

12. Tzinco

Il mio amico Durabà sostiene, argomentando, che Tzinco è un altro gioco « digitale », come Paso Doble (v. pag. 32) e Manoviva (v. pag. 81).

Io, garbatamente, dissento. Tzinco richiede molta più strategia e tattica. È un gioco di squadra. Questo sì.

GIOCATORI: due.

MATERIALE DI GIOCO: 5 pedine di Dama per ciascun giocatore.

OBIETTIVO: divertirsi e vincere immobilizzando le pedine avversarie.

SCHIERAMENTO DI PARTENZA

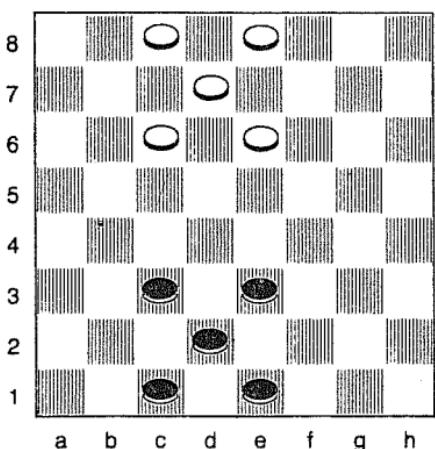


figura n. 48

Regole di gioco:

1. Alternativamente, ogni giocatore muove le sue pedine al proprio turno. Comincia il Bianco.
2. Si possono muovere da una a quattro pedine contemporaneamente di una casella, ma in modo che tutte e cinque le pedine restino sempre contigue (che abbiano, quindi, almeno un punto di contatto con il resto del gruppo). (Vedi figura n. 49.)
Il movimento si svolge in tutte le direzioni: ortogonale, diagonale, avanti e indietro.
3. Muovendo quattro pedine insieme si deve sempre mantenere una pedina-perno o -base, che faccia cioè da collegamento con le altre, o intorno a cui le altre ruotino.
4. Due esempi di mosse possibili si possono osservare nella figura n. 50.

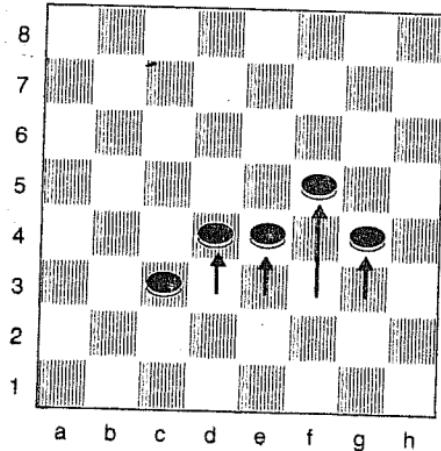


figura n. 49

Ad ogni mossa è possibile muovere da una a quattro pedine contemporaneamente, ma in modo che ogni pedina conservi un punto di contatto con il resto del gruppo.

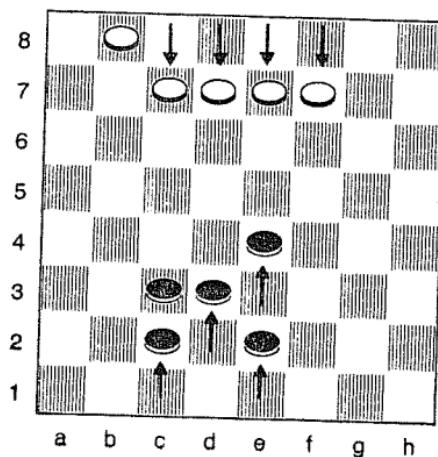
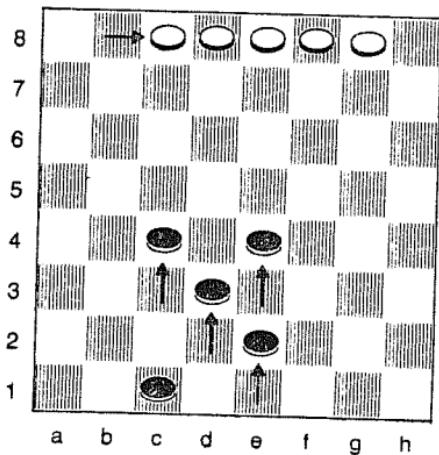


figura n. 51

*Due esempi di mosse non eseguibili:
a. la pedina nera in c1 è rimasta isolata dopo lo spostamento in avanti delle sue quattro compagne;
b. le pedine bianche in linea si sono spostate tutte di una casella verso destra, mentre, al massimo, le pedine che si possono muovere sono quattro.*

5. Due esempi di mosse impossibili da eseguirsi si possono osservare nella figura n. 51.
6. Il giocatore che per primo riesce



a. immobilizzare le pedine dell'avversario, vince la partita.

figura n. 50

*Due esempi di mosse valide:
a. facendo perno sulla pedina nera in c3, le altre quattro pedine sono tutte avanzate di una casella;
b. quattro pedine bianche si spostano di una casella rimanendo collegate alla pedina in b8, che resta ferma.*

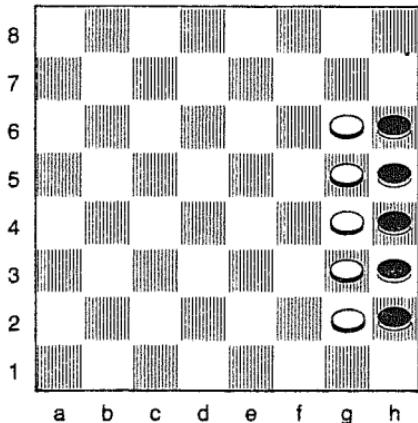


figura n. 52

In questa posizione il Nero perde la parità perché, per fare una mossa, dovrebbe:

- spostare tutte e cinque le pedine, infrangendo la regola 2;*
- separare una pedina dal resto del gruppo, infrangendo la regola 3.*

7. La figura n. 52 mostra un esempio di blocco. In questa posizione, il Nero perde.

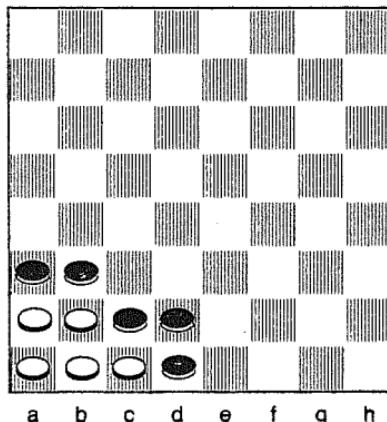


figura n. 53

Blocco e vittoria del Nero.