

## Esagek

Nel sistema di gioco *Piecepack* il tavoliere non era sempre necessario e la sua forma e dimensione cambiava di gioco in gioco.

In molti giochi il tavoliere è l'elemento passivo, i pezzi si combattono, corrono, i re perdono regni e regine, le stagioni delle semine si susseguono, ma lui, il tavoliere, è sempre impassibile, incurante di tutto.

Tra i giochi tradizionali un esempio in cui il tavoliere cambia il suo aspetto con l'avanzare della partita è il Gemma, una variante del LoA, in cui le caselle del tavoliere spariscono una volta che i pezzi si sono mossi. Tutt'altra storia nel sistema di questo numero dove il tavoliere è l'attore protagonista.



In *Esagek* le caselle non si trasformano in buchi neri, ma possono ruotare intorno ad un asse.

L'autore di questo tavoliere mobile è *Claudio Gefosa* e l'idea originale risale all'inizio degli anni novanta.

Giovane informatico, pensa un gioco basato sulla rotazione di sette esagoni regolari.

Con il passare degli anni Claudio affina il sistema e le regole del gioco base.

Nel 2006 la prima fase di sviluppo è terminata ed *Esagek* viene presentato per la prima volta al pubblico della Fiera del Gioco Non Tecnologico di Mantova, *Ludicamente-2006*.

Gli apprezzamenti dei visitatori e degli addetti ai lavori, superando le più rosee aspettative, hanno convinto il suo autore ad intraprendere la strada della produzione ricercando i fornitori più adatti e, nel contempo, continuando l'opera di divulgazione.

Dopo essere giunto tra i finalisti del prestigioso "Premio Archimede", *Esagek* viene presentato in anteprima alla fiera di Essen in Germania, dove raccoglie nuovi consensi e riesce a vendere un discreto quantitativo di copie.

Dopo questa positiva esperienza all'estero, *Esagek* si presenta nel contesto del premio "Best of Show" di "Lucca Comics and Games" (la manifestazione più importante d'Italia nel settore ludico) guadagnandosi la nomination come "Miglior Meccanica di Gioco".

Altre partecipazioni alle più importanti manifestazioni ludiche italiane, consentono ad *Esagek* di farsi conoscere ed apprezzare sia dagli appassionati di giochi astratti che dalle persone in cerca di un passatempo che diverta e stimoli la mente.



*Esagek* è basato su sette esagoni regolari disposti a "fiore", uno centrale e gli altri adiacenti a ciascuno dei suoi sei lati.

Ciascuno dei sette esagoni poggia su di un meccanismo a molla che, con la semplice pressione di un dito,

gli consente di ruotare su se stesso senza modificare la posizione degli altri sei.

Sulle 42 caselle triangolari che compongono il tavoliere sono stati creati quattro versioni di gioco:

- Un solitario, Agone.
- Un gioco a due, Classic.
- Due giochi da due a sei giocatori, Invasion e

Surrounder.

Tutti e quattro giochi sono basati su quattro semplici regole:

**Spostamento:** una pedina può essere spostata su una casella libera adiacente, attraversando uno dei tre lati del triangolo che delimitano la casella di partenza;

**Cattura:** una pedina può catturarne un'altra saltandola (sono consentite catture multiple), quando due pedine si trovano su caselle confinanti per il lato (quando, cioè, le due caselle triangolari formano un rombo) una pedina cattura l'altra saltandola e atterrando nella casella libera alle spalle della pedina catturata;

**Scambio o inversione,** una pedina può scambiare la sua posizione con una pedina avversaria posizionata in una delle tre caselle confinanti per il lato;

**Rotazione,** uno degli esagoni può essere ruotato di 60 gradi (cioè essere spostato a destra o a sinistra di un lato) solo dai giocatori che hanno almeno una pedina su di esso.

Delle quattro regole solo una coinvolge il movimento delle caselle, personalmente credo che la rotazione della casella dovrebbe essere più sfruttata ed essere la protagonista dei giochi su *Esagek*.

Una prima idea è di far ruotare la singola casella non solo di uno spicchio alla volta.

Il numero di rotazioni potrebbe essere proporzionale al numero di pedine o di colori presenti su un esagono.

Per esempio con tre pedine si gira al massimo di 180 gradi, con sei si ha il massimo della libertà.

Anche il movimento delle pedine può essere legato alla rotazione della casella esagonale, terminata la rotazione le proprie pedine vengono spostate sulle caselle triangolari adiacenti.

Per esempio se si gira di 60 gradi in senso anti orari o l'esagono in alto a sinistra la pedina rossa al termine si troverà nell'esagono in alto a destra.

Se invece prendiamo in considerazione l'esagono in basso a sinistra e si gira in senso orario di 60 gradi la pedina verde si sposterebbe su una casella occupata.

Le conseguenze di questo movimento potrebbero essere le seguenti,

1. La pedina blu viene eliminata dal gioco.

2. La pedina rossa viene impilata sulla pedina blu.

3. Bisogna trovare una casella libera per la pedina verde facendo ruotare l'esagono centrale di tanti gradi fin quando si ha una casella disponibile.

Tutte le idee di sopra sono solo delle macro regole che devono essere inserite in un regolamento completo.

Per finire vorrei dare un suggerimento sia all'autore di *Esagek* che a tutti quelli che hanno nelle loro mani un sistema di gioco aperto.

Ricordatevi che avete creato un potenziale enorme, che può dar vita ad una infinita' di giochi, non limitatevi ad uno solo o pochi di più.

Cercate di coinvolgere più persone nello sviluppo del sistema, un esempio è il sistema *Piecepack* dove sono decine i regolamenti disponibili, con concorsi annuali a tema per autori.

Solo il contatto con altri appassionati ed il pubblico può far crescere il vostro prodotto.

Voi avete dato la *vita* gli altri adatteranno la vostra creatura, modellandola a loro piacere.

