

Accasta

Un gioco astratto per 2 giocatori da 8 anni in su

Accasta è un gioco astratto. All'inizio i giocatori posizionano le proprie pedine su un lato del piano di gioco e cercano di conquistare il castello posto dall'altro lato. Nel fare questo dovranno inevitabilmente scontrarsi.

Contenuto

- Un piano di gioco esagonale con 37 spazi
- 2 x 20 pedine, bianche e nere

Il piano di gioco

Accasta si gioca su un piano esagonale. Le pedine sono piazzate alle intersezioni delle linee, dette "spazi".

Ai due lati del piano di gioco ci sono 9 spazi evidenziati: sono i "castelli" dei due giocatori.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie le pedine di un colore.

All'inizio tutte le pedine vanno piazzate nei castelli. La maggior parte di esse dovranno essere impilate una sopra all'altra.

Il bianco piazza 3 pedine impilate in a1, a2, a3 e a4, due pedine impilate in b2, b3, b4 e una pedina in c3 e c4. Il nero piazza le proprie pedine in modo analogo, nel suo castello.

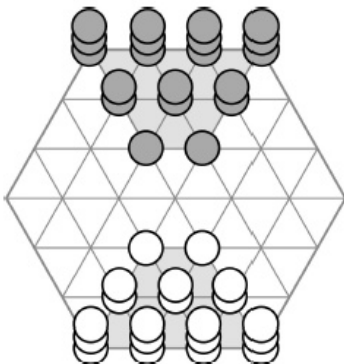


Figura: la disposizione iniziale

Definizione: la pedina in cima ad ogni pila è detta "pedina capitano" ed è quella che determina a chi appartiene la pila. Tutte le pedine avversarie contenute nella pila sono prigioniere e non sono accessibili.

Scopo del gioco

I giocatori cercano di piazzare 3 pedine capitano nel castello dell'avversario.

Come si gioca

Il bianco muove per primo, poi i turni si alternano fra i due giocatori. Una mossa è sempre obbligatoria.

Il bianco al primo turno non può occupare lo **spazio centrale d4**, in quanto questo gli darebbe un grande vantaggio.

Muovere i pezzi

I pezzi possono essere mossi di 1,2 o 3 spazi ma sempre **in linea retta**.

Le pedine e le pile sia proprie sia avversarie **non possono essere saltate** tuttavia è permesso (eccetto alcuni casi più avanti descritti) salire **sopra** ad un'altra pedina, propria o avversaria.

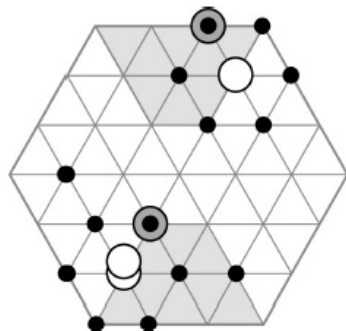


Figura: la pedina capitano della pila in b2 (in basso a sinistra) può avanzare di 2 spazi, mentre la pedina singola in f4 (alto a destra) può muoversi solo di 1 spazio.

Una pedina può muoversi di tanti spazi quanto è la sua posizione (altezza) nella pila. Una pedina singola può muoversi solo di 1 spazio. Una pedina impilata in seconda posizione potrà muoversi di 1 o 2 spazi mentre una pedina in terza posizione potrà muoversi di 1, 2 o 3 spazi.

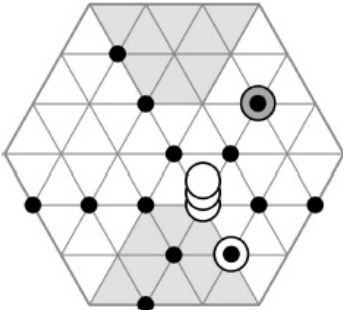


Figura: la pedina capitano della pila bianca in c4 può avanzare in linea retta fino a 3 spazi ma senza oltrepassare altre pedine o pile.

Nel corso del gioco ci saranno pile composte da un misto di pedine bianche e nere. La distanza massima di movimento in questi casi sarà data dall'altezza delle sole **proprie** pedine nella pila. Ad esempio una pedina capitano bianca che è sopra ad una nera, potrà muoversi solo di 1 spazio.

Saltare sopra

Una pedina o una pila può saltare sopra ad una altra pedina o pila, sia amica che avversaria.

Tuttavia una mossa che porti alla costruzione di una pila con **più di tre pedine** dello stesso colore non è consentita.

Trasportare pedine

Quando si muove, una pedina può “trasportare” tutte le pedine che desidera, proprie o avversarie, purché siano sotto di essa nella pila. La pila può quindi essere **spezzata** a piacere.

Tuttavia la distanza a cui può muoversi la pedina non dipende dalle pedine che si porta dietro ma solo dalla posizione che ha nella pila **prima** di muoversi.

Mosse multiple

Se **dopo** che una pila viene spezzata, la nuova pedina capitano **dello spazio di partenza** appartiene al giocatore che ha appena spezzato, questa **può** essere mossa subito nello stesso turno. Può andare in un'altra direzione e può trasportare con sé altre pedine, ma non può comunque oltrepassare altre pedine o pile.

In questo modo un giocatore può fare fino a tre mosse nel proprio turno. Non è mai obbligatorio fare una mossa multipla, un giocatore può sempre fermarsi dopo aver fatto almeno una mossa.

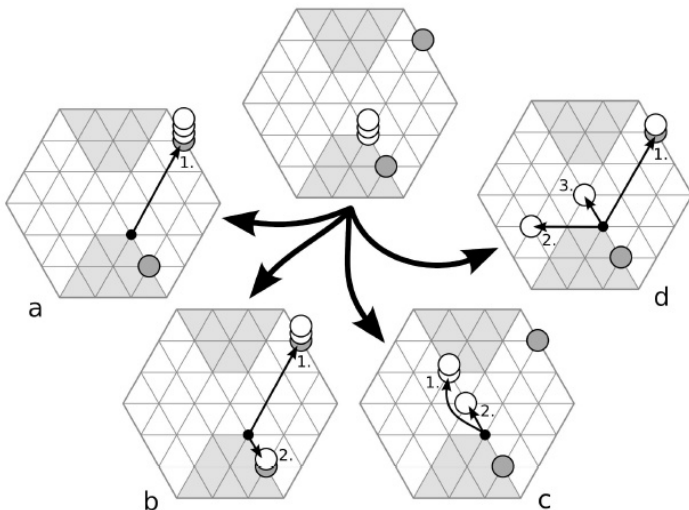


Figura: una selezione di mosse possibili per la pila bianca da tre pedine in c4:

- a) si muove l'intera pila
- b) le due pedine superiori vengono separate e mosse di 3 spazi, poi la pedina rimanente si muove di 1 spazio
- c) due mosse nella stessa direzione
- d) con una pila di tre pedine uguali, sono possibili fino a 3 mosse nello stesso turno.

Rilascio

Sono permesse le mosse che lasciano una pedina avversaria nella posizione di pedina capitano e vengono dette "rilasci".

In questo caso il turno passa immediatamente all'avversario.

Tuttavia ad un giocatore **non** è permesso rilasciare una pedina avversaria in uno dei 9 spazi del **proprio** castello.

Pile sicure

Regola base: durante il gioco una pila non può mai contenere **più di 3 pedine dello stesso colore**.

Tutte le mosse che portano a avere una pila che contiene più di 3 pedine dello stesso colore non sono permesse.

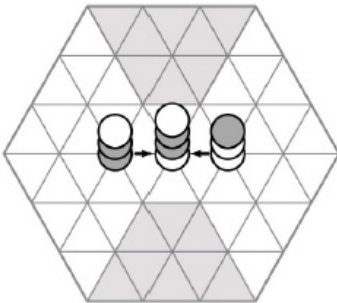


Figura: il bianco deve spezzare la propria pila di sinistra per saltare sopra a quella di mezzo, rilasciando una pedina nera. Analogamente il nero deve rilasciare una pedina bianca dalla sua pila di destra per poter saltare sopra a quella di mezzo.

Quindi una pila contenente 3 pedine dello stesso colore non può più ricevere altre pedine di quel colore. Se queste pedine sono prigioniere, la pila è invulnerabile ed è chiamata "pila sicura".

Perciò se un giocatore ha catturato 3 pedine avversarie in una pila, questa non è più attaccabile a meno che egli non decida di spezzarla.

D'altra parte le pedine catturate possono essere di ostacolo quando queste devono essere spostate sopra le pile dell'avversario.

Fine del gioco

Vince il giocatore che per primo riesce a posizionare 3 o più delle proprie pedine capitano negli spazi del castello avversario.

In alternativa, un giocatore vince se l'avversario non è impossibilitato a fare una mossa legale.

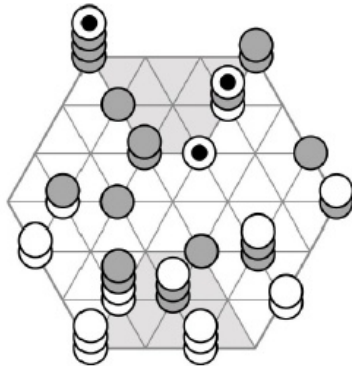


Figura: il bianco vince perché ha messo 3 pedine capitano nel castello avversario.

Domande frequenti

- *Da dove deriva il nome del gioco?*
Dall'italiano "accatastare" che significa appunto "impilare"
- *Dopo un rilascio l'avversario è obbligato a muovere la pedina rilasciata?*
No, può muovere un qualunque pezzo a sua scelta.

Notazione

Gli spazi del piano di gioco esagonale sono rappresentati con delle coordinate. Le linee orizzontali sono indicate, a partire dal lato del bianco, con le lettere "a" fino a "g" e gli spazi sono numerati da sinistra a destra. Ad esempio, lo spazio al centro ha le coordinate "d4".

Un turno di *Accasta* può avere fino a 3 mosse che si dipartono tutte dallo stesso spazio.

Un turno completo è annotato in questo modo:

Spazio di partenza : numero totale di pedine mosse (un "1" può essere omissso) - spazio di arrivo , mossa successiva ...

Quando un giocatore impila sopra ad una propria pedina questo può essere annotato con un "+" al posto del "-", e se ha impilato sopra ad una pedina avversaria questo va annotato con una "x"

Esempio di partita

Bianco	Nero
1. b4:2-c5	e4:+e3
2. a4:3-b4	f2:+f3,+e3
3. b2:2+c3	f4:2-e5
4. c4:-d4	e3:+e5,xd4
5. b4:xd4,2-c4	e5:xc4
6. c5:xc4,-d5	e5:-e4
7. d4:2xe3,-d3	e4:-d4
8. c4:2xd4	f3:xe3,2xd5
9. c4:xd5	e3:3+e5,xd4
10. d3:xd4	e5:2xd5,-e3,-e4
11. d4:2+c4,3xe3	d5:6-b5
12. a3:3-b4	b5:3-a4,xb4,2+a4
13. a2:3-a3	g3:3-e5
14. c4:2-d5	g2:3-d2
15. c3:xe4,-c2	e5:2-c6,xd5

Il bianco concede la vittoria al nero

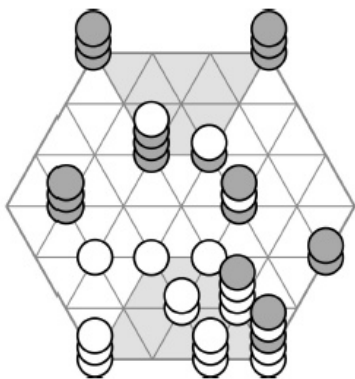


Figura: situazione dopo il turno 15... e5:2-c6,xd5

Consigli tattici

- Tenete sempre d'occhio le pile sicure! La limitazione nell'altezza delle pile deve essere portata a proprio vantaggio.
- Le pile sicure sono importanti ma possono essere più facilmente bloccate dall'avversario.
- Osserva come cambia la distanza di movimento! Se impili sopra una tua pedina la distanza aumenta ma se metti pedine singole su spazi vuoti la distanza di movimento diminuisce.
- Se al primo turno muovi la tua pila da tre pedine da a1 a d1 (a1:3-d1) hai già perso. Riesci a capire il motivo? Il tuo avversario risponde con g1:3xd1 e questa pila da 6 risulta essere invincibile.

Ulteriori informazioni

Accasta insieme ai giochi **Abande** e **Attangle** costituisce la trilogia dei giochi di accatastamento di Dieter Stein, inventata tra il 1998 e il 2006.

Per l'esattezza le regole indicate descrivono una variante del gioco base chiamata **Accasta Pari** che è giocata con pedine indistinte. Nel gioco base infatti ci sono tre diversi valori per le pedine che predeterminano le distanze di movimento.

Ulteriori informazioni si possono trovare su <http://accasta.com>

Le regole di gioco di Accasta sono Copyright © 1998 Dieter Stein

Traduzione e impaginazione a cura di:
Andrea Marino -- sortilege@email.it