

*Alex Randolph*

## THE VENICE CONNECTION

### gioco topologico per 2 persone

#### Dotazione

16 tessere quadrate. Su uno dei lati di ogni tessera un "canale veneziano" collega in linea retta due bordi opposti; sull'altro lato un canale descrive una curva e collega due bordi adiacenti.

*In Fig. 1 sono riportati in modo stilizzato i due lati di una qualsiasi tessera; tutte le tessere sono cioè "topologicamente" uguali.*

#### Scopo

Il gioco consiste nel deporre le tessere sul tavolo in modo che il canale finisca col descrivere un circuito chiuso. Il giocatore che posa l'ultima tessera, quella che chiude il circuito, vince la partita. Non è necessario posare tutte le tessere, l'unico scopo è chiudere il circuito.

*In Fig. 2, esempi di partite già concluse.*

#### Il Gioco

- Stabilito chi inizia, a turno i giocatori posano sul tavolo una o più tessere.
- Se se ne posa più di una, queste devono essere poste una appresso all'altra in linea retta.  
*In Fig. 3, esempi di prime mosse valide.*
- Non è necessario che al termine di una mossa tutti i tratti di canale formino una linea continua (*vedere esempi c e f in Fig. 3*).
- Almeno una delle tessere deposte in una mossa deve essere adiacente ad una posta in precedenza.
- Se, dopo una mossa dell'avversario, un giocatore pensa che con le tessere rimanenti non sia più possibile formare un canale chiuso, può gridare "**Errore fatale!**". In questo caso smette di giocare e l'avversario continua da solo: vince se riesce a chiudere un circuito, perde se non ci riesce.

#### Esempi

La Fig. 3 riporta 6 esempi di prime mosse, tutte valide; mentre però *a*, *b* e *c* sono buone prime mosse, *d*, *e* e *f* sono invece pessime, in quanto consentono all'avversario di vincere facilmente. Ciò si può vedere in Fig. 4: dopo *d* l'avversario può subito chiudere il circuito, come in *d1*: dopo *e* può giocare tre tessere come in *e1* lasciando solo due mosse possibili (indicate in figura con x), cioè potrà certamente chiudere il circuito alla prossima mossa; dopo *f* infine l'avversario può dichiarare "errore fatale!" perchè non è più possibile chiudere il circuito con le rimanenti 12 tessere.

#### Allenamento

In Fig 5 vengono proposti 5 problemi a difficoltà crescente. Trovate per ognuno la mossa vincente: le soluzioni in Fig. 6



giocatori: 2  
età: da 8 anni

gioco Venice Connection n° 1

autore: Alex Randolph

grafica: Johann Rüttinger

*Venice Connection* è un marchio *studiogiochi* (SD2 - S. Polo, 3083 - 30125 Venezia).

Distribuito in Italia da UNICOPLI (Via Rosalba Carriera, 11 - 20146 Milano)

Prodotto da CSC (Via Santa Maria dei Battuti, 6/A - 30174 Mestre VE)

Fig.1

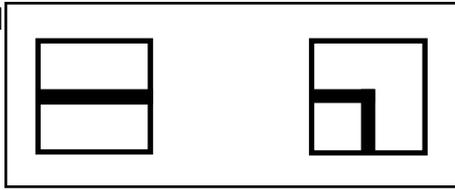


Fig.2

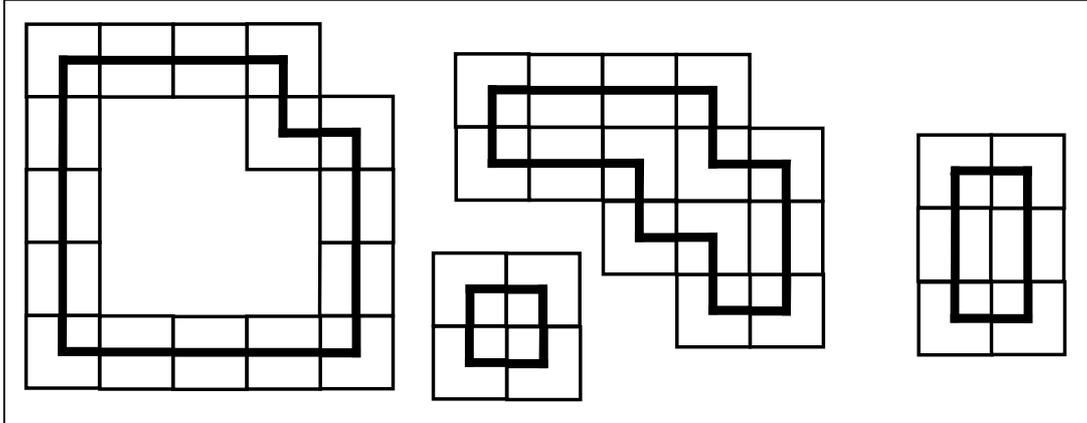


Fig.3

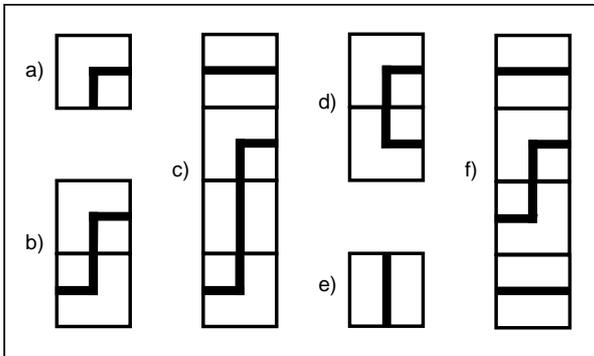


Fig.4

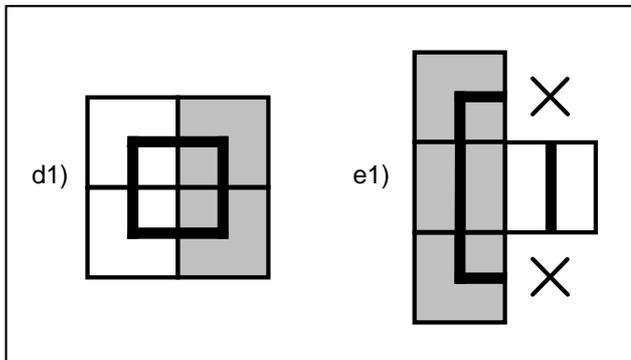


Fig.5

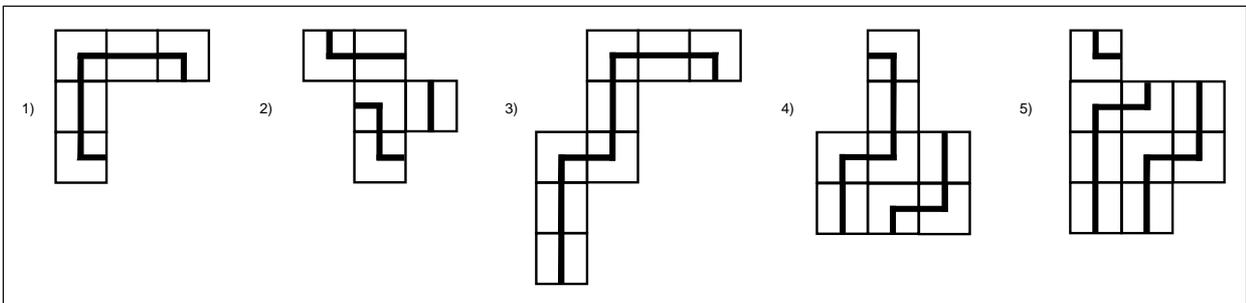


Fig.6

