



Never alone

a cura di Pierandrea Formusa

In questo numero vi presento un gioco di Pierandrea, il nome del gioco deriva dall'intento di non lasciare *mai sole* le proprie pedine, ma connetterle per renderle inattaccabili, oltre che produttive in termini di punti.

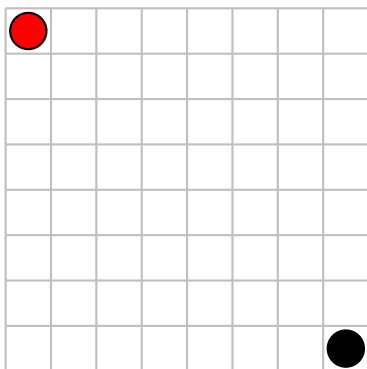
Never alone (Pierandrea Formusa, 2021)

Giocatori, due.

Materiale, tavoliere quadrato 8x8, 36 pezzi rossi e 36 neri.

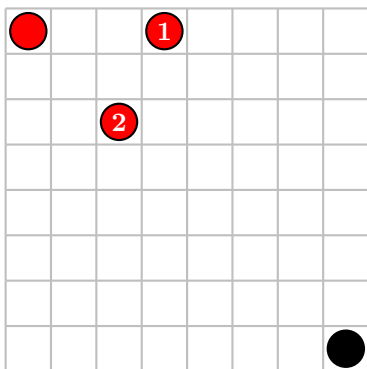
Scopo del gioco, catturare un pezzo avversario, oppure se non è avvenuta nessuna cattura chi fa più punti.

Inizio gioco, sul tavoliere vengono posizionati due pezzi, come nel diagramma di sotto. La prima mossa spetta al rosso.



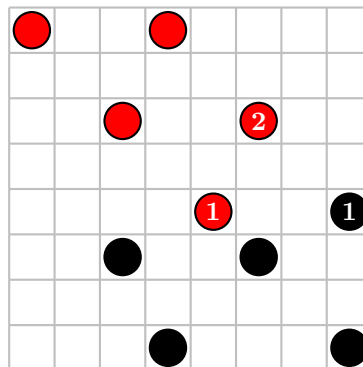
Il gioco, i giocatori si alternano al deposito di un proprio pezzo.

Deposito pezzo, il pezzo del proprio colore viene posizionato su una casella vuota in modo tale che essa disti da un pezzo qualsiasi dello stesso colore esattamente tre caselle in orizzontale o verticale, oppure due caselle in diagonale: la cosiddetta *regola di distanza*.



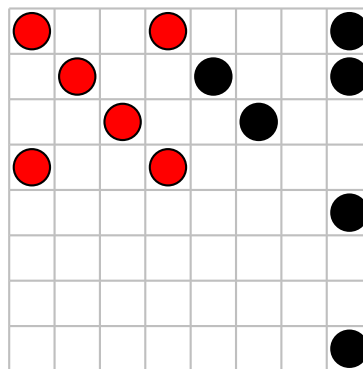
Cattura pezzo, quando un pezzo avversario non è collegato orizzontalmente o verticalmente ad almeno un pezzo del suo stesso colore può essere catturato sempre rispettando la regola della distanza.

I pezzi rossi 1 e 2 possono catturare il pezzo nero 1 che è isolato.

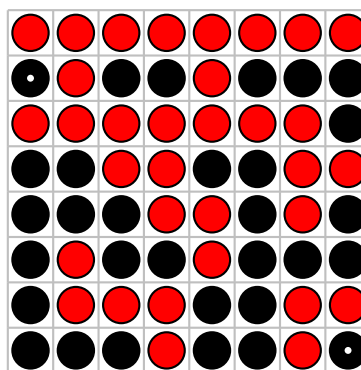
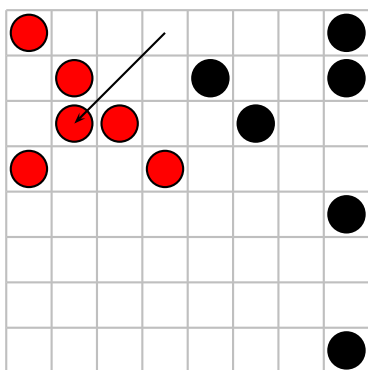


Pezzo in salvo, se un pezzo viene messo orizzontalmente o verticalmente accanto ad uno dello stesso colore, allora tutti i pezzi del gruppo così formatosi vengono dichiarati *salvi* in quanto non possono essere più catturati dall'avversario secondo la regola di cattura.

Il numero di pezzi del gruppo viene immediatamente convertito in punti guadagnati.



il rosso può muovere in diagonale a sinistra verso il basso, ottenendo questa situazione:



Il rosso guadagna così tre punti, oltre a mettere al sicuro da catture i pezzi rossi.

Passare, quando un giocatore non ha più mosse disponibili deve passare.

Fine partita, quando entrambi i giocatori passano la partita è terminata. A questo punto si contano i punti, per esempio:

Nessuna cattura è stata effettuata nel corso della partita, il rosso ha fatto 33 punti, il nero 29; due punti non sono stati assegnati in quanto anche se le due caselle sono occupate da pedine nere (quelle con il puntino bianco), le stesse non sono collegate orizzontalmente o verticalmente ad una qualche altra pedina nera, inoltre non sono catturabili dal rosso secondo la regola di cattura. Quindi il rosso, in questo caso, è dichiarato vincitore!

Il Fogliaccio degli astratti viene editato con il programma di scrittura

L^AT_EX

Per le migliori parole i migliori caratteri.



Here's the English translation of the rules for *Never Alone* by Pierandrea Formusa:

Never Alone

by Pierandrea Formusa

In this issue, I present a game by Pierandrea. The name of the game comes from the idea of never leaving your pieces alone, but connecting them to make them both immune to capture and productive in terms of points.

Never Alone (Pierandrea Formusa, 2021)

- **Players:** Two
- **Materials:** An 8×8 square board, 36 red pieces and 36 black pieces
- **Goal:** Capture an opponent's piece, or if no capture occurs, the player with the most points wins.

Start of the Game

Two pieces are placed on the board as shown in the diagram below (not included here). Red makes the first move.

Gameplay

Players take turns placing one of their pieces.

Placing a Piece: A piece of the player's color is placed on an empty square such that it is exactly:

- Three squares away horizontally or vertically from another piece of the same color, **or**
- Two squares away diagonally from a same-colored piece.

This is known as the **distance rule**.

Capturing a Piece

An opponent's piece that is **not connected** horizontally or vertically to **any** other piece of its color can be captured, provided the **distance rule** is respected.

(Example: Red pieces 1 and 2 can capture black piece 1, which is isolated.)

Safe Pieces

If a piece is placed **horizontally or vertically adjacent** to another piece of the same color, then **all pieces in the group thus formed** are declared **safe**, meaning they can no longer be captured according to the capture rule.

The number of pieces in the group is **immediately converted into points**.

(Example: Red can move diagonally to the lower left, resulting in a group of three red pieces. Red earns 3 points and secures those pieces.)

Passing

If a player has no valid moves, they must pass.

End of the Game

The game ends when both players pass consecutively. Points are then counted.

(Example: No captures occurred. Red has 33 points, Black 29. Two points are unassigned because two black pieces with white dots are not horizontally or vertically connected to any other black piece, and cannot be captured according to the rule. Therefore, Red is declared the winner.)
