

1. Porta

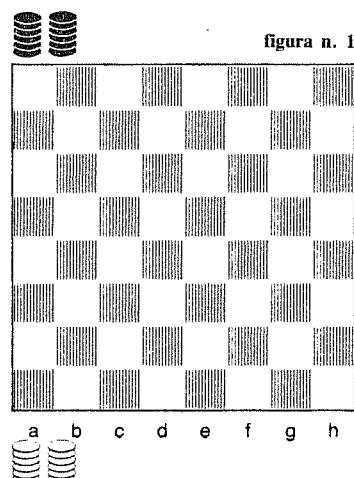
Sottoscrivo le parole del mio amico Durabàl: «Chi crede di aver provato la vera ebbrezza con Filetto, non è mai stato travolto dalla vertigine di Porta».

GIOCATORI: due.

MATERIALE DI GIOCO: 12 pedine di Dama per ciascun giocatore.

OBIETTIVO: divertirsi e vincere raggiungendo per primi un punteggio concordato, mediante la formazione di Porte.

SCHIERAMENTO DI PARTENZA



Regole di gioco:

Prima fase

1. All'inizio la scacchiera è vuota.
2. Il Bianco gioca per primo mettendo una pedina su una qualsiasi casella della scacchiera.
3. Poi gioca il Nero, e così via alternativamente, fino ad esaurire le 12 pedine ciascuno.
4. In questa *Prima fase* non si possono formare Porte.

Seconda fase

5. A turno i giocatori (comincia ancora il Bianco) muovono una sola pedina di una casella. Il movimento deve essere in senso ortogonale (avanti, indietro, di lato), mai in diagonale.
E muovendo muovendo si cerca di formare delle Porte.
6. Per formare una Porta bisogna mettere tre pedine ravvicinate in linea ai bordi della scacchiera (vedi figura n. 2).

Le due pedine esterne sono distanziate di una casella, e la terza pedina centrale «entra» nella Porta, «chiudendola».

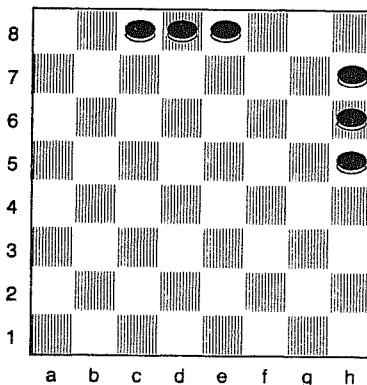


figura n. 2

Due esempi di Porte. La Porta è valida solo ai bordi della scacchiera.

7. Non si possono formare delle Porte «chiudendo» con una delle pedine esterne, ma soltanto con la pedina centrale (vedi figure nn. 3 e 4).
8. Il giocatore che chiude una Porta segna un punto a suo vantaggio.
9. Quando un giocatore chiude una Porta, l'altro toglie, a scelta, una delle pedine della Porta e la mette in una casella a piacere della scacchiera.
10. Il giocatore può ostruire le Porte avversarie mettendo una pedina davanti alle due pedine esterne, ma NON può entrare

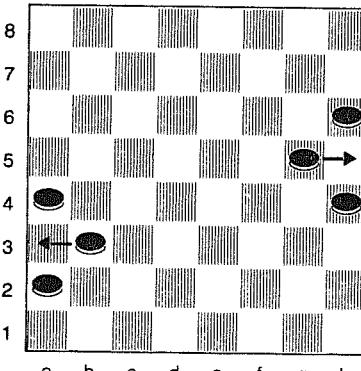


figura n. 3

Formazione valida di Porte: la pedina al centro «entra» fra le due pedine esterne.

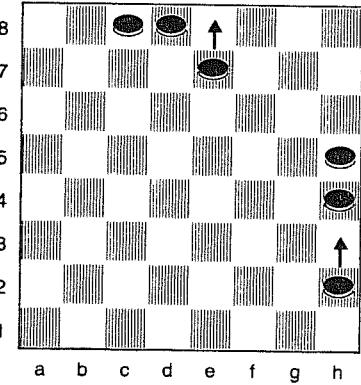


figura n. 4

Due esempi di Porte, da considerarsi non valide, con chiusura da parte di pedine esterne.

nelle Porte avversarie, formando una Porta spuria.

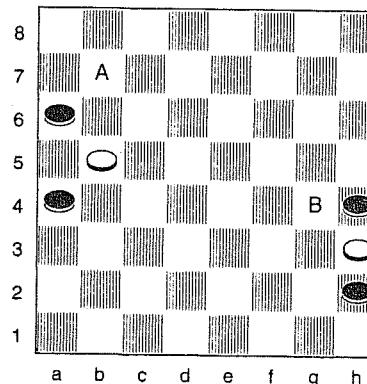


figura n. 5

La posizione A è permessa: la pedina bianca ostruisce la Porta nera. La posizione B non è permessa: non si può entrare nelle Porte avversarie.

PORTE: VARIANTE «DOPPIA ANTA»

I giocatori maratoneti (cioè quelli che non si stanchano mai) possono divertirsi a giocare Doppia Anta,

variante un pochino più complessa di Porta.

Una Porta a Doppia Anta è illustrata nella figura n. 6.

A Doppia Anta valgono le stesse regole della più semplice Porta. Le riassumo:

1. All'inizio la scacchiera è vuota, i due giocatori alternativa-

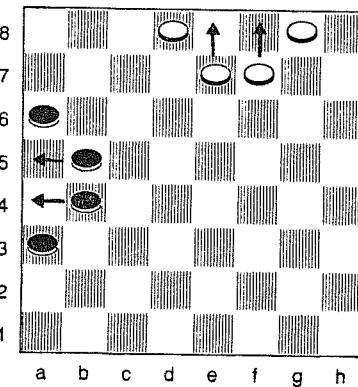


figura n. 6

Invece di una sola pedina, ne occorrono due per chiudere una Doppia Anta, ferme restando le due pedine esterne ai bordi della scacchiera.

mente dispongono le 12 pedine ciascuno in caselle a scelta. In questa *Prima fase* non si possono però formare Doppie Ante.

2. Ogni pedina muove in senso ortogonale (avanti, indietro, di lato), mai in diagonale.
3. Quando un giocatore chiude una Doppia Anta, segna due punti a suo vantaggio. E l'altro

giocatore sposta due pedine a scelta della Doppia Anta e le mette in due caselle a piacere della scacchiera.

4. Il giocatore può ostruire le Doppie Ante avversarie ma non può entrarvi dentro con le sue pedine.
5. Vince il giocatore che raggiunge per primo un punteggio prefissato (10, 20 punti ecc.).

PORTE: VARIANTE «FINESTRA»

Adatto ai giocatori che amano contraddirsi, ecco Finestra, la variante più dinamica di Porta.

Può sembrare paradossale giocare a un gioco chiamato Porta e formare delle Finestre. Ma tant'è.

Una Finestra è in sostanza una

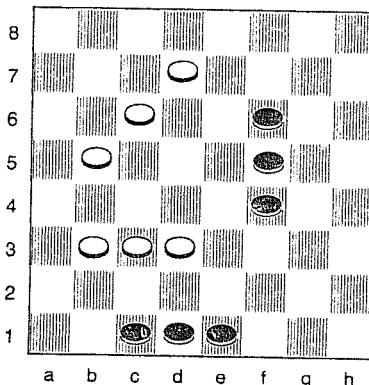


figura n. 7

Esempi di Finestre valide piazzate in ogni punto della scacchiera, ma tutte ottenute facendo entrare la pedina centrale fra le due pedine esterne distanziate di una casella.

le di Porta, ma con una fondamentale differenza: a Porta il giocatore poteva ostruire con le proprie pedine le Porte avversarie, ma non poteva entrarci dentro (regola n. 10). A Finestra, invece, dove è possibile entrare da due lati, anche l'avversario può far entrare nelle Finestre

nemiche proprie pedine, disturbando la chiusura all'avversario. Ovviamente il «disturbatore» non genererà nessun punto a suo vantaggio.

Anche a Finestra vince il giocatore che raggiunge per primo un punteggio concordato prima della partita dai due giocatori.

