



## Pile di pedine.

a cura di Luca Cerrato

Ho voluto ritagliare un angolo anche per questi giochi che nel loro piccolo sfidano la gravità come fanno gli enormi ed altissimi grattacieli che si scagliano nei cieli delle città. Il mettere una pedina una sopra l'altra a formare delle torri per poi dividerle e poi ricostruirle ancora una volta, ha qualcosa di magico perchè simula in qualche modo il ciclo della vita con i suoi alti e bassi. Inoltre ogni ad piano di questa struttura logica si hanno mille sviluppi di gioco con le pedine che a loro volta diventano dei tavolieri.

I tre giochi descritti qui di seguito sono di differenti tipologie.

*Six making* è un gioco molto originale e dinamico con le pedine condivise nella fase del movimento, mentre *Tavreli* è un gioco che prende qualcosa degli scacchi e del Bashne. Infine il *Taluva* è un astratto con ambientazione in cui si utilizzano delle tessere per innalzare un'isola.

### Six making (Dorsonczky József - 2013)



**Giocatori**, due (bianco e rosso)

**Materiale**, un tavoliere quadrato 5x5, 32 pezzi (16 bianchi e 16 neri).

**Scopo del gioco**, essere il primo a creare una torre alta sei o più pezzi con in cima un proprio pezzo.

**Inizio gioco**, tavoliere vuoto.

**Il gioco**, i giocatori nel proprio turno possono fare due azioni; piazzare un pezzo oppure muovere una torre o parte di essa.

**Piazzare pezzo**, il pezzo deve essere piazzato su una casella vuota.

**Muovere una torre**, una torre si muove come un pezzo degli scacchi in funzione della sua altezza. Una torre può essere mossa in cima ad un'altra torre e non su una casella vuota.

Un giocatore può muovere tutta una torre oppure parte di essa. Se si muove solo una parte comunque utilizzerà la mossa della torre originale. Si muove la parte superiore della torre. Si possono muovere le torri di entrambi i colori.

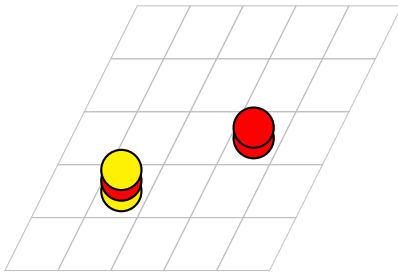
I movimenti in funzione dell'altezza sono i seguenti:

- Un pezzo, una casella in ortogonale;
- Due pezzi, in ortogonale di quante caselle vuole, la torre degli scacchi;
- Tre pezzi, movimento ad L come il cavallo degli scacchi;
- Quattro pezzi, muove in diagonale di quante caselle vuole, l'alfiere degli scacchi;
- Cinque pezzi, muove in diagonale oppure in ortogonale di quante caselle vuole, la regina degli scacchi.

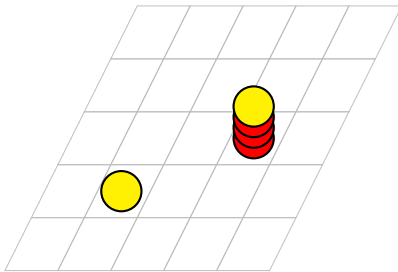
**Ripetizione mosse**, la mossa che porta alla stessa posizione di due turni precedenti non è legale.

**Fine partita**, quando si costruisce la prima volta una torre alta sei o più pezzi (il re).

Qui sotto una situazione di gioco.



Il giallo muove come il cavallo e sposta i due pezzi in cima (giallo e rosso) sulla torre composta da due pezzi rossi.



Il prossimo gioco è una variante degli scacchi con la particolarità che i pezzi vanno a formare delle colonne, più o meno come avviene nel Bashne. Le regole originali del gioco Tavreli si sono ormai perse per sempre, furono ricreate alla fine del 1990. Su un sito russo sono riuscito a ritrovare alcune note sulla storia del Tavreli oppure Tavrelyami.

La storia degli scacchi russi è molto antica. Ritrovamenti sono avvenuti nelle tombe sulla costa meridionale del mar Baltico, gli archeologi ritrovarono pezzi in ossa su cui erano state incisi dei segni e figure sui bordi e grandi pietre piatte. In altri scavi nel distretto di Novgorod furono scoperti numerosi pezzi appartenenti al gioco del traveli. La scomparsa di questo gioco viene associata con i divieti imposti dalla chiesa russa al gioco, questo avvenne nel periodo di Pietro I.



## Tavreli (anno 1997)

**Giocatori**, due (nero e bianco).

**Materiale**, un tavoliere quadrato 8x8 e 16 dischi bianchi e sedici neri su cui sono incisi dei simboli. Visto che i dischi vengono impilati i simboli vengono riportati anche sul bordo. Qui sotto vengono elencati i pezzi, tra parentesi il corrisposivo nome degli scacchi.



Il *Mago*(il re);



Il *duca* (la regina);



Due *guerrieri* (le torri);



Due *arcieri* (gli alfieri);



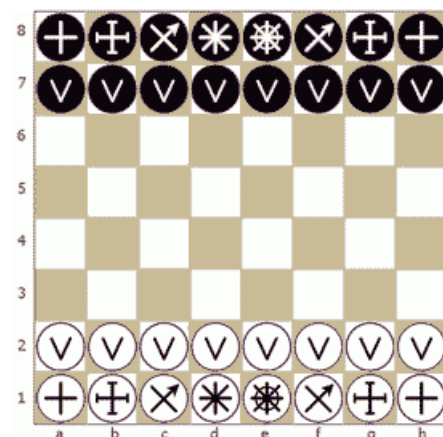
Due *cavalieri* (i cavalli);



Otto *soldati* (i pedoni).

**Scopo del gioco**, catturare il mago avversario.

**Inizio gioco**, i pezzi vengono disposti come in figura. Inizia il bianco.



**Il gioco**, tutte le regole degli scacchi rimangono valide, incluse quelle di arrocco e presa en passant. In più sono state aggiunte le seguenti regole.

**Pezzo catturato**, il pezzo catturato non esce dal gioco, ma viene messo sotto al pezzo catturante.

**Pezzo amico**, si può mettere sotto ad una propria torre un pezzo amico muovendo una torre oppure un proprio pezzo sopra ad un altro. Il soldato può muovere sopra ad un pezzo amico con la sua ordinaria

## Como se joga:

No início coloca-se o tabuleiro de 5x5 no centro da mesa.

Cada jogador recebe a totalidade dos discos de uma cor. Define-se quem começa.

O tabuleiro começa vazio. Os jogadores vão jogando alternadamente o seu turno, e podem escolher uma de duas ações:

1. Colocar um disco no tabuleiro;
2. Mover uma pilha ou parte dela.

1. Um jogador pode colocar apenas um disco da sua área de jogo numa casa vazia do tabuleiro.

2. Um jogador pode mover uma pilha de discos no tabuleiro. Uma pilha move-se sempre para cima de outra pilha e nunca para um espaço vazio.

→ O movimento da pilha obedece sempre ao correspondente movimento do xadrez:

- **1 disco** - (peão) - move-se na vertical ou horizontal (nunca na diagonal) para a pilha adjacente;
- **2 discos** - (Torre) - move-se na vertical ou na horizontal para a primeira pilha do seu percurso;
- **3 discos** - (Cavalo) - move-se saltando, formando um L, para cima da pilha da casa de chegada;
- **4 discos** - (Bispo) - move-se na diagonal para a primeira pilha do seu percurso;
- **5 discos** - (Rainha) - move-se na vertical, horizontal ou diagonal para a primeira pilha do seu percurso;

→ Um jogador pode mover uma pilha inteira ou apenas parte dela. No caso de se mover parte dela, os discos são sempre retirados do topo, e o movimento é sempre o correspondente ao número de discos que a pilha tinha antes de ser dividida.

→ Um jogador pode mover pilhas de ambas as cores. A cor do disco do topo define a cor dessa pilha, mas não qual o jogador que a controla.

→ Regra do K.O.: é proibido executar uma ação que conduza à mesma posição das peças no início do turno anterior. Por outras palavras, o movimento do jogador anterior não pode ser revertido.

### Fim do jogo

O jogo termina logo após o turno em que um dos jogadores consegue construir uma pilha com 6 ou mais discos. A cor do disco do topo dessa pilha define o vencedor!

Há uma versão mais complexa chamada Sixth MaKING. Nessa versão o jogo termina quando um dos jogadores conseguir 6 Pontos de Vitória (PV). Quando um jogador faz uma pilha de 6 ou mais discos, retira-a do jogo e distribui esses discos pelos jogadores respetivos. O jogador cujo disco estava no topo dessa pilha ganha 1 PV. O primeiro a chegar aos 6 PV ganha!