delle seguenti mosse:

- muovere un dado;
- formare un *doppio* impilando un dado su un altro dado;
- muovere un *doppio*;
- formare una *torre* impilando un dado su un *doppio*;
- Scomporre un *doppio* o una *torre*.

Muovere un dado, un dado può essere spostato, lungo una direzione, di un numero di caselle al più pari al proprio valore. Il movimento può avvenire in orizzontale, in verticale e lungo le diagonali. Un dado non può "saltare" un altro dado.

Quando un dado viene spostato è possibile ruotarlo in modo che il suo valore risulti *decrementato di un punto*.

Se un dado viene spostato di un numero di caselle pari al suo valore, allora è possibile ruotarlo in modo che il suo valore risulti *incrementato di un punto*.



Modificare il valore di un dado non è mai obbligatorio;

Formare un *doppio*, quando si sposta un dado, lo si può posizionare sopra un altro dado di valore maggiore o uguale. Due dadi impilati prendono il nome di *doppio*.

Un *doppio* può essere formato sia da dadi dello stesso colore che da dadi di colori diversi.

Quando un giocatore posiziona un proprio dado su di un dado avversario per formare un *doppio*, deve modificare il valore di

entrambi i dadi in modo che:

- la somma dei loro valori finali rimanga uguale alla somma dei loro valori originali;

- il valore del dado superiore sia il massimo possibile.

Formare un *doppio* sui dadi dell'avversario permette quindi di aumentare il valore dei propri dadi e diminuire quello dei dadi avversari.

Se il *doppio* viene formato con dadi dello stesso colore il loro valore non può essere modificato.

Muovere un *doppio*, il giocatore che possiede il dado superiore di un *doppio* diventa il controllore del *doppio* stesso.

Un *doppio* può essere spostato sulla scacchiera di un numero di caselle al più pari al valore del dado superiore.

Quando si sposta un *doppio* non è possibile modificare il valore dei dadi che lo compongono né posizionare il *doppio* sopra altri dadi.

Formare una *torre*, quando si sposta un dado, lo si può posizionare sopra un *doppio* di valore maggiore o uguale (Il valore del *doppio* è il valore del dado superiore). L'insieme così formato di tre dadi impilati prende il nome di *torre*.

Quando un giocatore posiziona un proprio dado su di un *doppio* non può modificare i valori dei dadi che compongono la *torre*.

Una *torre* non può essere spostata.

Scomporre un *doppio*, il giocatore controllore del *DOPPIO* può decidere di "scomporlo" facendo "scendere" il dado superiore.

Quando un giocatore decide di far scendere un proprio dado da un *DOPPIO*, lo sposta, come nei normali spostamenti, di un numero di caselle al più pari al suo valore. Eventualmente il giocatore può decidere di modificare il valore del dado decrementandolo di un punto o, nel caso di un movimento pari al valore del dado, incrementandolo di un punto.

Nella "discesa" però, non si può far risalire il dado su altri dado per formare un nuovo *doppio* o una nuova *torre*. In particolare, non è possibile far scendere un dado in una determinata direzione se la casella adiacente al *doppio* in tale direzione è occupata da un altro dado.

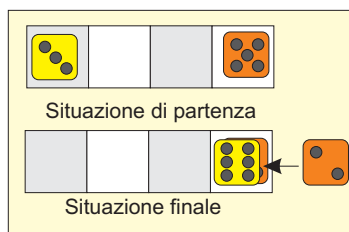
Scomporre una *torre*, il giocatore che possiede il dado superiore della *Torre* può decidere di:

●far "scendere" dalla *torre* il dado superiore.

●far "scendere" dalla *torre* il *doppio* costituito dai due dadi superiori nella *torre*.

Quando un giocatore fa "scendere" un dado o un *doppio* da una *torre* non può modificarne il valore né farlo "risalire" su un altro dado o un altro *doppio*.

In particolare non è possibile far scendere un dado o un *doppio* in una determinata direzione se la casella adiacente alla *torre* in tale direzione è occupata da altri dadi.



La prigione, le quattro caselle centrali della scacchiera costituiscono la prigione. Un dado che si trovi su una casella della prigione NON può essere spostato. Solamente un *doppio* può essere spostato dalla prigione.

Fine gioco, il gioco termina, oltre che nelle condizioni di vittoria, anche se un giocatore non può fare alcuna mossa e perde la partita. Questo avviene se tutti i suoi dadi:

●fanno parte di *doppi* o *torri* controllate dall'avversario;

●sono in prigione;

●Sono circondati da altri dadi e non possono essere spostati.

E' consentito ad entrambi i giocatori controllare, quando lo ritengano utile, il valore dei dadi che formano *doppi* e *torri*.

Considerazioni sulla fortuna.

Immaginiamo di utilizzare una bilancia per quantificare la quantità di fortuna presente in un regolamento affinché i giocatori riescano a gestire il gioco e non essere schiavi della sorte.

Nel classico gioco del oca i giocatori muovono la loro pedina in funzione del lancio del dado, potere di scelta uguale a zero e solo un consumo limitato di calorie dovuto al sollevamento e spostamento del pezzo.



Proviamo ad aggiungere un secondo pezzo, adesso una parte delle calorie consumante è anche nel decidere quale dei due pezzi muovere, ma siano ancora distanti anni luce dal gioco degli scacchi.

Una ipotetica evoluzione del gioco del oca è il Backgammon dove si hanno la bellezza di 15 pedine da portare a casa.

Sulla nostra bilancia possiamo incominciare a considerare il numero di possibili scelte, tante scelte uguale meno fortuna, dall'altra parte è anche vero che si hanno troppo scelte il giocatore potrebbe non sapere cosa fare e scegliere a caso.

Per i giochi di guerra è importante un



modello realista del combattimento, assurdo che un'unità debole abbia le stesse probabilità di vittoria contro una nettamente più forte.

In questo caso un gioco è più simile ad un deterministico se uno degli eventi, per esempio la vittoria, ha maggiore probabilità di riuscita rispetto alla sconfitta, un chiaro esempio è portato nella pagina successiva.