

Il fogliaccio degli astratti

Numero 62 - Anno 12

Gennaio 2015

Rivista ludica, la storia ed i personaggi.

I grandi del Go.

La metromachia.

W. Kramer.

Il libro dei giochi.

P. Morphy.

e tanto altro ancora ...

Il gioco è la medicina più grande.

(Lao Tse)

In questo numero

Presentazione.

I grandi del GO, *Honinbo Shusaku*.

Giochi antichi, la *Metromachia*.

Autori moderni, *W. Kramer*.

Scacchi i campioni, *P. Morphy*.

Curuana.

Gli uomini e i giochi, *R. S. Culin*.

Il libro dei giochi di Alfonso X.

I mazzi di carte, *Ganjifa*.



Per ricevere tutte le novità della rivista direttamente
sulla vostra e-mail

scrivete a ilfogliaccio@tavolando.net



Presentazione

a cura di Luca Cerrato

Durante questi anni passati alla ricerca di giochi nuovi e vecchi mi sono accorto che c'è una moltitudine di argomenti da affrontare che non è possibile concentrarli tutti in un unico numero, ma, forse, è preferibile pubblicare numeri più brevi ma che funzionino come una lente di ingrandimento su particolari argomenti, in modo da risaltarli maggiormente e non perderli in un mare di parole.

Con questo numero inizia una nuova esperienza, un nuovo modo di vedere l'ambiente ludico, per carità nessuna grande novità, ogni numero de *Il fogliaccio degli astratti* diventa tematico ed i filoni principali che tratteranno i solchi nel fertile campo ludico saranno ciclicamente quattro, numero dopo numero chiuderemo *il cerchio ludico*.

Il tema di questo numero è la storia ed i suoi personaggi ludici. Questo perché è importante far conoscere che anche i giochi hanno una storia alle loro spalle e che qualche volta non si trattano di anni, ma ben sì di millenni di partite. Si intraprende il cammino sulla nascita dei giochi e perché l'uomo gioca, sarà un lungo e nebuloso percorso con poche certezze. A proposito di uomini gran parte sarà anche dedicato alle persone che hanno dedicato parte del loro lavoro e tempo libero ai giochi.

Il secondo filone sarà nella tradizione de *Il fogliaccio degli astratti*, si rimane ancora nella storia e nel classico, in questa parte si ci concentrerà sul tema del giocare, cioè quali sono le regole e il modo migliore per praticarlo. Le varianti che si sono sviluppate nel tempo. Ultimo punto, ma non meno indispensabile si darà spazio alla tecnica di gioco.

Se nel primo tema si faranno delle riflessioni sul perché l'uomo gioca una conseguenza di questo è come si creano i giochi. Perché gli uomini oltre a giocare si producono la materia prima. Se giocare è un'arte anche il creare giochi è un'arte, l'arte nell'arte. Come

qualsiasi altra attività creativa che sia il dipingere un quadro oppure il costruire un'astronave per Marte ci vogliono delle competenze specifiche. Nella parte del game design si cercherà di capire cosa significa creare un gioco, quale sia il segreto di creare giochi e perché un gioco fa impazzire migliaia di persone.

Nella parte che chiamiamo *non solo astratti* sarà quella più dedicata ai giochi anche fuori dal mondo astratto, le novità, i giochi più praticati, quelli sconosciuti. Dai giochi astratti ai party game.

In ogni modo la rivista non perderà la propria anima astratta, e come sempre l'aiuto di tutti è il benvenuto.

In questo numero per la storia si prosegue con gli articoli del Prof. *Paolo Canettieri* su libro dei giochi di Alfonso X, per poi passare alla prima puntata dedicata alla descrizione del primo gioco di guerra ideato nel XVI secolo, la *Metromachia*.

Per i personaggi due grandi scacchisti, uno dei nostri tempi ed anche nostro connazionale Curuana e il secondo il compianto Morphy forse il più grande di tutti i tempi. Invece dal lontano Giappone un grande giocatore di Go del XIX secolo *Shusaku*. Ritornando ai nostri tempi non si può dimenticare chi ogni giorno pensa e crea i nostri giochi, in questo numero continua la ludografia di Kramer con i giochi che vanno dal 1986 al 1991.



I grandi del Go

a cura di Luca Cerrato

Le qualità che un gioco deve avere perché sia bello, interessante, affascinante e coinvolgente sono molte. Si può partire dalle regole che devono essere ben strutturate e chiare, ma questo, senz'alcun dubbio, non è sufficiente. Le regole devono dare una profondità al gioco, in altre parole i giocatori devono impegnarsi nella ricerca della strada che porta alla vittoria, nulla deve essere scontato fin dall'inizio di ogni partita. Ogni singola partita deve creare nei giocatori una *tensione emotiva*.

Per rendere un gioco una *leggenda* non sono necessari solamente i requisiti citati sopra, si entra nella *storia* quando degli esseri umani dedicano la loro vita a studiarlo. Come è facile immaginare questo non accade per molti giochi, anzi vista la molteplicità di scelta ludica d'oggi giorno prevedo che sarà sempre più difficile che un gioco sarà studiato in profondità come i classici Scacchi, Dama, Go

Questa rubrica dedicherà la sua attenzione al gioco del Go con particolare attenzione ai grandi campioni di tutti i tempi.

Non è la prima volta che inizio una rubrica su *Il fogliaccio degli astratti* senza avere le necessarie conoscenze, comunque una delle *missioni* di questa rivista è anche quella di aprire nuovi e poco esplorati percorsi ludici. Come sempre sono benvenute gli *esperti* pronti ad affiancarmi oppure a prendersi a cuore missioni ludiche come queste.

Come detto in precedenza avendo una scarsa cultura sul Go e dei suoi personaggi ho scelto di scrivere di *Honinbo Shusaku* semplicemente perché il 6 giugno 2014 un *Doodle* di Google era dedicato a questo grande maestro del gioco del Go. Da questa scoperta spero di avere aperto una piccola breccia nella mia ignoranza e nei prossimi numeri continuerò a scrivere dei personaggi che scoprirò nelle mie letture e credetemi che già solamente da questa prima puntata i maestri di Go che hanno incrociato la vita professionale di Shusaku sul goban sono numerosi.

Honinbo Shusaku nasce il 5 giugno 1829, il suo ve-

ro nome era *Kuwahara Torajiro*, per i giocatori professionisti avere differenti nomi nelle varie fasi della loro carriera era una consuetudine abbastanza diffusa durante il *periodo Edo*. Il nome di *Shusaku* lo prese nel 1841 per poi modificarlo in *Honinbo Shusaku* nel 1848, ma di questo ne parleremo più avanti.



Inoltre gli fu dato il soprannome di *invincibile Shusaku* per via delle sue vittorie negli annuali giochi di castello (o-shiro-go), ben 19 consecutive. I giochi di castello erano partite giocate nel castello dello Shogun tra i migliori giocatori di Go. Il primo evento si tenne nel 1626, dal 1664 divenne a cadenza annuale, l'ultimo fu giocato nel 1863 tra *Hayashi Hakuei* e *Yasui Sanei*.

Il suo luogo di nascita fu il villaggio di *Tonoura* sulla piccola isola di *In-no-shima*, vicino al porto di *Onomichi* che è parte dell'attuale distretto di Hiroshima.

Shusaku fu il secondo figlio di *Kuwahara Wazo*, un mercante, che sposò *Kuwahara Kame*, aveva un fratello maggiore ed una sorella più giovane.

Fu un bambino prodigio, si racconta che già all'età di sei anni la sua bravura nel gioco del Go era conosciuta in tutta la provincia. Una leggenda vuole che sua madre giocasse a Go durante la gravidanza e per molte persone questo fatto influi sul suo talento naturale. Un'altra leggenda racconta che solo le pietre del gioco calmavo i suoi pianti infantili. Nella realtà, molto probabilmente, imparò il gioco all'età di quattro o cinque anni da sua madre oppure da un ricco mercante che poi divenne il suo mecenate, *Hashimoto Yoshibei*.



Il 29 settembre 1834 padre e figlio andarono a *Onomichi* per vedere le rituali lotte di sumo che si tenevano durante la festa d'autunno nel città. Arrivati nel centro abitato il padre passò prima in un negozio per affari e mentre stava parlando con un commesso il figlio sparì, dopo averlo cercato per tutta la città ritornò al negozio e lo ritrovò addormentato dopo aver assistito ad una partita di Go tra *Orihashi* e *Hashimoto Yoshibei* famoso mercante e uomo di cultura. Shusaku si rifiutò di andare con il padre ad assistere agli incontri di sumo e Hashimoto impressionato dal grande interesse del bambino verso il gioco gli fece giocare un paio di partite con 9 pietre d'handicap. Rimase sorpreso dal suo gioco e dai miglioramenti fatti durante le partite e pregò il padre di sviluppare e coltivare il suo talento.

All'inizio del 1835 il padre andò con il figlio a *Onomichi* dal *Shodan*. *Lord Asano* ricompensò i progressi fatti dal bambino nel gioco con uno stipendio pari ad una razione per cinque persone di riso per un anno, inoltre gli furono messi a disposizione i migliori insegnanti della zona. Rimase in famiglia più di un anno continuando a studiare il cinese classico e calligrafia, altra arte in cui eccelleva.

Nell'agosto del 1841 lasciò la casa per andare a *Edo* (Tokio) per continuare i suoi studi. Nel suo viaggio, a metà Agosto, arrivò ad *Osaka* dove giocò quattro partite con due pietre di handicap con *Nakagawa Shunsetsu*, un quinto dan che aveva servito ed

insegnato Go presso lo shogun. Da notare che *Nakagawa* era talmente appassionato di Go che lasciò il compito d'insegnante a suo fratello più giovane e si dedicò completamente allo studio del gioco. *Nakagawa* si stabilì ad Osaka dove spese molto tempo alla diffusione del gioco nella regione del *Kansai*. Era molto famoso e considerato uno dei più forti giocatori della zona ed i suoi sostenitori furono molto sorpresi quando Shusaku vinse tutti i quattro giochi per ritiro. *Nakagawa* commentò le partite affermando che non era così di sicuro di vincere nemmeno se Shusaku avesse giocato con il nero senza handicap.

Queste affermazioni arrivarono anche a Kyoto ed i migliori giocatori, *Kawakita Fusatane* (quinto dan) che era stato sconfitto da *Nakagawa* trovò difficile credere che un così giovane giocatore potesse giocare ad alti livelli (idea condivisa anche da altri giocatori professionisti). Le prodezze del giovane Shusaku arrivarono anche alle orecchie dell'imperatore *Ninko*, grande estimatore del gioco, e domandò di vedere la registrazione delle mosse delle partite giocate con Nakagawa. Inoltre l'imperatore avrebbe voluto che si svolgesse una partita tra Shusaku e Kawakita, ma questa non avvenne mai.

Il 16 settembre appena arrivato a Edo, Shusaku fu promosso a 2° dan provvisorio (*nidan kaku*) da *Honinbo Jasaku*. La ragione della promozione provvisoria sta nel fatto che il posto *godokoro* era vacante e la decisione fu presa dai rappresentanti della quattro maggiori scuole di Go giapponesi. Il *godokoro* era un giocatore di livello *Meijin* (nono dan) nominato al comando del mondo del Go dal governo Tokugawa.

Una breve interruzione, ho usato più di una volta *Honinbo*, ma che cosa significa?

Honinbo era il nome di una delle quattro maggiori scuole di Go in Giappone, la più prestigiosa. Venne creata nel 1612 dal monaco buddista *Honinbo Sansa* e sopravvisse fino al 1940. Le altre tre accademie erano *Hayashi*, *Inoue* e *Yasui*.

Nei giorni precedenti al suo arrivo ad Edo, 11 settembre, andò da *Josaku* per cambiare il suo nome, il quale gli diede il carattere *saku* (strategia) dal suo proprio nome e il carattere *shu* (eccellente) da *Shuwa* per formare il nome Shusaku.

Dopo circa di dieci mesi dall'essere diventato 2° dan fu promosso a 3° dan (10 luglio 1842). L'anno seguente, il 6 ottobre fu promosso 4° dan e questa volta fu ufficialmente riconosciuto. C'erano undici 4° dan e Shusaku era il più giovane.

I suoi progressi nel gioco erano dovuti sia al suo talento naturale sia alla generosità tra alcuni dei più forti giocatori dell'epoca i quali giocarono lunghe serie di partite con lui. Tra questi ricordiamo *Ota Yuzo* (6° dan), *Kadono Tadazaemon*, il più vecchio dei figli di *Jowa* con il quale giocò per la prima volta la famosa apertura *Shusaku fusemi* (21 giugno del 1843).

Ota Yuzo e *Kadono* furono i due principali giocatori responsabili di Shusaku nei primi anni di apprendistato.

Nell'Ottobre del 1844, accompagnato dal discepolo anziano della scuola Honinbo, *Sanai Tokujiro* (4° dan), Shusaku lasciò Edo per il suo secondo ritorno a casa. Sulla strada si fermò per circa un mese a *Nagoya*, la città natale di *Ito Showa* e durante il suo soggiorno giocò quattro partite con il nero con Showa, vincendone tre su quattro.

Nel nuovo anno Shusaku visitò il castello di *Mihara* per la sua consueta udienza con il daimyo. Lord Asano lo ricompensò per la sua promozione a quarto dan con l'aumento del suo stipendio (lord Asano voleva che Shusaku diventasse istruttore della sua famiglia).

Nel 1845 Shusaku pagò una parte del suo debito con il suo ex insegnante, l'abate *Hoshin*, giocando una partita dimostrativa di Go con lui.

Nell'aprile del 1846, durante il viaggio di ritorno a Edo, giocò una partita la quale divenne un classico, una delle partite immortali della storia del Go. Nel maggio si fermò fuori Osaka e giocò quattro partite *sen-ai-sen*¹ con *Nakagawa Junsetsu* (5° dan), che aveva già battuto con due pietre di handicap nel 1841, che rimase ancora una volta sorpreso dal suo talento.

Queste vittorie aumentarono la reputazione di Shusaku, ma furono poca cosa in confronto a quello che avvenne in luglio. *Junsetsu* era il discepolo di *Gennan Inseki* il quale aveva avuto la possibilità di diventare *Meijin godokoro* all'età di 48 anni. Fu un gran privilegio per Shusaku giocare con il maestro. Il 20 luglio si svolse la prima partita che vide giocare Shusaku con il nero e due pietre di handicap, ma ben presto il maestro interruppe la partita, e giocandone una nuova sempre con Shusaku con il nero, ma senza handicap, un grande onore per un quarto dan che gioca contro un ottavo dan.

Nella prima partita con Shusaku con il nero, giocata il 21 luglio, Gennan sorprese Shusaku con una nuova variante del taisha (un famoso Joseki) e si assicurò un primo vantaggio. Nonostante la resistenza di Shusaku al termine della giornata, quando il gioco fu sospeso, Gennan era in vantaggio. Comunque al secondo giorno Shusaku giocò una splendida mossa che sorprese Gennan e ribaltò la partita. Questa mossa, la 127, è molto famosa nella storia del Go ed è conosciuta come *la mossa dell'arrossamento dell'orecchio arrossato di Shusaku*.

Le rimanenti 3 partite della serie non andarono meglio per Gennan. La seconda partita fu sospesa dopo la 59° mossa e non terminata, ma la terza e quarta furono vinte da Shusaku. Una vittoria in più e Shusaku avrebbe potuto andare in *sen-ai-sen*, cioè, l'handicap per un settimo dan contro Gennan Inseki, ma a quel punto la serie fu conclusa. Queste tre vittorie furono per Shusaku il primo grande successo della sua carriera.

In settembre Shusaku ritornò ad Edo per trovarsi promosso a 5° dan. Una curiosità, se per i dan inferiori veniva rilasciato un certificato invece dal quinto in su non si riceveva nessun attestato perché i professionisti con il quinto dan oppure superiore era po-

chi e talmente ben conosciuti che non era necessario nessun diploma.



Honinbo Shuwa(1820-1873)

Un altro grande onore stava aspettando Shusaku, infatti gli fu richiesto di diventare l'erede ufficiale di Shuwa, ma rifiutò, anche se solamente diciassettenne fu risolto nella decisione. Questo perché voleva rimanere fedele ad Asano e alla sua famiglia, che dopo tutto stava pagando il suo stipendio ed inoltre perché voleva ritornare dalla sua famiglia una volta completati gli studi ad Edo. Allora la casa Honinbo prese contatto con la famiglia Asano e dopo che ci fu il loro via libera Shusaku poté accettare l'offerta di Honinbo. Allo stesso tempo fu deciso che avrebbe sposato la figlia di Jowa.

Nel frattempo tra i due si giocò una famosa serie di diciassette partite, in tutte le partite Shusaku ebbe il nero, giocò brillantemente e vinse 13 partite su 17, in sette partite giocò la sua famosa apertura. Inoltre bisogna ricordare che fu il solo giocatore a poter cambiare il suo handicap da *josen* a *sen-ai-sen*, ma questo sarebbe significato prendere il bianco contro il suo maestro, siccome Shusaku era una persona molto modesta e rifiuto di farlo.

Il 18 agosto 1847 Josaku morì e Shuwa divenne il 14° Honinbo, il 10 ottobre anche Jowa morì. Il 16 settembre 1848 Shuwa fece formale richiesta al governo perché Shusaku fosse riconosciuto come suo erede, il permesso fu ricevuto il 22 novembre dopo i giochi di castello. Nel 1848 ricevette anche il 6° dan.

8 ottobre del 1849 Shusaku raggiunse un *tagai sen* (nessuno dei giocatori ha l'handicap) contro *Ota Yuzo*. Questo fu un importante pietra miliare nella sua carriera perché Yuzo fu il suo grande rivale. Delle 388 partite di Shusaku che sono giunte a noi ben 82 sono con Yuzo, il quale era uno dei membri del popolare gruppo conosciuto come *i quattro del Tempo* (l'epoca del Tempo che va al 1830 al 1844), gli altri erano *Yasui Sanchi*, *Ito Showa* e *Sakaguchi Sentoku*. Tra i due c'era grande rivalità ma rimasero sempre buoni amici. Fu una grande fortuna per Shusaku aver incontrato un tale avversario che gli consentì di sviluppare al meglio il suo gioco.

Nel 1854 ricevette il 7° dan.

¹il giocatore gioca tre partite con nero-nero-bianco, è l'handicap per un dan di differenza.



Già dal novembre del 1849 fece il suo debutto nei giochi di castello dove giocò per l'onore della casa degli Honinbo, adesso tutte le partite avevano un grande significato soprattutto quando giocava contro altre scuole. Molto importanti erano i giochi che si svolgevano una volta l'anno al casello di Edo in presenza dello Shogun, qui le partite contavano per decidere i meriti dei giocatori.

Nel novembre del 1850 nei giochi di castello vinse ancora una volta contro *Sakaguchi Sentoku*, la differenza nella apertura era troppo grande. Comunque la sua quarta partita, un *o-konomi*, contro Ito Showa, fu il più difficile di tutti i giochi di castello.

Gli anni del decennio del 1850 e l'inizio degli anni '60 è il periodo della maturità di Shusaku dove non solo bisogna ricordare il suo record nei giochi di castello, ma anche per il suo *bango* in cui un incontro è una serie di partite con un avversario. Il più famoso di questi furono i suoi *nijubango* (13 incorni) con *Ota Yuzo* nel 1853 e il suo *jubango* (10 incontri) con *Murase Shuho* (il 18° Honinbo) nel 1861.

Un giorno verso la fine del 1852 un gruppo di giocatori professionisti che includeva *Yasui Sanchi*, *Ito Showa*, *Sakaguchi Sentoku* e *Hattori Seitetsu* si ritrovarono insieme ad una festa tenutasi a casa di un ricco appassionato di Go, *Akai Gorosaku*. Durante una conversazione si arrivò a parlare di chi fosse il più forte giocatore del tempo, e la decisione fu ben presto presa, non poteva che essere Shusaku. Comunque c'era chi non era d'accordo per esempio *Ota Yuzo*, l'unico che aveva fatto risultati contro di lui. Quando Shusaku raggiunse *tagai-sen* contro *Ota Yuzo* nell'ottobre del 1849, i due avevano giocato sei partite e ognuno aveva vinto due volte con il nero, le rimanenti due partite non furono terminate. La reazione di Yuzo stimolò l'interesse di Akai Gorosaku il quale prontamente decise di sponsorizzare un'ulteriore incontro tra i due rivali.

Il *sanjubango* tra Yuzo e Shusaku è il più famoso bango del periodo classico. L'incontro iniziò il 27 Gennaio 1853, e Yuzo fece una buona partenza vincendo la prima partita. Comunque quando vinse il diciassettesimo incontro in giugno Shusaku aveva un vantaggio di quattro giochi, forzando Yuzo al handicap di *sen-ai-sen*. La cruciale differenza era che Shusaku vinse tre partite con il bianco, mentre il meglio che aveva fatto Yuzo con il bianco era di ottenere un *zigo*. Shusaku continuò a far bene dopo che l'handicap fu cambiato, vincendo tre dei successivi 5 giochi, ma Yuzo replicò nella 23° partita e gestì in sicurezza un *zigo* giocando con il bianco. Yuzo fu soddisfatto con questo successo e decise di continuare la serie. Shusaku stesso commentò che la 23° partita fu probabilmente il capolavoro di Yuzo. Tre anni dopo, 1856, Yuzo morì durante un viaggio nella regione di Echigo.

Nel 1853 incorniciò la fine del periodo *d'oro del Go* e dei giochi di castello, infatti in quell'anno il Giappone incominciò ad avere le prime relazioni con il mondo occidentale e il governo di *Tokugawa* entrò nella sua ultima decade. In alcune lettere scritte ai genitori Shusaku era molto preoccupato dei giochi di castello degli anni 50. Nel 1854 per la prima volta nella sua carriera non c'era un *o-konomi go*, ed era molto dispiaciuto. La popolarità del *o-konomi go* era sempre stato un segno di quanto era florido il gioco perché queste partite erano giocate per espresso volere dello shogun quando attendeva ai giochi di castello.

Peggio ancora, nel 1855 non si tennero i giochi di castello questo a causa di un grande terremoto che causò alcuni danni al castello di Edo. Comunque, nonostante questo i giochi di castello ripresero nel 1856, *o-konomi go* furono giocati solo nel 1859 e nel 1861. Shusaku morì prima che i giochi venissero aboliti. Il 15 novembre 1862 ci fu un incendio al castello di Edo, così la cerimonia dei giochi del castello del 17 novembre fu cancellata, sebbene le partite erano già state giocate, erano iniziate l'undici dello stesso mese. Anche nel 1863 la cerimonia fu cancellata e i giochi di castello non furono giocati.

Nel gennaio del 1857 Shusaku lasciò Edo per la sua quarta visita a casa, nel viaggio era accompagnato da *Kadono Kamesaburo*, il terzo figlio di Jowa, il quale sotto il nome di Nakagawa Kamesaburo diede un notevole contributo alla modernizzazione del gioco del Go nel periodo Meiji, divenendo il secondo presidente del *Hoensha*. La coincidenza volle che durante il viaggio i due scoprirono un prodigio, *Mizutani Nuiji*. Shusaku misse alla prova Mizutani con due partite con handicap 4 pietre che il giovane (undici anni) vinse come anche la partita con 3 pietre di handicap.

Durante il 1855 e il 1861 Shusaku giocò solo 60 partite, cioè fu un periodo relativamente poco attivo, molti di questi giochi erano con giovani giocatori quindi, dal suo punto di vista partite didattiche più che veri e propri incontri. Comunque anche qui ci sono tre serie di giochi degni di nota. Per esempio

Kajikawa (discepolo della casa Honinbo) vinse 7 partite con handicap di due pietre ed anche un gioco con il nero.

La seconda serie fu giocata nel 1859 con *Ebiza-wa Kenzo* (discepolo della casa Yasui), il quale con il nome di *Iwasaki Kenzo* divenne un forte giocatore del periodo Meiji. Giocò un jubango con due pietre d'handicap guadagnando 7 vittorie e tre sconfitte e poi cambiando l'handicap in sen-ni (alternando nero e due pietre) subì tre sconfitte su tre giochi.

La terza serie, la più importante della storia del Go, fu giocata con *Murase Shuho* un possibile erede di Shusaku. *Murase* aveva una storia simile a Shusaku, proveniva da una famiglia povera, ma ebbe un colpo di fortuna, suo padre, carpentiere, abitava vicino alla residenza Honinbo in *Ueno* ed ebbe la possibilità di sviluppare il suo talento. Fu il più forte discepolo di Shusaku, per dissapori interni al Honinbo non prese subito il posto di Shusaku, solo nel 1886 divenne il 18° Honinbo. In ogni modo fu uno dei più forti giocatori degli ultimi anni del 19° secolo.

Nel 1861 i due giocarono un formale jubango, il quale fu un grande successo per Shuho, vinse sei partite, tre perse e un jigo. Una vittoria in più e avrebbe cambiato l'handicap a sen-ai-sen, ma non ebbe la possibilità di giocare un'altra partita con Shusaku.

Il jubango con Shuho si concluse il 7 novembre. Dopo quel mese *Iemochi*, il 14° Tokugawa shogun, che era molto appassionato di Go tenne entrambi gli ordinari *o-shiro-go* e il *o-konomi* giochi. Giocando con il bianco Shusaku vinse facilmente contro *Hayashi Monnyu* e *Hayashi Yubi* e questi furono gli ultimi giochi completi che giocò.

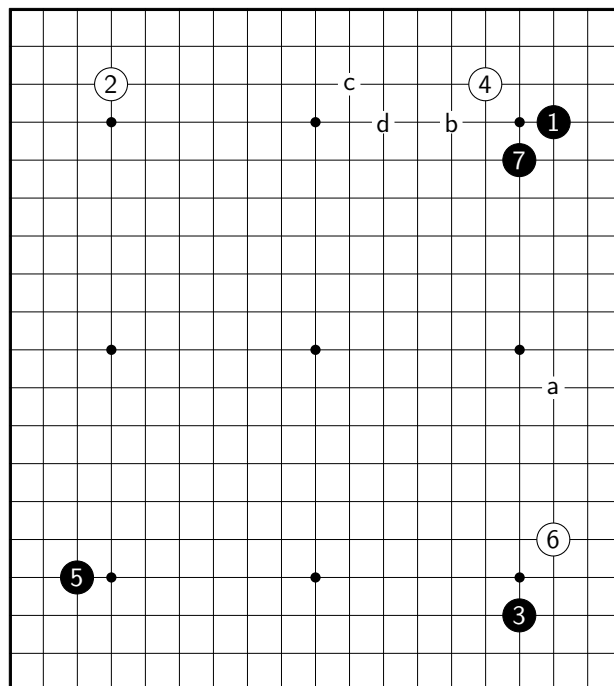
Il 12 dicembre Shusaku ricevette la notizia che sua madre era morta e per rendere omaggio alla sua anima digiuno per 110 giorni. Un'ulteriore cattiva notizia arrivò nel marzo del 1862 quando morì il suo benefattore Hashimoto Yoshibei.

A metà dell'estate un'epidemia di colera colpì Edo ed un numero di discepoli di Honinbo furono colpiti dalla malattia. Ignorando i tentativi di Shuwa di fermarlo Shusaku curò i malati con la conseguenza che anche lui fu infettato. La sua salute ancora debilitata dai 100 giorni di digiuno subì un fatale attacco, il 3 agosto iniziò a vomitare sangue e il nove ci fu una tregua che fece sperare in un recupero, ma nei giorni successivi ci fu un peggioramento e morì all'una di pomeriggio.

Shuwa era con il cuore a pezzi come se avesse perso un figlio. In una lettera al padre di Shusaku scrisse *... quando penso che cosa deve essere il vostro dolore io passo i miei giorni con le lacrime che scorrono sulla mia faccia. Shusaku fu veramente una persona di grande talento naturale, e il suo talento fu riconosciuto da chiunque. Che era il più adatto a divenire godokoro era riconosciuto dallo shogun (Iemochi) e dai devoti del Go. Questa prematura scomparsa mi fa sentire come in un sogno.*

Dopo aver letto la vita di questo grande giocatore adesso mi occuperò alla parte ludo-tecnica incominciando con la descrizione della sua famosa apertura.

Quando si parla di fuseki stile Shusaku si intendono le prime tre mosse del nero, con le pietre che *ruotano* intorno ai punti *Komoku*.



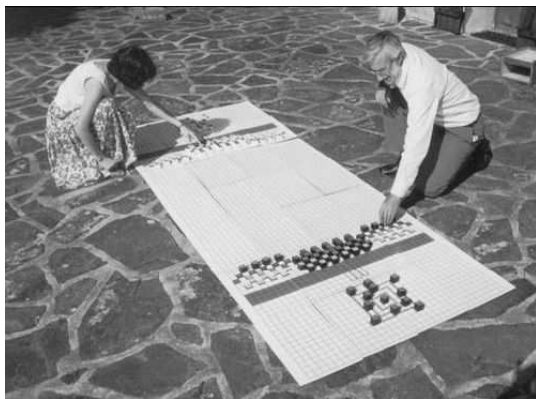
Questa posizione non fu inventata da Shusaku, ma da lui studiata in modo approfondito, rifinandola ed aggiungendone sui varianti. Lo scopo di questa posizione è semplificare il gioco per il nero restringendo le opzioni del bianco in apertura. Nelle mani di Shusaku questa disposizione divenne un arma formidabile per il nero e ha mantenuto la sua popolarità fino ai giorni nostri. Shusaku ha approfondito in modo generico una strategia la quale prende in esame tutte le possibili contro mosse avversarie. Con il suo gioco era in grado di costruire una posizione vincente prima di entrare nella fase del medio gioco.

Ritornando al diagramma di sopra il 4 bianco è una buona mossa d'approccio. Il giocare il 6 bianco serve per prevenire la chiusura dell'angolo del nero che fa un kosumi in 7, Shusaku era molto orgoglioso di questa mossa che portava grandi vantaggi nel corso del gioco. Questa mossa previene il bianco dal forzare il nero in una posizione bassa pressando in 7 poi da al nero tre buone continuazioni; *a*, *b*, *c*. Il nero in *a* è una estensione combinata con un pincer una mossa così desiderabile che il bianco di solito anticipa con una estensione sul lato destro con la prossima mossa. Il nero in *b* forza il bianco in una bassa posizione in alto mentre costruisce spessore per il nero. Il nero in *c* è un pincer, alternativo *a* e *b* se il nero vuole giocare più aggressivo.

L'apertura ha perso qualcosa ai giorni nostri quando si giocano le partite con il komi, per questo i giocatori preferiscono giocare *d* al posto di 7.

Sito di riferimento, <http://senseis.xmp.net>

Bibliografia *Invincible, the games of Shusaku*, John Power, Kiseido publishing Company.



Giochi antichi.

tratto da *La métromachie ou la bataille géométrique* da Board Games Studies

In passato si è dedicato più di un numero al gioco medioevale della Rithmomachia descrivendone le sue non semplici regole. Un gioco matematico basato fortemente sulle progressioni, molto in voga verso l'anno mille. Gioco creato da monaci tedeschi proprio per facilitare l'apprendimento della matematica, quello che lo rende interessante ai miei occhi è proprio la sua creazione come strumento educativo, inoltre potrebbe essere il war game della storia.

In questo numero la prima parte di un altro gioco a sfondo matematico e creato dal nulla, a differenza della Rithmomachia la Metromachia non è mai stata giocata. L'articolo originale è tratto dalla rivista *Board Games Studies* 2/1999, si ringrazia Stefania Bracale per la traduzione dal francese.

La Metromachia o battaglia geometrica

di Michel Boutin e Pierre Parlebas

Il gioco e il suo autore

La Metromachia è un gioco di simulazione militare da tavolo poco conosciuto che sembrerebbe non essere mai stato studiato prima d'ora e il cui testo originale, scritto in latino, non era ancora stato tradotto. Pubblicato a Londra nel 1578, questo gioco è stato inventato da un professore universitario di Cambridge, *William Fulke*.



Nato a Londra nel 1538, questo autore ha studiato numerose discipline, quali la matematica e la teologia, interessandosi anche all'astronomia.

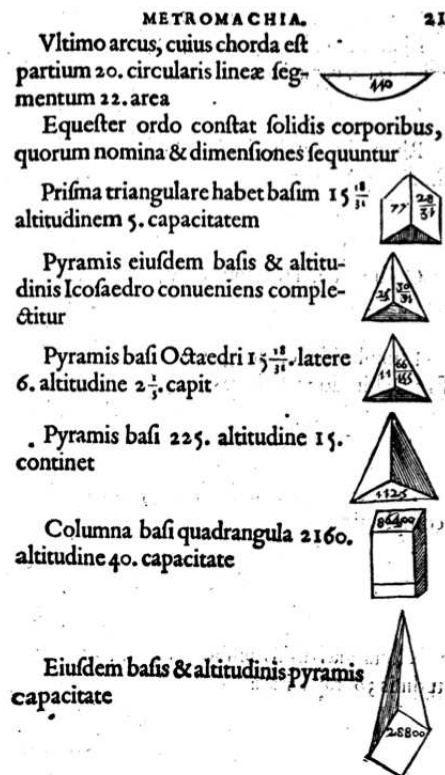


Fig 1, la pagina 21 del libro di William Fulke

Dotato di una grande vivacità e conoscenza interdisciplinare, W. Fulke è autore di decine di pubblicazioni di cui tre sui giochi con pedine. Il primo

di questi tre testi, datato 1563, descrive la *Rithm-machia*, gioco a pedine fondato sui numeri, praticato dal XI al XVI secolo dalle classi sociali istruite. In realtà quest'opera fu pubblicata all'insaputa del suo vero autore: *Rafe Lever*, insegnante contemporaneo di W. Fulke. Questa pubblicazione testimonia l'interesse precoce di W. Fulke verso i giochi e la loro relazione con la matematica.

Il secondo testo, pubblicato a Londra nel 1571, descrive un gioco apertamente ispirato all'astrologia in cui due giocatori si sfidano su un tavolo sul quale sono rappresentati i dodici segni zodiacali. Questo gioco, creato da W. Fulke, viene chiamato *Uranomachia* ed è composto da pezzi che rappresentano gli

astri principali: Sole, Terra, Luna, Marte, ecc.

Il terzo testo, infine, espone un altro gioco inventato da W. Fulke, la *Metromachia*, pubblicato in latino a Londra nel 1578. La traduzione di questo testo di 51 pagine (Fig. 1) è riportata alla fine di questo articolo; per ragioni di spazio, la prefazione (di 5 pagine) è stata eliminata e la descrizione dei pezzi e della loro posizione sul tavoliere (11 pagine) è stata sostituita da una rappresentazione in forma tabellare (Fig. 2 e 3). Sembra che la *Metromachia* non abbia avuto molti seguaci; ciononostante, si trovano esemplari di questo testo in molte biblioteche europee: Londra, Oxford, Vienna, Monaco (Zollinger 1996).

a - La fanteria

Nome	Simbolo	Lato	Altezza	Perimetro	Superficie
		c	h	p	S
Triangoli					
Equilatero acuto	Taè	12		36	3888
Isoscele acuto	Tai	12	12		72
Scaleno acuto	Tas	14	8		56
Isoscele ottuso	Toi	32-20-20	12		192
Scaleno ottuso	Tos	21	8		84
Isoscele rettangolo	Tri	8	8		32
Scaleno rettangolo	Trs	14	7		49
Quadrilateri					
Quadrato	Ca	15		60	225
Rettangolo	Re	60	36		2160
Losanga	Lo	10	9	40	90
Parallelogramma	Pa	10	7		70
Poligoni					
Pentagono	P5	4 2/3			38
Esagono	P6	16	14	84	672
Ettagono	P7	12	9		378
Ottagono	P8	10	12	80	480
Icosagono	P20	6	19	120	1140
Linee curve					
Cerchio	Ce	Diam :42		132	1386
Ovale	Ov	20 arc 22		44	220
Semi cerchio	Dc	Diam :14			77
Segmento	Sg	20 arc 22			110

Figura 2 i soldati.

La logica interna di gioco

La *Metromachia* è un gioco a pedine che simula la guerra tra due eserciti, il cui scopo di ognuno è di mettere l'altro fuori combattimento. Si svolge su un tavolo di $33 \times 52 = 1716$ caselle. Essendo i componenti di un esercito strettamente solidali tra loro, ognuna delle due *squadre* può essere considerata come un super-giocatore ai sensi della teoria dei giochi. Questo scontro si presenta quindi come un *duello*, o meglio come *un gioco a due giocatori e a somma zero*

secondo la formula di *Von Neumann*.

Questo gioco, che si svolge a turni sequenziali, ben distinti, è definito *discontinuo* o *discreto*. Alcuni giochi di questa categoria sono detti *simultanei*, nel senso che gli avversari prendono le decisioni contemporaneamente, durante lo stesso turno (*Diplomacy*, *Il cavaliere nero...*); gli altri, detti *alternati*, di cui fa parte la *Metromachia*, prevedono che i giocatori prendano decisioni a turno e sono nettamente più numerosi (*Dama*, *Ludo*, *Mancala*, ecc.).

b - I cavalieri

Nome	Simbolo	Base	Altezza	Volume
		S	h	V
I triangoli per origine				
Prisma di triangolo	PR-T	15 18/31	5	77 28/31
Piramide di icosaedro	PY-I	15 18/31	5	25 30/31
Piramide di ottaedro	PY-O	15 18/31	2 1/5	11 66/155
I quadrati per origine				
Piramide di quadrato	PY-C	225	15	1125
Colonne di rettangoli	CO-R	2160	40	86400
Piramide di rettangoli	PY-R	2160	40	28800
Prisma di losanga	PR-L	90	10	900
Piramide di losanga	PY-L	90	10	300
Colonne di losanga	CO-L	90	60	5400
Prisma di parallelogrammo	PR-P	70	21	1470
Piramide di parallelogrammo	PY-P	70	21	490
Colonne di parallelogrammo	CO-P	70	36	2520
I poligoni per origine				
Colonne di pentagoni	CO-5	38	5	190
Piramidi di pentagoni	PY-5	38	5	63 1/3
Colonne di esagoni	CO-6	672	48	32256
Piramidi di esagoni	PY-6	672	48	10752
Colonne di ettagoni	CO-7	378	42	15876
Piramidi di ettagoni	PY-7	378	42	5292
Colonne di icosagono	CO-20	1140	60	68400
Colonne di icosagono	PY-20	1140	60	22800
Le linee curve per origine				
Cilindri	CYL	1386	48	66258
Cono	CON	1386	48	22176
Doppio cono	DCO			44352
Ovale di rivoluzione	OVR			88704

c - I capi e il generale

Nome	Simbolo	Lato	Volume
I capi			
tetaedro	T	12	203 1103/2335
Esaedro	H	15	3375
Ottaedro	O	6	91 63/155
Docaedro	D	4 2/3	760
Isocaedro	I	6	519 11/31
Il generale			
Sfera	S	Diam: 42	38808

Figura 2 (continua) : I pezzi. 26 cavalieri, cinque capi ed un generale.

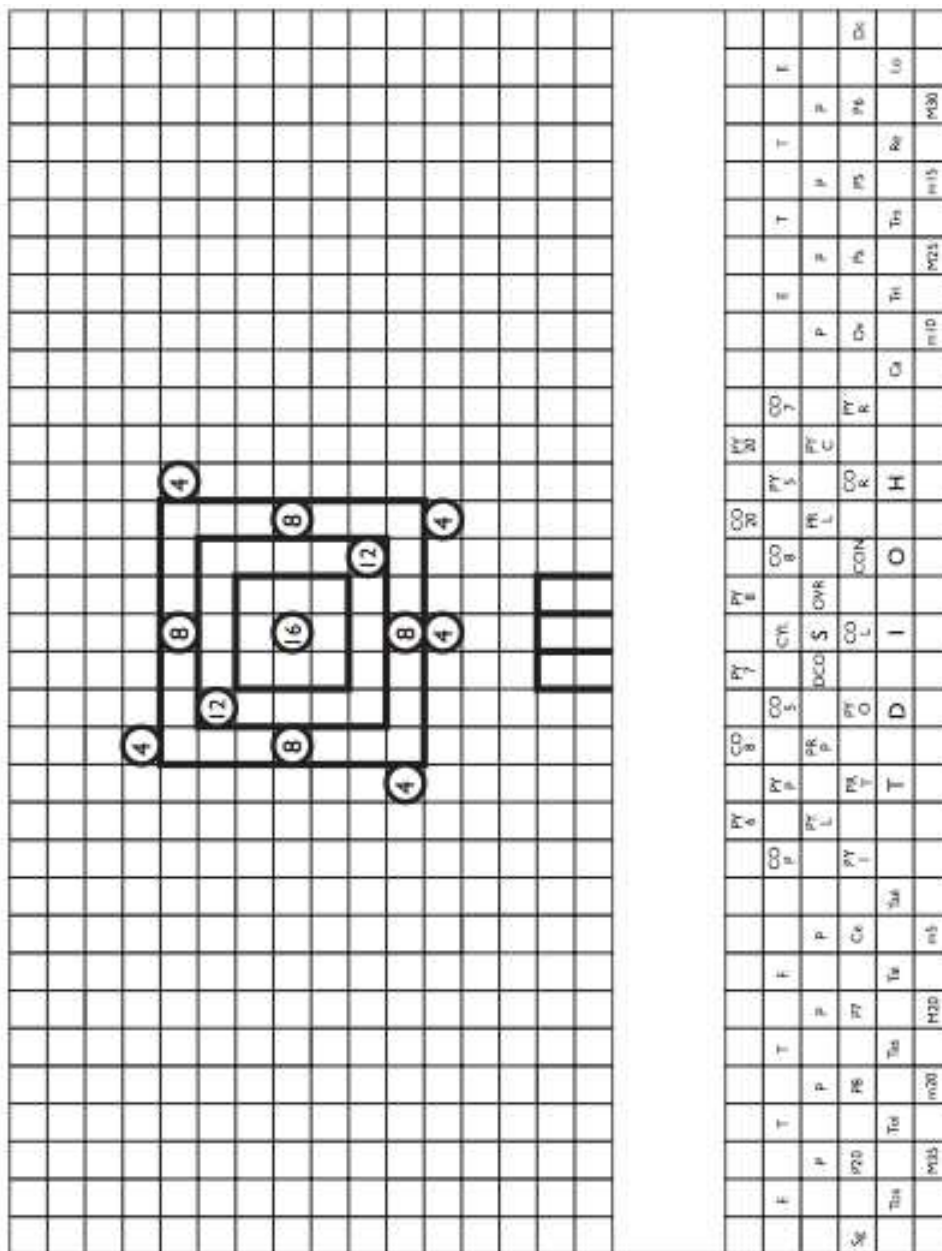


Figura 3: Il campo di uno dei due giocatori e la posizione di tutte le sue parti . Nel suo libro , W. Fulke non fa uso di simboli che rappresentano le parti, da disegni di massima.

- 60 parti in movimento autonomi di cui 52 soldati e otto mortai.
- 16 pezzi di cui 4 tonnellate trasportate (T), 4 scale (E) e 8 raggi (P).
- 12 pezzi fissi e distruttabili, tra cui 11 torri e una torre (nominale da 4 a 16).

Una caratteristica del duello in questo gioco è la simmetria. I due eserciti, situati l'uno di fronte all'altro a inizio partita, sono rigorosamente composti dallo stesso numero di individui e si trovano in posizioni identiche ai due lati opposti. Ogni esercito è composto da 52 soldati, ognuno con un proprio status, diverso da quello di tutti gli altri: ci sono, ad esempio 20 fanti con poteri di presa diversi l'uno dall'altro, 26 cavalieri e 6 ufficiali ognuno con specifici attributi. Siamo in presenza di un eccezionale caso di differenziazione dei poteri e dei ruoli ludici spinto all'estremo, mai osservato in altri giochi se non in rari casi come nella *Rithmomachia*. La *Metromachia* è davvero un caso limite in quanto ognuno dei

52 pezzi è unico e si ritrova rigorosamente identico nei due eserciti (cosa che non accade nella Rithm-machia, gioco nel quale i ruoli nelle due squadre non sono simmetrici).

Ogni membro di un esercito ha il potere, eventualmente associandosi con un compagno, di abbattere qualsiasi componente della squadra avversaria, qualunque sia il suo status. I pezzi si spostano in maniera diversa (per slittamento o salto, con direzioni e numero di caselle variabili) a seconda del proprio status. Anche i tipi di presa cambiano a seconda del pezzo e questo, a dire il vero, crea non poche difficoltà a chi cerca di capire il meccanismo del gioco. Alcune prese sono il risultato di un calcolo basato sugli attri-

buti degli attaccanti, di chi subisce l'attacco e sulla distanza che li separa (alcuni esempi sono riportati nel capitolo successivo). I pezzi colpiti sono ritirati dal gioco.

Una delle originalità di questo gioco consiste nell'attribuire ad ogni esercito dei pezzi mobili non autonomi, che possono essere spostati e utilizzati dai soldati: otto travi, quattro scale e quattro botti per ogni esercito. Inoltre, ogni formazione dispone di otto cannoni mobili e autonomi divisi in due gruppi: quattro cannoni a tiro *teso* e quattro cannoni a tiro *parabolico*, ognuno di essi è unico e possiede proprie caratteristiche specifiche.

Per quanto riguarda il territorio, a ogni estremità del tavoliere ogni squadra dispone nel proprio campo di una fortezza il cui torrione, obiettivo della partita, è protetto da undici torri. I cannoni possono abbattere queste dodici costruzioni che, dopo essere state distrutte, saranno ritirate dal gioco. Un fossato, situato tra i difensori e le mura, assicura una protezione supplementare della cittadella sbarrando la strada all'avversario; questo fossato potrà essere attraversato dagli assalitori con l'aiuto delle travi.

La Metromachia appare come un gioco simmetrico sotto numerosi aspetti, sia sul piano metodologico, degli status e dei ruoli ludici, che su quello degli oggetti e dello spazio. Questa simmetria onnipresente conferisce a questo gioco una caratteristica di approcci sociali molto marcata: una perfetta parità di chance per le due squadre.

Il gioco termina con la vittoria della squadra che, grazie alla sua progressione sul territorio, riesce a occupare il torrione nemico o che porta la squadra avversaria alla fame distruggendo i suoi approvvigionamenti (le botti con i viveri). Si tratta quindi, teoricamente, di un *gioco finito* in quanto prevede un punto di arresto; in realtà le situazioni che si creano durante il gioco sono così complesse che facilmente ci si trova a giocare partite interminabili con numerosi rimbalzi di azioni da una parte all'altra. La Metromachia è quindi un gioco a *punteggio limite*, cioè un gioco il cui risultato non è ottenuto alla fine di una durata predefinita ma al raggiungimento di un obiettivo con un punteggio ben preciso.

Questo duello è a informazione completa, particolarità che ritroviamo in numerosi altri giochi di pedine (Rithmomachia, Scacchi, Go, ecc...) ma non in tutti (Battaglia navale, Attaque, ecc...). In altri termini, ogni giocatore è totalmente informato su ogni comportamento del proprio avversario nel momento stesso in cui quest'ultimo esegue l'azione, e può quindi partecipare senza ambiguità allo sviluppo dell'albero del gioco.

La Metromachia non prevede nessun generatore di azzardo, quale ad esempio un dado. Ci troviamo davanti a un gioco di riflessione, quindi, basato sulla "ragion sufficiente", come scriveva *Leibniz*, un gioco in cui dominano calcolo e strategia e da cui l'azzardo è completamente escluso.

La matematica: il motore del gioco

La Metromachia presenta l'originalità di essere in parte basata su nozioni matematiche: la gerarchia militare delle pedine è legata alla geometria e inoltre un elevato numero di prese si realizza attraverso dei calcoli.

La forma geometrica e le dimensioni delle pedine

I 52 soldati sono fisicamente rappresentati da forme e volumi che simboleggiano il loro grado e la loro funzione (nel gioco lo *status* e il *ruolo*):

- Figure piane per i 20 fanti.
- Solide per i 26 cavalieri.
- I cinque poliedri platonici per gli ufficiali.
- La sfera per il generale (Fig. 2).

Le forme geometriche e le dimensioni determineranno, per ogni pedina, una parte delle possibilità di spostamento e di presa.

In testa all'esercito si erige il generale, rappresentato dalla sfera, la figura più nobile. Gli ufficiali, assumono la forma di cinque solidi platonici, poliedri che simboleggiano l'armonia dell'universo agli occhi dei matematici dell'antichità ai quali si riferisce W. Fulke.

Gerarchizzare i rapporti umani in un gruppo sociale aiutandosi con la geometria è un'idea divertente, che è stata utilizzata anche dal pastore anglicano *Edwin A. Abbott*, nel 1884, in un romanzo intitolato *Flatland*. Quest'opera racconta le avventure di un matematico, A. Square, residente a Flatland, paese a due dimensioni dove alcuni abitanti (le linee rette) sono gerarchicamente più in basso, mentre altri (i poligoni) sono ai ranghi superiori (a seconda del numero di lati dei corrispondenti poligoni).

Il calcolo nella presa dei pezzi

Una buona parte del funzionamento del gioco è basato sul calcolo. La maggior parte delle prese si può realizzare solo rispettando regole che utilizzano calcoli talvolta semplici, talvolta più complessi: la vera difficoltà del gioco non consiste nel calcolo in sé ma nell'individuazione delle condizioni che portano alla sua esecuzione.

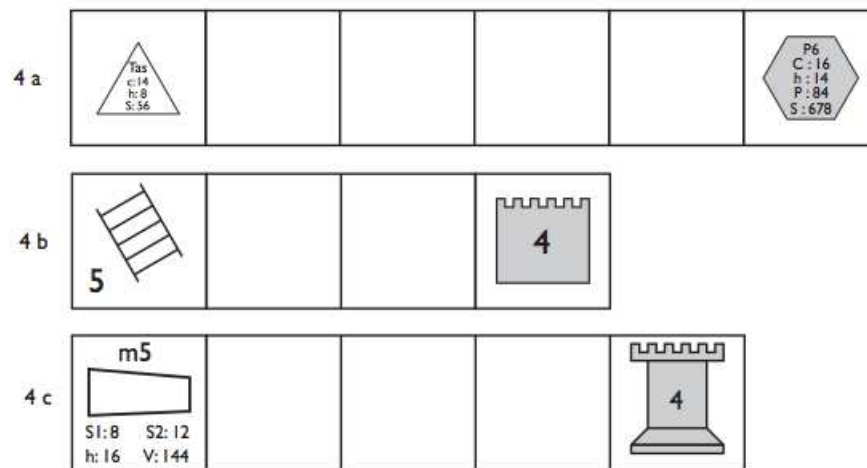


Figura 4, esempio di presa.

4a: L'esagono (P6) può prendere il triangolo (Tas). Infatti, il numero 14 è una caratteristica del pezzo (P6), ed è separato dal triangolo 4 quadrati (Tas) la cui superficie è uguale a 56. La cattura è possibile perché possiamo scrivere: $14 \times 4 = 56$.

4b: La scala di lunghezza pari a 5 può permettere all'attaccante di attraversare il muro altezza pari a 4 perché il piede della scala è 3 caselle dalla torre (Teorema Pitagora può essere applicato: $5^2 = 4^2 + 3^2$).

4c: Bombarda di prima categoria (m5) può attaccare la torre di altezza pari a 4, perché le due parti sono separate da 3 caselle. In effetti, l'uguaglianza di Pitagora è soddisfatta: $5^2 = 4^2 + 3^2$.

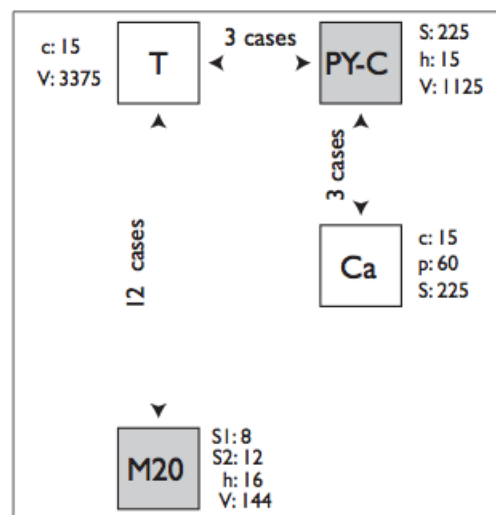


Figura 5, Esempi di combinazioni di prese.

Piramide a base quadrata (PY - C) può essere catturata e rimossa dal tavoliere perché viene attaccata da due parti opposte: il tetraedro (T) e il quadrato (Ca). Infatti, il volume della piramide ($V = 1125$) è pari alla seguente formula: Volume (PY - C) = [lato (T) x Area (Ca)] / 3 caselle. Abbiamo: $(225 \times 15) / 3 = 1125$. Inoltre, la bombarda (M20) può distruggere il tetraedro avversario si trova a 12 caselle (vedi Figura 7).

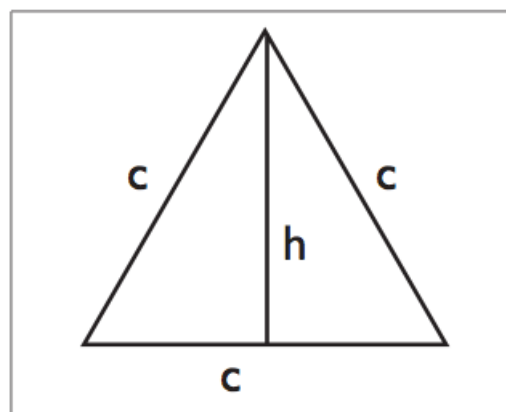


Figura 6, Il triangolo equilatero

- Lato: $c = 12$
- Altezza: $h = (12^2 - 6^2)^{1/2} = 108^{1/2}$
- Misurare la superficie $S = 1/2 (CXH) = (3888)^{1/2}$
- Il quadrato della lunghezza della superficie $(S)^2 = 3888$

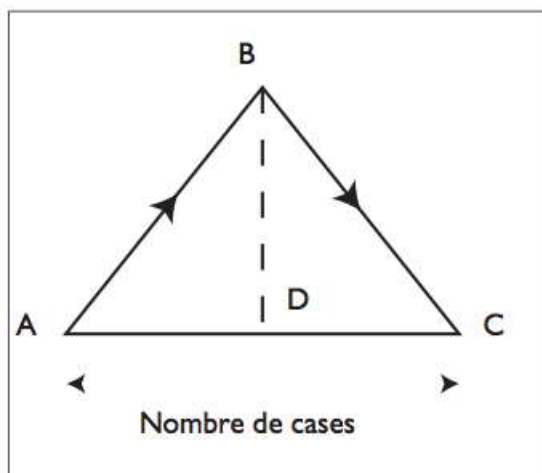


Figura 7, Bombarde di seconda categoria (indicata con M20 , M25 , M30 e M35) Tutte le bombarde (quattro in ciascuna categoria) hanno la stessa forma e lo stesso volume; il loro angolo di innesco è identico. Tuttavia , i proiettili della bombarda di seconda classe raggiungono il loro bersaglio sparando energizzante, la traiettoria è assimilata come la sequenza di due lati uguali di un triangolo isoscele : AB e BC (punto C è il bersaglio) .

Ad esempio, il tiro della bombarda M20 (situata in A) passa per il punto B la cui proiezione al suolo è di 6 caselle da : $AD = 6$. In effetti, una bombarda ha colpito il suo bersaglio m10 (altezza della torre 8) sparo allungato a 6 caselle, come indicato dalle regole del gioco . Dato che $AC = 2 \times dC$, il proiettile raggiunge il target C a 12 caselle. Tutti le bombarde rispettano lo scenario di classe corrispondente.

Affinché vada a buon fine, la presa delle pedine solide (cavalieri e ufficiali), deve essere effettuata da due attaccanti della squadra avversaria, e deve soddisfare una rigida relazione di uguaglianza, che coinvolge le dimensioni delle tre pedine e il numero di caselle che le separano. La presa delle pedine piane (fanti) può essere fatta anche da una sola pedina avversaria, a condizione che sia soddisfatta una relazione di uguaglianza che coinvolge la distanza che separa le due pedine e alcune grandezze che le caratterizzano (Fig. 4). Talvolta la situazione si complica e si creano reti di quattro o più pedine che interagiscono contemporaneamente l'una con l'altra. (Fig. 5)

Ogni pedina, come abbiamo già visto, possiede un proprio status ed è caratterizzata da grandezze ben definite (lato, altezza, perimetro, superficie e volume). William Fulke ha definito le operazioni di presa adattandole alle caratteristiche di ogni pedina. I calcoli da eseguire sono estremamente semplici - addizione, moltiplicazione, divisione - ma ogni singolo episodio di presa è legato ad un'operazione diversa. Ne segue un intreccio inestricabile di casi particolari che ne impediscono ogni generalizzazione.

Segnaliamo che W. Fulke si è confrontato con i numeri irrazionali quando ha definito le grandezze di alcune figure; così l'altezza di un triangolo equilatero si ottiene tramite irrazionali (altezza = [lato : 2] x 31/2). I matematici antichi, da cui si era ispirato W. Fulke, non erano a proprio agio con i numeri irrazio-

nali, cosa che metteva in difficoltà l'autore. Di fronte a questi problemi, W.Fulke ha trovato il modo per aggirare l'ostacolo, ad esempio evitando di considerare l'altezza del triangolo equilatero, o sostituendo la superficie di questo triangolo (che sarebbe un irrazionale) con il quadrato della superficie stessa (il quadrato di una radice quadrata restituisce il numero iniziale) (Fig. 6). Una difficoltà simile si presenta con le linee curve di alcune figure, nei cui calcoli compare il numero irrazionale pi greco. Per superare l'ostacolo, W. Fulke utilizzò delle approssimazioni, prendendo il numero intero immediatamente superiore.

Due spettacolari esempi dell'utilizzo del calcolo nelle operazioni di presa sono forniti dal ricorso alle scale per superare le mura e dai tiri dei cannoni per abbattere le torri. Entrambe le azioni sono calcolate con il *teorema di Pitagora*. Nel caso delle scale, il quadrato delle lunghezza della scala deve essere uguale alla somma dei quadrati dell'altezza delle mura e della distanza della scala dalle mura stesse. Per distruggere le torri, i tiri tesi dei cannoni del primo gruppo devono anch'essi rispettare l'equazione di Pitagora: il quadrato dell'altezza della torre sommata al quadrato della distanza che separa questa torre dal cannone deve essere uguale al quadrato della distanza percorsa dal proiettile per raggiungere la parte alta della torre; la condizione che permette di sganciare un tiro vincente implica che la grandezza scritta sul cannone (m5, m10, m15 e m20) sia uguale alla lunghezza di questa traiettoria.

Notiamo, strada facendo, che W. Fulke ha commesso qualche imprecisione, se non qualche errore; ad esempio sostituisce la parabola della traiettoria delle palle dei cannoni del secondo gruppo (M20, M25, M30 e M35) con la linea tagliata formata dai due lati di un triangolo isoscele. (Fig. 7). Si lascia andare ancora a qualche piccola disattenzione, ad esempio, nel calcolo delle grandezze dell'ettagono o nella valutazione del volume dei cannoni (158,9 e non 144 come scritto).

Gioco di simulazione oppure gioco astratto?

La Metromachia offre l'occasione di farsi qualche domanda sulla nascita, i contenuti e l'evoluzione dei giochi.

Una caratteristica evidente di questo gioco è il realismo degli episodi di guerra che propone. Siamo in presenza di un gioco di simulazione che tenta di riprodurre il più fedelmente possibile i tratti principali dell'assedio di una fortezza. Il gioco rappresenta una guerra statica di presa di un fortino e utilizza esclusivamente dati dell'epoca di riferimento: composizione e gerarchia degli eserciti, materiale, armi (cannoni), cittadella, fossato e campo di battaglia. L'attenzione ai dettagli ha spinto W. Fulke a far trasportare dai soldati le travi, le scale e le botti. L'obiettivo da raggiungere è realistico per l'epoca medievale: prendere possesso del torrione avversario o affamare la popolazione assediata tramite esaurimento dei viveri (botti). I meccanismi di presa si avvicinano anch'essi il più possibile alle reali limitazioni di movimento e di forza dei singoli elementi. Il significato dell'oggetto ludico proposto da W. Fulke non può essere quindi colto senza considerarne il contesto sociale e storico.

Se è vero che la situazione militare simulata dalla Metromachia - una guerra di assedio ad una fortezza - era già quasi obsoleta nel 1578, in compenso il desiderio di razionalizzazione e controllo dell'azione tramite calcoli che compare nel gioco, è tipico di quell'epoca.

C'è da dire che oltre alle peculiarità sociali e di guerra del suo secolo, in questo gioco si riscontrano caratteristiche che superano la sua epoca. Lo stile del gioco lo rende applicabile anche a situazioni molto diverse. Così, la struttura del duello simmetrico nella Metromachia si può ritrovare in molte altre attività ludiche. Propone quindi un sistema di interazioni facilmente generalizzabile.

A dire il vero, ci si potrebbe anche stupire per l'approccio così simmetrico della Metromachia. Sul campo di combattimento, nelle situazioni reali, lo scontro messo in scena è asimmetrico: un esercito assedia una fortezza e non si riscontra nessun tipo di reciprocità. Si potrebbe quindi pensare che questa struttura di duello simmetrico risponda ad un modello sociale amato da W. Fulke, e senza dubbio questa scelta rappresenta alcuni fenomeni sociali della sua epoca. Il duello simmetrico presenta la particolarità

di un combattimento tra pari e propone un modello puro di uguaglianza di possibilità. Si noterà che questa struttura è fortemente valorizzata nelle mentalità e nei giochi del XX secolo.

Un gioco di simulazione sembra avere due grandi destini possibili: restare un gioco di imitazione adattando alcuni dei suoi tratti originali alle situazioni esterne, o trasformarsi in un nuovo gioco perdendo ogni riferimento sociale e diventando così una struttura astratta. Nel primo caso il gioco continua a dipendere dalle caratteristiche sociali che ne definiscono i contenuti e il funzionamento (Kriegspiel, Wargame, giochi di guerra); rimane un gioco di riproduzione e di simulazione. Nel secondo caso, l'attività si distacca dai riferimenti sociali che venivano simulati e diventa essenzialmente un insieme di funzioni definite da regole che hanno perduto la loro portata simbolica. Il gioco non ha più nessun valore simbolico, o più precisamente, può accogliere una molteplicità di simbolismi diversi (Scacchi, Mancala, Gioco dell'oca, La volpe e le oche, ecc.). Da un lato la metafora fedele di una situazione culturale, dall'altro una struttura astratta indipendente da ogni stretto riferimento sociale.

Tra i giochi che nascono come giochi di simulazione, alcuni rimangono della stessa categoria (Monopoli, Diplomacy, Risk, wargames...) mentre altri si trasformano e diventano giochi astratti (gli Scacchi, nati dal Chaturanga). Alcuni giochi, invece, entrano direttamente nella categoria dei giochi astratti senza passare lo stadio preliminare del gioco di simulazione (Reversi, Hex, Abalone...). La Rithmomachia può essere classificata tra questi ultimi. Pur facendo riferimento ad uno scontro militare, come sottolineava Claude de Boissière nel 1556, la Rithmomachia non è altro che una misera e poco convincente simulazione. Può essere considerato quindi a tutti gli effetti un gioco astratto. William Fulke, che lo ha pubblicato, lo conosceva molto bene e se ne è chiaramente ispirato per inventare la Metromachia di cui ha deliberatamente accentuato, al contrario, la dimensione di simulacro.

Un anello mancante

Come collocare la Metromachia nel contesto dei giochi? Si tratta ovviamente di un gioco di simulazione che è rimasto tale per la buona ragione che non è mai stato davvero praticato e che non ha avuto quindi l'occasione di evolversi. A questo titolo si potrebbe rimettere in causa la classica affermazione secondo la quale i Kriegspiele del XVIII secolo sarebbero un'innovazione senza validi precedenti. La Metromachia appare, così come già descritto nelle pagine precedenti, come un gioco di simulazione molto realistico di scenari militari. Può essere considerato un precursore dei giochi di guerra, o meglio *l'anello mancante* nella categoria dei giochi di guerra.

Un secolo dopo la Metromachia fa la sua apparizione il *Gioco dei re* di Christoph Weickmann (1664) nel quale ogni giocatore dispone di venti pezzi che rappresentano rispettivamente la nobiltà, il clero e

l'esercito. Il tavolo è astratto, e la logistica sulla quale si basa ogni conflitto armato è inesistente. Bisogna poi aspettare la fine del XVIII secolo per vedere apparire tutta una serie di giochi di simulazione militare, chiamata *Kriegsspiele*, decisamente più realistici. Abbandonando ogni riferimento agli scacchi, questi giochi mettono in contrapposizione due eserciti con il materiale dell'epoca su un tavolo che rappresenta un terreno di scontro con tanto di sbarramenti, fiumi, ecc. Tutti questi elementi erano già presenti nella Metromachia due secoli prima.

Nel XIX secolo, i *Kriegsspiele* si svilupparono essenzialmente in Prussia. Il più celebre tra questi, inventato da von Rewitz nel 1811, fu distribuito, con qualche miglioria, a tutti i reggimenti sotto l'impulso del generale von Moltke. Il gioco fu largamente distribuito negli ambienti militari e non fu mai diffuso all'esterno. Tuttavia, dopo la pubblicazione di *Little War* nel 1913 da parte di H. G. Wells, i giochi di simulazione militare iniziarono a essere distribuiti fuori dagli stati maggiori. Solo nel 1952 questo tipo di giochi, conosciuto con il nome *wargames*, venne diffuso su larga scala grazie a Charles Roberts e alla sua società di giochi della Avallon Hill.

I *wargames* sono stati anche protagonisti della grande avventura dei *giochi di ruolo*. Due irriducibili giocatori americani degli anni settanta, Gary Gygax e Dave Anderson, hanno saputo far evolvere i classici *wargames* verso il fantasy con la creazione di personaggi immaginari: mostri, draghi, personaggi oscuri dei sotterranei, ecc. Tuttavia non bisogna confondere i *wargames* con i giochi di ruolo (Guiserix, 1997).

L'aspetto pedagogico

Abbiamo ricreato un esemplare di questo gioco il cui tavolo misura 1,5 m di lunghezza per 1 m di larghezza (Fig. 8 e 9). Su ogni pezzo di legno sono state incise le proprie dimensioni. Non siamo riusciti a portare a termine una partita: innanzitutto sono necessarie numerose ore di studio del testo di W. Fulke, riportato di seguito a questo articolo, per entrare in confidenza con le regole di un gioco molto complesso; inoltre, la messa in opera delle tattiche, gli spostamenti e le prese dei pezzi presentano grosse difficoltà. Il gioco così come è nel suo stato originale ci è sembrato praticamente ingiocabile. La principale caratteristica della Metromachia è la sua enorme complessità.



Figura 8: la ricostruzione di una partita di metromachia. Entrambi i giocatori hanno i pezzi disposti nella posizione iniziale.

Nonostante il vocabolario militare utilizzato nel gioco, sembrerebbe che W. Fulke non avesse pensato al suo gioco come un modo per insegnare tattiche di guerra, ma piuttosto per avvicinare allo studio della geometria in una prospettiva pedagogica. Senza cadere nella trappola dei giochi cosiddetti educativi, che trasformerebbero un divertimento in una lezione di matematica, c'è da dire che l'introduzione di operazioni di calcolo legati alla logica delle varie situazioni può essere molto interessante. Sotto questo aspetto, la Metromachia appare come un gioco particolarmente stimolante. L'attribuzione ai vari pezzi di proprietà legate alla propria forma geometrica di capacità d'interazione legate ad una logica interna di tipo matematico conferisce alla Metromachia un'indiscutibile originalità.

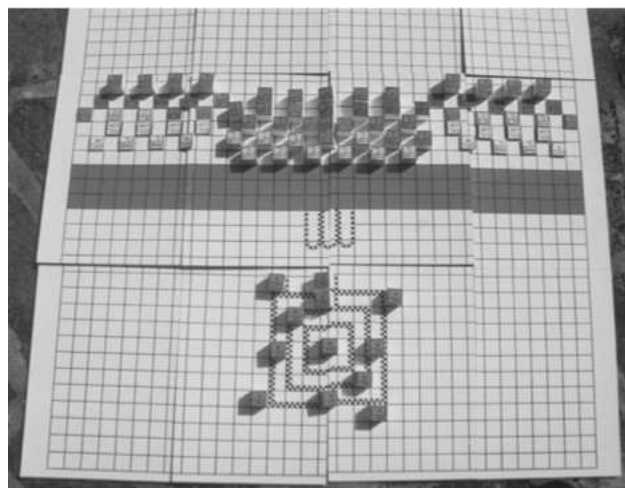


Figura 9, Uno dei campi: l'esercito, il fiume e la cittadella. Le specifiche sono elencate sulla parte superiore dei pezzi.

Bibliografia:

Abbot, Edwin A. 1884. *Flatland: A Romance of Many Dimensions* (traduction en français, Anatolia 1995).

Boissière, Claude de 1556. *Le tresexcellent et ancien ieu pythagorique, dict Rythmomachie....*, Paris: Guillaume Cauellat.

Boutin, Michel 1999. *Le livre des jeux de pions*, Paris: Bornemann.

Fulke, William 1571. *OYPANOMAXIA, hoc est astrologorum, lvdvs,*, Londini, Per Thomann Eastum & Henricum Middletonm.

Fulke, William 1578. *METROMAXIA, sive lvdvs geometricvs*. Londini: Thomas Vautrollerius.

Il fogliaccio degli astratti viene creato utilizzando il programma di scrittura

L^AT_EX

Per le migliori parole i migliori caratteri.

Per maggiori informazioni:



www.guitex.org



Autori moderni.

a cura di Luca Cerrato

Secondo appuntamento con i giochi di Kramer dal 1986 al 1991. Da evidenziare alcuni titoli che hanno fatto anche la storia dei giochi, *Auf Achse*, vincitore del gioco dell'anno in Germania nel 1987, ambientato nel mondo dei trasposti su gomma. Rimanendo nel mondo dei viaggi perchè non citare *Around the World in 80 Days* tratto dall'omonimo libro di Jules Verne. Per i giochi più astratti *Forum Romanum* un semplice gioco di posizionamento. Da non scordare anche il gioco di corse automobilistiche *Daytona 500* ed infine scoprite anche ben tre giochi cooperativi.

1986

Burgenland

Questo gioco è la prima versione del famoso gioco Torres, da due a quattro giocatori.



Around the World in 80 Days

Il gioco è liberamente tratto dal famoso libro di Jules Verne, *Il giro del mondo in 80 giorni*.



Nel gioco ognuno *interpreta* il personaggio del libro, *Fogg*, che per scommessa deve fare il giro del mondo in 80 giorni, si possono usare diversi mezzi di trasporto: i treni, le carrozze, i vaporetti ed anche muoversi sul dorso di un elefante.

Per fare il giro del mondo si parte da Londra cercando di essere il primo a ritornare nella capitale inglese. Il giro del mondo sarà fatto giocando delle carte e senza usare dei dadi.

Il tabellone viene piazzato nel centro del tavolo, la rosa dei venti viene posizionata vicino ad uno dei quattro mezzi di trasporto. Ci sono 60 *carte azioni* (carte viaggio e speciali) e 40 *carte chance*.



Nel proprio turno il giocatore può fare 2 scelte:

- Prendere una oppure due carte azioni dal mazzo e non muoversi.
- Giocare una carta e muoversi sul percorso di quante caselle indicate dalla carta. La casella di arrivo può prevedere delle ulteriori azioni.

La rosa dei venti determina quale tipo di mezzo utilizzare, ci sono delle carte speciali, che si possono sempre giocare e permettono di cambiare il mezzo di trasporto. Altre carte speciali fanno arretrare i pezzi avversari oppure danno una spinta al proprio pedine.

1987

In der Falle

Uno dei primi giochi di Kramer, bisogna attraversare la foresta evitando le trappole dei ladri. Ci si muove lanciando dei dadi speciali. Da due a quattro giocatori.



Auf Achse

Questo gioco si può tradurre in italiano *Sulla strada*, nel 1987 ha vinto il premio gioco dell'anno. E' una gara di autotrasportatori, chi riesce a stipulare i migliori contratti ed ad evaderli il più veloce possibile guadagnerà più soldi e sarà eletto il vincitore.



Ogni giocatore sceglie il colore del proprio camion e lo posiziona su una casella della mappa che non sia una città. Insieme al denaro i partecipanti avranno inizialmente delle carte contratto per portare le merci da una città all'altra.

Durante il proprio turno si lancia un dado a sei facce, il risultato determina di quante caselle si deve muovere il proprio camion. Bisogna muoversi del numero preciso di caselle indicato dal dado a meno che non si raggiunga una città di partenza oppure di destinazione di un contratto. Su una casella ci può stare un solo camion alla volta, nel caso un giocatore dovesse terminare il movimento su una casella occupata allora dovrà posizionare il suo segnalino su quella libera precedente. Il risultato 1 del dado dà la

possibilità di spostare il segnalino *Lavori stradali*. Se il risultato è 6 si può scegliere di muovere il camion da 1 a 6 caselle.



Ogni camion può portare al massimo 6 merci, la capacità di trasporto può essere aumentata con l'acquisto di un rimorchio.

Oltre ai contratti che si ricevono inizialmente durante la partita si possono acquisire altri che verranno messi all'asta. Tutti i giocatori possono fare le proprie offerte, ma il prezzo di rilancio è scritto sul contratto.

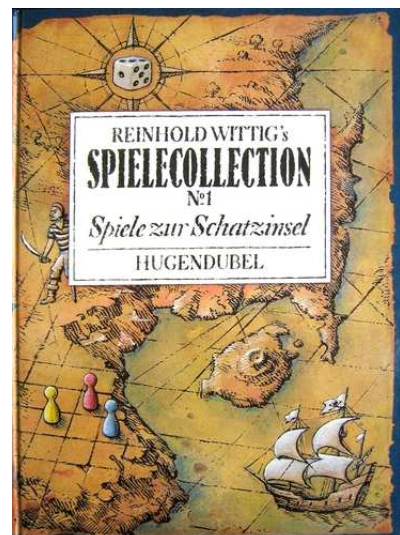
Sulla strada i giocatori possono trovare dei lavori in corso ed ingorghi che non permettono il transito oppure rallentano il viaggio.

Quando un giocatore arriva nella città di consegna guadagna i soldi del contratto e svuota il proprio camion.

Il gioco finisce quando non ci sono più contratti pubblici oppure un giocatore ha evaso tutti i suoi contratti. Il vincitore è colui che ha più soldi.

1988

Reinhold Wittig's SPIELECOLLECTION No. 1 Spiele zur Schatzinsel

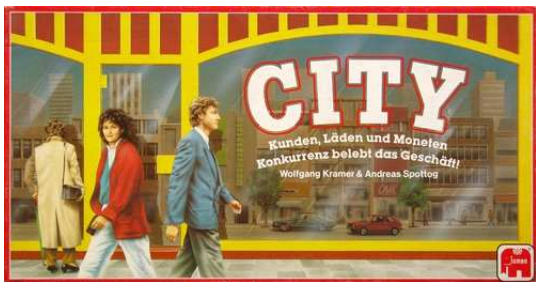


Si tratta di un libro, anzi di un libro gioco, il primo di una serie a tema. Alcuni di essi furono pubblicati negli anni successivi, a questa serie parteciparono una serie di autori tra cui anche Alex Randolph.

City

Gioco creato insieme a *Andreas Spottog*, il tavoliere rappresenta la zona commerciale di una città con i

relativi negozi. I giocatori, da due a sei, si muovono di negozio in negozio facendo avanzare il proprio segnalino su un percorso numerato. Oltre a fare acquisti si possono anche comprare delle attività commerciali.



Lo scopo del gioco è quello di fare più profitti possibili. Ogni guadagno del giocatore fa avanzare il relativo segnalino sul percorso numerato, il primo giocatore che arriva sulla casella verde è il vincitore.

Gli acquirenti sono rappresentati da 7 pedine con precise caratteristiche.

- *Bonzo*, pedina nera, è il più importante, il potente magnate e spendaccione dell'allegria compagnia, vale tre punti.
- Due pedine blue, dei ricchi clienti, valgono due punti l'uno.
- Tre pedine marroni, clienti comuni, valgono un punto l'uno.
- Il ladro, un incubo per i commercianti, vale meno due punti.



Iniziando dal giocatore più giovane si piazzano i *pezzi clienti* nelle caselle grigie e rosse, uno per casella. I clienti hanno un *naso* che ne indica la direzione di movimento, su una casella ci può stare un solo acquirente.

All'inizio del gioco ogni giocatore ha quattro negozi su cui posizionerà un proprio segnalino ed una sola attività rossa (un supermarket).

Il turno di gioco è diviso in tre parti:

- Lanciare il dado è muovere un cliente.
- Il cliente nel negozio e conseguente modifica dei punti.
- La possibilità di espandere e/o acquistare nuovi negozi.

Movimento cliente.



Bisogna muovere un pezzo anche se si avranno degli svantaggi, il pezzo viene mosso di un numero di caselle indicato dal dado. Lo spostamento deve avvenire nella direzione del naso, si possono saltare altri acquirenti, ma non occupare la stessa casella. Un cliente che raggiunge un bivio deve scegliere una nuova direzione.

Gli acquisti.

Al termine del movimento un cliente acquisterà nel negozio in cui è arrivato. I punti guadagnati dal proprietario del negozio si calcolano tenendo conto del *valore* del cliente e del numero di segnalini di proprietà presenti sul negozio (i segnalini possono essere più di uno se si è allargato il negozio). Se un acquirente finisce su una casella rossa allora continuerà a fare acquisti anche nei turni successivi anche se non si è mosso (regola che non si applica al primo turno di gioco).



Ingrandire l'attività.

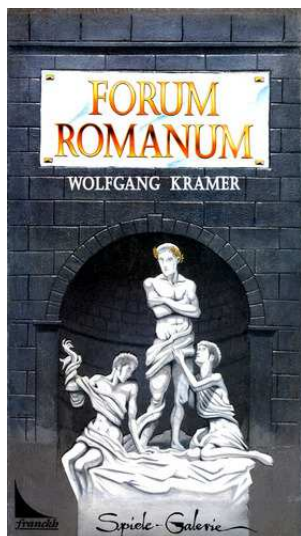
Ci sono due tipologie di attività, quelle sulle caselle rosse (posizionate agli angoli ed incroci) e le altre. Durante il suo turno il giocatore può acquisire solo un'attività rossa al costo di 5 punti mentre ne può acquistare un numero a piacere delle altre attività al costo di 3 punti l'una.

Un negozio si può espandere una sola volta per turno, un rosso costa 3 punti gli altri 2 punti. Quando i marcatori delle attività finiscono non si possono fare altre espansioni.

Il gioco a termine quando il segnalino di un giocatore raggiunge oppure oltrepassa la casella verde sul percorso dei segnalini.

Forum Romanum

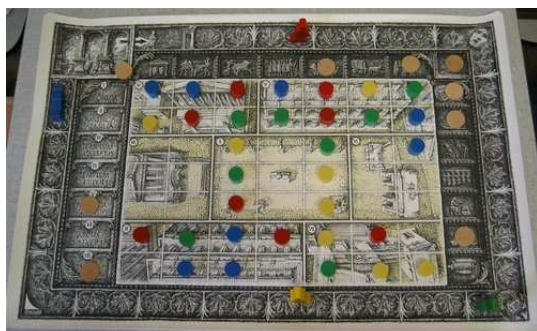
Un semplice gioco di piazzamento di pedine da tre a sei giocatori ambientato, come dice il titolo, in un foro romano.



A seconda del numero di giocatori si hanno a disposizione un diverso numero di pezzi, da 10 pezzi in tre giocatori fino a 5 pezzi in sei giocatori.

Il gioco consiste nel piazzare, a turno, un proprio pezzo su una casella vuota. Una volta posizionati si muove un pezzo in una qualsiasi casella vuota.

Si fanno punti quando si *chiude* una riga, colonna oppure diagonale. Importante una linea che ha generato dei punti non potrà essere più usata. Il giocatore che ha la maggioranza di pezzi su una linea guadagna tanti punti quante sono le caselle. Il giocatore in minoranza perde 4 punti, in caso ci siano più giocatori con meno pedine allora perdono entrambi due punti (non avere pezzi in una colonna vuol dire essere l'ultimo).



Se ci sono giocatori a pari merito con più pedine si aspetta che qualcuno lasci la linea interessata.

Il gioco termina quando tutte le linee sono stati contate (in caso di parità su una linea si dividono i punti).

1989

Im 7. Himmel

Una possibile traduzione in italiano del titolo potrebbe essere *Il settimo cielo*, è un gioco di percorso a chi arriva per primo all'ultima casella con la giusta accoppiata di colore - segnalino (partner/compagno) e carta compagno.



Ad ognuno dei giocatori (da 2 a 6) viene inizialmente associato un *compagno* rappresentato da un segnalino colorato (in gioco ci saranno sei *pedine compagno*), questo compagno potrà cambiare durante la partita giocando carte speciali oppure arrivando su caselle speciali.

Ad inizio partita vengono piazzati i *sei compagni* colorati sulla casella di partenza, *il giardino della festa*. Le sei *carte compagno* vengono mischiate e distribuite una per giocatore, per finire ognuno riceve 12 *carte simpatia* (non vengono fatte vedere) che permetteranno di muovere i pezzi compagni sul tabellone. Infatti ogni carta è colorata con uno dei sei colori dei pezzi compagni sul tabellone. In questo mazzo di carte possiamo trovare due tipi di carte:

- *Carte scambio*, permettono di cambiare il compagno (i giocatori si scambiano la carta compagno).
- *Carte movimento*, riportano di quanti spazi muovere il corrispondente pezzo oppure muovere indietro di uno oppure due spazi.

Tra le carte movimento c'è ne sono alcune speciali che permettono di scambiare compagno e prendere delle carte, muovere uno o più pezzi compagni in ultima posizione, di tre caselle in avanti ed altre. Nel giocare una carta movimento si muove il corrispondente compagno.



Quando un pezzo compagno raggiunge il settimo cielo ed un giocatore ha la carta compagno dello stesso colore allora è il vincitore.

Midnight Party



Un gioco per bambini dove anche i grandi si possono divertire. *Mezzanotte con il fantasma* può essere giocato da due a otto giocatori. È il compleanno del fantasma Hugo e i proprietari del castello hanno deciso di organizzare una festa. Hugo è un grande appassionato di nascondino quindi ogni invitato parteciperà al gioco e cercherà di non essere trovato dal fantasma.

Nel gioco si avrà a disposizione una serie di pedine, il numero varia a seconda del numero di giocatori:

- Due giocatori, sei figure a testa.
- Tre giocatori, cinque figure a testa.
- Quattro giocatori, quattro figure a testa.
- Cinque giocatori, tre figure a testa.
- In sei, sette oppure otto, due figure a testa.

Nella prima fase del gioco, quando arrivano gli invitati, vengono posizionate le figure sulla galleria del castello, a turno si deposita una figura in una casella (in questa fase un solo personaggio per casella).

Quando tutti gli ospiti sono arrivati allora a turno si muove un proprio personaggio lanciando il dado, se esce il simbolo del fantasma in un lancio allora Hugo sale le scale di tre caselle.

Gli ospiti non possono entrare nelle stanze del castello fin quando il fantasma non è arrivato in cima alle scale. Quando Hugo fa la sua comparsa in galleria allora gli ospiti si nasconderanno in una delle stanze del castello.

Importante, in una stanza ci potrà essere solamente un ospite. Si entra nelle stanze anche con un numero non esatto del dado, solo nelle stanze dei *Trofei* e dei *Giochi* si dovrà entrare con il numero esatto (guadagnando 3 punti). Con il lancio del dado si dovrà muovere una ed una sola figura.



Quando arriva in cima alle scale Hugo cattura tutti gli ospiti che sono a distanza di tre caselle.

Chi si rifugia nella biblioteca e nella lavanderia perderà un punto.

Gli ospiti come anche Hugo dovranno muoversi sempre in senso orario.

Hugo cattura ogni ospite che salta (si muove quando esce il simbolo del fantasma). Chi viene catturato per primo perde 9 punti il secondo 8 e così via. Un round finisce quando sono stati catturati tutti gli ospiti che non hanno trovato rifugio nelle stanze.

Si giocheranno tre round, chi alla fine a meno punti è il vincitore.

1990

Terra Turrium

Gioco astratto da due a quattro giocatori in cui bisogna costruire e controllare torri di differente altezza ponendo la propria bandiera. Le torri possono avere sei altezze differenti da uno a sei blocchi.



Ogni giocatore a sei bandiere, vince chi riesce a sistemare una sua bandiera su una torre di altezza di un blocco, una su una torre alta due e così via fino ad una torre alta sei.

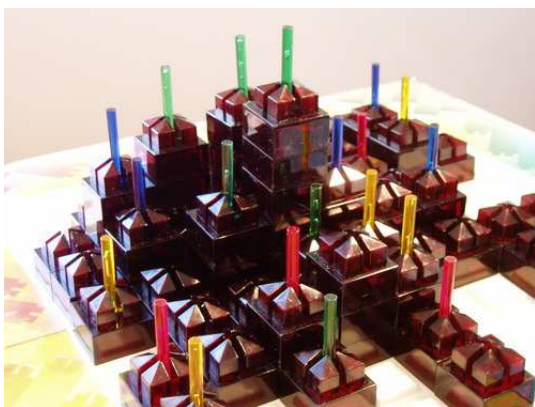
A seconda del numero di giocatori si utilizza tutto il tavoliere (quadrato di 10x10 caselle) oppure una sua parte. Il territorio è diviso in quattro territori, uno per giocatore.

- In quattro giocatori si pone un blocco su ogni casella ed inoltre due blocchi nelle 16 caselle centrali.
- In tre giocatori le righe esterne rimangono vuote, il resto come nella disposizione a quattro.
- In due giocatori, le righe esterne continuano a rimanere vuote, mentre sulle rimanenti si pone un solo blocco.

Il turno di gioco è composto da tre fasi:

- Prendere un blocco.
- Costruire una torre.
- Muovere una bandiera.

Ogni giocatore sceglie un territorio e piazza le proprie sei bandiere su sei blocchi. Con tre giocatori un blocco rimane non occupato mentre con due giocatori ognuno avrà due territori a testa, ma sempre sei bandiere.



1. Prendere un blocco.

Si possono prendere fino a tre blocchi, uno da un territorio avversario, mentre dal proprio se ne possono rimuovere due oppure tre. In tre giocatori si trattano le caselle vuote come territorio avversario.

Non si può rimuovere un blocco che ha una bandiera, inoltre in un territorio avversario bisogna tener conto della regola del *lato libero*. La suddetta regola stabilisce che solo i blocchi che hanno un lato libero possono esser presi, con una torre i blocchi in alto devono avere un lato libero, ma anche quelli inferiori devono essere liberi.

2. Costruire una torre

I tre blocchi presi dovranno essere posizionati su qualsiasi spazio senza alcuna bandiera, non potranno ritornare nella loro posizione iniziale.

3. Muovere una bandiera.

Per questa fase si hanno cinque punti i quali potranno essere divisi tra ognuna delle proprie bandiere, non si è obbligati ad usare tutti i cinque punti. Muovere di uno spazio costa un punto, le mosse sono solo ortogonali. Si può far salire oppure scendere di un livello una bandiera, si può piazzare una bandiera in campo avversario.

Catturare una bandiera avversaria muovendo su uno spazio occupato da un avversario, in questo caso si pagano dei punti in più, alla stessa altezza si paga un punto in più, catturare a un livello superiore costa 2 punti in più mentre ad un livello inferiore nessun punto.. Più di una bandiera può essere catturata nello stesso turno.

Se una bandiera è catturata in proprio territorio allora è una mossa difensiva, mentre una cattura in campo avversario allora è una mossa d'attacco, si possono fare al massimo cinque attacchi. La bandiera catturata ritorna al legittimo proprietario e rimpiazzata durante il terzo turno.

Clever Einkaufen

La traduzione del titolo potrebbe essere *acquisti intelligenti* ed è un gioco promozionale di una società di vendita via posta (nulla a che fare con i moderni acquisti on-line, la diffusione di internet era ancora da venire), da notare il gioco è stato prodotto dalla Ravensburger.



Ogni giocatore inizialmente ha 5.000 marchi tedeschi e cercherà di comprare più prodotti possibili. Per far questo si muove il proprio pedone intorno al tavoliere sul quale riporta 20 prodotti, dei quali solo cinque sono disponibili in ogni momento, connessi da percorsi.

Se si raggiunge uno dei prodotti disponibili il giocatore può piazzare uno dei suoi quattro pezzi sulla carta prodotto. Queste carte portano una serie di prezzi per ogni giocatore che permette di ridurre il prezzo in cinque passi. Alla fine del proprio turno si può decidere di avanzare fino a due dei propri pezzi di uno spazio sul percorso dei prezzi. Se si raggiunge la fine del percorso dei prezzi tutti i giocatori devono comprare il prodotto, persino se non si ha un pezzo su quella carta. Ogni giocatore paga il prezzo che il suo pezzo indica.

Il gioco finisce appena un giocatore non ha più soldi. Il giocatore con più soldi è il vincitore. Il gioco include anche carte evento e pezzi che bloccano i movimenti avversari.

Tabajana: Flucht von der Feuerinsel



Siamo su un'isola dove un vulcano sta per eruttare e gli abitanti del villaggio devono aiutarsi a vicenda per imbarcare più risorse possibili da portare nel nuovo villaggio.

Un gioco collaborativo da due a cinque giocatori, lo scopo è la sistemazione di alcune casse di differente colore prima che la nave lasci l'isola.

Cash

Creato in collaborazione con Jürgen P. Grunau, gioco di carte da tre a sei giocatori in cui si è dei ladri che devono aprire delle casseforti.



Ci sono tre tipi di mazzi di carte:

- *Mazzo delle casseforti*, 35 carte.
- *Mazzo carte bonus*, 25 carte.
- *Mazzo delle chiavi*, 4 serie da 15 carte.

Ad inizio partita le *carte chiave* vengono separate in quattro mazzetti e messe a faccia in su ed i giocatori scelgono quattro *carte chiave* da tenere in mano nascoste. In tavola vengono girate sette *carte casseforti*. Ogni cassaforte ha quattro differenti chiavi ed ogni cassaforte ha un valore da 4 a 16.



Durante il suo turno un giocatore può effettuare una delle due seguenti operazioni

- Prendere una carta chiave a sua scelta.
- Aprire una cassaforte.

Solo il giocatore di turno può aprire una o più casseforti se riesce ad aprirne due o più riceve una carta bonus di 10 punti. L'ultima carta cassaforte delle sette rimaste in tavola ha un bonus di 10 punti.

Dopo aver aperto una serie di sette casseforti si mettono in gioco altre sette.

Quando tutte le 35 casseforti sono state aperte il giocatore con più punti è il vincitore.

Quando una carta chiave è esaurita allora una carta bonus da 10 punti è messa sotto le casseforti che hanno quella chiave.

Die Goldene Eins

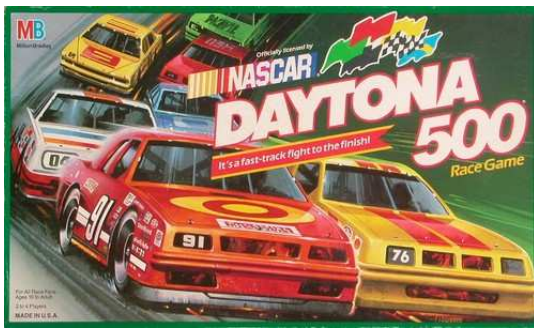


Il gioco prende spunto da una lotteria tedesca.

Su un percorso circolare vengono mosse delle pedine appartenenti ai giocatori su cui vengono prelevati dei numeri, il numero di caselle è deciso non dai dadi, ma da tre mini roulette. Il primo giocatore che riesce a riprodurre una sequenza numerica determinata inizialmente vince una certa quantità di denaro.

Daytona 500

Nel 1974 Kramer pubblicò *Tempo* un gioco una corse di pedine, *Daytona 500* è il suo proseguimento con ambientazione nel mondo delle corse automobilistiche. Da due a quattro giocatori, che si confronteranno su tre gare per vincere più soldi possibili.



Come è facilmente deducibile il tabellone di gioco è un circuito automobilistico, volendo ognuno potrebbe crearsi il proprio. Per muovere le macchine sul circuito si utilizzano delle carte. Le macchine, ad inizio gioco, vengono messe all'asta.

Ogni giocatore riceve 300.000 dollari che dovrà utilizzare durante la partita per acquistare le macchine da corsa. In tre oppure quattro giocatori si potranno tenere al massimo due macchine, mentre in due giocatori al massimo tre macchine. La prima macchina vinta all'asta si aggiudicherà la pole position.



Il giocatore che ha la sua macchina davanti alle altre giocherà per primo una delle sue *carte corsa*, distribuite ad inizio gioco. Sulle carte corsa viene indicato quale macchina oppure macchine muovere e di quante caselle, una macchina può andar dritta oppure muoversi in diagonale (si gira sempre in senso antiorario).

A termine di ogni gara a seconda del piazzamento si vince:

- Primo piazzato, 300.000 dollari.
- Secondo piazzato 200.000 dollari.
- Terzo piazzato 150.000 dollari.
- Quarto piazzato 100.000 dollari.
- Quinto piazzato 80.000 dollari.
- Sesto piazzato 50.000 dollari.

Hallo Paket!

E' il compleanno di Steffi e Max, e tutti noi siamo invitati alla loro festa. Quanti regali riceveranno i due gemelli?



Il primo pacco è sul camion ed un altro... sta partendo, quanti pacchi riuscirete ad inviare? naturalmente la consegna deve essere fatta prima che voi arrivate alla festa.

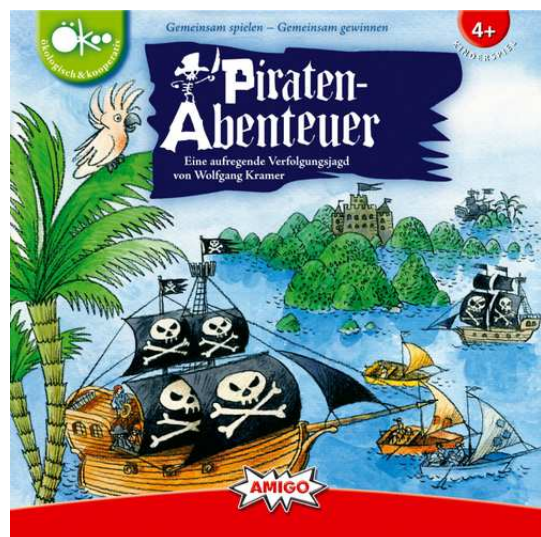
Un gioco cooperativo per bambini con lo scopo di portare dodici regali ai due gemelli prima della loro festa inizi.

1991

Keine Mark zuviel Un gioco di lancio dadi, muovere i pezzi sul tabellone e raggiungere l'obiettivo.

Piraten-Abenteuer

Un gioco cooperativo da due a quattro giocatori per amanti del mare e delle barche. Ambientato nei mari del sud sull'isola di Tabajana che purtroppo è stata appena distrutta dalla eruzione di un vulcano. Qui troviamo sei bambini e un capitano in pensione che sono gli ultimi a lasciare l'isola su una nave.



Per sette giorni incontrarono bel tempo, ma poi una terribile tempesta li sorprese e furono ben presto costretti a lasciare la nave affondante su dodici piccole scialuppe in grado di contenere una persona oppure dei mezzi di sopravvivenza e con l'aiuto della marea dovranno cercare di raggiungere delle isole ospitali, evitare il mare aperto ed i pirati che infestano quelle acque.

Ci sono due modalità di gioco, una semplice adatta anche per bambini più piccoli ed un'altra leggermente più complessa.

Nella versione più semplice ogni giocatore ha una sola barca, che verrà posizionata nel centro del tavoliere, mentre le barche pirata sono due.



Al proprio turno il giocatore lancia due dadi con uno muove la sua barca e con l'altro la nave pirata che si sposta su un percorso blu segnato sulla tabellone. I giocatori possono consultarsi su come muovere, ma la decisione finale spetta al giocatore di turno. Su una casella ci possono stare più scialuppe di salvataggio, se una nave pirata supera una casella occupata da una o più barche dei giocatori allora queste vengono catturate, stessa sorte se si arriva su una casella occupata dai pirati.

Una barca può essere liberata solo se un giocatore arriva su una casella con il simbolo della zattera. I giocatori vincono se arrivano al sicuro a Santajana (caselle verdi) con un numero esatto del lancio del dado.

I pirati vincono se catturano tutte le barche

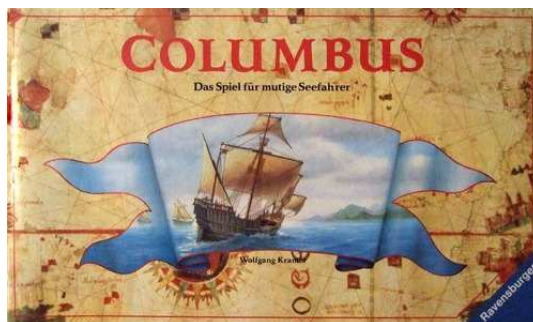
Nella versione più complessa ogni giocatore ha più di una barca: in quattro giocatori tre barche, in tre giocatori quattro barche di cui una neutrale, in due giocatori sei barche. In più ognuno riceverà cinque carte. Vale sempre quello scritto sopra, in più quando un giocatore percorre la rotta sicura (percorso arancione) deve dar via una carta, quando le carte finiscono non può più percorrere la rotta sicura. Quando si incontra, sempre sulla rotta sicura un'altra barca allora il giocatore di turno deve dare o prendere una carta.

Anche per uscire di prigione serve una carta.

Il gioco è vinto in quattro se al termine non più di due barche sono catturate, in due oppure in tre non più di una.

Columbus

Gioco (da due a sei giocatori) creato in collaborazione con *Felix Seeberger* e *Thomas Thiemeyer*. Ripercorrere il viaggio di Cristoforo Colombo, arrivare in America e tornare per primi nel proprio porto di partenza.



Il tabellone deriva da un'antica mappa su cui sono disegnate la costa europea e quella centro americana, le caselle sono esagonali ed alcune di esse riportano dei simboli:

- *Balene*, in numero di cinque.
- *Lettere*, in numero di undici.
- *Porti*, in numero di otto.
- *Rotta di Colombo*, in numero di dodici.

Il sistema di gioco è basato sul piazzamento di tessere di vario tipo. Ad inizio gioco ogni giocatore ne riceve dieci.



Le tessere sono di diverse tipologie:

- Tessere con *nave in piena navigazione*, possono essere posizionate solo su caselle che riportano lo stesso simbolo.
- Tessere *acqua*, possono essere posizionate su tutte le caselle senza simboli.
- Tessere *jolly* con l'immagine di Colombo, possono essere posizionate su tutte le caselle eccetto nave che affonda.
- Tessere *mare calmo*, possono essere posizionate sulle caselle dello stesso simbolo oppure sull'acqua.
- Tessere *uragano*, vengono piazzate vicino al tavoliere. Il giocatore che piazza una tessera uragano può muoverla su una casella non occupata di uno spazio.
- Tessere *naufraggio*.
- Tessere *balene* possono essere posizionate solo su caselle che riportano lo stesso simbolo.

- Tessere *lettere* possono essere posizionate solo su caselle che riportano lo stesso simbolo.
- Tessere *porto* possono essere posizionate solo su caselle che riportano lo stesso simbolo.
- Tessere *rotta di Colombo* possono essere posizionate solo su caselle che riportano lo stesso simbolo.
- Tessere *nave che affonda* solo su caselle d'acqua
- Vele spiegate.



Dopo aver piazzato la propria nave su un porto della costa europea il gioco ha inizio e il proprio turno di gioco consiste in:

- *Posizionare delle tessere*, fino a quattro giocatori si piazzano tre tessere a turno, in cinque e sei giocatori due tessere. Le tessere possono essere messe su una qualsiasi casella libera.
- *Muovere la nave*, il numero di caselle dipende dal tipo di tessera di partenza. Dalla tessera a vele spiegate si può muovere di quattro caselle; dalla casella *rotta di Colombo*, *isola*, *lettera*, *balena* e *porti di partenza e d'arrivo* tre caselle, da una casella d'acqua due caselle, Jolly due caselle, da mare calmo una casella (quando si arriva si termina il movimento, quando si riparte si muove di una casella), casella relitto non si può attraversare. In particolare una casella può essere occupata da una sola nave, ma si possono attraversare caselle occupate da altre navi. Il giocatore può scegliere la direzione di navigazione che vuole. Non si è obbligati a utilizzare tutto il movimento. La nave in ultima posizione si può muovere di una casella in più.
- *Rimpiazzare le tessere*, prelevarne fino ad averne 10 in mano.

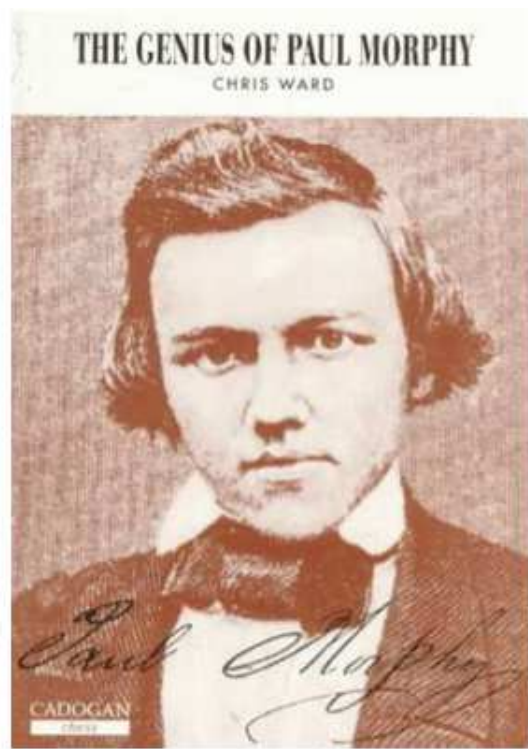
La prossima puntata dedicata alla ludografia di **Kramer** sarà sul numero 66, il prossimo FdA dedicato ai *personaggi ludici*.
Uno dei giochi sarà **El Grande**, un grande classico dei giochi da tavola.



Il fogliaccio degli astratti

per la grafica utilizza

Gimp



Scacchi, i campioni

a cura di Aurelio Napoli Costa

L'americano nel match con Harrwitz ottenne (non contando le due partite abbandonate dal tedesco senza giocare) $+5 = 1 - 2$. Complessivamente quindi, considerando anche la partita che Harrwitz aveva vinto prima del match, il risultato per Morphy era $+5 = 1 - 3$. Con questo tipo di conteggio, Harrwitz era il giocatore che, in percentuale, aveva il miglior risultato complessivo (39%) contro Morphy. Mentre solo nel match (quindi senza contare la partita giocata prima) la percentuale di Harrwitz era del 31% ($+5 = 1 - 2$).

Tempo dopo, Harrwitz (che, riguardo a comportamento disdicevole, avrebbe potuto sostenere un match con Staunton) andava dicendo che l'americano non l'aveva realmente battuto perché non aveva raggiunto le 7 vittorie necessarie. Ma come poteva Morphy vincere le 2 partite mancanti se Harrwitz aveva abbandonato il match? Ciononostante Morphy gli propose la rivincita, arrivando persino a promettergli dei vantaggi da concordare, *ma da Harrwitz non arrivò che ... silenzio!*

Intanto Morphy ricevette una lettera da Staunton, datata 4 ottobre 1858 (stesso giorno dell'abbandono del match da parte di Harrwitz!), nella quale l'inglese troncava ogni possibilità per un loro incontro. Faceva riferimento ai suoi pressanti impegni ed inoltre dichiarava di sentirsi troppo svantaggiato perché fuori allenamento e con la mente occupata da altri pensieri, per cui il match, secondo Staunton, non presentava quelle condizioni per potersi definire un'equa

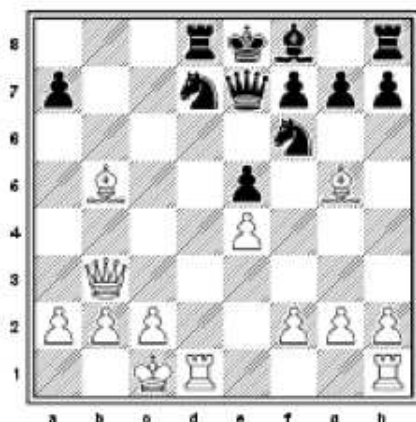
prova di abilità. Staunton non pubblicò mai quella lettera che in fondo, anche se con grande ritardo, ammetteva la superiorità di Morphy.

L'onorabilità scacchistica di Staunton fu macchiata (ammesso che già non lo fosse) dal fatto che in seguito, non tenendo in alcun conto quella lettera, asserì pubblicamente che era suo vivo desiderio misurarsi con Morphy, ma che l'americano non solo non aveva accettato determinate condizioni ma che lo schivasse! E sulla sua rubrica di scacchi dell'*Illustrated News* Staunton continuò ad attaccare Morphy definendo *chiacchiere* le trattative per un incontro, aggiungendo che l'americano non aveva offerto condizioni e posta adeguate. Quindi, a detta di Staunton, Morphy aveva attraversato l'Atlantico ed era andato a Londra per ... evitarlo! Staunton fu molto criticato dai giornali stranieri ed anche dai suoi connazionali per il suo rifiuto ed i suoi comportamenti. Comunque, mentre forse gli spettatori di allora avranno ritenuto di non poter assistere ad un epico scontro, i posteri di sicuro hanno perso ben poco, perché un incontro Morphy-Staunton, con due giocatori di forze talmente differenti, non sarebbe stato né istruttivo, né tantomeno spettacolare ...

Il 2 novembre 1858, Morphy creò un'opera d'arte alla cieca, divenuta famosissima, contro il duca di Brunswick e il conte Isouard de Vauvenargue che giocavano in consultazione. La partita ebbe luogo al teatro dell'Opera di Parigi, durante l'intervallo, tra il primo ed il secondo atto, del *Barbiere di Siviglia* di

Rossini (e non, come sostengono alcuni, durante la *Norma* di Bellini, in cui invece pare che giorni prima Morphy abbia giocato un'altra partita contro il solo duca).

1] Morphy-Il duca e il conte Parigi 1858



Posizione dopo 12...Ta8-d8

Diagramma 1] 13.Txd7! Txd7 14.Td1 De6 15.Axd7+ Cxd7 16.Db8+! Cxb8 17.Td8#

Intanto il *codardo* Staunton fece un'altra delle sue false promesse, dicendo a Morphy che avrebbero fatto il loro match in quel mese di novembre! Ma oramai Morphy aveva imparato a conoscere Staunton e le sue promesse!

Nel 1857, dopo il torneo di New York, ad un invito a recarsi in America per battersi con Morphy, Staunton aveva risposto: *Se viene Morphy in Europa mi trova pronto alla sfida!*, (o comunque qualcosa che così poteva essere interpretata). Il 23 giugno Staunton vedendosi dinnanzi Morphy, non era più pronto, aveva bisogno di un mese di tempo per ripassare le aperture! Anche di questo avrebbe potuto informare per tempo Morphy! Quindi, a detta di Staunton, l'incontro si sarebbe dovuto tenere attorno al 23 luglio.

Poi Staunton disse e scrisse che l'incontro si sarebbe tenuto dopo il torneo di Birmingham che iniziava il 24 agosto (a cui lui non avrebbe preso parte come concorrente, ma solo come commentatore).

Perciò il match con Morphy avrebbe dovuto aver luogo all'incirca all'inizio di settembre.

A Birmingham (dove Staunton invece ha partecipato con l'inganno, teso ad impedire all'americano di partecipare) disse a Morphy (che lo aveva inseguito fin lì), *... non prima di novembre!*

Il 4 ottobre Staunton mandò a Morphy una lettera in cui dichiarava l'impossibilità a sostenere un match, per poi rimangiarsi tutto, asserendo che era Morphy a non voler fare l'incontro! Dopo Staunton tirò fuori una storia circa la non disponibilità economica di Morphy per la sua parte di borsa del match!

Ora, se non era già chiaro da tempo, diventava lampante che l'inglese era un gran bugiardo, che si rimangiava di continuo le tante promesse fatte e che accampava scuse su scuse col solo meschino fine di coprire la sua codardia che gli impediva di ammettere di essere nettamente inferiore a Morphy e di avere

quindi una paura fottuta del giovane americano!! Alcuni, infatti, sostengono che non giocò con Morphy non perché avesse paura di perdere, ma perché ne avesse di straperdere! Staunton, probabilmente, non si riteneva nel suo intimo un campione del mondo, ma essendo stato caricato dall'opinione pubblica e dalle sue stesse dichiarazioni (pur non essendone convinto) di un tale pesante fardello, era assillato dal pensiero di quanto sarebbe stato dannoso (oltre che umiliante) per la sua immagine subire una disfatta. Insomma per quegli *alcuni*, Staunton non era codardo, ma solo *troppo orgoglioso* e quindi terrorizzato dall'idea di poter perdere la stima dei suoi sostenitori.

Come scrisse Giuseppe Pontiggia nell'introduzione al libro *La psicologia del giocatore di scacchi* di Reuben Fine, edizioni Adelphi, «... con un atteggiamento vile e sprezzante, evitò sempre di incontrare Morphy, adducendo come pretesto, atto a coprire la sua paura ...».

Come disse Edge, il segretario di Morphy: *Staunton era padrone di rifiutare un match, ma non avrebbe dovuto usare quella tattica. Il guaio del signor Staunton era che gli mancava il coraggio di riconoscere apertamente la superiorità di Morphy!*

Coraggio che, ad esempio, non mancò invece a Pierre Saint Amant quando Morphy fu in tournée a Parigi: il campione francese ammise pubblicamente di non essere all'altezza per disputare un match con l'americano (tuttavia giocò un paio di partite amichevoli perdendole) e questa ammissione fatta da uno che aveva battuto in match Staunton (anche se nella rivincita aveva poi perso), la diceva lunga sul perché l'inglese evitasse Morphy, come il diavolo l'acqua Santa!

Morphy a questo punto, disinteressandosi del *meschino* Staunton, indirizzò la sua attenzione sul campione tedesco di Breslavia, come Harrwitz (ma i due non avevano null'altro di uguale!), nonché ufficialmente dal 1851 anche campione del mondo, Adolf Anderssen (1818-1879), invitandolo a recarsi a Parigi per un match, ma Anderssen rispose che non poteva assentarsi dall'insegnamento, se non durante le vacanze di Natale. Le cose si mettevano male, anche il match con Anderssen rischiava di saltare perché Morphy voleva essere a casa, a New Orleans, per il Natale. *Fortunatamente* Morphy ebbe di nuovo la febbre ed Edge ne approfittò per cercare un medico che lo convincesse a non attraversare, malato, l'oceano Atlantico durante l'inverno.

Gli amici di Anderssen intanto cercavano di dissuaderlo dall'accettare la sfida di Morphy, perché non volevano che danneggiasse all'estero il prestigio tedesco contro quel giovane privo di riconoscimenti ufficiali. Ma Anderssen, da quel gran signore che era, la pensava diversamente.

Intanto, fortunatamente, Morphy si convinse a non partire e il match con il campione tedesco si fece. Morphy depositò la posta vinta con Harrwitz (295 franchi) presso il proprietario del *Café de la Régence* come anticipo per le spese di Adolf Anderssen, suo prossimo avversario.

Il 15 dicembre 1858, Anderssen arrivò a Parigi e seppe che Morphy era a letto ammalato. La mattina dopo andò a fargli visita (visto che Morphy non poteva alzarsi) e l'onesto professore chiarì subito che era disposto a posticipare di qualche giorno l'incontro, in quanto non era sua intenzione approfittare delle cattive condizioni di Morphy, ma Paul, sapendo che il tedesco aveva solo due settimane a disposizione prima di tornare dai suoi alunni a Breslavia, insistette per giocare immediatamente! In breve (dando un'indiretta e sonora lezione di correttezza a Staunton!) si accordarono su tutti i dettagli inerenti il match.

Il vincitore sarebbe stato il primo che avesse vinto 7 partite. Non c'era posta in palio. I due grandi campioni giocavano per la gloria e basta! Il match, viste le condizioni di Paul, si tenne nel suo albergo, all'*hotel de Breteuil*, e durò dal 20 al 28 dicembre e terminò con la vittoria di Morphy che realizzò 7 vittorie, 2 patte e 2 sconfitte. Anderssen vinse la prima partita. La seconda fu patta. Poi Morphy infilò 5 vittorie di fila, dalla terza alla settima. L'ottava fu patta. La nona la vinse ancora Morphy, mentre la decima se l'aggiudicò Anderssen. Nell'undicesima Morphy vinse partita e match.

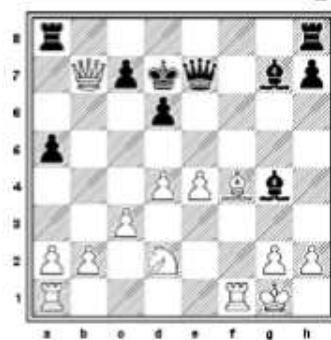
Il giorno dopo i due campioni giocarono una serie di partite amichevoli, il cui risultato finale fu +6 =0 -1 in favore di Morphy.

2] Morphy-Anderssen
9° partita del match ufficiale, Parigi 1858



Posizione dopo 8...f4

3] Morphy-Anderssen
match amichevole, Parigi 1858



Posizione dopo 16...a6-a5

Diagramma 2] 9.Cd5! fxe3 10.Cbc7+ Rf7 11.Df3+ Cf6 12.Ac4! Cd4 13.Cxf6+ d5 14.Axd5+ Rg6 15.Dh5+ Rxf6 16.fxe3 Cc2+ 17.Re2! 1-0

Diagramma 3] 17.Axd6! Axd4+ 18.cxd4 Dxd6 19.Tf7+ 1-0

Quando i sostenitori di Anderssen chiesero al tedesco perché non giocasse con il suo solito stile grintoso, Anderssen rispose: "Perché Morphy non me lo permette!" e aggiunse: "Il signor Morphy non fa semplicemente la mossa migliore, ma sempre quella superlativa e se noi ci limitiamo a fare la mossa approssimativamente corretta, saremo sicuramente sconfitti. Con lui nessuno può sperare di vincere più d'una partita ogni tanto!"

Anderssen rimase affascinato dal gioco di Morphy: sedeva alla scacchiera, esaminando le posizioni disperate in cui l'americano lo aveva costretto, finché il suo viso si illuminava di ammirazione per la strategia del suo avversario.



Adolf Anderssen

Anche sui commenti riportati da Edge, Staunton ebbe da ridire, asserendo che il giornalista aveva travisato le parole di Anderssen.



Adolf Anderssen

Ma Anderssen, che sapeva qual'era la realtà, scrisse a Lasa, il Nestore degli scacchi tedeschi, in una lunga e meditata lettera com'erano andate le cose:

« In ogni caso Ella ha valutato esattamente il miracoloso talento del maestro straniero. Ritengo che non solo egli sia capace di pianificare con assoluta padronanza colpi più geniali di Labourdonnais, ma

che lo superi in solidità e calcolo infallibile. Chi gioca con lui deve abbandonare ogni speranza di attirarlo in una trappola, per quanto astutamente preparata; al contrario, deve presumere che il suo avversario la veda chiaramente, tanto chiaramente che non può sperare nemmeno lontanamente in un passo falso... Anche avendo una posizione decisamente migliore della sua, niente può essere più pernicioso di una spavalda certezza di vittoria. Per descrivere l'impressione che mi ha fatto non trovo parole migliori di queste: tratta gli scacchi con la serietà e la scrupolosità di un'artista...».



Staunton

A Parigi, Morphy ha incontrato il nipote di Philidor ed è stato presentato da Mr. James M. Mason, l'ambasciatore americano in Francia, all'imperatore Napoleone III.

Fu a Parigi, nel dicembre 1858, dopo aver vinto anche con Anderssen, che in Morphy cominciò a manifestarsi l'avversione verso gli scacchi. Forse perché si rese conto che Staunton non avrebbe mai accettato di battersi e quindi non c'era più nessuno da affrontare. Infatti, anche per questo, nel gennaio 1859, si ruppe l'amicizia con Edge, il quale stava abbozzando una biografia di Morphy, che sicuramente l'americano lesse non condividendo alcune esposizioni, in particolare sembra circa l'affare Staunton.



Anderssen, Saint Amant, Harrwitz

Il 6 aprile 1859, insieme al cognato (marito della sorella Malvina) John D. Sybrandt e all'amico Jules Arnous de Rivière, fece ritorno in Inghilterra dove, il 13, 20 e 24 aprile, sostenne tre simultanee alla cieca ognuna contro 8 avversari.

Il 26 aprile 1859, giocò una simultanea *a vista*, l'unica della sua carriera, contro 5 fortissimi maestri al *St. James Chess Club* di Londra. Gli avversari, in ordine di scacchiera, erano: Jules Arnous de Rivière, Samuel Boden, Thomas Barnes, Henry Bird e Johann Löwenthal !! Morphy vinse 2 partite (Bird e Rivière), ne pattò 2 (Boden e Löwenthal) e ne perse 1 (Barnes). L'esibizione durò 6 ore. Solo 8 mesi prima, Lowenthal aveva eliminato a Birmingham con un secco 2-0 Staunton e qui Morphy ci pareggiava in simultanea! Anche questo fa capire la differenza di forza tra Morphy e Staunton!



Henry Edward Bird

Sabato 30 aprile Morphy s'imbarcò da Liverpool per New York sul vapore *Persia*, della *Cunard Line*, che dal 1856 al 1867 alternò le destinazioni tra New York e Boston. Morphy arrivò a New York mercoledì 11 maggio e, sia in quella città che a Boston, Philadelphia e Baltimora, ricevette grandi festeggiamenti. In suo onore furono organizzati fastosi banchetti nei quali fu a più riprese dichiarato *Campione del mondo*.



Jules Arnous De Rivière contro Morphy, Parigi 1858

Giovedì 24 novembre, Paul Morphy partì per New Orleans, dove giunse lunedì 12 dicembre.

A New Orleans Morphy lanciò una sfida finale, dando a chiunque al mondo un Pedone ed il tratto di vantaggio. Non ricevendo risposta, dichiarò la sua carriera di giocatore di scacchi definitivamente chiusa.

Nel gennaio 1861 la Louisiana si staccò dall'Unione. In aprile scoppiò la guerra civile e, un anno dopo, nell'aprile 1862 Morphy era a New Orleans quando la città venne occupata.

Morphy, che era contro la secessione, non si arrolò per il Sud e si tenne fuori dallo scontro. Nello

stesso anno, insieme all'amico *Maurian*, si recò prima a Cuba e poi in Spagna e in Francia, dove rimase fino alla primavera del 1865 prima di far ritorno a New Orleans.

Nel febbraio del 1863, *Ignatz Kolisch* (1837-1889) sfidò ad un match Morphy, ma questi rispose che aveva smesso con gli scacchi competitivi.

Morphy tentò più volte di aprire uno studio legale, anche in società, ma la cosa, nonostante i suoi eccelsi studi, non funzionò appieno. I suoi fallimentari tentativi di avviare uno studio legale erano probabilmente legati alla sua risaputa avversità nei confronti della guerra. Però svolse l'avvocatura per alcuni anni (1872-1874) presso lo studio in società con l'avvocato *Fellowes* ed esercitò dal 1858 al 1868 la professione di notaio.

Il 4 novembre 1865 fu eletto Presidente del New Orleans Chess Club.

Ad un certo punto (che non è stabilito con certezza) Morphy iniziò a manifestare segni di squilibrio e l'interessante tesi di *Jones*, che attribuisce la causa al rifiuto di Staunton di affrontarlo, non convince alla luce della seguente riflessione: "Perché mai Morphy nel 1858 avrebbe dovuto restarci male al rifiuto di Staunton, considerato che il n.1 al mondo da sette anni (dal 1851) era considerato da tutti il tedesco *Anderssen* con cui lui aveva giocato e vinto con relativa facilità?".



Biglietto da visita di Paul Morphy

Semmai potrebbero aver avuto qualche importanza i modi rudi con cui l'inglese aggredì a mezzo stampa Morphy...

Più probabile comunque che la sua alienazione si sia manifestata da quando, avendo dimostrato di essere il migliore al mondo, divenuto famoso come *il campione di scacchi* non ebbe più modo di nascondersi dietro al falso paravento del diletterismo, l'alibi che lui stesso si era creato con le sue dichiarazioni in cui, pur riconoscendo i meriti degli scacchi rispetto al demone del tavolo verde, li avversava come professione. L'idea di poter essere considerato un giocatore di professione, per lui rappresentava un'onta, una macchia indelebile. Il pensiero che ciò potesse avvenire, lo disgustava a tal punto da non voler più giocare (almeno in pubblico) a scacchi!

Nel 1866 si convinse che suo cognato, *John Sybrandt*, che curava il patrimonio familiare dei Morphy, lo stesse derubando della sua eredità e per questo gli intentò più volte causa.

Nel luglio 1867 sua madre, nel tentativo di farlo distrarre, lo convinse a ripartire per Parigi con sua sorella Helena. Nella capitale francese, dove rimase fino a dicembre del 1869, Morphy giocò a scacchi, ma mai in pubblico.

Rientrato a New Orleans, nel dicembre del 1869 Paul Morphy giocò la sua ultima partita con l'amico *Charles Maurian*. Chissà se dopo giocò (anche se la cosa è molto molto improbabile) qualche altra partita...

A complicare il suo stato, la notizia della morte (avvenuta il 7 marzo 1874 all'età di 67 anni) dell'amato zio Ernest (che aveva vissuto tra New Orleans, Mosca [nella contea di Clermont, Ohio] e Quincy [Illinois]).

Tutti volevano parlare con Morphy di scacchi, ma non di politica o di problemi legali e ciò ha acuito la sua *nausea* per il gioco. Difatti, in occasione dei preparativi del *Secondo Congresso Scacchistico Americano* di Cleveland del 1871, gli organizzatori fecero strenui sforzi per garantire la sua partecipazione, ma lui non solo rifiutò tutti gli inviti ma non volle neanche più sentir parlare di scacchi.

Nel 1875 aggredì un suo amico, un certo Binder, tentando di provocare un duello in quanto era convinto che gli volesse bruciare tutti i vestiti (a cui teneva molto) e che volesse ucciderlo.

Nel dicembre 1875 il suo amico Maurian ha notato in Morphy strani comportamenti e discorsi. Cominciò a soffrire di allucinazioni. Era convinto di essere perseguitato e che volessero avvelenarlo, tanto che per un certo periodo accettò cibo solo dalla madre e dalla sorella minore Helena, la quale non era sposata.

Nel giugno del 1882, la sua famiglia ha tentato, con uno stratagemma, di metterlo in un *sanatorio* nei pressi di New Orleans, nella speranza che ciò lo avrebbe aiutato. Quel giorno lo accompagnarono sua madre, suo fratello Edward e il suo intimo amico *Charles Maurian*. Quando giunsero sul posto Morphy capì le loro vere intenzioni e protestò con tale evidente lucidità e facendo sfoggio di una eccellente conoscenza della legge riguardo ai suoi diritti civili, che le suore in servizio, prese dal timore di venire trascinate in tribunale, non vollero assumersi la responsabilità di trattenerlo contro la sua volontà e quindi Morphy fu riportato a casa.

Nonostante tutto ciò Morphy non fu mai giuridicamente dichiarato pazzo ed inoltre pare che la sua maestria nel gioco degli scacchi non ne abbia minimamente risentito.

Era sufficientemente ricco da potersi permettere di vivere senza dover lavorare e, come sappiamo, da rifiutare sempre le notevoli somme di denaro sia dei premi che dei suoi sostenitori.

Il padre aveva lasciato un patrimonio di quasi 150.000 dollari (esattamente 146.162 dollari e 54 centesimi, come andava ripetendo lui stesso) che per l'epoca era un'immensità (circa 3.000.000 di dollari di oggi).

L'avversione al gioco, come già detto, divenne grande, tanto che parlare di scacchi con lui o in sua

presenza era vietato e giocarci era addirittura impossibile. A tal proposito infatti, un avvocato di New Orleans, con il pretesto di aiutarlo nella causa contro il cognato, dopo aver esaminato le carte ed essersi espresso in favore di Morphy, ha guadagnato la sua fiducia al punto che Morphy ha mangiato un pezzo di torrone (ma solo dopo aver visto che l'avvocato ne aveva mangiato!). Quindi l'avvocato, approfittando della situazione, gli disse: "Mr. Morphy, mi piacerebbe, in un momento opportuno, giocare una partita a scacchi con lei". Morphy sembrava allarmato e, dopo essersi guardato intorno per esser certo che nessuno sentisse, rispose: "Io amo gli scacchi, ma non ora, non ora, dopo aver vinto la causa!".



Wilhelm Steinitz

Quando, nel gennaio 1883, *Wilhelm Steinitz* si trovava a New Orleans, un amico di Paul, per vedere l'effetto che avrebbe avuto su Morphy, gli disse: "Steinitz è in città..." e Morphy gli rispose: "Lo so.....la sua mossa non è buona!".



Johannes Zukertort

Effettivamente *Steinitz* tentò assiduamente d'incontrare Morphy per poterlo intervistare, ma senza esito. Dopo diversi tentativi falliti, gli amici di Morphy finalmente ottennero da Paul la promessa di soddisfare Steinitz, a condizione che gli scacchi non venissero menzionati. Il breve colloquio però, a causa di quel divieto, fu parecchio imbarazzante. Il 10 gennaio 1884 muore a 73 anni la zia Ana Esmeralda, sorella del padre.



Louise Therese Felicite Thelcide Le Carpentier
(madre di Paul)

In quell'anno *Johannes Zukertort*, tentando dove aveva fallito Steinitz, cercò di intervistare Paul Morphy. L'incontro tra i due avvenne in Canal Street, nel tratto compreso tra Royal Street e Chartres Street, e il dr. Zukertort gli porse il suo biglietto da visita, Morphy lo mise in tasca senza guardarlo e rivolgendosi al medico gli disse: "Bonjour docteur Zukertort". Zukertort stupito, esclamò: "Mr. Morphy come sa il mio nome senza averlo letto e che parlo il francese?". Morphy soddisfece la curiosità di Zukertort replicando: "L'ho incontrata a Parigi nel 1867 e lì si parlava francese allora!".



Edward Morphy
(fratello di Paul)

Il 10 luglio 1884 Paul morì nella sua casa, pare a causa di un bagno freddo, dopo aver fatto la solita passeggiata quotidiana sotto il sole di mezzogiorno. Aveva solo 47 anni.

Paul Morphy giocò 227 partite competitive, simultanee comprese, vincendone l'83%. In gara giocò invece 59 partite, tra matches e torneo di New York totalizzando $+42\ 8 = 9$.

Durante un'intervista, *Bobby Fischer* disse: "Morphy...e penso che tutti siano d'accordo...probabilmente è stato il più grande di tutti.

Ancora Fischer, allora ventunenne (la stessa età di Morphy quando venne in Europa), scrisse un articolo in *Chessworld*, inserendo Morphy tra i 10 più grandi giocatori di scacchi di tutti i tempi e lo definì, ponendolo in cima, "il giocatore più accurato che sia mai vissuto."

Forse Fischer con l'aggettivo *accurato* intendeva dire *preciso*. Ma, sebbene preciso indichi qualcosa o qualcuno che opera con accuratezza, è proprio

accurato il termine giusto, anzi perfetto, per Paul Morphy! Perché Paul era proprio *accurato*, in tutto: nel gioco, nell'abbigliamento, nello studio, nel portamento, nel dialogo, nella sportività e perfino nell'altruismo.

Sempre Fischer su Morphy disse: "Comunemente si crede che Morphy si troverebbe in difficoltà se giocasse oggi contro i migliori scacchisti. Io non la penso così, credo anzi che sarebbe in grado di batterli tutti!".

Ecco come io definirei Paul Morphy: "Genialità, signorilità e sportività in un campione che a tutt'oggi rimane l'unico imbattuto nella storia degli scacchi!"

Morphy imparò a giocare a 5 anni, tra i 6 e gli 8 anni batteva regolarmente il fratello, il nonno, il padre e gli zii, a 9 batté il generale Scott, a 12 divenne campione di New Orleans, a 13 non ancora compiuti superò Lowenthal, a 20 divenne campione degli Stati Uniti e a 21 campione del mondo. L'età in cui ottenne la palma di migliore del mondo, rappresenta tutt'oggi un record, (i 18 anni di Ponomarev non sono attendibili, per il semplice fatto che in quella circostanza erano assenti i vari Kasparov, Anand, Karpov, Kramnik e quindi Ponomarev è stato sì campione del mondo, ma senza essere il più forte giocatore del

mondo ed inoltre non si è mai dimostrato superiore ai migliori!).



Morphy, un uomo di grandi informazioni di carattere generale e di cultura liberale, che leggeva di letteratura francese e inglese. A scacchi le sue qualità maggiori riguardavano la rapidità delle sue magistrali combinazioni, la sua conoscenza delle aperture e dei finali e la facoltà meravigliosa che possedeva di ricordare partite giocate mesi prima. Mentre giocava era tranquillo e non era ne depresso dopo una sconfitta, ne eccitato dopo una vittoria.

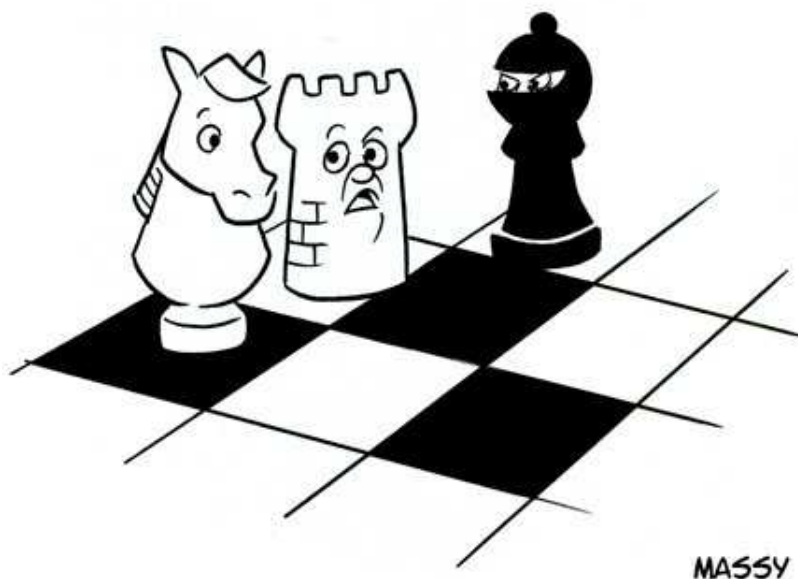
Paul Morphy è ritenuto da molti (e forse lo è davvero) il più grande giocatore di tutti i tempi!

Scacchi & Scacchi

Rivista mail mensile gratuita di storia, racconti e curiosità di scacchi

a cura di *Aurelio Napoli Costa*.

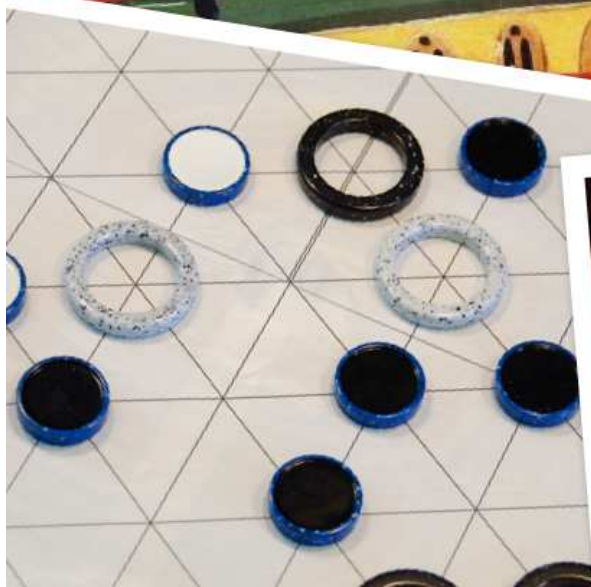
- NON MI PIACE QUANDO MI GUARDA DI TRAVERSO.



Nel prossimo numero de Il fogliaccio degli astratti

I giochi astratti

quelli classici.





Fabiano Caruana

a cura di Mago G.

Fabiano Caruana è nato il 30 luglio 1992 a Miami, in Florida, da padre italo-americano e madre italiana. A quattro anni si trasferisce da Miami a New York, lo stesso quartiere in cui *Bobby Fischer* trascorse la sua giovinezza; l'anno seguente, mentre frequenta un programma del dopo scuola, viene scoperto il suo talento per gli scacchi e il giovane inizia ad essere allenato da *Bruce Pandolfini*. Fino all'età di dodici anni vive e gioca negli Stati Uniti, partecipando solo occasionalmente ad alcuni tornei europei e sudamericani; in questo periodo studia con il Grande Maestro *Miron Sher*, facendosi notare, a soli dieci anni, per aver battuto il Grande Maestro *Aleksander Wojtkiewicz* e vinto due Campionati panamericani giovanili.

Nel 2004, a dodici anni, si trasferisce in Europa per dedicarsi maggiormente alla carriera scacchistica; nel primo periodo vive a Madrid, dove studia con *Boris Zlotnik*. Nell'ottobre 2005 passa dalla federazione statunitense a quella italiana. Ottiene il titolo di Maestro Internazionale nel 2006 e quello di Grande Maestro nel 2007. È uno dei più giovani (e il terzo italiano) ad aver ottenuto tale titolo. Tra il 2006 e il 2007 vince due tornei a Budapest e il torneo di Vlissingen, un torneo chiuso, con una performance di 2715 punti. Del 2007 è anche la prima vittoria nel campionato italiano assoluto, dopo il secondo posto del 2006; Caruana ha vinto il titolo anche negli anni successivi, con l'eccezione del 2009 e del 2012, anni in cui non ha partecipato. Sempre nel 2007, Caruana si trasferisce con la famiglia a Budapest, dove inizia a studiare con il Grande Maestro *Alexander Chernin*.

Nel 2008 partecipa al torneo C di Wijk aan Zee, vincendolo con 10/13 e diventando, con la lista Elo di aprile, il primo italiano a superare i 2600 punti. Questo gli garantisce la partecipazione al torneo B dell'anno successivo, che vince con 8,5/13 sconfiggendo *Nigel Short* nell'ultima partita, sebbene in modo

rocambolesco. Nella storia dei tornei Corus, Caruana è l'unico giocatore ad aver vinto consecutivamente il torneo C e il torneo B. Partecipa sia nel 2008 che nel 2009 al **Rising Stars vs Experienced**, un torneo a squadre in cui cinque Grandi maestri giovani incontrano cinque Grandi Maestri più anziani, ottenendo 6,5 punti su 10. Dal 2009 inizia inoltre a partecipare al campionato russo a squadre con il Club 64. Partecipa alle Coppe del Mondo del 2009 e del 2011, venendo sconfitto rispettivamente al quarto e al terzo turno.



Ha partecipato in prima scacchiera con la squadra italiana alle *Olimpiadi degli scacchi* del 2008, del 2010 e del 2012, ai campionati europei a squadre 2009 e 2011 e alla Mitropa Cup 2009 e 2010. Alle Olimpiadi ha ottenuto 7,5 punti su 11 nel 2008 (vincendo contro Michael Adams), mentre nel 2010 5,5 su 10 e nel 2012 6,5/9; ha inoltre ottenuto la medaglia d'oro di scacchiera della Mitropa Cup in entrambe le sue partecipazioni, vincendo anche la coppa nel 2010.

Nel 2010 si trasferisce con la sua famiglia a Lugano in Svizzera.

Nel 2012 ottiene una serie di risultati che gli permettono di passare dal punteggio di 2736 punti Elo

nella classifica FIDE di gennaio a quello di 2782 nella classifica di dicembre, entrando tra i primi cinque giocatori per punteggio Elo: secondo posto a Reggio Emilia (con Morozevich e Nakamura), secondo posto al torneo A di *Wijk aan Zee* (con Carlsen e Radjabov), quarto posto all'**Open Aeroflot** di Mosca (con altri quattro giocatori), vittoria all'open di Reykjavik, vittoria all'open *Sigeman & Co. Chess Tournament* di Malmö, secondo posto nel torneo *Mikhail Tal Memorial* di Mosca e vittoria al prestigioso torneo di Dortmund.



Carlsen

Ha rappresentato l'Italia alle Olimpiadi degli scacchi del 2012 a Istanbul ottenendo il miglior punteggio individuale in prima scacchiera con 6,5 punti su 9. È giunto 1°-2° ex aequo con Carlsen al *Final Chess Masters*, tenutosi da settembre a ottobre a San Paolo (Brasile) e Bilbao (Spagna), perdendo però il mini-match lampo di spareggio su due partite col norvegese, ma conducendo la classifica sempre in testa dal primo all'ultimo turno. Nel torneo è riuscito anche a sconfiggere, per la prima volta, lo stesso Carlsen e Aronian, rispettivamente n. 1 e 2 del mondo. All'inizio di novembre, a Bucarest, ha partecipato al Torneo dei Re, piazzandosi al 3° posto e pattando tutte le partite. Dal 21 novembre al 4 dicembre 2012 a Tashkent, dove si è svolto il 2° torneo del Grand Prix FIDE, si è classificato 4°-6° ex aequo, mezzo punto dietro i tre vincitori.

Nel 2013 si trasferisce con la sua famiglia a Madrid e il suo allenatore è il GM belga di origini russe Vladimir Čučelov.

Nel 2013 (febbraio-marzo) ha vinto a Zurigo il torneo quadrangolare *Zurich Chess Challenge* con 4 su 6, con un punto di vantaggio sul campione del mondo Anand, che ha sconfitto nell'incontro diretto. Con questa vittoria diventa il primo giocatore italiano a sconfiggere un campione del mondo in carica. Dall'11 agosto al 3 settembre partecipa alla *World Cup* di Tromsø in Norvegia dove riesce a qualificarsi per il 5° turno, dove dovrà cedere al francese *Maxime Vachier-Lagrave*. A Parigi (dal 22 settembre al 4 ottobre) vince, a pari merito con *Boris Gelfand*, il suo primo torneo Grand Prix Fide.

Nel mese di ottobre del 2013, a Bucarest, vince il Torneo dei Re.

A Zurigo gioca dal 29 gennaio al 4 febbraio 2014 il torneo *Zurich Chess Challenge* dove giunge secondo nella classifica combinata (Classic & Rapid Tournament) dietro il Campione del Mondo Magnus Carlsen.

In luglio 2014 vince il torneo *Sparkassen Chess Meeting* di Dortmund con un turno di anticipo, oltrepassando nel Live rating la soglia dei 2800 punti Elo.

Dall'1 al 14 agosto gioca per l'Italia, come prima scacchiera, le Olimpiadi di Tromsø. Tra fine agosto ed inizio settembre 2014 partecipa al prestigioso torneo di *Saint Louis* compiendo un risultato straordinario con 7 vittorie iniziali e chiudendo imbattuto e vincitore con 8,5 su 10 e con 3 punti di vantaggio sul secondo ed ottenendo una delle migliori prestazioni di tutti i tempi. Il torneo ha visto in gara 6 dei 9 migliori giocatori del pianeta, compreso Magnus Carlsen, il campione del mondo.



Caruana oggi è secondo nel RANKING della FIDE. sta partecipando al torneo per le qualificazioni dei prossimi mondiali di scacchi.

Il game design

Il fogliaccio degli astratti è tematico, sul numero 64 trasformare un'idea in un oggetto ludico.

Pensare Progettare Produrre

un gioco, una sfida interessante.

Come affrontarla. Quali strumenti utilizzare. Metologie.

scrivete le vostre idee e consigli a ilfogliaccio@tavolando.net



Gli uomini ed i giochi.

a cura di Luca Cerrato

Nel variegato universo dei giochi quello delle scatole *magiche* piene di pezzi piccoli e colorati ricopre un'importante parte del mio tempo libero, ma non dobbiamo dimenticarci di *altri* aspetti ludici che hanno poco a che fare con l'atto vero e proprio di giocare. Il ricordare, il tramandare come ci si divertiva e quali *attrezzi* ludici erano usati nel passato, anche vecchi di alcuni millenni, è un'attività molto importante. Non dimenticare come si intrattenevano donne, uomini e bambini nei secoli passati ha un grande interesse culturale perché vedere come popoli vicini abbiano interpretato i giochi in comune potrebbe darci maggiori informazioni sull'evoluzione culturale umana.



Il gioco inteso nei suoi vari aspetti, che non è solo la pura e mera attività del giocare intorno al tavolo, ma comprende i giochi di fantasia, quelli senza alcuna costrizione fatti dai bambini, i giochi più fisici che se bene organizzati ricadono nello sport, ha dei riscontri storici e culturali di grande rilievo. Due culture vicine non potranno che influenzarsi a vicenda ed uno di questi primi ed involontari scambi sono i giochi i quali si adatteranno ai nuovi *padroni*. La storia umana è piena di migrazioni di popoli alla ricerca di nuove terre più ospitali ed anche in questo caso i giochi che sono rappresentativi di una cultura, migrano da una zona all'altra del pianeta e diventano un ottimo strumento per tracciare questi spostamenti.

In questi divertimenti ludici rientrano anche tutte quelle attività ludico motorie che chiamiamo sport perché se andiamo a leggere l'etimologia della parola sport scopriamo che risale dal latino *deportare*, uscire fuori dalla porta (cioè andare all'esterno delle mura), fare dell'attività fisica. Nel XIV secolo, in Inghilterra, si diffuse il termine *disport* che poi venne in seguito abbreviato in *sport* e nel XIX venne assimilato dalla lingua italiana.



Per far questo bisogna interessarsi della storia, effettuare indagini sul campo, raccogliere indizi e reperti. Un lavoro vero e proprio differente dal giocare seduti intorno ad un tavolo, un'occupazione da fare a tempo pieno e con gli strumenti adatti. Questo compito spetta soprattutto agli studiosi, ricercatori e collezionisti che hanno il compito di tenere traccia della storia, della evoluzione ludica nello spazio e nel tempo.

In questo ambito una persona che senz'alcun dubbio ha dato un grande contributo è **Robert Stewart Culin**, cittadino americano nato nel 1858, precisamente il 13 aprile a Philadelphia da *Mina Barrett Daniel Culin* e *John Culin*.



Culin è ricordato per il suo ruolo nello sviluppo dell'*etnografia* ed i suoi interessi nel campo dei giochi. L'etnologia, dal greco *ethnos* (popolo), è una branca dell'antropologia che si occupa di studiare e confrontare le popolazioni attualmente esistenti nel mondo.

Può capitare, qualche volta, che una preparazione universitaria non sia una condizione necessaria per diventare un esperto in un determinato campo, Culin è uno dei tanti esempi. Non ha mai ricevuto una educazione tradizionale, ma oggi è riconosciuto esser stato un grande ricercatore e studioso nel campo dei giochi. Importanti sono i reperti da lui collezionati ed anche la cura che ha messo nel prendere nota da dove provenivano. Il suo lavoro non si è limitato alle due grandi istituzioni dove ha passato la sua intera carriera, l'*Università della Pennsylvania* e il *Brooklyn Museum*, ma fu anche socio fondatore della *American Anthropological Association* e della *American Folklore Society*, si adoperò come espositore ad organizzare due grandi esposizioni mondiali Madrid nel 1892 e Chicago nel 1893 legate al mondo ludico.

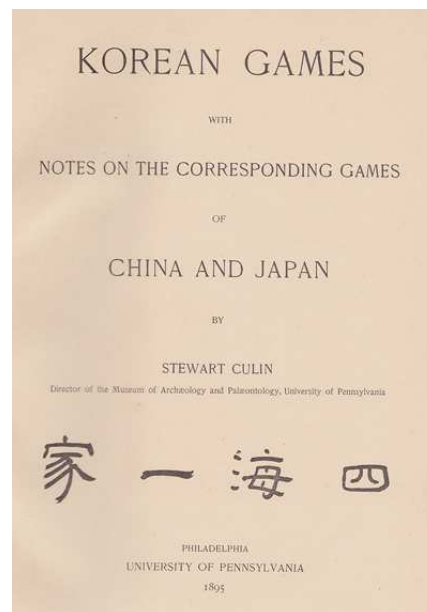
Culin iniziò la sua carriera studiando la vita e la cultura dei cinesi americani nella città di Filadelfia, per poi concentrarsi nel 1890, mentre lavorava alla università della Pennsylvania, sulla cultura dei nativi americani.

Il suo primo scritto riguardava i giochi di strada dei ragazzi, il secondo trattato riguardò i giochi d'azzardo cinesi. Durante l'esposizione incontrò *Frank Hamilton Cushing*, i due divennero amici e si profusero per creare la prima collezione dei giochi del mondo.

Nel 1892 divenne direttore del University of Pennsylvania's Museum of Archaeology e Paleontology, l'anno successivo si sposò con *Helen Bunker* e pubblicò un libretto sui giochi esibiti alla esposizione di Chicago del 1891.

Il primo libro pubblicato da Culin, nel 1895, è sui giochi Coreani, *Korean Games*, con comparazioni con quelli di altre culture asiatiche, questo lavoro gli fu suggerito da Cushing. Culin si interessò agli scacchi

e giochi di carte pubblicando un articolo su questo argomento nel 1886.



Insieme a Cushing lavorarono su un articolo dei giochi di frecce e le loro varianti in America e oriente. Quando Cushing si ammalò Culin continuò il lavoro pubblicando tre articoli, *American Indian Games* del 1898, *Hawaiian Games* del 1899 e *Philippine Games* del 1900. Tra i suoi scritti anche uno sui *Mancala*.

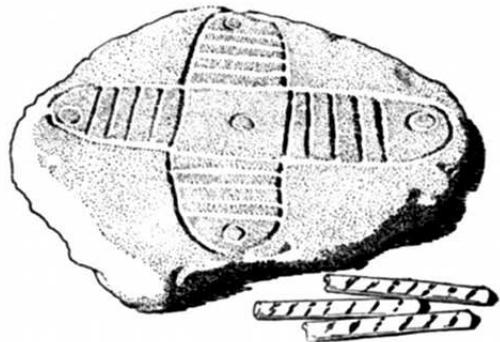
In un suo scritto intitolato *The Value of Games In Ethnology* Culin spiega perché studiare i giochi è importante per la etnologia. Qui di seguito ho cercato di fare un sunto del suo scritto.

Lo studio comparato dei giochi è uno di quelli che merita un posto di rilievo tra le nostre indagini nella storia e sviluppo della cultura. La loro origine appartiene al tempo precedente a quello della scrittura e molti giochi non erano solo il prodotto di condizioni primitive, ma rappresentavano i mezzi con i quali l'uomo si sforzava di portare se stesso in comunione con i segreti dei poteri naturali e di comprenderli. Così si trova che molti dei giochi primitivi erano sacri e divinatori, salvo indicazione contraria in cui riuscissimo a tornare indietro alle condizioni iniziali, non possiamo essere sicuri di ottenere indizi sulla loro origine. Non hanno come per esempio le religioni lo scopo di *propaganda* ed ancora si riesce a trovarli distribuiti, relativamente non cambiati nella forma, tra i vari popoli sulla terra.

La questione della loro diffusione non è meno importante che quella della loro origine. Quanto si sono diffusi può essere il risultato della migrazione e del commercio, quanto quello dello sviluppo indipendente, quanto il risultato di condizioni ambientali simili, oppure, soprattutto della psicologia dell'intera razza umana?

L'applicazione di queste ricerche trova un significato in America. Tra le varie evidenze che sono state portate per supportare l'ipotesi delle origini asiatiche della antica civiltà messicana, non può mancare

l'incredibile rassomiglianza tra il gioco messicano del *Patolli* e il *Pachisi*, il gioco del Hindostan. Queste somiglianze portarono il Dott. *Edward B. Tylor* a considerare come un'adozione del gioco asiatico, l'evidenza maggiore, nell'opinione di molti studiosi, che l'alta cultura del nuovo mondo abbia avuto le sue origini in Asia.



Tenendo in mente il fatto che i giochi furono creati prima dell'arte della scrittura, non è sorprendente che la loro origine è considerata così oscura. Ci sono alcune registrazioni in Cina e Giappone ed alcuni tavolieri sono disegnati sui monumenti egizi nella forma che appaiono poco meno perfetti dei nostri giochi della dama e degli scacchi. La storia dei giochi è anche rappresentata dalle leggende come quella di *Palmede*, oppure il racconto che il gioco delle carte fu creato per il divertimento di un re pazzo.

Con la conoscenza della loro associazione con il sacro e il divino, non abbiamo argomento per una ricerca per sapere il nome dei loro autori oppure perfino di cercare di determinare con poca precisione l'epoca dove apparvero i primi giochi.

Essi furono l'espressione di un istinto comune dell'umanità, e la loro forma fu un problema di circostanze e necessità. L'uomo ha inconsapevolmente registrato la propria storia e di queste inconse registrazioni credo che non è rimasto nulla, salvo il linguaggio, di più grande valore etnologico.

I giochi possono esser divisi, con riferimento alle loro origini, in tre oppure quattro classi:

- *Drammatico.*
- *Sacro e divino.*
- *Economico.*
- *Educativo.*

Molti giochi possono essere inseriti in più di una classe ed è capitato che nel corso del tempo sono passati da una all'altra. In questo modo i giochi sacri e divinatori non esistono da tempo sebbene la maggior parte dei nostri giochi da tavolo come gli scacchi, dadi, dama, domino e giochi di carte sono derivati da essi.

Il suggerimento di queste prime associazioni, comunque, sopravvivono tra noi, così come l'uso dei

dadi e carte degli indovini. In Asia, dove questi divertimenti sono ancora in una forma meno *s sofisticata*, tra le popolazioni di cultura più bassa, ci avviciniamo di più al tipo originale e l'esistenza del gioco oltre al semplice divertimento viene utilizzato anche per scopi divinatori.

In Corea, un gioco comune è il lancio di bastoncini, usati al posto dei dadi, diviene nel primo mese dell'anno il metodo più popolare per predire la fortuna. Questo gioco, il quale è chiamato dai coreani *Ute*, potrebbe essere probabile l'antenato di tutta una grande famiglia di giochi il quale abbraccia scacchi, carte e altri.



Il signor *Cushing* ha evidenziato che questi bastoncini erano originalmente delle *frecce* ed ha identificato il nome *Ute* con la numerazione tartara e questo sistema di prevedere il futuro con le frecce appartiene alla metà dei giochi della grande area continentale dell'emisfero orientale.

Le frecce diventano bastoncini, come in Corea, oppure piccoli blocchi di legno con le facce marcate in nero e bianco, monete, conchiglie, ossa, oppure dadi rotolanti, dadi lunghi come gli indiani *passa*, e dadi cubici.

In Corea, i lanci erano registrati su un cerchio, intorno al quale i giocatori giravano a *cavallo*, secondo i lanci. Questo cerchio, tramite una facile trasformazione, diventa una croce con quattro braccia e sistemato a formare un quadrato, ecco la scacchiera hindoo.



Una delle prime intuizioni fatte dall'uomo primitivo fu quella dei *quattro punti cardinali*, l'est il posto dove sorge il sole e l'ovest il tramonto. Stando in piedi con le mani nella direzione est-ovest, il suo sguardo era diretto verso nord oppure verso sud. Questo simbolismo delle direzioni è praticamente universale.

Nel giochi *perfetti* del Asia troviamo una divisione in quattro parti nelle quali prevale il simbolismo del colore e della direzione, una sopravvivenza avvenuta, sembrerebbe, dal tempo quando i giochi erano sacri e i giocatori lottavano, come rappresentanti delle quattro direzioni, per decidere sulle questioni riguardanti il fato. Le pedine, chiamate cavalli, le quali erano usate dai giocatori nel gioco coreano, li troviamo presto differenziati con dei colori. Questi colori erano le quattro direzioni, le quali sono poi state riunite in due colori nel gioco Hindoo degli scacchi.

Nel lancio delle frecce si nota che le facce opposte delle aste sono distinte dai colori nero e bianco, erano considerate come simboli del giorno e notte, luce e oscurità, l'attivo o mascolinità e il passivo o femminile principio dell'universo. Valori numerici erano attribuiti alla loro combinazione e con il passaggio dalle frecce all'osso della nocca oppure al dado questi simboli sono stati estesi anche a questi nuovi *oggetti ludici*. In Cina il simbolismo è cosmico: il paradiso, la terra, l'uomo e l'armonia che gli unisce. Tra i musulmani è sociologico; il re, il saggio, il contadino e lo schiavo. Qui si può scoprire un'intelligente differenziazione tra i pezzi, che poi ha preso piede negli scacchi, quando era ancora un gioco di dadi. I cinque principali pezzi erano mossi secondo il risultato di un lancio di dado, ogni numero corrispondeva una delle quattro menzionate classi sociali.

Il passaggio dall'astragalo, con un'equivalente numerazione per i suoi lanci, al dado con i punti fu breve. Prima del dodicesimo secolo, i cinesi combinarono i lanci con due dadi cubici dei loro giochi favoriti nelle 21 tessere del domino. Queste utilizzavano come materiale costruttivo osso, legno e carta si trasformarono poco alla volta in carte da gioco. Nel tracciare la storia *naturale* dei giochi è interessante osservare la somiglianza dei giochi asiatici esistenti con quelli descritti dagli autori greci e romani. E' chiaro che molti di loro hanno avuto un'origine comune; da questa osservazione si può realizzare quan-

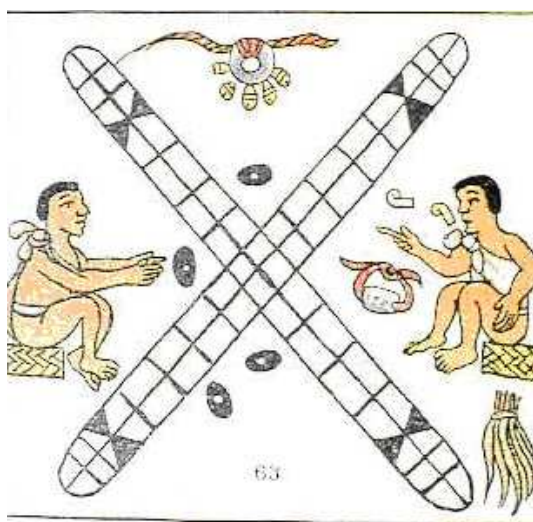
to era vasta l'interconnessione tra i vari popoli nei tempi antichi. Scopriamo attraverso evidenze linguistiche che i giochi coreani con bastoncini furono presi a prestito dai tartari; e con lo stesso mezzo noi siamo capaci di tracciare le relazioni della sua primogenite che dalle Filippine arriva alla Gran Bretagna, dalla Corea al cuore dell'Africa.

Un'evidenza della sorgente asiatica di parte della cultura africana può essere trovata nei giochi del *Mancala*, il gioco nazionale africano, praticato in ogni tribù.



Fu un gioco di origine araba e si è diffuso dall'Egitto a Città del Capo. Quando si osservano i giochi americani si trova una considerevole corrispondenza con i giochi del vecchio mondo. Il signor *Tylor* ha notato che il Patolli, ma è solo uno tra i molti, è praticamente uguale al gioco asiatico, questa sua identità non è solo per via della forma esterna, ma anche delle origini.

Il signor Cushing evidenziò che è il prodotto di condizioni sociologiche le quali esistono naturalmente sia in America che dove il gioco nacque, comunque in che modo si sviluppò in America è poco chiaro. Inoltre ha trovato ogni stadio del suo sviluppo, non solo nel vecchio Messico, ma praticamente tra ogni tribù del continente settentrionale ed anche in quello meridionale.





Il libro dei giochi.

dagli articoli del Prof. Paolo Canettieri

Marlota

La prima attestazione castigliana registrata in DCECH, s.v., è quella del Libro de los juegos, cui ne seguono altre molto posteriori in *Francisco de Oviedo*, nel romance del vescovo *Don Gonzalo* e in *Calvete de Estrella*. Per tutte queste attestazioni, eccettuata quella alfonsina, si può accertare la derivazione «del àr. mallûta 'saya', 'hábito de monje', y éste del gr. [μαλλωττη 'manto vellos', derivado de μαλλος 'vellón de lana?», anche perché il termine «se refiere casi siempre a moros y moriscos». L'esistenza del rapporto semantico fra l'attestazione fornita nel *Libro de los juegos* e quelle più tarde è proposta in DCECH dubitativamente: «Quizá sea también lo mismo el juego de dados llamado marlota en el *Libro de Ajedrez*, de Alfonso el Sabio», ma sembra essere accettata senza critiche in DME, s.v. («Vestidura morisca a modo de sayo vaquero que se ciñe y ajusta al cuerpo», cui segue la citazione del nostro passo). L'etimologia accettata nei dizionari non spiega la trasposizione semantica dalla veste moresca al gioco dei dadi, né dà conto della distanza cronologica fra l'attestazione del nome del gioco e quella relativa alla veste. È molto più probabile che vi siano due etimi differenti: il nome del gioco sarà in tal caso da connettere al verbo *malrotar*, «'echar a perder', antiguamente *marrotar*, derivado de un adjetivo **manroto* 'roto con las manos'» (DCECH, s.v.) di cui esiste un'attestazione già nell'*História Troyana* (ed. MENÉNDEZ PIDAL & VARÓN VALLEJO 1934, 81.23): «e muchos que fincaron y con las armas marrotadas». Secondo DCECH il significato originario sarebbe «'ajar', 'echar a perder manoseando o golpeando con la mano'». Cfr. GARCIA DE DIEGO 1920, pp. 125 26: «Las dos formas *marrotar* y *malrotar*, repudiadas por la lengua culta, son hoy comunes en la lengua popular, sin separación geográfica: la primera es la corriente en la pronunciación vulgar; la segunda sigue admitida en el Diccionario de la Academia, y su empleo es de un grado menos vulgar que el de *marrotar*. [...] Creo que las tres formas citadas [cioè *marrotar*, *mal-*

rotar e *marlotar*] nacen de una común **manrotar* de un tipo latino manu rupta, comparable a manu plena, que vive en el portugués *mãocheia* y en el gallego *manchea* 'manada, lo que se puede coger de una vez con la mano', con un sentido fundamentalmente semejante al de *manirroto* 'demasiado liberal, pródigo' [...]. En este caso de **manrotar* se produjo por etimología popular *malrotar* según *mal* (*malgastar*, *malbaratar*), y por evolución fonética *marrotar* (compárese antiguo *verrá*, *porrá*, en competencia con *verná*, *venrá*, *vendrá*, *porná*, *ponrá*, *pondrá*; para un caso análogo compárese el italiano, *manritta*, *marrita* 'manu recta'). *Marlotar* es una falsa corrección cultista [...] originada por la contraposición de *Carlos*, *mirlo*, *charla*, *perla* con los vulgares *Calros*, *milro*, *chalra*, *pelra*». Spitzer, nella «Revista de Filología española» XIV, pp. 248 49, ritiene invece che *marlotar* derivi da un ipotetico **marla*, variante di *marga*, che sarebbe analogo al francese *marnier* «rendre friable comme la marne». Giustamente Corominas sostiene invece che l'etimologia di Spitzer sia «idea inaceptable por partir de una forma que nunca existió en Península Ibérica, y ya inverosímil desde el punto de vista semántico». Sembra dunque proponibile isolare l'attestazione di Alfonso X del resto isolata anche cronologicamente) da quelle relative al saio moresco, e suggerire per il gioco della marlota l'etimologia da *manrotar*, con riferimento all'eccessiva prodigalità e perdita di denaro simbolizzata dalla mano rotta (mano bucata, ancora in italiano).

Riffa

Dall'ampio e documentato articolo in DCECH, s.v., si ricava che il termine, nell'accezione relativa al gioco che troviamo nel *Libro de los juegos*, non risulta esplicitamente attestato altrove in lingua castigliana: anche se PERCIVALE 1591, S.V., definiva ancora la *rifa* come «rifling at dice», in quasi tutte le più antiche attestazioni il termine assume piuttosto il significato di «sortear entre un número limitado de personas alguna alhaja que se ha pagado entre todas»; nel parlato moderno «*rifa* puede designar

una lotería particular o la gran lotería organizada por una corporación pública, y *rifar* es 'sortear la lotería' » (DCECH). In DME, s.v., la *rifa* è definita come «juego de tahures que consiste en sortear una cosa entre varios por medio de cédulas de corto valor, que todas jun-tas suman, por lo menos, el precio en que se la ha estimado». Nelle più antiche attestazioni catalane, dei primi anni del secolo XIV, «se menciona repetidamente la *rifa* como un juego de azar, inconfundible con la lotería moderna, o con el *joc de la gresca* (Procés de les Olives, fin S. XV), que Jaume March (1371) define "riffa per hom qui juga; los punts que fa; *rifa* se menciona como un juego prohibido en 1393 [...], y Jaume Roig (1460) emplea *rifar als daus* por 'echar suertes con da-dos': "si son prenyades / e ve a lum, es llur costum / a tres o quatre / ferlos debate, / als daus ri-fant, o sorts gitant, / qual pare es" (v. 5489)» (DCECH).

Varie sono state le ipotesi in merito all'etimologia di *rifa*: secondo DCECH a partire dal XIV secolo il significato più frequente del vocabolo *rifar* è quello di «reñir», «pelearse», con sfumatura peggiorativa, tanto che sarebbe più corretto tradurre *rifa* con «refriega» e *rifar* con «andar a la greña»: poiché spessissimo «las ideas de 'riña, refriega' y 'juego de tahures' andan juntas», come ad esempio nel caso della gresca (cfr. infra, pp. 187 88), sarebbe più probabile la precedenza storica del primo significato sul secondo: «claro està que el nombre del juego tenía más probabilidad de aparecer antes en los textos, dada la mayor riqueza en documentación legal que en literatura de imaginación, en la época primitiva».

Per determinare l'etimologia del nome del gioco mi sembra opportuno valutare se esso vada connesso con altre voci romanze semanticamente e foneticamente assimilabili, come quelle con radicale *rif-* o *raf-*. Il REW riporta le seguenti voci e relativi etimi:

REW 7003 7005: il francese *rafle/raffe* 'saccheggio' e il verbo *rafter/rafer* 'rubare' (da cui anche l'italiano raffare, arraffare) dall'antico tedesco *raffel/raffen*;

REW 7308: il francese antico *riffer* ('grattare') dall'antico tedesco *riffan* 'arraffare, strappare';

REW 7309: il francese antico *rifler* 'raspare', 'grattare', 'piallare' dall'antico tedesco *riffeln* 'rastrellare';

REW 7310: italiano antico *riffo* 'robusto', 'forte', *riffo* 'prepotente' e *riffa* 'prepotenza' dal lungo-bardo *riffi* 'maturo';

REW 7330: catalano, spagnolo, portoghese *rifa* e *rifar*, antico italiano *riffa* dal greco *ρῖφῃ* 'scagliare'.

In DCECH la suddivisione proposta in REW è respinta con ragioni in gran parte pertinenti, che possono così essere sistematizzate e integrate:

1) Non è corretto separare gli iberici *rifa* e *rifar* dal francese *rafter*, poiché *rafle* ha un significato del tutto analogo a quello che incontriamo nel castigliano antico (e in particolare nel Libro de los juegos), essendo definibile come un 'colpo vincente in cui ciascuno dei dadi ha lo stesso punto, ciò che fa vincere tutta la posta'. Un'attestazione in tal senso è infatti

nella *Vieille*, dove la *rafle* è messa in relazione con la *griesce*, gioco corrispondente alla guirguesca descritta nel trattato alfonsino (cfr. infra, pp. 187 88): «En manieres cinquante e six / Sont en trois dez les poins assis [...]; / Plus grant nombre n'y puet avoir, / Ne plus petit, au vray sçavoir, / Soit a la raffle ou a la griesce, / Qui les gecteurs de hasart blesce / Et leur fait perdre leur pecune» (ed. COCHERIS 1861, p. 62). Inoltre, il termine inglese *raffle* è un gallicismo che ha non solo il significato dell'omonimo francese, ma anche quello dello spagnolo *rifa*. I radicali *rif-* e *raf-* sarebbero due varianti espressive con un medesimo significato, e ciò, a detta di Corominas «salta a la vista, pues *rifirrafe* es (ya en Autoridades) "contienda de passo y ligera en algún asunto o materia" y también en francés se encuentran locuciones como *rif et raf 'tout à la fois, complètement' [...]*. Así RIF como RAF son combinaciones muy adecuadas para sugerir un movimiento rápido de arrebatar o de golpear». A ciò si aggiunga l'attestazione nel francese di riffe *raffe* nel senso tecnico di gioco: cfr. ad esempio nella *Sottise a huit personnai* (ed. PICHOT 1904, 2, p. 73, vv. 973 74): «Mon amy, chacum fes diz porte / Dont l'en joue a la riffe raffe».

2) Sempre secondo Corominas «l'etimologia griega *ρῖφῃ* proposta por Baist y adoptada por Meyer Lübke, aunque el correspondiente verbo *πιπτειν* 'echar' se aplicara también a los dados (así en Platón), tiene muy poca probabilidad:

1° porque esta voz ya era poco frecuente en griego (lo corriente era *ρῖψις*),

2° porque no se documenta en latín,

3° por razones geográficas es inverosímil un helenismo sólo antiguo en la Península Ibérica, y

4° *ρῖφῃ* tenía i breve, y por lo tanto habría debido dar **ρεα*, so pena de admitir un cultismo poco comprensible en voz de este sentido y ajena al latín»;

3) gli etimi di *rifler* e di *riffer* e di *rafter/rafer* appartengono entrambi alla famiglia di *raffen* 'strappare', apparentato con l'inglese *to rap* e con l'antico scandinavo *hrapa*, cui corrispondeva il franco *HRA-PON: «por lo tanto las voces francesas, también documentadas en el Sur de Francia, no podrían ser germanismos autóctonos en Francia, sino préstamos más o menos tardíos del alto alemán». Secondo Corominas le voci tedesche non hanno avuto alcun ruolo nella costituzione della famiglia romanza: «las citadas formas del alto alemán, en la medida en que no son también creaciones expresivas (que es probablemente el caso de *riffen y riffeln*), sólo por casualidad han venido a coincidir hasta cierto punto con las voces francesas».

In FEW (XVI, s.v. *riffilôn* «zersägen, reiben, *hecheln») la ricostruzione del Corominas è accettata per la parte iberica, ma respinta per la galloromanza:

In dieser sprache [i. e. in spagnolo] sind, wie Corominas zeigt, *rifar* 'streiten' und *rifa* 'das würfeln' im ursprung identisch, also im iberoromanisch geschaffene expressivwörter, bestimmt zur sprachlichen wiedergabe einer raschen wegreisenden bewe-

gung oder eines hiebes. Hingegen geht Corominas sicher fehl wenn er auch die galloromanische wortgruppe so erklären will. Diese ist ursprünglich auf den norden beschränkt und ist erst in jüngerer zeit auch ins occitanische gedungen. Ausserdem unterscheidet sie sich von den wörten in den südromanischen sprachen dadurch, dass der stammausgang nicht -f, sondern -fl ist (Einzig die redensart *rif* et *raf* kommt in älterer zeit ohne l vor). Sie ist dadurch entstanden, dass die verbalstämme rifl- und rafl auf ihren kürzesten und mit ausdruckswert am stärksten beladenen teil reduziert wurden. So gehen sie in expressivwörter über, die denen des spanischen und italienischen nahe stehen. Sonst gibt es nur noch einige wenige ableitungen (seit dem 16. jh.) und jüngere mundartliche formen ohne -l-, wie Châtenois *rifai*, und diese haben sicher ihr -l- auf lautlichem weg verloren). Auch ist die ältere bedeutung nicht, wie Corominas angibt, 'se battre avec acharnement, frapper', sondern 'écorcher, effleurer, frôler'. Diese bedeutung passt genau zu der althochdeutsch *riffilôn*. Tale termine glossava infatti il latinoserrare, ma «ist seine bedeutung sicher weiter, etwa 'durch reiben zerkratzen'. Es hat im galloromanischen wohl wegen seiner expressiven kraft aufnahme gefunden». Cfr. anche FEW, s.v. *raffel* e *raffen*: «Deutsch *raffel*, ableitung zu *raffen*, ist zwar erst in mittelhochdeutscher zeit belegt. Es ist aber sehr früh ins gallorom. übergegangen [...]. In galloromanisch ist dann zum substantiv ein verbum abgeleitet worden, und zwar in zwei verschiedenen bedeutungen "wegreisen" (a) und "streifen" (b)».

Possiamo quindi così sintetizzare la situazione: esiste una serie di vocaboli romanzi e germanici semanticamente affini, con radice *rif* o *raf*. Il significato rinvia il più delle volte a 'graffiare', 'strappare' e quindi 'rubare'. Per entrambe le forme radicali si ha inoltre una forma di gioco di dadi o di sorteggio. Se è vero che non bisogna separare *rifa* da *rafle*, è anche vero che le attestazioni del primo termine sono molto più antiche e che quindi un incrocio fra due famiglie fonicamente simili è tutt'altro che da escludere. D'altronde la frequente giustapposizione del gioco dei dadi *rifa/rafle* con la gresca/griesche (*quirquiesca* nel trattato alfonsino), la cui etimologia è sicuramente l'aggettivo graecisca, potrebbe non essere casuale, e dovrebbe spingere almeno a ripensare alla possibilità dell'etimo greco proposto da Baist. D'altronde, se si ragiona in termini di sistema, anche la famiglia che fa capo all'ambito germanico, in cui prevale il campo semantico del furto e dell'imbroglio, della sfortuna e dell'azzardo, ha molte probabilità di essere alla base del nome del gioco: infatti in altri casi per il nome dei giochi di dadi e di tavole si ricorre a termini coloriti, fortemente caratterizzati ed espressivi (cfr. ad esempio *triga*, *marlota*, *buffa*), che rinviano a quest'area semantica.

Par con as

batalla. Il termine è qui utilizzato per la prima volta, senza ulteriori precisazioni, e ritorna spesso all'interno del trattato con la medesima accezione. A

senso, e sulla base delle attestazioni letterarie di giochi con i dadi, la *batalla* doveva essere la sfida iniziale fra i due giocatori per decidere chi comincia, e doveva corrispondere al gioco qui chiamato a mayores: vinceva chi otteneva più punti; con quanti dadi si dovesse fare la batalla; non è specificato e probabilmente la regola cambiava a seconda dei contesti e degli accordi fra i giocatori. Ci si può chiedere perché il trattato alfonsino, di solito così preciso nella definizione della terminologia e attento a non considerare niente come già conosciuto dal lettore, non dia informazioni relative: è probabile che l'incongruenza sia frutto di una disorganizzazione fra le parti del lavoro e che l'autore di questo passo ritenesse che la voce fosse già stata spiegata in precedenza.

ell uno. In genere per denominare il punto più basso è utilizzato *as*, mentre l'espressione *ell uno* è contrapposta a *ell otro*, a intendere i due giocatori. Non escluderei l'esistenza in questo punto di una lacuna o di un fraintendimento da parte del copista: sembra infatti molto strano che l'esito del gioco sia determinato, nella seconda fase, solamente dall'uscita dell'uno, e non dall'uscita della coppia con uno, come nella prima fase. Si potrebbe pensare a integrare: «fasta que lance ell uno <par con as>, e el que primero lo echare, ganarà», cioè «finché uno dei due non tirerà coppia con uno e chi la ottiene per primo, vincerà».

Panquist

Il termine è assente da tutti i lessici. Mi sembra probabile che derivi dal nome del popolarissimo gioco indiano *pachisi* o *panchisi*, diffusi con nomi analoghi in Asia, Africa e conosciuto anche in Spagna come *Parchís*. Cfr. Academia, p. 977: «Juego que se practica en un tablero con cuatro sali-das en el que cada jugador, provisto de cuatro fichas del mismo color, trata de hacerlas llegar a la casilla central. El número de casillas que se ha de recorrer en cada jugada se determina tirando un dado». Il pachisi non è un gioco di dadi, ma è uno di quelli definiti *race-games* in MURRAY 1952, pp. 113 57, e potrebbe essere stato assimilato al gioco descritto nel trattato alfonsino perché giocato con quattro pedine, corrispondenti alle quattro poste del *panquist*. Sul *pachisi* cfr. MURRAY 1952, pp. 135 36.

parar... otra. Steiger interpreta il termine parada traducendo *Würfe* 'lanci' o *Runden*, 'turni'. Questa la traduzione del passo iniziale (*El que vencies... panquist*): «Der, welcher die Schlacht gewinnt, würfelt zuerst, und der andere muß vier Würfe aussetzen, und der, welcher beginnt, bestimmt den ersten Wurf für den andern und den zweiten für sich. Und die Würfe, die man wählen darf, gehen von 7 bis zu 14 Augen. Der, dem 7 Augen bestimmt sind, gewinnt die beiden ersten Runden, wenn 5 und zweimal As oder 4, 2 und As gewürfelt werden. Und wenn 2, 2 und 3 gewürfelt werden, die drei Runden. Und wenn zweimal 3 und As gewürfelt werden, alle vier. Und diesen letzten Wurf nennt man panquist». Steiger ritiene quindi che *parar paradass* abbia qui il senso

di'fermarsi per quattro tiri', cosa che risulta però ingiustificata se si considera l'andamento del gioco dove invece il secondo giocatore deve star fermo finché l'altro non gli avrà dato il punto e ne avrà preso uno per sé, quindi da due tiri in su. Inoltre Steiger omette di tradurre una ante otra, che ostacolerebbe la sua interpretazione di *parada* = 'turno' o 'lancio di dadi' (cioè 'fermarsi quattro tiri uno prima dell'altro'), in quanto la logica del contesto richiederebbe piuttosto «una después de otra» (fermarsi quattro tiri uno dopo l'altro').

Il verbo *parar* presenta anche un'accezione specificatamente legata ai giochi. Cfr. *Autoridades*, s.v.: «En los juegos de envite y otros, vale determinar o señalar la cantidad de dinero, que se expone ò apuesta al lance ò suerte». Analogamente *parada* può avere il senso di «porción de dinero que se expone de una vez, o à una suerte, al juego» (cfr. sempre *Autoridades*, s.v.). Se accogliamo questi due significati l'interpretazione del passo e dell'intero capitolo diventa più economica e viene a cadere l'aporia nei confronti delle regole del gioco e l'incoerenza logico-sintattica.

El que ovierie siete puntos... Cfr. lo svolgimento del gioco, pp. 47-49, per l'assenza del parallelismo con 14 punti. Così la frase "giusta": «El que ovierie siete puntos porsuerte, si echare quatro dos e as, levará las dos primeras; e si echare <cinco amas as> o dos dos e tria, levará las tres; e si echare ternas as, levará las quatro; e a esta suerte postremera llaman *panquist*». Non intervengo sul testo perché, per quanto convinto che si tratti di una svista (forse dello stesso autore), ritengo preferibile rispettare la lezione del manoscritto.

Medio azar

dent. Forma sincopata per *dende*, analoga a *ent* per *ende* registrata da DCECH, s.v. *ende*: «Es también muy frecuente, sobre todo cuando precede al verbo, y en los textos más arcaicos en cualquier posición, la variante apocopada *end*, que puede pasar a *ent* o reducirse a *en*».

tanto. Secondo DCECH s.v., la prima attestazione di tanto come sostantivo sarebbe in Nebrija («el sustantivado tanto 'unidad de cuenta' está ya en Nebrija»). Nel nostro caso si ha un'attestazione sicuramente anteriore, anche se non perfettamente coincidente dal punto di vista semantico.

postura. Cfr. *supra*, p. 174, nota al par. 2. In questo caso, però, il termine è più nell'accezione di 'scommessa', attestato sempre da *Autoridades*: «Se toma también por la porción o cantidad, que se suele apostar entre dos, sobre si alguna cosa será, o no será».

e si no... como de comienço. Steiger traduce: «Und falls nicht, muß er noch eine *suerte* für den anderen werfen, und zwar um alle bisherigen punkte, und auf diese Weise wendet sich das Spiel wieder wie zu Beginn». L'interpretazione è parzialmente viziata dalla lettura erronea *constara* per *contara*. Della bontà della lezione manoscritta fa fede l'esistenza della locuzione *contar sobre* che ha forse il senso di «cobrar, percibir» registrato in DME, s.v. *contar*, con

un esempio dal Poema de Mío Cid (ed. MENÉNDEZ PIDAL 1956, IV, 181: «Siuos la aduxier dalla; si non *contalda sobre* las ar-cas»), o più probabilmente il significato di 'contare su'.

Guirguesca

Ha lo stesso etimo di *gresca* «riña, pendencia», «bulla, algazara» cui cfr. DCECH, s.v.: «del mismo origen que el catalán antiguo *gre(e)sca* 'bulla, alboroto', francés antiguo *griesche* 'juego de azar'; proceden del adjetivo GRAECISCUS 'griego', por la fama de libertinos y pendencieros que tuvieron los griegos desde la República romana y desde las Cruzadas». L'idea di libertini e viziosi (si pensi all'«amor greco») che si aveva allora si mantenne e peggiorò ai tempi dell'Impero di Bisanzio e poi si rafforzò per via dell'ostilità verso i greci causata dalla pessima accoglienza che riservarono ai Crociati. L'attestazione del Libro de los juegos è la più antica in castigliano, e ha specifico significato di 'gioco di dadi', come anche il francese *griesche* e il catalano *gresca* (per il quale AGUILÓ I FUSTER 1915 e BALARI Y JOVANY 1928 danno otto esempi come gioco di dadi proibito fin dalla fine del secolo XIII (così in un bando barcellonese del 1445: «que alguna persona [...] no gos jugar [...] a *gresca* ne a rifa ne qualsevol altre joch de daus, exceptat de taules»). Secondo il DCECH «se trataba de un juego ruidoso, en que abundarían las peleas [...] lo cual explica el significado moderno». Per la forma particolare del *Libro de los dados* cfr. sempre DCECH: «la conciencia de *griesgo* significaba propiamente 'griego' fué causa de que el vocablo se cruzara en Castilla con la forma autoctona *gre-guesco*, resultando *guirguesca* 'juego de dados'. In effetti l'esito *gresca* da GRAECISCUS in castigliano non è giustificato, e per tale ragione Corominas suppone un prestito dal catalano: «Es inevitable admitir un préstamo, sea del catalán (donde cae entre vocales la ci), sea del francés (donde *griesche* no es continuación fonética de GRAECISCUS, derivado de *griu*, *grie*, GRAECUS, A, con adición romance del sufijo procedente de ISCUS). Claro está que la duda no es posible pues la forma castellana es muy diferente del francés *griesche*, y coincide con el catalán: de éste debió, pues, tomarse el vocablo; es natural, puesto que los catalanes eran un pueblo mediterráneo con intereses comerciales, y más tarde políticos y militares, en tierras griegas». Corominas si chiede giustamente in riferimento ai due significati del termine: «Pero ¿qué es lo primero: 'juego de tahures' o 'reyerta'? Los dos pudieron aparecer simultáneamente, como son igualmente antiguos en el caso de rifa y rifar; si fuese segura la etimología griega de Baist *ρῖφη* 'acción de echar', aquí habría de partir del 'juego'. El detalle fonético es evidente: *greesc* se castellanizaría durante la Edad Media en **greesco* (tal como risc correspondía a riesgo), de donde *gre-sgo* o *griesgo*, y el femenino *gre(e)sca* se tomaría con posterioridad».

quantía. Cfr. DCECH, s.v. *cuanto*: «en la Edad Media suele significar 'suma de dinero' así en español como en portugués».



I mazzi di carte.

a cura di Luca Cerrato

Le Ganjifa, carte indiane.

Continuo la presentazione della storia delle carte da gioco e il loro vagare per la terra. Nel numero precedente ho presentato lo studio fatto da *W.H. Wilkinson* che fa risalire la nascita del mazzo di carte in Cina verso l'inizio del precedente millennio. Dai primi soldi creati con la carta e non più solo con metalli più o meno pregiati, apparsi sulla terra in Cina, l'uomo ha ben pensato di trasformarli quasi subito in uno strumento ludico.



Adesso andiamo a scoprire come questi mazzi sono arrivati ed evoluti in un'altra grande regione del continente asiatico, l'India. Le informazioni sono state prese dal sito http://a_pollett.tripod.com/carte.htm.

Da tradizione ludica l'India è riconosciuta come la patria degli scacchi con il suo *Chaturanga* che variante dopo variante si è evoluto negli scacchi moderni. Se la nascita di questo gioco è stata datata verso il quinto secolo dopo Cristo (la versione più antica, lo *Ashtapada*, non ha una datazione certa), i giochi di carte in India sono arrivati verso il XVI secolo importati dalla dinastia Mughal dall'Asia centrale.

Come per ogni gioco antico le **Ganjifa**, così si chiama il mazzo indiano, hanno degli antenati locali chiamati *Kridapatram*, il cui significato dovrebbe essere *stracci da gioco dipinti*, questo mazzo era, molto probabilmente, dotato di 12 semi (cavalli, elefanti,

uomini, ...). Per tracciare la storia di un gioco molto spesso si utilizzano delle fonti letterarie, delle *Kridapatram* purtroppo non si hanno questi riferimenti scritti prima del XVI secolo, quindi le sue origini sono oscure.



Inizialmente questi mazzi di carte erano oggetti costosi e di lusso che solo le classi sociali più agiate potevano permettersi, poi con il passare del tempo divennero accessibili anche ai ceti più poveri.

La caratteristica principale del mazzo Ganjifa è la forma circolare con il retro non disegnato, a differenza dei mazzi occidentali che hanno sul retro una fitta trama di linee rette e curve.

Il primo riferimento alle *Ganjifa* si trova in una bibliografia di *Bâbur* del XVI secolo in cui viene fatta una descrizione dei semi del mazzo, in cui si riferisce che il re era molto appassionato del gioco e condivideva questo passatempo con famigliari ed amici che ricevevano in dono dei mazzi di carte.

Il nome delle carte deriva dal *farsi* ganjifeh che significa carta da gioco, mentre secondo Culin il termine *ganjifa* potrebbe essere l'insieme di due termini, quello indigeno *ganj* (tesoro) e quello cinese *chi pai* (carte da gioco). Come già detto sopra il passaggio

dalle carte cinesi a quelle indiane quasi certamente è avvenuto in modo indiretto, ed i cambiamenti sono stati notevoli, sia dal punto di vista del numero di semi che quello della forma, da rettangolare a circolare.



Come detto in precedenza il Chaturanga ha visto i natali in India e da alcuni è anche ritenuto essere l'origine delle carte indiane. In sanscrito la parola Chaturanga è composta da due parole, *catur* che significa quattro e *anga* inteso come fazione. I corpi degli eserciti erano composti da quattro fazioni:

- I guidatori di elefanti.
- Cavalleria.
- Fanteria
- Guidatori di carri.

I primi tre erano anche i semi nei mazzi di carte Kridapatram. In ogni modo il gioco del Chaturanga ha poco a che fare con i giochi di carte.

Un singolo seme è composto da 12 carte, di cui dieci numerate e due figurate (il re e il ministro). la parte estetica è lasciata molto ai gusti dell'artista, il *chitrakara*, che li crea. Infatti, diversamente dalle carte occidentali che vengono stampate a livello industriale quelle indiane sono dei veri e propri prodotti artigianali. Il numero di semi di un mazzo dipende dal luogo d'origine ed ogni seme ha un preciso sfondo colorato da qui si hanno differenti nomi a seconda del numero di semi:

- *Atharangi*, otto colori.
- *Navarangi*, nove colori.
- *Dasarangi*, dieci colori.
- *Baraharangi*, dodici colori.



Il problema quando si hanno troppi colori è che alcuni hanno una tonalità quasi simile, in questo caso si utilizzano i bordi per differenziarli.

Nei mazzi l'importanza delle carte non figurate dipende dai semi, in alcuni l'uno è il valore più basso mentre 10 è quello più alto, questi semi vengono detti *bishbar*, forti. Invece quando l'uno è la carta più alta del 10 si parla di semi *Kambar* (deboli). Altri nomi sono *dahele-bandibaji* (semi a 10 alto) e *ekka-bandibaji* (semi a 1 alto). Questa inversione di valori la si ritrova anche in alcuni mazzi cinesi e quelli europei più antichi come i tarocchi. Per quanto riguarda le figure queste sono presenti anche nei mazzi mame-lucchi (tre per seme), mentre sono assenti nei mazzi cinesi.

L'uso di scale gerarchiche a valori invertiti a seconda dei semi sembra essere un'altro elemento comune. Si ritrova in alcuni giochi cinesi, così come in alcuni europei di antica origine; non siamo in grado di dire se ciò avvenisse anche nei giochi praticati dai mamelucchi, ma poiché è opinione comune che dai mazzi arabi scaturirono gli stili europei, si può ragionevolmente supporre che tale doppio criterio di gerarchia fosse adottato un po' ovunque.

Nelle illustrazioni sono disegnate figure umane e le incarnazioni delle molteplici divinità indiane in varie posture che cambiano da mazzo a mazzo. Quasi ovunque in India, i soggetti del *wazîr* e dello *shâh* raffigurano persone umane (il re seduto su un trono oppure sotto un baldacchino, il ministro spesso a cavallo, con o senza il suo seguito). Ma nei mazzi prodotti in Orissa questi sono rimpiazzati da personaggi della locale mitologia e religione.



La tipologia di gioco che viene pratica nei vari giochi che fanno usa dei mazzi Ganjifa è usualmente di presa, due dei quali vengono chiamati *Ekrang* e *Hamrang*.

Mughal Ganjifa

Il Mughal Ganjifa è lo stile che probabilmente è più simile all'originale. Ha 96 carte divise in otto semi, i nomi variano da regione a regione, un libro di riferimento è *The Playing Cards of India* di Rudolph von Leyden. In italiano si possono tradurre in questo modo.

Semi Bishbar:

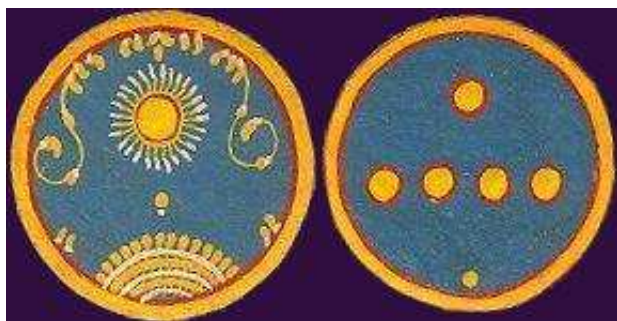
- Moneta bianca (d'argento).
- Corona.
- Spada.
- Servo.



1 e 8 di Corona

Semi Kambar:

- Moneta rossa (d'oro).
- Arpa.
- Mercanzia.
- Contratto di scambio.



1 e 5 di moneta rossa.

Dasâvatâra Ganjifa

Questo è lo stile più importante non Mughal, i semi sono tratti dalla religione locale. Il termine Dasâvatâra significa le dieci incarnazioni, riferendosi alle varie forme umane ed animali dal dio *Vishnu*, comunque a seconda delle credenze le incarnazioni possono essere anche più di dieci. In questo mazzo di carte i semi sono 10 (cinque forti e dieci deboli) anche se alcuni mazzi arrivano fino ad avere 20 semi cioè da 240 a 288 carte.

I semi e con i nomi alternativi sono:

Semi Bishbar:

- Ascia.
- Scimmia, arco e freccia, freccia.
- Spada, cavallo, parasole.
- Aratro, bastone, mucca.

- Conchiglia, fiore di loto.
- Fiore di loto
- Mucca, busto coronato, bambino blu, chakra.



1 e 8 di ascia.

Semi Kambar:

- Pesce.
- Tartaruga.
- Conchiglia.
- Chakra (disco decorato).
- Brocca / vaso.

Semi aggiuntivi

- Topo.
- Pavone.
- Veda (scritture).
- Tamburo.
- Saetta
- Garuda.
- Serpente in forma di anello bastone.
- Bastone.
- Piccolo Garuda.
- Flauto.
- Vînâ (liuto indiano).



7, mantrî e râjâ di Ganesh, dio dalla testa di elefante

Semi ad uccelli

Questa è un particolare mazzo di carte Ganjifa in cui i consueti semi sono stati sostituiti da uccelli. Questo perché molti uccelli appartengono alla mitologia indù, come il corvo, il pavone ed altre creature mitologiche come il Garuda, metà uomo e metà aquila e Arva metà cavallo e metà uccello.



Rashi Ganjifa

Questo stile è basato su dodici semi che corrispondono ai segni zodiacali.



Scorpione, Sagittario, Pesci.

Navagraha Ganjifa

Navagraha significa *nove pianeti*. Nella cultura indù si ritiene che questi pianeti conferiscano agli esseri umani particolari virtù, e vengono venerati come divinità (a ciascuno di essi vengono recitate speciali preghiere).

In India questo è un culto importante; infatti lo stile Navagraha Ganjifa fu ideato all'inizio del XX secolo da *Shankar Sakharama Hendre*, il cui progetto era di vendere carte e realizzare denaro a sufficienza per costruire a Bombay un tempio dedicato ai Nove Pianeti. Sebbene non riuscì nel suo intento, lo stile Navagraha Ganjifa continuò ad esistere.

In questo stile ogni seme rappresenta un pianeta; però gli ultimi due, *Rahu* e *Ketu*, sono in effetti fasi lunari, cioè quella crescente e quella calante, rispettivamente denominate *testa di drago* e *coda di drago*, spesso raffigurate come una testa senza corpo e un corpo senza testa.



Venere, Mercurio e Coda di drago.



Su Facebook vi ricordo

il gruppo dedicato ai *giochi astratti*

Il fogliaccio degli astratti è in continua crescita, per migliorarlo ancora di più la redazione ha bisogno di nuove forze, se vuoi far parte di essa stiamo cercando dei volontari:

- Autori ludici per gli articoli.
- Esperti per approfondire determinati argomenti ludici.
- Per informare la redazione delle ultime novità, giochi interessanti, argomenti da approfondire,...
- Per revisionare le bozze degli articoli.
- ...

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore della rivista, *Alberto Bertaggia*.

Elenco degli autori che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

Autore	Numero
S. Sorrentino	6
C. Zingrillo	28
F. Germanà	37
F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61
S. Loretoni	43
M. Martelli	44, 45, 46, 47, 48, 61
G. Buccoliero	45, 55, 56, 57
A. Bertaggia	46, 47, 48, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 61
G. Sartoretti	47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59, 61, 62
J. Morales	48
M. Pinard	48, 49, 50, 51, 52, 56, 57, 58
N. Vessella	48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 61
N. Castellini	51, 52, 53, 54, 55, 57, 58, 61
L. Borgesa	52
R. Saranga	54
R. Cassano	54, 55
J. Musse Jama	54
M. Foschi	55
G. Galimberti	55, 56, 58, 59, 61
P. Canettieri	56, 57, 58, 59, 61, 62
F. Pinco11 Pallino	56
Archeonaute	56
G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61
M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58
L. Caviola	57, 58, 61
G. Mascherpa	58
A. Penna	58
M.A. Donadoni	59
C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59
E. Perres	61
G. Pili	61
A. Napoli Costa	61, 62
T. Bettin	61
L. Poiana	61

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net> e-mail ilfogliaccio@tavolando.net

I copyright di immagini, nomi, loghi, regolamenti e marchi utilizzati all'interno della rivista sono di proprietà dei rispettivi proprietari ed il loro uso non intende infrangere alcun diritto dei detentori.

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti** stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato ai giochi astratti tradizionali.

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**
stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato ai giochi astratti tradizionali.

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net

I nuovi numeri de **Il fogliaccio degli astratti**
stanno prendendo forma.

Il prossimo numero sarà dedicato ai giochi astratti tradizionali.

Scrivete le vostre idee a ilfogliaccio@tavolando.net