

Asterismo

Gioco di strategia astratta collaborativo per 2 o 3 giocatori, durata 15', di Giuliano Polverari

Materiali

- Tavoliere 11x11, caselle esagonali
- Sacchetto contenente 63 pedine (21 blu, 21 gialle e 21 rosse)



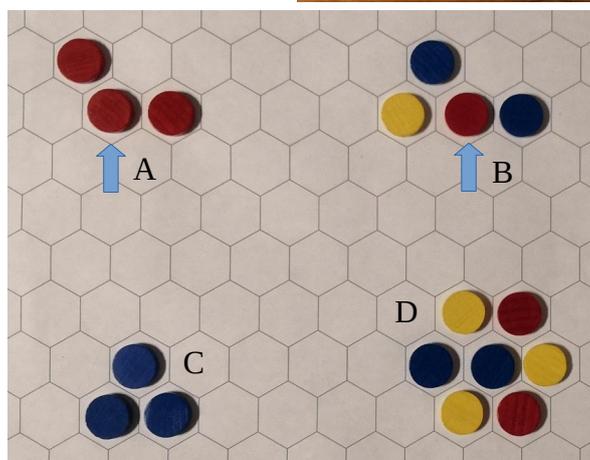
Definizioni

Albero: l'insieme delle pedine in gioco.

Pedina viva: una pedina in gioco che abbia (A) almeno 2 pedine adiacenti dello stesso colore, oppure (B) almeno 3 pedine adiacenti di qualsiasi colore. *Le figure (C) e (D) mostrano due configurazioni minime composte di tutte pedine vive.*

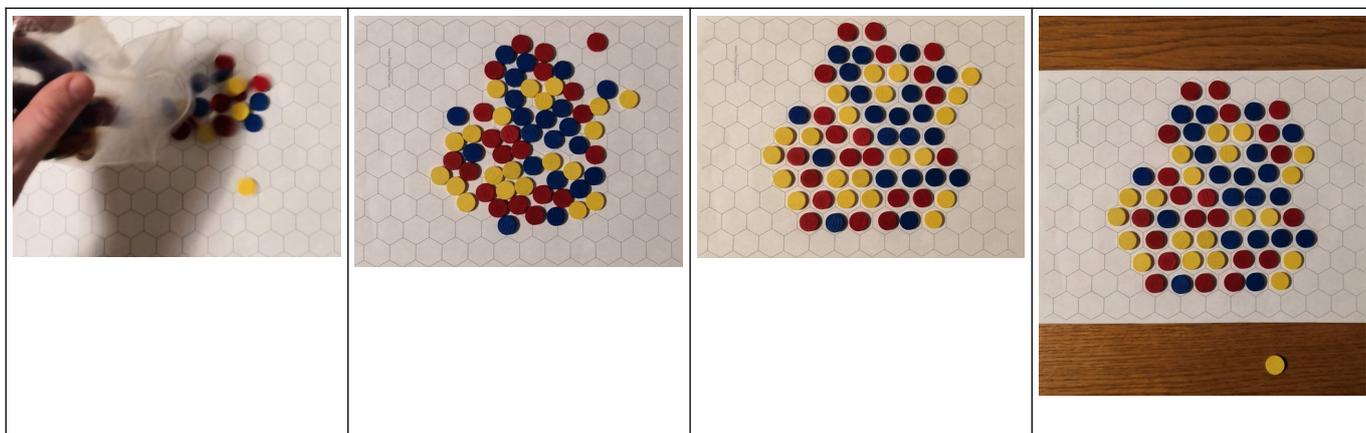
Pedina caduta: una pedina in gioco che, per l'effetto della mossa di un giocatore, non risulti più viva.

Raccolto: l'insieme delle pedine raccolte da un giocatore.



Preparazione

Scuoti le pedine nel sacchetto e versale casualmente sul tavoliere. A partire dal centro, appiattisci e allinea le pedine in modo che ne risulti una per ogni esagono. Individua eventuali pedine che non risultano vive nella configurazione iniziale e assegna a tua discrezione ai giocatori: formeranno il loro **raccolto iniziale**. *Nell'esempio qui sotto, il raccolto iniziale è dato dalla pedina gialla in alto a destra.*



Svolgimento del gioco

Il gioco procede a turni. Nel suo turno, il giocatore sceglie una pedina in gioco e la pone nel suo raccolto.

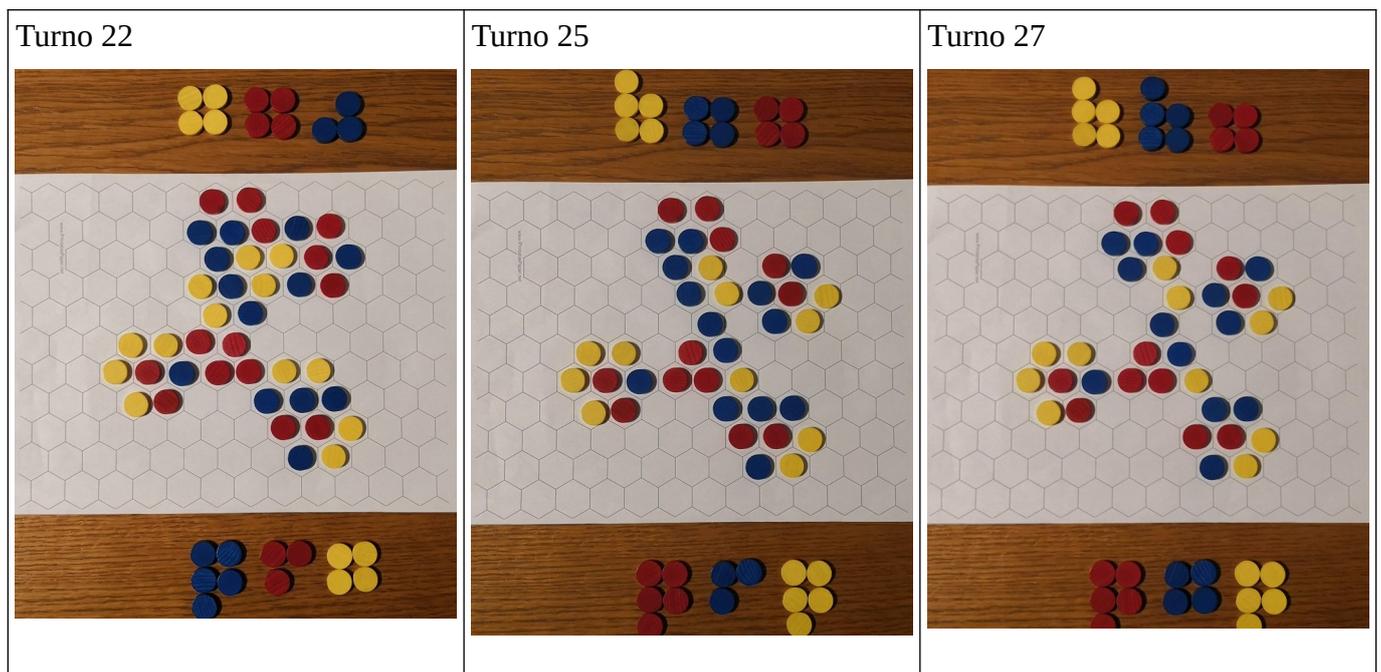
Scopo del gioco

I giocatori vincono se riescono, senza far cadere pedine dall'albero e senza spezzarlo in più tronconi, a raccogliere ciascuno:

- almeno 5 pedine di ogni colore (15 a testa in totale), se si gioca in due;
- almeno 10 pedine di un solo colore, se si gioca in tre.

Esempio

A partire dalla configurazione casuale mostrata nella pagina precedente, mostriamo una possibile evoluzione del gioco in due. I giocatori riescono a raccogliere solamente 14 pedine ciascuno e rimangono sconfitti a un passo dalla vittoria, in quanto raccogliere una qualsiasi delle pedine rimaste farebbe cadere le pedine adiacenti o spezzerebbe l'albero.



Variante silenziosa

La prima volta che si gioca Asterismo viene naturale ragionare a voce alta e concordare le mosse. In seguito si può anche giocare senza scambiarsi opinioni, provando a fare in modo che la strategia collaborativa emerga direttamente dalle mosse effettuate.