

Ordine & Caos

Luca Bruni, Chiara Giraudo

Agosto 2026

Origin. Articolo pubblicato per la prima volta nel *Giornalino degli Open Days* n. 8, gennaio 2019.

Overview. Una variante del tris in cui i due giocatori, Ordine e Caos, usano entrambi i simboli e si contendono una griglia 6×6 .

Abstract. L'articolo introduce *Ordine & Caos* attraverso il confronto con il tris, le sue regole e una partita commentata. Le scelte strategiche mostrano come un gioco essenziale possa nascondere problemi combinatori complessi e invitano i partecipanti a formulare e sperimentare le proprie strategie.

Last update: 19 agosto 2026.

Menezio (Luca Bruni) · menezio96@gmail.com · sgpg.it

Indice

1	Un antenato famoso: il gioco del <i>Tris</i>	2
2	Regole del gioco	2
3	Una possibile partita	3
4	Commenti e strategie	4



Per questo numero abbiamo scelto un gioco semplice ma divertente, da fare ovunque con carta e penna. Il gioco si ispira al più famoso *Tris*.

Mostriamo una possibile partita e la commenteremo. Non daremo però l'algoritmo per la strategia ottimale, così da incuriosirvi e da farvi giocare per cercare voi stessi le strategie migliori.

1 Un antenato famoso: il gioco del *Tris*

Il *Tris* è un gioco semplice, da fare con carta e penna. Si gioca in due su una griglia 3×3 . Prima di cominciare ogni giocatore sceglie il proprio simbolo (solitamente sono una "X" e un "O"). A turno i giocatori scelgono una casella vuota, dove segnare il proprio simbolo. Vince il giocatore che riesce a mettere tre dei propri simboli in fila (in riga o in colonna o in diagonale).

Può accadere che nessun giocatore riesca a disporre i propri simboli in linea retta e pertanto la partita può terminare in parità.

Ogni partita in cui entrambi i giocatori giocano con una strategia ottimale finirà in parità.

Vediamo le prime mosse di una strategia ottimale.

Supponiamo che il primo e il secondo giocatore abbiano scelto rispettivamente come propri simboli la "X" e il "O".

Come prima mossa il primo giocatore deve disegnare il proprio simbolo nella casella centrale oppure in uno dei quattro angoli.

Il secondo giocatore, se non vuole perdere, ha la sua prima mossa obbligata. Se il primo giocatore ha scelto il centro, allora il secondo giocatore deve disegnare il "O" in un angolo a scelta. Mentre se la "X" si trova in un angolo, il secondo giocatore può disegnare il "O" solo nella casella centrale.

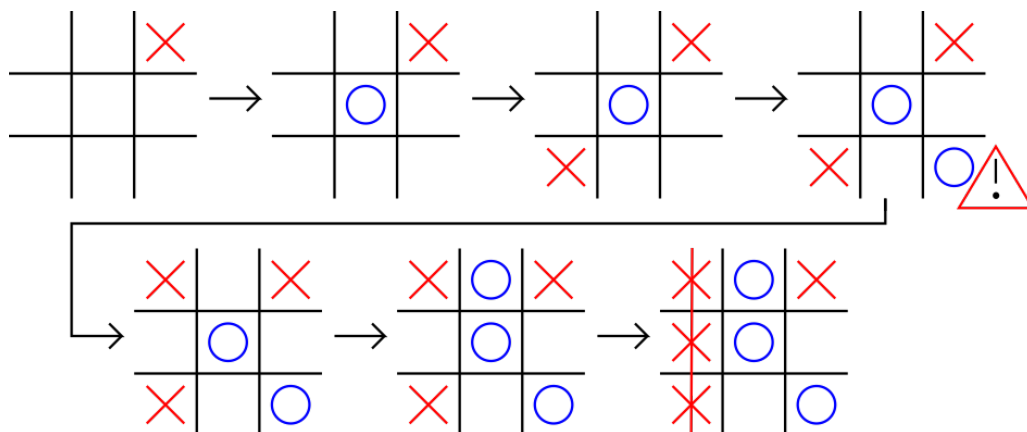


Figura 1: Un esempio di partita a *Tris*

Ad esempio in Figura 1 possiamo vedere come si svolge una partita a *Tris*. Possiamo notare come il secondo giocatore faccia la sua prima mossa corretta per pareggiare la partita, ma la sua seconda è errata e permette la vittoria del suo avversario!

2 Regole del gioco

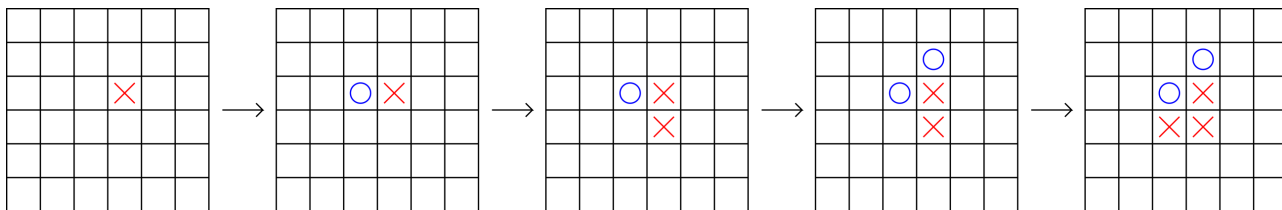
Ordine & Caos è un gioco con carta e matita e può essere considerato una variante del gioco del *Tris*. Questo gioco è stato inventato da Stephen Sniderman ed è stato reso pubblico nel 1981.

Si gioca su una griglia 6×6 . Lo scopo del giocatore *Ordine* è quello di creare una linea retta di cinque simboli uguali "X" o "O", il giocatore *Caos* deve impedirne la riuscita. La linea retta può essere o orizzontale o verticale o diagonale. Contrariamente al gioco del *Tris*, ogni giocatore può usare entrambi i simboli ad ogni mossa.

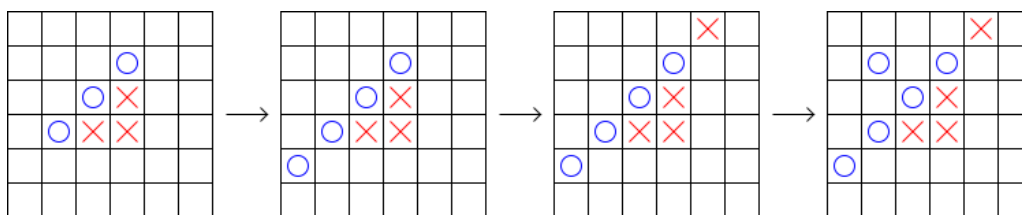
Ordine è sempre il primo a giocare, poi i due giocatori si alternano. Ad ogni turno un giocatore deve disegnare un simbolo qualsiasi tra "X" ed "O", in uno spazio vuoto della tabella. Una volta disegnati i simboli non possono più essere cancellati.

3 Una possibile partita

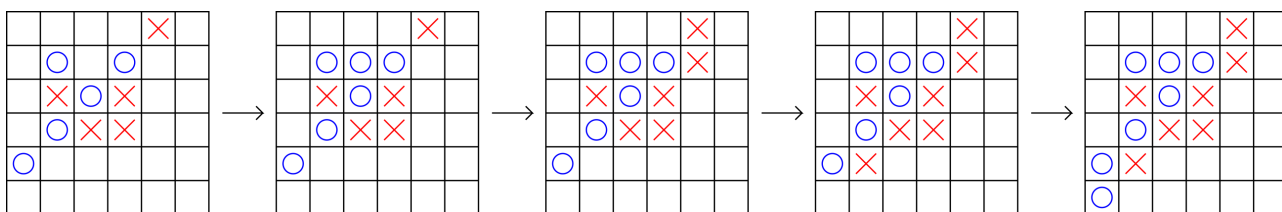
Vediamo adesso un esempio di partita.



Il trovarci di fronte a una scacchiera 6×6 già ci spaventa in quanto le mosse iniziali possibili sono molte. *Ordine* decide di mettere la sua prima "X" in una delle 4 caselle centrali. *Caos* risponde allo stesso modo mettendo un cerchio "O": con questa mossa ha già impedito la realizzazione di 5 segni di fila (sia "X" che "O") nella riga in questione. *Ordine* mette una nuova "X" sempre in una delle 4 caselle centrali e *Caos*, per contrastarlo, blocca la sua colonna con un cerchio. Osserviamo che però il blocco crea due segni "O" in fila sulla diagonale che potrebbero tornare utili al suo avversario. *Ordine* insiste con la sua strategia di "X" al centro e ne inserisce un'altra.



Caos cerca di pararsi e di bloccare sul nascere l'iniziativa di *Ordine* sulla terza riga a partire dal basso apponendo un cerchio. Di nuovo però con questa mossa favorisce il suo avversario! Ci sono infatti 3 cerchi in fila e *Ordine* ne approfitta per forzare l'avversario: ponendo un cerchio in basso nella diagonale, *Caos* è obbligato a piazzare una "X" in alto.



A questo punto *Ordine* è pronto a tessere la propria tela: decide di posizionare il cerchio in un "quasi angolo" strategico. In questo modo attua una duplice minaccia di completamento di due terne. *Caos* corre ai ripari e blocca la colonna con una "X" fra i due cerchi. *Ordine* continua imperterrito con la sua strategia e completa la terna di cerchi. *Caos* è costretto a bloccarlo perché altrimenti alla mossa successiva avrebbe perso. Decide quindi di mettere una "X" alla destra della terna, ma è proprio quello che *Ordine* voleva. Si sono formate infatti 3 croci in diagonale e con la quarta mossa da *Ordine*, *Caos* non ha più modo di bloccare il suo avversario!

				X	X
	O	O	O	X	
	X	O	X		
	O	X	X		
O	X				
O					

Osserviamo che *Caos* in questa partita non ha giocato al meglio delle sue possibilità; a volte, per bloccare l'avversario, sarebbe stato opportuno effettuare scelte diverse (viste le molteplici possibilità).

4 Commenti e strategie

Come si può notare dalla partita analizzata il *Ordine & Caos* è molto più complesso del più famoso *Tris*. Una tra le tante difficoltà per i giocatori (soprattutto per *Caos*) è quella della possibilità di inserire entrambi i simboli; a causa di questo fatto *Caos* deve stare molto attento al modo in cui blocca l'avversario: le sue mosse potrebbero ritorcersi contro.

Una buona osservazione che si può fare è quella che ci sono delle caselle "più importanti" di altre: le caselle centrali, infatti, fanno parte ciascuna di 6 possibili allineamenti di 5 segni contro i 3 o 4 allineamenti per le caselle più esterne.

Dato che sia *Ordine* che *Caos* possono inserire entrambi i segni, una buona regola per *Caos* è quella di cercare di mantenere il numero di "X" e il numero di "O" uguale durante la partita: se ci sono più "X" in gioco, è, in linea di massima, più probabile un loro allineamento.

Per *Ordine* un modo per poter vincere (supponendo che *Caos* non commetta gravi errori) è quello di riuscire a costruire una situazione in cui con una sola mossa è in grado di creare due allineamenti da 4 (che non saranno pertanto bloccabili dall'avversario). Un altro modo interessante per giungere alla vittoria è riuscire a creare una situazione simile alla seguente (è il turno di *Caos*):

	O				
X		X	X	X	
	O				
	O				
	X				

Caos è obbligato a bloccare le "X" di *Ordine* con un cerchio, ma così facendo crea un allineamento di 4 cerchi consegnando la vittoria all'avversario!

Un'ultima osservazione che possiamo fare è che a prima vista il gioco potrebbe sembrare equo: le possibilità di vittoria per *Caos* e *Ordine* sembrano infatti più o meno le stesse. In realtà il gioco ammette una strategia vincente per uno dei due giocatori. Questo risultato è stato provato grazie all'utilizzo di un calcolatore: in particolare sono state ideate alcune strategie per ridurre sensibilmente i casi da analizzare e poi, grazie a un calcolatore, sono state esplorate tutte le casistiche rimanenti. In questo articolo non riportiamo chi tra *Ordine* o *Caos* ha sempre la possibilità di vincere, ma

invitiamo il lettore a provare a formulare una propria teoria e strategia divertendosi a giocare con gli amici a questo simpatico gioco!