

Primo piano

Bianco e nero

I COLORI NON SI RIFERISCONO alle casache di una famosa squadra di calcio, ma indicano i giochi in cui le pedine possono cambiare padrone più volte durante una partita.

La quantità e la velocità con la quale i pezzi *passano* da un giocatore all'altro dipendono da gioco a gioco. Nel gioco orientale dello Shogi il pezzo catturato prima di tradire il suo padrone deve passare almeno un turno nella riserva avversaria.

In altri giochi il cambio di colore avviene molto più velocemente, nello stesso turno, classici esempi sono, il *Reversi* (chiamato anche *Othello*, Goro Hasegawa-1971), il moderno *Yinsh* (Fda 42), *Ataxx* ed in fine una variante della dama chiamata *Lika*.

Per fare un'analisi dei giochi introduciamo il concetto di *velocità di conversione*, che indica quanti pezzi sono convertiti in un turno.

La velocità di conversione in *Reversi* è sempre almeno uno, mentre negli altri la velocità può essere zero.

Yinsh è quello più interessante infatti può accadere che nello stesso turno pezzi di entrambi gli schieramenti cambino colore. In questo caso la velocità di conversione potrebbe diventare negativa, quando vengono girati più pezzi propri che avversari.

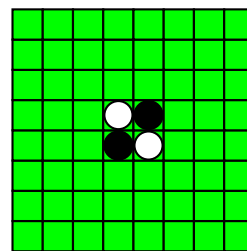
Lika ha una sua particolarità, il numero totale di pezzi non varia al passare dei turni, diversamente dal *Reversi* e *Ataxx* in cui il numero di pezzi si incrementa ad ogni turno, mentre in *Yinsh* si ha un decremento quando si forma un filetto.

Ataxx e *Reversi* sono molto simili, il primo utilizza la cattura per vicinanza il secondo la cattura per intrappolamento per *girare* i pezzi.

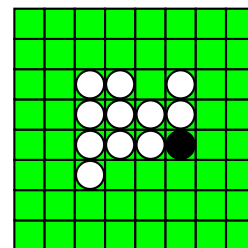
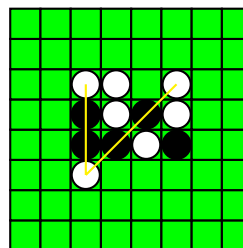
Reversi

(Lewis Waterman e John W. Mollett - 1880)

- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, un tavoliere 8x8, 64 pezzi bicolori (pezzi con una faccia bianca e l'altra nera).
- *Scopo del gioco*, avere alla fine della partita la maggioranza dei pezzi del proprio colore.
- *Inizio gioco*, inizialmente nelle quattro caselle centrali sono disposti due pezzi neri e due bianchi, vedi figura.



- *Il gioco*, al proprio turno il giocatore deve depositare un pezzo con la faccia del proprio colore rivolta verso l'alto su una casella libera. Il pezzo depositato deve intrappolare in diagonale o in ortogonale almeno un pezzo avversario tra esso ed un altro pezzo dello stesso colore. Tutti i pezzi avversari intrappolati cambiano colore e tale cambiamento può avvenire in più direzioni nello stesso turno.



Se nel proprio turno il giocatore non può girare almeno un pezzo avversario deve passare.

- *Fine gioco*, quando entrambi i giocatori passano oppure il tavoliere non ha più caselle libere la partita è terminata.

Lika

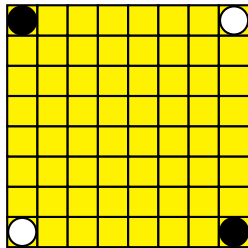
Cercasi maggiori informazioni su questo gioco, autore e anno di pubblicazione.

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, una damiera di 8 righe e 10 colonne, 30 pedine bicolori.
- *Scopo del gioco*, il giocatore che non può, nel suo turno, muovere una pedina ha perso.
- *Inizio gioco*, le pedine sono posizionate sulle caselle nere nelle rispettive prime tre righe.
- *Il gioco*, al proprio turno il giocatore muove una sua pedina in diagonale in avanti su una casella libera.
- *Cattura di una pedina avversaria*, avviene con la cattura al salto, come nella classica dama, la pedina saltata non viene rimossa dal gioco, ma diventa del colore della catturante. È obbligatorio catturare il maggior numero di pedine.

- *Promozione*, la pedina che raggiunge la fila più distante non viene promossa, ma rimane semplicemente bloccata per il resto della partita.

Ataxx

- *Giocatori*, due.
- *Materiale*, tavoliere quadrato 8x8, 64 pezzi bicolori.
- *Scopo del gioco*, avere a fine partita la maggioranza dei propri pezzi sul tavoliere.
- *Inizio gioco*, sul tavoliere sono presenti quattro pezzi (due neri e due bianchi) posizionati nei quattro angoli del tavoliere. La prima mossa spetta al bianco.



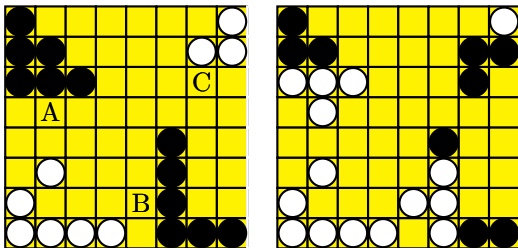
- *Il gioco*, il giocatore di turno può compiere una delle seguenti azioni:

Far crescere un pezzo in una delle caselle libere adiacenti ad almeno un altro suo pezzo.

Saltare con un proprio pezzo presente sul tavoliere di due caselle in qualsiasi direzione (ortogonale, diagonale o salto del cavallo), il salto deve terminare su una casella libera.

- *Cattura pezzi*, al termine di una mossa tutti i pezzi avversari adiacenti al pezzo mosso cambiano di colore.

Nelle figura di sotto tre esempi di gioco, il pezzo bianco arriva nella casella A e il pezzo nero nella casella C tramite un salto mentre il bianco fa crescere in B un suo pezzo.



- *Termine gioco*, il gioco termina quando tutte le caselle sono occupate.

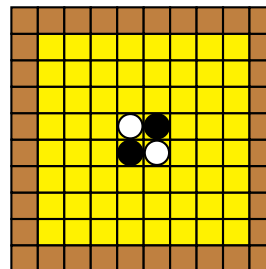
Incroci astratti

Mi sono chiesto perché non creare un gioco, che diversamente dal classico Reversi, sia possibile girare anche i propri pezzi, un gioco dove l'angolo non sia così importante, un misto tra Yinsh e Reversi.

L'idea base è di posizionare dei pezzi sul bordo del tavoliere per girare pezzi avversari e non.

Shersi (Luca Cerrato - 2008)

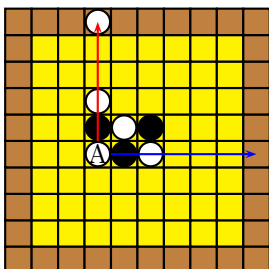
- *Giocatori*, due.
- *Materiali*, un tavoliere quadrato 10x10 costituito da una parte centrale 8x8 e una cornice spessa una casella, 72 pezzi con una faccia bianca e l'altra nera.
- *Scopo del gioco*, avere la maggioranza dei pezzi del proprio colore alla fine del gioco nella parte interna 8x8 del tavoliere.
- *Situazione iniziale*, le quattro classiche pedine poste nel centro del tavoliere.



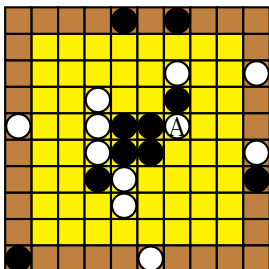
- *Deposito pezzi di bordo*, durante le prime quattro mosse i giocatori depositano a turno un pezzo su una casella di bordo, questo pezzo sarà chiamato *shersi*. Quando sulle caselle di bordo sono presenti 8 shersi la fase di deposito è terminata.
- *Il gioco*, al proprio turno il giocatore deve depositare un proprio pezzo su una casella libera (del tavoliere interno 8x8) in modo tale che almeno un pezzo avversario sia intrappolato tra essa ed un altro pezzo dello stesso colore (diagonale o ortogonale). Tutti i pezzi avversari cambiano colore e tale cambiamento può avvenire in più direzioni nello stesso turno.
- *Linea di gioco*, è quella linea che parte dal pezzo depositato e si muove in direzione del secondo pezzo che partecipa alla cattura. Si possono avere più linee di gioco.
- *Utilizzo dei shersi*, se un shersi è sulla linea con il pezzo depositato e sono entrambi dello stesso colore allora tutti i pezzi compresi tra pezzo depositato e shersi cambiano colore, eccetto quello depositato.

Se ci sono classiche catture, su altre linee di cattura, queste devono essere effettuate.

Nella figura di sotto il pezzo bianco A *gira* due pezzi neri e un bianco, più il shersi. Sulla linea rossa si gira un bianco ed un nero (abbiamo un shersi di bordo), sulla linea blu si effettua una classica cattura.



- *Movimento dei shersi*, nel caso che la casella di bordo, individuata dalla linea di gioco, sia vuota allora il giocatore deve muovere sulla casella di bordo interessata il shersi più vicino. Nel caso di due shersi alla stessa distanza il giocatore ha libertà di scelta. Il shersi si muove una volta che tutte le catture sono state effettuate.



Nel esempio di sopra il pezzo bianco A ha creato tre linee di gioco, una orizzontale verso sinistra, su questa linea è presente un shersi dello stesso colore quindi si girano tutti i pezzi, eccetto il pezzo A. La seconda linea è verticale verso l'alto, ma il shersi è nero quindi si effettua una cattura normale. La terza linea è sulla diagonale verso il basso, sulla casella di bordo non c'è nessun shersi, quindi si effettua una cattura normale e si muove sulla casella di bordo il shersi più vicino, il nero.

- *Fine gioco*, la partita termina quando entrambi i giocatori passano.

BASE

Varianti

DOPO DUE ARTICOLI introduttivi questa puntata è dedicata alla parte iniziale della descrizione di un qualsiasi gioco, una parte comune a tutti i regolamenti che siano essi giochi astratti o più in generale giochi da tavola.

L'informazione più importante che deve essere riportata è il nome del gioco, seguito subito dal nome del suo autore, per terzo l'anno di pubblicazione ed infine, per i più fortunati, le informazioni sulla casa editrice. Queste sono informazioni obbligatorie che devono essere sempre riportate, speciale evidenza deve essere data all'autore.

Alcuni giocatori durante la loro carriera ludica vengono a contatto con una micidiale malattia la *autor-patia*, quella *malattia* che ti porta a diventare un autore di giochi. Il primo sintomo è, senza alcun dubbio, quello di prendere giochi altrui e modificarne parte del regolamento.

A parte gli scherzi il modo più divertente e più facile per fare esperienza nel campo del game design è senz'altro quello di modificare un meccanismo esistente, per poi vedere come i cambi apportati reagiscono nella totalità del sistema.

Il sistema BASE tiene conto che il regolamento di un gioco non è scolpito nella secolare pietra e che in qualsiasi momento del suo ciclo di vita può subire dei cambiamenti.

BASE è in grado di gestire le vostre varianti, di tener traccia delle modifiche e cambi che avvengono durante lo sviluppo di un gioco.

In altre parole quando si varia il regolamento non c'è bisogno di riscriverlo tutto, ma molto più semplicemente si riscrive la parte modificata.

Anche nel caso di variante bisogna riportare il suo nome e indicarne l'autore. Dopo di che si parte con la descrizione della variante indicando la parte del gioco modifica, come praticamente avviene la descrizione della variante sarà oggetto delle prossime puntate.

A questo punto si hanno tutte le informazioni del nuovo gioco, il tutto è pronto ad essere interpretato dal un qualsiasi programma in grado di leggere il codice BASE ed essere giocato.

Potrebbe accadere di modificare anche una variante, per far questo bisogna riportare sempre il titolo originale seguito dal nome della prima variante e poi il nome del nuovo cambio.

L'importante è tenere il più comprensibile e leggibile la descrizione, quando vi accorgete che l'entropia del regolamento è in continuo aumento allora tenete in conto di riscrivete il regolamento.