



WORLD SCOUT JAMBOREE
JAPAN 2015



GIOCHI

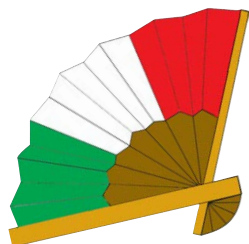
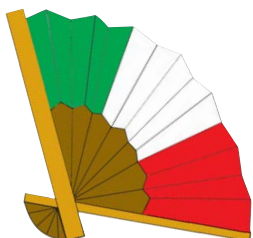
GIOCHI GIAPPONESI

I giochi sono uno specchio molto preciso della cultura di un popolo. Non è un caso che in Giappone il gioco coinvolga in modo ampio facoltà come la concentrazione, la strategia, la capacità di attenzione. Sono attività particolarmente adatte a entrare nello spirito del confronto con se stessi e con gli altri, nello stile del sol levante.

PROVATE ANCHE VOI A GIOCARE NELLE
VOSTRE UNITA'!

Vi proponiamo 5 giochi tra i più noti anche in occidente

HANAFUDA
MAHJONG
SHOGI
GO
SUDOKU



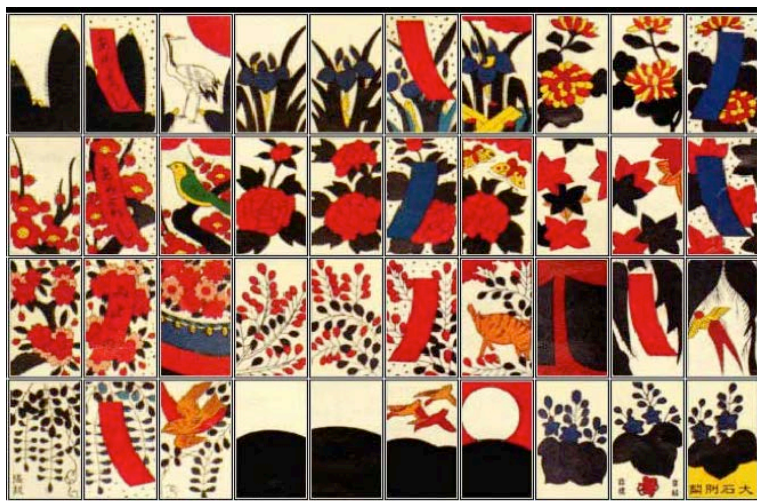
HANAFUDA

L'Hanafuda (carte dei fiori) è il nome di uno speciale mazzo di 48 carte decorate con motivi floreali. Divise per i 12 mesi, ciascuno rappresentato da 4 carte che possono essere "normali", "nastri" o carte "speciali". Sono paragonabili alle carte italiane da gioco, permettono di praticare tanti tipi di giochi.

Non vi proponiamo qui le regole specifiche dei singoli giochi realizzabili con queste carte. La ricchezza di questo strumento sta nella sua logica ed estetica che richiamano in modo molto forte la cultura giapponese.

Le regole dei giochi più comuni, proprio come quelle della nostra briscola o del tresette, si trovano abbastanza facilmente online (più in inglese che in italiano, per la verità). Ci limitiamo a elencare i principali con una brevissima descrizione.

Giocare con queste carte, a partire dalla loro realizzazione fino all'apprendimento di uno o più giochi, è un'occasione di entrare nella cultura popolare del paese che ospita il Jamboree.



Introduzione

Un paio di giochi Hanafuda tra i più popolari.

Koi-koi: il gioco più diffuso (spesso chiamato esso stesso Hanafuda), per due giocatori, consiste nel riunire combinazioni di carte che forniscono differenti punteggi, allo scopo di fare più punti dell'avversario.

Go-Stop: diffuso in Korea, si gioca in due o tre (ma ne esiste una versione anche per quattro) giocatori. Lo scopo del gioco è arrivare a un certo punteggio minimo (normalmente 3 o 7) che consente a chi lo raggiunge di chiamare un "go" e far proseguire il gioco aumentando la posta oppure uno "stop" e chiudere raccogliendo il premio.



MAHJONG

Mahjong (uccello di canapa) È un gioco abbastanza conosciuto nella sua versione di "solitario", grazie alle numerose versioni in forma di videogioco arrivate in Europa. In realtà il Mahjong nasce come gioco da tavolo per quattro giocatori. Utilizza tessere simile a quelle del domino il cui scopo è creare delle particolari combinazioni di simboli che permettano di rimuovere le tessere dal tavolo aumentando il proprio punteggio.

Il gioco si compone di 144 tessere contrassegnate da ideogrammi e numeri arabi divise in diversi gruppi.

SEMI O TEGOLE NUMERALI sono tre serie (cerchi, bambù, caratteri) da 9 tessere per ciascuno dei giocatori.

Cerchi rappresentano i koku un tipo di monete di rame con un foro centrale simboleggiano la classe borghese.



Bambù rappresentano delle canne (bastoni) di bambù ognuna della quali contiene 100 koku e simboleggiano la classe contadina.



Caratteri o wan rappresentano i caratteri (ideogrammi) dei primi 9 numeri ogni carattere contiene 100 bastoni di bambù. Simboleggiano la classe dei letterati.



ONORI O TEGOLE LATERALI sono due serie (venti e draghi) composte rispettivamente da quattro e tre tessere per ciascuno dei giocatori.

Venti o onori semplici rappresentano i punti cardinali est, sud, ovest e nord.



Draghi o onori superiori o capitani: rappresentano i colori verde, rosso e bianco.



ONORI SUPREMI sono composti da due serie (fiori e stagioni) da quattro tessere in totale infatti di queste tegole c'è un singolo esemplare anziché uno per ogni giocatore.

Fiori sono quattro: pruno, orchidea, crisantemo e bambù.



Stagioni sono quattro rispettivamente primavera, estate, autunno e inverno.

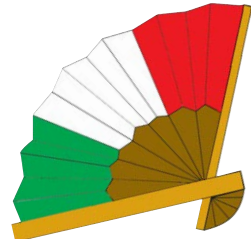
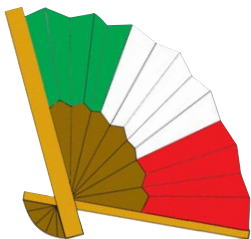
Possono essere sostituite dalle professioni che sono boscaiolo, contadino, pescatore e scolaro.



Le regole sono articolate ma non difficili, esistono tante versioni perché anche in questo gioco ciascun paese varia le sue modalità di gioco. Lo scopo finale è costruire dei tris o altre combinazioni di tessere e "chiudere".

Le regole ufficiali italiane sono definite [dalla FIMJ, la Federazione Italiana Mahjong](#), che pubblica il regolamento italiano e quello internazionale.

La realizzazione del materiale (plancia, stecche e pedine) è un'attività di artigianato complessa ma non impossibile. In alternativa è piuttosto facile da trovare nelle ludoteche di buon livello.





SHOGI

Shogi (scacchi giapponesi) è un gioco di origine antichissima molto simile agli scacchi ma dal sapore davvero giapponese.

Gli shogi sono un gioco di **strategia talmente raffinato** che la sua evoluzione nel tempo è stata definita dai generali che lo applicavano alle loro reali strategie militari. I giocatori vengono classificati come nelle arti marziali: dal 1° kyu al 15° kyu ci sono i principianti; dal 1° dan al 3° dan ci sono gli apprendisti professionisti e dal 4° dan al 9° dan i giocatori professionisti a cui viene assegnato anche uno stipendio mensile da parte della Federazione Giapponese di Shogi. I professionisti partecipano ai principali tornei che servono per stabilire chi saranno i detentori delle sette corone, che rappresentano i maggiori titoli in questo gioco.

Il gioco si compone di una **scacchiera 9x9**, sulle 81 caselle si dispongono i vari pezzi che ricordano quelli degli scacchi occidentali ma hanno la forma di una freccia, sono tutti dello stesso colore e sono contraddistinti da dei **simboli kanji particolari**. I pezzi sono i seguenti:

Re (K=king) il nome giapponese del re nero è gyoku o gyokusho che significa "generale di giada" mentre quello bianco si chiama osho, che significa "signor generale". Come il re degli scacchi si può muovere di una sola casella in qualsiasi direzione.

Generali oro (G=gold) sono due per ciascun giocatore, il nome giapponese è kin o kinsho che significa appunto "generale d'oro". Si possono muovere di una sola casella per turno in sei direzioni: orizzontalmente e verticalmente sia avanti che indietro ma diagonalmente solo in avanti.

Generali argento (S=silver) sono due per ciascun giocatore, il nome giapponese è gin o ginsho che significa appunto "generale d'argento". Si possono muovere di una sola casella per turno in cinque direzioni: diagonalmente sia avanti che indietro oppure verticalmente solo in avanti. Possono essere promossi a generali oro acquistando le stesse capacità di movimento.

Cavalli (N=knight) sono due per ciascun giocatore, il nome giapponese è kei o keima che significa "onorevole cavallo". Ha la stessa funzione del cavallo degli scacchi occidentali perciò si muove ad L e può saltare gli altri pezzi, però si muove solo in avanti. Possono essere promossi a generali oro acquistando le stesse capacità di movimento.

Lance (L=lance) sono due per ciascun giocatore, il nome giapponese è kyo o kyosha che significa "carro profumato". Si possono muovere di un qualsiasi numero di caselle ma solo in avanti. Possono essere promosse a generali oro acquistando le stesse capacità di movimento.

Alfiere (B=bishop) uno solo per ciascun giocatore, il nome giapponese è kaku o kakugyo che significa "carro con corno". Si può muovere di un qualsiasi numero di caselle ma solo diagonalmente sia in avanti che indietro come l'alfiere degli scacchi occidentali. Può essere promosso a dragon horse in tal caso acquista la possibilità di muoversi di una casella anche in verticale e in orizzontale.

Torre (R=rook) una sola per ciascun giocatore, il nome giapponese è hi o hisha che significa "carro volante". Si può muovere di un qualsiasi numero di caselle orizzontalmente o verticalmente avanti che indietro come la torre degli scacchi occidentali. Può essere promossa a dragon king acquistando la possibilità di muoversi di una casella anche in diagonale.

Pedoni (P=pawn) sono nove per ciascun giocatore, il nome giapponese è fu o fuhyo che significa "fante". Si muovono di una sola casella in avanti e non possono retrocedere come il pedone degli scacchi occidentali. Possono essere promossi a generali oro acquistando le stesse capacità di movimento.

Una volta posizionati i pezzi i giocatori a turno muovono i loro pezzi. **Si possono effettuare tre mosse:** muovere un pezzo sulla scacchiera, promuovere un pezzo, paracadutare un pezzo catturato su una casella libera della scacchiera.

Per catturare un pezzo avversario il giocatore deve muovere il proprio pezzo sulla casella in cui è situato il pezzo da catturare, a quel punto il pezzo avversario va rimosso e il proprio pezzo prende il suo posto.

Tutti i pezzi, tranne il re e i generali oro, quando raggiungono le tre righe della scacchiera in cui inizialmente erano posizionati i pezzi avversari possono essere promossi. Quando un pezzo viene promosso acquista maggiori capacità di movimento e si capovolge mostrando così i kanji del pezzo promosso indicati sulla faccia inferiore.

I pezzi catturati possono essere rimessi in gioco sulle caselle libere tramite il paracadutaggio in questo modo il giocatore può controllare i pezzi che ha catturato all'avversario e usarli come se fossero pezzi

suoi. Ci sono però delle limitazioni infatti i pezzi paracadutati non possono essere promossi immediatamente e non possono fare scaccomatto appena messi in campo.

Come negli scacchi occidentali, quando il re rischia di essere catturato da un pezzo avversario, si dice che è **sotto scacco** se il re non riesce a sottrarsi alla minaccia di cattura si dice che l'avversario ha fatto scacco matto ed ha quindi catturato il re. Lo scacco matto mette fine alla partita con la vittoria del giocatore che lo ha effettuato.

Per evitare la cattura del re, che viene considerata umiliante, **il giocatore può abbandonare la partita** quando si rende conto che la sconfitta è inevitabile in questo caso la partita ha termine.



Go è un gioco di strategia davvero affascinante e complesso. La leggenda vuole che il gioco del go fosse stato creato da un imperatore cinese, quasi mitico, di nome Yao per istruire suo figlio Danzhu ben 4000 anni fa, ma in realtà le origini di questo gioco sono sconosciute il più antico trattato sul gioco del go fu scritto tra il 1049 e il 1054.

Venne introdotto in Giappone da un ambasciatore nel VII secolo d.C. probabilmente attorno al 625 inizialmente era giocato solo da una ristretta élite costituita dagli uomini di corte e dai samurai che lo ritenevano un raffinato gioco di strategia assimilabile all'arte della guerra.

Tra il XVI e il XVII acquistò una fama incredibile in Giappone tanto che la strategia del gioco del go divenne una materia obbligatoria nelle accademie militari.

Nel XVII secolo un grande giocatore di go, Honinbo Sansa, fondò l'accademia omonima nella quale venne introdotto il primo sistema di classificazione dei giocatori di go basato sui livelli delle arti marziali: i dan.

A partire dall'800 venne conosciuto anche in Occidente ma solo negli ultimi decenni ha acquistato una grande popolarità in America, Oceania ed Europa e al campionato mondiale di go del 2001 hanno partecipato ben 56 nazioni tanto che si è pensato di farne uno sport olimpico.

I giocatori di go migliori e più numerosi restano però sempre gli orientali in particolari cinesi e giapponesi.

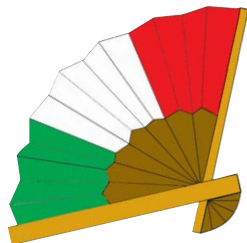
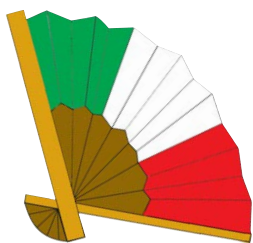
Si gioca su un tavoliere detto goban largo 45 cm e lungo 42 cm e dotato di quattro piedini. La sua superficie bianco-gialla è divisa da 19 linee nere per ciascun lato che formano 361 intersezioni delle quali 9 sono segnate da dei puntini o dei cerchietti denominate hoshi che significa stelle in esse vengono deposte le pietre handicap. Esistono goban per principianti con solo 9 linee per 9 oppure 13 per 13.

Le pedine del go, chiamate anche pietre, generalmente bianche e nere sono 361 di cui 180 nere e 181 bianche. Queste pedine vengono deposte dai due giocatori nelle ciotole chiamate go-ke i sui coperchi si utilizzano per conservare le pietre uccise.

Lo scopo del gioco del go è avere il punteggio più alto possibile conquistando il maggior territorio possibile circondando con le pietre delle aree del goban e catturando le pietre avversarie circondandole con le proprie da ogni lato.

Inizialmente il goban è vuoto e tutti gli incroci sono liberi al proprio turno ogni giocatore depone una pietra, che poi non può più essere mossa, su una delle intersezioni libere. Tradizionalmente inizia il nero. Se non si desidera fare alcuna mossa è possibile passare il turno, ma dopo che si passa tre volte la partita ha termine.

Per catturare una pietra o un gruppo di pietre avversarie è sufficiente circondarle ossia occupare con una pietra del colore opposto tutti gli incroci liberi attorno alla pietra o alle pietre che si desidera catturare. Il numero di incroci liberi intorno a una pietra corrisponde al suo numero di libertà quando una pietra o un gruppo di pietre ha un numero di libertà pari a uno si dice che è in atari. Quando una pietra non ha più libertà viene catturata e rimossa dal goban lo stesso vale per i gruppi di pietre.



Il sudoku è un gioco di logica che testimonia un'interessante scambio culturale. Basato sul "quadrato latino" del matematico svizzero del XVIII secolo Eulero, è stato codificato e brevettato circa 30 anni fa in Giappone. Solo una decina di anni fa, una volta scoperto e pubblicato dal Times, ha trovato grande diffusione in tutto il mondo.

Nella versione standard è costituito da una tabella con nove righe e nove colonne per un totale di 81 celle che vanno riempite con numeri da uno a nove. Il sudoku è suddiviso anche in nove riquadri costituiti da 9 celle ciascuno e delimitati da linee in neretto.

Il riempimento di tale tabella viene facilitato dalla presenza di 30 o meno numeri disposti simmetricamente al centro della griglia che consentono di arrivare alla soluzione.

La parola "sudoku" significa "numeri unici": ogni numero deve ripetersi un'unica in volta in ciascuna riga, ciascuna colonna e ciascun riquadro.

Esistono innumerevoli varianti che possono complicare ulteriormente questo gioco.

In tutte le sue versioni è sicuramente un rompicapo adatto a mettere a dura prova la nostra capacità di osservazione e deduzione.

Nelle prossime pagine trovate alcuni schemi, provate a risolverli!

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

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

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

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