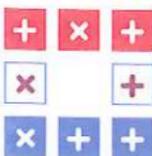


Si gioca con 8 tessere (3 rosse, 3 blu e 2 bianche), tutte con gli stessi disegni: frecce incrociate che da una parte puntano al centro dei lati (a forma di +), dall'altra agli angoli (a forma di x).



All'inizio si dispongono le tessere come nella figura:



le 3 ROSSE SOPRA, le 3 BLU SOTTO e le 2 BIANCHE AL CENTRO, in modo da formare una sorta di tavoliere di 3x3 caselle, una delle quali, inizialmente quella centrale, vuota. I segni "+" e "x" vengono distribuiti a piacere.

Scopo

Lo scopo è scambiare la posizione delle tessere rosse con quelle blu, cioè far scendere le 3 tessere rosse e salire le 3 blu, con la casella vuota di nuovo in centro.

Mossa

Per "risolvere" il rompicapo si spostano le tessere una alla volta, nella casella di volta in volta vuota. Le tessere col "+" possono spostarsi solo orizzontalmente o verticalmente, le tessere col "x" possono spostarsi solo diagonalmente.

CONSIGLIO. Per non fare confusione (e gustarsi meglio il rompicapo) annotatevi le mosse mentre le fate; la posizione delle tessere corrisponde a quella dei numeri in una tastiera telefonica:

Venice
Connection



Alex Randolph

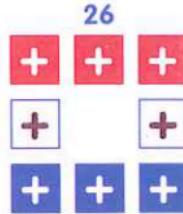
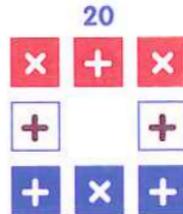
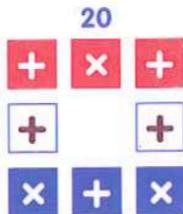
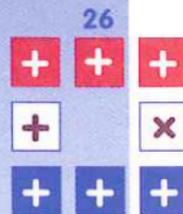
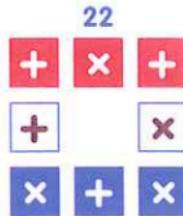
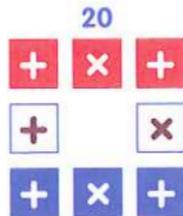
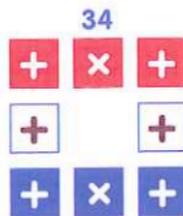
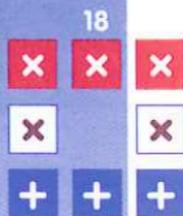
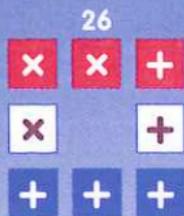
SOTTO
SOPRA

un rompicapo
semplice e profondo

basta segnare via via il numero delle caselle di partenza; per esempio la soluzione (in 24 mosse) della situazione riportata alla pagina precedente risulterebbe: 6-2-5 / 7-4-1 / 2-6-3 / 5-8-9 / 6-2-5 / 8-7-4 / 1-2-5 / 8-6-5.

Problemi

Di seguito sono proposti 10 problemi, per ognuno dei quali è indicato il numero di mosse della soluzione ottimale. Quella del primo problema è data alla fine di questo testo... ma dovrete scoprire voi stessi le altre 9.



IL GIOCO PER 2 GIOCATORI

SOPRA può anche diventare un gioco per 2 giocatori, consigliabile però ai soli solutori piuttosto esperti, cioè che abbiano ad esempio risolto almeno 5 dei 10 problemi proposti.

Le partite si svolgono in più manche ed in ogni manche le tessere vengono sistemate nella posizione iniziale (rosse in alto, blu in basso e bianche in centro) con i segni "+" e "x" distribuiti a caso.

Si studia la posizione finché un primo giocatore dichiara un numero di mosse in cui pensa sia possibile "risolvere" quella situazione. Il secondo ha ora 4 opzioni; può infatti dichiarare:

1) **PASSO**. La manche termina e il primo segna 1 punto, senza dover dimostrare come avrebbe risolto la situazione.

2) **FACCIO IO**. Significa che il secondo è disposto a risolvere lui stesso la situazione, nel numero di mosse dichiarato dal primo; se ci riesce segna 1 punto, altrimenti 2 punti al primo.

3) **NON CI CREDO**. Il primo giocatore deve ora risolvere la situazione entro il numero di mosse che aveva dichiarato; se ci riesce guadagna 2 punti, altrimenti li guadagna il secondo.

4) **MENO MOSSE**. Il secondo giocatore dichiara un numero minore di mosse; in questo caso il valore della manche è raddoppiato e la parola torna al primo che ha a sua volta disponibili le 4 opzioni (con tutti i punteggi raddoppiati).

Nota. Per risolvere una situazione si ha a disposizione un solo tentativo.

VeniceConnection

Vittoria

Vince il giocatore che raggiunge 9 punti o un altro punteggio concordato.

IL GIOCO PER 3 O PIÙ GIOCATORI

Si procede come nella versione per 2 giocatori, ma all'inizio di ogni manche si tiene una sorta di asta e sono possibili più rilanci successivi. Ad esempio è plausibile che si svolga la seguente serie di dichiarazioni: "30"... "faccio io"... "26"... "non ci credo".

Se l'ultima dichiarazione è un numero e nessuno rilancia, chi lo ha dichiarato incassa il suo punto (o i suoi punti); se l'ultimo giocatore a parlare ha detto "faccio io" o "non ci credo", la manche si svolge fra gli ultimi due dichiaranti, come nel gioco a due.

soluzione del 1° problema:

6-9-8 / 4-2-5 / 6-3-2 / 5-1-2 / 4-7-5 / 4-8-9 / 6-2-5 / 8-6-3 / 2-5