

ChainCardGame – I giochi originali

Collana diretta da
Massimiliano Franchi

Massimiliano Franchi

MANUALE DI SKÈMINO

Da principiante a esperto

Prima edizione: Novembre 2025

Copyright © 2025 Tutti i diritti sono riservati.

Il manuale di Skèmino – Da principiante a esperto

ISBN 9798866590056

Immagine in copertina realizzata da Pacitto Lorenzo

<https://chaincardgame.com>

È vietata qualsiasi utilizzazione, totale o parziale, dei contenuti inseriti nel presente libro, ivi inclusa la memorizzazione, riproduzione, rielaborazione, diffusione o distribuzione dei contenuti stessi mediante qualunque piattaforma tecnologica, supporto o rete telematica, senza previa autorizzazione scritta.

Il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare.

Johan Huizinga - Homo Ludens (1938)

I 7 principi generali del gioco

- 1. Il gioco è un potente strumento di apprendimento.*
- 2. Il gioco stimola la creatività e l'immaginazione.*
- 3. Il gioco favorisce il rilassamento e il benessere emotivo.*
- 4. Il gioco facilita la socializzazione e la costruzione di relazioni.*
- 5. Il gioco sviluppa le capacità fisiche e mentali.*
- 6. Il gioco insegna le regole e il fair play.*
- 7. Il gioco offre sfide per crescere e migliorarsi.*

PREFAZIONE

Benvenuto nel magnifico universo di Skèmino, un gioco da tavolo che rappresenta l'evoluzione naturale di alcuni tra i più affascinanti passatempi della storia umana. Questo manuale ti accompagnerà in un viaggio attraverso regole e segreti che ti permetteranno di padroneggiare appieno questa nuova esperienza ludica.

Skèmino affonda le sue radici in tre pilastri fondamentali della tradizione ludica mondiale: l'ancestrale Morra Cinese (nota anche come "carta-forbice-sasso"), che incarna il principio taoista del "ciclo della dominanza" tra gli elementi naturali; i nobili Scacchi, nati nelle corti dell'India del VI secolo e diffusi in Europa attraverso la raffinata cultura araba intorno all'anno 1000; e l'intrigante Domino, emerso nella Cina del 1120 per poi conquistare l'Europa nel XVIII secolo. Da questo prezioso patrimonio culturale, Skèmino ha ereditato la profondità strategica degli Scacchi, l'intuizione psicologica della Morra Cinese e la versatilità combinatoria del Domino.

Ma Skèmino non è solo un omaggio ai suoi illustri predecessori. È una creazione originale che reinventa questi elementi classici in una sintesi moderna e innovativa. Ogni partita è un'opportunità per mettere alla prova le tue capacità di pianificazione, per anticipare le mosse dell'avversario e per scoprire nuove, sorprendenti combinazioni.

In queste pagine troverai tutto il necessario per iniziare il tuo percorso: dalle regole fondamentali alle strategie avanzate, dalle varianti di gioco ai consigli tattici dei giocatori più esperti. Che tu sia un principiante desideroso di imparare o un veterano in cerca di perfezionamento, questo manuale sarà la tua guida affidabile nel mondo di Skèmino.

Immergiti in queste pagine con curiosità e passione. Sono certo che, con dedizione e pratica, scoprirai quanto Skèmino possa essere non solo un gioco avvincente, ma una vera e propria arte capace di regalarti ore di divertimento intellettuale e sociale.

Buona lettura e buon divertimento!

L'Autore

LA STORIA DI SKÈMINO: DAL SOGNO ALLA REALTÀ

La genesi di Skèmino è una storia che intreccia passione, creatività e dedizione - un viaggio che ha origini nelle profondità dell'inconscio per materializzarsi in un'innovativa esperienza ludica.

Sin dall'infanzia, i giochi di strategia astratti come gli Scacchi e il Go hanno rappresentato per me più di un semplice passatempo: erano finestre su mondi di infinite possibilità. Nonostante la mia carriera ventennale nel campo della sicurezza informatica, supportata da una laurea in ingegneria chimica e da solide competenze in programmazione, la passione per i giochi non ha mai smesso di alimentare la mia creatività.

La scintilla che ha dato vita a Skèmino è scaturita da un'esperienza onirica singolare: un sogno ricorrente in cui i simboli della morra cinese danzavano su una scacchiera, creando pattern misteriosi e affascinanti. Quelle immagini, inizialmente incomprensibili, si sono trasformate nel seme di qualcosa di più grande.

Il primo passo concreto è stato Loop, un gioco di carte che combinava il principio di triangolarizzazione della morra cinese con elementi originali. Nel 2017, ho sviluppato un simulatore software dedicato per analizzarne le dinamiche, ma sentivo che mancava ancora qualcosa di fondamentale.

La svolta è arrivata nel 2018, quando ho avuto l'intuizione di trasferire il meccanismo delle carte su un tabellone, integrando elementi degli scacchi e sequenze ispirate al Domino. Durante le sperimentazioni, ho osservato l'emergere di schemi distintivi che hanno dato al gioco il suo nome definitivo: Skèmino.

Consapevole della mia inesperienza nel game design, ho intrapreso un percorso di studio approfondito, immergendomi nelle opere dei più rinomati designer italiani e internazionali. Ho dedicato il 2019 e gran parte del 2020 allo sviluppo di un software di simulazione che mi ha permesso di analizzare e raffinare ogni aspetto del gioco.

Le sessioni di playtesting sono state fondamentali: i feedback dei giocatori hanno contribuito a plasmare Skèmino, eliminando imperfezioni e potenziando gli elementi più coinvolgenti. Nel 2020, ho introdotto due innovazioni significative:

La notazione Skèmino, un sistema standardizzato per la registrazione delle partite ispirato alla Portable Game Notation degli scacchi

Un sistema di ranking basato sul modello ELO, supportato da un'applicazione dedicata per il tracciamento dei progressi dei giocatori

Ciò che rende Skèmino particolarmente affascinante è il suo essere una terra inesplorata nel panorama dei giochi da tavolo. Le sue strategie e tattiche attendono ancora di essere scoperte, offrendo ai giocatori l'opportunità unica di essere pionieri in un nuovo universo ludico.

Oggi, presento Skèmino non solo come un gioco, ma come un invito all'esplorazione, alla scoperta e all'innovazione. È il frutto di un sogno trasformato in realtà attraverso anni di dedizione, sperimentazione e passione, pronto a offrire ai giocatori un'esperienza che combina la profondità dei classici con il brivido dell'ignoto.

L'Autore



QUICK START GUIDE

Hai appena scoperto come Skèmino sia nato da un sogno e si sia evoluto attraverso anni di ricerca e sperimentazione. Ora è il momento di vivere questa esperienza in prima persona!

Prima di immergerti nella teoria completa dei prossimi capitoli che cosa ne dici di fare subito la tua prima partita? La Guida Rapida che segue ti permetterà di iniziare a giocare in pochi minuti, scoprendo da subito la magia che ha affascinato l'autore fin dal primo sogno.

LA TUA PRIMA PARTITA IN 5 STEP

Questa guida ti permetterà di fare le tue prime partite in 10 minuti.

STEP 1. Cosa Ti Serve

-  1 tabellone 6x6
-  39 carte (13 di Pietra , 13 di Carta , 13 di Forbici )
-  3 dadi (uno con numeri, uno con lettere, uno bianco/nero)

STEP 2. Setup Veloce

1. Lancia i 3 dadi: posiziona la prima carta nella casella indicata (es. dado lettera=C, dado numero=3 → casella c3).
2. Se il giocatore che ha lanciato il dado bicolore ha ottenuto NERO allora distribuisce le carte e inizia l'avversario BIANCO. Viceversa se ottiene BIANCO allora inizia dopo che l'avversario distribuisce le carte.
3. Il giocatore NERO distribuisce 5 carte scoperte a testa.

STEP 3. Regola d'Oro: PIETRA-CARTA-FORBICI Potenziata

- **Pietra**  batte **Forbici** 
- **Forbici**  battono **Carta** 
- **Carta**  batte **Pietra** 
- Con stesso simbolo: **il numero più alto vince** (tranne Asso che batte Re)

STEP 4. Come Si Vince

OBIETTIVO: Posiziona la tua ultima carta su un vertice del tabellone!
I vertici sono: **a1** (alto-sinistra), **f1** (alto-destra), **a6** (basso-sinistra), **f6** (basso-destra)

STEP 5. Il Tuo Primo Turno

1. Osserva le tue carte
2. Trova una carta che batte quella presente sul tabellone
3. Posizionala in una casella adiacente (sopra, sotto, sinistra, destra - MAI in diagonale)
4. Non puoi posizionare? → Pesca una carta

Trucco del Principiante: Controlla il Centro!

Le caselle **c3**, **c4**, **d3**, **d4** sono magiche: se ci posizioni una carta, controlli un vertice!

• **c3** → controlli vertice **a1**

• **c4** → controlli vertice **a6**

• **d3** → controlli vertice **f1**

• **d4** → controlli vertice **f6**

Metti un gettone sul vertice per ricordartelo!

PARTITA COMPLETA COMMENTATA PER PRINCIPIANTI

Situazione Iniziale:

- **Setup:** 4 di Pietra (P4) in casella d2
- **Carte Giocatore Bianco:** Re di Carta (C13), 11 di Forbici (F11), 8 di Pietra (P8), Asso di Carta (C1), 3 di Pietra (P3)
- **Carte Giocatore Nero:** Regina di Pietra (P12), 8 di Forbici (F8), 5 di Carta (C5), 7 di Forbici (F7), Jack di Pietra (P11)



Situazione iniziale (setup)

	a	b	c	d	e	f
1	★ a1					★ f1
2				P4 setup		
3			⊙ c3	⊙ d3		
4			⊙ c4	⊙ d4		
5						
6	★ a6					★ f6



Legenda

- ★ Angoli (obiettivi vittoria)
- ⊙ Caselle centrali (super - importanti!)
- P4 Carta du setup iniziale



Carte in Mano

- Bianco (5 carte)
C13 F11 P8 C1 P3
- Nero (5 carte)
P12 F8 C5 F7 P11

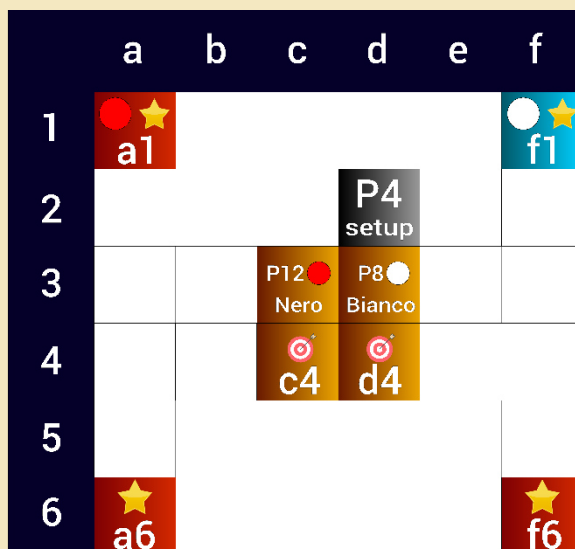


Il P4 in d2 può essere battuto da qualsiasi Carta o da pietre più forti!

Turno 1: Banco Inizia

Il **Bianco** pensa: "Ho l'8 di Pietra (P8) che batte il 4 di Pietra (P4) sul tabellone. Dove lo metto?"

- **Opzioni valide:** c2, d1, e2, d3
- **Scelta: P8 in d3** ★
- **Perché è geniale:** d3 è una casella centrale! Ora Bianco controlla l'angolo f1 e ci mette un gettone.
- **Nero risponde:** "Non posso lasciare che controlli tutto il centro!"
- **Scelta Nero: P12 in c3** ★
- **Risultato:** Anche Nero prende una casella centrale e controlla il vertice a1!



Mosse del turno 1

1. Bianco: P8 batte P4 → va in d3 → **CONTROLLA ANGOLO F1!**

1... Nero: P12 batte P4 → va in c3 → **CONTROLLA ANGOLO A1!**

Controlli

Controllo Bianco

Controllo Nero

Carte in Mano

Bianco (4 carte)

C13 F11 C1 P3

Nero (4 carte)

F8 C5 F7 P11

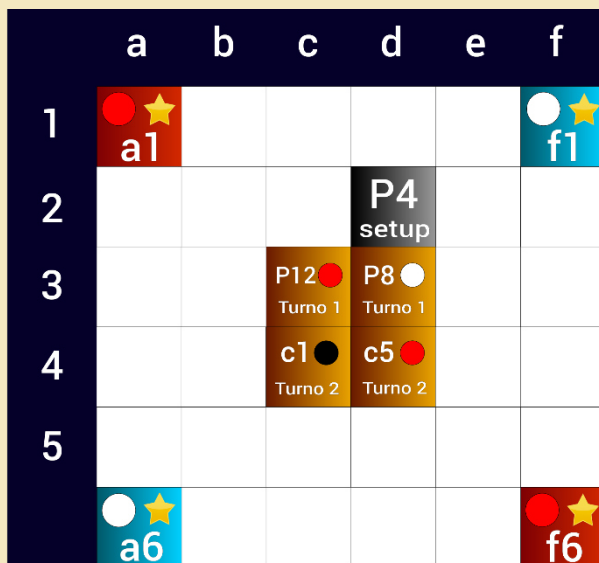
Turno 2: La Battaglia del Centro

Bianco: "Devo impedire al Nero di prendere più controllo"

- **Scelta: C1 in c4** (controlla vertice a6)
- **Nero:** "Prendo l'ultimo centro disponibile!"
- **Scelta: C5 in d4** (controlla vertice f6)

Risultato Turno 2:

- **Bianco controlla:** angoli f1 e a6
- **Nero controlla:** angoli a1 e f6
- **Situazione:** Entrambi hanno 2 vertici



Mosse del turno 2

1. Bianco: A1 in C4 → va in d3 → 🎯 CONTROLLA ANGOLO A6!

1... Nero: C5 in D4 → va in c3 → 🎯 CONTROLLA ANGOLO F6!



Controlli Finali



Bianco: f1 + a6 (2 angoli)



Nero: a1 + f6 (2 angoli)



RISULTATO: PERFETTA PARITÀ! 2-2



Carte in Mano



Bianco (3 carte)



Nero (3 carte)



C13 F11 P3



F8 F7 P11

I Turni Successivi - La Strategia

Ora entrambi i giocatori devono:

1. Avvicinarsi ai propri vertici controllati
2. Impedire all'avversario di raggiungere i suoi
3. Tenere l'ultima carta per il finale

Lezione Appresa

 **Il centro è tutto!** Chi controlla le caselle centrali (c3, c4, d3, d4) ha enormi vantaggi.

ERRORI COMUNI (E COME EVITARLI)

Errore #1: "Metto la carta più forte subito"

✗ **Perché è sbagliato:** Se usi il Re all'inizio, non l'avrai per il finale!

✓ **Fai invece:** Tieni le carte più forti (Re, Regina, Jack) per conquistare i vertici o per eseguire il ribaltone

✗ Errore #2: "Posiziono solo per battere l'avversario"

Perché è sbagliato: Devi pensare strategicamente, non tatticamente

✓ **Fai invece:** Ogni mossa deve avvicinarti al controllo del centro e dei vertici

✗ Errore #3: "Ignoro le caselle centrali"

Perché è sbagliato: Chi controlla il centro ha maggiori probabilità di vincere la partita

✓ **Fai invece:** Priorità assoluta a c3, c4, d3, d4

✗ Errore #4: "Non conto le carte dell'avversario"

Perché è sbagliato: Se l'avversario ha 1 carta e tu 5, è in vantaggio!

✓ **Fai invece:** L'obiettivo è essere primi a restare con una carta, non avere più carte

PERCORSO DI LETTURA CONSIGLIATO



Principiante Assoluto (Mai giocato)

1. ✓ **Questa Guida Rapida**
2. ✓ **Gioca 5 partite** usando solo questa guida



Giocatore Occasionale (Alcune partite fatte)

1. ✓ **Capitolo 1 - Elementi**
2. ✓ **Capitolo 3 – Le fasi del gioco**



Giocatore Esperto (Vuole competere)

1. ✓ **Tutto il manuale nell'ordine**
2. ✓ **Focus speciale su Capitolo 2 – Pattern e Setup e Capitolo 4 – Strategie e tattiche**

Congratulazioni! Se sei arrivato fino a qui, hai già assaporato l'essenza di Skèmino. Ora sei pronto per il viaggio completo attraverso questo affascinante universo strategico.

Il Capitolo 1 – Elementi che segue ti guiderà attraverso ogni elemento del gioco con la precisione e la profondità che merita questa creazione unica. Non scoraggiarti se alcuni concetti sembrano complessi: ricorda che hai già le basi per giocare!

Buon viaggio nel mondo di Skèmino!

SOMMARIO

- ELEMENTI..... 19**
 - Introduzione – Benvenuto in Skèmino 20**
 - Il tabellone – Il tuo campo di battaglia 21**
 - Il sistema algebrico 22*
 - Quadranti - vertici e caselle centrali “le zone magiche” 24*
 - Le carte 25**
 - Chain card di carta 25*
 - Chain card di forbici 26*
 - Chain card di pietra 27*
 - Scopo del gioco..... 28**
 - Altre risorse..... 29**
 - Regole del gioco 30**
 - Regole di base 30*
 - Regole avanzate..... 34*
 - Skèmino Notation..... 40**
 - Caratteristiche..... 40*
 - Mosse..... 42*
 - Commenti..... 45*
 - PSN di una partita completa 45*
 - Sintesi del capitolo 46**
 - Quesiti proposti..... 50**
- PATTERN E SETUP 53**
 - Introduzione..... 54**
 - Pattern 56**
 - Pattern a un elemento 56*
 - Pattern a due elementi..... 62*
 - Pattern a tre elementi..... 66*
 - Pattern a tre elementi a L..... 69*
 - Setup..... 72**

<i>Setup al vertice</i>	72
<i>Setup adiacente al vertice</i>	77
<i>Setup di bordo</i>	86
<i>Setup diagonale al vertice</i>	94
<i>Setup adiacente al centro</i>	108
<i>Setup al centro</i>	123
Sintesi del Capitolo	134
Quesiti proposti	141
LE FASI DEL GIOCO	149
Introduzione	150
Inizio gioco	152
<i>Esempio di inizio gioco</i>	152
Medio gioco	157
<i>Esempio di medio gioco</i>	157
Fine gioco	159
<i>Esempio di fine gioco</i>	159
Sintesi del Capitolo	162
Quesiti proposti	164
STRATEGIE E TATTICHE	165
Introduzione	166
Strategie	168
<i>S0 Occupazione del centro</i>	168
<i>S1 Sequenza della morte</i>	171
<i>S2 Sequenza di blocco vertice</i>	175
<i>S3 Hole</i>	178
Tattiche	180
<i>T0 Blocco casella centrale</i>	180
<i>T1 Controllo Diagonale</i>	182
<i>T2 Carta bloccata</i>	184
<i>T3 Pescata a tabellone saturo</i>	186
Sintesi del Capitolo	187
Quesiti proposti	189

PARAMETRI DEL GIOCO E LIVELLI DI ABILITÀ	191
Introduzione.....	192
Forza e vantaggio dei giocatori	193
<i>Definizione di forza di un giocatore.....</i>	<i>193</i>
<i>Definizione di vantaggio di un giocatore.....</i>	<i>194</i>
Rating dei giocatori.....	196
Sintesi del Capitolo	200
Quesiti proposti.....	201
RISORSE	203
Introduzione.....	204
Risorse	205
<i>Sito web ufficiale</i>	<i>205</i>
<i>Sito e-commerce.....</i>	<i>206</i>
<i>Amazon marketplace</i>	<i>206</i>
<i>App Skalc.....</i>	<i>207</i>
<i>Canale YouTube.....</i>	<i>208</i>
<i>Social media</i>	<i>209</i>
APPENDICE	211
Risposte ai quesiti proposti.....	212
<i>Risposte ai quesiti del Capitolo 1.....</i>	<i>212</i>
<i>Risposte ai quesiti del Capitolo 2.....</i>	<i>214</i>
<i>Risposte ai quesiti del Capitolo 3.....</i>	<i>217</i>
<i>Risposte ai quesiti del Capitolo 4.....</i>	<i>218</i>
<i>Risposte ai quesiti del Capitolo 5.....</i>	<i>219</i>
Indice delle tabelle e delle figure	220
<i>Indice delle tabelle</i>	<i>220</i>
<i>Indice delle figure.....</i>	<i>220</i>

CAPITOLO 1

ELEMENTI





Elementi

Introduzione 20

Il tabellone 21

Il sistema algebrico 22

Quadranti - vertici e caselle centrali 24

Le carte 25

Chain card di carta 25

Chain card di forbici 26

Chain card di pietra 27

Scopo del gioco 28

Altre risorse 29

Regole del gioco 30

Regole di base 30

Regole avanzate 34

Skèmino Notation 40

Caratteristiche 40

Mosse 42

Commenti 45

PSN di una partita completa 45

Sintesi del capitolo 46

Quesiti proposti 50

Introduzione – Benvenuto in Skèmino

Iniziamo ad affrontare il gioco Skèmino partendo dalle basi gli Elementi Fondamentali:

- il tabellone
- le carte
- lo scopo del gioco
- altre risorse
- le regole del gioco
- skèmino notation
- sintesi del capitolo
- quesiti proposti

Il tabellone – Il tuo campo di battaglia

Il tabellone è il luogo dello scontro tra le forze dei due avversari, il Bianco ed il Nero, mediante la collocazione delle carte. Geometricamente, possiamo notare come la sua forma sia costituita da 36 piccole “caselle” o “celle”.

	a	b	c	d	e	f
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Figura 1 - Il tabellone: 36 caselle

All'interno del tabellone sono presenti spazi geometrici» ben definiti: sei, identiche sequenze di caselle, parallele l'una all'altra, disposte verticalmente, e denominate colonne (dalla “a” alla “f”).

	a	b	c	d	e	f
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Figura 2 – Il tabellone: 6 colonne verticali

Oltre alle colonne sono presenti, egualmente, sei sequenze di caselle, sempre parallele l'una all'altra, disposte orizzontalmente denominate righe (dall'1 al 6).

	a	b	c	d	e	f
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Figura 3 – Il tabellone: 6 righe orizzontali

Il sistema algebrico

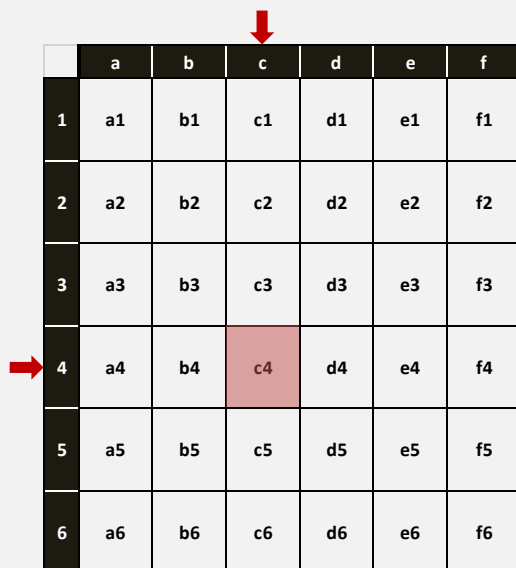
Gli spazi definiti in precedenza come:

- **righe**, le 6 linee orizzontali
- **colonne**, le 6 linee verticali

generano nelle loro intersezioni 36 caselle.

Familiarizzare con questi «spazi» è essenziale per il giocatore perché come si vedrà l'uso e la collocazione delle carte, oltre a rispettare le regole del gioco, sarà determinata dalle configurazioni geometriche “schemi” o “pattern” presenti sul tabellone.

Il sistema algebrico permette di identificare univocamente ogni casella associando ad essa i corrispondenti indici di colonna e di riga:



	a	b	c	d	e	f
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6

Figura 4 – Il tabellone: il sistema algebrico

In Figura 4 si può notare che la cella evidenziata, in rosso, è denominata c4 perché identificata dall'indice di colonna c e dal numero di riga 4. Diviene così molto semplice registrare una mossa e poterla consultare in futuro, oltre che ricordarla mnemonicamente.



Il sistema algebrico non è sufficiente per la memorizzazione completa delle mosse dei giocatori durante il gioco ma è necessario anche conoscere la "Skèmino notation" descritta più avanti.

Quadranti - vertici e caselle centrali “le zone magiche”

Dividendo il tabellone in quattro parti uguali sfruttando le simmetrie rispetto agli assi orizzontali e verticali passanti per il centro:

		I QUADRANTE			II QUADRANTE			
		a	b	c	d	e	f	
1	a1						f1	
2								
3			c3	d3				
4			c4	d4				
5								
6	a6						f6	
		IV QUADRANTE			III QUADRANTE			

Figura 5 – Il tabellone: quadranti, vertici e caselle centrali

si può osservare la presenza di quattro quadranti, e all’interno dei quali l’esistenza di un vertice e di una casella centrale corrispondente.

- **I QUADRANTE** (azzurro): vertice **a1** e casella centrale **c3**
- **II QUADRANTE** (verde): vertice **f1** e casella centrale **d3**
- **III QUADRANTE** (giallo): vertice **f6** e casella centrale **d4**
- **IV QUADRANTE** (rosso): vertice **a6** e casella centrale **c4**

Questa rappresentazione, come si vedrà nei paragrafi successivi, semplificherà l’analisi durante la partita permettendo ai giocatori di focalizzare l’attenzione su un quadrante alla volta.

Le carte

Un altro elemento fondamentale del gioco Skèmino sono le “chain card”, che i giocatori devono saper collocare sul tabellone rispettando le regole del gioco e attivando le strategie e le tattiche opportune per ottenere la vittoria.

Esse sono 39 caratterizzate da 3 “semi” o “simboli” diversi, presi in prestito alla “morra cinese”: carta (C), forbici (F) e pietra (P). Per ogni seme sono previste 13 carte con valore che parte dall’“Asso” al “K”.

Chain card di carta

Di seguito sono riportate le 13 chain card appartenenti al seme di carta.



Figura 6 – *Le carte - chain card di carta*

Chain card di forbici

Di seguito sono riportate le 13 chain card appartenenti al seme di forbici.

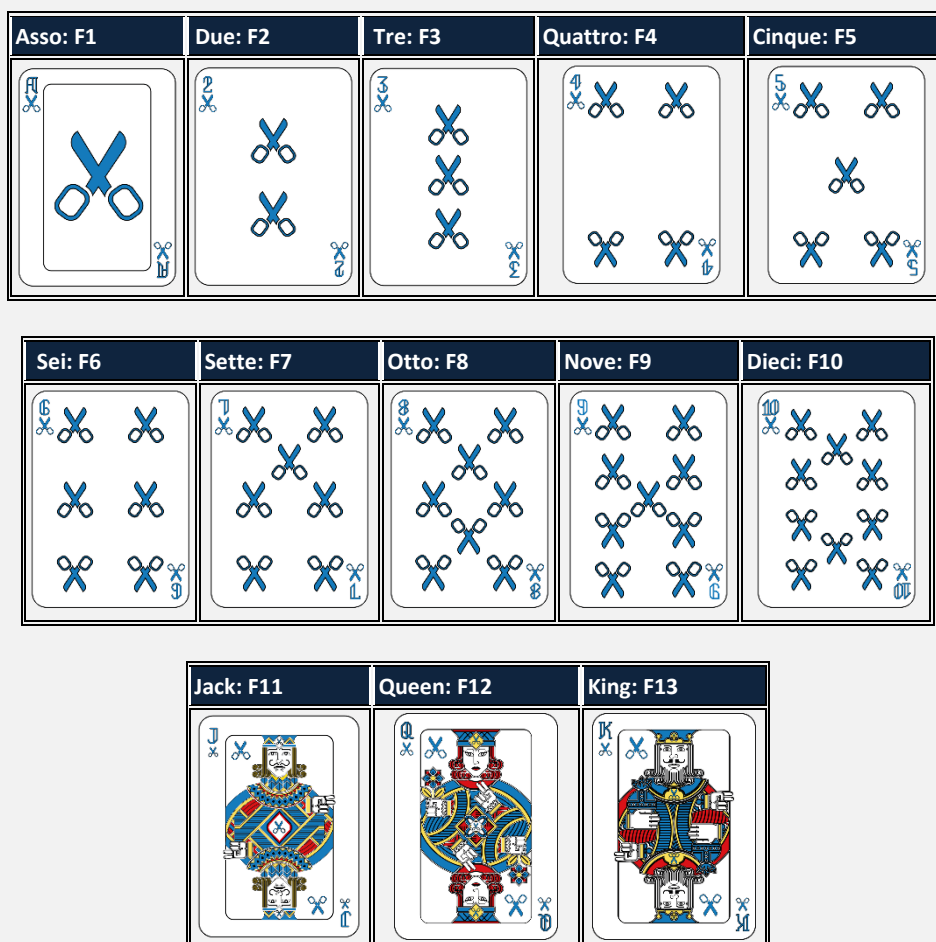


Figura 7 – Le carte - chain card di forbici

Chain card di pietra

Di seguito sono riportate le 13 chain card appartenenti al seme di pietra.



Figura 8 – Le carte - chain card di pietra

Scopo del gioco

Un giocatore **vince** la **partita** di skèmino se per primo riesce a collocare l'**ultima chain card** in suo possesso su un **vertice** del tabellone. Nel paragrafo **Le regole del gioco** si vedrà che esistono situazioni in cui questo obiettivo non è sempre raggiungibile; in tali casi sono previste altre condizioni di fine partita. Per ora limitiamoci a sapere che lo scopo principale di un giocatore è quello di conquistare un vertice del tabellone.



Figura 9 – Scopo del gioco – Esempio di finale di partita

In Figura 9 è riportato un finale di partita a skèmino in cui il giocatore Max riuscendo a collocare l'ultima chain card, il 7 di carta, sul vertice in alto a sinistra a1 vince la partita. La partita completa è disponibile sul canale YouTube "Skèmino il gioco origeniale!" <https://www.youtube.com/watch?v=VlfdDmc2f14>

SCAN ME !



Altre risorse

Il gioco skèmino insieme al tabellone e alle carte ha altri elementi che sono necessari per eseguire le partite, riportati di seguito:

- 11 loop card utilizzate per segnalare gli “hole” sul tabellone



Figura 10 – Altre risorse – Loop card

- 1 dado numerico (1, 2, 3, 4, 5 e 6) utilizzato per estrarre a sorte l'indice di riga della casella dove andrà collocata la carta iniziale nella fase di setup



Figura 11 – Altre risorse – Dado numerico

- 1 dado alfabetico (A, B, C, D, E e F) utilizzato per estrarre a sorte l'indice di colonna della casella dove andrà collocata la carta iniziale nella fase di setup

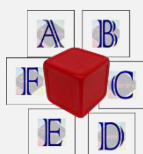


Figura 12 – Altre risorse – Dado alfabetico

- 1 dado bicolore a 6 facce (3 bianche e 3 nere) utilizzato per stabilire il giocatore che inizia il turno nella fase di setup



Figura 13 – Altre risorse – Dado bicolore

- 4 gettoni bianchi per il controllo dei vertici del giocatore bianco
- 4 gettoni neri per il controllo dei vertici del giocatore nero

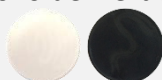


Figura 14 – Altre risorse – Gettoni di controllo vertice

Regole del gioco

Le regole del gioco ci permettono di conoscere quali carte possono essere selezionate e come queste possono essere disposte sul tabellone. Sono di due tipi:

- Le **Regole di base**, che stabiliscono la forza delle carte
- Le **Regole avanzate**, che definiscono i vincoli da rispettare per la collocazione delle carte sul tabellone.

Entrambe saranno adeguatamente trattate nei paragrafi successivi.

Regole di base

Le regole di base permettono di stabilire la forza delle carte e sono:

- Regole della morra cinese
- Regole del numero
- Regole del loop simbolico
- Regole del loop numerico



Regole della morra cinese (MRB)

Hanno priorità sulle regole del numero. Si applicano in presenza di simboli diversi.

Prima regola MRB1 - La chain card di Pietra rompe quella di forbici

- In presenza di chain card di pietra e di forbici vincono le prime indipendentemente dal numero posseduto. Infatti in figura seguente si può osservare che il 4 di pietra vince sul Jack di forbici.



Figura 15 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della prima regola MRB1

Seconda regola MRB2 - La chain card di forbici taglia quella di carta

- In presenza di chain card di forbici e di carta vincono le prime indipendentemente dal numero posseduto. Infatti in figura seguente si può osservare che il 7 di forbici vince sul K di carta.



Figura 16 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della seconda regola MRB2

Terza regola MRB3 - La chain card di carta avvolge quella di pietra

- In presenza di chain card di carta e di pietra vincono le prime indipendentemente dal numero posseduto. Infatti in figura seguente si può osservare che l'Asso di carta vince sul 9 di pietra.

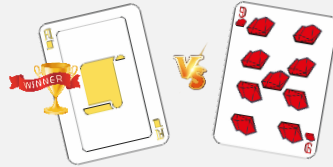


Figura 17 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della terza regola MRB3

Regole del numero (NRB)

Si applicano solo alle chain card con lo stesso seme o simbolo. Nella tabella seguente per ogni numero è riportato il suo valore e quelli vinti:

Numero	Valore conta	Numeri vinti										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Asso (A)	1	K										
Due (2)	2	A										
Tre (3)	3	A	2									
Quattro (4)	4	A	2	3								
Cinque (5)	5	A	2	3	4							
Sei (6)	6	A	2	3	4	5						
Sette (7)	7	A	2	3	4	5	6					
Otto (8)	8	A	2	3	4	5	6	7				
Nove (9)	9	A	2	3	4	5	6	7	8			
Dieci (10)	10	A	2	3	4	5	6	7	8	9		
Jack (J)	11	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Queen (Q)	12	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J
King (K)	13	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q

Tabella 1 – Regole del gioco – Forza e valore dei numeri

Valore conta – È il valore della carta nei finali in cui si va alla conta.

Numeri vinti – Ad esempio il numero 8 vince 7 numeri dall'Asso fino al 7, mentre fa eccezione il K che vince tutti i numeri tranne l'Asso.

Generalizzando si possono definire due regole che coprono tutte le casistiche della Tabella 1.

Prima regola NRB1 - La chain card con numero più grande vince su quella con numero più piccolo.

- In figura seguente si può osservare la presenza di due carte di Pietra il 4 e Q, essendo il Q più forte del 4 risulta vincente:



Figura 18 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della prima regola NRB1

Seconda regola NRB2 - Eccezione “La minima batte la massima”: La chain card con l’Asso vince su quella di K.

- In figura seguente si può osservare la presenza di due carte di Forbici l’Asso e il K, essendo l’Asso più forte del K risulta vincente:



Figura 19 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della seconda regola NRB2

Nelle NR non esiste un numero che vince tutti gli altri in modo assoluto.

Regola del loop simbolico (SLRB)

In caso di presenza di almeno tre chain card con simboli diversi si verifica un loop simbolico dove nessuna carta è vincente.

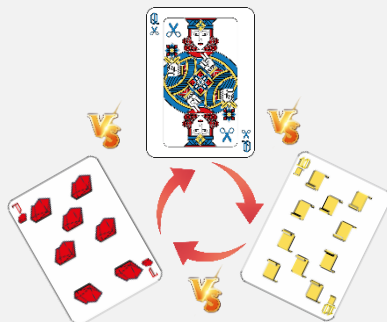


Figura 20 – Regola del loop simbolico – Esempio di applicazione della regola SLRB

Regole del loop numerico (NLRB)

In caso di presenza di almeno tre chain card con lo stesso simbolo: dell'Asso, del K e di una qualunque altra carta si verifica un loop numerico.

Nell'esempio di Figura 21 si può osservare che sono presenti 3 carte di forbici dove il K vince sul 10, il 10 vince sull'A e l'A vince sul K.

Anche in questo caso nessuna carta è vincente.

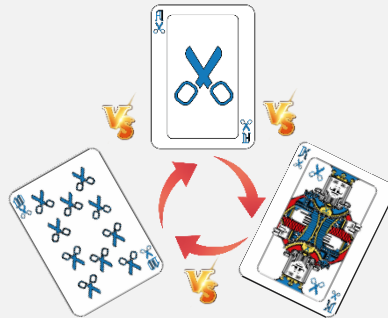


Figura 21 – Regola del gioco – Esempio di applicazione della regola NLRB

Regole del loop ibrido (HLRB)

In caso di presenza di almeno 5 chain card seguenti:

- 2 carte: Asso e K dello stesso simbolo;
- 2 carte qualunque del simbolo vinto da quello delle precedenti;
- se la 5ª carta è di simbolo diverso dagli altri si ha un loop simbolico, mentre se è dello stesso simbolo dell'Asso e del K si ha un loop numerico.

In base al simbolo della 5ª carta si può ottenere un loop simbolico oppure numerico.

Anche in questo caso nessuna carta è vincente.

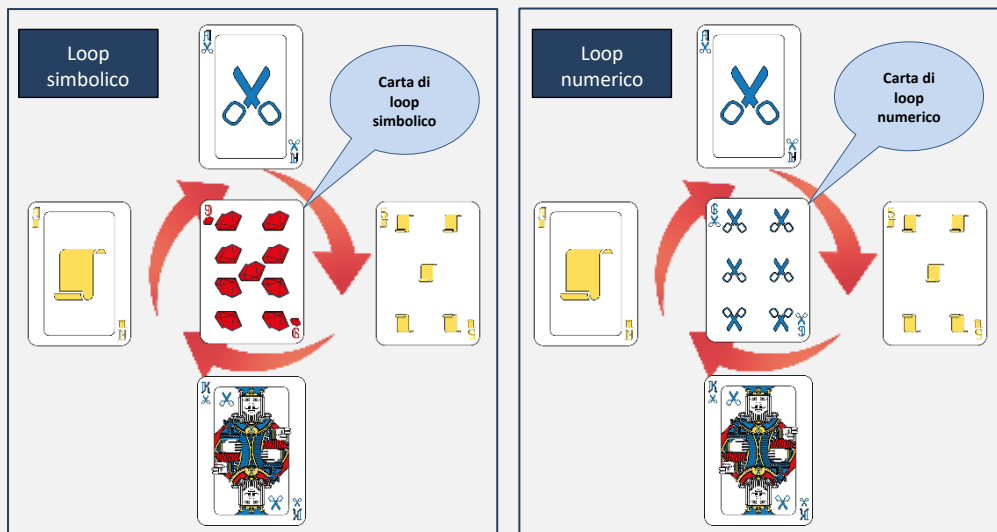


Figura 22 – Regola del gioco – Esempio di applicazione della regola HLRB

Regole avanzate

Le regole avanzate permettono di stabilire come disporre le carte sul tabellone nel corso di una partita a skèmino e sono di tre tipi:

- **Regole di setup** (passi per il setup della partita)
- **Regole di posizionamento** (vincoli da rispettare durante la partita)
- **Regole di fine gioco** (condizioni di fine della partita)

Regole di Setup (SRA)

Sono da seguire durante la fase preparatoria di una partita a skèmino. Un giocatore sistema il tabellone sul tavolo quindi:

- SRA1. dispone il mazzo di 39 carte da gioco coperte sopra l'immagine con il logo Chain Card Game*
- SRA2. dispone le 11 carte di loop sopra l'immagine con i 3 simboli (Pietra, Carta e Forbice)*
- SRA3. dispone i segnalini bianchi e neri sui rispettivi cerchi stellati (2 su ogni immagine)*
- SRA4. dispone gli avatar corrispondenti ai livelli di abilità dei giocatori sui rispettivi segnaposto (la prima volta livello Principiante, per i dettagli si rimanda al capitolo PARAMETRI DEL GIOCO E LIVELLI DI ABILIT)*
- SRA5. mescola i 3 dadi dal sacchetto nero e li lancia sul tavolo da gioco.*

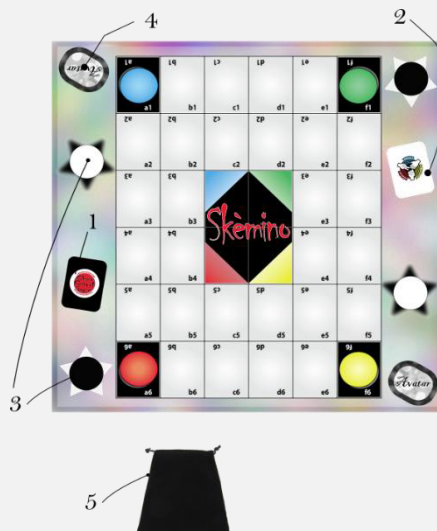


Figura 23 – Regole del gioco – Applicazione delle regole di setup SR

Di seguito si riporta un esempio di sortita dei 3 dadi

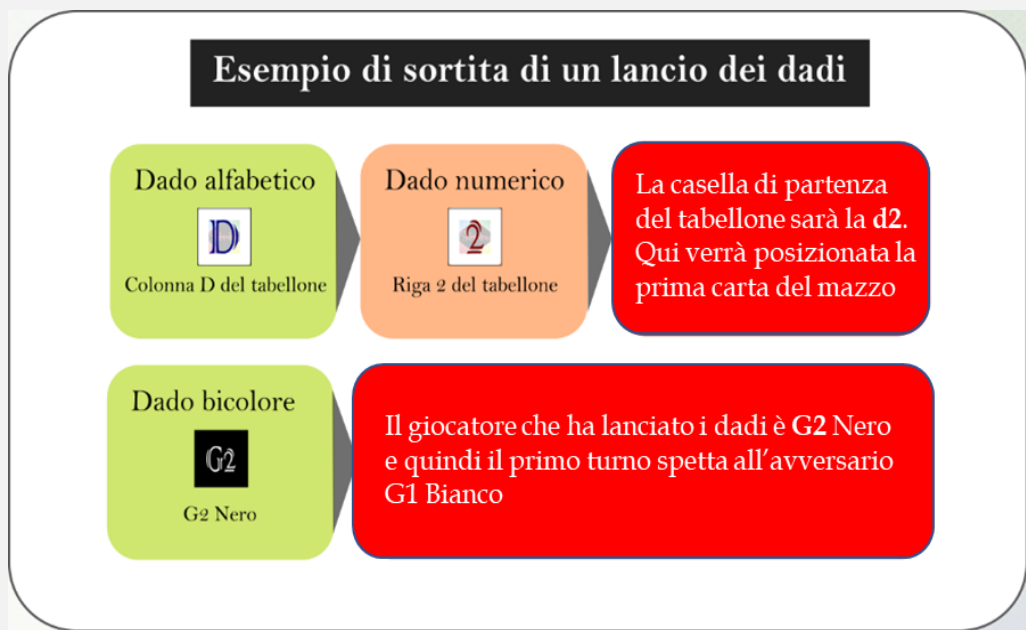


Figura 24 – Regole del gioco – Esempio sortita dei 3 dadi



- il dado alfabetico permette di ottenere l'indice di colonna
- il dado numerico permette di ottenere il numero di riga
- il dado bicolore permette di conoscere il giocatore che inizia il gioco: se esce il bianco il giocatore che ha lanciato i dadi inizia il turno e l'avversario distribuisce le carte, viceversa se sortisce il nero le distribuisce e inizia il turno l'avversario.

SRA6. Il giocatore nero mischia le carte e le fa alzare al suo avversario, poi preleva una carta dalla sommità del mazzo (nell'es. il 3 di pietra P3) e la colloca nella posizione individuata con la sortita dei dadi (nell'es. d2) del punto 5.

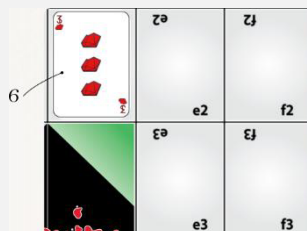


Figura 25 – Regole del gioco – Prima carta di setup sul tabellone

SRA7. Il giocatore G2 nero distribuisce 5 carte scoperte, una alla volta, partendo dall'avversario (vedi in Figura 26 e in Figura 27).

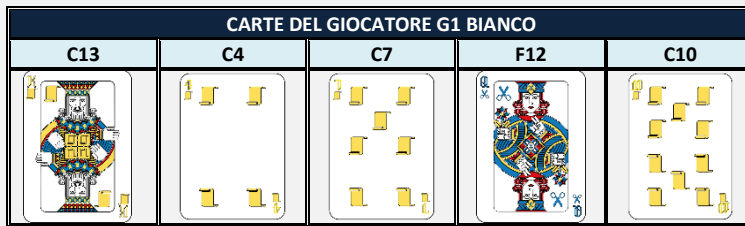


Figura 26 – Regole del gioco – Carte iniziali del giocatore bianco

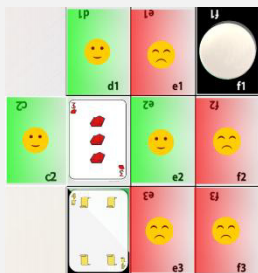


Figura 27 – Regole del gioco – Carte iniziali del giocatore nero

SRA8. Il giocatore G1 bianco inizia il gioco verificando se possiede una carta in grado di vincere quella già presente sul tavolo (sfruttando le Regole di base).

Regole di posizionamento (PRA)

Gli 8 step precedenti sono necessari per il setup del gioco, mentre per sapere come muoversi sul tabellone occorre conoscere le regole di posizionamento delle carte.



PRA1 – Regola del contatto – Una carta deve essere collocata sempre in posizione “adiacente” o “contigua” a quelle vinte sul tabellone mai in diagonale e in celle vuote isolate.

PRA2 – Regola dell’occupazione – Non è possibile posizionare le carte su celle già occupate, ad eccezione della carta di ribaltone come si vedrà nelle Regole di fine gioco.

Figura 28 – Regole del gioco – PRA1 Regola del contatto e PRA2 Regola dell’occupazione

Ad. Esempio in figura il 4 di carta, C4, che batte il 3 di Pietra, P3, può essere posizionato in c2, d1, e2 e d3 (in verde con emoticon felici). Tutte le altre posizioni (in rosso con emoticon tristi) non sono ammesse.

PRA3 – Regola della pesca – Il giocatore che non colloca una carta sul tabellone è costretto a prelevarne un'altra dalla sommità del mazzo.

PRA4 – Regola di fine turno – Il turno di un giocatore termina dopo aver posizionato una carta sul tabellone o dopo aver pescato.

PRA5 – Regola del hole – Un buco o "hole" è una cella sulla quale non è possibile inserire nessuna carta perché si creerebbe una situazione di loop. L'hole si verifica quando nelle caselle adiacenti a una vuota sono presenti:

- almeno 3 carte con simboli diversi, qualunque carta si tenti di inserire nella casella vuota viene vinta dalle altre perché si verifica un loop simbolico.
- l'Asso e il K dello stesso simbolo e altre due carte di simbolo vinto dalle prime, qualunque carta si tenti di inserire nella casella vuota essa viene vinta dalle presenti perché si verifica un loop numerico.

In caso di "hole" su una cella si colloca su di essa la carta di "loop".

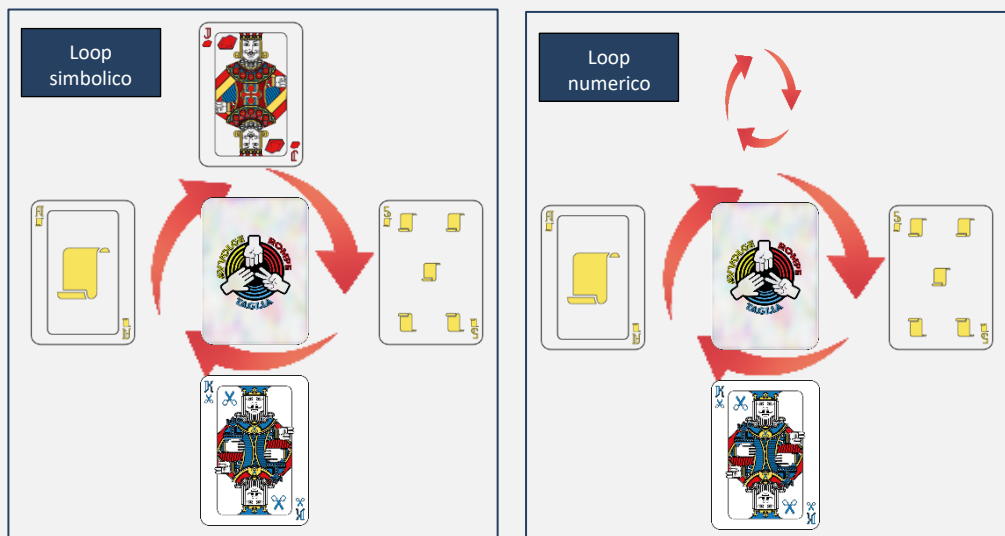


Figura 29 – Regole del gioco – PRA5 Regola del "Hole"

PRA6 – Regola dell'esclusiva– Quando un giocatore posiziona una carta su una delle caselle centrali (c3, c4, d3 o d4) ottiene l'esclusiva sul vertice corrispondente (a1, a6, f1 o f6) se questo è vuoto ovvero non è occupato dalla carta di setup. Il giocatore per indicare l'esclusiva colloca un gettone sul vertice controllato. L'avversario può conquistare il vertice solo con il "ribaltone" come si vedrà nelle Regole di fine gioco.



Figura 30 – Regole del gioco – PRA6 Regola dell'esclusiva su un vertice

In Figura 30 il giocatore bianco collocando il 7 di carta, C7, sulla casella centrale d4 ottiene l'esclusiva sul vertice f6 dove posiziona un gettone bianco per indicarne il controllo.

PRA7 – Regola del vertice – Una carta può essere collocata da un giocatore su un vertice:

- da esso controllato solo se è l'ultima rimasta
- libero (non controllato da nessun giocatore) solo se è l'ultima rimasta
- controllato dall'avversario solo in caso di "ribaltone" come si vedrà nelle Regole di fine gioco.

PRA8 – Regola del limite carte possedute – Non è possibile possedere più di 10 carte. Un giocatore in possesso di 10 carte non collocabili sul tabellone è costretto a cedere il turno senza pescare.

Regole di fine gioco (ERA)

Ora descriviamo le regole che stabiliscono quando termina una partita a Skèmino.

ERA1 – Regola della conquista del vertice – La partita termina quando un giocatore riesce a collocare l'ultima carta posseduta su un vertice da esso controllato o ancora disponibile, vincendo la partita.

ERA2 – Regola di saturazione del tabellone – La partita termina quando non è più possibile collocare carte sul tabellone divenuto "saturato". Se l'ultima carta è collocata dal giocatore:

- bianco - la partita termina con il turno del giocatore nero, che pesca una carta dal mazzo se in possesso di meno di 10 carte.
- nero - la partita termina.

L'ultimo turno deve essere sempre quello del giocatore nero. Vince la partita il giocatore che ha totalizzato meno punti ottenuti sommando i valori delle carte possedute (vedere in Tabella 1 – Regole del gioco – Forza e valore dei numeri). Se nessuno dei giocatori si accorge che il tabellone è saturo la partita potrà procedere fino all'esaurimento del mazzo (vedi ERA3). Più avanti nella tattica T3 Pescata a tabellone saturo del capitolo Strategie e tattiche si sfrutterà questa situazione.

Skèmino Notation

La notazione del gioco Skèmino (abbreviata **PSN**, dall'inglese: *Portable Skèmino Notation*) è un formato usato per memorizzare le partite di Skèmino.

È stato definito per essere facilmente comprensibile dall'uomo e comodamente usato dai software per computer. Le mosse sono descritte in notazione algebrica, molto simile a quella definita per il gioco degli scacchi, e sono raccolte all'interno di file con estensione ".psn".

Sono previsti due formati, uno di "importazione" e l'altro di "esportazione". Il primo si riferisce a dati che potrebbero essere stati preparati a mano. Il secondo si riferisce a dati preparati dal software; questa rappresentazione richiede che il file relativo ad una stessa partita, generato da due programmi diversi, sia identico. Il formato prevede tre tipi di contenuti: caratteristiche, mosse e commenti.

Caratteristiche

Le caratteristiche della partita (nomi dei giocatori, luogo, data, eccetera) vengono inserite tra parentesi quadre "[...]". Tra le varie caratteristiche, sette sono obbligatorie: nel formato di esportazione devono sempre essere presenti, in questo ordine:

1. **Event** - il nome del torneo o della sfida.

Esempi:

- [Event "World Championship"]
- [Event "Casual Game"]
- [Event "?"]

2. **Site** - il luogo dell'evento, nel formato "Città, Regione NAZIONE", dove NAZIONE viene espresso nel codice internazionale di tre lettere ISO 3166-

1. Esempi:

- [Site "Rome, Lazio ITA"]
- [Site "New York City, NY USA"]
- [Site "?"]

3. **Date** - la data d'inizio della partita, nel formato "AAAA.MM.GG".

Esempi:

- [Date "1992.08.31"]
- [Date "1993.??.??"]
- [Date "????.??.??"]

4. **Round** - il numero della partita giocata.

Esempi:

- [Round "1"]
 - [Round "3"]
 - [Round "?"]
5. **White** - il nome del giocatore che usa il bianco, nel formato "Nome, Cognome".
Esempi:
- [White "Computer"]
 - [White "Elon Musk"]
 - [White "Anonymous1"]
6. **Black** - il nome del giocatore che usa il nero, nel formato "Nome, Cognome". Esempi:
- [Black "Max Franchi"]
 - [Black "M. Franchi"]
 - [Black "?"]
7. **Result** - il risultato della partita. Sono possibili solo le seguenti possibilità:
Esempi:
- [Result "0-1"] - il nero vince
 - [Result "1-0"] - il bianco vince
 - [Result "1/2-1/2"] - patta
 - [Result "*"] - risultato sconosciuto o partita interrotta o in corso.
8. **Strategy** – strategie o tattiche adottate nella partita
Esempi:
- [Strategy ""] – strategia non conosciuta
 - [Strategy "S0, T2"] – strategia S0 - Occupazione del centro / Tattica T2 – Carta bloccata
9. **White Time** – tempo totale utilizzato dal bianco, nel formato hh:mm:ss
Esempi:
- [White Time "00:03:45"] – 3 min e 45 sec.
10. **Black Time** – tempo totale utilizzato dal nero, nel formato hh:mm:ss
Esempi:
- [Black Time "00:05:01"] – 5 min e 01 sec.
11. **NCard** – numero di carte iniziali distribuite ai giocatori
Esempi:
- [NCard "5"] – 5 carte iniziali (default game)

Mosse

Le mosse di una partita sono rappresentate con la Skèmino Algebraic Notation, **SAN** che pur non essendo obbligatoria è consigliabile conoscerla per affrontare i tornei.

La SAN prevede la combinazione tra:

- l'iniziale del seme della chain card (*P per Pietra, C per Carta e F per Forbici*) accoppiata con il numero indicato sulla chain card (*1 per A, 2, 3, ..., 11 per il J, 12 per il Q e 13 per il K*);
- il separatore “:”;
- il codice della cella di destinazione come stabilito da **Il sistema algebrico**. Importante ricordare che il simbolo della chain card deve essere sempre maiuscolo mentre la componente alfabetica della cella (ovvero l'indice di colonna) deve essere sempre minuscola.

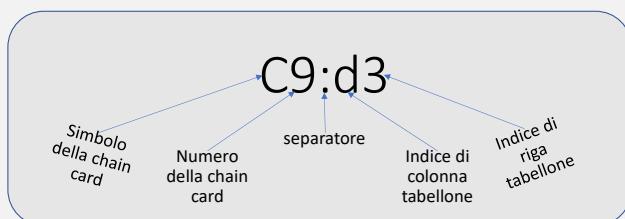


Figura 32 – *Portable Skèmino Notation – Skèmino Algebraic Notation*

In Figura 32 la notazione *C9:d3* sta ad indicare che il 9 di Carta è posizionato in cella d3 corrispondente alla situazione seguente sul tabellone:

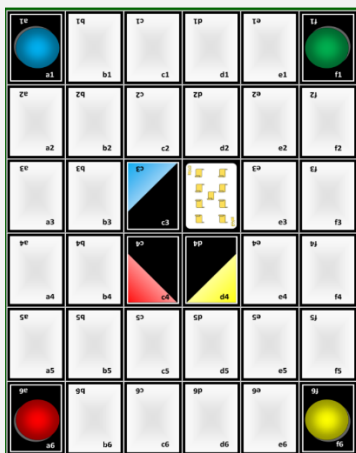


Figura 33 – *Portable Skèmino Notation – Mossa rappresentata sul tabellone*

La situazione iniziale del gioco ovvero il turno zero è rappresentato mediante la PSN in modo seguente:

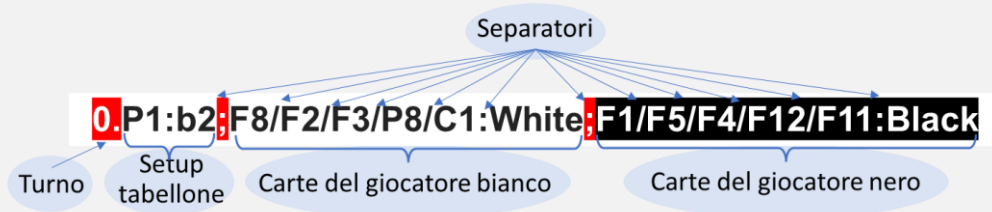


Figura 34 – *Portable Skèmino Notation* – Rappresentazione PSN del turno di setup

dove:

- tra lo "0." e il primo ";" è riportata la carta di setup posizionata sul tabellone (nell'es. l'Asso di Pietra posizionata in b2, in base a quanto stabilito dal sistema algebrico);
- tra il primo e il secondo ";" sono riportate le carte iniziali distribuite al giocatore bianco (nell'es. si può notare come ogni carta sia separata da un carattere slash "/" e da ":" per separare l'ultima carta dal colore del giocatore "White");
- dopo il secondo ";" sono riportate le carte iniziali distribuite al giocatore nero (analogamente alla situazione precedente ogni carta è separata da un carattere slash "/" e infine da ":" per separare la quinta carta dal colore del giocatore "Black").

In Figura 35 è rappresentata graficamente la situazione corrispondente della partita al turno iniziale (0 o di setup):

- sul tabellone l'Asso di Pietra nella cella b2
- Il giocatore bianco che possiede l'8, il 2 e il 3 di forbici, l'8 di pietra e l'Asso di carta
- il giocatore nero che possiede l'Asso, il 5, il 4, il Q e il J di forbici



Figura 35 – *Portable Skèmino Notation* – Rappresentazione grafica setup partita

Le successive mosse sono rappresentate in base alla struttura seguente:



Figura 36 – *Portable Skèmino Notation* – Rappresentazione PSN turni successivi

Ad esempio per il 2° turno:

2.C1:c3|3*;F1:c4|5*

- il bianco ha posizionato l’asso di carta in c3 ed è rimasto con 3 carte (il simbolo “|” separa la mossa dal numero di carte rimanenti. Il simbolo asterisco “*” enfatizza la conquista dell’esclusiva sul vertice a1 corrispondente alla cella centrale c3);
- il nero ha posizionato l’asso di forbici in c4 ed è rimasto con 5 carte (anche in questo caso il simbolo “|” serve per separare la posizione dal numero di carte rimanenti e il simbolo asterisco “*” enfatizza la conquista del controllo del vertice a6 associato alla cella centrale c4).

Ad esempio per il 5° turno:

5.P9|2;P13:c6|2

- il bianco in questo caso ha pescato (quando il simbolo “:” è mancante significa che il giocatore ha pescato una carta dal mazzo, nell’es. il 9 di pietra con 2 carte rimaste);
- il nero ha posizionato il K di pietra in cella c6 ed è rimasto con 2 carte.

Ad esempio per il turno finale:

9.C8:f1|0;F5:f1|0#

- Il bianco in questo caso ha posizionato la sua ultima carta, l’8 di carta, in f1 (il simbolo “¿” sta ad indicare la vincita provvisoria del bianco in attesa del turno del nero);
- Il nero sfrutta l’errore clamoroso del bianco per sferrare l’attacco finale di ribaltone con il 5 di forbici sul vertice f1 (il simbolo “#” sta ad indicare il vincitore della partita, ovvero il nero).

Se il nero non disponeva della carta di “reverser” la partita sarebbe terminata con la vittoria del bianco:

9.C8:f1|0#

Nel caso di finali in cui si va alla conta, perché le carte del mazzo sono terminate o perché non è possibile inserirne altre sul tabellone, si inserisce alla fine il blocco seguente:

%[PunteggioBianco] **#** **-** [PunteggioNero] se vince il bianco
%[PunteggioBianco] **-** [PunteggioNero] **#** se vince il nero

- “%” indica l’inizio dei punteggi delle carte;
- “#” indica il giocatore vincitore, si posiziona subito dopo il punteggio più basso;
- “-” è un separatore dei due punteggi.

Ad esempio:

40.C7:a2|3;F2:e4|1%27-7#

al 40° turno il bianco posiziona il 7 di carta in a2 rimanendo con 3 carte, il nero colloca il 2 di Forbici in e4 rimanendo con una carta. La partita termina con la vittoria del nero perché ha il punteggio più basso 7 contro il 27 dell’avversario.

Commenti

I commenti possono essere inseriti sia su un'unica riga, preceduti da ";", sia su più righe, inseriti tra parentesi graffe "{...}". Non è possibile annidare i commenti.

PSN di una partita completa

Si riporta di seguito un esempio di una partita completa in formato PSN.

<pre>[Event "World Championship Skèmino"] [Site "Parma Italia ITA"] [Date "2018.03.23"] [Round "3"] [White "Max"] [Black "Computer"] [Result "1-0"] [Strategy ""] [WhiteTime "0:16:48"] [BlackTime "0:00:09"] [NCard "5"]</pre>	Caratteristiche
<pre>0.P1:b2;F8/F2/F3/P8/C1:White;F1/F5/F4/F12/F11:Black 1.P8:b3 4;P13 6 2.C1:c3 3*;F1:c4 5* 3.F2:d3 2*;F11:d4 4* 4.F3:d2 1;F12:c5 3 5.P9 2;P13:c6 2 6.F8:d1 1;F4:e3 1 7.C8 2;C7 2 8.P9:e1 1;C7:b6 1 9.C8:f1 0;F5:f1 0#</pre>	Mosse
<pre>{Partita dimostrativa eseguita con un prototipo software livello basso del motore di calcolo}</pre>	Commenti

Figura 37 – *Portable Skèmino Notation* – Rappresentazione completa di una partita

Sintesi del capitolo

Riassumendo gli elementi fondamentali del gioco da tavolo Skèmino sono:

- Il **tabellone**, terreno su cui si affrontano i due avversari, è costituito da 6 righe e 6 colonne le cui intersezioni formano 36 caselle. Ogni casella è rappresentata univocamente da un codice alfanumerico come stabilito dal sistema algebrico, dove le colonne sono identificate con le lettere dalla a alla f e le righe dai numeri da 1 al 6. Ad es. c4 indica la casella appartenente alla 3^a colonna e alla 4^a riga. Inoltre è importante sottolineare che il tabellone è suddiviso in 4 quadranti speculari, aventi una casella centrale e un vertice corrispondente. Come si vedrà nel capitolo **Pattern e setup** sfruttando la simmetria dei quadranti sarà possibile semplificare l'analisi di una partita.
- 39 **chain card**, 13 (*A, 2, 3, ..., 10, Jack, Q e K*) per ogni simbolo (*Pietra, Carta e Forbici*).
- lo **scopo del gioco**, ovvero conquistare per primi un vertice del tabellone con l'ultima carta posseduta.
- 3 **dadi** per la fase di setup:
 - numerico per individuare il numero di riga della casella di setup;
 - alfabetico per individuare la colonna della casella di setup;
 - bicolore per stabilire il giocatore che inizia per primo il turno.
- 4 **gettoni** di colore bianco e 4 di colore nero necessari ai giocatori per segnalare durante la partita il controllo di un vertice, "esclusiva".
- 11 **loop card** utilizzate per segnalare i buchi o "**hole**" che si verificano durante una partita.
- 10 x 2 **avatar** utilizzati dai giocatori per esibire il livello di abilità raggiunto

Si riportano di seguito le tabelle di sintesi contenenti le regole di base e avanzate del gioco Skèmino.

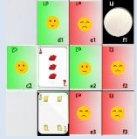
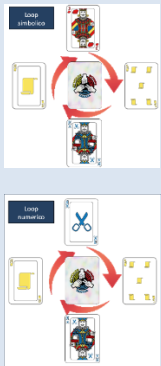
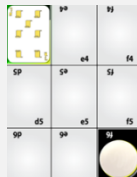
ID	Regole di base	Descrizione	Esempio
MRB1	Prima regola della morra cinese “Pietra”	La chain card di Pietra rompe quella di forbici	P4 vince su F11
MRB2	Seconda regola della morra cinese “Carta”	La chain card di forbici taglia quella di carta	F7 vince su C13
MRB3	Terza regola della morra cinese “Forbici”	La chain card di carta avvolge quella di pietra	C1 vince su P9
NRB1	Prima regola del numero	La chain card con numero più grande vince su quella con numero più piccolo <i>[Le chain card devono avere stesso simbolo]</i>	P12 vince su P4
NRB2	Seconda regola del numero	Eccezione “La minima batte la massima”: L’Asso vince sul K <i>[Le chain card devono avere stesso simbolo]</i>	F1 vince su F13
SLRB	Regola del loop simbolico	In caso di presenza di almeno tre chain card con simboli diversi si verifica un loop simbolico e nessuna carta è vincente	F12 vs C10 vs P7 <i>[Nessuno vince!]</i>
NLRB	Regola del loop numerico	In caso di presenza di almeno tre chain card con lo stesso simbolo, dell’Asso e del K si verifica un loop numerico. Nessuna carta è vincente	F10 vs F1 vs F13 <i>[Nessuno vince!]</i>
HLRB	Regola del loop ibrido	In caso di presenza di almeno 5 chain card: - 2 carte: Asso e K dello stesso simbolo; - 2 carte di simbolo vinto da quello delle precedenti. Se la 5a carta è di simbolo diverso dagli altri si ha un loop simbolico. Se la 5° carta è dello stesso simbolo dell’Asso e del K si ha un loop numerico.	F1vsF13vsC1vsC5 Caso 5° carta: P9 <i>[Loop Simbolico]</i> Caso 5° carta: F6 <i>[Loop numerico]</i>

Tabella 2 – Sintesi del capitolo – Regole di base

ID	Regole avanzate Setup: Step by step	Esempio
SRA1	Un giocatore dispone il mazzo di 39 carte da gioco coperte sopra l'immagine con il logo Chain Card Game	-
SRA2	dispone le 11 carte di loop sopra l'immagine con i 3 simboli (Pietra, Carta e Forbice)	-
SRA3	dispone i gettoni bianchi e neri sui rispettivi cerchi stellati (2 su ogni immagine)	-
SRA4	dispone gli avatar corrispondenti ai livelli di abilità dei giocatori sui rispettivi segnaposto (la prima volta livello Principiante)	-
SRA5	mescola i 3 dadi dal sacchetto nero e li lancia sul tavolo da gioco: - se viene estratto il colore bianco il giocatore che ha lanciato i dadi inizia il turno; - se viene estratto il colore nero il giocatore che ha lanciato i dadi da le carte.	Esito estrazione dadi: Numerico: 2 Alfabetico: D Bicolor: Nero
SRA6	Il giocatore nero mischia le carte e le fa alzare al suo avversario, poi preleva una carta dalla sommità del mazzo (nell’es. il 3 di pietra P3) e la colloca nella posizione individuata con la sortita dei dadi (nell’es. d2) del punto SRA5	P3 carta di setup in posizione d2 <i>[P3:d2]</i>
SRA7	Il giocatore G2 nero distribuisce 5 carte scoperte, una alla volta, partendo dall’avversario.	White: C13/C4/C7/F12/C10 Black: F1/F5/P2/P8/F11

ID	Regole avanzate Setup: Step by step	Esempio
SRA8	Il giocatore G1 bianco inizia il gioco verificando se possiede una carta in grado di vincere quella già presente sul tavolo (sfruttando le Regole di base).	Carte collocabili del bianco: C13, C4, C7 e C10 Posizioni ammesse: c2, d2, d3, e2

Tabella 3 – Sintesi del capitolo – SRA Regole avanzate di Setup

ID	Regole avanzate di posizionamento	Descrizione	Esempio
PRA1	Regola del contatto	Una carta deve essere posizionata sempre in posizione “adiacente” o “contigua” a quelle vinte sul tabellone mai in diagonale e in celle vuote isolate.	
PRA2	Regola dell'occupazione	Non è possibile posizionare le carte su celle già occupate, ad eccezione della carta di ribaltone come si vedrà nelle Regole di fine gioco (ERA).	
PRA3	Regola della pesca	Il giocatore che non colloca una carta sul tabellone è costretto a prelevarne un'altra dalla sommità del mazzo.	-
PRA4	Regola di fine turno	Il turno di un giocatore termina dopo aver posizionato una carta sul tabellone o dopo aver pescato.	-
PRA5	Regola del Hole	Un buco o “hole” è una cella sulla quale non è possibile inserire nessuna carta perché si creerebbe una situazione di loop. L'hole si verifica quando nelle caselle adiacenti a una vuota sono presenti: - almeno 3 carte con simboli diversi, qualunque carta si tenti di inserire nella casella vuota viene vinta dalle altre perché si verifica un loop simbolico. - l'Asso e il K dello stesso simbolo e altre due carte di simbolo vinto dalle prime, qualunque carta si tenti di inserire nella casella vuota essa viene vinta dalle presenti perché si verifica un loop numerico. In caso di “hole” su una cella si colloca su di essa la carta di “loop”.	
PRA6	Regola dell'esclusiva	Quando un giocatore posiziona una carta su una delle caselle centrali (c3, c4, d3 o d4) ottiene l'esclusiva sul vertice corrispondente (a1, a6, f1 o f6) se questo è vuoto ovvero non è occupato dalla carta di setup. Il giocatore per indicare l'esclusiva colloca un gettone sul vertice controllato. L'avversario può conquistare il vertice solo con il “ribaltone”.	
PRA7	Regola del vertice	Una carta può essere collocata su un vertice: - <u>controllato</u> solo se è l'ultima rimasta - <u>NON controllato</u> (da nessun giocatore) solo se è l'ultima rimasta - <u>controllato dall'avversario</u> solo in caso di “ribaltone”.	-

ID	Regole avanzate di posizionamento	Descrizione	Esempio
PRA8	Regola del limite carte possedute	Non è possibile possedere più di 10 carte. Un giocatore in possesso di 10 carte non collocabili sul tabellone è costretto a cedere il turno senza pescare	-

Tabella 4 – Sintesi del capitolo – PRA Regole avanzate di posizionamento

ID	Regole avanzate di fine gioco	Descrizione	Esempio
ERA1	Regola della conquista del vertice	La partita termina quando un giocatore riesce a collocare l'ultima carta posseduta su un vertice da esso controllato o ancora disponibile, vincendo la partita.	-
ERA2	Regola di saturazione del tabellone	La partita termina quando non è più possibile collocare carte sul tabellone divenuto "satturo". Se l'ultima carta è collocata dal giocatore: - bianco la partita termina con la pesca del giocatore nero. - nero la partita termina. L'ultimo turno deve essere sempre quello del giocatore nero. Vince la partita il giocatore che ha totalizzato meno punti ottenuti sommando i valori delle carte possedute.	-
ERA3	Regola dell'esaurimento carte dal mazzo	La partita termina quando si esauriscono le carte del mazzo. Se l'ultima carta del mazzo è pescata dal giocatore: - bianco la partita termina con il turno del giocatore nero che può solamente collocare una carta sul tabellone, se possibile. - nero la partita termina con il turno del giocatore nero L'ultimo turno deve essere sempre quello del nero. Vince la partita il giocatore che ha totalizzato meno punti ottenuti sommando i valori delle carte possedute	-
ERA4	Regola del "Ribaltone"	La partita termina quando un giocatore possiede una carta di "ribaltone" in grado di vincere quella posizionata dall'avversario su un vertice e quelle presenti nelle caselle adiacenti (allo stesso vertice). Vince la partita il giocatore che ha realizzato il ribaltone.	-

Tabella 5 – Sintesi del capitolo – ERA Regole avanzate di fine gioco

- la **Skèmino Notation** fondamentale per la registrazione delle partite di Skèmino. Tramite questo standard è possibile leggere e scrivere le partite di un campionato su file in formato psn per essere successivamente analizzate.
Non è necessario conoscere la psn per giocare a skèmino ma è consigliabile.

Quesiti proposti

Rispondere alle domande di seguito riportate selezionando la risposta è esatta.

Il tabellone

1. Il tabellone da quante colonne è formato?
a. 3 b. 4 c. 6 d. 8
2. Il tabellone da quante righe è formato?
a. 2 b. 6 c. 5 d. 7
3. Il tabellone da quante caselle è costituito?
a. 32 b. 36 c. 39 d. 64
4. Il tabellone quanti quadranti ha?
a. 1 b. 3 c. 4 d. 6
5. Un quadrante quante caselle centrali contiene?
a. 0 b. 1 c. 2 d. 4
6. Un quadrante quanti vertici contiene?
a. 1 b. 2 c. 3 d. 4
7. A quale casella corrisponde b5?
a. 2^a riga e 5^a colonna
b. 3^a riga e 5^a colonna
c. 5^a riga e 2^a colonna
d. 2^a riga e 2^a colonna

Le chain card

8. Quante sono le chain card?
a. 36 b. 39 c. 40 d. 50
9. Quali simboli sono presenti nelle chain card?
a. Cuore, Quadri, Fiori e Picche
b. Spade, Bastoni, Denari e Coppe
c. Pietra, Carta e Forbici
d. Pietra, Forbici e Coppe
10. Quanti numeri sono presenti nelle chain card?
a. 10 b. 11 c. 12 d. 13

Lo scopo

11. Qual è lo scopo del gioco Skèmino?
a. Fare il ribaltone
b. Conquistare l'esclusiva del vertice
c. Rimanere con meno carte
d. Occupare un vertice per primi con l'ultima carta rimasta

I dadi

12. Se lanciando il dado alfabetico sortisce c cosa significa?
a. La carta iniziale va posizionata sulla riga c
b. La carta iniziale va posizionata sulla colonna c
c. Inizia il giocatore c
d. Ha vinto il giocatore bianco
13. Se lanciando il dado numerico sortisce 6 cosa significa?
a. La carta iniziale va posizionata sulla riga 6
b. La carta iniziale va posizionata sulla colonna F
c. Inizia il giocatore 6
d. Ha vinto il giocatore nero
14. Se lanciando il dado bicolore sortisce nero cosa significa?
a. Il giocatore nero ha vinto la partita
b. Il giocatore bianco da le carte
c. Il giocatore che ha lanciato i dadi da le carte
d. Il giocatore che ha lanciato i dadi inizia il turno
15. Se lanciando il dado bicolore sortisce bianco cosa significa?
a. Il giocatore bianco ha vinto la partita
b. Il giocatore nero inizia il turno
c. Il giocatore che ha lanciato i dadi inizia il turno
d. Il giocatore che ha lanciato in dadi da le carte

I gettoni

16. Il giocatore nero ha messo un gettone su un vertice perché?
a. Ha vinto la partita
b. Per segnalare l'esclusiva del giocatore bianco
c. Per segnalare il suo vertice controllato
d. Per indicare un "hole"

Loop card

17. Un giocatore ha inserito una loop card su una casella perché?
a. Ha perso la partita
b. Per indicare un "hole"
c. Per segnalare l'esclusiva sulla casella
d. È rimasto senza carte

Avatar

18. A cosa servono gli avatar?
- Per indicare i giocatori minorenni
 - Per indicare il giocatore vincente la partita
 - Per segnalare il controllo di un'area del tabellone
 - Per rappresentare il livello di abilità raggiunto dai giocatori

Le regole di base

19. Chi vince tra 9 di forbici (F9) e J di pietra (P11)?
- F9
 - P11
 - Entrambi
 - Nessuno, loop

20. Chi vince tra 2 di forbici (F2) e K di carta (C13)?
- F2
 - C13
 - Nessuno, loop
 - Entrambi

21. Chi vince tra 7 di carta (C7) e Q di pietra (P12)?
- C7
 - P12
 - Nessuno, loop
 - Entrambi

22. Chi vince tra 3 di pietra (P3) e il 10 di pietra (P10)?
- P3
 - P10
 - Entrambi
 - Nessuno, loop

23. Chi vince tra l'Asso di forbici (F1) e il K di forbici (F13)?
- F1
 - F13
 - Nessuno, loop
 - Entrambi

24. Chi vince tra le carte 4 di forbici (F4), 7 di pietra (P7) e Q di carta (C12)?
- P7
 - Nessuno, loop numerico
 - C12
 - Nessuno, loop simbolico

25. Chi vince tra le carte Asso di pietra (P1), 8 di pietra (P8) e K di pietra (P13)?
- P1
 - Nessuno, loop numerico
 - P13
 - Nessuno, loop simbolico

26. Chi vince tra l'Asso di pietra (P1), il 6 di forbici (F6), il K di forbici (F13), il 7 di Pietra (P7) e il Q di pietra (P12)?
- F13
 - Nessuno, loop numerico
 - P12
 - Nessuno, loop simbolico

27. Chi vince tra l'Asso di pietra (P1), il 9 di forbici (F9), il K di pietra (P13), il 2 di forbici (F2) e il J di pietra (P11)?
- P13
 - P1
 - Nessuno loop numerico
 - Nessuno, loop simbolico

Le regole avanzate

28. Chi distribuisce le carte in fase di setup?
- Il giocatore bianco
 - Il giocatore nero
 - L'arbitro
 - A turno

29. Chi è di turno a inizio gioco?
- Non è previsto alcun turno
 - Il giocatore bianco
 - Il giocatore nero
 - Indifferente

30. Chi sceglie la posizione della carta di setup?
- Il giocatore bianco
 - Il giocatore nero
 - La sorte lanciando i dadi
 - L'arbitro

31. Dove si può collocare una carta sul tabellone?
- Sulle caselle vuote e isolate
 - In diagonale rispetto a quelle presenti
 - Su caselle già occupate
 - In posizione adiacente o contigua a quelle presenti

32. Quando si crea un "hole"?
- In presenza di 2 carte dello stesso simbolo
 - In presenza di carte basse
 - In presenza di almeno 3 carte di simbolo diverso. Oppure in presenza del K e dell'Asso con lo stesso simbolo e di altre 2 carte con simbolo vinto dalle prime.
 - In posizione adiacente o contigua a quelle presenti

33. Un giocatore colloca una carta in b2 cosa succede?
- Ottiene il controllo della diagonale al vertice a1
 - Conquista l'esclusiva sul vertice a1
 - Conquista l'esclusiva sulla casella centrale c3
 - Vince la partita

34. Un giocatore colloca una carta in c4 cosa succede?
 a. Ottiene il controllo della diagonale al vertice a6
 b. Conquista l'esclusiva sul vertice a6
 c. Conquista l'esclusiva sulla casella centrale c4
 d. Vince la partita
35. Un giocatore è rimasto con una carta, può collocarla sul vertice f6?
 a. Sì sempre
 b. Solo se è una carta di ribaltone
 c. No, mai
 d. Solo se vince le adiacenti al vertice f6 e se lo stesso vertice non è controllato dall'avversario
36. Un giocatore di turno possiede 10 carte cosa può fare?
 a. Pescare una carta e poi passare il turno
 b. Solo passare il turno
 c. Posizionare una carta e poi passare il turno
 d. Caso b. oppure caso c.
37. Un giocatore ha collocato la sua ultima carta in f1, ha vinto?
 a. Sì
 b. No
 c. Sì se l'avversario non ha la carta di ribaltone
 d. Sì se l'avversario ha la carta di ribaltone
38. Il giocatore bianco colloca la carta che satura il tabellone, cosa succede?
 a. La partita termina con la pesca del giocatore bianco
 b. La partita termina con la pesca del giocatore nero
 c. La partita va avanti fino all'esaurimento del mazzo
 d. La partita è patta
39. Il giocatore nero colloca la carta che satura il tabellone, cosa succede?
 a. La partita termina con la pesca del giocatore bianco
 b. La partita termina
 c. La partita va avanti fino all'esaurimento del mazzo
 d. La partita è patta
40. Il giocatore bianco pesca l'ultima carta del mazzo, cosa succede?
 a. La partita termina
 b. La partita termina con il turno del nero che, se possibile, può solo collocare una carta sul tabellone
 c. La partita va avanti fino alla saturazione del tabellone
 d. La partita è patta
41. Il giocatore nero pesca l'ultima carta del mazzo, cosa succede?
 a. La partita termina
 b. La partita termina con il turno del bianco che, se

possibile, può solo collocare una carta sul tabellone
 c. La partita va avanti fino alla saturazione del tabellone
 d. La partita è patta

42. In quale caso è possibile fare il ribaltone?
 a. Se un giocatore possiede l'ultima carta vincente
 b. Se un giocatore pesca l'ultima carta
 c. Se un giocatore satura il tabellone
 d. Se un giocatore possiede una carta in grado di vincere sia la carta sul vertice che quelle adiacenti allo stesso vertice

Skèmino notation

43. Rappresentare in PSN la mossa 5 di forbici nella casella f3?
 a. P5:d3 b. F5:f3 c. P3:f5 d. P5:f3
44. Rappresentare in PSN la mossa J di pietra nella casella c6?
 a. P6:d6 b. F11:a6 c. P11:c6 d. C6:f11
45. Rappresentare in PSN la mossa l'Asso di carta nella casella e2?
 a. C1:e2 b. P2:e1 c. P1:e2 d. F2:a1
46. Rappresentare in PSN la mossa Q di pietra nella casella c3?
 a. C1:e2 b. P2:e1 c. P12:c3* d. F2:a1
47. Siamo al 5° turno, il giocatore bianco colloca il 4 di pietra in f4 e rimane con 2 carte, come si rappresenta in psn?
 a. 5.P4:f4|2 b. 5.C4:f4|3 c. 5.F4:f4|4 d. 5.P4:f4|5
48. Siamo al 5° turno, ora è il turno del giocatore nero che colloca il 7 di carta in c4 e rimane con 3 carte, come si rappresenta in psn?
 1. 5.P4:f4|2;F7:c4|3*
 2. 5.P4:f4|2;P7:c4|3*
 3. 5.P4:f4|2;C7:c4|3*
 4. 5.P4:f4|2;C7:c3|4*
49. Siamo al 11° turno, il giocatore bianco colloca l'ultima carta il Q di forbici in f1, come si rappresenta in psn?
 a. 11.P12:f1|0
 b. 11.F12:f1|0ç
 c. 11.C12:f1|0ç
 d. 11.C12:f1|0#
50. Siamo al 11° turno, ora è il turno del nero che colloca l'ultima carta il J di pietra in f1 e ottiene il ribaltone, come si rappresenta in psn?
 a. 11.F12:f1|0;C11:f1|0#
 b. 11.F12:f1|0;F11:f1|0ç
 c. 11.F12:f1|0;C11:f1|0ç
 d. 11.F12:f1|0;P11:f1|0#

CAPITOLO 2

PATTERN

E SETUP





Pattern e setup 🏆

Introduzione 54

Pattern 56

Pattern a un elemento 56
Pattern a due elementi 62
Pattern a tre elementi 66
Pattern a tre elementi a L 69

Setup 72

Setup al vertice 72

Setup adiacente al vertice 77
Setup di bordo 86
Setup diagonale al vertice 94
Setup adiacente al centro 108
Setup al centro 123

Sintesi del Capitolo 134

Quesiti proposti 141

Introduzione

Analogamente ad altri giochi come il Go, gli Scacchi e Hive, i pattern in Skèmino rappresentano modelli ricorrenti che, una volta compresi, permettono di ridurre la complessità dell'analisi delle mosse, evitando lunghe e destrutturate valutazioni. Comprendere questi pattern è essenziale poiché consente di riconoscere situazioni familiari e agire di conseguenza con fiducia. Riconoscere questi schemi non solo semplifica il processo decisionale, ma fornisce anche un'utile base per identificare rapidamente le strategie e le tattiche più efficaci da adottare durante la partita. Grazie alla loro ricorrenza, i pattern permettono ai giocatori di anticipare le mosse.

In questo capitolo analizzeremo in dettaglio i pattern più significativi, composti al massimo da tre elementi, per comprendere appieno come sfruttarne le proprietà nelle diverse situazioni di gioco. Questi pattern possono essere utilizzati per migliorare sia la fase offensiva che quella difensiva, consentendo al giocatore di sviluppare una strategia più bilanciata e di rispondere in modo adeguato alle mosse dell'avversario. Ogni pattern verrà spiegato con esempi pratici e dettagliati, al fine di garantire una comprensione profonda e una

capacità di applicazione immediata. Inoltre verrà approfondito l'uso per il setup, illustrando le sequenze chiave che permettono di raggiungere rapidamente il centro o i vertici del tabellone, assicurando così una posizione vantaggiosa fin dalle fasi iniziali della partita.

L'importanza del setup non può essere sottovalutata, poiché determina gran parte delle possibilità di successo durante il resto del gioco. In questo contesto, i pattern sono fondamentali affinché il giocatore riesca a stabilire una presenza forte e dominante sul tabellone, evitando di rimanere in posizioni svantaggiose. Le sequenze di setup descritte in questo capitolo includeranno diverse varianti per affrontare situazioni specifiche, tenendo conto delle possibili risposte dell'avversario e delle migliori contromosse da adottare. In tal modo i giocatori potranno imparare a riconoscere rapidamente le opportunità più promettenti e ad agire con precisione per massimizzare i propri vantaggi.

Alla fine del capitolo verranno presentati anche alcuni esercizi pratici per mettere alla prova la comprensione dei pattern e del setup. Affrontando questi esercizi, i giocatori avranno l'opportunità di sperimentare direttamente l'efficacia dei pattern e di migliorare la loro capacità di analisi e decisione nelle situazioni reali di gioco.

Pattern

I pattern sono un **insieme di elementi** disposti in modo contiguo su una **griglia**. Gli elementi sono rappresentati dai simboli delle chain card (Pietra, Carta e Forbici) che rispettano le Regole di posizionamento (PRA).

La griglia è un insieme di caselle di numero indefinito su uno spazio piano.

Nei paragrafi seguenti saranno riportati i pattern con alcuni elementi colorati: verde, giallo o rosso.

✓ Il colore verde indica che il simbolo può essere inserito senza condizioni.

✓ Il colore giallo indica che il simbolo per essere inserito deve rispettare alcune condizioni.

✓ Il colore rosso indica che il simbolo **NON** può essere inserito perché vinto da quello del pattern.



Di seguito saranno trattati solo i pattern più semplici costituiti dagli stessi simboli “omogenei” per apprendere le proprietà di base di questi modelli. Nel paragrafo dei Setup saranno analizzati altri pattern, costituiti da simboli diversi e orientati, denominati “*sequenziali*”.



La trattazione dei pattern non si esaurirà in questo capitolo poiché per affrontare tutte le tipologie sarebbe necessario un libro dedicato.

Pattern a un elemento

È la tipologia di pattern più semplice perché costituita da un solo elemento, nei paragrafi successivi sono descritti:

- *P Pattern o Pattern a un elemento di Pietra*
- *C Pattern o Pattern a un elemento di Carta*
- *F Pattern o Pattern a un elemento di Forbici*

P Pattern

Il pattern a un elemento di Pietra si realizza quando si posiziona la prima chain card di setup sul tabellone. Intorno a questo pattern, sulle adiacenze, possono essere collocati fino a 4 simboli in corrispondenza di ogni lato dell'elemento P.

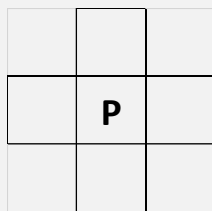


Figura 38 – Pattern e Setup – P Pattern

Si riportano di seguito le proprietà del pattern a un simbolo di Pietra:

- **P-(C)** Qualunque simbolo di carta può essere collocato intorno al P pattern

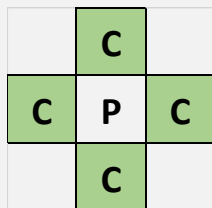


Figura 39 – Pattern e Setup – P Pattern P-(C)

Ad es. intorno alla chain card 3 di Pietra (P3) è possibile collocare il 2, 3, 4 e 9 di Carta (C2, C3, C4 e C9) perché i simboli di queste ultime vincono il P pattern.

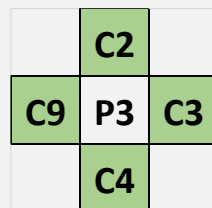


Figura 40 – Pattern e Setup – P Pattern P-(C) con chain card corrispondenti

- **P-(P)** Solo i simboli di Pietra vincenti possono essere collocati intorno al P Pattern

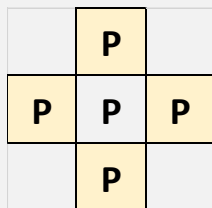


Figura 41 – Pattern e Setup – P Pattern P-(P)

Ad es. intorno alla chain card 3 di Pietra (P3) è possibile collocare il 4, 7, J e K di Pietra (P4, P7, P11 e P13) perché queste ultime vincono il P Pattern.

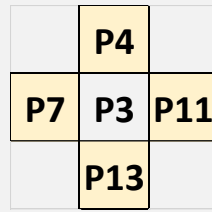


Figura 42 – Pattern e Setup – P Pattern P-(P) con chain card corrispondenti

- **Px(F)** Pattern vincolo - Nessun simbolo di forbici può essere collocato intorno al P Pattern

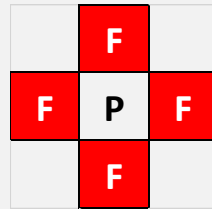


Figura 43 – Pattern e Setup – P Pattern Px(F)

Ad es. intorno alla chain card 3 di Pietra (P3) è NON è possibile collocare l'A, 4, 7 e K di Forbici (F1, F4, F7 e F13) perché quest'ultime perdono contro il P Pattern.

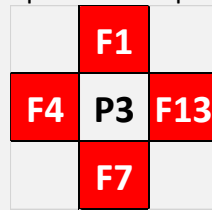


Figura 44 – Pattern e Setup – P Pattern P-x(F) con chain card corrispondenti



Questo pattern rappresenta un vincolo e può essere sfruttato da un giocatore per impedire all'avversario di collocare chain card di forbici sul tabellone.

C Pattern

Il pattern a un elemento di Carta si può realizzare quando si posiziona la prima chain card di setup sul tabellone. Intorno a questo pattern, sulle adiacenze, possono essere collocati fino a 4 simboli in corrispondenza di ogni lato dell'elemento C.

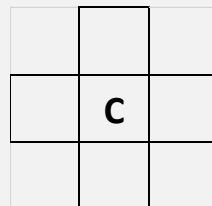


Figura 45 – Pattern e Setup – C Pattern

Si riportano di seguito le proprietà del pattern a un simbolo di Carta:

- **C-(F)** Qualunque simbolo di forbici può essere collocato intorno al C pattern

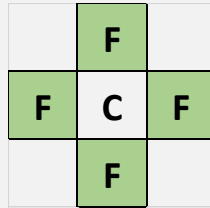


Figura 46 – Pattern e Setup – P Pattern P-(C)

Ad es. intorno alla chain card 3 di Carta (C3) è possibile collocare il 2, 3, 4 e 9 di Forbici (F2, F3, F4 e F9) perché i simboli di queste ultime vincono il C pattern.

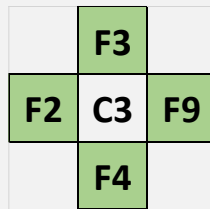


Figura 47 – Pattern e Setup – C Pattern C-(F) con chain card corrispondenti

- **C-(C)** Solo i simboli di Carta vincenti possono essere collocati intorno al C Pattern

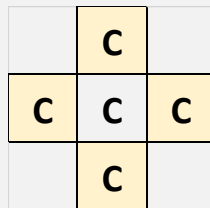


Figura 48 – Pattern e Setup – C Pattern C-(C)

Ad es. intorno alla chain card 3 di Carta (C3) è possibile collocare il 4, 7, J e K di Carta (C4, C7, C11 e C13) perché queste ultime vincono il C Pattern.

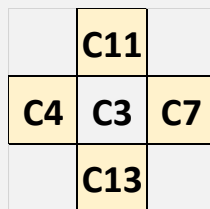


Figura 49 – Pattern e Setup – C Pattern C-(C) con chain card corrispondenti

- **Cx(P)** Nessun simbolo di pietra può essere collocato intorno al C Pattern

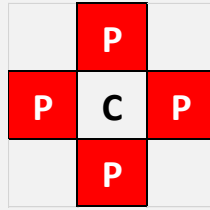


Figura 50 – Pattern e Setup – C Pattern Cx(P)

Ad es. intorno alla chain card 3 di Carta (C3) è NON possibile collocare l'A, 4, 7 e K di Pietra (P1, P4, P7 e P13) perché quest'ultime perdono contro il C Pattern.

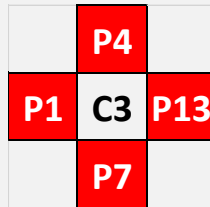


Figura 51 – Pattern e Setup – C Pattern C-x(P) con chain card corrispondenti



Questo pattern può essere sfruttato da un giocatore per impedire all'avversario di collocare chain card di pietra sul tabellone.

F- Pattern

Il pattern a un elemento di Forbici si può realizzare quando si posiziona la prima chain card di setup sul tabellone. Intorno a questo pattern, sulle adiacenze, possono essere collocati fino a 4 simboli in corrispondenza di ogni lato dell'elemento C.

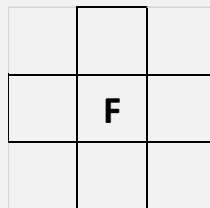


Figura 52 – Pattern e Setup – F Pattern

Si riportano di seguito le proprietà del pattern a un simbolo di Forbici:

- **F-(P)** Qualunque simbolo di pietra può essere collocato intorno al F pattern

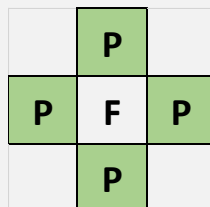


Figura 53 – Pattern e Setup – F Pattern F-(P)

Ad es. intorno alla chain card 3 di Forbici (F3) è possibile collocare il 2, 3, 4 e 9 di Forbici (P2, P3, P4 e P9) perché i simboli di queste ultime vincono l’F pattern.

	P2	
P9	F3	P3
	P4	

Figura 54 – Pattern e Setup – F Pattern F-(P) con chain card corrispondenti

- **F-(F)** Solo i simboli di Forbici vincenti possono essere collocati intorno al F Pattern

	F	
F	F	F
	F	

Figura 55 – Pattern e Setup – F Pattern F-(F)

Ad es. intorno alla chain card 3 di Forbici (F3) è possibile collocare il 4, 7, J e K di Forbici (F4, F7, F11 e F13) perché queste ultime vincono l’F Pattern.

	F4	
F7	F3	F11
	F13	

Figura 56 – Pattern e Setup – F Pattern F-(F) con chain card corrispondenti

- **Fx(C)** Nessun simbolo di carta può essere collocato intorno al F Pattern

	C	
C	F	C
	C	

Figura 57 – Pattern e Setup – F Pattern Fx(C)

Ad es. intorno alla chain card 3 di Forbici (F3) è NON è possibile collocare l’A, 4, 7 e K

di Carta (C1, C4, C7 e C13) perché quest'ultime perdono contro l'F Pattern.

	C1	
C4	F3	C13
	C7	

Figura 58 – Pattern e Setup – F Pattern F-x(C) con chain card corrispondenti



Questo pattern può essere sfruttato da un giocatore per impedire all'avversario di collocare chain card di carta sul tabellone.

Pattern a due elementi

È la tipologia di pattern che contiene due elementi, nei paragrafi successivi sono descritti:

- P-P Pattern o Pattern a due elementi di Pietra
- C-C Pattern o Pattern a due elementi di Carta
- F-F Pattern o Pattern a due elementi di Forbici

P-P Pattern

Il P-P pattern si verifica quando si dispongono in sequenza due elementi di Pietra. Intorno a questo pattern si possono collocare fino a 6 simboli, come si può osservare sulle caselle numerate in figura seguente:

	1	2	
6	P	P	3
	5	4	

Figura 59 – Pattern e Setup – P-P Pattern

Si riportano di seguito i P-P pattern più rilevanti con le rispettive proprietà.

- P-Px(¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F)

Gli elementi forbici tra parentesi dopo la x NON possono essere inseriti nel pattern, di seguito la rappresentazione grafica.

	F	F	
F	P	P	F
	F	F	

Figura 60 – Pattern e Setup – P-Px(¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F)

Si può osservare che inserendo 2 Pietre adiacenti sulla griglia si impedisce alle Chain Card di Forbici di essere posizionate nelle 6 caselle adiacenti disponibili del pattern.



Questo pattern si può sfruttare quando l'avversario possiede solo chain card di forbici per costringerlo a pescare.

• P-P-(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P)

Configurazione costituita da:

- Pietra (gialla) in posizione 1
- Pietra (gialla) in posizione 2
- Pietra (gialla) in posizione 3
- Pietra (gialla) in posizione 4
- Pietra (gialla) in posizione 5
- Pietra (gialla) in posizione 6

	¹ P	² P	
⁶ P	P	P	³ P
	⁵ P	⁴ P	

Figura 61 – Pattern e Setup – P-P-(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P)

Come si può osservare in Figura 61:

- i simboli di pietra sono tutti evidenziati in giallo perché per poter essere inseriti devono rispettare le Regole del numero (NRB).

Ad es. P-P Pattern 3 e 5 di Pietra (P3-P5): realizzato posizionando per prime la P4 e la P9 e successivamente le P11 e P10 altrimenti le prime non possono essere collocate nelle posizioni 1 e 4.

	P4	P11	
P13	P3	P5	P7
	P9	P10	

Figura 62 – Pattern e Setup – P-P-(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P) esempio con chain card corrispondenti



Questo pattern si può sfruttare quando l'avversario possiede solo chain card di forbici per costringerlo a pescare.

C-C Pattern

Il C-C pattern si verifica quando si collocano in sequenza due simboli di Carta. Intorno

a questo pattern si possono collocare fino a 6 simboli, come si può osservare sulle caselle numerate in figura seguente:

	1	2	
6	C	C	3
	5	4	

Figura 63 – Pattern e Setup – C-C Pattern

Si riportano di seguito i C-C pattern più rilevanti con le rispettive proprietà.

- **C-Cx(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P)**

Gli elementi pietra tra parentesi dopo la x NON possono essere inseriti nel pattern, di seguito la rappresentazione grafica.

	P	P	
P	C	C	P
	P	P	

Figura 64 – Pattern e Setup – C-Cx(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P)



Questo pattern si può sfruttare quando l'avversario possiede solo chain card di pietra per costringerlo a pescare.

- **C-C-(¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C)**

Configurazione costituita da:

- Carta (gialla) in posizione 1
- Carta (gialla) in posizione 2
- Carta (gialla) in posizione 3
- Carta (gialla) in posizione 4
- Carta (gialla) in posizione 5
- Carta (gialla) in posizione 6

	C	C	
C	C	C	C
	C	C	

Figura 65 – Pattern e Setup – C-C-(¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C)

Come si può osservare in Figura 65:

- i simboli di carta sono tutti evidenziati in giallo perché per poter essere inseriti devono rispettare le Regole del numero (NRB).

Ad es. C-C Pattern 3 e 5 di Pietra (C3-C5): realizzato posizionando per prime la C4 e la C9 e successivamente le C11 e C10 altrimenti le prime non possono essere collocate nelle posizioni 1 e 4.

	C4	C11	
C13	C3	C5	C7
	C9	C10	

Figura 66 – Pattern e Setup – C-C-(¹C,²C,³C,⁴C,⁵C,⁶C) esempio con chain card corrispondenti



Questo pattern si può sfruttare quando l'avversario possiede solo chain card di pietra per costringerlo a pescare.

F-F Pattern

Il F-F pattern si verifica quando si collocano in sequenza due simboli di Forbici. Intorno a questo pattern si possono collocare fino a 6 simboli, come si può osservare sulle caselle numerate in figura seguente:

	1	2	
6	F	F	3
	5	4	

Figura 67 – Pattern e Setup –F-F Pattern

Si riportano di seguito i F-F pattern più rilevanti con le rispettive proprietà.

• F-Fx(¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C)

Gli elementi carta tra parentesi dopo la x NON possono essere inseriti nel pattern, di seguito la rappresentazione grafica.

	C	C	
C	F	F	C
	C	C	

Figura 68 – Pattern e Setup – F-Fx(¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C)



Questo pattern si può sfruttare quando l'avversario possiede solo chain card di carta per costringerlo a pescare.

• **F-F-(¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F)**

Configurazione costituita da:

- Forbici (gialla) in posizione 1
- Forbici (gialla) in posizione 2
- Forbici (gialla) in posizione 3
- Forbici (gialla) in posizione 4
- Forbici (gialla) in posizione 5
- Forbici (gialla) in posizione 6

	F	F	
F	F	F	F
	F	F	

Figura 69 – Pattern e Setup – F-F-(¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F)

Come si può osservare in Figura 69:

- i simboli di forbici sono tutti evidenziati in giallo perché per poter essere inseriti devono rispettare le Regole del numero (NRB).

Ad es. F-F Pattern 3 e 5 di Pietra (F3-F5): realizzato posizionando per prime la CF4 e la F9 e successivamente le F11 e F10 altrimenti le prime non possono essere collocate nelle posizioni 1 e 4.

	F4	F11	
F13	F3	F5	F7
	F9	F10	

Figura 70 – Pattern e Setup – F-F-(¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F) esempio con chain card corrispondenti



Questo pattern si può sfruttare quando l'avversario possiede solo chain card di carta per costringerlo a pescare.

Pattern a tre elementi

È la tipologia di pattern che contiene tre elementi, nei paragrafi successivi sono descritti:

- P-P-P Pattern o Pattern a tre elementi di Pietra
- C-C-C Pattern o Pattern a tre elementi di Carta
- F-F-F Pattern o Pattern a tre elementi di Forbici

P-P-P Pattern

Il P-P-P pattern si verifica quando si collocano in sequenza tre simboli di Pietra. Intorno a questo pattern si possono collocare fino a 8 simboli, come si può osservare sulle caselle numerate in figura seguente:

	1	2	3	
8	P	P	P	4
	7	6	5	

Figura 71 – Pattern e Setup – P-P-P Pattern

Si riporta di seguito solamente il pattern vincolo data la difficoltà nella realizzazione di quello P-P-P-(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P, ⁷P, ⁸P).

• **P-P-Px(¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F, ⁷F, ⁸F)**

Inserendo 3 simboli di pietra adiacenti sulla griglia si impedisce alle forbici di essere collocate in 8 posizioni:

	F	F	F	
F	P	P	P	F
	F	F	F	

Figura 72 – Pattern e Setup – P-P-Px(¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F, ⁷F, ⁸F)

C-C-C Pattern

Il C-C-C pattern si verifica quando si collocano in sequenza tre simboli di Carta. Intorno a questo pattern si possono collocare fino a 8 simboli, come si può osservare sulle caselle numerate in figura seguente:

	1	2	3	
8	C	C	C	4
	7	6	5	

Figura 73 – Pattern e Setup – C-C-C Pattern

Si riporta di seguito solamente il pattern vincolo data la difficoltà nella realizzazione di quello C-C-C-(¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C, ⁷C, ⁸C).

- ***C-C-Cx*(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P, ⁷P, ⁸P)**

Inserendo 3 simboli di carta adiacenti sulla griglia si impedisce a quelli di pietra di essere collocati in 8 posizioni:

	P	P	P	
P	C	C	C	P
	P	P	P	

Figura 74 – *Pattern e Setup – C-C-Cx*(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P, ⁷P, ⁸P)

F-F-F Pattern

Il F-F-F pattern si verifica quando si collocano in sequenza tre simboli di Forbici. Intorno a questo pattern si possono collocare fino a 8 simboli, come si può osservare sulle caselle numerate in figura seguente:

	1	2	3	
8	F	F	F	4
	7	6	5	

Figura 75 – *Pattern e Setup – F-F-F Pattern*

Si riporta di seguito solamente il pattern vincolo data la difficoltà nella realizzazione di quello F-F-F-(¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F, ⁷F, ⁸F).

- ***F-F-Fx*(¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C, ⁷C, ⁸C)**

Inserendo 3 simboli di forbici adiacenti sulla griglia si impedisce a quelli di carta di essere collocati in 8 posizioni:

	C	C	C	
C	F	F	F	C
	C	C	C	

Figura 76 – *Pattern e Setup – F-F-Fx*(¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C, ⁷C, ⁸C)

Pattern a tre elementi a L

È la tipologia di pattern che contiene le sequenze elementari di tre elementi disposti a L, nei paragrafi successivi sono descritti:

- *P3L Pattern o Pattern a tre elementi a L di Pietra*
- *C3L Pattern o Pattern a tre elementi a L di Carta*
- *F3L Pattern o Pattern a tre elementi a L di Forbici*

P3L Pattern

Il P3L pattern si verifica quando si collocano in sequenza a L tre simboli di Forbici. Intorno a questo pattern si possono collocare fino a 7 simboli, come si può osservare sulle caselle numerate in figura seguente:

	7		
6	P	1	
5	P	P	2
	4	3	

Figura 77 – Pattern e Setup – P3L Pattern

Si riporta di seguito solamente il pattern vincolo data la difficoltà nella realizzazione di quello P3L-(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P, ⁷P).

- ***P3Lx(¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F, ⁷F)***

Disponendo 3 simboli di pietra a L sulla griglia si impedisce a ben 7 forbici di essere posizionate:

	F		
F	P	F	
F	P	P	F
	F	F	

Figura 78 – Pattern e Setup – P3Lx (¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F, ⁷F)

C3L Pattern

Il C3L pattern si verifica quando si collocano in sequenza a L tre simboli di Carta. Intorno a questo pattern si possono collocare fino a 7 simboli, come si può osservare sulle caselle numerate in figura seguente:

	7		
6	C	1	
5	C	C	2
	4	3	

Figura 79 – Pattern e Setup – C3L Pattern

Si riporta di seguito solamente il pattern vincolo data la difficoltà nella realizzazione di quello C3L-({¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C, ⁷C}).

- **C3Lx** (¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P, ⁷P)

Disponendo 3 simboli di carta a L sulla griglia si impedisce a ben 7 elementi di pietra di essere posizionati:

	P		
P	C	P	
P	C	C	P
	P	P	

Figura 80 – Pattern e Setup – C3Lx(¹P, ²P, ³P, ⁴P, ⁵P, ⁶P, ⁷P)

F-F-F Pattern

Il F-F-F pattern si verifica quando si collocano in sequenza tre simboli di Forbici. Intorno a questo pattern si possono collocare fino a 7 simboli, come si può osservare sulle caselle numerate in figura seguente:

	7		
6	F	1	
5	F	F	2
	4	3	

Figura 81 – Pattern e Setup – F3L Pattern

Si riporta di seguito solamente il pattern vincolo data la difficoltà nella realizzazione di quello F3L-({¹F, ²F, ³F, ⁴F, ⁵F, ⁶F, ⁷F}).

- ***F3Lx*(¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C, ⁷C)**

Disponendo 3 simboli di forbici a L sulla griglia si impedisce a ben 7 elementi di carta di essere posizionati:

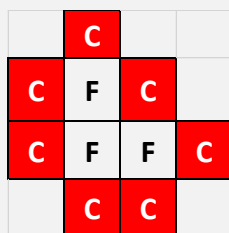


Figura 82 – Pattern e Setup – F3Lx(¹C, ²C, ³C, ⁴C, ⁵C, ⁶C, ⁷C)

Setup

Come già visto nel capitolo precedente il setup è la fase di preparazione di una partita a Skèmino. La casella del tabellone dove si posiziona la prima chain card è denominata “cella di setup” o semplicemente “setup”.

Sul tabellone si possono verificare 36 possibilità di setup pari al numero delle caselle presenti ma per le proprietà di simmetria esistenti (suddivisione in quadranti del tabellone) essi sono riconducibili a 6 tipi diversi:

- Setup al vertice
- Setup adiacente al vertice
- Setup di bordo
- Setup diagonale al vertice
- Setup adiacente al centro
- Setup al centro

Nei prossimi paragrafi saranno esaminati i “pattern sequenziali” fondamentali per la “teoria delle aperture” nel gioco dello Skèmino.

Il pattern sequenziale è un insieme di caselle contigue e ordinate, contenenti simboli, sul tabellone.

L'insieme può essere costituito da:

- minimo 1 casella (casella di setup)
- massimo 3 caselle (casella di setup + caselle contigue)



Setup al vertice

Quando la posizione della prima carta, ottenuta tramite il lancio dei dadi (alfabetico e numerico), coincide con quella di un vertice: a1, f1, a6 o f6 si parla di setup sul vertice. In questa situazione i giocatori potranno conquistare solamente uno dei 3 vertici restanti.

Importante

Se consideriamo come posizione di setup il vertice a1 allora l'occupazione della casella centrale corrispondente c3 non permetterà di ottenere nessuna esclusiva. La stessa regola vale anche per il setup sugli altri vertici.

In figura seguente si riporta il tabellone con setup in a1 dove la distanza dal vertice utile (a1-f1) è pari a 5, analogamente la distanza dalla casella centrale utile (a1-d3) è pari a 5.

Le distanze permettono di conoscere quante carte occorre disporre in sequenza per raggiungere un vertice o una casella centrale. Durante una partita occorre tenere sempre sotto controllo questo parametro per stabilire le strategie e le tattiche più opportune da adottare.





Figura 83 – Pattern e Setup – Setup al vertice: distanze

Vincoli

In base a quanto riportato in Pattern a un elemento si possono verificare i seguenti vincoli o blocchi sulle celle adiacenti al vertice a1:

- *Setup in a1 di Carta* - Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 nessuna chain card di Pietra

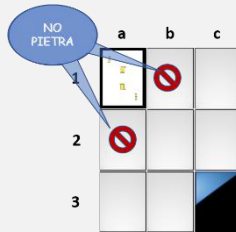


Figura 84 – Pattern e Setup – Setup in a1 di Carta

- *Setup in a1 di Pietra* - Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 nessuna chain card di Forbici

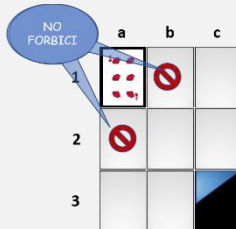


Figura 85 – Pattern e Setup – Setup in a1 di Pietra

- *Setup in a1 di Forbici* - Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 nessuna chain card di Carta

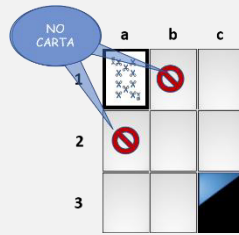


Figura 86 – Pattern e Setup – Setup in a1 di Forbici

Indicazioni sulle aperture

Si riportano di seguito alcune indicazioni che in linea di principio dovrebbero essere seguite in caso di setup sul vertice per aprire il gioco:

- Impedire all'avversario di posizionare le carte sul tabellone per costringerlo a pescare adottando la tattica T2 Carta bloccata (trattata più avanti nel capitolo Strategie e tattiche)
- Posizionare le carte lungo la riga 1 o lungo la colonna a per contrastare l'avversario nell'occupazione del centro (vedere la strategia S0 Occupazione del centro).

Esempi

Vediamo un esempio della fase iniziale di una partita con apertura al vertice. La chain card di setup, l'8 di carta C8, è sul vertice a1.

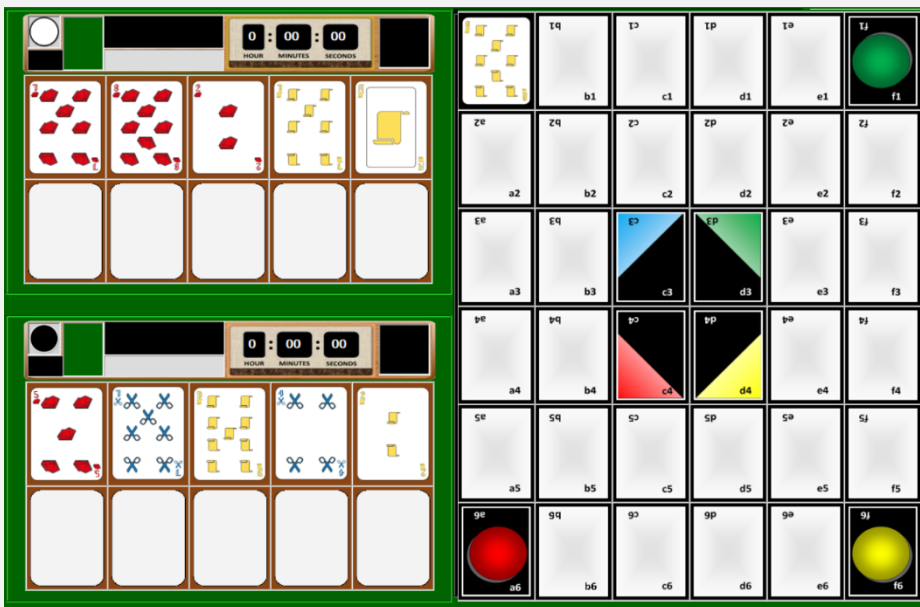


Figura 87 – Pattern e Setup – Setup in a1 Es. 1.1

Il giocatore bianco non possedendo chain card di forbici e nemmeno di carta

superiori al C8 è costretto a pescare. In figura seguente infatti si osserva che il bianco ha pescato il 3 di carta C3.

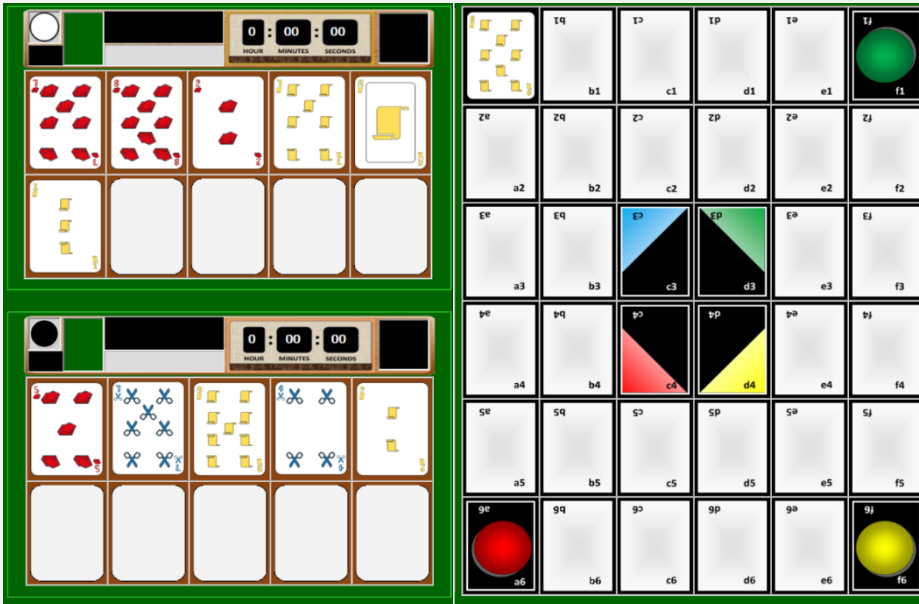


Figura 88 – Pattern e Setup – Setup in a1 Es. 1.2

Il giocatore nero colloca il 9 di carta C9, stronger card, in b1

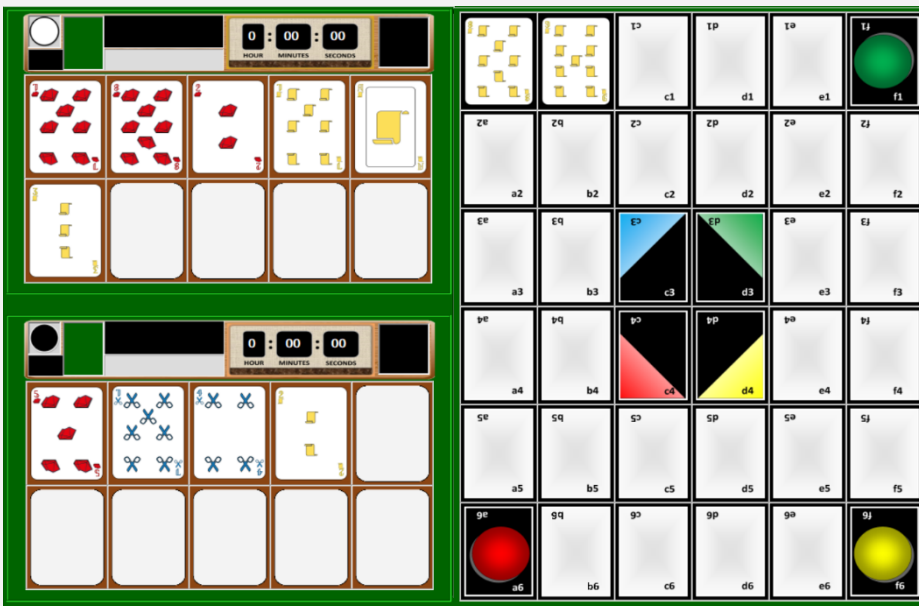


Figura 89 – Pattern e Setup – Setup in a1 Es. 1.3

Il bianco è costretto nuovamente a pescare, in questo caso il K di Pietra P13, come

riportato in figura seguente.

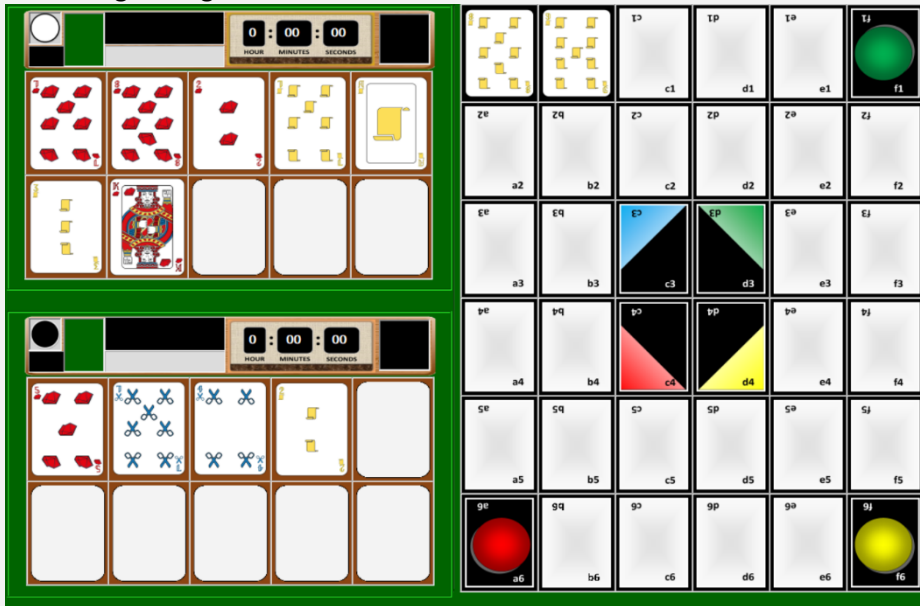


Figura 90 – Pattern e Setup – Setup in a1 Es. 1.4

Quindi il nero approfitta della situazione per collocare il 4 di forbici F4 in posizione a2.

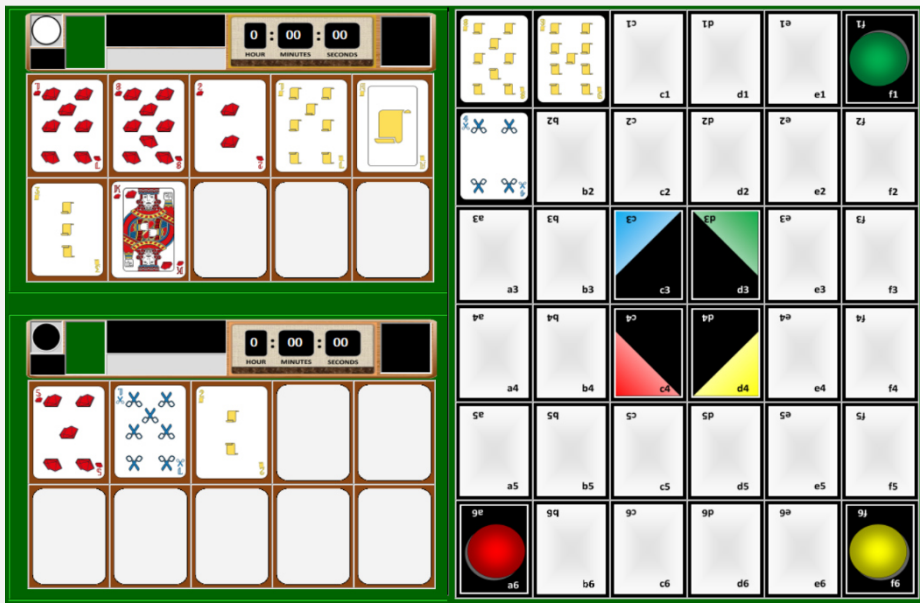


Figura 91 – Pattern e Setup – Setup in a1 Es. 1.5

Alla fine del 2° turno il bianco si trova con 7 chain card mentre il nero con sole 3. Come da indicazione sulle aperture riportate in precedenza il nero ha adottato la tattica T2 Carta bloccata impedendo al bianco la possibilità di collocare le sue carte sul tabellone; inoltre si è mosso lungo la colonna a tenendosi distante dal centro. Per vedere una partita completa con il setup sul vertice in a1 andare sul link YouTube della partita [Come si gioca a Skemino - Vertice bloccato](#).



Setup adiacente al vertice

Quando la posizione della prima carta corrisponde a una cella adiacente a uno dei 4 vertici del tabellone siamo in presenza di setup su una cella adiacente al vertice.

I casi di adiacenza che si possono verificare sul tabellone sono i seguenti:

- Adiacenza al vertice a1: **a2 e b1**
- Adiacenza al vertice a6: **a5 e b6**
- Adiacenza al vertice f1: **e1 e f2**
- Adiacenza al vertice f6: **e6 e f5**

Importante

Le considerazioni che seguiranno per il setup sulla cella **a2** saranno valide per tutti gli altri casi di adiacenza al vertice.

In figura seguente si riporta il tabellone con setup in a2 dove la distanza dal vertice più vicino (a2-a1) è pari a 1, analogamente la distanza dalla casella centrale più vicina (a2-c3) è pari a 3.



Figura 92 – Pattern e Setup – Setup adiacente al vertice: distanze

Vincoli

Si possono verificare i seguenti vincoli o blocchi sulle celle contigue a quella a2:

- *Setup in a2 di Carta* - Non è possibile collocare sul vertice a1 e sulle celle a3 e b2 nessuna chain card di Pietra

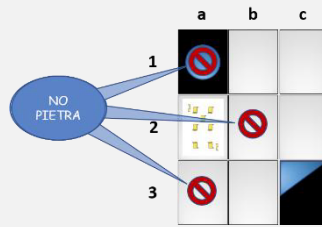


Figura 93 – Pattern e Setup – Setup in a2 di Carta

- *Setup in a2 di Pietra* - Non è possibile collocare sul vertice a1 e sulle celle a3 e b2 nessuna chain card di Forbici

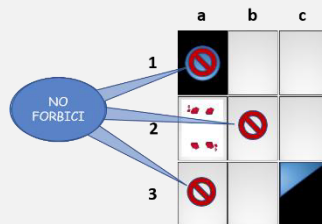


Figura 94 – Pattern e Setup – Setup in a2 di Pietra

- *Setup in a2 di Forbici* - Non è possibile collocare sul vertice a1 e sulle celle a3 e b2 nessuna chain card di Carta

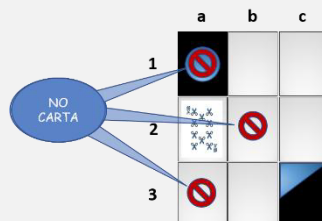


Figura 95 – Pattern e Setup – Setup in a2 di Forbici

Indicazioni sulle aperture

Si riportano di seguito alcune indicazioni che in linea di principio dovrebbero essere seguite in caso di setup adiacente al vertice per aprire il gioco:

- Impedire all'avversario di posizionare le carte sul tabellone per costringerlo a pescare adottando la tattica T2 Carta bloccata
- Occupare la cella diagonale b2 per controllare l'altra cella adiacente al vertice (b1 in caso di setup in a2)
- Occupare il centro per ottenere l'esclusiva o impedire questo obiettivo all'avversario (vedere la strategia S0 Occupazione del centro)

Pattern sequenziali

Sequenze intorno al vertice

Saranno analizzati tutti i pattern creati dal posizionamento di carte in sequenza intorno al vertice.

• Setup di Carta

In figura seguente sono rappresentate 4 sequenze che partono dalla cella a2 fino alla cella b1 in caso di setup di Carta.

Sequenze intorno al vertice con setup Carta											
I	a	b	c	II	a	b	c	III	a	b	c
1	F	C		1	F	F		1	F	F	
2	C	C		2	C	C		2	C	F	
3				3				3			

Figura 96 – Pattern e Setup – Setup in a2 di Carta: sequenze intorno al vertice

I Sequenza C-C-C

La sequenza C:a2->C:b2->C:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Forbici molto forti (F12, F13).

II Sequenza C-C-F

La sequenza C:a2->C:b2->F:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

III Sequenza C-F-F

La sequenza C:a2->F:b2->F:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IV Sequenza C-F-P

La sequenza C:a2->F:b2->P:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Carta. Analogamente ai precedenti questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Carta (C12, C13).

• Setup di Forbici

In figura seguente sono rappresentate 4 sequenze che partono dalla cella a2 fino alla cella b1 in caso di setup di Forbici.

Sequenze intorno al vertice con setup Forbici											
I	a	b	c	II	a	b	c	III	a	b	c
1	P	F		1	P	P		1	P	P	
2	F	F		2	F	F		2	F	P	
3				3				3			

Figura 97 – Pattern e Setup – Setup in a2 di Forbici: sequenze intorno al vertice

I Sequenza F-F-F

La sequenza F:a2->F:b2->F:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza

della morte in possesso di chain di Pietra molto forti (P12, P13).

II Sequenza F-F-P

La sequenza F:a2->F:b2->P:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

III Sequenza F-P-P

La sequenza F:a2->P:b2->P:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IV Sequenza F-P-C

La sequenza F:a2->P:b2->C:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici. Analogamente ai precedenti questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Forbici (F12, F13).

• Setup di Pietra

In figura seguente sono rappresentate 4 sequenze che partono dalla cella a2 fino alla cella b1 in caso di setup di Pietra.

Sequenze intorno al vertice con setup Pietra											
I	a	b	c	II	a	b	c	III	a	b	c
1	C	P		1	C	C		1	C	C	
2	P	P		2	P	P		2	P	C	
3				3				3			

Figura 98 – Pattern e Setup – Setup in a2 di Pietra: sequenze intorno al vertice

I Sequenza P-P-P

La sequenza P:a2->P:b2->P:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Carta molto forti (C12, C13).

II Sequenza P-P-C

La sequenza P:a2->P:b2->C:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Carta come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

III Sequenza P-C-C

La sequenza P:a2->C:b2->C:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Carta come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IV Sequenza P-C-F

La sequenza P:a2->C:b2->F:b1 garantisce la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra. Analogamente ai precedenti questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Pietra (P12, P13).

Sequenze verso il centro

Saranno analizzati tutti i pattern creati dal posizionamento di carte in sequenza sul tabellone per raggiungere la cella centrale.

• **Setup di Carta**

In figura seguente sono rappresentate 12 sequenze che partono dalla cella a2 fino alla cella b3 o alla cella c2 in caso di setup di Carta

Sequenze verso il centro con setup Carta											
Ia	a	b	c	IIa	a	b	c	IIIa	a	b	c
1				1				1			
2	C			2	C			2	C		
3	C	C	P	3	C	F	C	3	F	F	C
IVa	a	b	c								
1											
2		C									
3		F	P								
Ib	a	b	c	IIb	a	b	c	IIIb	a	b	c
1				1				1			
2	C	C		2	C	C		2	C	F	
3		C	P	3		F	C	3		F	C
IVb	a	b	c								
1											
2		C	F								
3		P	F								
Ic	a	b	c	IIc	a	b	c	IIIc	a	b	c
1				1				1			
2	C	C	C	2	C	C	F	2	C	F	F
3			P	3			C	3		C	
IVc	a	b	c								
1											
2		C	F								
3			F								

Figura 99 – Pattern e Setup – Setup in a2 di Carta: sequenze verso il centro

Ia Ib e Ic Sequenza C-C-C

Le sequenze Ia C:a2->C:a3->C:b3, Ib C:a2->C:b2->C:b3 e Ic C:a2->C:b2->C:c2 ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Pietra o di Carta più deboli a quella in posizione b3 o c2.

Ila Ilb e Ilc Sequenza C-C-F

Le sequenze Ila C:a2->C:a3->F:b3, Ilb C:a2->C:b2->F:b3 e Ilc C:a2->C:b2->F:c2 ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Carta o di Forbici più deboli a quella in posizione b3 o c2.

IIla IIb e IIc Sequenza C-F-F

Le sequenze IIla C:a2->F:a3->F:b3, IIb C:a2->F:b2->F:b3 e IIc C:a2->F:b2->F:b2 ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Carta. Valgono le stesse considerazioni delle Ila, Ilb e Ilc.

IVa IVb e IVc Sequenza C-F-P

Le sequenze IVa C:a2->F:a3->P:b3, IVb C:a2->F:b2->P:b3, IVc C:a2->F:b2->P:c2 ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Forbici o di Pietra più deboli a quella in posizione b3 o c2.

• **Setup di Forbici**

In figura seguente sono rappresentate 12 sequenze che partono dalla cella a2 fino alla cella b3 o alla cella c2 in caso di setup di Forbici

Sequenze verso il centro con setup Forbici											
Ia	a	b	c	IIa	a	b	c	IIIa	a	b	c
1				1				1			
2	F			2	F			2	F		
3	F	F	C	3	F	P	F	3	P	P	F
Ib	a	b	c	IIb	a	b	c	IIIb	a	b	c
1				1				1			
2	F	F		2	F	F		2	F	P	
3		F	C	3		P	F	3		P	F
Ic	a	b	c	IIc	a	b	c	IIIc	a	b	c
1				1				1			
2	F	F	F	2	F	F	P	2	F	P	P
3			C	3			F	3			F
IVa	a	b	c	IVb	a	b	c	IVc	a	b	c
1				1				1			
2	F			2	F			2	F		
3	F	P	C	3	P	C	P	3	P	C	P

Figura 100 – Pattern e Setup – Setup in a2 di Forbici: sequenze verso il centro

Ia Ib e Ic Sequenza F-F-F

Le sequenze Ia F:a2->F:a3->F:b3, Ib F:a2->F:b2->F:b3 e Ic F:a2->F:b2->F:c2 ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Carta o di Forbici più deboli a quella in posizione b3 o c2.

IIa IIb e IIc Sequenza F-F-P

Le sequenze IIa F:a2->F:a3->P:b3, IIb F:a2->F:b2->P:b3 e IIc F:a2->F:b2->P:c2 ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Forbici o di Pietra più deboli a quella in posizione b3 o c2.

IIIa IIIb e IIIc Sequenza F-P-P

Le sequenze IIIa F:a2->P:a3->P:b3, IIIb F:a2->P:b2->P:b3 e IIIc F:a2->P:b2->P:c2 ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Forbici. Valgono le stesse considerazioni delle IIa, IIb e IIc.

IVa IVb e IVc Sequenza F-P-C

Le sequenze IVa F:a2->P:a3->C:b3, IVb F:a2->P:b2->P:b3 e IVc F:a2->P:b2->P:c2 ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Pietra di Carta più deboli a quella in posizione b3 o c2.

• Setup di Pietra

In figura seguente sono rappresentate 12 sequenze che partono dalla cella a2 fino alla cella b3 o alla cella c2 in caso di setup di Pietra

Sequenze verso il centro con setup Pietra											
Ia	a	b	c	IIa	a	b	c	IIIa	a	b	c
1				1				1			
2	P			2	P			2	P		
3	P	P	F	3	P	C	P	3	C	C	P
IVa	a	b	c	IIb	a	b	c	IIIb	a	b	c
1				1				1			
2	P	P		2	P	P		2	P	C	
3		P	F	3		C	P	3		C	P
IVb	a	b	c	IIc	a	b	c	IIIc	a	b	c
1				1				1			
2	P	P	P	2	P	P	C	2	P	C	C
3			F	3			P	3			P
IVc	a	b	c	IVc	a	b	c	IVc	a	b	c
1				1				1			
2	P	P	P	2	P	P	C	2	P	C	F
3			F	3			P	3			C

Figura 101 – Pattern e Setup – Setup in a2 di Pietra: sequenze verso il centro

Ia Ib e Ic Sequenza P-P-P

Le sequenze Ia $P:a2 \rightarrow P:a3 \rightarrow P:b3$, Ib $P:a2 \rightarrow P:b2 \rightarrow P:b3$ e Ic $P:a2 \rightarrow P:b2 \rightarrow P:c2$ ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Forbici o di Pietra più deboli a quella in posizione b3 o c2.

IIa IIb e IIc Sequenza P-P-C

Le sequenze IIa $P:a2 \rightarrow P:a3 \rightarrow C:b3$, IIb $P:a2 \rightarrow P:b2 \rightarrow C:b3$ e IIc $P:a2 \rightarrow P:b2 \rightarrow C:c2$ ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Pietra o di Carta più deboli a quella in posizione b3 o c2.

IIIa IIIb e IIIC Sequenza P-C-C

Le sequenze IIIa $P:a2 \rightarrow C:a3 \rightarrow C:b3$, IIIb $P:a2 \rightarrow C:b2 \rightarrow C:b3$ e IIIC $P:a2 \rightarrow C:b2 \rightarrow C:c2$ ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Pietra. Valgono le stesse considerazioni delle IIa, IIb e IIc.

IVa IVb e IVc Sequenza P-C-F

Le sequenze IVa $P:a2 \rightarrow C:a3 \rightarrow F:b3$, IVb $P:a2 \rightarrow C:b2 \rightarrow F:b3$ e IVc $P:a2 \rightarrow C:b2 \rightarrow F:c2$ ostacolano l'occupazione del centro c3 a chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Carta o di Forbici più deboli a quella in posizione b3 o c2.

Esempi

Vediamo un esempio della fase iniziale di una partita con setup adiacente al vertice b1 tratta dal video youtube della partita [Come si gioca a Skemino - partita flash](#)

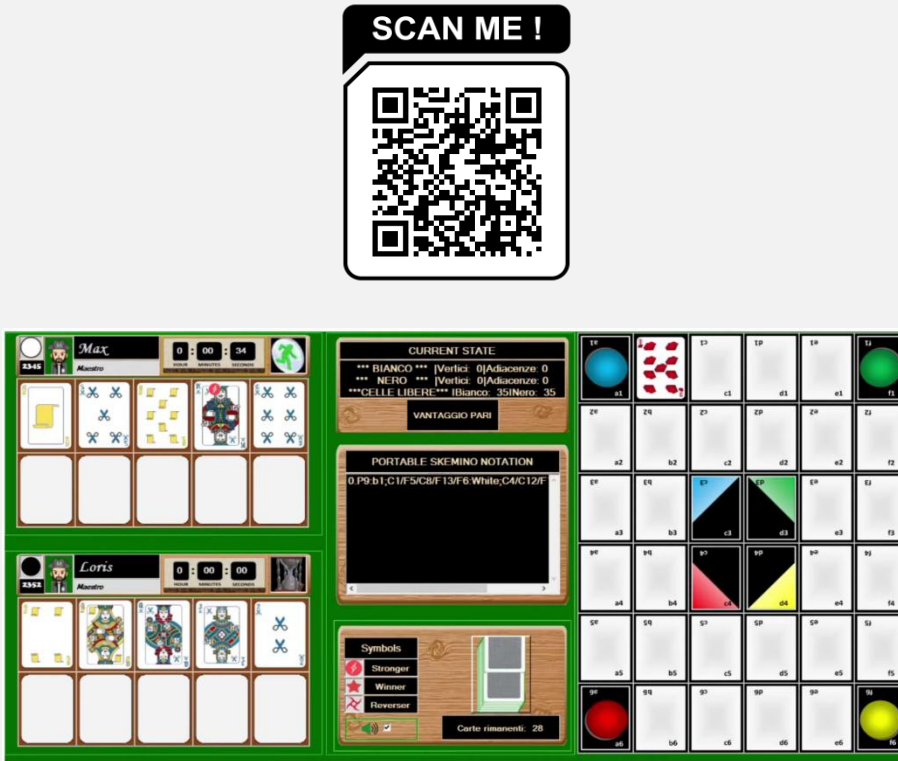


Figura 102 – Pattern e Setup – Setup in a2 Es. 1.1

Il bianco inizia il turno posizionando l'8 di Carta in b2.



Figura 103 – Pattern e Setup – Setup in a2 Es. 1.2

Il nero piazza il 4 di Carta in c1 e non una chain card di forbici in a2 altrimenti chiuderebbe il vertice con il pattern P-C-F-(P) vincolando la possibilità di conquista del vertice a1 alle sole chain card di Pietra, rischiando di favorire l'avversario bianco nei turni successivi.

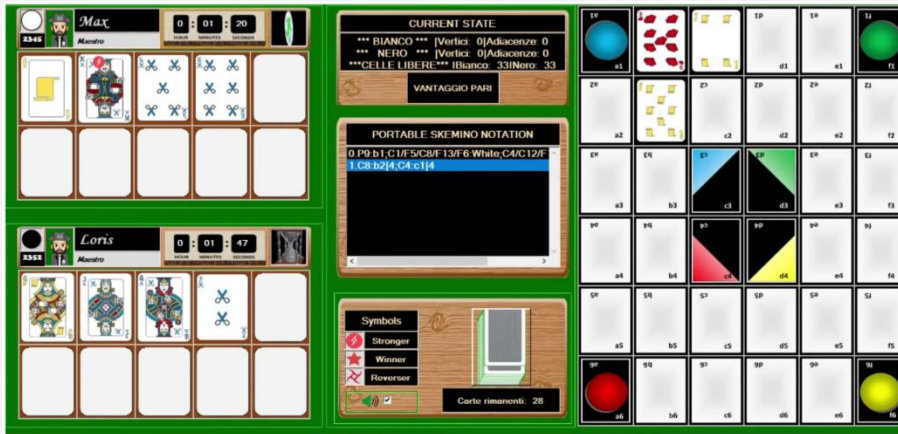


Figura 104 – Pattern e Setup – Setup in a2 Es. 1.3

Il bianco invece rischia piazzando il 5 di forbici in a2, F5:a2 per chiudere la sequenza P-C-F intorno al vertice in modo da impedire successivamente al nero di utilizzare le chain card C12 e F12 come winner card.

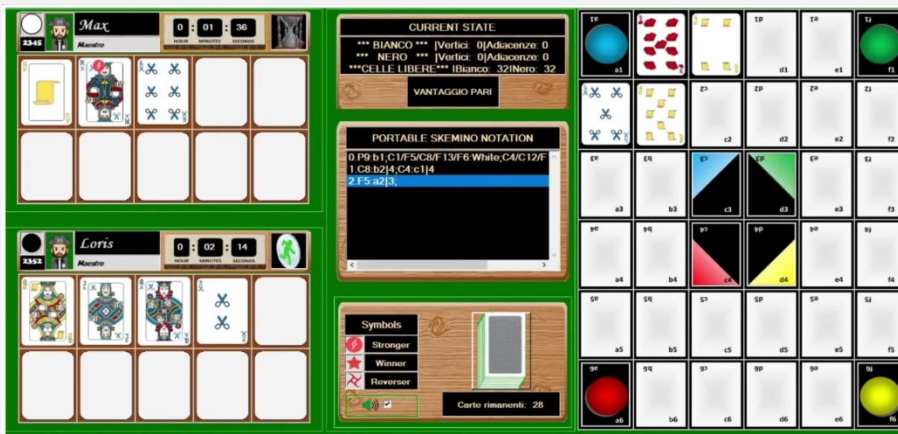


Figura 105 – Pattern e Setup – Setup in a2 Es. 1.4

Il nero commette l'errore chiudendo la sequenza P-C-Fx(C) verso il centro, rendendo disponibile all'avversario la cella d3.

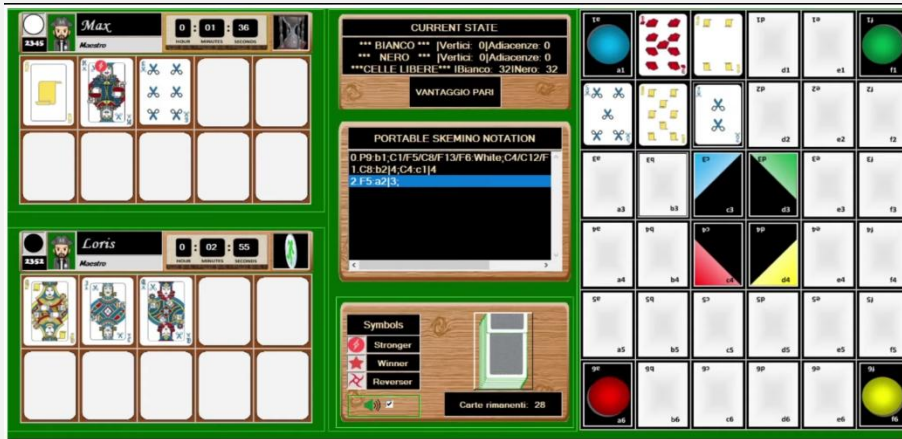


Figura 106 – Pattern e Setup – Setup in a2 Es. 1.5

Il bianco sfrutta l'occasione per prendere l'esclusiva sul vertice a1 occupando la casella d3.



Figura 107 – Pattern e Setup – Setup in a2 Es. 1.6

Alla fine del 2° turno il bianco conquista l'esclusiva del vertice a1 grazie al grave errore commesso dal nero chiudendo il pattern sequenziale verso il centro P:b1->C:c1->F:c2 con F6:c3.

Setup di bordo

Quando la posizione della prima carta è appartenente alla riga 1 o 6 oppure alla colonna a o f, ma non corrisponde a una cella adiacente a un vertice, ci troviamo nella situazione di setup di bordo.

I casi di setup di bordo che si possono verificare sono i seguenti:

- Setup di bordo sulla colonna a: **a3** e **a4**
- Setup di bordo sulla colonna f: **f3** e **f4**
- Setup di bordo sulla riga 1: **c1** e **d1**
- Setup di bordo sulla riga 6: **c6** e **d6**

Importante

Le considerazioni che seguiranno per il setup sulla cella a3 saranno valide per tutti gli altri casi. In figura seguente si riporta il tabellone con setup in a3 dove la distanza dal vertice è pari a 2, analogamente la distanza dalla casella centrale più vicina è 2.



Figura 108 – Pattern e Setup – Setup al bordo: distanze

Vincoli

Si possono verificare i seguenti vincoli o blocchi sulle celle contigue a quella a3:

- **Setup in a3 di Carta** - Non è possibile collocare sulle celle a2 e b3 nessuna chain card di Pietra

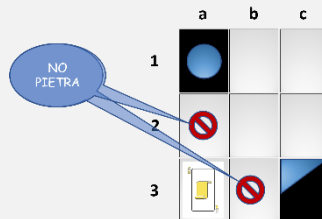


Figura 109 – Pattern e Setup – Setup in a3 di Carta

- **Setup in a3 di Pietra** - Non è possibile collocare sulle celle a2 e b3 nessuna chain card di Forbici

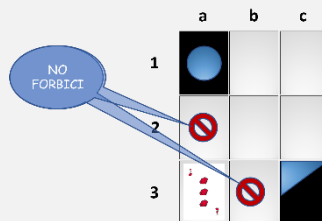


Figura 110 – Pattern e Setup – Setup in a3 di Pietra

- **Setup in a3 di Forbici** - Non è possibile collocare sulle celle a2 e b3 nessuna chain card di Carta

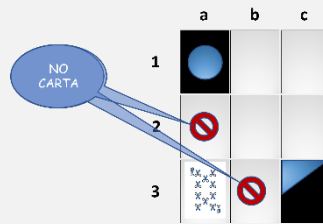


Figura 111 – Pattern e Setup – Setup in a3 di Forbici

Le stesse considerazioni sono valide per le altre caselle di bordo: a4, f3, f4, d1, c1, c6 e d6.

Indicazioni sulle aperture

Si riportano di seguito alcune indicazioni che in linea di principio dovrebbero essere seguite in caso di setup di bordo per aprire il gioco:

- Impedire all'avversario di posizionare le carte sul tabellone per costringerlo a pescare adottando la tattica T2 Carta bloccata
- Occupare il centro per ottenere l'esclusiva o impedire questo obiettivo all'avversario (vedere la strategia S0 Occupazione del centro)

Pattern sequenziali

Sequenze verso il vertice

Saranno analizzati tutti i pattern creati dal posizionamento di carte in sequenza sul tabellone per raggiungere il vertice.

• Setup di Carta

In figura seguente sono rappresentate 2 sequenze che partono dalla cella a3 fino alla cella a2 in caso di setup di Carta.

Sequenze verso il vertice con setup Carta											
I				II							
	a	b	c		a	b	c				
1	P			1	C						
2	C			2	F						
3	C			3	C						

Figura 112 – Pattern e Setup – Setup in a3 di Carta: sequenze intorno al vertice

I Sequenza C-Cx(P)

La sequenza C:a3->C:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la S1 Sequenza della morte se si possiedono chain card molto forti di Forbici o di Carta. Il simbolo della chain card vincente sul vertice a1 è determinato dalla combinazione di questo pattern con quello adiacente al vertice a2 - Setup adiacente al vertice.

II Sequenza C-Fx(C)

La sequenza C:a3->F:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 - Sequenza della

morte se si possiedono chain card molto forti di Forbici o di Pietra. Il simbolo della chain card vincente sul vertice a1 è determinato dalla combinazione di questo pattern con quello adiacente al vertice a2 - Setup adiacente al vertice.

- **Setup di Forbici**

In figura seguente sono rappresentate 2 sequenze che partono dalla cella a3 fino alla cella a2 in caso di setup di Forbici.

Sequenze verso il vertice con setup Forbici											
I				II							
	a	b	c		a	b	c				
1	C			1	F						
2	F			2	P						
3	F			3	F						

Figura 113 – Pattern e Setup – Setup in a3 di Forbici: sequenze intorno al vertice

I Sequenza F-Fx(C)

La sequenza F:a3->F:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte se si possiedono chain card molto forti di Forbici o di Pietra. Il simbolo della chain card vincente sul vertice a1 è determinato dalla combinazione di questo pattern con quello adiacente al vertice a2 - Setup adiacente al vertice.

II Sequenza F-Px(F)

La sequenza F:a3->P:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte se si possiedono chain card molto forti di Carta o di Pietra. Il simbolo della chain card vincente sul vertice a1 è determinato dalla combinazione di questo pattern con quello adiacente al vertice a2 - Setup adiacente al vertice.

- **Setup di Pietra**

In figura seguente sono rappresentate 2 sequenze che partono dalla cella a3 fino alla cella a2 in caso di setup di Pietra.

Sequenze verso il vertice con setup Pietra											
I				II							
	a	b	c		a	b	c				
1	P			1	P						
2	P			2	C						
3	P			3	P						

Figura 114 – Pattern e Setup – Setup in a3 di Pietra: sequenze intorno al vertice

I Sequenza P-Px(F)

La sequenza P:a3->P:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte se si possiedono chain card molto forti di Pietra o di Carta. Il simbolo della chain card vincente sul vertice a1 è determinato dalla combinazione di questo pattern con quello adiacente al vertice a2 - Setup adiacente al vertice.

Ia Sequenza F-F-(P)

La sequenza Ia C:a3->C:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Carta o di Forbici più deboli a quella in posizione b3.

Ila Sequenza F-P-(C)

La sequenza Ia C:a3->F:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Forbici o di Pietra più deboli a quella in posizione b3.

• **Setup di Pietra**

In figura seguente sono rappresentate 2 sequenze che partono dalla cella a3 fino alla cella b3 in caso di setup di Pietra.

Sequenze verso il centro con setup Pietra											
				Ia	a	b	c				
				1							
				2							
				3	P	P	C				
				Ila	a	b	c				
				1							
				2							
				3	P	C	F				

Figura 117 – Pattern e Setup – Setup in a3 di Pietra: sequenze verso il centro

Ia Sequenza P-P-(C)

La sequenza C:a3->C:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Forbici o di Pietra più deboli a quella in posizione b3.

Ila Sequenza P-C-(F)

La sequenza C:a3->F:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Pietra o di Carta più deboli a quella in posizione b3.

Esempi

Vediamo un esempio della fase iniziale di una partita con setup di bordo. In figura seguente è riportato il setup di bordo 2 di Pietra in c1, P2:c1.

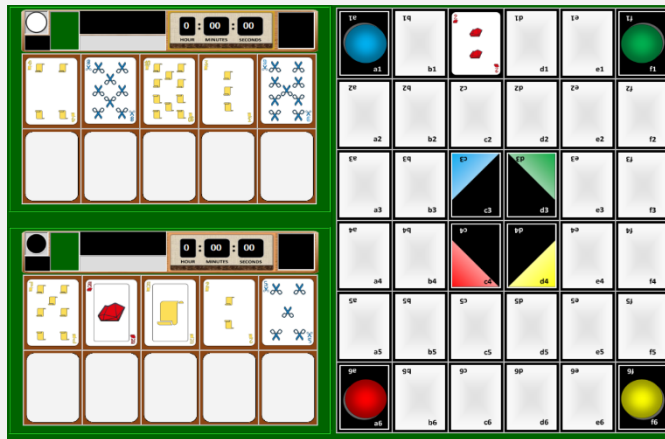


Figura 118 – Pattern e Setup – Setup in a3 Es. 1.1

Il bianco realizza il pattern sequenziale verso il centro P-C(F) posizionando il 4 di carta in c2: P2:c1->C4:c2, favorendo però l'avversario che possiede una carta di forbici.

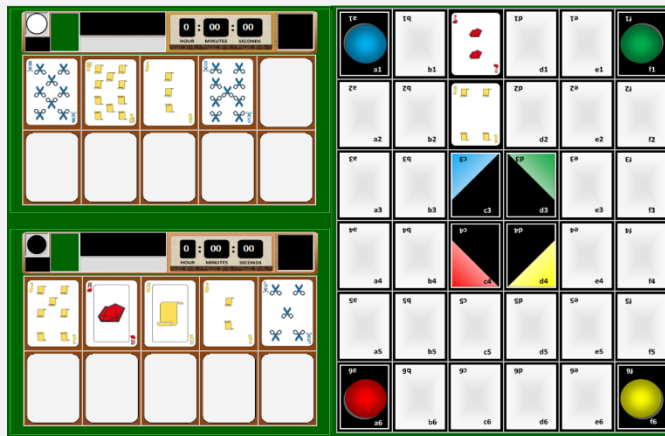


Figura 119 – Pattern e Setup – Setup in a3 Es. 1.2

Il nero sfrutta l'errore del bianco per conquistare l'esclusiva sul vertice a1, collocando il 5 di forbici in c3, F5:c3*.

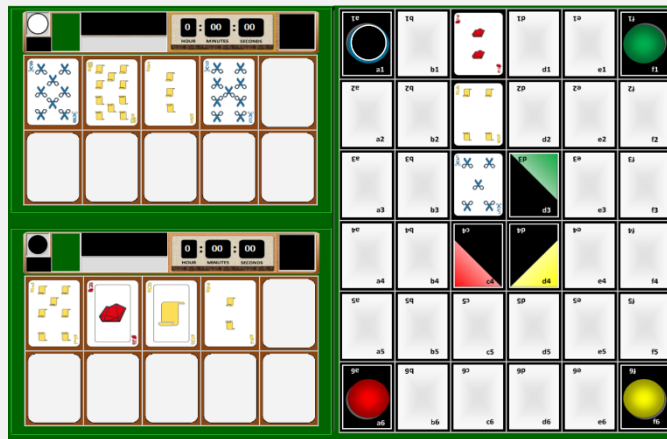


Figura 120 – Pattern e Setup – Setup in a2 Es. 1.3

Il bianco cerca di colmare il vantaggio dell'avversario, collocando l'8 di forbici in c4, F8:c4* ottenendo l'esclusiva sul vertice a6

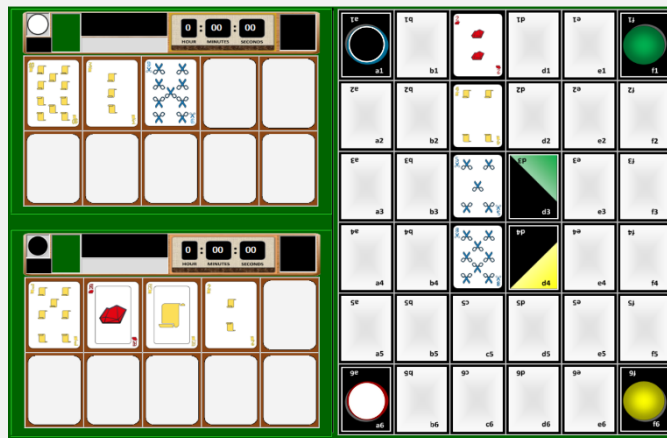


Figura 121 – Pattern e Setup – Setup in a2 Es. 1.4

ma il nero posiziona l'Asso di Pietra in d3, P1:d3*, ottenendo anche l'esclusiva sul vertice f1.

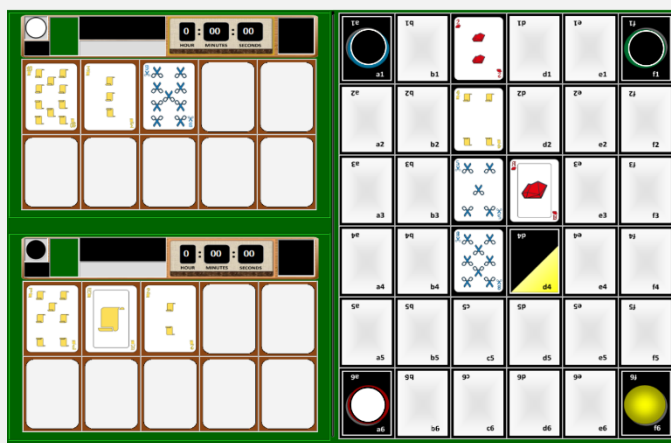


Figura 122 – Pattern e Setup – Setup in a3 Es. 1.5

Il bianco al primo turno invece di collocare il 4 di carta in c2 chiudendo la sequenza P-C-(F) avrebbe dovuto optare per la mossa C3:d1 in modo da impedire di favorire l'avversario con le conquiste dell'esclusiva su 2 vertici. Questa partita evidenzia come un uso improprio dei pattern sequenziali potrebbe rivelarsi fatale per un giocatore.

Setup diagonale al vertice

Quando la posizione della prima carta corrisponde a una cella diagonale a uno dei 4 vertici del tabellone siamo in presenza di setup diagonale al vertice.

I casi di “*diagonalità*” che si possono verificare sono i seguenti:

- Diagonale al vertice a1: **b2**
- Diagonale al vertice a6: **b5**
- Diagonale al vertice f1: **e2**
- Diagonale al vertice f6: **e5**

Importante

Le considerazioni che seguiranno per il setup sulla cella b2 saranno valide per tutti gli altri casi. In figura seguente si riporta il tabellone con setup in b2 dove la distanza dal vertice è pari a 2, analogamente la distanza dalla casella centrale più vicina è 2. Le distanze permettono di conoscere quante carte occorre disporre in sequenza per raggiungere un vertice o una casella centrale.



Figura 123 – Pattern e Setup – Setup diagonale al vertice

Vincoli

Si possono verificare i seguenti vincoli o blocchi sulle celle contigue a quella b2:

- *Setup in b2 di Carta*

Non è possibile collocare sulle celle a2, b1, c2 e b3 nessuna chain card di Pietra.

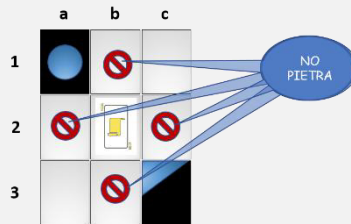


Figura 124 – Pattern e Setup – Setup in b2 carta

- *Setup in b2 di Pietra*

Non è possibile collocare sulle celle a2, b1, c2 e b3 nessuna chain card di Forbici.

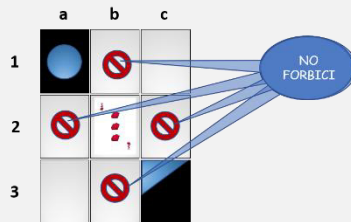


Figura 125 – Pattern e Setup – Setup in b2 pietra

- *Setup in b2 di Forbici*

Non è possibile collocare sulle celle a2, b1, c2 e b3 nessuna chain card di Carta.

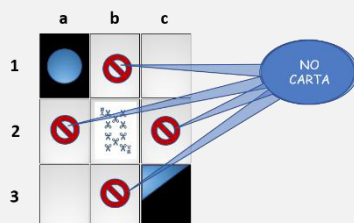


Figura 126 – Pattern e Setup – Setup in b2 forbici

Indicazioni sulle aperture

Si riportano di seguito alcune indicazioni che in linea di principio dovrebbero essere seguite in caso di setup su una cella diagonale al vertice per aprire il gioco:

- Impedire all'avversario di posizionare le carte sul tabellone per costringerlo a pescare adottando la tattica T2 Carta bloccata
- Occupare il centro per ottenere l'esclusiva o impedire questo obiettivo all'avversario (vedere la strategia S0 Occupazione del centro)

Pattern sequenziali

Sequenze intorno al vertice

Saranno analizzati tutti i pattern creati dal posizionamento di carte in sequenza intorno al vertice.

• Setup di Carta

In figura seguente sono rappresentate 4 sequenze che partono dalla cella b2 fino alle celle b1 e a2 in caso di setup di Carta.

Sequenze intorno al vertice con setup Carta											
I	a	b	c	II	a	b	c	III	a	b	c
1	F	C		1	F	F		1	F	C	
2	C	C		2	C	C		2	F	C	
3				3				3			
IV	a	b	c								
1	P	F									
2	F	C									
3											

Figura 127 – Pattern e Setup – Setup in b2 di Carta: sequenze intorno al vertice

I Sequenza C<-C->C

La sequenza C:b2->C:a2 e C:b2->C:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Forbici molto forti (F12, F13).

II Sequenza C<-C->F

La sequenza C:b2->C:a2 e C:b2->F:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

III Sequenza F<-C->P

La sequenza C:b2->F:a2 e C:b2->C:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IV Sequenza F<-C->F

La sequenza C:b2->F:a2 e F:b2->F:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Carta (P12, P13).

In caso di setup di Carta in b2 il giocatore che riesce a collocare una seconda chain card di Carta in b1 (o in a2) si assicura con una carta forte di Forbici (F12, F13) la possibilità di:



- vittoria se il vertice non è controllato dall'avversario
- ribaltone se il vertice è controllato dall'avversario

• Setup di Forbici

In figura seguente sono rappresentate 4 sequenze che partono dalla cella b1 fino alle celle a2 e b2 in caso di setup di Forbici.

Sequenze intorno al vertice con setup Forbici											
I	a	b	c	II	a	b	c	III	a	b	c
1	P	F		1	P	P		1	P	F	
2	F	F		2	F	F		2	P	F	
3				3				3			

Figura 128 – Pattern e Setup – Setup in b2 di Forbici: sequenze intorno al vertice

I Sequenza F<-F->F

La sequenza F:b2->F:a2 e F:b2->F:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Pietra molto forti (P12, P13).

II Sequenza F<-F->P

La sequenza F:b2->F:a2 e F:b2->P:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

III Sequenza P<-F->F

La sequenza F:b2->P:a2 e F:b2->F:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IV Sequenza P<-F->P

La sequenza F:b2->P:a2 e F:b2->P:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza

della morte in possesso di chain di Carta (C12, C13).

In caso di setup di Forbici in b2 il giocatore che riesce a collocare una seconda chain card di Forbici in b1 (o in a2) si assicura con una carta forte di Pietra (P12, P13):

- la vittoria se il vertice non è controllato dall'avversario
- il ribaltone se il vertice è controllato dall'avversario



• Setup di Pietra

In figura seguente sono rappresentate 4 sequenze che partono dalla cella a2 fino alla cella b1 in caso di setup di Pietra.

Sequenze intorno al vertice con setup Pietra											
I	a	b	c	II	a	b	c	III	a	b	c
1	C	P		1	C	C		1	C	P	
2	P	P		2	P	P		2	C	P	
3				3				3			

Figura 129 – Pattern e Setup – Setup in b2 di Pietra: sequenze intorno al vertice

I Sequenza P<-P->P

La sequenza P:b2->P:a2 e P:b2->P:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Carta molto forti (C12, C13).

II Sequenza P<-P->C

La sequenza P:b2->P:a2 e P:b2->C:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Carta come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

III Sequenza C<-P->P

La sequenza P:b2->C:a2 e P:b2->P:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Carta come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IV Sequenza C<-P->C

La sequenza P:b2->C:a2 e P:b2->C:b1 limita la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte in possesso di chain di Forbici (F12, F13).

In caso di setup di Pietra in b2 il giocatore che riesce a collocare una seconda chain card di Pietra in b1 (o in a2) si assicura con una carta forte di Carta (C12, C13):

- la vittoria se il vertice non è controllato dall'avversario
- il ribaltone se il vertice è controllato dall'avversario



Sequenze verso il centro

Saranno analizzati tutti i pattern creati dal posizionamento di chain card in sequenza sul tabellone per raggiungere la cella centrale.

• Setup di Carta

In figura seguente sono rappresentate 4 sequenze che partono dalla cella b2 fino alla cella b3 o alla cella c2 in caso di setup di Carta.

Sequenze verso il centro con setup Carta											
Ia	a	b	c	Ila	a	b	c	IIla	a	b	c
1				1				1			
2		C		2		C		2		C	C
3		C	F	3		F	P	3		F	
IVa	a	b	c								
1											
2			F								
3			P								

Figura 130 – Pattern e Setup – Setup in b2 di Carta: sequenze verso il centro

Ia Sequenza C->C-(F)

La sequenza Ia C:b2->C:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Pietra o di Carta più deboli a quella in posizione b3.

Ila Sequenza C->F-(P)

La sequenza Ia C:b2->F:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Carta o di Forbici più deboli a quella in posizione b3.

IIla Sequenza C->C-(F)

La sequenza Ia C:b2->C:c2 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Pietra o di Carta più deboli a quella in posizione c2.

IVa Sequenza C->F-(P)

La sequenza Ia C:b2->F:c2 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Carta o di Forbici più deboli a quella in posizione c2.

• Setup di Forbici

In figura seguente sono rappresentate 4 sequenze che partono dalla cella b2 fino alla cella b3 o c2 in caso di setup di Forbici.

Sequenze verso il centro con setup Forbici															
Ia	a	b	c	Ila	a	b	c	IIla	a	b	c	IVa	a	b	c
1				1				1				1			
2		F		2		F		2		F	F	2		F	P
3		F	P	3		P	C	3			P	3			C

Figura 131 – Pattern e Setup – Setup in b2 di Forbici: sequenze verso il centro

Ia Sequenza F->F-(P)

La sequenza Ia F:b2->F:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Carta o di Forbici più deboli a quella in posizione b3.

Ila Sequenza F->P-(C)

La sequenza Ia F:b2->P:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Forbici o di Pietra più deboli a quella in posizione b3.

IIla Sequenza F->F-(P)

La sequenza Ia F:b2->F:c2 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Carta o di Forbici più deboli a quella in posizione c2.

IVa Sequenza F->P-(C)

La sequenza Ia F:b2->P:c2 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Forbici o di Pietra più deboli a quella in posizione c2.

• **Setup di Pietra**

In figura seguente sono rappresentate 4 sequenze che partono dalla cella b2 fino alla cella b3 o c2 in caso di setup di Pietra.

Sequenze verso il centro con setup Pietra															
Ia	a	b	c	Ila	a	b	c	IIla	a	b	c	IVa	a	b	c
1				1				1				1			
2		P		2		P		2		P	P	2		P	C
3		P	C	3		C	F	3			C	3			F

Figura 132 – Pattern e Setup – Setup in b2 di Pietra: sequenze verso il centro

Ia Sequenza P->P-(C)

La sequenza Ia P:b2->P:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di

Forbici o di Pietra più deboli a quella in posizione b3.

Ila Sequenza P->C-(F)

La sequenza la P:b2->C:b3 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Pietra o di Carta più deboli a quella in posizione b3.

IIla Sequenza P->P-(C)

La sequenza la P:b2->P:c2 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Forbici o di Pietra più deboli a quella in posizione c2.

IVa Sequenza P->C-(F)

La sequenza la P:b2->C:c2 permette di ottenere l'esclusiva del centro c3 con chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare la strategia S0 Occupazione del centro sfruttando l'inferiorità simbolica dell'avversario in possesso di sole chain card di Pietra o di Carta più deboli a quella in posizione c2.

Esempi

Esempio 1 - Setup diagonale in e5

Vediamo un esempio della fase iniziale di una partita con setup diagonale, e5, al vertice f6.

In figura seguente è riportato il setup dell'Asso di Pietra in e5, P1:e5, cella diagonale al vertice f6.



Figura 133 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 1.1

Il bianco inizia il turno posizionando l'Asso di Carta in f5, C1:f5, perché in questo modo tenta di chiudere con il pattern sequenziale intorno al vertice con setup di Pietra C->P->C limitando così la vittoria sul vertice f6 al K di Forbici, F13 stronger card,

da lui posseduta. La situazione per la realizzazione della sequenza $C \leftarrow P \rightarrow C \text{-(F)}$ è molto favorevole per il bianco perché l'avversario nero non possiede chain card di Pietra.



Figura 134 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 1.2

Il nero non possedendo una carta di Pietra da piazzare in e6 non riesce a realizzare il pattern sequenziale $P \leftarrow P \rightarrow C \text{-(C)}$ per vincere con la regina di carta, C12 sul vertice f6. Inoltre invece di collocare una carta (C4 o F2) in f4 commette un gravissimo errore piazzando il 4 di carta in e4, C4:e4.



Figura 135 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 1.3

Il bianco sfrutta l'errore del nero per prendere l'esclusiva sul vertice f6 piazzando il 5 di forbici in d4, F5:d4.



Figura 136 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 1.4

Riassumendo al 2° turno il bianco conquista l'esclusiva del vertice f6 grazie al grave errore commesso dal nero, al primo turno. Per vedere la partita completa con il setup in diagonale in e1 si rimanda alla partita pubblicata su youtube [Come si gioca a Skemino - partita ultraflash](#).



Esempio 2 - Setup diagonale in e2

Vediamo un altro esempio della fase iniziale di una partita con setup diagonale, e2, al vertice f1.

In figura seguente è riportato il setup del 3 di Forbici in e2, F3:e2.



Figura 137 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.1

Il bianco pesca subito una chain card, il 4 di carta, per evitare di favorire il nero:

- a ottenere l'esclusiva sul vertice f1 con la sequenza F:e2->P:d2-(P:d3) o in alternativa la F:e2->P:d2-(C:d3);
- alla realizzazione del pattern P:e1<-F:b2->F:f2-(P:f1).

Entrambi assicurerebbero al Re di Pietra, P13, la vittoria in f1.



Figura 138 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.2

Il nero colloca il re di forbici in e1, F13:e1, tentando la realizzazione intorno al vertice f1 di una delle sequenze: P<-F->F(P) o F<-F->P(P), entrambe gli permetteranno di raggiungere la vittoria o nel caso peggiore il controllo del vertice f1 con il re di Pietra, P13.



Figura 139 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.3

Il bianco non avendo altre chance colloca il 5 di Pietra in d1, in modo da spostarsi sull'altro vertice a sinistra a1; se avesse collocato il 9 di carta in f2, C9:f2, avrebbe dato la possibilità di vincere al nero con l'Asso di forbici in f1, F1:f1, commettendo un gravissimo errore.



Figura 140 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.4

Il nero si libera del 6 di carta collocandolo in c1, C6:c1.



Figura 141 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.5

Il bianco effettua una mossa eccellente, 9 di carta in c2, provocando un loop in posizione d2.



Figura 142 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.6

Il nero occupa la casella centrale c3 conquistando l'esclusiva sul vertice a1 ma commettendo un grave errore perché rende disponibile la casella centrale d3 al bianco.



Figura 143 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.7

Il bianco sfrutta l'errore del nero per conquistare l'esclusiva sul vertice f1 mediante l'occupazione della casella centrale d3. In questo modo riesce a bloccare la vittoria dell'avversario con il P13.



Figura 144 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.8

Il nero invece di occupare la casella c3 poteva sfruttare la superiorità numerica, piazzando prima l'Asso di forbici in b2, F1:b2 e successivamente sferrare la sequenza della morte F3:e2->P4:f2 ->P13:f1 per ottenere la vittoria con il re di Pietra.

Per vedere la partita completa con il setup in diagonale in e1 si rimanda alla partita YouTube [Come si gioca a Skemino - Sviluppo diagonale](#).



Setup adiacente al centro

Quando la posizione della prima carta corrisponde a una cella adiacente a una delle 4 caselle centrali del tabellone siamo in presenza di setup su una cella adiacente al centro. I casi di adiacenza al centro che si possono verificare sono i seguenti:

- Adiacenza al centro c3: b3 e c2
- Adiacenza al centro c4: b4 e c5
- Adiacenza al centro d3: d2 e e3
- Adiacenza al centro d4: d5 e e4

Importante

Le considerazioni che seguiranno per il setup sulla cella b3 saranno valide per tutti gli altri casi di adiacenza al centro. In figura seguente si riporta il tabellone con setup in b3 dove la distanza dal vertice più vicino (b3-a1) è pari a 3, mentre la distanza dalla casella centrale più vicina (b3-c3) è pari a 1.



Figura 145 – Pattern e Setup – Setup adiacente al centro b3

Vincoli

Si possono verificare i seguenti vincoli o blocchi sulle celle contigue a quella b3:

• Setup in b3 di Carta

Non è possibile collocare sulle celle a3, b2 e c3 nessuna chain card di Pietra.

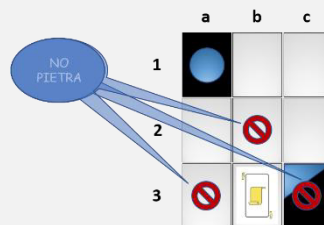


Figura 146 – Pattern e Setup – Setup in b3 carta

- *Setup in b3 di Pietra*

Non è possibile collocare sulle celle a3, b2 e c3 nessuna chain card di Forbici.

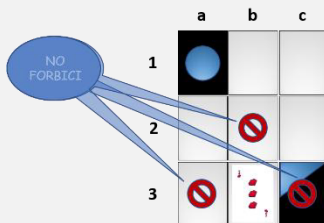


Figura 147 – Pattern e Setup – Setup in b3 pietra

- *Setup in b3 di Forbici*

Non è possibile collocare sulle celle a3, b2 e c3 nessuna chain card di Carta.

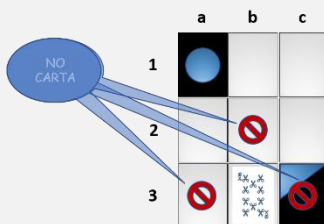


Figura 148 – Pattern e Setup – Setup in b3 forbici

Indicazioni sulle aperture

Si riportano di seguito alcune indicazioni che in linea di principio dovrebbero essere seguite in caso di setup su una cella adiacente al centro per aprire il gioco:

- Impedire all'avversario di posizionare le carte sul tabellone per costringerlo a pescare adottando la tattica T2 Carta bloccata
- Occupare la cella diagonale (b2 in caso di setup in b3 o c2) che permette di controllare le celle adiacenti al vertice (vedere Setup diagonale al vertice)
- Occupare il centro per ottenere l'esclusiva o impedire questo obiettivo all'avversario (vedere la strategia S0 Occupazione del centro)

Pattern sequenziali

Sequenze verso il vertice

Saranno analizzati tutti i pattern creati dal posizionamento di carte in sequenza verso il vertice.

• **Setup di Carta**

In figura seguente sono rappresentate 12 sequenze che partono dalla cella b3 fino alla cella a2 in caso di setup di Carta.

Sequenze verso il vertice con setup Carta											
Ia	a	b	c	Ila	a	b	c	IIla	a	b	c
1	P			1	C			1	C		
2	C			2	F			2	F		
3	C	C		3	C	C		3	F	C	
Ib	a	b	c	Ilb	a	b	c	IIlb	a	b	c
1	P			1	C			1	C		
2	C	C		2	F	C		2	F	F	
3		C		3		C		3		C	
Ic	a	b	c	Ilc	a	b	c	IIlc	a	b	c
1	P	C		1	C	F		1	C	F	
2		C		2		C		2		F	
3		C		3		C		3		C	
IVa	a	b	c	IVb	a	b	c	IVc	a	b	c
1	F			1	F			1	F	P	
2	P			2	P	F		2		F	
3	F	C		3		C		3		C	

Figura 149 – Pattern e Setup – Setup in b3 di Carta: sequenze verso il vertice

Ia, Ib e Ic Sequenza C-C-C

La sequenza C:b3->C:a3->C:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte.

Ila, Ilb e Ilc Sequenza C-C-F

Le sequenze Ila C:b3->C:a3->F:a2 Ilb C:b3->C:b2->F:a2 e Ilc C:b3->C:b2->F:b1 bloccano la conquista del vertice a1 a chain card di Carta come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IIla, IIlb e IIlc Sequenza C-F-F

La sequenza IIla C:b3->F:a3->F:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Carta come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IVa, IVb e IVc Sequenza C-F-P

Le sequenze IVa C:b3->F:a3->P:a2 IVb C:b3->F:b2->P:a2 e IVc C:b3->F:b2->P:b1 bloccano la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici. Questi pattern possono essere utilizzati per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte.

• *Setup di Forbici*

In figura seguente sono rappresentate 12 sequenze che partono dalla cella b3 fino alla cella a2 in caso di setup di Forbici.

Sequenze verso il vertice con setup Forbici											
Ia	a	b	c	Ila	a	b	c	IIla	a	b	c
1	C			1	F			1	F		
2	F			2	P			2	P		
3	F	F		3	F	F		3	P	F	
Ib	a	b	c	Ilb	a	b	c	IIlb	a	b	c
1	C			1	F			1	F		
2	F	F		2	P	F		2	P	P	
3		F		3		F		3		F	
Ic	a	b	c	Ilc	a	b	c	IIlc	a	b	c
1	C	F		1	F	P		1	F	P	
2		F		2		F		2		P	
3		F		3		F		3		F	
IVa	a	b	c	IVb	a	b	c	IVc	a	b	c
1	P			1	P			1	P	C	
2	C			2	C	P		2		P	
3	P	F		3		F		3		F	

Figura 150 – Pattern e Setup – Setup in b3 di Forbici: sequenze verso il vertice

Ia, Ib e Ic Sequenza F-F-F

La sequenza F:b3->F:a3->F:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Carta. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 - Sequenza della morte.

Ila, Ilb e Ilc Sequenza F-F-P

Le sequenze Ila F:b3->F:a3->P:a2 Ilb F:b3->F:b2->P:a2 e Ilc F:b3->F:b2->P:b1 bloccano la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IIla, IIlb e IIlc Sequenza F-P-P

La sequenza F:b3->P:a3->P:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IVa, IVb e IVc Sequenza F-P-C

Le sequenze IVa F:b3->P:a3->C:a2 IVb F:b3->P:b2->C:a2 e IVc F:b3->P:b2->C:b1 bloccano la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra. Questi pattern possono essere utilizzati per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte.

• **Setup di Pietra**

In figura seguente sono rappresentate 12 sequenze che partono dalla cella b3 fino alla cella a2 in caso di setup di Pietra.

Sequenze verso il vertice con setup Pietra											
Ia	a	b	c	Ila	a	b	c	IIla	a	b	c
1	F			1	P			1	P		
2	P			2	C			2	C		
3	P	P		3	P	P		3	C	P	
Ib	a	b	c	Ilb	a	b	c	IIlb	a	b	c
1	F			1	P			1	P		
2	P	P		2	C	P		2	C	C	
3		P		3		P		3		P	
Ic	a	b	c	Ilc	a	b	c	IIlc	a	b	c
1	F	P		1	P	C		1	P	C	
2		P		2		P		2		C	
3		P		3		P		3		P	
IVa	a	b	c	IVb	a	b	c	IVc	a	b	c
1	C			1	C			1	C	F	
2	F			2	F	C		2		C	
3	C	P		3		P		3		P	

Figura 151 – Pattern e Setup – Setup in b3 di Pietra: sequenze verso il vertice

Ia, Ib e Ic Sequenza P-P-P

La sequenza P:b3->P:a3->P:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Forbici. Questo pattern può essere utilizzato per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte.

Ila, Ilb e Ilc Sequenza P-P-C

Le sequenze Ila P:b3->P:a3->C:a2 Ilb P:b3->P:b2->C:a2 e Ilc P:b3->P:b2->C:b1 bloccano la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IIla, IIlb e IIlc Sequenza P-C-C

La sequenza P:b3->C:a3->C:a2 blocca la conquista del vertice a1 a chain card di Pietra come nella I, valgono pertanto le stesse considerazioni.

IVa, IVb e IVc Sequenza P-C-F

Le sequenze IVa P:b3->C:a3->F:a2 IVb P:b3->C:b2->F:a2 e IVc P:b3->C:b2->F:b1 bloccano la conquista del vertice a1 a chain card di Carta. Questi pattern possono essere utilizzati per realizzare o ostacolare la strategia S1 Sequenza della morte.

Sequenze verso il centro

Saranno analizzati tutti i pattern creati dal posizionamento di chain card in sequenza sul tabellone per raggiungere la cella centrale.

Sequenze verso il centro con setup Carta

	a	b	c
1			
2			
3		C	F

la Sequenza C-(F)

- *Setup di Forbici*

Sequenze verso il centro con setup Forbici

	a	b	c
1			
2			
3		F	P

la Sequenza F-(P)

113

Sequenze verso il centro con setup Pietra

	a	b	c
1			
2			
3		P	C

la Sequenza

Esempi

Esempio 1 – Setup adiacente al centro in b3

SCAN ME !

A square QR code with a black and white pixelated pattern, used for digital linking.

114



Figura 155 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.1

Il bianco inizia il turno pescando una carta la regina di Pietra P12 in modo da annullare la stronger del bianco.



Figura 156 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.2

Il nero invece di occupare la casella centrale c3 per ottenere l'esclusiva sul vertice corrispondente, tenta di realizzare il pattern sequenziale F4:b3->P3:b2->P5:b1-(C12:a1). La cella diagonale al vertice permette di stabilire la carta vincente in a1, in questo caso Forbici o Carta dipende da quali sequenze intorno al vertice si realizzeranno b2 - Setup diagonale al vertice tutte a favore del nero che possiede carte molto forti (F12 e C12).



Figura 157 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.3

Il bianco sbaglia piazzando il 4 di carta in b1, C4:b1, lasciando nuovamente al nero la possibilità dell'esclusiva sul vertice. Questa scelta è doppiamente errata per il fatto che l'avversario possiede anche la regina di carta, C12, che potrebbe successivamente collocare sul vertice se in a2 si piazza una chain card di Pietra.



Figura 158 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.4

Il nero piazza il 5 di Pietra in c3, P5:c3*, prendendo il controllo del vertice a1.



Figura 159 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.5

Il bianco cerca di rimediare l'errore precedente pescando una carta, il 10 di Forbici.



Figura 160 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.6

Il nero prossimo alla vittoria piazza il 2 di forbici in c1 rimanendo con le 2 carte forti potenziali winner card.



Figura 161 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.7

L'errore iniziale del nero per non aver preso l'esclusiva sul vertice a1 tramite l'occupazione della casella centrale c3 è stato fatale, in quanto ha permesso di realizzare pattern favorevoli per la vittoria a una delle due carte forti possedute dal nero (F12 e C12).

Esempio 2 - Setup adiacente al centro in e3

Vediamo un altro esempio della fase iniziale di una partita con setup adiacente al centro in e3 tratta dalla partita [Come si gioca a Skemino - Adiacenza errata](#).



In figura seguente è riportato il setup del 4 di Forbici in e3, F4:e3. Il nero pur non avendo carte con simbolo di Pietra possiede il Re e l'Asso di Forbici.



Figura 162 – Pattern e Setup – Setup in e3 Es. 2.1

Il bianco colloca il 2 di Pietra nella cella diagonale e2, P2:e2, in modo da realizzare la sequenza F4:e3->P2:e2->P7:e1 nel turno successivo con il 7 di Pietra da piazzare in e1 o in f2. In questo modo bloccherà la sequenza della morte del bianco con il re di forbici per la conquista del vertice f1.



Figura 163 – Pattern e Setup – Setup in e3 Es. 2.2

Il nero chiude la sequenza F4:e3->P2:e2->C9:e1 con il 9 di Carta per realizzare nel turno successivo la sequenza F4:e3->P2:e2->C7:f2 con il 7 di carta, con il tentativo di conquistare il vertice f1 con il re di Forbici.



Figura 164 – Pattern e Setup – Setup in e3 Es. 2.3

ma il bianco neutralizza quest'azione collocando il 9 di Pietra in f2. In questo modo non sarà più possibile sfruttare nessuna carta di forbici per conquistare il vertice f1.



Figura 165 – Pattern e Setup – Setup in e3 Es. 2.4

Il giocatore bianco grazie alla buona mossa al primo turno P2:e2 è riuscito a impedire all'avversario di sfruttare il re di forbici per la conquista del vertice.

Esempio 3 - Setup adiacente al centro in d5

Vediamo un ultimo esempio della fase iniziale di una partita con setup adiacente al centro in d5 tratta dalla partita [Come si gioca a Skemino - alla conta](#).



In figura seguente è riportato il setup del 7 di carta in d5.



Figura 166 – Pattern e Setup – Setup in d5 Es. 3.1

Il bianco colloca il 3 di forbici in d6 per realizzare la sequenza verso il vertice C7:d5->F3:d6->P1:e6-(C12:f6) e ottenere successivamente la vittoria sul vertice f6 con il re di carta.



Figura 167 – Pattern e Setup – Setup in d5 Es. 3.2

Il nero blocca l'avanzata dell'avversario conquistando l'esclusiva del vertice f6 piazzando il 10 di carta in d4, C10:d4*, ma la mossa migliore era quella di collocare il 7 di forbici in e6 perché avrebbe bloccato il re di carta impedendo a essa ogni possibilità futura di conquista del vertice f6.



Figura 168 – Pattern e Setup – Setup in d5 Es. 3.3

Il bianco tenta di proteggere il vertice f6 con l'8 di pietra in e6, P8:e6 chiudendo la sequenza verso il vertice C-F-P, ma non ha ancora il controllo della cella f5 che se venisse occupata da una carta di forbici nei turni successivi favorirebbe il nero per la vittoria con il re di Pietra.



Figura 169 – Pattern e Setup – Setup in d5 Es. 3.4

Setup al centro

Quando la posizione della prima carta corrisponde a una delle 4 caselle centrali del tabellone siamo in presenza di setup al centro.

I casi di setup al centro che si possono verificare sono i seguenti:

- Setup al centro c3
- Setup al centro c4
- Setup al centro d3
- Setup al centro d4

Importante

Importante sottolineare che in caso di setup al centro nessuno dei giocatori sarà in grado di ottenere l'esclusiva sul vertice corrispondente (a1 in caso di c3).

Le considerazioni che seguiranno per il setup sulla cella c3 saranno valide per tutti gli altri casi di setup al centro.

In figura seguente si riporta il tabellone con setup in c3 dove la distanza dal vertice più vicino (c3-a1) è pari a 4.



Figura 170 – Pattern e Setup – Setup al centro c3

Vincoli

Si possono verificare i seguenti vincoli o blocchi sulle celle contigue a quella c3:

- *Setup in c3 di Carta*

Non è possibile collocare sulle celle b3 e c2 e sulle caselle centrali c4 e d3 nessuna chain card di Pietra.

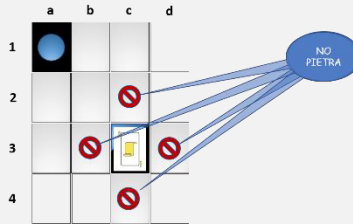


Figura 171 – Pattern e Setup – Setup in c3 carta

- *Setup in c3 di Pietra*

Non è possibile collocare sulle celle b3 e c2 e sulle caselle centrali c4 e d3 nessuna chain card di Forbici.

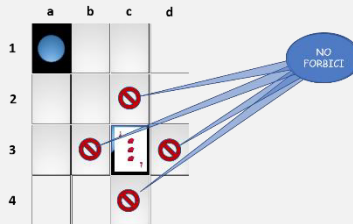


Figura 172 – Pattern e Setup – Setup in c3 pietra

- *Setup in c3 di Forbici*

Non è possibile collocare sulle celle b3 e c2 e sulle caselle centrali c4 e d3 nessuna chain card di Carta.

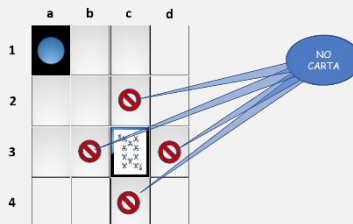


Figura 173 – Pattern e Setup – Setup in c3 forbici

Indicazioni sulle aperture

Si riportano di seguito alcune indicazioni che in linea di principio dovrebbero essere seguite in caso di setup al centro per aprire il gioco:

- Impedire all'avversario di posizionare le carte sul tabellone per costringerlo a pescare adottando la tattica T2 Carta bloccata
- Occupare la cella diagonale che permette di controllare le celle adiacenti al vertice (vedere Setup diagonale al vertice)
- Occupare le caselle centrali (c4 o d3) per ottenere l'esclusiva o impedire questo obiettivo all'avversario (vedere la strategia S0 Occupazione del centro)

Pattern sequenziali

Sequenze verso la cella diagonale

Saranno analizzati tutti i pattern creati dal posizionamento di carte in sequenza verso la cella diagonale.

- Setup di Carta

In figura seguente sono rappresentate 8 sequenze che partono dalla cella c3 fino alla cella b2 in caso di setup di Carta.

Sequenze verso la cella diagonale con setup di Carta											
Ia	a	b	c	IIa	a	b	c	IIIa	a	b	c
1	F			1	P			1	P		
2		C		2		F		2		F	
3		C	C	3		C	C	3		F	C
Ib	a	b	c	IIb	a	b	c	IIIb	a	b	c
1	F			1	P			1	P		
2		C	C	2		F	C	2		F	F
3			C	3			C	3			C

Figura 174 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Carta: sequenze verso il vertice

Ia e Ib Sequenza C-C-C^(F)

Le sequenze Ia C:c3->C:b3->C:b2 e Ib C:c3->C:c2->C:b2 bloccano l'occupazione delle celle adiacenti a chain card di Pietra. Si può osservare che le celle a1 sono colorate in arancio perché il simbolo indicato sarà quello vincente se almeno in una delle posizioni a2 o b1 verrà collocata una chaincard con lo stesso simbolo di quella presente in diagonale. Per maggiori approfondimenti sui pattern intorno al vertice si rimanda a al pattern sequenziale Setup diagonale al vertice.

IIa e IIb Sequenza C-C-F^(P)

Le sequenze IIa C:c3->C:b3->F:b2 e IIb C:c3->C:c2->F:b2 bloccano l'occupazione delle celle adiacenti a chain card di Carta. Anche in questo caso valgono le considerazioni dei casi Ia e Ib.

IIIa e IIIb Sequenza C-F-F^(P)

Le sequenze IIIa C:c3->F:b3->F:b2 e IIIb C:c3->F:c2->F:b2 bloccano l'occupazione delle celle adiacenti a chain card di Carta. Anche in questo caso valgono le considerazioni dei casi Ia e Ib.

IVa e IVb Sequenza C-F-P^(C)

Le sequenze IIa C:c3->F:b3->P:b2 e IIb C:c3->F:c2->P:b2 bloccano l'occupazione delle celle adiacenti a chain card di Forbici. Anche in questo caso valgono le considerazioni dei casi Ia e Ib.

• Setup di Forbici

In figura seguente sono rappresentate 8 sequenze che partono dalla cella c3 fino alla cella b2 in caso di setup di Forbici.

Sequenze verso la cella diagonale con setup di Forbici															
Ia	a	b	c	IIa	a	b	c	IIIa	a	b	c	IVa	a	b	c
1	P			1	C			1	C			1	F		
2		F		2		P		2		P		2		C	
3		F	F	3		F	F	3		P	F	3		P	F
Ib	a	b	c	IIb	a	b	c	IIIb	a	b	c	IVb	a	b	c
1	P			1	C			1	C			1	F		
2		F	F	2		P	F	2		P	P	2		C	P
3			F	3			F	3			F	3			F

Figura 175 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Forbici: sequenze verso il vertice

Ia e Ib Sequenza F-F-F^(P)

Le sequenze Ia F:c3->F:b3->F:b2 e Ib F:c3->F:c2->F:b2 bloccano la conquista delle celle adiacenti a chain card di Carta. Si può osservare che le celle a1 sono colorate in arancio perché il simbolo indicato sarà quello vincente se almeno in una delle posizioni a2 o b1 verrà collocata una chaincard con lo stesso simbolo di quella presente in diagonale. Per maggiori approfondimenti sui pattern intorno al vertice si rimanda a al pattern sequenziale Setup diagonale al vertice.

IIa e IIb Sequenza F-F-P^(C)

Le sequenze IIa F:c3->F:b3->P:b2 e IIb F:c3->F:c2->P:b2 bloccano la conquista delle celle adiacenti a chain card di Forbici. Anche in questo caso valgono le stesse considerazioni dei casi Ia e Ib.

IIIa e IIIb Sequenza F-P-P^(C)

Le sequenze IIIa F:c3->P:b3->P:b2 e IIIb F:c3->P:c2->P:b2 bloccano la conquista delle celle adiacenti a chain card di Forbici. Anche in questo caso valgono le stesse considerazioni dei casi Ia e Ib.

IVa e IVb Sequenza F-P-C^(F)

Le sequenze IVa F:c3->P:b3->C:b2 e IVb F:c3->P:c2->C:b2 bloccano la conquista delle celle adiacenti a chain card di Pietra. Anche in questo caso valgono le stesse

considerazioni dei casi Ia e Ib.

- Setup di Pietra

In figura seguente sono rappresentate 8 sequenze che partono dalla cella c3 fino alla cella b2 in caso di setup di Pietra.

Sequenze verso la cella diagonale con setup di Pietra																		
Ia	a	b	c		IIa	a	b	c		IIIa	a	b	c		IVa	a	b	c
1	C				1	F				1	F				1	P		
2		P			2		C			2		C			2		F	
3		P	P		3		P	P		3		C	P		3		C	P
Ib	a	b	c		IIb	a	b	c		IIIb	a	b	c		IVb	a	b	c
1	C				1	F				1	F				1	P		
2		P	P		2		C	P		2		C	C		2		F	C
3			P		3			P		3			P		3			P

Figura 176 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Pietra: sequenze verso il vertice

Ia e Ib Sequenza P-P-P^(C)

Le sequenze Ia P:c3->P:b3->P:b2 e Ib P:c3->P:c2->P:b2 bloccano la conquista delle celle adiacenti a chain card di Forbici. Si può osservare che le celle a1 sono colorate in arancio perché il simbolo indicato sarà quello vincente se almeno in una delle posizioni a2 o b1 verrà collocata una chaincard con lo stesso simbolo di quella presente in diagonale. Per maggiori approfondimenti sui pattern intorno al vertice si rimanda a al pattern sequenziale Setup diagonale al vertice.

IIa e IIb Sequenza P-P-C^(F)

Le sequenze IIa P:c3->P:b3->C:b2 e IIb P:c3->P:c2->C:b2 bloccano la conquista delle celle adiacenti a chain card di Pietra. Anche in questo caso valgono le stesse considerazioni dei casi Ia e Ib.

IIIa e IIIb Sequenza P-C-C^(F)

Le sequenze IIIa P:c3->C:b3->C:b2 e IIIb P:c3->C:c2->C:b2 bloccano la conquista delle celle adiacenti a chain card di Pietra. Anche in questo caso valgono le stesse considerazioni dei casi Ia e Ib.

IVa e IVb Sequenza P-C-F^(P)

Le sequenze IVa P:c3->C:b3->F:b2 e IVb P:c3->C:c2->F:b2 bloccano la conquista delle celle adiacenti a chain card di Carta. Anche in questo caso valgono le considerazioni dei casi Ia e Ib.

Sequenze verso il centro

Saranno analizzati tutti i pattern creati dal posizionamento di carte in sequenza sul tabellone per raggiungere la cella centrale.

• Setup di Carta

In figura seguente sono rappresentate due sequenze dalla cella c3 verso le altre caselle centrali adiacenti in caso di setup di Carta.

Sequenze verso altre celle centrali con setup di Carta									
I					II				
	a	b	c	d		a	b	c	d
1					1				
2					2				
3			C	F	3			C	
4					4		F		

Figura 177 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Carta: sequenze verso il centro

I Sequenza C-(F)

La sequenza C:c3->F:d3 è realizzabile immediatamente dal giocatore di turno se questo possiede una chain card di Carta più alta di quella presente in c3 oppure da una carta di Forbici da collocare in d3, conquistando l'esclusiva sul vertice f1. Occorre stare attenti a non favorire l'avversario perché potrebbe a sua volta collocare una carta sulle altre caselle centrali (c4, d4) per prendere l'esclusiva sui vertici corrispondenti. È preferibile collocare una chaincard in d3 se questa è una stronger in modo da impedire all'avversario di occupare le altre caselle centrali, per maggiori informazioni si rimanda alla strategia S0 Occupazione del centro. Quando l'avversario possiede carte forti (Regine o Re) può essere preferibile pescare.

II Sequenza C-(F)

La sequenza C:c3->F:c4 è realizzabile immediatamente dal giocatore di turno se questo possiede una chain card di Carta più alta di quella presente in c3 oppure da una carta di Forbici da collocare in c4, conquistando l'esclusiva sul vertice a6. Valgono le stesse considerazioni della sequenza I.

• Setup di Forbici

In figura seguente sono rappresentate due sequenze dalla cella c3 verso le altre caselle centrali adiacenti in caso di setup di Forbici.

Sequenze verso altre celle centrali con setup di Forbici									
I					II				
	a	b	c	d		a	b	c	d
1					1				
2					2				
3			F	P	3			F	
4					4		P		

Figura 178 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Forbici: sequenze verso il centro

I Sequenza F-(P)

La sequenza F:c3->P:d3 è realizzabile immediatamente dal giocatore di turno se questo possiede una chain card di Forbici più alta di quella presente in c3 oppure da una carta di Pietra da collocare in d3, conquistando l'esclusiva sul vertice f1. Occorre stare attenti a non favorire l'avversario perché potrebbe a sua volta collocare una chain card sulle altre caselle centrali (c4, d4) per prendere l'esclusiva sui vertici corrispondenti. È preferibile collocare una chain card in d3 se questa è una stronger in modo da impedire all'avversario di occupare le altre caselle centrali, per maggiori informazioni si rimanda alla strategia S0 Occupazione del centro. Quando l'avversario possiede carte forti (Regine o Re) può essere preferibile pescare.

II Sequenza F-(P)

La sequenza F:c3->P:c4 è realizzabile immediatamente dal giocatore di turno se questo possiede una chain card di Forbici più alta di quella presente in c3 oppure da una carta di Pietra da collocare in c4, conquistando l'esclusiva sul vertice a6. Valgono le stesse considerazioni della sequenza I.

• Setup di Pietra

In figura seguente sono rappresentate due sequenze dalla cella c3 verso le altre caselle centrali adiacenti in caso di setup di Pietra.

Sequenze verso altre celle centrali con setup di Pietra									
I					II				
	a	b	c	d		a	b	c	d
1					1				
2					2				
3			P	C	3			P	
4					4		C		

Figura 179 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Pietra: sequenze verso il centro

I Sequenza P-(C)

La sequenza P:b3->C:c3 è realizzabile immediatamente dal giocatore di turno se questo possiede una chain card di Pietra più alta di quella presente in c3 oppure da una chain card di Carta da collocare in d3, conquistando l'esclusiva sul vertice a1. Occorre stare attenti a non favorire l'avversario perché potrebbe a sua volta collocare una carta sulle altre caselle centrali (c4, d4) per prendere l'esclusiva sui vertici corrispondenti. È preferibile collocare una chain card in d3 se questa è una stronger in modo da impedire all'avversario di occupare le altre caselle centrali, per maggiori informazioni si rimanda alla strategia S0 Occupazione del centro. Quando l'avversario possiede carte forti (Regine o Re) può essere preferibile pescare.

II Sequenza P-(C)

La sequenza P:c3->C:c4 è realizzabile immediatamente dal giocatore di turno se

questo possiede una chain card di Pietra più alta di quella presente in c3 oppure da una carta di Carta da collocare in c4, conquistando l'esclusiva sul vertice a6. Valgono le stesse considerazioni della sequenza I.

Esempi

Esempio – Setup al centro in c3

Vediamo un esempio della fase iniziale di una partita con setup al centro c3 tratta dalla demo [Come si gioca a Skemino – Inizia il gioco](#).



In figura seguente è riportato il setup del 3 di carta in c3, C3:c3.



Figura 180 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.1

Il bianco per impedire di favorire il nero evita di collocare il 10 di carta in c2 in modo da non permettere all'avversario la conquista della casella diagonale b2, preferendo l'esclusiva sul vertice f1, C10:d3*.

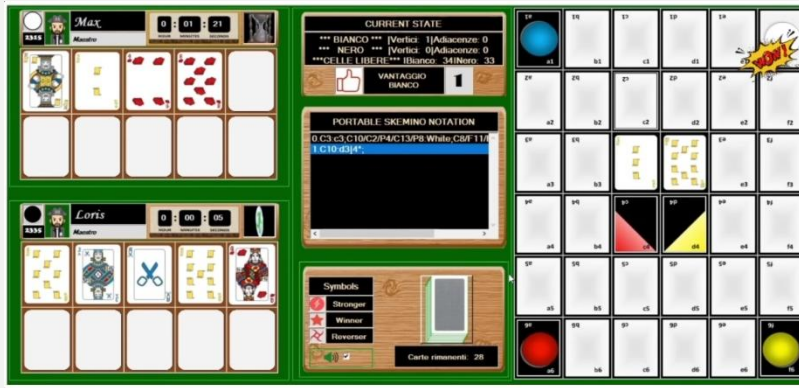


Figura 181 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.2

Il nero approfitta prendendo l'esclusiva del vertice a6 collocando l'8 di carta in c4, C8:c4.



Figura 182 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.3

Il bianco conquista l'esclusiva dell'ultimo vertice disponibile, f6, sacrificando il re di carta in casella centrale d4, K13:d4.



Figura 183 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.4

Il nero piazza l'Asso di forbici in c2, F1:c2, per avvicinarsi al vertice a1.



Figura 184 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.5

Il bianco pesca sperando all'uscita di una carta in grado di superare F11 o P12 o C9, ma purtroppo ottiene il 9 di forbici F9.



Figura 185 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.6

Il nero sbaglia a piazzare la regina di Forbici in c1 perché doveva preferire la cella diagonale b2 per realizzare la S1 Sequenza della morte nei 3 turni successivi.



Figura 186 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.7

Sintesi del Capitolo

I pattern sono definiti come un insieme simboli Pietra, Carta e Forbici disposti in modo contiguo su una griglia di caselle. Sono stati esaminati i pattern costituiti dagli stessi simboli (omogenei) da 1 fino a un massimo di 3 elementi.

Di seguito si riportano le proprietà:

- il pattern a 1 elemento di:
 - P ostacola la collocazione dei simboli di F in 4 caselle della griglia
 - F ostacola la collocazione dei simboli di C in 4 caselle della griglia
 - C ostacola la collocazione dei simboli di P in 4 caselle della griglia
- il pattern a 2 elementi di:
 - P ostacola la collocazione dei simboli di F in 6 caselle della griglia
 - F ostacola la collocazione dei simboli di C in 6 caselle della griglia
 - C ostacola la collocazione dei simboli di P in 6 caselle della griglia
- il pattern a 3 elementi di:
 - P ostacola la collocazione dei simboli di F in 8 caselle della griglia
 - F ostacola la collocazione dei simboli di C in 8 caselle della griglia
 - C ostacola la collocazione dei simboli di P in 8 caselle della griglia
- il pattern a 3 elementi a L di:
 - P ostacola la collocazione dei simboli di F in 7 caselle della griglia
 - F ostacola la collocazione dei simboli di C in 7 caselle della griglia
 - C ostacola la collocazione dei simboli di P in 7 caselle della griglia

Queste proprietà possono essere sfruttate durante una partita per impedire a un avversario di collocare carte di un determinato simbolo sul tabellone e conseguentemente costringerlo a pescare nel caso in cui esso non possieda chaincard di altri simboli.

I setup sul tabellone sono di 6 tipi diversi:

- Setup al vertice
- Setup adiacente al vertice
- Setup di bordo
- Setup diagonale al vertice
- Setup adiacente al centro
- Setup al centro

Per ognuno di essi si riportano le caratteristiche principali.

a1	b1	c1	d1	e1	f1
a2	b2	c2	d2	e2	f2
a3	b3	c3	d3	e3	f3
a4	b4	c4	d4	e4	f4
a5	b5	c5	d5	e5	f5
a6	b6	c6	d6	e6	f6

Figura 187 – Setup al vertice sul tabellone

SETUP AL VERTICE		a1	a6	f1	f6
dc distanza centro	c3	4 (NA)	5	5	6
	c4	5	4 (NA)	6	5
	d3	5	6	4 (NA)	5
	d4	6	5	5	4 (NA)
dv distanza vertici	a1	0 (NA)	5	5	10
	f1	5	10	0 (NA)	5
	a6	5	0 (NA)	10	5
	f6	10	5	5	0 (NA)
Blocchi setup	C	P in a2/b1	P in a5/b6	P in e1/f2	P in f5/e6
	F	C in a2/b1	C in a5/b6	C in e1/f2	C in f5/e6
	P	F in a2/b1	F in a5/b5	F in e1/f1	F in f5/e5
Strategie	S0	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro
Tattiche	T2	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata
Partite	YT	Come si gioca a Skèmino vertice bloccato	-	Come si gioca a Skèmino Partita dei 4 loop	-

Figura 188 – Caratteristiche del setup al vertice

(NA) – Sta a indicare che in caso di presenza sulla casella centrale di una chain card di setup non è possibile ottenere il controllo esclusivo del vertice corrispondente.

a1	b1	c1	d1	e1	f1
a2	b2	c2	d2	e2	f2
a3	b3	c3	d3	e3	f3
a4	b4	c4	d4	e4	f4
a5	b5	c5	d5	e5	f5
a6	b6	c6	d6	e6	f6

Figura 189 – Setup adiacente al vertice sul tabellone (in grigio)

SETUP ADIACENTE AL VERTICE		al vertice a1		al vertice f1		al vertice a6		al vertice f6	
		a2	b1	e1	f2	a5	b6	e6	f5
dc distanza centro	c3	3	3	4	4	4	4	5	5
	c4	4	4	5	5	3	3	4	4
	d3	4	4	3	3	5	5	4	4
	d4	5	5	4	4	4	4	3	3
dv distanza vertici	a1	1	1	4	6	4	6	9	9
	f1	6	4	1	1	9	9	6	4
	a6	4	6	9	9	1	1	4	6
	f6	9	9	6	4	6	4	1	1
Blocchi setup	C	P in a3/b2/a1	P in a1/b2/c1	P in d1/e2/f1	P in e2/f1/f3	P in a4/a6/b5	P in a6/b5/c6	P in d6/e5/f6	P in e5/f4/f6
	F	C in a3/b2/a1	C in a1/b2/c1	C in d1/e2/f1	C in e2/f1/f3	C in a4/a6/b5	C in a6/b5/c6	C in d6/e5/f6	C in e5/f4/f6
Strategie	S0	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro
	S1	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte
Tattiche	T2	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata
Pattern sequenziali intorno al vertice	C	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)
		II. C-C-F-(F)	II. C-C-F-(F)	II. C-C-F-(F)	II. C-C-F-(F)	II. C-C-F-(F)	II. C-C-F-(F)	II. C-C-F-(F)	II. C-C-F-(F)
	F	III. C-F-F-(F)	III. C-F-F-(F)	III. C-F-F-(F)	III. C-F-F-(F)	III. C-F-F-(F)	III. C-F-F-(F)	III. C-F-F-(F)	III. C-F-F-(F)
		IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)
	P	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)
		II. F-F-P-(P)	II. F-F-P-(P)	II. F-F-P-(P)	II. F-F-P-(P)	II. F-F-P-(P)	II. F-F-P-(P)	II. F-F-P-(P)	II. F-F-P-(P)
Pattern sequenziali verso il centro	C	III. F-P-P-(P)	III. F-P-P-(P)	III. F-P-P-(P)	III. F-P-P-(P)	III. F-P-P-(P)	III. F-P-P-(P)	III. F-P-P-(P)	III. F-P-P-(P)
		IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)
	F	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)
		II. P-P-C-(C)	II. P-P-C-(C)	II. P-P-C-(C)	II. P-P-C-(C)	II. P-P-C-(C)	II. P-P-C-(C)	II. P-P-C-(C)	II. P-P-C-(C)
	P	III. P-C-C-(C)	III. P-C-C-(C)	III. P-C-C-(C)	III. P-C-C-(C)	III. P-C-C-(C)	III. P-C-C-(C)	III. P-C-C-(C)	III. P-C-C-(C)
		IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)
Partite	C	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)	I. C-C-C-(F)
		II. C-C-F-(P)	II. C-C-F-(P)	II. C-C-F-(P)	II. C-C-F-(P)	II. C-C-F-(P)	II. C-C-F-(P)	II. C-C-F-(P)	II. C-C-F-(P)
	F	III. C-F-F-(P)	III. C-F-F-(P)	III. C-F-F-(P)	III. C-F-F-(P)	III. C-F-F-(P)	III. C-F-F-(P)	III. C-F-F-(P)	III. C-F-F-(P)
		IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)	IV. C-F-P-(C)
	P	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)	I. F-F-F-(P)
		II. F-F-P-(C)	II. F-F-P-(C)	II. F-F-P-(C)	II. F-F-P-(C)	II. F-F-P-(C)	II. F-F-P-(C)	II. F-F-P-(C)	II. F-F-P-(C)
Partite	C	III. F-P-P-(C)	III. F-P-P-(C)	III. F-P-P-(C)	III. F-P-P-(C)	III. F-P-P-(C)	III. F-P-P-(C)	III. F-P-P-(C)	III. F-P-P-(C)
		IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)	IV. F-P-C-(F)
	F	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)	I. P-P-P-(C)
		II. P-P-C-(F)	II. P-P-C-(F)	II. P-P-C-(F)	II. P-P-C-(F)	II. P-P-C-(F)	II. P-P-C-(F)	II. P-P-C-(F)	II. P-P-C-(F)
	P	III. P-C-C-(F)	III. P-C-C-(F)	III. P-C-C-(F)	III. P-C-C-(F)	III. P-C-C-(F)	III. P-C-C-(F)	III. P-C-C-(F)	III. P-C-C-(F)
		IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)	IV. P-C-F-(P)
Partite	YT	-	Come si gioca a Skemino - partita flash	-	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-	-	-	-

Figura 190 – Caratteristiche del setup adiacente al vertice

a1	b1	c1	d1	e1	f1
a2	b2	c2	d2	e2	f2
a3	b3	c3	d3	e3	f3
a4	b4	c4	d4	e4	f4
a5	b5	c5	d5	e5	f5
a6	b6	c6	d6	e6	f6

Figura 191 – Setup di bordo sul tabellone (in grigio)

SETUP DI BORDO		a3	c1	d1	f3	a4	c6	d6	f4
dc distanza centro	c3	2	2	3	3	3	3	4	4
	c4	3	3	4	4	2	2	3	3
	d3	3	3	2	2	4	4	3	3
	d4	4	4	3	3	3	3	2	2
dv distanza vertici	a1	2	2	3	7	3	7	8	8
	f1	7	3	2	2	8	8	7	3
	a6	3	7	8	8	2	2	3	7
	f6	8	8	7	3	7	3	2	2
Blocchi setup	C	P in a2/a3/b3	P in b1/c2/d1	P in c1/d2/e1	P in e3/f2/f4	P in a3/a5/b4	P in b6/c5/d6	P in c6/d5/e6	P in e4/f3/f5
	F	C in a2/a3/b3	C in b1/c2/d1	C in c1/d2/e1	C in e3/f2/f4	C in a3/a5/b4	C in b6/c5/d6	C in c6/d5/e6	C in e4/f3/f5
	P	F in a2/a3/b3	F in b1/c2/d1	F in c1/d2/e1	F in e3/f2/f4	F in a3/a5/b4	F in b6/c5/d6	F in c6/d5/e6	F in e4/f3/f5
Strategie	S0	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro
	S1	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte
Tattiche	T2	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata
Pattern sequenziali verso il vertice	C	I. C-Cx(P) II. C-Fx(C)	I. C-Cx(P) II. C-Fx(C)	I. C-Cx(P) II. C-Fx(C)	I. C-Cx(P) II. C-Fx(C)	I. C-Cx(P) II. C-Fx(C)	I. C-Cx(P) II. C-Fx(C)	I. C-Cx(P) II. C-Fx(C)	I. C-Cx(P) II. C-Fx(C)
	F	I. F-Fx(C) II. F-Px(F)	I. F-Fx(C) II. F-Px(F)	I. F-Fx(C) II. F-Px(F)	I. F-Fx(C) II. F-Px(F)	I. F-Fx(C) II. F-Px(F)	I. F-Fx(C) II. F-Px(F)	I. F-Fx(C) II. F-Px(F)	I. F-Fx(C) II. F-Px(F)
	P	I. P-Px(F) II. P-Cx(P)	I. P-Px(F) II. P-Cx(P)	I. P-Px(F) II. P-Cx(P)	I. P-Px(F) II. P-Cx(P)	I. P-Px(F) II. P-Cx(P)	I. P-Px(F) II. P-Cx(P)	I. P-Px(F) II. P-Cx(P)	I. P-Px(F) II. P-Cx(P)
Pattern sequenziali verso il centro	C	I. C-C-(F) II. C-F-(P)	I. C-C-(F) II. C-F-(P)	I. C-C-(F) II. C-F-(P)	I. C-C-(F) II. C-F-(P)	I. C-C-(F) II. C-F-(P)	I. C-C-(F) II. C-F-(P)	I. C-C-(F) II. C-F-(P)	I. C-C-(F) II. C-F-(P)
	F	I. F-F-(P) II. F-P-(C)	I. F-F-(P) II. F-P-(C)	I. F-F-(P) II. F-P-(C)	I. F-F-(P) II. F-P-(C)	I. F-F-(P) II. F-P-(C)	I. F-F-(P) II. F-P-(C)	I. F-F-(P) II. F-P-(C)	I. F-F-(P) II. F-P-(C)
	P	I. P-P-(C) II. P-C-(F)	I. P-P-(C) II. P-C-(F)	I. P-P-(C) II. P-C-(F)	I. P-P-(C) II. P-C-(F)	I. P-P-(C) II. P-C-(F)	I. P-P-(C) II. P-C-(F)	I. P-P-(C) II. P-C-(F)	I. P-P-(C) II. P-C-(F)
Partite	YT	-	-	-	-	-	-	-	-

Figura 192 – Caratteristiche del setup di bordo

a1	b1	c1	d1	e1	f1
a2	b2	c2	d2	e2	f2
a3	b3	c3	d3	e3	f3
a4	b4	c4	d4	e4	f4
a5	b5	c5	d5	e5	f5
a6	b6	c6	d6	e6	f6

Figura 193 – Setup diagonale al vertice sul tabellone (in grigio)

SETUP DIAGONALE		al vertice a1	al vertice f1	al vertice a6	al vertice f6
		b2	e2	b5	e5
dc distanza centro	c3	2	3	3	4
	c4	3	4	2	3
	d3	3	2	4	3
	d4	4	3	3	2
dv distanza vertici	a1	2	5	5	8
	f1	5	2	8	5
	a6	5	8	2	5
	f6	8	5	5	2
Blocchi setup	C	P in a2/b1/c2/b3	P in d2/e1/f2/e3	P in a5/b4/c5/b6	P in d5/e4/f5/e6
	F	F in a2/b1/c2/b3	F in d2/e1/f2/e3	F in a5/b4/c5/b6	F in d5/e4/f5/e6
	P	C in a2/b1/c2/b3	C in d2/e1/f2/e3	C in a5/b4/c5/b6	C in d5/e4/f5/e6
Strategie	S0	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro
	S1	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte
Tattiche	T2	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata
Pattern sequenziali intorno al vertice	C	I. C<-C->C-(F)	I. C<-C->C-(F)	I. C<-C->C-(F)	I. C<-C->C-(F)
		II. C<-C->F-(F)	II. C<-C->F-(F)	II. C<-C->F-(F)	II. C<-C->F-(F)
		III. F<-C->C-(F)	III. F<-C->C-(F)	III. F<-C->C-(F)	III. F<-C->C-(F)
		IV. F<-C->F-(P)	IV. F<-C->F-(P)	IV. F<-C->F-(P)	IV. F<-C->F-(P)
	F	I. F<-F->F-(P)	I. F<-F->F-(P)	I. F<-F->F-(P)	I. F<-F->F-(P)
		II. F<-F->P-(P)	II. F<-F->P-(P)	II. F<-F->P-(P)	II. F<-F->P-(P)
		III. P<-F->F-(P)	III. P<-F->F-(P)	III. P<-F->F-(P)	III. P<-F->F-(P)
		IV. P<-C->P-(C)	IV. P<-C->P-(C)	IV. P<-C->P-(C)	IV. P<-C->P-(C)
Pattern sequenziali verso il centro	P	I. P<-P->P-(C)	I. P<-P->P-(C)	I. P<-P->P-(C)	I. P<-P->P-(C)
		II. P<-P->C-(C)	II. P<-P->C-(C)	II. P<-P->C-(C)	II. P<-P->C-(C)
		III. C<-P->P-(C)	III. C<-P->P-(C)	III. C<-P->P-(C)	III. C<-P->P-(C)
		IV. C<-P->C-(F)	IV. C<-P->C-(F)	IV. C<-P->C-(F)	IV. C<-P->C-(F)
	C	Ia. C-C-(F)	Ia. C-C-(F)	Ia. C-C-(F)	Ia. C-C-(F)
		IIa. C-F-(P)	IIa. C-F-(P)	IIa. C-F-(P)	IIa. C-F-(P)
		IIIa. C-C-(F)	IIIa. C-C-(F)	IIIa. C-C-(F)	IIIa. C-C-(F)
		IVa. C-F-(P)	IVa. C-F-(P)	IVa. C-F-(P)	IVa. C-F-(P)
Partite	YT	Ia. F-F-(P)	Ia. F-F-(P)	Ia. F-F-(P)	Ia. F-F-(P)
		IIa. F-P-(C)	IIa. F-P-(C)	IIa. F-P-(C)	IIa. F-P-(C)
		IIIa. F-F-(P)	IIIa. F-F-(P)	IIIa. F-F-(P)	IIIa. F-F-(P)
		IVa. F-P-(C)	IVa. F-P-(C)	IVa. F-P-(C)	IVa. F-P-(C)
	P	Ia. P-P-(C)	Ia. P-P-(C)	Ia. P-P-(C)	Ia. P-P-(C)
		IIa. P-C-(F)	IIa. P-C-(F)	IIa. P-C-(F)	IIa. P-C-(F)
		IIIa. P-P-(C)	IIIa. P-P-(C)	IIIa. P-P-(C)	IIIa. P-P-(C)
		IVa. P-C-(F)	IVa. P-C-(F)	IVa. P-C-(F)	IVa. P-C-(F)
Partite	YT	Come si gioca a Skemino - Sviluppo diagonale		Come si gioca a Skemino - Partita ultraflash	

Figura 194 – Caratteristiche diagonale al vertice

a1	b1	c1	d1	e1	f1
a2	b2	c2	d2	e2	f2
a3	b3	c3	d3	e3	f3
a4	b4	c4	d4	e4	f4
a5	b5	c5	d5	e5	f5
a6	b6	c6	d6	e6	f6

Figura 195 – Setup adiacente al centro sul tabellone (in grigio)

SETUP ADIACENTE AL CENTRO		al centro c3		al centro d3		al centro c4		al centro d4	
		b3	c2	d2	e3	b4	c5	d5	e4
dc distanza centro	c3	1	1	2	2	2	2	3	3
	c4	2	2	3	3	1	1	2	2
	d3	2	2	1	1	3	3	2	2
	d4	3	3	2	2	2	2	1	1
dv distanza vertici	a1	3	3	4	6	4	6	7	7
	f1	6	4	3	3	7	7	6	4
	a6	4	6	7	7	3	3	4	6
	f6	7	7	6	4	6	4	3	3
Blocchi setup	C	P in a3/b2/b4/c3	P in b2/c1/c3/d2	P in c2/d1/d3/e2	P in d3/e2/e4/f3	P in a4/b3/b5/c4	P in b5/c4/c6/d5	P in c5/d4/d6/e5	P in d4/e3/e5/f4
	C	C in a3/b2/b4/c3	C in b2/c1/c3/d2	C in c2/d1/d3/e2	C in d3/e2/e4/f3	C in a4/b3/b5/c4	C in b5/c4/c6/d5	C in c5/d4/d6/e5	C in d4/e3/e5/f4
	P	F in a3/b2/b4/c3	F in b2/c1/c3/d2	F in c2/d1/d3/e2	F in d3/e2/e4/f3	F in a4/b3/b5/c4	F in b5/c4/c6/d5	F in c5/d4/d6/e5	F in d4/e3/e5/f4
Strategie	S0	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro
	S1	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte	Sequenza della morte
Tattiche	T2	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata
Pattern sequenziali verso il vertice	C	I. C-C-Cx(P) II. C-C-Fx(C) III. C-F-Fx(C) IV. C-F-Px(F) Ib. C-C-C-(F) IIlb. C-F-F-(P)	I. C-C-Cx(P) II. C-C-Fx(C) III. C-F-Fx(C) IV. C-F-Px(F) Ib. C-C-C-(F) IIlb. C-F-F-(P)	I. C-C-Cx(P) II. C-C-Fx(C) III. C-F-Fx(C) IV. C-F-Px(F) Ib. C-C-C-(F) IIlb. C-F-F-(P)	I. C-C-Cx(P) II. C-C-Fx(C) III. C-F-Fx(C) IV. C-F-Px(F) Ib. C-C-C-(F) IIlb. C-F-F-(P)	I. C-C-Cx(P) II. C-C-Fx(C) III. C-F-Fx(C) IV. C-F-Px(F) Ib. C-C-C-(F) IIlb. C-F-F-(P)	I. C-C-Cx(P) II. C-C-Fx(C) III. C-F-Fx(C) IV. C-F-Px(F) Ib. C-C-C-(F) IIlb. C-F-F-(P)	I. C-C-Cx(P) II. C-C-Fx(C) III. C-F-Fx(C) IV. C-F-Px(F) Ib. C-C-C-(F) IIlb. C-F-F-(P)	I. C-C-Cx(P) II. C-C-Fx(C) III. C-F-Fx(C) IV. C-F-Px(F) Ib. C-C-C-(F) IIlb. C-F-F-(P)
		I. F-F-Fx(C) II. F-F-Px(F) III. F-P-Px(F) IV. F-P-Cx(P) Ib. F-F-F-(P) IIlb. F-P-P-(C)	I. F-F-Fx(C) II. F-F-Px(F) III. F-P-Px(F) IV. F-P-Cx(P) Ib. F-F-F-(P) IIlb. F-P-P-(C)	I. F-F-Fx(C) II. F-F-Px(F) III. F-P-Px(F) IV. F-P-Cx(P) Ib. F-F-F-(P) IIlb. F-P-P-(C)	I. F-F-Fx(C) II. F-F-Px(F) III. F-P-Px(F) IV. F-P-Cx(P) Ib. F-F-F-(P) IIlb. F-P-P-(C)	I. F-F-Fx(C) II. F-F-Px(F) III. F-P-Px(F) IV. F-P-Cx(P) Ib. F-F-F-(P) IIlb. F-P-P-(C)	I. F-F-Fx(C) II. F-F-Px(F) III. F-P-Px(F) IV. F-P-Cx(P) Ib. F-F-F-(P) IIlb. F-P-P-(C)	I. F-F-Fx(C) II. F-F-Px(F) III. F-P-Px(F) IV. F-P-Cx(P) Ib. F-F-F-(P) IIlb. F-P-P-(C)	I. F-F-Fx(C) II. F-F-Px(F) III. F-P-Px(F) IV. F-P-Cx(P) Ib. F-F-F-(P) IIlb. F-P-P-(C)
		I. P-P-Px(F) II. P-P-Cx(P) III. P-C-Cx(P) IV. C-P-Fx(C) Ib. P-P-P-(C) IIlb. P-C-C-(F)	I. P-P-Px(F) II. P-P-Cx(P) III. P-C-Cx(P) IV. C-P-Fx(C) Ib. P-P-P-(C) IIlb. P-C-C-(F)	I. P-P-Px(F) II. P-P-Cx(P) III. P-C-Cx(P) IV. C-P-Fx(C) Ib. P-P-P-(C) IIlb. P-C-C-(F)	I. P-P-Px(F) II. P-P-Cx(P) III. P-C-Cx(P) IV. C-P-Fx(C) Ib. P-P-P-(C) IIlb. P-C-C-(F)	I. P-P-Px(F) II. P-P-Cx(P) III. P-C-Cx(P) IV. C-P-Fx(C) Ib. P-P-P-(C) IIlb. P-C-C-(F)	I. P-P-Px(F) II. P-P-Cx(P) III. P-C-Cx(P) IV. C-P-Fx(C) Ib. P-P-P-(C) IIlb. P-C-C-(F)	I. P-P-Px(F) II. P-P-Cx(P) III. P-C-Cx(P) IV. C-P-Fx(C) Ib. P-P-P-(C) IIlb. P-C-C-(F)	I. P-P-Px(F) II. P-P-Cx(P) III. P-C-Cx(P) IV. C-P-Fx(C) Ib. P-P-P-(C) IIlb. P-C-C-(F)
	Pattern sequenziali verso il centro	C	I. C-(F)	I. C-(F)	I. C-(F)	I. C-(F)	I. C-(F)	I. C-(F)	I. C-(F)
		F	I. F-(P)	I. F-(P)	I. F-(P)	I. F-(P)	I. F-(P)	I. F-(P)	I. F-(P)
		P	I. P-(C)	I. P-(C)	I. P-(C)	I. P-(C)	I. P-(C)	I. P-(C)	I. P-(C)
Partite	YT	Come si gioca a Skemino - C1 bloccato	-	-	Come si gioca a Skemino - Adiacenza errata	-	-	Come si gioca a Skemino - alla conta	-

Figura 196 – Caratteristiche del setup adiacente al centro

a1	b1	c1	d1	e1	f1
a2	b2	c2	d2	e2	f2
a3	b3	c3	d3	e3	f3
a4	b4	c4	d4	e4	f4
a5	b5	c5	d5	e5	f5
a6	b6	c6	d6	e6	f6

Figura 197 – Setup al centro sul tabellone

SETUP AL CENTRO		c3	c4	d3	d4
dc distanza centro	c3	0	1	1	2
	c4	1	0	2	1
	d3	1	2	0	1
	d4	2	1	1	0
dv distanza vertici	a1	4	5	5	6
	f1	5	6	4	5
	a6	5	4	6	5
	f6	6	5	5	4
Blocchi setup	C	P in b3/c2/d3/c4	P in b4/c3/d4/c5	P in c3/d2/e3/d4	P in c4/d3/e4/d5
	F	C in b3/c2/d3/c4	C in b4/c3/d4/c5	C in c3/d2/e3/d4	C in c4/d3/e4/d5
	P	F in b3/c2/d3/c4	F in b4/c3/d4/c5	F in c3/d2/e3/d4	F in c4/d3/e4/d5
Strategie	S0	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro	Occupazione del centro
Tattiche	T2	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata	Carta bloccata
Pattern sequenziali verso la cella diagonale	C	I. C-C-C^(F)	I. C-C-C^(F)	I. C-C-C^(F)	I. C-C-C^(F)
		II. C-C-F^(P)	II. C-C-F^(P)	II. C-C-F^(P)	II. C-C-F^(P)
		III. C-F-F^(P)	III. C-F-F^(P)	III. C-F-F^(P)	III. C-F-F^(P)
		IV. C-F-P^(C)	IV. C-F-P^(C)	IV. C-F-P^(C)	IV. C-F-P^(C)
	F	I. F-F-F^(P)	I. F-F-F^(P)	I. F-F-F^(P)	I. F-F-F^(P)
		II. F-F-P^(C)	II. F-F-P^(C)	II. F-F-P^(C)	II. F-F-P^(C)
		III. F-P-P^(C)	III. F-P-P^(C)	III. F-P-P^(C)	III. F-P-P^(C)
		IV. F-P-C^(F)	IV. F-P-C^(F)	IV. F-P-C^(F)	IV. F-P-C^(F)
	P	I. P-P-P^(C)	I. P-P-P^(C)	I. P-P-P^(C)	I. P-P-P^(C)
		II. P-P-C^(F)	II. P-P-C^(F)	II. P-P-C^(F)	II. P-P-C^(F)
		III. P-C-C^(F)	III. P-C-C^(F)	III. P-C-C^(F)	III. P-C-C^(F)
		IV. P-C-F^(P)	IV. P-C-F^(P)	IV. P-C-F^(P)	IV. P-C-F^(P)
Pattern sequenziali verso le altre caselle centrali	C	I. C-(F)	I. C-(F)	I. C-(F)	I. C-(F)
		II. C-(F)	II. C-(F)	II. C-(F)	II. C-(F)
	F	I. F-(P)	I. F-(P)	I. F-(P)	I. F-(P)
		II. F-(P)	II. F-(P)	II. F-(P)	II. F-(P)
	P	I. P-(C)	I. P-(C)	I. P-(C)	I. P-(C)
		II. P-(C)	II. P-(C)	II. P-(C)	II. P-(C)
Partite	YT	Come si gioca a Skemino Inizia il gioco	-	-	-

Figura 198 – Caratteristiche del setup al centro

Quesiti proposti

Rispondere alle domande di seguito riportate selezionando la risposta è esatta

Pattern

1. Cosa sono i pattern?
 - a. Un insieme di numeri
 - b. Un insieme di simboli disposti in modo contiguo su una griglia di caselle
 - c. Un insieme di colori
 - d. Un insieme di parole

Pattern a 1 elemento

2. Quanti simboli possono essere collocati intorno al pattern a 1 elemento?
 - a. 1 elemento
 - b. 4 elementi
 - c. 5 elementi
 - d. Nessuno
3. Il pattern a 1 elemento di Pietra per cosa può essere sfruttato?
 - a. Per bloccare le chaincard di pietra
 - b. Per pescare le carte
 - c. Per bloccare le chaincard di F su 4 celle
 - d. Per bloccare le chaincard di C su 4 celle
4. Il pattern a 1 elemento di Forbici per cosa può essere sfruttato?
 - a. Per bloccare le chaincard di forbici
 - b. Per pescare le carte
 - c. Per bloccare le chaincard di P su 4 celle
 - d. Per bloccare le chaincard di C su 4 celle
5. Il pattern a 1 elemento di Carta per cosa può essere sfruttato?
 - a. Per bloccare le chaincard di carta
 - b. Per bloccare le chaincard di P su 4 celle
 - c. Per bloccare le chaincard di F su 4 celle
 - d. Per pescare le carte
6. Quali simboli possono essere collocati intorno al P Pattern?
 - a. Solo i simboli di Pietra vincenti e qualsiasi simbolo di Carta.
 - b. Qualsiasi simbolo di Pietra
 - c. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici
 - d. Solo i simboli di Carta vincenti
7. Quali simboli possono essere collocati intorno al C Pattern?
 - a. Solo i simboli di Pietra vincenti.
 - b. Qualsiasi simbolo di Forbici
 - c. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o

Forbici

- d. Solo i simboli di Carta vincenti e qualsiasi simbolo di Forbici
8. Quali simboli possono essere collocati intorno al F Pattern?
 - a. Solo i simboli di Carta vincenti.
 - b. Qualsiasi simbolo di Pietra
 - c. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici
 - d. Solo i simboli di Forbici vincenti e qualsiasi simbolo di Pietra

Pattern a 2 elementi

9. Quanti simboli possono essere collocati intorno al pattern a 2 elementi?
 - a. 2 elementi
 - b. 4 elementi
 - c. 6 elementi
 - d. Nessuno
10. Il P-P pattern per cosa può essere sfruttato?
 - a. Per bloccare le chaincard di Pietra
 - b. Per pescare le carte
 - c. Per bloccare le chaincard di F su 6 celle
 - d. Per bloccare le chaincard di C su 6 celle
11. Il F-F pattern per cosa può essere sfruttato?
 - a. Per bloccare le chaincard di Forbici
 - b. Per pescare le carte
 - c. Per bloccare le chaincard di P su 5 celle
 - d. Per bloccare le chaincard di C su 6 celle
12. Il C-C pattern per cosa può essere sfruttato?
 - a. Per bloccare le chaincard di Carta
 - b. Per bloccare le chaincard di P su 6 celle
 - c. Per bloccare le chaincard di F su 4 celle
 - d. Per pescare le carte
13. Quali simboli possono essere collocati intorno al P-P Pattern?
 - a. Qualsiasi simbolo di Pietra
 - b. Solo i simboli di Pietra vincenti e i simboli di Carta inseriti in ordine di numero vincente nelle posizioni 1,2 e 4,5 e qualsiasi simbolo di Carta nelle posizioni 3 e 6.
 - c. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici

d. Solo i simboli di Carta vincenti

14. Quali simboli possono essere collocati intorno al C-C Pattern?

- a. Qualsiasi simbolo di Pietra
- b. Solo i simboli di Carta vincenti e i simboli di Forbici inseriti in ordine di numero vincente nelle posizioni 1,2 e 4,5 e qualsiasi simbolo di Forbici nelle posizioni 3 e 6.
- c. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici
- d. Solo i simboli di Forbici vincenti

15. Quali simboli possono essere collocati intorno al F-F Pattern?

- a. Qualsiasi simbolo di Forbici
- b. Solo i simboli di Forbici vincenti e i simboli di Pietra inseriti in ordine di numero vincente nelle posizioni 1,2 e 4,5 e qualsiasi simbolo di Pietra nelle posizioni 3 e 6.
- c. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici
- d. Solo i simboli di Carta vincenti

Pattern a 3 elementi

16. Quanti simboli possono essere collocati intorno al pattern a 3 elementi?

- a. 3 elementi
- b. 5 elementi
- c. 8 elementi
- d. Nessuno

17. Il P-P-P pattern per cosa può essere sfruttato?

- a. Per bloccare le chaincard di Pietra
- b. Per pescare le carte
- c. Per bloccare le chaincard di F su 8 celle
- d. Per bloccare le chaincard di C su 8 celle

18. Il F-F-F pattern per cosa può essere sfruttato?

- a. Per bloccare le chaincard di Forbici
- b. Per pescare le carte
- c. Per bloccare le chaincard di P su 8 celle
- d. Per bloccare le chaincard di C su 8 celle

19. Il C-C-C pattern per cosa può essere sfruttato?

- a. Per bloccare le chaincard di Carta
- b. Per bloccare le chaincard di P su 8 celle
- c. Per bloccare le chaincard di F su 8 celle
- d. Per pescare le carte

20. Quali simboli possono essere collocati intorno al P-P-P Pattern?

- a. Qualsiasi simbolo di Pietra
- b. Solo i simboli di Pietra vincenti e i

simboli di Carta inseriti in ordine di numero vincente nelle posizioni 1,2,3 e 5, 6,7 e qualsiasi simbolo di Carta nelle posizioni 4 e 8.

- c. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici
- d. Solo i simboli di Carta vincenti

21. Quali simboli possono essere collocati intorno al F-F-F Pattern?

- a. Qualsiasi simbolo di Forbici
- b. Solo i simboli di Pietra vincenti
- c. Solo i simboli di Forbici vincenti e i simboli di Pietra inseriti in ordine di numero vincente nelle posizioni 1,2,3 e 5, 6,7 e qualsiasi simbolo di Pietra nelle posizioni 4 e 8.
- d. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici

22. Quali simboli possono essere collocati intorno al C-C-C Pattern?

- a. Qualsiasi simbolo di Carta
- b. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici
- c. Solo i simboli di Carta vincenti e i simboli di Forbici inseriti in ordine di numero vincente nelle posizioni 1,2,3 e 5, 6,7 e qualsiasi simbolo di Forbici nelle posizioni 4 e 8.
- d. Solo i simboli di Pietra vincenti

Pattern a 3 elementi a L

23. Quanti simboli possono essere collocati intorno al pattern a 3 elementi a L?

- a. 3 elementi
- b. 6 elementi
- c. 7 elementi
- d. Nessuno

24. Il P3L pattern per cosa può essere sfruttato?

- a. Per bloccare le chaincard di Pietra
- b. Per pescare le carte
- c. Per bloccare le chaincard di F su 7 celle
- d. Per bloccare le chaincard di C su 3 celle

25. Il F3L pattern per cosa può essere sfruttato?

- a. Per bloccare le chaincard di Forbici
- b. Per pescare le carte
- c. Per bloccare le chaincard di P su 5 celle
- d. Per bloccare le chaincard di C su 7 celle

26. Il C3L pattern per cosa può essere sfruttato?

- a. Per bloccare le chaincard di Carta
- b. Per bloccare le chaincard di P su 7 celle

- c. Per bloccare le chaincard di F su 8 celle
d. Per pescare le carte

27. Quali simboli possono essere collocati intorno al P3L Pattern?

- a. Qualsiasi simbolo di Pietra
b. Solo i simboli di Pietra vincenti e i simboli di Carta inseriti in ordine di numero vincente nelle posizioni 3,4 e 5, 6 e qualsiasi simbolo di Carta nelle posizioni 1,2 e 7.
c. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici
d. Solo i simboli di Carta vincenti

28. Quali simboli possono essere collocati intorno al F3L Pattern?

- a. Qualsiasi simbolo di Forbici
b. Solo i simboli di Pietra vincenti
c. Solo i simboli di Forbici vincenti e i simboli di Pietra inseriti in ordine di numero vincente nelle posizioni 3,4 e 5, 6 e qualsiasi simbolo di Pietra nelle posizioni 1,2 e 7.
d. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici

29. Quali simboli possono essere collocati intorno al C3L Pattern?

- a. Qualsiasi simbolo di Carta
b. Qualsiasi simbolo di Pietra, Carta o Forbici
c. Solo i simboli di Carta vincenti e i simboli di Forbici inseriti in ordine di numero vincente nelle posizioni 3,4 e 5, 6 e qualsiasi simbolo di Forbici nelle posizioni 1,2 e 7.
d. Solo i simboli di Pietra vincenti

Setup

30. Quanti sono i tipi di setup?

- a. 3
b. 5
c. 6
d. 12

31. Quali sono i tipi di setup?

- a. Setup al vertice, Setup adiacente al vertice, Setup di bordo
b. Setup diagonale al vertice, Setup adiacente al centro, Setup al centro
c. Tutti i precedenti (a. e b.)
d. Nessuno dei precedenti

32. Cos'è il pattern sequenziale?

- a. Simboli disposti a caso sul tabellone
b. Insieme di simboli contigui e ordinati di sul tabellone
c. Insieme di simboli disposti sui 4 vertici

- d. Nessuno dei precedenti

Setup al vertice

33. Quando si ha un setup al vertice?

- a. Quando si posiziona la carta di setup in uno dei quattro vertici del tabellone
b. Quando si posiziona una carta adiacente a uno dei quattro vertici del tabellone
c. Quando si posiziona una carta lungo uno dei bordi del tabellone
d. Nessuna delle precedenti

34. Che succede quando si ha un setup al vertice a1?

- a. L'occupazione della casella centrale c3 non permette di ottenere l'esclusiva del vertice
b. Entrambi i giocatori ottengono l'esclusiva
c. Tutte le precedenti
d. Nessuna delle precedenti

35. Qual è il vincolo in caso di setup in a1 di Carta?

- a. Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 chain card di Carta
b. Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 chain card di Pietra
c. Non è possibile collocare nelle celle b6 e c6 chain card di Forbici
d. Nessuna delle precedenti

36. Qual è il vincolo in caso di setup in a1 di Pietra?

- a. Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 chain card di Forbici
b. Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 chain card di Pietra
c. Non è possibile collocare nelle celle b6 e c6 chain card di Carta
d. Nessuna delle precedenti

37. Qual è il vincolo in caso di setup in a1 di Forbici?

- a. Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 chain card di Forbici
b. Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 chain card di Pietra
c. Non è possibile collocare nelle celle b1 e a2 chain card di Carta
d. Nessuna delle precedenti

38. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup al vertice?

- a. Costringere l'avversario a conquistare il centro
b. Costringere l'avversario a piazzare carte sul tabellone
c. Costringere l'avversario a spostarsi verso

altri vertici

d. Costringere l'avversario a pescare o impedirgli di occupare il centro

Setup adiacente al vertice

39. Quando si ha un setup adiacente al vertice?

- a. Quando si posiziona una carta in uno dei quattro vertici del tabellone
- b. Quando si posiziona una carta adiacente a uno dei quattro vertici del tabellone
- c. Quando si posiziona una carta lungo uno dei bordi del tabellone
- d. Nessuna delle precedenti

40. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al vertice a1 di Carta?

- a. Non è possibile collocare sul vertice a1 chain card di Carta
- b. Non è possibile collocare sul vertice a1 chain card di Pietra
- c. Non è possibile collocare sul vertice a1 chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

41. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al vertice a1 di Pietra?

- a. Non è possibile collocare sul vertice a1 chain card di Carta
- b. Non è possibile collocare sul vertice a1 chain card di Pietra
- c. Non è possibile collocare sul vertice a1 chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

42. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al vertice a1 di Forbici?

- a. Non è possibile collocare sul vertice a1 chain card di Carta
- b. Non è possibile collocare sul vertice a1 chain card di Pietra
- c. Non è possibile collocare sul vertice a1 chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

43. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup adiacente al vertice?

- a. Costringere l'avversario a conquistare il centro
- b. Costringere l'avversario a piazzare carte sul tabellone
- c. Costringere l'avversario a spostarsi verso altri vertici
- d. Costringere l'avversario a pescare o impedirgli di occupare il centro

44. Cosa garantisce la sequenza C-C-F intorno al vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card

di Pietra

- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta
- d. Conquista del centro c3

45. Cosa garantisce la sequenza C-F-P intorno al vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra
- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta
- d. Conquista del centro c4

46. Cosa garantisce la sequenza F-F-P intorno al vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra
- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta
- d. Conquista del centro c4

47. Cosa garantisce la sequenza F-P-C intorno al vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra
- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta
- d. Conquista del centro c4

48. Cosa garantisce la sequenza P-P-C intorno al vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra
- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta
- d. Conquista del centro c4

49. Cosa garantisce la sequenza P-C-F intorno al vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra
- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta
- d. Conquista del centro c4

50. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano

*le sequenze verso il centro in caso di setup
adiacente al vertice a1?*

- a. Per occupare il vertice f6*
- b. Per occupare il vertice a6*
- c. Per conquistare il centro in c4*
- d. Per ostacolare l'occupazione del centro
in c3 da parte dell'avversario*

Setup di bordo

51. Quando si ha un setup di bordo?

- a. Quando si posiziona una carta in uno dei
quattro vertici del tabellone*
- b. Quando si posiziona una carta adiacente
a uno dei quattro vertici del tabellone*
- c. Quando si posiziona una carta nelle
caselle lungo uno dei bordi del tabellone
che non siano vertici o adiacenti a questo.*
- d. Nessuna delle precedenti*

*52. Qual è il vincolo in caso di setup di bordo
di Carta?*

- b. Non è possibile collocare in posizione
adiacente al vertice o adiacente al centro
chain card di Carta*
- b. Non è possibile collocare in posizione
adiacente al vertice o adiacente al centro
chain card di Pietra*
- c. Non è possibile collocare in posizione
adiacente al vertice o adiacente al centro
chain card di Forbici*
- d. Nessuna delle precedenti*

*53. Qual è il vincolo in caso di setup di bordo
di Pietra?*

- b. Non è possibile collocare in posizione
adiacente al vertice o adiacente al centro
chain card di Carta*
- b. Non è possibile collocare in posizione
adiacente al vertice o adiacente al centro
chain card di Pietra*
- c. Non è possibile collocare in posizione
adiacente al vertice o adiacente al centro
chain card di Forbici*
- d. Nessuna delle precedenti*

*54. Qual è il vincolo in caso di setup di bordo
di Forbici?*

- a. Non è possibile collocare in posizione
adiacente al vertice o adiacente al centro
chain card di Carta*
- b. Non è possibile collocare in posizione
adiacente al vertice o adiacente al centro
chain card di Pietra*
- c. Non è possibile collocare in posizione
adiacente al vertice o adiacente al centro
chain card di Forbici*
- d. Nessuna delle precedenti*

55. Quali indicazioni vengono seguite in caso

di setup di bordo

- a. Costringere l'avversario a conquistare il
centro*
- b. Costringere l'avversario a piazzare
carte sul tabellone*
- c. Costringere l'avversario a spostarsi verso
altri vertici*
- d. Costringere l'avversario a pescare o
impedirgli di occupare il centro*

*56. Cosa ostacola la sequenza C-C verso il
vertice a1?*

- a. Conquista del vertice a1 con chain card
di Pietra*
- b. Conquista del vertice a1 con chain card
di Forbici*
- c. Conquista del vertice a1 con chain card
di Carta*
- d. Conquista del centro c3*

*57. Cosa ostacola la sequenza C-F verso il
vertice a1?*

- a. Conquista del vertice a1 con chain card
di Pietra*
- b. Conquista del vertice a1 con chain card
di Forbici*
- c. Conquista del vertice a1 con chain card
di Carta*
- d. Conquista del centro c4*

*58. Cosa ostacola la sequenza F-F verso il
vertice a1?*

- a. Conquista del vertice a1 con chain card
di Pietra*
- b. Conquista del vertice a1 con chain card
di Forbici*
- c. Conquista del vertice a1 con chain card
di Carta*
- d. Conquista del centro c3*

*59. Cosa ostacola la sequenza F-P verso il
vertice a1?*

- a. Conquista del vertice a1 con chain card
di Pietra*
- b. Conquista del vertice a1 con chain card
di Forbici*
- c. Conquista del vertice a1 con chain card
di Carta*
- d. Conquista del centro c4*

*60. Cosa ostacola la sequenza P-P verso il
vertice a1?*

- a. Conquista del vertice a1 con chain card
di Pietra*
- b. Conquista del vertice a1 con chain card
di Forbici*
- c. Conquista del vertice a1 con chain card
di Carta*
- d. Conquista del centro c3*

61. Cosa ostacola la sequenza P-C verso il vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra
- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta
- d. Conquista del centro c4

62. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano le sequenze verso il centro c3 in caso di setup di bordo?

- a. Per occupare il vertice f6
- b. Per occupare il vertice a6
- c. Per conquistare il centro in c4
- d. Per ostacolare l'occupazione del centro in c3 da parte dell'avversario

Setup diagonale al vertice

63. Quando si ha un setup diagonale al vertice?

- a. Quando si posiziona una carta in uno dei quattro vertici del tabellone
- b. Quando si posiziona una carta adiacente a uno dei quattro vertici del tabellone
- c. Quando si posiziona una carta nelle caselle lungo uno dei bordi del tabellone che non siano vertici o adiacenti a questo.
- d. Quando si posiziona una carta su una cella diagonale a uno dei quattro vertici del tabellone

64. Qual è il vincolo in caso di setup diagonale al vertice di Carta?

- a. Non è possibile collocare nelle posizioni adiacenti ai vertici o adiacenti al centro chain card di Pietra
- b. Non è possibile collocare nelle posizioni adiacenti ai vertici o adiacenti al centro chain card di Carta
- c. Non è possibile collocare nelle posizioni adiacenti ai vertici o adiacenti al centro chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

65. Qual è il vincolo in caso di setup diagonale al vertice di Pietra?

- a. Non è possibile collocare nelle posizioni adiacenti ai vertici o adiacenti al centro chain card di Pietra
- b. Non è possibile collocare nelle posizioni adiacenti ai vertici o adiacenti al centro chain card di Carta
- c. Non è possibile collocare nelle posizioni adiacenti ai vertici o adiacenti al centro chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

66. Qual è il vincolo in caso di setup diagonale al vertice di Forbici?

- a. Non è possibile collocare nelle posizioni adiacenti ai vertici o adiacenti al centro chain card di Pietra
- b. Non è possibile collocare nelle posizioni adiacenti ai vertici o adiacenti al centro chain card di Carta
- c. Non è possibile collocare nelle posizioni adiacenti ai vertici o adiacenti al centro chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

67. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup diagonale al vertice?

- a. Costringere l'avversario a pescare o impedirgli di occupare il centro
- b. Costringere l'avversario a conquistare il centro
- c. Costringere l'avversario a piazzare carte sul tabellone
- d. Costringere l'avversario a spostarsi verso altri vertici

68. Cosa ostacola la sequenza C -> C verso il vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra
- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta
- d. Conquista del centro c3

69. Cosa ostacola la sequenza F <- C -> F verso il vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra
- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta
- d. Conquista del centro c4

70. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano le sequenze verso il centro c3 in caso di setup di bordo?

- a. Per occupare il vertice f6
- b. Per occupare il vertice a6
- c. Per conquistare il centro in c4
- d. Per ostacolare l'occupazione del centro in c3 da parte dell'avversario

71. Cosa ostacola la sequenza F -> F verso il vertice a1?

- a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra
- b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici
- c. Conquista del vertice a1 con chain card

di Carta

d. Conquista del centro c3

72. Cosa ostacola la sequenza $P \leftarrow F \rightarrow P$ verso il vertice a1?

a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra

b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici

c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta

d. Conquista del centro c4

73. Cosa ostacola la sequenza $P \rightarrow P$ verso il vertice a1?

a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra

b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici

c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta

d. Conquista del centro c3

74. Cosa ostacola la sequenza $C \leftarrow P \rightarrow C$ verso il vertice a1?

a. Conquista del vertice a1 con chain card di Pietra

b. Conquista del vertice a1 con chain card di Forbici

c. Conquista del vertice a1 con chain card di Carta

d. Conquista del centro c4

75. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano le sequenze verso il centro c3 in caso di setup diagonale al vertice?

a. Per occupare il vertice f6

b. Per occupare il vertice a6

c. Per ostacolare l'occupazione del centro in c3 da parte dell'avversario

d. Per conquistare il centro in c4

Setup adiacente al centro

76. Quando si ha un setup adiacente al centro?

a. Quando si posiziona una carta su una cella adiacente al centro

b. Quando si posiziona una carta adiacente a uno dei quattro vertici del tabellone

c. Quando si posiziona una carta nelle caselle lungo uno dei bordi del tabellone che non siano vertici o adiacenti a questo.

d. Quando si posiziona una carta su una cella diagonale a uno dei quattro vertici del tabellone

77. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al centro di Carta?

a. Non è possibile collocare al centro chain

card di Pietra

b. Non è possibile collocare al centro chain card di Carta

c. Non è possibile collocare al centro chain card di Forbici

d. Nessuna delle precedenti

78. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al centro di Pietra?

a. Non è possibile collocare al centro chain card di Pietra

b. Non è possibile collocare al centro chain card di Carta

c. Non è possibile collocare al centro chain card di Forbici

d. Nessuna delle precedenti

79. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al centro di Forbici?

a. Non è possibile collocare al centro chain card di Pietra

b. Non è possibile collocare al centro chain card di Carta

c. Non è possibile collocare al centro chain card di Forbici

d. Nessuna delle precedenti

80. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup adiacente al centro?

a. Costringere l'avversario a conquistare il centro

b. Costringere l'avversario a piazzare carte sul tabellone

c. Costringere l'avversario a spostarsi verso altri vertici

d. Costringere l'avversario a pescare, per controllare la cella diagonale al vertice o controllare il centro per ottenere l'esclusiva.

81. Cosa ostacola la chain card di Carta in posizione adiacente al centro c3?

a. Conquista del centro c3 con chain card di Pietra

b. Conquista del centro c3 con chain card di Forbici

c. Conquista del centro c3 con chain card di Carta

d. Conquista del vertice f6

82. Cosa ostacola la chain card di Pietra in posizione adiacente al centro c3?

a. Conquista del centro c3 con chain card di Pietra

b. Conquista del centro c3 con chain card di Forbici

c. Conquista del centro c3 con chain card di Carta

d. Conquista del vertice a6

83. Cosa ostacola la chain card di Forbici in posizione adiacente al centro c3?

- a. Conquista del centro c3 con chain card di Pietra
- b. Conquista del centro c3 con chain card di Forbici
- c. Conquista del centro c3 con chain card di Carta
- d. Conquista del vertice f1

Setup al centro

84. Quando si ha un setup al centro?

- a. Quando si posiziona una carta su una cella adiacente al centro
- b. Quando si posiziona una carta adiacente a uno dei quattro vertici del tabellone
- c. Quando si posiziona una carta in una delle caselle centrali del tabellone
- d. Quando si posiziona una carta su una cella diagonale a uno dei quattro vertici del tabellone

85. Qual è il vincolo in caso di setup al centro di Carta?

- a. Non è possibile collocare al centro chain card di Pietra
- b. Non è possibile collocare al centro chain card di Carta
- c. Non è possibile collocare al centro chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

86. Qual è il vincolo in caso di setup al centro di Pietra?

- a. Non è possibile collocare al centro chain card di Pietra
- b. Non è possibile collocare al centro chain card di Carta
- c. Non è possibile collocare al centro chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

87. Qual è il vincolo in caso di setup al centro di Forbici?

- a. Non è possibile collocare al centro chain card di Pietra
- b. Non è possibile collocare al centro chain card di Carta
- c. Non è possibile collocare al centro chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

88. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup adiacente al centro?

- a. Impedire all'avversario di conquistare il centro e di collocare carte
- b. Costringere l'avversario a piazzare

carte sul tabellone

- c. Costringere l'avversario a spostarsi verso altri vertici
- d. Nessuna delle precedenti

89. Cosa conviene fare in caso di chain card di Carta al centro c3?

- a. Impedire all'avversario di occupare le caselle centrali c4 e d3 con chain card di Pietra
- b. Impedire all'avversario di occupare le caselle centrali c4 e d3 con chain card di Carta
- c. Impedire all'avversario di occupare le caselle centrali c4 e d3 con chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

90. Cosa conviene fare in caso di chain card di Pietra al centro c3?

- a. Impedire all'avversario di occupare le caselle centrali c4 e d3 con chain card di Pietra
- b. Impedire all'avversario di occupare le caselle centrali c4 e d3 con chain card di Carta
- c. Impedire all'avversario di occupare le caselle centrali c4 e d3 con chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

91. Cosa conviene fare in caso di chain card di Forbici al centro c3?

- a. Impedire all'avversario di occupare le caselle centrali c4 e d3 con chain card di Pietra
- b. Impedire all'avversario di occupare le caselle centrali c4 e d3 con chain card di Carta
- c. Impedire all'avversario di occupare le caselle centrali c4 e d3 con chain card di Forbici
- d. Nessuna delle precedenti

92. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano le sequenze verso la cella diagonale b2 in caso di setup adiacente al centro?

- a. Per occupare il vertice f6
- b. Per occupare il vertice a6
- c. Per conquistare il centro in c4
- d. Per controllare la cella diagonale al vertice a1

CAPITOLO 3

LE FASI DEL GIOCO





Le fasi del gioco 🍵 🏆

Introduzione 150

Sintesi del Capitolo 162

Inizio gioco 152

Quesiti proposti 164

Medio gioco 157

Fine gioco 159

Introduzione

Le fasi del gioco sono fondamentali per comprendere la struttura e il flusso di un gioco da tavolo. Una partita di Skèmino può essere suddivisa in tre fasi: l'inizio gioco, il medio gioco e il fine gioco. Ogni fase offre opportunità e sfide uniche per i giocatori, che dovranno adattarsi alle circostanze e sviluppare le proprie strategie per raggiungere la vittoria. Comprendere le caratteristiche di ciascuna fase è essenziale per anticipare le mosse dell'avversario, pianificare le proprie azioni, garantire un controllo più solido del flusso della partita.

L'inizio gioco è caratterizzato dalla costruzione delle basi per stabilire una presenza strategica sul tabellone. In questa fase è essenziale prendere decisioni rapide e precise per assicurarsi una posizione iniziale vantaggiosa e prevenire possibili attacchi da parte dell'avversario. Le scelte effettuate durante l'inizio gioco possono avere un impatto significativo sul resto della partita, ed è fondamentale comprendere le sequenze più adatte a garantire un buon avvio. Le prime mosse non sono solo funzionali ad assicurare un valido piazzamento, ma anche per scoraggiare l'avversario dall'occupare aree chiave del tabellone.

In questa fase i giocatori devono essere particolarmente attenti ai movimenti dell'avversario, cercando di limitare le sue possibilità di manovra sin dai primi turni.

Il medio gioco rappresenta la fase in cui i giocatori iniziano a sviluppare attivamente i movimenti offensivi e difensivi. In questa fase i pattern giocano un ruolo cruciale nel determinare le migliori mosse da effettuare, sia per acquisire posizioni vantaggiose sia per mettere pressione sull'avversario. Il medio gioco è spesso caratterizzato da un equilibrio dinamico tra attacco e difesa ed è una fase in cui i giocatori devono dimostrarsi flessibili e adattabili nel rispondere alle azioni dell'avversario. Le decisioni prese durante il medio gioco possono determinare il corso della partita e l'abilità nel riconoscere e sfruttare i pattern è un elemento chiave per ottenere un vantaggio competitivo. Durante il medio gioco, la capacità di pianificare a lungo termine diventa fondamentale: i giocatori devono non solo rispondere alle mosse avversarie, ma anche creare situazioni favorevoli.

Il fine gioco è la fase conclusiva durante la quale i giocatori cercano di capitalizzare il vantaggio conquistato per assicurarsi la vittoria. In questa fase l'attenzione si concentra sulla massimizzazione delle proprie opportunità di vittoria. I pattern continuano a essere importanti anche nel fine gioco, poiché consentono di prevedere le mosse finali dell'avversario e di pianificare con precisione le azioni necessarie per raggiungere l'obiettivo finale. Nel fine gioco, ogni mossa ha un peso e i giocatori devono sfruttare al meglio ogni opportunità per chiudere la partita a proprio vantaggio, tenendo conto delle risorse limitate rimaste a disposizione. L'esperienza e la capacità di calcolare le conseguenze a lungo termine delle proprie mosse diventano ancora più rilevanti, poiché un singolo errore potrebbe compromettere l'intera partita.

Nel corso di questo capitolo, esploreremo ciascuna di queste fasi, fornendo esempi pratici per affrontare le diverse sfide che emergono durante una partita di Skèmino. Imparare a riconoscere e gestire le fasi del gioco è essenziale per diventare un giocatore esperto e competitivo, duttile. Ogni fase del gioco richiede un approccio diverso e la capacità di passare con maestria da una all'altra è ciò che distingue un buon giocatore da un fuoriclasse. Attraverso l'analisi dettagliata delle dinamiche di ciascuna fase i giocatori potranno migliorare la loro comprensione del gioco e affinare le proprie abilità, preparandosi così a competere a livelli sempre più alti.

Inizio gioco

La fase di inizio gioco è il momento in cui i giocatori si preparano per la sfida imminente. Qui, vengono stabiliti l'ordine di gioco e l'assegnazione delle risorse iniziali. Il setup, come spiegato dettagliatamente nel Capitolo Pattern e setup, determina la posizione iniziale della prima carta sul tabellone di gioco e le carte da assegnare ai due giocatori.

Analogamente agli scacchi l'inizio gioco deve essere eseguito con l'apertura corretta. Le aperture in Skèmino sono sequenze di mosse predefinite che offrono un punto di partenza solido per la strategia del giocatore. I pattern sequenziali sono definiti per ogni tipologia di Setup, ognuno con i propri nomi e caratteristiche specifiche. Ad esempio, per il setup "Diagonale al vertice" sono previste aperture di gioco mediante opportune sequenze intorno al vertice come visto nel capitolo precedente.

Durante l'inizio gioco, i giocatori esplorano le potenziali mosse e le strategie disponibili in base al setup e all'apertura scelta. È fondamentale valutare attentamente le conseguenze di ogni mossa, considerando sia le possibili risposte degli avversari che gli obiettivi individuali. L'inizio gioco può essere considerato un periodo di studio e di sperimentazione, in cui i giocatori cercano di capire la propria posizione e sviluppare una solida base strategica per il medio gioco. È importante sottolineare che l'inizio gioco può essere anche un momento di adattamento e di reazione alle mosse degli avversari. Nonostante l'apertura scelta, i giocatori devono essere pronti a modificare la propria strategia in base alle azioni dell'avversario.

Esempio di inizio gioco

Vediamo un esempio della fase iniziale di una partita. In figura seguente è riportato il setup diagonale al vertice del 3 di Forbici in e2, F3:e2.



Figura 199 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 1

Il bianco pesca subito una chain card, il 4 di carta, per evitare di favorire il nero a ottenere l'esclusiva sul vertice f1.

Entrambi assicurerebbero al Re di Pietra, P13, la vittoria in f1.



Figura 200 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 2

Il nero colloca il re di forbici in e1 per raggiungere la vittoria o nel caso peggiore il controllo del vertice f1 con il re di Pietra, P13.



Figura 201 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 2

Il bianco non avendo altre chance colloca il 5 di Pietra in d1, in modo da spostarsi sull'altro vertice a sinistra a1; se avesse collocato il 9 di carta in f2, C9:f2, avrebbe dato la possibilità di vincere al nero con l'Asso di forbici in f1, F1:f1, commettendo un gravissimo errore.



Figura 202 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 3

Il nero si libera del 6 di carta collocandolo in c1, C6:c1.



Figura 203 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 3

Il bianco effettua una mossa eccellente, 9 di carta in c2, provocando un loop in posizione d2.



Figura 204 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 4

Il nero occupa la casella centrale c3 conquistando l'esclusiva sul vertice a1 ma commettendo un grave errore perché rende disponibile la casella centrale d3 al bianco.



Figura 205 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 5

Il bianco sfrutta l'errore del nero per conquistare l'esclusiva sul vertice f1 mediante l'occupazione della casella centrale d3. In questo modo riesce a bloccare la vittoria dell'avversario con il P13.



Figura 206 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 6

Il nero invece di occupare la casella c3 poteva sfruttare la superiorità numerica, piazzando prima l'Asso di forbici in b2, F1:b2 e successivamente sferrare la sequenza della morte F3:e2->P4:f2 ->P13:f1 per ottenere la vittoria con il re di Pietra.

Medio gioco

Superata la fase iniziale i giocatori si immergono nel medio gioco. Questa fase è caratterizzata da una maggiore complessità strategica, in cui i giocatori cercano di massimizzare il proprio vantaggio posizionale e prendere il controllo del gioco. È in questa fase che le abilità strategiche dei giocatori si mettono alla prova, mentre cercano di raggiungere i propri obiettivi e impedire agli avversari di raggiungere i loro. Il medio gioco spesso offre molte opzioni e scelte complesse, richiedendo ai giocatori di valutare attentamente le conseguenze delle loro mosse.

Esempio di medio gioco

Vediamo un esempio della fase intermedia della partita precedente (inizio gioco).

In figura seguente è riportata la situazione all'inizio dell'ottavo turno dove il giocatore bianco, con una brillante mossa, colloca l'Asso di Pietra in f2, adiacente al vertice da esso controllato, riuscendo a neutralizzare la possibilità futura di ribaltone dell'avversario con il K di Pietra. Il bianco possedendo il Q di pietra pianifica una sequenza di mosse per raggiungere la vittoria con questa carta.



Figura 207 – Le fasi del gioco – Medio gioco 1

Di seguito è riportata la mossa del nero che si libera della chain card K di Pietra non più utilizzabile per ribaltare la situazione a suo vantaggio collocandola in c6. In questo modo tenta di avvicinarsi al vertice controllato a6 ma commette

un grave errore perché permette al bianco la possibilità di eseguire la sequenza mortale.



Figura 208 – Le fasi del gioco – Medio gioco 2

Fine gioco

La fase finale del gioco è quella in cui si decide la vittoria. Durante questa fase, i giocatori si concentrano sul completamento degli obiettivi finali. In alcuni casi la fase finale potrebbe richiedere una rapida accelerazione delle azioni, mentre in altre potrebbe essere un processo più graduale. Ad esempio quando il tabellone è in saturazione i conflitti possono intensificarsi e la partita si può prolungare fino ad arrivare alla conta delle carte. Il fine gioco richiede un'attenzione particolare alla gestione delle carte rimanenti e alle mosse finali che possono influenzare l'esito del gioco. È una fase emozionante e spesso carica di tensione, in cui anche un solo errore può costare la vittoria. La strategia e la capacità di prevedere le mosse degli avversari diventano fondamentali per raggiungere il successo.

Esempio di fine gioco

Vediamo la fase finale riprendendo la partita del medio gioco. Il bianco inizia la sequenza della morte liberandosi del K di Carta posizionandolo in d6, avvicinandosi al suo secondo vertice controllato f6.



Figura 209 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 3

Il nero poi pesca il 3 di Pietra mentre il bianco continua la sua micidiale sequenza piazzando la sua penultima carta (6 di Forbici) in posizione e6 adiacente al suo vertice controllato f6.



Figura 210 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 4

Il nero disperato non ha nessuna possibilità di arrestare la sequenza fatale, si può osservare infatti che pesca il 10 di Forbici, mentre il bianco piazza la sua carta vincitrice, Q di Pietra, sul vertice f6.



Figura 211 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 5

La winner card Q di Pietra poteva essere piazzata anche sul vertice f1 per il fatto che il nero ormai era fuori gioco dal settimo turno dopo aver collocato erroneamente il J di Pietra in c5 anziché in f2 dove sarebbe riuscito a neutralizzare l'azione dell'Asso di Pietra in quest'ultima posizione e quindi a impedire la sequenza della morte del bianco. Quindi di fatto il bianco è riuscito a realizzare una sequenza della morte multipla sui vertici a1 e a6.

Per vedere la partita completa con il setup in diagonale in e1 si rimanda alla partita YouTube [Come si gioca a Skemino - Sviluppo diagonale](#).



Sintesi del Capitolo

Skèmino si sviluppa attraverso un'elegante progressione in tre fasi che ricorda la struttura degli scacchi. Ogni fase presenta una propria dinamica distintiva, creando un'esperienza di gioco che si evolve dalla pianificazione iniziale fino al confronto finale. Il capitolo esplora questo viaggio offrendo una guida dettagliata attraverso ogni momento della partita.

LA FASE DI APERTURA: L'ARTE DEL PRIMO MOVIMENTO

Come un pittore che prepara la sua tela, i giocatori iniziano posizionando le loro prime carte sul tabellone. Questa fase delicata richiede una comprensione profonda dei setup, simili alle aperture scacchistiche. Il giocatore deve muoversi sapendo che ogni carta posizionata costruisce le fondamenta della propria strategia.

L'esempio presentato nel testo illustra magistralmente questa fase attraverso una sequenza che parte dal posizionamento del 3 di Forbici in e2. Questa mossa iniziale innesca una cascata di decisioni, dove ogni giocatore cerca di stabilire il controllo dei preziosi vertici del tabellone. Il testo mostra come una singola mossa imprecisa in questa fase - come un posizionamento avventato in f2 - possa aprire la porta a devastanti "sequenze della morte".

IL MEDIO GIOCO: LA DANZA SUL TABELLONE

Nel cuore della partita, il gioco si trasforma in una complessa danza. I giocatori intrecciano piani offensivi e difensivi, cercando di mantenere un delicato equilibrio tra il controllo del territorio e la preparazione delle mosse decisive. È una fase dove la flessibilità tattica diventa cruciale quanto la solidità strategica.

Il capitolo illustra questa fase attraverso un esempio illuminante all'ottavo turno, dove il posizionamento dell'Asso di Pietra in f2 dimostra come una singola mossa possa simultaneamente neutralizzare le minacce avversarie e preparare il terreno per le proprie sequenze vincenti. La descrizione mostra come il gioco si sviluppi su molteplici livelli, richiedendo una costante vigilanza e capacità di adattamento.

IL FINALE: L'ORA DELLA VERITÀ

Il finale di partita si presenta come un crescendo di tensione dove ogni mossa può significare la differenza tra vittoria e sconfitta. In questa fase, il tabellone racconta la storia delle decisioni precedenti, mentre i giocatori cercano di capitalizzare sui vantaggi accumulati o di rovesciare situazioni apparentemente disperate.

L'esempio fornito nel testo è particolarmente illuminante, mostrando una "sequenza della morte" che si sviluppa attraverso il posizionamento del K di Carta in d6, seguito da mosse successive che chiudono inesorabilmente ogni via di fuga all'avversario. La descrizione della sequenza finale evidenzia come anche in questa fase sia fondamentale la precisione nell'esecuzione, dove una singola deviazione può compromettere l'intera strategia.

ELEMENTI TECNICI E STRATEGIE AVANZATE

Questo capitolo fonde con maestria teoria e pratica, offrendo una panoramica chiara e approfondita di concetti chiave quali:

- il ruolo delle “*chain card*” nel controllo dei vertici;
- l’importanza del loro dispiegamento per il presidio dei vertici;
- le sottili dinamiche tra pattern sequenziali e controllo posizionale;
- la gestione oculata delle risorse in vista della fase finale.

Quesiti proposti

Rispondere alle domande di seguito riportate selezionando la risposta è esatta.

1. In quante fasi principali si divide una partita di Skèmino?

- a) Due: inizio e fine
- b) Quattro: apertura, sviluppo, medio gioco e finale
- c) Tre: inizio gioco, medio gioco e fine gioco
- d) Cinque: apertura, sviluppo, medio gioco, fine gioco e chiusura

2. A quale gioco viene paragonato Skèmino per la sua struttura di fasi?

- a) Dama
- b) Go
- c) Poker
- d) Scacchi

3. Cosa si intende per "sequenza della morte"?

- a) Una serie di mosse che portano alla sconfitta
- b) Una combinazione di mosse che porta alla vittoria
- c) Un pareggio forzato
- d) Una sequenza di carte dello stesso seme

4. Cosa caratterizza principalmente l'inizio gioco?

- a) Il conteggio finale delle carte
- b) La costruzione delle basi e il posizionamento strategico
- c) L'intensificazione dei conflitti
- d) La saturazione del tabellone

5. Quale elemento è fondamentale per il controllo del gioco durante l'inizio partita?

- a) Il controllo dei vertici
- b) Il numero di carte in mano
- c) La velocità di gioco
- d) Il numero di carte dello stesso seme

6. Le aperture in Skèmino sono:

- a) Casuali
- b) Sequenze di mosse predefinite
- c) Sempre uguali per ogni partita
- d) Determinate dal lancio di un dado

7. Cosa caratterizza il medio gioco?

- a) Il posizionamento iniziale delle carte
- b) La maggiore complessità strategica e l'equilibrio tra attacco e difesa
- c) Solo la fase difensiva
- d) Il conteggio finale dei punti

8. Nel medio gioco, cosa diventa cruciale per

il successo?

- a) Solo l'attacco
- b) Solo la difesa
- c) La flessibilità e l'adattabilità alle mosse dell'avversario
- d) Il numero di carte pescate

9. Durante quale fase la pianificazione a lungo termine diventa fondamentale?

- a) Solo nel fine gioco
- b) Solo nell'inizio gioco
- c) Nel medio gioco
- d) Solo durante la saturazione del tabellone

10. Durante quale fase è più importante la gestione delle carte rimanenti?

- a) Inizio gioco
- b) Medio gioco
- c) Fine gioco
- d) Tutte le fasi in egual misura

11. Quando si può verificare la saturazione del tabellone?

- a) Solo nell'inizio gioco
- b) Durante il medio gioco
- c) Nel fine gioco
- d) Mai

12. Cosa può determinare la conclusione di una partita?

- a) Solo la vittoria diretta
- b) Solo il conteggio delle carte
- c) Sia la vittoria diretta che il conteggio delle carte in caso di saturazione
- d) Solo il raggiungimento di un punteggio prestabilito

13. Quale aspetto è più importante nella fase finale del gioco?

- a) La velocità delle mosse
- b) Il numero di carte in mano
- c) La precisione di ogni singola mossa
- d) Il numero di vertici controllati

CAPITOLO 4

STRATEGIE E

TATTICHE





Strategie e tattiche 🏆

Introduzione 166

T2 Carta bloccata 184

T3 Pescata a tabellone saturo 186

Strategie 168

S0 Occupazione del centro 168

S1 Sequenza della morte 171

S2 Sequenza di blocco vertice 175

S3 Hole 178

Sintesi del Capitolo 187

Quesiti proposti 189

Tattiche 180

T0 Blocco casella centrale 180

T1 Controllo Diagonale 182

Introduzione

Nel mondo dei giochi da tavolo l'abilità di formulare strategie solide e di implementare tattiche efficaci può fare la differenza tra la vittoria trionfante e la sconfitta amara. Il presente capitolo ti guiderà attraverso un intricato labirinto di possibilità svelando i segreti per affinare la tua mente e padroneggiare le strategie e tattiche vincenti in Skèmino.

Affronta questo capitolo solamente dopo una profonda comprensione delle regole e delle dinamiche del gioco esposte nei precedenti capitoli.

Le strategie sono la spina dorsale di ogni giocatore di successo. Una strategia ben pianificata consente di avere una visione d'insieme del gioco, di anticipare le mosse dell'avversario e di adottare un approccio mirato per raggiungere la vittoria. All'inizio del capitolo verranno esplorate le diverse strategie fino ad ora individuate, offrendo un'analisi delle opzioni disponibili e dei loro potenziali risultati.

Successivamente, sarai immerso nel mondo delle tattiche, le mosse specifiche

che mettono in atto la tua strategia. Le tattiche possono riguardare l'ottimizzazione delle risorse, la gestione delle azioni, l'interazione con l'avversario e molto altro. Attraverso esempi dettagliati e analisi approfondite, imparerai ad utilizzare le tattiche in modo efficace per prendere il controllo del gioco e quindi a riconoscere le opportunità che si presenteranno durante le partite.

Tuttavia, è importante sottolineare che Skèmino è un gioco relativamente nuovo e pertanto quello che esploreremo in questo capitolo potrebbe non essere definitivo. L'apprendimento e la scoperta del gioco sono in continua evoluzione, e man mano che i giocatori acquisiranno esperienza e scopriranno nuovi approcci, potrebbero emergere nuove dinamiche che sfideranno le convenzioni esistenti.

Si raccomanda vivamente di sperimentare, esplorare e adattare le strategie e le tattiche in base alla propria esperienza di gioco e di provare nuove idee o di deviare dalle traiettorie predefinite. Ogni partita è un'opportunità per scoprire nuovi modi di giocare e di affrontare le sfide che si presentano. Il processo di scoperta e innovazione è parte integrante del divertimento che Skèmino può offrire.

Condividere le esperienze può ampliare la comprensione del gioco e ispirare a sviluppare nuove strategie personalizzate.

Il viaggio è appena iniziato, e tu sei parte integrante di questo percorso emozionante. Approccia ogni partita come un'opportunità per imparare, crescere e contribuire alla crescita della comunità di giocatori di Skèmino.

Strategie

Le strategie che esploreremo in questo capitolo sono le seguenti:

- S0 – Occupazione del centro
- S1 – Sequenza della morte
- S2 – Sequenza di blocco vertice
- S3 – Hole

S0 Occupazione del centro

La prima strategia che esamineremo è l'occupazione del centro. Essa consiste nell'occupare le caselle centrali per controllare i vertici corrispondenti e ottenere un vantaggio sull'avversario. Analogamente agli scacchi l'occupazione del centro del tabellone è considerata fondamentale, perché le caselle centrali permettono di controllare più parti del tabellone e di avere una maggiore possibilità di posizionamento delle chain card. Nel gioco Skèmino occupando una delle caselle centrali può influenzare il gioco in modo significativo perché si riesce ad avere l'esclusiva sul vertice corrispondente impedendo all'avversario di vincere su quest'ultimo.

Esempi

Riportiamo di seguito un esempio di una partita durante la quale il giocatore bianco riesce a controllare 3 vertici adottando la strategia Occupazione del centro.

In figura seguente si può notare come l'occupazione della casella centrale d3 con l'8 di pietra abbia permesso al bianco di conquistare l'esclusiva del vertice in alto a destra f1.



Figura 212 – Esempio di partita con strategia S0 – Occupazione del centro 1

Di seguito è riportata l'occupazione della casella centrale d4 che ha permesso al bianco di ottenere la conquista dell'esclusiva del 2° vertice in basso a destra f6 con il 6 di carta e quindi un aumento del vantaggio posizionale.



Figura 213 – Esempio di partita con strategia S0 – Occupazione del centro 2

Continuando la partita si può osservare l'occupazione della casella centrale c4 che ha permesso al bianco di ottenere la conquista dell'esclusiva del 3° vertice in basso a sinistra a6 e quindi un aumento del vantaggio da 3 a 5 rispetto all'avversario.



Figura 214 – Esempio di partita con strategia S0 – Occupazione del centro 3



Occupare il centro equivale a controllare i vertici e quindi ad avere maggiori possibilità di vittoria su uno di questi rispetto all'avversario che potrà vincere solamente con il ribaltone.

L'esempio mostrato ha scopo puramente didattico per evidenziare come un attacco indisturbato del centro da parte dell'avversario può provocare la sconfitta certa della partita.

Per vedere la partita completa: [Come si gioca a Skemino – Vertice bloccato!](#)



S1 Sequenza della morte

Un'altra strategia intrigante in Skèmino è la “Sequenza della morte”, si basa su una sequenza di mosse che, se eseguita correttamente, porta alla vittoria certa del giocatore che la esegue.

La “Sequenza della morte” richiede una pianificazione accurata e una comprensione profonda del gioco. L'obiettivo è identificare una sequenza di mosse che, quando eseguite in modo coerente da un giocatore, creano un'imbattibile disposizione di carte sul tabellone a suo vantaggio per raggiungere la vittoria senza che l'avversario possa difendersi.

Per implementare questa strategia, è necessario analizzare attentamente la situazione sul tabellone, le carte possedute dai giocatori, le azioni dell'avversario e le dinamiche del gioco, in modo da individuare le carte chiave da collocare sul tabellone.

Quando un giocatore persegue questa strategia su più di un vertice contemporaneamente siamo di fronte a una “Sequenza della morte” multipla perché esso pianifica una sequenza di mosse per la conquista parallela di almeno due vertici con chance nulle di difesa da parte dell'avversario che la subisce.

Tuttavia è importante notare che la “Sequenza della morte” potrebbe essere ostacolata dagli avversari esperti, pertanto è fondamentale adattare la strategia in base alle contromosse degli avversari e alle opportunità che si presentano durante il gioco.

Esempi

Si riporta di seguito un esempio di partita in cui il giocatore bianco pianifica una formidabile “Sequenza della morte multipla” che lo porteranno alla vittoria senza che l'avversario possa proteggersi.

In figura seguente è riportata la situazione all'inizio dell'ottavo turno dove il giocatore bianco colloca l'Asso di Pietra in f2, adiacente al vertice da esso controllato, riuscendo a neutralizzare la possibilità futura di ribaltone dell'avversario con il K di Pietra. Il bianco possedendo il Q di pietra pianifica una sequenza di mosse per raggiungere la vittoria con questa carta.



Figura 215 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 1

Di seguito è riportata la mossa del nero che si libera della chain card K di Pietra non più utilizzabile per ribaltare la situazione a suo vantaggio collocandola in c6. In questo modo tenta di avvicinarsi al vertice controllato a6 ma commette un grave errore perché permette al bianco la possibilità di eseguire la sequenza mortale.



Figura 216 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 2

Il bianco inizia la sequenza della morte liberandosi del K di Carta posizionandolo in d6, avvicinandosi al suo secondo vertice controllato f6.



Figura 217 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 3

Il nero poi pesca il 3 di Pietra mentre il bianco continua la sua micidiale sequenza piazzando la sua penultima carta (6 di Forbici) in posizione e6 adiacente al suo vertice controllato f6.



Figura 218 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 4

Il nero disperato non ha nessuna possibilità di arrestare la sequenza fatale, si può osservare infatti che pesca il 10 di Forbici, mentre il bianco piazza la sua carta vincitrice, Q di Pietra, sul vertice f6.



Figura 219 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 5

La winner card Q di Pietra poteva essere piazzata anche sul vertice f1 per il fatto che il nero ormai era fuori gioco dal settimo turno dopo aver collocato erroneamente il J di Pietra in c5 anziché in f2 dove sarebbe riuscito a neutralizzare l'azione dell'Asso di Pietra in quest'ultima posizione e quindi a impedire la sequenza della morte del bianco. Quindi di fatto il bianco è riuscito a realizzare una sequenza della morte multipla sui vertici a1 e a6.

Per vedere la partita completa si rimanda al video YouTube [Come si gioca a Skemino - Sviluppo diagonale](#).



S2 Sequenza di blocco vertice

Un'altra strategia efficace in Skèmino è la “Sequenza di blocco vertice”. Questa strategia si concentra sulla pianificazione di una sequenza di mosse mirata a neutralizzare la possibilità di vittoria dell'avversario su un suo vertice controllato.

La “Sequenza di blocco vertice” richiede una profonda comprensione dei pattern sequenziali e delle dinamiche del gioco. L'obiettivo è identificare il vertice che l'avversario sta cercando di conquistare ed eseguire una sequenza di mosse in grado di bloccare efficacemente il suo piano.

È importante notare che questa sequenza richiede un'osservazione attenta delle mosse avversarie e una pronta risposta per impedire il posizionamento di chain card chiave nelle caselle diagonale e adiacenti al vertice. Gli avversari esperti possono adattarsi e cercare alternative per raggiungere la vittoria, quindi potrebbe essere necessario rimodulare la strategia pianificata in base alle loro contromosse.

Esempi

Si riporta di seguito un esempio di partita in cui il giocatore bianco esegue una sequenza di mosse che bloccheranno la vittoria dell'avversario.

Al 7° turno il giocatore nero colloca il 2 di forbici in f3 con l'intento di avvicinarsi al vertice f1.



Figura 220 – Esempio di partita con strategia S2 – Sequenza di blocco vertice 1

Di seguito il giocatore bianco colloca il 4 di forbici in c4 conquistando l'esclusiva del vertice a6.



Figura 221 – Esempio di partita con strategia S2 – Sequenza di blocco vertice 2

Il giocatore nero approfitta della situazione per piazzare il 7 di forbici in f2, adiacente al vertice f1, bloccando definitivamente la possibilità di vittoria del bianco con C12.

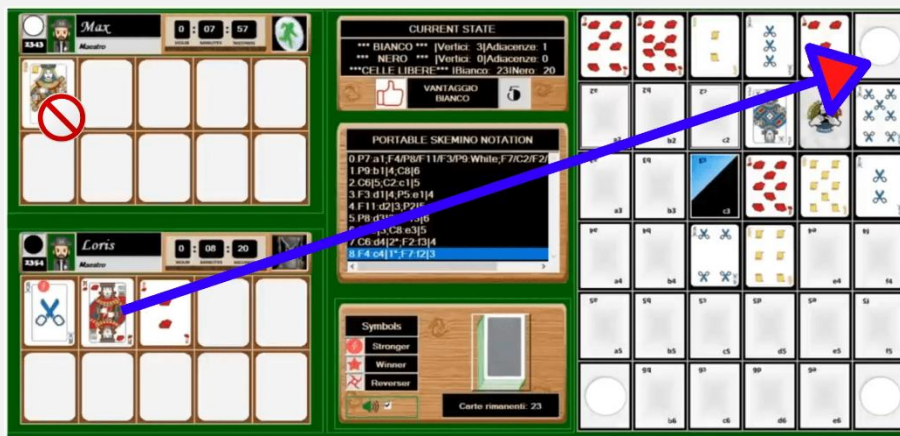


Figura 222 – Esempio di partita con strategia S2 – Sequenza di blocco vertice 3

In conclusione per bloccare un vertice controllato da un giocatore, si devono verificare le seguenti condizioni:

- le celle adiacenti al vertice devono essere occupate da carte con simbolo diverso (nell'esempio P5 e F7)
- l'avversario deve possedere il K dello stesso simbolo della chain card (nell'esempio P5) che batte l'altra adiacente (nell'esempio F7) oppure l'Asso se la carta adiacente vincente è un K (nell'esempio al posto del P5).

Per vedere la partita completa andare su youtube: [Come si gioca a Skemino - Vertice bloccato](#).



S3 Hole

Un'altra strategia interessante in Skèmino è la “hole”, che mira a creare “buchi”, a seguito di loop simbolici o numerici, sul tabellone per impedire all'avversario l'inserimento di carte.

Pianificare la creazione dei buchi “hole” sul tabellone è molto utile nei seguenti casi:

1. per impedire all'avversario la possibilità di occupare una posizione centrale
2. per bloccare la cella diagonale che controlla le adiacenze di un vertice
3. per ridurre la possibilità all'avversario d'inserire carte su un tabellone

Si riportano nei paragrafi successivi esempi dei casi di hole su indicati.

Esempio 1 - Hole in casella centrale

Per comprendere meglio come impedire all'avversario di occupare le caselle centrali realizzando gli “hole” si rimanda alla tattica T0 Blocco casella centrale e più precisamente all'Esempio 2 Blocco con loop.

Esempio 2 – Hole in cella diagonale

Costruire gli “hole” sulle caselle diagonali ai vertici può essere una strategia necessaria per interrompere una sequenza che porta al controllo delle rispettive caselle adiacenti al vertice da parte dell'avversario. In figura seguente si può osservare come il giocatore nero posizionando l'8 di carta in e3 sia riuscito a generare una situazione di loop e quindi un “hole” in e2 cella diagonale al vertice f1 interrompendo una futura potenziale sequenza della morte e2-f2-f1.



Figura 223 – Esempio S3 Hole – In cella diagonale

Per vedere la partita completa andare su youtube: [Come si gioca a Skemino - Vertice bloccato](#).



Esempio 3 – Hole in altre zone

Gli “hole” possono essere pianificati per impedire all’avversario di inserire carte sul tabellone quando non è più possibile vincere sui vertici in modo di farlo arrivare alla conta finale con le carte più alte.

Riportiamo di seguito un esempio di partita in cui il giocatore nero esegue una mossa allo scopo di creare una situazione di loop rendendo impossibile la collocazione delle carte dell’avversario. Di seguito è riportata la situazione al 20° turno dove il giocatore nero colloca l’8 di forbici in d2 riuscendo a bloccare l’inserimento del K di Carta dell’avversario bianco in c2.



Figura 224 – Esempio S3 Hole – In altre zone

Per vedere la partita completa: [Come si gioca a Skemino – Alla conta](#)



Tattiche

Le tattiche che esploreremo in questo capitolo sono le seguenti:

- T0 – Blocco casella centrale
- T1 – Controllo diagonale
- T2 – Carta bloccata
- T3 – Pescata a tabellone saturo

T0 Blocco casella centrale

Una tattica rilevante da considerare in Skèmino è il "T0 - Blocco casella centrale". Questa mossa tattica permette a un giocatore di occupare una casella centrale specifica per impedire all'avversario di ottenere il controllo esclusivo del vertice corrispondente. In pratica, questa tattica consente di realizzare la strategia S0 Occupazione del centro.

La tattica "Blocco casella centrale" si concentra sull'identificazione di una casella centrale e sulla sua occupazione tempestiva. Occupando la casella centrale, il giocatore può mantenere un vantaggio significativo e limitare le opportunità dell'avversario di conquistare un vertice.

Per implementare questa tattica, è importante monitorare attentamente le carte possedute e le mosse dell'avversario sul tabellone.

Esempio 1 Blocco con stronger card

In figura seguente si può osservare che il giocatore bianco ha collocato la stronger card (J di forbici) in d2 per impedire all'avversario di occupare la casella centrale d3 e quindi di controllare il vertice corrispondente f1. In questo modo al turno successivo il bianco si assicura inoltre l'esclusiva sul vertice sul vertice f1 piazzando l'8 di Pietra in d3.



Figura 225 – Esempio T0 – Blocco casella centrale con stronger card

Per vedere la partita completa: [Come si gioca a Skemino - Vertice bloccato.](#)



Per maggiori dettagli sulle stronger card di un giocatore si rimanda al capitolo **Parametri del gioco.**

Esempio 2 Blocco con loop

Riportiamo di seguito un esempio di una partita dove il giocatore bianco riesce a generare un loop su una casella centrale, impedendo all'avversario nero di prendere l'esclusiva del vertice corrispondente.



Figura 226 – Esempio T0 – Blocco casella centrale con loop

In figura sopra riportata si può notare che il giocatore bianco ha generato un loop simbolico in c3 piazzando il 6 di Carta in b3. In questo caso nessuno dei giocatori potrà controllare in modo esclusivo il vertice a1 perché nella casella di loop (c3) non è possibile inserire nessuna carta per tutta la durata della partita.

Per vedere la partita completa: [Come si gioca a Skemino – Partita dei 4 loop!](#)



T1 Controllo Diagonale

Un'altra tattica rilevante è il “Controllo diagonale” che mira a sfruttare la posizione strategica della casella diagonale a un vertice. La collocazione di una carta in questa casella permette al giocatore di ottenere un controllo più efficace sulle posizioni adiacenti che possono essere cruciali per l'esecuzione delle strategie S1 Sequenza della morte e S2 Sequenza di blocco vertice.

Controllare le posizioni che circondano il vertice permette a un giocatore maggiori opportunità per la vittoria oppure al contrario ridurre quelle dell'avversario.

Per implementare questa tattica, è necessario osservare attentamente le carte dell'avversario e quelle disposte sul tabellone di gioco.

Quindi il “Controllo diagonale” può essere particolarmente vantaggioso quando occorre creare sequenze vincenti o impedire di far raggiungere all'avversario un vertice.

Esempio 1

Di seguito un esempio di partita in cui il giocatore nero esegue un'ottima mossa al 19° turno occupando la casella diagonale b2 con il J di carta (C11:b2), rendendo impossibile all'avversario la collocazione del 8 di carta in posizione adiacente a2 (C8:a2) e quindi la sequenza della morte per la vittoria con il K di carta sul vertice a1 (C13:a1|0#).

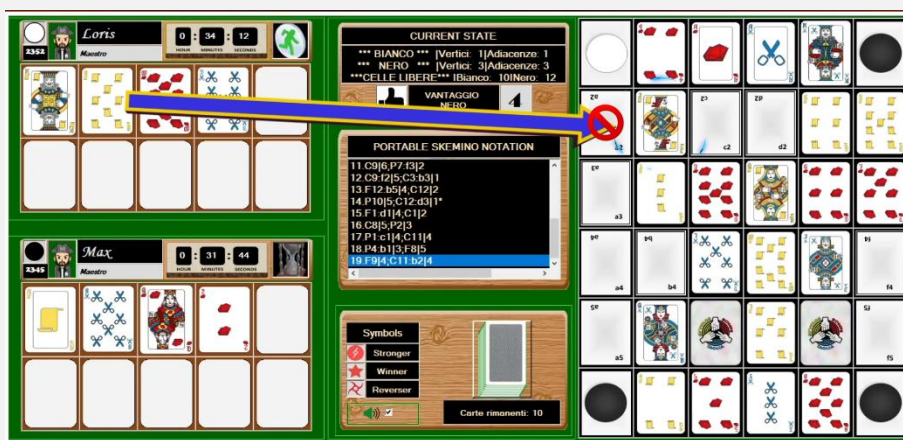


Figura 227 – Esempio T1 – Blocco diagonale in b2

Per vedere la partita completa: [Come si gioca a Skemino - alla conta.](#)



Esempio 2

Si riporta di seguito un esempio di partita in cui il giocatore nero esegue una buona mossa al 6° turno creando un loop sulla casella diagonale e2 collocando l'8 di carta in posizione e3 (C8:e3), rendendo impossibile all'avversario la collocazione di carte in posizione adiacente f2 e quindi alla sequenza la morte e2-f2-e1 per ottenere la vittoria con il Q di carta sul vertice f1 (C12:f1|0#).



Figura 228 – Esempio T1 – Blocco diagonale in e2

Per vedere la partita completa: [Come si gioca a Skemino - Vertice bloccato](#).



T2 Carta bloccata

Un'altra tattica da considerare attentamente è il "T2 - Carta bloccata". Questa tattica impedisce all'avversario di posizionare una o più carte sul tabellone perché tutte le caselle occupate contengono carte in grado di battere almeno una delle carte possedute dall'avversario. Questa tattica può essere particolarmente efficace nella fase finale del gioco, quando il tabellone è in saturazione e le possibilità di inserire nuove carte sono limitate e quando l'avversario possiede carte basse (A, 2, 3, 4).

La tattica "Carta bloccata" mira a creare una situazione in cui tutte le posizioni disponibili sul tabellone sono occupate da carte che superano quelle possedute dall'avversario. Questo impedisce all'avversario di collocare carte sul tabellone.

Esempio 1

Riportiamo di seguito un esempio di partita in cui il giocatore bianco al 6° turno commette un errore inserendo il 7 di carta in c4 (C7:c4*) al posto dell'Asso di carta:

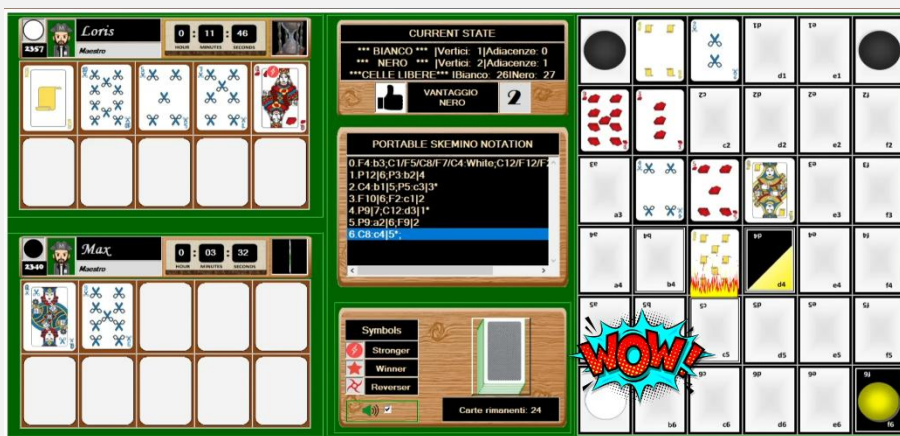


Figura 229 – Esempio T2 – Carta bloccata 1

da ora in avanti il nero sfrutta questa opportunità nelle mosse successive per impedire la collocazione sul tabellone dell'Asso di carta (C1) fino a conseguire la vittoria all'11° turno.



Figura 230 – Esempio T2 – Carta bloccata 2

Per vedere la partita completa su YouTube: [Come si gioca a Skemino - C1 Bloccato](#).



T3 Pescata a tabellone saturo

Una tattica interessante da considerare in Skèmino è “T3 - Pescata a tabellone saturo”, può essere sfruttata a fine gioco da un giocatore che si accorge che il tabellone è completamente saturo, ovvero quando non è più possibile piazzare altre carte, ma non lo dichiara. L'avversario ignaro di questa situazione, pesca una carta che peggiora il suo punteggio finale. Successivamente il giocatore che ha attuato la T3 ottenendo un miglioramento del punteggio, con la pesca di una carta bassa, dichiara la fine della partita vincendo alla conta.

La tattica "Pescata a tabellone saturo" sfrutta l'astuzia e la consapevolezza del giocatore che si rende conto di avere un punteggio svantaggioso per la conta finale, lasciando che l'avversario di turno effettui una pesca compromettendo il suo punteggio finale.

Per implementare questa tattica, è necessario mantenere una buona consapevolezza dello stato del tabellone e delle carte possedute dall'avversario. Riconoscere quando il tabellone è pieno e non dichiararlo può ribaltare la situazione delle carte a proprio vantaggio per la vittoria della partita alla conta.

Sintesi del Capitolo

Sviluppare strategie solide e tattiche efficaci durante una partita può fare la differenza per ottenere il successo nel gioco Skèmino.

Le strategie esplorate nel testo offrono ai giocatori una varietà di opzioni per pianificare in modo efficace ed efficiente le proprie mosse:

S0 Occupazione del centro: si basa sull'occupazione delle caselle centrali del tabellone per controllare i vertici corrispondenti. Questo posizionamento fornisce un vantaggio e impedisce all'avversario di vincere su quei vertici. L'occupazione del centro è considerata cruciale, poiché consente di controllare i vertici del tabellone e di ottenere un maggiore vantaggio posizionale.

S1 Sequenza della morte: richiede una pianificazione accurata e una profonda comprensione del gioco. L'obiettivo è individuare una sequenza di mosse che, se eseguite correttamente, portano il giocatore alla vittoria senza possibilità di difesa da parte dell'avversario. Questo richiede un'analisi attenta della situazione sul tabellone, delle carte possedute dai giocatori e delle dinamiche di gioco, al fine di individuare le carte chiave da posizionare sul tabellone.

S2 Sequenza di blocco vertice: si concentra sul bloccare i vertici controllati dall'avversario per impedirne la vittoria. Attraverso un posizionamento strategico delle carte, è possibile creare ostacoli e limitare le opzioni dell'avversario. Il blocco dei vertici può essere un modo efficace per mantenere il controllo del gioco e rallentare i progressi dell'avversario.

S3 Hole: sfrutta la generazione di buchi durante il posizionamento delle carte sul tabellone. I buchi possono creare opportunità tattiche e fornire vantaggi strategici. Posizionare carte in modo tale da creare spazi vuoti può consentire di posizionare successivamente carte per impedire all'avversario la conquista del centro e della casella diagonale e per arrestare la possibilità di fargli collocare le carte sul tabellone.

Passando alle tattiche, il capitolo esamina alcune strategie specifiche che possono essere utilizzate per attuare le strategie sopra menzionate:

T0 Blocco casella centrale: consiste nel bloccare la casella centrale del tabellone

per limitare le opzioni dell'avversario e controllare il flusso del gioco. Impedendo all'avversario di occupare la casella centrale, si può mantenere un vantaggio strategico e influenzare il corso della partita.

T1 Controllo diagonale: prevede un posizionamento delle carte per ottenere il controllo della casella diagonale a un vertice. Questo può fornire un vantaggio tattico, in quanto si controllano le caselle adiacenti ai vertici e si limitano le possibilità dell'avversario di muoversi efficacemente sul tabellone.

T2 Carta bloccata: mira a creare una situazione in cui tutte le posizioni disponibili sul tabellone sono occupate da carte che superano almeno una di quelle possedute dall'avversario. Questo impedisce all'avversario di collocare carte sul tabellone

T3 Pescata a tabellone saturo: Questa tattica consiste nel far pescare carte all'avversario quando il tabellone è pieno migliorando la propria posizione di vantaggio. Quando il tabellone è saturo e l'avversario non se ne accorge pescare una carta può limitare le sue possibilità di arrivare alla conta finale con un punteggio favorevole.

È importante adattare le strategie e le tattiche in base all'esperienza di gioco e alle dinamiche specifiche di ogni partita. Ogni partita è un'opportunità per sperimentare, esplorare e provare nuove idee. Si incoraggia la condivisione di esperienze per ampliare la comprensione del gioco e ispirare lo sviluppo di nuove strategie personalizzate.

Quesiti proposti

Rispondere alle domande di seguito riportate selezionando la risposta è esatta.

Strategie

1. Qual è l'obiettivo principale delle strategie e delle tattiche in Skèmino?
 - a. Ottenere il punteggio più alto possibile
 - b. Controllare le carte dell'avversario
 - c. Raggiungere la vittoria nel gioco
 - d. Bloccare le caselle centrali del tabellone
2. Qual è l'importanza di adattare le strategie e le tattiche nel gioco Skèmino?
 - a. Per confondere l'avversario
 - b. Per ottenere un vantaggio ingiusto
 - c. Per rispondere alle contromosse dell'avversario e alle dinamiche di gioco
 - d. Per rallentare il gioco e prolungare la partita
3. Qual è l'obiettivo principale dell'occupazione del centro nel gioco Skèmino?
 - a. Controllare i vertici avversari
 - b. Ottenere punti extra per le carte posizionate nel centro
 - c. Proteggere le carte dalla pesca dell'avversario
 - d. Sviluppare una strategia vincente basata sul controllo delle caselle centrali
4. Qual è una delle strategie esplorate nel capitolo?
 - a. Sequenza della vita
 - b. Blocco delle carte avversarie
 - c. Occupazione delle caselle laterali
 - d. Sequenza della morte
5. Cosa implica l'occupazione del centro nel gioco Skèmino?
 - a. Prendere il controllo delle caselle centrali del tabellone
 - b. Proteggere le carte dalla pesca dello avversario
 - c. Utilizzare carte speciali per bloccare le caselle laterali
 - d. Ottenere punti extra per le carte posizionate nel centro
6. Cosa richiede la strategia della "Sequenza della morte"?
 - a. Una sequenza casuale di mosse
 - b. Pianificazione accurata e comprensione

approfondita del gioco

- c. Utilizzo di carte speciali per invertire il punteggio dell'avversario
 - d. Occupazione delle caselle centrali per il controllo del tabellone
7. Come si può definire la strategia "Hole" nel contesto di Skèmino?
 - a. La creazione di buchi nel tabellone per impedire il posizionamento delle carte avversarie
 - b. Occupazione di tutte le caselle centrali del tabellone
 - c. Utilizzo di carte bloccate per ostacolare l'avversario
 - d. Pescata strategica delle carte per svuotare il mazzo dell'avversario
 8. Qual è uno degli esempi di partita riportati nel capitolo per illustrare la strategia "Occupazione del centro"?
 - a. Un attacco indisturbato del centro da parte dell'avversario
 - b. Un controllo di 3 vertici consecutivi attraverso l'occupazione del centro
 - c. Una sequenza di mosse che porta alla vittoria senza possibilità di difesa per l'avversario
 - d. Una partita in cui le caselle centrali rimangono vuote
 9. Cosa si intende per "Sequenza di blocco vertice" nel gioco Skèmino?
 - a. Bloccare le caselle centrali del tabellone
 - b. Controllare i vertici avversari
 - c. Creare una sequenza di mosse per bloccare i vertici avversari
 - d. Utilizzare solo carte di carta per vincere
 10. Qual è uno dei vantaggi della "Sequenza di blocco vertice" nel gioco Skèmino?
 - a. Limitare le opzioni dell'avversario
 - b. Aumentare le proprie risorse
 - c. Pescare più carte
 - d. Spostare le carte avversarie

Tattiche

11. Qual è una delle tattiche esaminate nel

capitolo?

- a. Pescata strategica delle carte
- b. Scambio delle carte con l'avversario
- c. Carta bloccata per ostacolare l'avversario
- d. Occupazione delle caselle laterali per il controllo del gioco

12. Cosa implica la tattica del "Blocco casella centrale"?

- a. Posizionare una carta che blocca la casella centrale del tabellone
- b. Controllare tutte le caselle centrali del tabellone
- c. Utilizzare una carta speciale per bloccare le mosse dell'avversario
- d. Pescare carte quando il tabellone è pieno

13. Cosa s'intende per controllo diagonale del tabellone?

- a. Carta bloccata
- b. Pescata a tabellone saturo
- c. Controllo delle carte dell'avversario
- d. Una tattica che permette di controllare le

caselle adiacenti al vertice.

14. Qual è l'obiettivo principale della tattica "Pescata a tabellone saturo"?

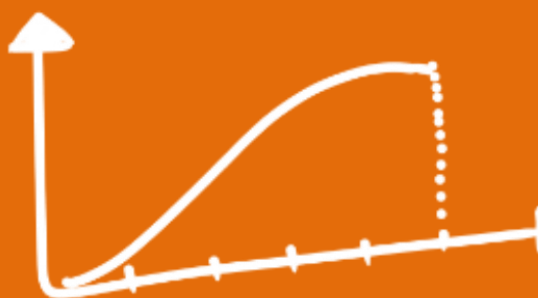
- a. Creare uno spazio vuoto sul tabellone
- b. Far pescare carte all'avversario che non si accorge che il tabellone è pieno
- c. Bloccare le carte avversarie e costringerlo a pescare
- d. Svuotare il mazzo dell'avversario

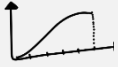
15. Cosa si intende per "Carta bloccata" come tattica nel gioco Skèmino?

- a. Utilizzare solo carte di blocco per limitare le mosse dell'avversario
- b. Coprire le carte avversarie con le proprie
- c. Pescare solo carte bloccate dal mazzo
- d. Posizionare una carta in modo da bloccare le mosse dell'avversario

CAPITOLO 5

PARAMETRI DEL GIOCO E LIVELLI DI ABILITÀ





Parametri del gioco e livelli di abilità 🏆

Introduzione 192

Forza e vantaggio dei giocatori 193

Definizione di forza di un giocatore 193

Definizione di vantaggio di un giocatore 194

Ranking dei giocatori 196

Parametro K 197

Livelli di abilità 198

Sintesi del Capitolo 200

Quesiti proposti 201

Introduzione

In questo capitolo, esploreremo i parametri del gioco, ovvero la forza e il vantaggio di un giocatore durante una partita e il ranking di un giocatore.

I parametri del gioco di Skèmino sono fondamentali per comprendere lo stato e le dinamiche di una partita e per valutare le possibilità di vittoria di un giocatore. Essi sono la forza delle carte dipendente da quelle possedute dai giocatori e il vantaggio di un giocatore che tiene conto anche della posizione delle carte sul tabellone. Ogni carta ha un valore di forza specifico, e saperlo sfruttare al meglio è fondamentale per individuare le stronger card durante la partita.

In Skèmino è previsto un sistema di valutazione dei ranking che permette di stabilire il livello di abilità di un giocatore.

Forza e vantaggio dei giocatori

Per i lettori meno esperti di matematica consiglio di passare direttamente agli esempi riportati nella [videolezione 7: I PARAMETRI DEL GIOCO](#) sul canale YouTube “Skèmino il gioco ORIGINALE!” per comprendere i concetti in modo semplice e intuitivo. Gli esempi illustrano situazioni di gioco reali permettendo ai giocatori di apprendere come la forza delle carte e il controllo dei vertici contribuiscano ad ottenere un vantaggio rispetto all'avversario. Attraverso l'analisi di queste situazioni, i giocatori possono comprendere meglio le dinamiche del gioco e applicare queste conoscenze alle proprie partite.

Definizione di forza di un giocatore

Si definisce forza di una carta i -esima del giocatore bianco al turno k , $Fw(i, k)$, il numero di carte avversarie vinte.

$$Fw(i, k) = \sum_{j=1}^{Nb(k)} [Card(i, k) \xrightarrow{vs} Card(j, k)]; \text{ per } i = 1, \dots, Nw(k)$$

Per il giocatore nero:

$$Fw(j, k) = \sum_{i=1}^{Nw(k)} [Card(j, k) \xrightarrow{vs} Card(i, k)]; \text{ per } i = 1, \dots, Nb(k)$$

ove:

- $Card(i, k)$ è la carta i -esima posseduta dal giocatore bianco al turno k ;
- $Card(j, k)$ è la carta j -esima posseduta dal giocatore nero al turno k ;
- $Nw(k)$ è il numero di carte possedute dal giocatore bianco al turno k ;
- $Nb(k)$ è il numero di carte possedute dal giocatore nero al turno k ;
- $\xrightarrow{vs}$ è definito operatore versus, mette a confronto la forza di due carte, da risultato **1** se la carta di sinistra batte quella di destra, viceversa è **0** se la carta di destra batte quella di sinistra. La forza delle carte è valutata con Regole di base descritte nel capitolo.

Si definisce forza del giocatore bianco al turno k , $Fw(k)$, il valore più alto della forza delle carte possedute dal giocatore.

$$Fw(k) = \max(Fw(i, k)); i = 1, \dots, Nw(k)$$

Analogamente per il giocatore nero:

$$Fb(k) = \max(Fb(j, k)); j = 1, \dots, Nb(k)$$

Stronger card

Se un giocatore possiede una carta in grado di battere tutte quelle dell'avversario essa è definita Stronger card. In altri termini quando la forza di un giocatore è pari al numero delle carte possedute dal giocatore avversario, al turno k , allora esiste almeno una Stronger Card in grado di neutralizzare tutte quelle dell'avversario.

Pertanto in forma analitica:

Se $Fw(k) = Nb(k)$ allora il bianco possiede almeno una stronger card

viceversa:

Se $Fb(k) = Nw(k)$ allora il nero possiede almeno una stronger card

Definizione di vantaggio di un giocatore

Il vantaggio del giocatore bianco è definito dalla relazione seguente:

$$V_w = (NV_w - NV_b) + (Card_w - Card_b) + (Adj_w - Adj_b)$$

Per il giocatore nero:

$$V_b = -V_w$$

ove:

- NV_w è il numero dei vertici controllati dal bianco, può assumere valori compresi da 0 a 4;
- NV_b è il numero dei vertici controllati dal nero, può assumere valori compresi da 0 a 4;
- $Card_w$ è il flag di controllo carte rimanenti del giocatore bianco, se il numero di carte rimanenti è ≤ 1 allora vale 1 altrimenti vale 0;
- $Card_b$ è il flag di controllo carte rimanenti del giocatore nero, se il numero di carte rimanenti è ≤ 1 allora vale 1 altrimenti vale 0;
- Adj_w è il flag di presenza di almeno una cella adiacente a un vertice controllato dal bianco, vale 1 se esistente o 0 se inesistente. Se esistono più di una cella adiacente a un vertice controllato dal bianco vale sempre 1;
- Adj_b è il flag di presenza di almeno una cella adiacente al vertice controllato dal nero, vale 1 se esistente o 0 se inesistente. Se esistono più di una cella adiacente a un vertice controllato dal nero vale sempre 1.

Winner card

Si definisce winner card o carta vincitrice di un giocatore, al turno k , la chain card in grado di vincere contemporaneamente quelle possedute dall'avversario e quelle adiacenti a un vertice non controllato dall'avversario.

Per il bianco $Win_w(k)$, mentre per il nero $Win_b(k)$.

Reverser card

Si definisce reverser card o carta ribaltone di un giocatore, al turno k , la chain card in grado di vincere quella posizionata o potenzialmente posizionabile dall'avversario su un vertice e quelle adiacenti allo stesso vertice.

Per il bianco $Rev_w(k)$, mentre per il nero $Rev_b(k)$.

Per approfondire i concetti di Forza e Vantaggio, si consiglia fortemente di consultare la [videolezione 7: I PARAMETRI DEL GIOCO](#) raggiungibile dal link YouTube.



Nella videolezione è presente un quiz per permettere ai giocatori di apprendere in modo rapido i concetti senza doversi addentrare in formule matematiche complesse.

Rating dei giocatori

Per i lettori meno esperti di matematica consiglio di passare direttamente alla [videolezione 6: APP SKALC](#) sul canale YouTube “Skèmino il gioco ORIGINIALE!” per calcolare in modo automatico il proprio livello di abilità.

Il rating di un giocatore non può essere misurato in modo assoluto, ma può solo essere valutato solo se confrontato con quello degli avversari.

Il metodo di calcolo del rating di un giocatore nello Skèmino prende spunto da quello adottato dalla Federazione Internazionale degli scacchi (punteggio ELO): se il giocatore A ha un ranking reale R_A e il giocatore B un ranking reale R_B , la formula per calcolare il punteggio atteso del giocatore A è:

$$E_A = \frac{1}{1 + 10^{\left(\frac{R_B - R_A}{K^2 - K}\right)}}$$

analogamente il punteggio atteso del giocatore B è:

$$E_B = \frac{1}{1 + 10^{\frac{R_A - R_B}{K^2 - K}}}$$

dove: $E_A + E_B = 1$

mentre: $k = 160 \cdot e^{-\frac{(R_A + R_B)/2}{721,35}}$

In pratica, siccome la forza reale di un giocatore è sconosciuta, i punteggi attesi sono calcolati utilizzando i punteggi attuali dei giocatori. Quando i risultati di un giocatore eccedono il punteggio atteso, si considera il fatto come evidenza che il punteggio del giocatore è troppo basso e deve essere quindi corretto verso l'alto. Se invece i risultati restano sotto il punteggio atteso il punteggio del giocatore viene corretto verso il basso.

Supponendo che il giocatore A abbia un punteggio atteso di E_A punti, ma abbia ottenuto S_A punti la formula per aggiornare il suo punteggio è:

$$R'_A = R_A + k(R_A, R_B) \cdot (S_A - E_A)$$

L'aggiornamento può essere effettuato dopo ogni partita, dopo ogni torneo, o dopo ogni periodo prestabilito.

Esempio

Supponiamo che il giocatore A abbia un punteggio di 1613, e giochi in un torneo con 5 giocatori: perde contro un giocatore B quotato 1609, pareggia con un giocatore C che ha 1477 punti, sconfigge un giocatore D con 1388 punti, ed E con 1586. Infine perde con un giocatore F che ha 1720 punti.

I punti ottenuti sono:

$$S_A = (0 + 0,5 + 1 + 1 + 0) = 2,5$$

Mentre i punti attesi calcolati secondo la formula sopra esposta sono:

$$E_A = (0,508 + 0,704 + 0,780 + 0,537 + 0,261) = 2,790.$$

Quindi il suo nuovo punteggio è 1608.

Due vittorie, due sconfitte e un pareggio potrebbero sembrare un bilancio in pari; tuttavia il giocatore, avendo un punteggio maggiore a quello medio degli avversari, viene penalizzato e il suo punteggio scende. Se avesse avuto tre vittorie, una sconfitta e un pareggio per un totale di 3,5 punti, avrebbe fatto leggermente meglio di quanto atteso, e il suo nuovo punteggio sarebbe stato 1626.

Parametro K

Il parametro K necessario per l'aggiornamento del punteggio dopo ogni partita o torneo dipende dal valore medio del rating in base alla relazione:

$$k = \frac{160}{e^{\left(\frac{\bar{R}}{721,35}\right)}}$$

dove $\bar{R} = \frac{R_A + R_B}{2}$

Di seguito si riporta il grafico che chiarisce l'andamento di K con il rating medio:

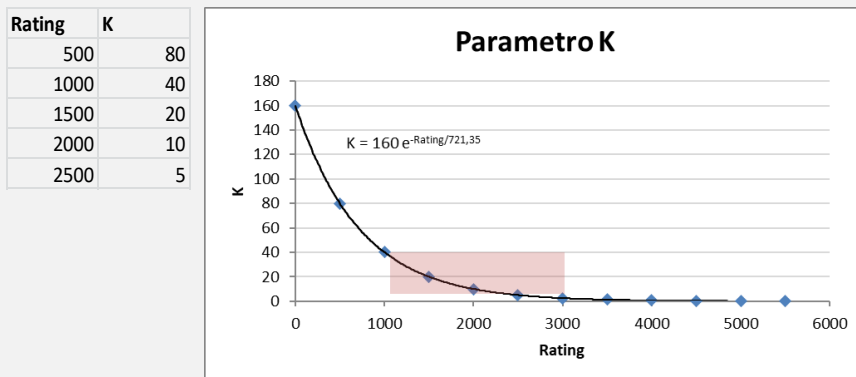


Figura 231 – Parametro K per il calcolo del rating

Si osservi come all'aumentare del rating di 1000 punti il valore di K si riduca di 1/4.

Livelli di abilità

In base al valore del rating sono stati definiti i livelli di abilità di un giocatore:

AVATAR	LIVELLO DI ABILITA'	PUNTEGGIO
	Principiante	1000-1199
	Dilettante Categoria D	1200-1399
	Dilettante Categoria C	1400-1599
	Dilettante Categoria B	1600-1799
	Dilettante Categoria A	1800-1999
	Candidato Maestro	2000-2199
	Maestro	2200-2399
	Maestro Internazionale	2400-2499
	Gran Maestro	2500-2699
	Super Gran Maestro	≥ 2700

Tabella 6 – Livelli di abilità di un giocatore

Nella tabella sono riportati i livelli di abilità corrispondenti agli intervalli di rating. Ad es. se un giocatore ha un punteggio o rating pari a 1613 appartiene alla categoria **Dilettante Classe B**.

Punteggio minimo

Ai nuovi giocatori viene assegnato un punteggio iniziale di 1000 che corrisponde al valore minimo del ranking di un giocatore e al livello di abilità Principiante.

Per approfondire ulteriormente il calcolo del rating e i livelli di abilità si consiglia fortemente di consultare sul canale Youtube *Skèmino il gioco ORIGINALE* la [videolezione 8: CALCOLO DEL RATING](#)



Per calcolare automaticamente il livello di abilità di un giocatore installa l'app Skalc disponibile sul Playstore di Android.



Sintesi del Capitolo

Il capitolo tratta dei parametri del gioco Skèmino, fondamentali per comprendere lo stato e le dinamiche di una partita e per valutare le possibilità di vittoria di un giocatore. I parametri principali sono la forza delle carte, che dipende dalle carte possedute dai giocatori, e il vantaggio di un giocatore, che tiene conto anche della posizione delle carte sul tabellone.

Il capitolo presenta anche i concetti di Stronger card, Winner card e Reverser card, e come possono influenzare l'esito di una partita.

Infine, viene descritto il sistema di rating dei giocatori che permette di stabilire il livello di abilità di un giocatore.

Per coloro che non sono esperti di matematica, il capitolo suggerisce la visione delle videolezioni 6, 7 e 8 sul canale YouTube "Skèmino il gioco ORIGINIALE!" per comprendere i concetti esposti in modo semplice e intuitivo.

Quesiti proposti

Rispondere alle domande di seguito riportate selezionando la risposta è esatta

Parametri del gioco

1. Qual è il parametro principale per valutare le possibilità di vincita di un giocatore in Skèmino?
 - a. Il tempo impiegato per giocare
 - b. Il numero di partite giocate
 - c. La forza delle carte
 - d. Il colore delle carte
2. Cosa tiene conto il vantaggio di un giocatore in Skèmino?
 - a. Solo la forza delle carte
 - b. Solo la posizione delle carte sul tabellone
 - c. Entrambe la forza delle carte e la posizione sul tabellone
 - d. Nessuna delle precedenti
3. Cosa permette di stabilire il ranking di un giocatore in Skèmino?
 - a. Il numero di partite giocate
 - b. Il livello di abilità
 - c. La velocità di gioco
 - d. La strategia utilizzata
4. Cosa si intende per "Stronger card"?
 - a. Una carta che in grado di battere tutte le carte possedute dall'avversario
 - b. Una carta che può essere utilizzata solo una volta
 - c. Una carta che può essere scambiata con un'altra
 - d. Una carta che può essere utilizzata in qualsiasi momento
5. Cosa si intende per "Winner card"?
 - a. Una carta che garantisce la vittoria in una partita
 - b. Una carta che può essere utilizzata solo una volta
 - c. Una carta che può essere scambiata con un'altra
 - d. Una carta che può essere utilizzata in qualsiasi momento

6. Cosa si intende per "Reverser card"?
 - a. Una carta che può ribaltare il risultato di una partita in mano all'avversario
 - b. Una carta che può essere utilizzata solo una volta
 - c. Una carta che può essere scambiata con un'altra
 - d. Una carta che può essere utilizzata in qualsiasi momento

Livelli di abilità

7. Da quale sistema di punteggio prende spunto il rating dei giocatori in Skèmino?
 - a. Il punteggio ELO della Federazione Internazionale degli Scacchi
 - b. Il punteggio Glicko
 - c. Il punteggio TrueSkill
 - d. Il punteggio Elo del tennis
8. Qual è il punteggio iniziale assegnato ai nuovi giocatori in Skèmino?
 - a. 500
 - b. 1000
 - c. 1500
 - d. 2000
9. Qual è il parametro K utilizzato per l'aggiornamento del punteggio dopo ogni partita o torneo?
 - a. Dipende dal valore medio del rating
 - b. Dipende dal numero di partite giocate
 - c. Dipende dalla velocità di gioco
 - d. Dipende dalla strategia utilizzata
10. Qual è il livello di abilità di un giocatore con un rating di 1700?
 - a. Principiante
 - b. Dilettante Classe B
 - c. Esperto
 - d. Maestro

CAPITOLO 6

RISORSE





Risorse

Introduzione 192

Risorse 193

Sito web ufficiale 205

Sito e-commerce 206

Amazon marketplace 206

App Skalc 207

Canale YouTube 208

Social media 209

Introduzione

In questo capitolo vi forniremo una panoramica delle risorse disponibili per aiutarvi a imparare, migliorare e rimanere aggiornati sul gioco. Queste risorse includono i social media, le lezioni video e l'applicazione Skalc.

Risorse

Skèmino offre diverse risorse online e sui social media per aiutare i giocatori a migliorare le proprie abilità e godersi al meglio l'esperienza di gioco. Nei prossimi paragrafi si riportano le risorse principali.

Sito web ufficiale

Il sito web ufficiale di Skèmino (chaincardgame.com) è una risorsa fondamentale per i giocatori. Qui si possono trovare informazioni dettagliate sul gioco, incluse le regole, le meccaniche e le strategie. Il sito web presenta anche notizie sugli ultimi sviluppi e sulle novità relative al gioco.

Per raggiungere il sito andare su <http://chaincardgame.com>



Figura 232 – Risorse – Sito web ufficiale



Sito e-commerce

Skèmino è disponibile nel nostro shop con spedizione gratuita! Naviga facilmente attraverso il nostro portale di acquisto sicuro, dove troverai tutte le informazioni dettagliate sul prodotto e potrai completare il tuo ordine in pochi click. Il nostro servizio clienti è a tua disposizione attraverso la sezione "CONTATTACI" per qualsiasi domanda o assistenza necessaria. Accedi al tuo account personale per tenere traccia dei tuoi ordini o usa il pratico carrello per una checkout experience immediata.

Per raggiungere il sito andare su <https://shop.chaincardgame.com/>



Figura 233 – Risorse – Sito e-commerce



Amazon marketplace

Skèmino è presente su Amazon Marketplace con spedizione Prime garantita e tutte le sicurezze del più grande store digitale al mondo.

- ✓ Spedizione Prime gratuita
 - ✓ Resi GRATUITI
 - ✓ Disponibilità: Immediata
 - ✓ Risparmia 5% acquistando 4 o più articoli
- Valutazione: 4,6 ★★★★★☆ (20 recensioni verificate)



Figura 234 – Risorse – Amazon marketplace



App Skalc

L'app Skalc è uno strumento essenziale per i giocatori di Skemino, in quanto permette di gestire i punteggi e le classifiche durante le partite. Questa app ufficiale semplifica notevolmente il conteggio dei punti e offre funzionalità aggiuntive per rendere l'esperienza di gioco ancora più fluida.



Calcolo dei livelli abilità + Classifica amici e globale.

Utilizza l'app SKALC per memorizzare i tuoi risultati delle partite di Skemino e per consultare la classifica e il tuo livello abilità.



Chat per comunicare con gli amici.

Rimani in contatto con tutti i i tuoi amici tramite la chat, organizzati per la prossima partita e scala la classifica.



Missioni

Allenati, completa gli obiettivi e sfida avversari sempre più forti.



Sicurezza

Tranquillo! SKALC richiede la condivisione di un codice di sicurezza (OTP) prima di aggiornare il tuo punteggio e quello del tuo avversario.



Canale YouTube

Il canale YouTube ufficiale di Skèmino offre una serie di video tutorial, partite con approfondimenti sul gioco . Questi video aiutano i giocatori a comprendere meglio le regole, le strategie e le meccaniche del gioco.

Ogni playlist è completa e facilmente consultabile per accompagnarti nel tuo percorso di apprendimento del gioco.



Figura 235 – Risorse – Canale YouTube



Social media

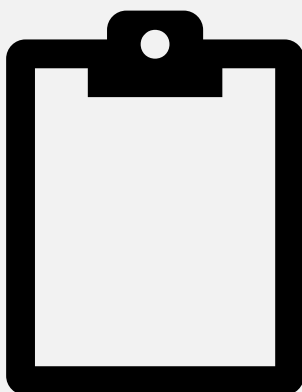
Skèmino è presente sui social media, con pagine ufficiali su Facebook e Instagram. Questi permettono ai giocatori di condividere esperienze, strategie e consigli, oltre a rimanere aggiornati sulle ultime novità riguardanti il gioco come eventi e tornei dedicati a Skèmino, sia online che in presenza.

Utilizzando queste risorse i giocatori di Skèmino possono approfondire la loro conoscenza del gioco, affinare le proprie abilità strategiche e godersi al meglio l'esperienza di gioco, passando dal livello di principiante a quello di esperto.



CAPITOLO 7

APPENDICE



Risposte ai quesiti proposti

In questa sezione si riportano tutte le risposte ai quesiti proposti nei vari capitoli, organizzate in modo chiaro e sistematico per facilitarne la consultazione.

Risposte ai quesiti del Capitolo 1

Quesito	Risposta
<i>Il tabellone</i>	
1. Il tabellone da quante colonne è formato?	c
2. Il tabellone da quante righe è formato?	b
3. Il tabellone da quante caselle è costituito?	b
4. Il tabellone quanti quadranti ha?	c
5. Un quadrante quante caselle centrali contiene?	b
6. Un quadrante quanti vertici contiene?	a
7. A quale casella corrisponde b5?	c
<i>Le chain card</i>	
8. Quante sono le chain card?	b
9. Quali simboli sono presenti nelle chain card?	c
10. Quanti numeri sono presenti nelle chain card?	d
<i>Lo scopo</i>	
11. Qual è lo scopo del gioco Skèmino?	d
<i>I dadi</i>	
12. Se lanciando il dado alfabetico sortisce c cosa significa?	b
13. Se lanciando il dado numerico sortisce 6 cosa significa?	a
14. Se lanciando il dado bicolore sortisce nero cosa significa?	c
15. Se lanciando il dado bicolore sortisce bianco cosa significa?	c
<i>I gettoni</i>	
16. Il giocatore nero ha messo un gettone su un vertice perché?	c
<i>Loop card</i>	
17. Un giocatore ha inserito una loop card su una casella perché?	b
<i>Avatar</i>	
18. A cosa servono gli avatar?	d
<i>Le regole di base</i>	
19. Chi vince tra 9 di forbici (F9) e J di pietra (P11)?	b
20. Chi vince tra 2 di forbici (F2) e K di carta (C13)?	a
21. Chi vince tra 7 di carta (C7) e Q di pietra (P12)?	a
22. Chi vince tra 3 di pietra (P3) e il 10 di pietra (P10)?	b

Quesito	Risposta
23. Chi vince tra l'Asso di forbici (F1) e il K di forbici (F13)?	a
24. Chi vince tra le carte 4 di forbici (F4), 7 di pietra (P7) e Q di carta (C12)?	d
25. Chi vince tra le carte Asso di pietra (P1), 8 di pietra (P8) e K di pietra (P13)?	b
26. Chi vince tra l'Asso di pietra (P1), il 6 di forbici (F6), il K di forbici (F13), il 7 di Pietra (P7) e il Q di pietra (P12)?	c
27. Chi vince tra l'Asso di pietra (P1), il 9 di forbici (F9), il K di pietra (P13), il 2 di forbici (F2) e il J di pietra (P11)?	c
Le regole avanzate	
28. Chi distribuisce le carte in fase di setup?	b
29. Chi è di turno a inizio gioco?	b
30. Chi sceglie la posizione della carta di setup?	c
31. Dove si può collocare una carta sul tabellone?	d
32. Quando si crea un "hole"?	c
33. Un giocatore colloca una carta in b2 cosa succede?	a
34. Un giocatore colloca una carta in c4 cosa succede?	b
35. Un giocatore è rimasto con una carta, può collocarla sul vertice f6?	d
36. Un giocatore di turno possiede 10 carte cosa può fare?	d
37. Un giocatore ha collocato la sua ultima carta in f1, ha vinto?	c
38. Il giocatore bianco colloca la carta che satura il tabellone, cosa succede?	b
39. Il giocatore nero colloca la carta che satura il tabellone, cosa succede?	b
40. Il giocatore bianco pesca l'ultima carta del mazzo, cosa succede?	b
41. Il giocatore nero pesca l'ultima carta del mazzo, cosa succede?	a
42. In quale caso è possibile fare il ribaltone?	d
Skèmino notation	
43. Rappresentare in PSN la mossa 5 di forbici nella casella f3?	b
44. Rappresentare in PSN la mossa J di pietra nella casella c6?	c
45. Rappresentare in PSN la mossa l'Asso di carta nella casella e2?	a
46. Rappresentare in PSN la mossa Q di pietra nella casella c3?	c
47. Siamo al 5° turno, il giocatore bianco colloca il 4 di pietra in f4 e rimane con 2 carte, come si rappresenta in psn?	a
48. Siamo al 5° turno, ora è il turno del giocatore nero che colloca il 7 di carta in c4 e rimane con 3 carte, come si rappresenta in psn?	c
49. Siamo al 11° turno, il giocatore bianco colloca l'ultima carta il Q di forbici in f1, come si rappresenta in psn?	b
50. Siamo al 11° turno, ora è il turno del nero che colloca l'ultima carta il J di pietra in f1 e ottiene il ribaltone, come si rappresenta in psn?	d

Risposte ai quesiti del Capitolo 2

Quesito	Risposta
Pattern	
1. Cosa sono i pattern?	b
Pattern a 1 elemento	
2. Quanti simboli possono essere collocati intorno al pattern a 1 elemento?	b
3. Il pattern a 1 elemento di Pietra per cosa può essere sfruttato?	c
4. Il pattern a 1 elemento di Forbici per cosa può essere sfruttato?	d
5. Il pattern a 1 elemento di Carta per cosa può essere sfruttato?	b
6. Quali simboli possono essere collocati intorno al P Pattern?	a
7. Quali simboli possono essere collocati intorno al C Pattern?	d
8. Quali simboli possono essere collocati intorno al F Pattern?	d
Pattern a 2 elementi	
9. Quanti simboli possono essere collocati intorno al pattern a 2 elementi?	c
10. Il P-P pattern per cosa può essere sfruttato?	c
11. Il F-F pattern per cosa può essere sfruttato?	d
12. Il C-C pattern per cosa può essere sfruttato?	b
13. Quali simboli possono essere collocati intorno al P-P Pattern?	b
14. Quali simboli possono essere collocati intorno al C-C Pattern?	b
15. Quali simboli possono essere collocati intorno al F-F Pattern?	b
Pattern a 3 elementi	
16. Quanti simboli possono essere collocati intorno al pattern a 3 elementi?	c
17. Il P-P-P pattern per cosa può essere sfruttato?	c
18. Il F-F-F pattern per cosa può essere sfruttato?	d
19. Il C-C-C pattern per cosa può essere sfruttato?	b
20. Quali simboli possono essere collocati intorno al P-P-P Pattern?	b
21. Quali simboli possono essere collocati intorno al F-F-F Pattern?	b
22. Quali simboli possono essere collocati intorno al C-C-C Pattern?	c
Pattern a 3 elementi a L	
23. Quanti simboli possono essere collocati intorno al pattern a 3 elementi a L?	c
24. Il P3L pattern per cosa può essere sfruttato?	c
25. Il F3L pattern per cosa può essere sfruttato?	d
26. Il C3L pattern per cosa può essere sfruttato?	b
27. Quali simboli possono essere collocati intorno al P3L Pattern?	b
28. Quali simboli possono essere collocati intorno al F3L Pattern?	c
29. Quali simboli possono essere collocati intorno al C3L Pattern?	c
Setup	
30. Quanti sono i tipi di setup?	c

Quesito	Risposta
31. Quali sono i tipi di setup?	c
32. Cos'è il pattern sequenziale?	b
Setup al vertice	
33. Quando si ha un setup al vertice?	a
34. Che succede quando si ha un setup al vertice a1?	a
35. Qual è il vincolo in caso di setup in a1 di Carta?	b
36. Qual è il vincolo in caso di setup in a1 di Pietra?	a
37. Qual è il vincolo in caso di setup in a1 di Forbici?	c
38. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup al vertice?	d
Setup adiacente al vertice	
39. Quando si ha un setup adiacente al vertice?	b
40. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al vertice a1 di Carta?	b
41. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al vertice a1 di Pietra?	c
42. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al vertice a1 di Forbici?	a
43. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup adiacente al vertice?	d
44. Cosa garantisce la sequenza C-C-F intorno al vertice a1?	b
45. Cosa garantisce la sequenza C-F-P intorno al vertice a1?	c
46. Cosa garantisce la sequenza F-F-P intorno al vertice a1?	a
47. Cosa garantisce la sequenza F-P-C intorno al vertice a1?	b
48. Cosa garantisce la sequenza P-P-C intorno al vertice a1?	c
49. Cosa garantisce la sequenza P-C-F intorno al vertice a1?	a
50. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano le sequenze verso il centro in caso di setup adiacente al vertice a1?	d
Setup di bordo	
51. Quando si ha un setup di bordo?	c
52. Qual è il vincolo in caso di setup di bordo di Carta?	b
53. Qual è il vincolo in caso di setup di bordo di Pietra?	c
54. Qual è il vincolo in caso di setup di bordo di Forbici?	a
55. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup di bordo	d
56. Cosa ostacola la sequenza C-C verso il vertice a1?	a
57. Cosa ostacola la sequenza C-F verso il vertice a1?	c
58. Cosa ostacola la sequenza F-F verso il vertice a1?	c
59. Cosa ostacola la sequenza F-P verso il vertice a1?	b
60. Cosa ostacola la sequenza P-P verso il vertice a1?	b
61. Cosa ostacola la sequenza P-C verso il vertice a1?	a
62. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano le sequenze verso il centro c3 in caso di setup di bordo?	d
Setup diagonale al vertice	
63. Quando si ha un setup diagonale al vertice?	d

Quesito	Risposta
64. Qual è il vincolo in caso di setup diagonale al vertice di Carta?	a
65. Qual è il vincolo in caso di setup diagonale al vertice di Pietra?	c
66. Qual è il vincolo in caso di setup diagonale al vertice di Forbici?	b
67. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup diagonale al vertice?	a
68. Cosa ostacola la sequenza C -> C verso il vertice a1?	a
69. Cosa ostacola la sequenza F <- C -> F verso il vertice a1?	c
70. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano le sequenze verso il centro c3 in caso di setup di bordo?	d
71. Cosa ostacola la sequenza F -> F verso il vertice a1?	c
72. Cosa ostacola la sequenza P <- F -> P verso il vertice a1?	b
73. Cosa ostacola la sequenza P -> P verso il vertice a1?	b
74. Cosa ostacola la sequenza C <- P -> C verso il vertice a1?	a
75. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano le sequenze verso il centro c3 in caso di setup diagonale al vertice?	c
Setup adiacente al centro	
76. Quando si ha un setup adiacente al centro?	a
77. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al centro di Carta?	a
78. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al centro di Pietra?	c
79. Qual è il vincolo in caso di setup adiacente al centro di Forbici?	b
80. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup adiacente al centro?	d
81. Cosa ostacola la chain card C in posizione adiacente al centro c3?	a
82. Cosa ostacola la chain card P in posizione adiacente al centro c3?	b
83. Cosa ostacola la chain card F in posizione adiacente al centro c3?	c
Setup al centro	
84. Quando si ha un setup al centro?	c
85. Qual è il vincolo in caso di setup al centro di Carta?	a
86. Qual è il vincolo in caso di setup al centro di Pietra?	c
87. Qual è il vincolo in caso di setup al centro di Forbici?	b
88. Quali indicazioni vengono seguite in caso di setup adiacente al centro?	a
89. Cosa conviene fare in caso di chain card C al centro c3?	a
90. Cosa conviene fare in caso di chain card P al centro c3?	c
91. Cosa conviene fare in caso di chain card F al centro c3?	b
92. Qual è uno dei motivi per cui si utilizzano le sequenze verso la cella diagonale b2 in caso di setup adiacente al centro?	d

Risposte ai quesiti del Capitolo 3

Quesito	Risposta
1. In quante fasi principali si divide una partita di Skèmino?	c
2. A quale gioco viene paragonato Skèmino per la sua struttura di fasi?	d
3. Cosa si intende per "sequenza della morte"?	b
4. Cosa caratterizza principalmente l'inizio gioco?	b
5. Quale elemento è fondamentale per il controllo del gioco durante l'inizio partita?	a
6. Le aperture in Skèmino sono:	b
7. Cosa caratterizza il medio gioco?	b
8. Nel medio gioco, cosa diventa cruciale per il successo?	c
9. Durante quale fase la pianificazione a lungo termine diventa fondamentale?	c
10. Durante quale fase è più importante la gestione delle carte rimanenti?	c
11. Quando si può verificare la saturazione del tabellone?	c
12. Cosa può determinare la conclusione di una partita?	c
13. Quale aspetto è più importante nella fase finale del gioco?	b

Risposte ai quesiti del Capitolo 4

Quesito	Risposta
Strategie	
1. Qual è l'obiettivo principale delle strategie e delle tattiche in Skèmino?	c
2. Qual è l'importanza di adattare le strategie e le tattiche nel gioco Skèmino?	c
3. Qual è l'obiettivo principale dell'occupazione del centro nel gioco Skèmino?	d
4. Qual è una delle strategie esplorate nel capitolo?	d
5. Cosa implica l'occupazione del centro nel gioco Skèmino?	a
6. Cosa richiede la strategia della "Sequenza della morte"?	b
7. Come si può definire la strategia "Hole" nel contesto di Skèmino?	a
8. Qual è uno degli esempi di partita riportati nel capitolo per illustrare la strategia "Occupazione del centro"?	b
9. Cosa si intende per "Sequenza di blocco vertice" nel gioco Skèmino?	c
10. Qual è uno dei vantaggi della "Sequenza di blocco vertice" nel gioco Skèmino?	a
Tattiche	
11. Qual è una delle tattiche esaminate nel capitolo?	c
12. Cosa implica la tattica del "Blocco casella centrale"?	a
13. Cosa s'intende per controllo diagonale del tabellone?	d
14. Qual è l'obiettivo principale della tattica "Pescata a tabellone saturo"?	b
15. Cosa si intende per "Carta bloccata" come tattica nel gioco Skèmino?	d

Risposte ai quesiti del Capitolo 5

Quesito	Risposta
<i>Parametri del gioco</i>	
1. Qual è il parametro principale per valutare le possibilità di vincita di un giocatore in Skèmino?	c
2. Cosa tiene conto il vantaggio di un giocatore in Skèmino?	c
3. Cosa permette di stabilire il ranking di un giocatore in Skèmino?	b
4. Cosa si intende per "Stronger card"?	a
5. Cosa si intende per "Winner card"?	a
6. Cosa si intende per "Reverser card"?	a
<i>Livelli di abilità</i>	
7. Da quale sistema di punteggio prende spunto il rating dei giocatori in Skèmino?	a
8. Qual è il punteggio iniziale assegnato ai nuovi giocatori in Skèmino?	b
9. Da cosa dipende il parametro K utilizzato per l'aggiornamento del punteggio dopo ogni partita o torneo?	a
10. Qual è il livello di abilità di un giocatore con un rating di 1700?	b

Indice delle tabelle e delle figure

Indice delle tabelle

Tabella 1 – Regole del gioco – Forza e valore dei numeri.....	31
Tabella 2 – Sintesi del capitolo – Regole di base	47
Tabella 3 – Sintesi del capitolo – SRA Regole avanzate di Setup	48
Tabella 4 – Sintesi del capitolo – PRA Regole avanzate di posizionamento	49
Tabella 5 – Sintesi del capitolo – ERA Regole avanzate di fine gioco.....	49
Tabella 6 – Livelli di abilità di un giocatore.....	198

Indice delle figure

Figura 1 - Il tabellone: 36 caselle	21
Figura 2 – Il tabellone: 6 colonne verticali.....	21
Figura 3 – Il tabellone: 6 righe orizzontali	22
Figura 4 – Il tabellone: il sistema algebrico	23
Figura 5 – Il tabellone: quadranti, vertici e caselle centrali	24
Figura 6 – Le carte - chain card di carta.....	25
Figura 7 – Le carte - chain card di forbici.....	26
Figura 8 – Le carte - chain card di pietra	27
Figura 9 – Scopo del gioco – Esempio di finale di partita	28
Figura 10 – Altre risorse – Loop card	29
Figura 11 – Altre risorse – Dado numerico	29
Figura 12 – Altre risorse – Dado alfabetico	29
Figura 13 – Altre risorse – Dado bicolore	29
Figura 14 – Altre risorse – Gettoni di controllo vertice	29
Figura 15 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della prima regola MRB1	30
Figura 16 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della seconda regola MRB2	30
Figura 17 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della terza regola MRB3	31
Figura 18 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della prima regola NRB1	32
Figura 19 – Regole del gioco – Esempio di applicazione della seconda regola NRB2	32
Figura 20 – Regola del loop simbolico – Esempio di applicazione della regola SLRB.....	32
Figura 21 – Regola del gioco – Esempio di applicazione della regola NLRB.....	33
Figura 22 – Regola del gioco – Esempio di applicazione della regola HLRB.....	33
Figura 23 – Regole del gioco – Applicazione delle regole di setup SR	34
Figura 24 – Regole del gioco – Esempio sortita dei 3 dadi	35
Figura 25 – Regole del gioco – Prima carta di setup sul tabellone	35
Figura 26 – Regole del gioco – Carte iniziali del giocatore bianco	36
Figura 27 – Regole del gioco – Carte iniziali del giocatore nero	36
Figura 28 – Regole del gioco – PRA1 Regola del contatto e PRA2 Regola dell’occupazione.....	36
Figura 29 – Regole del gioco – PRA5 Regola del “Hole”	37
Figura 30 – Regole del gioco – PRA6 Regola dell’esclusiva su un vertice	38
Figura 31 – Regole del gioco – ERA4 Regola del Ribaltone.....	39
Figura 32 – Portable Skèmino Notation – Skèmino Algebraic Notation	42
Figura 33 – Portable Skèmino Notation – Mossa rappresentata sul tabellone	42
Figura 34 – Portable Skèmino Notation – Rappresentazione PSN del turno di setup	43
Figura 35 – Portable Skèmino Notation – Rappresentazione grafica setup partita.....	43
Figura 36 – Portable Skèmino Notation – Rappresentazione PSN turni successivi	44

Figura 37 – Portable Skèmino Notation – Rappresentazione completa di una partita	45
Figura 38 – Pattern e Setup – P Pattern	57
Figura 39 – Pattern e Setup – P Pattern P-(C)	57
Figura 40 – Pattern e Setup – P Pattern P-(C) con chain card corrispondenti	57
Figura 41 – Pattern e Setup – P Pattern P-(P)	57
Figura 42 – Pattern e Setup – P Pattern P-(P) con chain card corrispondenti	58
Figura 43 – Pattern e Setup – P Pattern Px(F)	58
Figura 44 – Pattern e Setup – P Pattern P-x(F) con chain card corrispondenti	58
Figura 45 – Pattern e Setup – C Pattern	58
Figura 46 – Pattern e Setup – P Pattern P-(C)	59
Figura 47 – Pattern e Setup – C Pattern C-(F) con chain card corrispondenti	59
Figura 48 – Pattern e Setup – C Pattern C-(C)	59
Figura 49 – Pattern e Setup – C Pattern C-(C) con chain card corrispondenti	59
Figura 50 – Pattern e Setup – C Pattern Cx(P)	60
Figura 51 – Pattern e Setup – C Pattern C-x(P) con chain card corrispondenti	60
Figura 52 – Pattern e Setup – F Pattern	60
Figura 53 – Pattern e Setup – F Pattern F-(P)	61
Figura 54 – Pattern e Setup – F Pattern F-(P) con chain card corrispondenti	61
Figura 55 – Pattern e Setup – F Pattern F-(F)	61
Figura 56 – Pattern e Setup – F Pattern F-(F) con chain card corrispondenti	61
Figura 57 – Pattern e Setup – F Pattern Fx(C)	61
Figura 58 – Pattern e Setup – F Pattern F-x(C) con chain card corrispondenti	62
Figura 59 – Pattern e Setup – P-P Pattern	62
Figura 60 – Pattern e Setup – P-Px(¹ F, ² F, ³ F, ⁴ F, ⁵ F, ⁶ F)	63
Figura 61 – Pattern e Setup – P-P-(¹ P, ² P, ³ P, ⁴ P, ⁵ P, ⁶ P)	63
Figura 62 – Pattern e Setup – P-P-(¹ P, ² P, ³ P, ⁴ P, ⁵ P, ⁶ P) esempio con chain card corrispondenti	63
Figura 63 – Pattern e Setup – C-C Pattern	64
Figura 64 – Pattern e Setup – C-Cx(¹ P, ² P, ³ P, ⁴ P, ⁵ P, ⁶ P)	64
Figura 65 – Pattern e Setup – C-C-(¹ C, ² C, ³ C, ⁴ C, ⁵ C, ⁶ C)	64
Figura 66 – Pattern e Setup – C-C-(¹ C, ² C, ³ C, ⁴ C, ⁵ C, ⁶ C) esempio con chain card corrispondenti	65
Figura 67 – Pattern e Setup – F-F Pattern	65
Figura 68 – Pattern e Setup – F-Fx(¹ C, ² C, ³ C, ⁴ C, ⁵ C, ⁶ C)	65
Figura 69 – Pattern e Setup – F-F-(¹ F, ² F, ³ F, ⁴ F, ⁵ F, ⁶ F)	66
Figura 70 – Pattern e Setup – F-F-(¹ F, ² F, ³ F, ⁴ F, ⁵ F, ⁶ F) esempio con chain card corrispondenti	66
Figura 71 – Pattern e Setup – P-P-P Pattern	67
Figura 72 – Pattern e Setup – P-P-Px(¹ F, ² F, ³ F, ⁴ F, ⁵ F, ⁶ F, ⁷ F, ⁸ F)	67
Figura 73 – Pattern e Setup – C-C-C Pattern	67
Figura 74 – Pattern e Setup – C-C-Cx(¹ P, ² P, ³ P, ⁴ P, ⁵ P, ⁶ P, ⁷ P, ⁸ P)	68
Figura 75 – Pattern e Setup – F-F-F Pattern	68
Figura 76 – Pattern e Setup – F-F-Fx(1C, 2C, 3C, 4C, 5C, 6C, 7C, 8C)	68
Figura 77 – Pattern e Setup – P3L Pattern	69
Figura 78 – Pattern e Setup – P3Lx (¹ F, ² F, ³ F, ⁴ F, ⁵ F, ⁶ F, ⁷ F)	69
Figura 79 – Pattern e Setup – C3L Pattern	70
Figura 80 – Pattern e Setup – C3Lx(¹ P, ² P, ³ P, ⁴ P, ⁵ P, ⁶ P, ⁷ P)	70
Figura 81 – Pattern e Setup – F3L Pattern	70
Figura 82 – Pattern e Setup – F3Lx(¹ C, ² C, ³ C, ⁴ C, ⁵ C, ⁶ C, ⁷ C)	71
Figura 83 – Pattern e Setup – Setup al vertice: distanze	73
Figura 84 – Pattern e Setup – Setup in a1 di Carta	73
Figura 85 – Pattern e Setup – Setup in a1 di Pietra	73
Figura 86 – Pattern e Setup – Setup in a1 di Forbici	74
Figura 87 – Pattern e Setup – Setup in a1 Es. 1.1	74

Figura 88 – Pattern e Setup –	Setup in a1 Es. 1.2	75
Figura 89 – Pattern e Setup –	Setup in a1 Es. 1.3	75
Figura 90 – Pattern e Setup –	Setup in a1 Es. 1.4	76
Figura 91 – Pattern e Setup –	Setup in a1 Es. 1.5	76
Figura 92 – Pattern e Setup –	Setup adiacente al vertice: distanze.....	77
Figura 93 – Pattern e Setup –	Setup in a2 di Carta	78
Figura 94 – Pattern e Setup –	Setup in a2 di Pietra	78
Figura 95 – Pattern e Setup –	Setup in a2 di Forbici	78
Figura 96 – Pattern e Setup –	Setup in a2 di Carta: sequenze intorno al vertice.....	79
Figura 97 – Pattern e Setup –	Setup in a2 di Forbici: sequenze intorno al vertice	79
Figura 98 – Pattern e Setup –	Setup in a2 di Pietra: sequenze intorno al vertice.....	80
Figura 99 – Pattern e Setup –	Setup in a2 di Carta: sequenze verso il centro	81
Figura 100 – Pattern e Setup –	Setup in a2 di Forbici: sequenze verso il centro.....	82
Figura 101 – Pattern e Setup –	Setup in a2 di Pietra: sequenze verso il centro	83
Figura 102 – Pattern e Setup –	Setup in a2 Es. 1.1.....	84
Figura 103 – Pattern e Setup –	Setup in a2 Es. 1.2.....	84
Figura 104 – Pattern e Setup –	Setup in a2 Es. 1.3.....	85
Figura 105 – Pattern e Setup –	Setup in a2 Es. 1.4.....	85
Figura 106 – Pattern e Setup –	Setup in a2 Es. 1.5.....	86
Figura 107 – Pattern e Setup –	Setup in a2 Es. 1.6.....	86
Figura 108 – Pattern e Setup –	Setup al bordo: distanze	87
Figura 109 – Pattern e Setup –	Setup in a3 di Carta.....	87
Figura 110 – Pattern e Setup –	Setup in a3 di Pietra	87
Figura 111 – Pattern e Setup –	Setup in a3 di Forbici	88
Figura 112 – Pattern e Setup –	Setup in a3 di Carta: sequenze intorno al vertice	88
Figura 113 – Pattern e Setup –	Setup in a3 di Forbici: sequenze intorno al vertice	89
Figura 114 – Pattern e Setup –	Setup in a3 di Pietra: sequenze intorno al vertice	89
Figura 115 – Pattern e Setup –	Setup in a3 di Carta: sequenze verso il centro.....	90
Figura 116 – Pattern e Setup –	Setup in a3 di Forbici: sequenze verso il centro.....	90
Figura 117 – Pattern e Setup –	Setup in a3 di Pietra: sequenze verso il centro	91
Figura 118 – Pattern e Setup –	Setup in a3 Es. 1.1.....	92
Figura 119 – Pattern e Setup –	Setup in a3 Es. 1.2.....	92
Figura 120 – Pattern e Setup –	Setup in a2 Es. 1.3.....	93
Figura 121 – Pattern e Setup –	Setup in a2 Es. 1.4.....	93
Figura 122 – Pattern e Setup –	Setup in a3 Es. 1.5.....	94
Figura 123 – Pattern e Setup –	Setup diagonale al vertice.....	95
Figura 124 – Pattern e Setup –	Setup in b2 carta.....	95
Figura 125 – Pattern e Setup –	Setup in b2 pietra	95
Figura 126 – Pattern e Setup –	Setup in b2 forbici.....	96
Figura 127 – Pattern e Setup –	Setup in b2 di Carta: sequenze intorno al vertice	96
Figura 128 – Pattern e Setup –	Setup in b2 di Forbici: sequenze intorno al vertice	97
Figura 129 – Pattern e Setup –	Setup in b2 di Pietra: sequenze intorno al vertice	98
Figura 130 – Pattern e Setup –	Setup in b2 di Carta: sequenze verso il centro	99
Figura 131 – Pattern e Setup –	Setup in b2 di Forbici: sequenze verso il centro.....	100
Figura 132 – Pattern e Setup –	Setup in b2 di Pietra: sequenze verso il centro	100
Figura 133 – Pattern e Setup –	Setup in b2 Es. 1.1.....	101
Figura 134 – Pattern e Setup –	Setup in b2 Es. 1.2.....	102
Figura 135 – Pattern e Setup –	Setup in b2 Es. 1.3.....	102
Figura 136 – Pattern e Setup –	Setup in b2 Es. 1.4.....	103
Figura 137 – Pattern e Setup –	Setup in b2 Es. 2.1.....	104
Figura 138 – Pattern e Setup –	Setup in b2 Es. 2.2.....	104

Figura 139 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.3.....	105
Figura 140 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.4.....	105
Figura 141 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.5.....	106
Figura 142 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.6.....	106
Figura 143 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.7.....	107
Figura 144 – Pattern e Setup – Setup in b2 Es. 2.8.....	107
Figura 145 – Pattern e Setup – Setup adiacente al centro b3	108
Figura 146 – Pattern e Setup – Setup in b3 carta.....	108
Figura 147 – Pattern e Setup – Setup in b3 pietra	109
Figura 148 – Pattern e Setup – Setup in b3 forbici.....	109
Figura 149 – Pattern e Setup – Setup in b3 di Carta: sequenze verso il vertice	110
Figura 150 – Pattern e Setup – Setup in b3 di Forbici: sequenze verso il vertice	111
Figura 151 – Pattern e Setup – Setup in b3 di Pietra: sequenze verso il vertice	112
Figura 152 – Pattern e Setup – Setup in b3 di Carta: sequenze verso il centro	113
Figura 153 – Pattern e Setup – Setup in b3 di Forbici: sequenze verso il centro.....	113
Figura 154 – Pattern e Setup – Setup in b3 di Pietra: sequenze verso il centro	114
Figura 155 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.1.....	115
Figura 156 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.2.....	115
Figura 157 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.3.....	116
Figura 158 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.4.....	116
Figura 159 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.5.....	117
Figura 160 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.6.....	117
Figura 161 – Pattern e Setup – Setup in b3 Es. 1.7.....	118
Figura 162 – Pattern e Setup – Setup in e3 Es. 2.1.....	119
Figura 163 – Pattern e Setup – Setup in e3 Es. 2.2.....	119
Figura 164 – Pattern e Setup – Setup in e3 Es. 2.3.....	120
Figura 165 – Pattern e Setup – Setup in e3 Es. 2.4.....	120
Figura 166 – Pattern e Setup – Setup in d5 Es. 3.1.....	121
Figura 167 – Pattern e Setup – Setup in d5 Es. 3.2.....	122
Figura 168 – Pattern e Setup – Setup in d5 Es. 3.3.....	122
Figura 169 – Pattern e Setup – Setup in d5 Es. 3.4.....	123
Figura 170 – Pattern e Setup – Setup al centro c3	123
Figura 171 – Pattern e Setup – Setup in c3 carta	124
Figura 172 – Pattern e Setup – Setup in c3 pietra	124
Figura 173 – Pattern e Setup – Setup in c3 forbici	124
Figura 174 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Carta: sequenze verso il vertice.....	125
Figura 175 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Forbici: sequenze verso il vertice.....	126
Figura 176 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Pietra: sequenze verso il vertice	127
Figura 177 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Carta: sequenze verso il centro	128
Figura 178 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Forbici: sequenze verso il centro	128
Figura 179 – Pattern e Setup – Setup in c3 di Pietra: sequenze verso il centro	129
Figura 180 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.1.....	130
Figura 181 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.2.....	131
Figura 182 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.3.....	131
Figura 183 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.4.....	131
Figura 184 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.5.....	132
Figura 185 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.6.....	132
Figura 186 – Pattern e Setup – Setup in c3 Es. 1.7.....	133
Figura 187 – Setup al vertice sul tabellone.....	135
Figura 188 – Caratteristiche del setup al vertice	135
Figura 189 – Setup adiacente al vertice sul tabellone (in grigio)	136

Figura 190 – Caratteristiche del setup adiacente al vertice	136
Figura 191 – Setup di bordo sul tabellone (in grigio).....	137
Figura 192 – Caratteristiche del setup di bordo	137
Figura 193 – Setup diagonale al vertice sul tabellone (in grigio)	138
Figura 194 – Caratteristiche diagonale al vertice	138
Figura 195 – Setup adiacente al centro sul tabellone (in grigio)	139
Figura 196 – Caratteristiche del setup adiacente al centro	139
Figura 197 – Setup al centro sul tabellone	140
Figura 198 – Caratteristiche del setup al centro.....	140
Figura 199 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 1	153
Figura 200 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 2	153
Figura 201 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 2	154
Figura 202 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 3	154
Figura 203 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 3	155
Figura 204 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 4	155
Figura 205 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 5	156
Figura 206 – Le fasi del gioco – Inizio gioco 6	156
Figura 207 – Le fasi del gioco – Medio gioco 1	157
Figura 208 – Le fasi del gioco – Medio gioco 2	158
Figura 209 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 3	159
Figura 210 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 4	160
Figura 211 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 5	160
Figura 212 – Esempio di partita con strategia S0 – Occupazione del centro 1	168
Figura 213 – Esempio di partita con strategia S0 – Occupazione del centro 2	169
Figura 214 – Esempio di partita con strategia S0 – Occupazione del centro 3	169
Figura 215 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 1	172
Figura 216 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 2	172
Figura 217 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 3	173
Figura 218 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 4	173
Figura 219 – Esempio di partita con strategia S1 – Sequenza della morte 5	174
Figura 220 – Esempio di partita con strategia S2 – Sequenza di blocco vertice 1	175
Figura 221 – Esempio di partita con strategia S2 – Sequenza di blocco vertice 2	176
Figura 222 – Esempio di partita con strategia S2 – Sequenza di blocco vertice 3	176
Figura 223 – Esempio S3 Hole – In cella diagonale.....	178
Figura 224 – Esempio S3 Hole – In altre zone.....	179
Figura 225 – Esempio T0 – Blocco casella centrale con stronger card	180
Figura 226 – Esempio T0 – Blocco casella centrale con loop.....	181
Figura 227 – Esempio T1 – Blocco diagonale in b2	183
Figura 228 – Esempio T1 – Blocco diagonale in e2	184
Figura 229 – Esempio T2 – Carta bloccata 1	185
Figura 230 – Esempio T2 – Carta bloccata 2	185
Figura 231 – Parametro K per il calcolo del rating.....	197
Figura 232 – Risorse – Sito web ufficiale	205
Figura 233 – Risorse – Sito e-commerce.....	206
Figura 234 – Risorse – Amazon marketplace.....	207
Figura 235 – Risorse – Canale YouTube.....	208
