



# Il fogliaccio degli astratti

Numero 66 - Anno 14

Febbraio 2017

*Rivista ludica, la storia e i personaggi.*

Conway, la matematica in gioco.

Borges e gli scacchi.

I giochi del XIX secolo.

Fanorona.

Il Trictrac.

e tanto altro ancora ...

Nella vita, a differenza degli scacchi, il gioco continua dopo lo scacco matto.

(Isaac Asimov)

## In questo numero

Idee in libertà.

Gli uomini e i giochi, Conway.

Bianco e nero.

Scacchi i campioni, Wilhelm Steinitz.

Autori moderni, Kramer.

Luoghi Ludici, Essen.

I grandi del Go, Shusaku e Shuwa.

Mancala ai tempi di Culin.

Lusus in tabula.

Il libro dei giochi.

Ciclismo ludico.

Fanorona, storia e leggende.

Borges e gli scacchi.

Il Secolo XIX.

Le carte.

Stratego, la sua storia.

Il Trictrac.



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

scrivete a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)



## Idee in libertà.

a cura di Luca Cerrato

Ogni tanto sul fogliaccio mi permetto di fare delle riflessioni ad *alta voce* sui alcuni temi ludici che personalmente ritengo degni di nota, come la stretta parentela tra giochi da tavolo e sport.

Il termine sport è l'abbreviazione della parola inglese *dispost* che significa *divertimento*. La parola *dispost* deriva dal francese *desport* che a sua volta deriva dal latino *deportare*, che in questo contesto significava uscire dalle mura cittadine per svolgere attività fisiche. Nella antiche civiltà l'attività fisica aveva uno scopo essenzialmente ludico.

I giochi da tavolo e sport sono due attività ludiche quindi hanno in comune, il divertirsi, il ritagliarsi dello spazio e del tempo dalla vita quotidiana. Quando si parla di sport quasi sempre si aggiunge la parola *gioco*, per esempio si dice il gioco del calcio, andiamo a giocare a tennis, giocare alle bocce e così via.

Quindi lo sport è prima di tutto un'attività giocosa che ha seguito, ad un certo momento, una strada tutta sua puntando in qualche caso al professionismo, il gioco diventa un lavoro, un'attività non più libera, ma con precisi vincoli da rispettare. La specializzazione ha portato ad approfondire lo studio sia dal punto di vista della tecnica del gesto atletico che dallo sviluppo di attrezzi e tecniche di allenamento particolari. Il professionismo è fonte di guadagno del giocatore atleta, inoltre si punta a rendere spettacolare il gesto tecnico per renderlo più appetibile e *consumabile* ad un ampio pubblico.

Scacchi, go, shogi e in pochi altri giochi da tavolo il giocatore è *pagato* per giocare, mentre nel mondo dei giochi sportivi l'elenco è molto più ampio; tennis, calcio, basket, pallavolo, nuoto, atletica, rugby e la lista potrebbe continuare ancora.

La principale differenza tra i due mondi ludici è la *fisicità* dello sport contro la *sedentarietà* del gioco da tavola, detto questo credo che un avvicinamento non sia impossibile, anzi una via di mezzo già è praticata. A dirla tutta i professionisti del mondo del gioco da tavolo hanno dei benefici nel praticare uno sport, se la memoria non mi tradisce in uno dei pochi avvenimenti ludici che hanno avuto la ribalta mondiale agli inizi degli anni '70, l'incontro per il titolo mondiale di scacchi tra il russo Spasskji e l'americano Bobby Fisher, il russo oltre alle ore di studio passate sulla scacchiera abbinava una preparazione atletica.

Lo sport fa bene al giocatore da tavolo rilassandolo, distraendolo, cambiandogli il punto di vista, quindi rafforzare il fisico anche la mente riceve dei benefici.

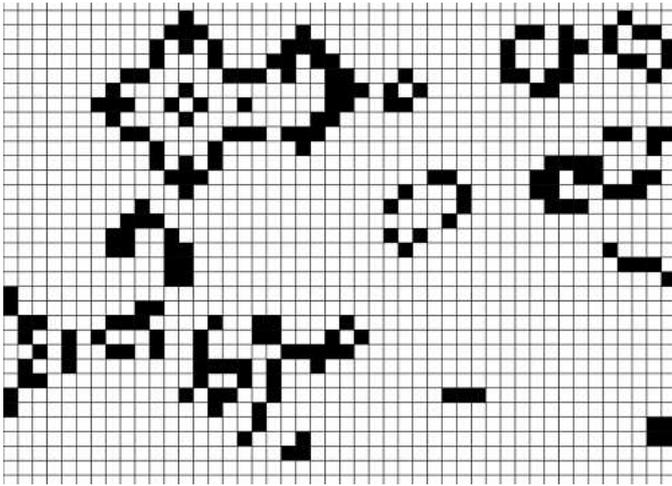
Chi pratica i giochi da tavolo ha come punti di forza la *riflessione*, la *pianificazione*, che incrementano i *poteri mentali* più che i muscoli. Il potenziare la mente potrebbe giovare anche ai professionisti dello sport, in altre parole dedicare parte dell'allenamento a giocare giochi da tavolo potrebbe dare dei benefici sulla prestazione mentale del giocatore, predisponendolo a superare momentanee crisi che dipendono più dalla testa che dal fisico.

L'atleta sportivo potrebbe beneficiarsi del gioco da tavolo sia approfondendo un determinato gioco che impegnandosi su una serie di giochi. I due approcci dovrebbero avere un effetto differente sulla sua mente. Lo studio di un dedicato gioco dovrebbe aumentare la concentrazione e la riflessione, mentre la conoscenza di molti giochi dovrebbe influire su una maggiore apertura mentale ed una predisposizione ad un maggiore adattamento agli imprevisti.

Ovviamente tutto questo che ho scritto non ha nessuna base scientifica, ma deriva solo da deduzioni e sensazioni che ho avuto nei molti anni sia da giocatore da tavolo che da sportivo agonista.

Si potrebbero creare nuovi *giochi-sportivi* per una maggiore integrazione di giochi da tavolo e attività fisica. In rete circola un interessante video in cui dei ragazzi, durante la preparazione atletica, giocano a tris. Sono divisi in due squadre, per mettere il proprio simbolo sul tabellone devono fare una breve corsa. Quello che cambia è il turno di gioco che dipende dalla velocità con cui i ragazzi si danno il cambio. Un gioco da tavolo banale che trasportato su un campo diventa fonte di divertimento e di riflessione. Un altro esempio, un più cruento del tris, sono gli scacchi pugilato, già trattati sul fogliaccio, dove gli scacchi sono abbinati con il pugilato.

Si potrebbe pensare alla creazione di una nuova tipologia ludica, lo *sport-gioco*, una mistura tra le regole e i materiali dei giochi da tavolo (cubetti, dadi, pedine ...) con l'attività fisica (corsa, salti, lanci, ...). La quantità di materiale e la varietà di gesti atletici non mancano per dar vita ad interessanti combinazioni giocose.



## Gli uomini e i giochi.

a cura di Luca Cerrato

Il gioco nella sua essenzialità non è una *cosa* che vive per suo conto, isolato dal mondo, la sua bellezza è quell'intruglio di conoscenze che coprono un grande arco del sapere umano. Durante una partita si viene spesso in contatto, inconsciamente, con diverse *materie* che possono andare dalla matematica, alla fisica, alle lettere. E' anche vero il viceversa, gli *specialisti* delle singole materie trovano nei giochi un'estensione naturale del loro lavoro.

La matematica ha uno stretto legame con i giochi ed i matematici che per i più comuni stereotipi sono le persone meno pratiche del mondo, grazie ai giochi riescono, in qualche caso, ad avvicinarsi alla quotidianità.

Il personaggio di questo numero è **John Horton Conway**, nato a Liverpool nel 1937, è stato professore dal 1957 al 1987 presso l'università di *Cambridge*, nonostante questo si è sempre vantato di non aver mai lavorato un solo giorno nella sua vita. Da molti colleghi e studenti viene considerato un genio che difficilmente si può racchiudere nella categoria dei matematici.



Tutto iniziò alle scuole superiori quando decise che avrebbe studiato matematica all'università di Cambridge. Fu un adolescente introverso, inizialmente a scuola era svogliato, con il passare degli anni il

suo rendimento migliorò fino a guadagnarsi una piccola borsa di studio. Per tutta la sua vita è stata una persona estroversa anche nella vecchiaia è un misto tra Archimede, Mick Jagger, Salvador Dalì e Richard Feynman.

E' uno dei più grandi matematici dei nostri tempi con un grande senso dell'umorismo, un matematico che si è occupato di vari aspetti della materia.

Una carriera che lo ha visto ricoprire la stessa posizione di John von Neumann, trenta anni passati a Cambridge a studiare ed investigare il vasto mondo delle simmetrie matematiche, un gruppo a 24 simmetrie dimensionali porta il suo nome.

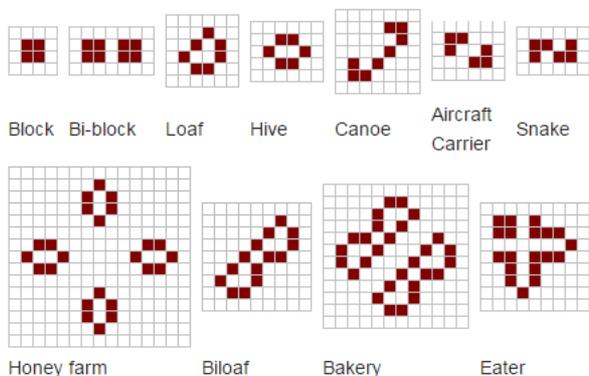
Grazie all'osservazione delle tante partite giocate notò che queste potevano essere formate dalla somma di più piccole partite. Mentre stava studiando la somma delle mini partite con quelle più grandi trovò per caso i numeri surreali. Una nuova classe di numeri infinitamente grandi ed infinitesimamente piccoli che gli permisero di essere membro della Royal Society of London la più antica società scientifica al mondo, di cui furono membri anche Isaac Newton, Albert Einstein, Alan Turing e Bertrand Russell.

Molto del suo tempo ludico lo spese giocando soprattutto con quelli che possono sembrare ad uno primo sguardo giochi stupidi. Si appassionò anche al Backgammon di cui non fu mai un forte giocatore.

Nella sua lunga carriera i suoi contributi al mondo della matematica includono anche numerosi giochi.

<sup>1</sup> Vedere il numero 55 de Il fogliaccio degli astratti, nella pagine dedicate a Martin Gardner

Molto probabilmente il più famoso è il *gioco della vita*, (Game of Life)<sup>1</sup> creato verso la fine degli anni '60. Questo gioco affascino moltissimo *Martin Gardner*, uno dei più grandi divulgatori scientifici americani, che dedicò al gioco molti numeri della sua rubrica sulla rivista *Scientific American*.



Il gioco della vita non è propriamente un gioco inteso nei termini più canonici con la presenza del agon che crea una tensione tra i giocatori, ma assomiglia di più ad una *macchina* che simula l'evolvere di un sistema di cellule autonome. Il giocatore non ha il controllo di nulla durante lo svolgere della partita infatti l'unica azione che si può fare è definire la situazione di partenza poi la macchina, seguendo le regole di *proliferazione e morte*, determinerà l'evoluzione del sistema. Inoltre a differenza dei più comuni giochi esso potrebbe continuare all'infinito senza avere mai termine.

Può essere praticato su un foglio di carta quadrata e seguendo semplici regole le cellule si evolvono da uno stato all'altro in modo discreto e non continuo, un esempio di come la semplicità genera complessità.

Questo gioco può simulare i modelli comportamentali di un qualsiasi sistema dal formicaio allo evolvere delle galassie. In pratica è anche un buon modo per perdere tempo. Il movimento dei quadratini colorati (le cellule) che si muovono sullo schermo possono provocare dipendenza specialmente per chi è appassionato di matematica e fisica. Un dato interessante è che nei primi anni '70 un quarto dei computer del mondo giocavano the game of life.

Conway lo definisce un *no-player never-ending game*

Un altro gioco che fornì grande divertimento è il *Philosopher's Football* anche conosciuto come *Phutball*.

In questo gioco, che è stato presentato sul numero 60 del fogliaccio, i due giocatori si affrontano su un tavoliere 15x19 che può essere ricavato dal un goban del gioco del Go. Fu creato da Conway insieme ad un gruppo di studenti greci. Nonostante non fosse un forte giocatore era comunque l'autore di interminabili sessioni di gioco nella stanza comune dell'università, elevava i giochi a soggetto di seria ricerca.

Le regole in breve: inizialmente sul campo di gioco viene depositato nel centro del tavoliere il pallone, una pietra nera.

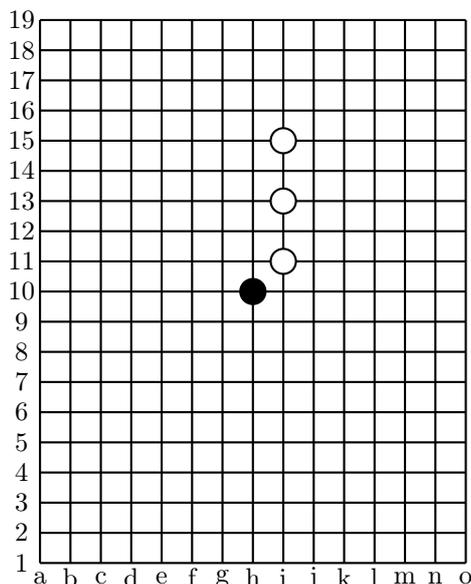
Lo scopo del gioco è portare il pallone sulla prima traversa opposta oppure superarla (in pratica segnare un gol).

I giocatori, nel proprio turno possono effettuare una delle due seguenti azioni:

- Depositare una pietra bianca su una qualsiasi intersezione libera.
- Muovere il pallone. Il pallone si muove saltando le pietre bianche e rimuovendole subito dopo il salto. Il salto può essere eseguito in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale o diagonale).

La lunghezza del salto può essere qualsiasi, purché ogni intersezione saltata sia occupata da una pietra e il pallone cada nella prima intersezione libera. Sono ammessi salti multipli e cambi di direzione. Il salto non è obbligatorio, come libera è la scelta del numero di pietre da saltare.

Esempio di movimento, il pallone è ancora nel centro e il giocatore sud può saltare i tre pezzi in fila e terminare in *j16*, i pezzi bianchi vengono rimossi.



Interessante un suo commento al gioco, "ogni volta che è il tuo turno si avverte una terribile sensazione perché ogni mossa è sbagliata. Invece di selezionare la mossa migliore si sceglie quella meno cattiva. Appena dopo aver mosso si avverte che hai sbagliato qualcosa e pensi, *mio dio che cosa ho fatto?* "

Comunque non disdegnava i giochi più semplici come *Dots and Box* oppure *Volpe e oche* che giocava anche con i suoi bambini e con altre persone che gli stavano vicino.

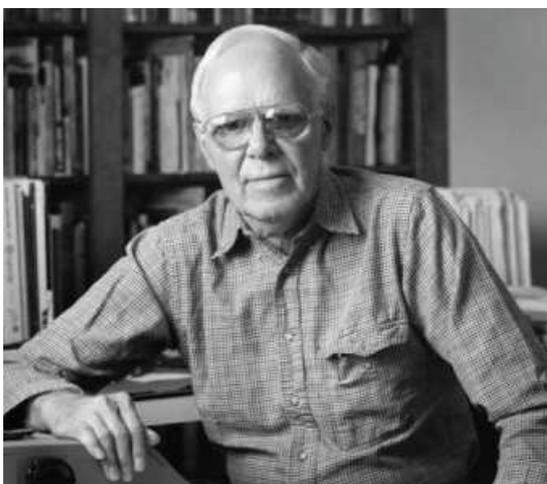
Gli venivano presentati anche dei nuovi giochi, per esempio un brillante studente *Colin Vout* arrivò un giorno con il gioco *Col* e *Simon Norton* creò *Snort*

entrambi i giochi hanno come meccanismo il colorare delle mappe. Lo stesso Norton produsse *Tribulations* e Mike Guy ideò *Fibulations* entrambi i giochi sono sul modello di Nim.

Conway inventò *Sylver Coinage* nel quale due giocatori si alternano nel nominare differenti interi positivi, ma non gli è concesso nominare qualsiasi numero che è somma di ogni numero precedentemente nominato e il primo giocatore che dice 1 ha perso la partita.

Molti di questi giochi Conway li pubblicò nel libro *Winning Ways for Your Mathematical Plays* insieme a E. Berlekamp, matematico alla *University of California*, e R. Guy, matematico alla *University of Calgary*. Il libro prese più 15 anni per essere scritto in parte perché Conway e Guy erano soliti perdere tempo. Berlekamp li definì *una coppia di sicari*.

Conway si incontrava ogni tanto con Martin Gardner per far due chiacchiere sulla matematica ricreativa, per esempio in uno di questi incontri Conway dimostrò la sua genialità nel semplificare l'algoritmo *Doomsday* che è in grado di determinare il nome del giorno per qualsiasi data fornita. Fu lo stesso Gardner a chiedere a Conway di lavorare su un articolo di *Lewis Carroll* in cui chiedeva, nel 1887, alla rivista *Nature* di pubblicargli un articolo che trattava di un metodo per calcolare mentalmente il giorno della settimana per ogni data.



Conway si specializzò talmente tanto nello studio di questo algoritmo che per indovinare dieci date il suo record è di circa 15 secondi.

In una delle sue tante lettere che scrisse a Martin Gardner descrisse il gioco **Sprouts** creato con lo studente *Mike Paterson*.

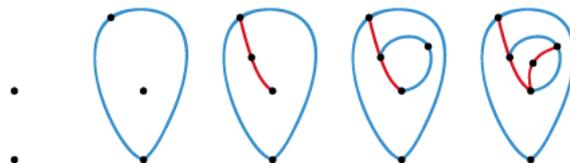
Di risposta, dopo aver pubblicato un articolo sullo *Scientific American* nel Luglio 1967, Gardner chiese maggiori informazioni su come fosse stato ideato il gioco.

Conway e il suo studente erano nella stanza comune del dipartimento di matematica e dopo la pausa del tè nel pomeriggio stavano cercando di inventare un buon gioco di carta e matita. Era da qualche giorno che Conway stava analizzato *Lucasian*, un vecchio

gioco che usava dei punti, ma senza la regola della aggiunta dei punti. Originalmente *Sprouts* deriva da un gioco piuttosto complicato sulle pieghe dei francobolli che Mike aveva messo su penna e carta da qui, come avviene nello sviluppo dei giochi le regole furono modificate. A un certo punto Mike disse: "perché non aggiungere un nuovo punto nel mezzo" e immediatamente questa regola fu adottata e la posizione iniziale fu semplificata giusto a  $n$  punti (originalmente 3).

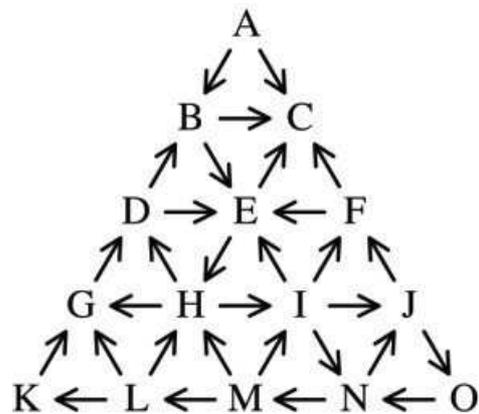
Il giorno dopo il gioco si diffuse in tutto il dipartimento di matematica. Esiste anche una *World Game of Sprout Association* che studia seriamente il gioco e tiene annuali tornei in rete per soli essere umani visto che qualcuno preferisce utilizzare un programma piuttosto che giocare in prima persona. A proposito di computer che giocano nel 1990 una squadra formata dai *Bell Labs* e la *Carnegie Mellon University* produsse il documento, *Computer Analysis of Sprouts*, che analizzava la strategia vincente per partite fino a 11 punti.

Una decennio dopo un paio di studenti francesi svilupparono un programma, *Glop*, che risolveva lo *Sprouts* fino a 44 punti che stupì molto Conway che ebbe dei dubbi sul risultato ottenuto.



Il regolamento del gioco *Sprouts* (Germoglio in italiano) è stato pubblicato sul numero 15 de *Il fogliaccio degli astratti*.

Un altro esempio di gioco di Conway sullo stile infinite gamesomeness, è *Traffic Jams* in cui una fittizia nazione è rappresentata su un mappa triangolare e le città sono rappresentate dalle lettere. Ogni città è collegata da una freccia che ne indica il senso di percorrenza.



I quattro giocatori partono da Aberystwyth (A), Dolgellau (D), Ffestiniog (F) and Merioneth (M). Il giocatore di turno si muove lungo la freccia nella città successiva. Il gioco finisce quando tutti i giocatori sono arenati sulla città di Conwy (C), dalla quale non si

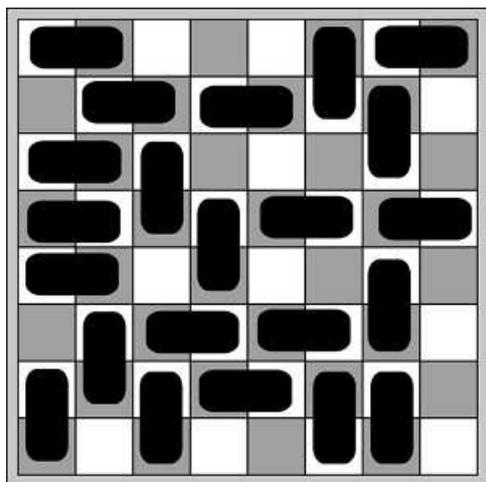
scappa. Una volta che tutti i giocatori si sono arenati il prossimo giocatore che deve muovere a perso.

Nel 1976 ideò **All the King's Horses**, il gioco viene giocato su un tavoliere quadrato, con un quadrato 2x2 in alto a sinistra del tavoliere chiamato stalla.

All'inizio i giocatori decidono il numero di cavalli che saranno utilizzati per la partita (8 sembrerebbe un ottimo numero). I cavalli saranno piazzati uno a turno su caselle vuote. Al proprio turno si muovono tutti i cavalli, il movimento è uguale a quello usato negli scacchi e deve essere mosso nella direzione della stalla, avvicinandosi ad ogni turno. Quando un cavallo entra nella stalla è rimosso dal gioco. Più di un cavallo può occupare una casella alla volta.

Il giocatore che rimuove l'ultimo cavallo ha perso.

**Stop-Gate** (1976) è il classico esempio di gioco ad informazione perfetta, apparve per la prima volta sul libro *Numbers and Games* (Academic Press, 1976) e poi nel libro *Winning Ways for Your Mathematical Plays* (dove è chiamato Domineering o Crosscram), in questo libro il gioco è attribuito a Goran Andersson



Può essere giocato semplicemente con carta e matita oppure su una scacchiera utilizzando come pezzi delle tessere di domino. Nel gioco chi fa l'ultima mossa legale è il vincitore. Una mossa consiste nel piazzare una tessera di domino su due caselle libere



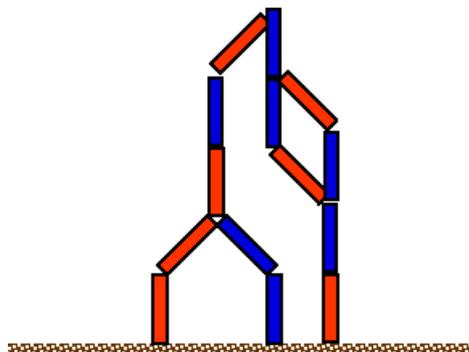
(nel caso di carta matita si colorano due caselle adiacenti). Un giocatore può piazzare le tessere solo in orizzontale il suo avversario solo in verticale.

**Toads and Frogs** è del 1980 ed è giocato su un tavoliere formato da una riga di  $n$  caselle. Sulla tavola vengono posizionate  $m$  pietre da entrambi i lati. Al suo turno ogni giocatore deve fare una delle seguenti azioni;

- Muovere una pietra in avanti;
- Saltare una pietra avversaria e atterrare nella casella libera dietro alla pietra saltata e catturandola.

Il giocatore che fa l'ultima mossa è il vincitore.

**Hackenbush** è del 1981 ed ha come tavoliere un'immagine formata da linee (rosse, blu oppure verdi), dove ogni linea è collegata a terra rappresentata da una linea orizzontale in basso oppure ad un'altra linea. A ogni giocatore viene assegnato un colore, rosso oppure blu e il verde neutro.



Al proprio turno il giocatore potrà togliere un segmento del proprio colore oppure uno neutro e poi tutti i segmenti che non sono connessi alla terra. Chi non può muovere ha perso la partita. Il gioco fu presentato nel 1981 sul libro *Winning Ways* e portato come esempio di *partizan games*, che sono i giochi, a differenza del Nim, in cui alcune mosse sono disponibili ad un giocatore e non all'altro (per esempio gli scacchi sono partizan games perchè i pezzi bianchi possono essere mossi solo da un giocatore).

## Il fogliaccio degli astratti

per la grafica utilizza

Gimp

# Bianco e nero.

a cura di Lorenzo Mascherpa.

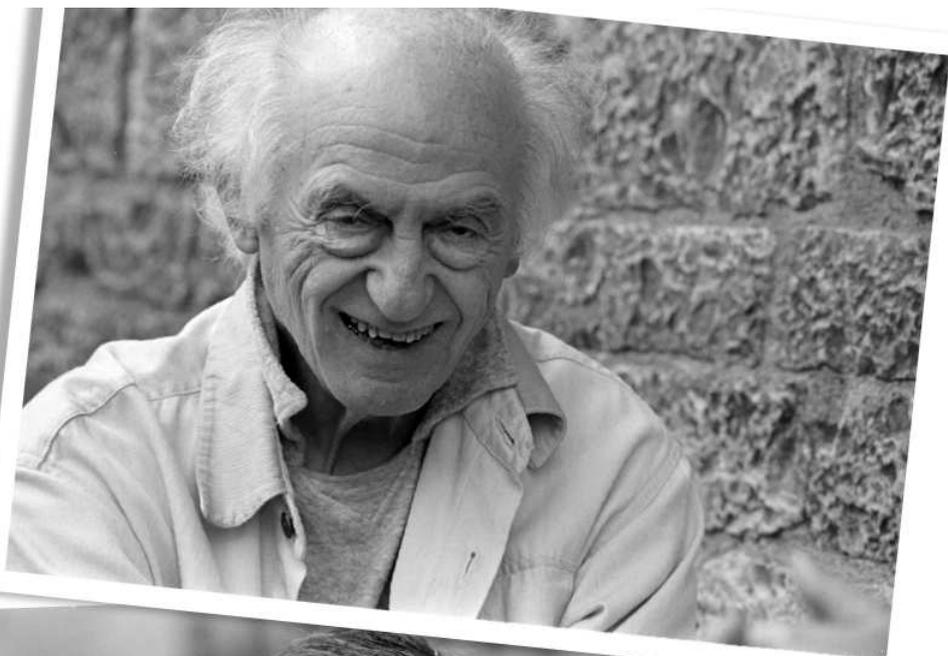


Vi presento alcuni ritratti che feci, mi pare, a fine anni novanta in Umbria durante un Workshop sui giochi da tavolo tenuto da Studio Giochi in cui si riconoscono alcuni volti noti del mondo ludico.

Nelle foto di questa pagina *Alex Randolph* presenta alcuni suoi giochi, nella prima alla sua sinistra *Niek Neuwahl*, mentre nella seconda, sempre a sinistra, *Cosimo Cardellicchio*



Nella foto di sopra il trio *Ennio Peres, Niek Neuwahl e Alex Randolph.*



Ritratti, *Alex Randolph, De Toffoli e Niek Newahl.*



Autori con i loro giochi.





## Scacchi, i campioni.

a cura di Salvatore Tramacere

**Wilhelm Steinitz** nacque nel ghetto ebraico di Praha il 14 maggio 1836, quando la città boema faceva parte dell'impero Austro-Ungarico. Ultimo di tredici figli di un sarto, sui registri cittadini dell'epoca appare con il nome Wolf [1]; non è noto quando e perché acquisì il nome con cui è universalmente conosciuto.

Apprese il gioco degli scacchi a 12 anni, dimostrando ottime qualità. Quando, intorno ai vent'anni, si recò a Wien per studiare matematica presso il *Polytechnische Anstalt*, affinò la sua abilità frequentando il circolo cittadino e divenendone presto un esponente di punta: nel campionato del 1859 si piazzò al terzo posto, nel 1860 al secondo e nel 1861 al primo.



L'anno seguente fu invitato al London Grand Tournament in rappresentanza degli scacchi austria-

ci: giunse sesto, dietro *Adolf Anderssen*, *Louis Paulsen*, *John Owen*, *George MacDonnell* e *Serafino Dubois*. Al termine del torneo sfidò quest'ultimo, al tempo il più forte giocatore italiano, e lo batté col risultato di  $+5 = 1 - 3$ .

Questo lo incoraggiò a intraprendere la carriera professionistica, svolgendo la sua attività presso il *London Chess Club*, dove era a disposizione di chiunque volesse sfidarlo in cambio di denaro: la figura del "professionista residente" era comune all'epoca nei circoli delle principali città. Inoltre, provenendo egli da una famiglia priva di mezzi, gli scacchi erano la sua unica fonte di sostentamento; fonte neanche tanto generosa se in una lettera del 20 marzo 1863 doveva scusarsi con Ignatz von Kolisch, forte scacchista slovacco in condizioni molto più agiate delle sue, per non avergli potuto restituire un prestito: era accaduto che, mentre era assente dal Club perché impegnato in una sfida con Joseph Blackburne (la prima di quattro, tra 1863 e 1876, tutte vinte), gli era subentrato come professionista Daniel Harrwitz, altro forte giocatore tedesco trasferitosi nel Regno Unito, che gli aveva sottratto buona parte dei suoi "clienti".

Viaggiò per le isole britanniche disputando matches, esibendosi in simultanee (anche alla cieca) e giocando (e spesso vincendo) tornei. Nel 1869 fu anche istruttore di scacchi a Cambridge, dove ebbe tra i suoi allievi *Lord Randolph Churchill*, padre di Winston. Aiutò anche ad organizzare gli incontri tra Cambridge e Oxford, che iniziarono nel 1873 e continuano ancora oggi.

Tra un *match* e un torneo, nel 1866 si sposò con *Caroline Golder*, più anziana di lui di dieci anni, che gli diede una figlia, Flora, l'anno seguente.

Steinitz era imbattibile nei *matches* individuali: tra il 1860 e il 1896 ne disputò 24 ufficiali (esclusi quelli per il titolo di Campione del mondo), vincendoli tutti.



Anderssen e Steinitz nel loro match del 1866.

Tra questi i più importanti sono quello con *Du-boys*, già citato; quello del 1866 contro *Anderssen* (+8 =0 -6), il maggior interprete del gioco romantico, che segnò l'indiscutibile sorgere di una nuova stella e che per molti lo consacrò come il più forte del mondo; quello contro il temibile Henry Bird, lo stesso anno (+7 =5 -5); quello del 1872 contro il suo eterno rivale *Johannes Zukertort* (+7 =4 -1); il suo quarto (1876) contro *Blackburne*, terminato con un clamoroso 7-0; quello del 1883 contro il campione americano *George Mackenzie* (+3 =2 -1); l'ultimo nel 1896 contro *Emanuel Schiffers* (+6 =1 -4). L'incontro con *Blackburne* fu il primo evento scacchistico in cui agli spettatori fu fatto pagare un biglietto d'ingresso, del costo di mezza ghinea.

Partecipò anche a molti tornei, ottenendo sempre ottimi piazzamenti e vincendo quelli elencati di seguito, oltre al citato Campionato cittadino di Wien del 1861:

- London 1862 Grand Tournament;
- Dublin 1865 Masters Tournament;
- London 1866 British Chess Association Handicap Tournament;
- Dundee 1867 Handicap Tournament (insieme a George B. Fraser);
- London 1869 Handicap Tournament [2];
- London 1872 City of London Club Handicap;
- London 1872 British Chess Association Grand Tourney [2];
- Wien 1873 International Tournament;
- Wien 1882 International Tournament (insieme a Szymon Winawer);
- New York 1894 Tournament.

Nei tornei ad *handicap* i partecipanti erano suddivisi in fasce secondo la loro forza; apposite tabelle stabilivano il vantaggio che il più forte avrebbe concesso al più debole in base alle rispettive fasce di appartenenza (per esempio pedone e una mossa, pedone e due mosse, Cavallo).

Dopo la convincente vittoria di Wien, tra il 1873 e il 1882 Steinitz non partecipò ad alcun torneo e limitò la sua attività ufficiale a un paio di *matches*: contro Bode, al quale dette il vantaggio di un Cavallo (+8 =3 -2), e contro *Blackburne* (il famoso 7-0). In quel periodo si dedicò a un intenso lavoro di giornalista e commentatore, specialmente dalle pagine di *The Field*, allora la più importante rivista sportiva britannica.

Dal 1876 al 1882 tenne anche una rubrica di scacchi sulla rivista londinese *Figaro*, di proprietà di Napoleone III.

Per arrotondare le sue entrate si concedeva delle esibizioni in simultanea, anche alla cieca.

Negli innumerevoli articoli che scrisse, espone e difese i principi della sua teoria: strutture pedonali, case deboli, difesa preventiva, contrattacco centrale, accumulo di piccoli vantaggi...

Nel 1881, dopo la fine del torneo di Berlin (vinto da *Blackburne* davanti a *Zukertort*), criticò severamente i commenti alle partite pubblicati da *Leopold Hoffer* e *Zukertort*, che dirigevano *The Chess Monthly*. A questo evento viene fatto risalire l'inizio della cosiddetta "guerra dell'inchiostro": dalle colonne delle rispettive riviste si confrontavano aspramente due diverse concezioni di gioco.

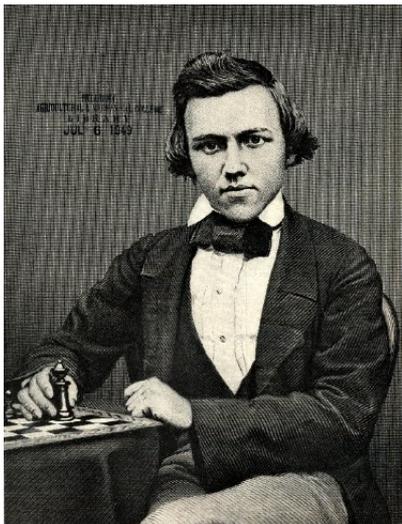
Nel 1882 Steinitz si decise a tornare a giocare, partecipando al grande torneo di Wien. Al suo termine, però, *The Field* (a cui egli aveva inviato dei servizi settimanali) pubblicò uno sgradevole articolo di *Hoffer* in cui si lodavano le prestazioni dei giocatori britannici per residenza o per nascita ma si disprezzavano quelle dei due vincitori, entrambi ebrei. Steinitz cessò immediatamente la sua decennale collaborazione.

Tra la fine del 1882 e il maggio del 1883 Steinitz visitò gli USA, dove ricevette un'ottima accoglienza. Giocò e vinse alcuni *matches* e si recò anche a New Orleans, dove cercò *Morphy* [3].

Tornato a New York e intervistato da un cronista della *Tribune*, raccontò di avergli scritto, chiedendogli un appuntamento, ma di non aver ricevuto risposta. Lo fermò quindi per strada, si presentò ed ebbe con lui un breve colloquio; cosa che si ripeté in altre due occasioni.

*Morphy* dichiarò di conoscere bene il suo nome e si comportò in maniera "oltremodo piacevole e gradevole". Steinitz riferì che soffriva evidentemente di manie di persecuzione (riteneva che fosse in atto una cospirazione per ridurlo in povertà) e si lamentava che la gente lo considerasse nient'altro che un giocatore di scacchi che non sapeva di legge, perciò la sua professione di avvocato non decollava; ma era in buona condizione fisica e questo, a giudizio di Steini-

tz, non gli faceva prendere in considerazione l'idea di essere malato.



Morphy

Rientrato in Europa, partecipò al grande torneo di London, nel quale, come si è detto, si classificò secondo dietro Zukertort. Questa delusione, oltre al fatto che non aveva più una rivista su cui scrivere, probabilmente lo indusse, dopo poco tempo, a trasferirsi definitivamente negli USA. Si stabilì a New York e prese a collaborare con la rivista *Turf, Field and Farm* e scrisse anche diversi articoli di scacchi su *New York Tribune* e *New York Herald*. Tuttavia, per poter rispondere adeguatamente alla "guerra dell'inchiostro" che lo inseguiva da oltre oceano (fomentati dai suoi avversari inglesi, alcuni giornali americani pubblicarono articoli che cercavano di metterlo in ridicolo), nel 1885 fondò la *International Chess Magazine*, che diresse per i successivi dieci anni.

Steinitz fu il primo Campione del mondo ufficiale nella storia degli scacchi. All'epoca non esisteva un'associazione sovranazionale (la FIDE fu fondata il 20 luglio 1924) e il titolo era di proprietà del detentore. Dopo il ritiro di *Paul Morphy* (che morirà nel 1884) e la scomparsa di *Anderssen*, i due giocatori più forti sulla piazza erano senza dubbio *Steinitz* e *Zukertort* e il secondo aveva guadagnato credito perché aveva preceduto il rivale nel torneo di London del 1883.

Così Steinitz, che nel frattempo si era trasferito negli USA, decise di dirimere la questione organizzando una sfida che, nel contratto firmato dai contendenti, metteva per la prima volta in palio il titolo a chiare lettere. La trattativa fu lunga e laboriosa, ma infine Zukertort accettò di attraversare l'Atlantico grazie alle migliori condizioni offerte dagli organizzatori americani.

L'accordo [4] prevedeva che sarebbe stato incoronato il primo che avesse vinto 10 partite, a meno che non si fosse giunti sul risultato di 9-9 (senza contare le patte), nel qual caso sarebbe stata dichiarata la parità.

L'incontro [5] si svolse in tre fasi: la prima a New York, sotto gli auspici del *Manhattan Chess Club*, fino a quando uno dei due avesse realizzato quattro

vittorie; la seconda a St. Louis, sotto gli auspici del locale *Chess, Checker and Whist Club*, fino a quando uno dei due non avesse aggiunto tre vittorie a quelle ottenute a New York; la terza a New Orleans, sotto gli auspici del locale *Chess, Checkers and Whist Club*, fino al termine.

Si sarebbero giocate tre partite a settimana a giorni alterni. Il tempo di riflessione era fissato in due ore a testa per giocare le prime 30 mosse e un'ora per giocare 15 a seguire. Si doveva giocare almeno per otto ore (a meno che la partita non fosse finita prima), con una pausa di due ore dopo le prime quattro. Le partite eventualmente sospese sarebbero state riprese il giorno successivo. Per la prima volta nella storia degli scacchi era prevista una grande scacchiera murale sulla quale gli spettatori paganti avrebbero potuto seguire il gioco.

La prima partita ebbe inizio alle 14.00 dell'11 gennaio 1886 e Steinitz, col Nero, vinse operando un audace attacco sull'ala di Re. Le cose sembravano mettersi bene, invece perse le quattro partite successive, nelle prime tre commettendo dei brutti errori in buona posizione, nella quarta (il 20 gennaio) giocando proprio male.

Come previsto i contendenti si spostarono a St. Louis e fin dalla prima partita, il 3 febbraio, Steinitz esibì un gioco più preciso del suo avversario, il quale invece manifestò qualche incertezza di troppo. Il campione boemo vinse le prime due partite, pattò la terza e il 10 febbraio vinse la quarta, portando il punteggio del match in parità: 4-4.



Zukertort e Steinitz

Il 26 febbraio, a New Orleans, iniziò l'ultima parte della sfida. Dopo una patta iniziale, Zukertort andò in svantaggio: cedette un pedone e poi sacrificò un Alfiere sull'arrocco avversario ma, in seguito, invece di riprendere il pezzo e conseguire la parità, si avventurò in un attacco infruttuoso che lo condusse alla sconfitta.

Nella partita seguente Steinitz vinse ancora, ma dovette arrendersi nella successiva dopo una lunga lotta durata 86 mosse. Seguirono due patte piuttosto

combattute, poi, nella 16<sup>a</sup> partita, alla Difesa di Berlino costantemente adottata da Zukertort in risposta alla sua Spagnola, Steinitz giocò 4.d3 invece di arroccare. Portato su un terreno più posizionale, il suo avversario non riuscì a padroneggiare adeguatamente il gioco, tanto da lanciarsi in un attacco scorretto che gli costò il punto.

Si era sul risultato di 7-5 per Steinitz. Nella partita successiva Zukertort non riuscì a concretizzare un predominio conquistato fin dall'apertura e non andò oltre la patta. La sfida si avvicinava al termine ed appariva in modo sempre più evidente che la ferrea volontà di Steinitz si stava imponendo sul sempre più incerto avversario.

Nella 18<sup>a</sup> partita si giocò ancora una Spagnola con 4.d3: i tentativi di attacco del Nero furono costantemente frustrati da una difesa rocciosa e precisa, finché Zukertort commise una svista che fu immediatamente punita: 8-5.

Nella 19<sup>a</sup> partita, tentando il tutto per tutto, Zukertort azzardò una inedita e arrebbante continuazione del suo prediletto Gambetto di Donna (solo una volta, nel match, abbandonato in favore dell'apertura di Re, con esito negativo) cercando la rissa, ma Steinitz non si fece impressionare e confutò il prematuro assalto di pedoni sull'ala di Donna con un affondo centrale devastante: 9-5.

Nella 20<sup>a</sup> partita il boemo (che non poteva più perdere, avendo ottenuto 9 vittorie) abbandonò ogni prudenza per giocare la variante che porta il suo nome del Gambetto di Re: rintuzzato il vano attacco della Donna nemica lanciò la sua controffensiva sfruttando magistralmente le linee aperte: stordito, Zukertort non si avvide di una combinazione ai suoi danni che in altri tempi non gli sarebbe sfuggita e rimase vittima di un doppio di Cavallo che gli costò la Donna, la partita e la sfida.

Il mondo aveva il suo primo Campione di scacchi. Steinitz, che aveva dichiarato [6] "Preferirei morire in America che vivere in Inghilterra", durante le partite aveva voluto accanto a sé la bandiera a stelle e strisce sebbene non fosse un cittadino americano. Lo diventò nel 1888 e cambiò il suo nome in William.

Il Campione del mondo mise subito in chiaro che non avrebbe difeso il titolo contro il primo venuto. Era tuttavia consapevole che la sua età (50 anni) lo svantaggiava: "So che non sono adatto a essere il campione, e che non sono suscettibile di portare quel titolo per sempre" scrisse nella sua rivista; perciò collaborò attivamente con l'American Chess Congress alla scrittura delle regole che avrebbero governato le sfide negli anni a venire.

Nel 1888 lo Havana Chess Club si offrì di sponsorizzare un match tra Steinitz e chiunque egli avesse scelto come degno avversario. Il Campione designò il trentottenne *Mihail Ivanovič Čigorin*, senza dubbio il più forte giocatore russo in circolazione (e considerato il padre nobile degli scacchi russi).

L'accordo con i Cubani prevedeva che essi inoltrassero a Čigorin l'invito, "con la precisa condizione che non fosse considerata come una sfida da parte del

Fig. Steinitz" [7]. L'incontro ebbe luogo [6] tra il 20 gennaio e il 24 febbraio 1889: Steinitz si impose col risultato +10 =1 -6.

L'anno seguente l'American Chess Congress organizzò un grande torneo internazionale a New York (6th American Chess Congress) che può essere considerato il primo torneo dei Candidati: dal momento che Steinitz decise di non prendervi parte (ma curò l'edizione del libro [8], commentando le partite), fu stabilito che il vincitore sarebbe stato vincolato a disputare il match per il titolo di Campione del mondo se sfidato.

Il torneo fu vinto alla pari da *Čigorin* e *Max Weiss*; uno spareggio su quattro partite terminò con quattro patte e, infine, Weiss dichiarò di non essere interessato alla sfida mondiale. A termini di regolamento si fece avanti per sfidare il russo il trentacinquenne inglese *Isidor Gunsberg*, Ungherese di nascita, che si era classificato al terzo posto. Ancora una volta lo Havana Chess Club si offrì di ospitare il match, che si svolse tra il 1° e il 17 febbraio del 1890, quando fu giocata l'ultima partita: l'esito fu di parità (+9 =5 -9) [9].



Čigorin Steinitz

Questo risultato rafforzò la fiducia di Gunsberg nei propri mezzi, tanto che cercò subito di organizzare un altro match di grande livello, ma per diverse ragioni fallirono i tentativi di incontrare Siegbert Tarrasch, Blackburne e di ripetere il confronto con Čigorin. Al suo ritorno a New York, tappa obbligata del suo rientro in Europa, il Manhattan Chess Club propose una sfida con Steinitz, il quale accettò [9].

Il match si disputò dal 9 dicembre 1890 al 22 gennaio 1891 in una saletta al piano superiore del Club, mentre spettatori e cronisti potevano seguire l'andamento delle partite sulla grande scacchiera murale allestita nel salone al piano terra.

Dopo una patta iniziale, Steinitz vinse la seconda partita ma, dopo un'altra patta, Gunsberg passò in vantaggio vincendo due partite di seguito. Nella sesta partita lo sfidante aprì inopinatamente con 1.d4.

Evidentemente i giocatori usavano scambiarsi qualche parola, perché le cronache riferiscono che Steinitz guardò per un po' la scacchiera e poi, con un lieve sorriso, domandò "Cos'è, un pedone di Donna quello che ha mosso?". "Sì" fu la risposta, "voglio

provare il suo gioco". Gunsberg tuttavia, dopo la replica del Nero 1...d5, non giocò un Gambetto di Donna. Alla fine perse e l'esperimento non fu più tentato.



Gunsberg

Nella partita seguente il Campione vinse ancora e restò in vantaggio fino alla fine. Il regolamento [7] della sfida prevedeva che avrebbe vinto chi avesse raggiunto le 10 vittorie (fermo restando il pareggio in caso di 9-9) oppure chi avesse vinto più partite dopo le prime 20. Il match si concluse dopo la 19ª partita, vinta da Steinitz, col punteggio finale di +6 =9 -4.

Da rimarcare il fair play ottocentesco: nella sesta partita Gunsberg dimenticò di premere il tasto dell'orologio dopo la sua 12ª mossa; quando se ne accorse e lo fece, scusandosi con l'avversario, Steinitz disse che non avrebbe avuto obiezioni se l'orologio fosse stato messo indietro dei minuti persi, ma Gunsberg declinò l'offerta.

La 18ª partita fu differita di un giorno perché Steinitz non si presentò. Gunsberg alle 13.30 fece la sua prima mossa e dopo oltre mezz'ora giunse il messaggio di Steinitz che annunciava il suo impedimento. Poiché le regole prevedevano un preavviso di due ore, lo sfidante dichiarò che avrebbe reclamato la vittoria per forfait a meno che Steinitz non avesse potuto giustificare il ritardo. Il Campione nel pomeriggio dimostrò che aveva spedito il telegramma alle 10.30 e Gunsberg rinunciò [10].

Dopo il termine del *match*, dalla *St. Petersburg Chess Society* e dal solito *Havana Chess Club* fu manifestata la disponibilità ad organizzare una nuova sfida tra Steinitz e Čigorin.

Steinitz scelse Cuba e l'evento iniziò il 1º gennaio e terminò il 28 febbraio 1892, con regole [7] simili alle precedenti. Lo scontro fu più aspro dell'anteriore, tanto che dopo la 22ª partita il risultato era +9 =5 -8 per il detentore del titolo. Tranne che nella 18ª partita, che Steinitz aprì con 1.Cf3, e nella 20ª e nella 22ª, nelle quali Steinitz aprì con 1.d4, si giocarono Gambetto Evans, Spagnola, Due Cavalli e, una sola volta, Scozzese e Viennese. Nell'ultima partita il

Russo tentò il tutto per tutto, giocando un Gambetto di Re che alla 31ª mossa lo vedeva in vantaggio di un pezzo; ma la mossa seguente fu quella che ancora oggi viene chiamata "la cappella del secolo", che permise a Steinitz di capovolgere fulmineamente l'esito dell'incontro con un matto in due mosse. Era ancora il Campione del mondo.

Nei mesi successivi alla conclusione del match Steinitz fu colpito da due gravi lutti: a maggio perse sua moglie Caroline e a luglio un suo fratello.

Intanto un giovane venticinquenne tedesco, *Emanuel Lasker*, trasferitosi negli USA dopo aver vinto a London il *7th British Chess Association Congress - Master Tournament* e il successivo *British Chess Club Invitational Tournament*, si era fatto notare per una lunga serie di vittorie di match. Il 31 agosto 1893 presentò per iscritto [11] la sua sfida al Campione del mondo. Mentre si svolgevano le laboriose trattative, stravinse il New York Tournament del 1893 col punteggio di 13/13. Era chiaro che il pretendente al trono aveva le carte in regola.

L'incontro ebbe inizio il 15 marzo 1894 a New York, nello *Union Square Hotel*. Era previsto [7] che vi fossero giocate le prime otto partite, salvo che uno dei due avesse totalizzato quattro vittorie; il gioco sarebbe continuato a Philadelphia, nel *Franklin Chess Club*, con altre cinque partite, a meno che uno dei due avesse raggiunto le sette vittorie, ed avrebbe avuto la sua conclusione a Montreal, nel *Cosmopolitan Club*, fino alla decima vittoria [12].

Le prime sei partite rispecchiarono un perfetto equilibrio (+2 =2 -2), ma Lasker vinse le due successive. A Philadelphia si giocarono solo tre partite, vinte tutte dal Tedesco. A Montreal, dopo una patta iniziale, Steinitz vinse due partite, ma Lasker vinse le due seguenti. Sul punteggio di +4 =3 -9 il Campione vinse ancora, poi pattò, ma nella 19ª partita dovette arrendersi.

Era il 26 maggio 1894: Lasker era il nuovo Campione del mondo e nessuno immaginava che lo sarebbe restato per 27 anni.

Nello stesso anno Steinitz si risposò: la seconda moglie gli avrebbe dato due figli.

Perso il titolo, tornò alla pratica dei tornei. Quella di New York del 1894 fu la sua ultima vittoria. Nei seguenti ottenne solo dei piazzamenti, sia a causa dell'età che a causa del sorgere di nuovi talenti.

Nel torneo di Hastings del 1895, uno dei più forti mai disputati, si classificò quinto, dietro Harry Pillsbury, il nuovo astro americano, Čigorin, Lasker e Tarrasch, ma davanti a Schiffers, Curt von Bardeleben (contro il quale giocò la sua famosa "Immortale" che gli fruttò il premio di bellezza), Richard Teichmann, Carl Schlechter, Blackburne, David Janowski, James Mason, Amos Burn, Gunsberg, Bird, per citare i più famosi.

Tra dicembre del 1895 e gennaio del 1896 partecipò al quadrangolare di *Sankt-Peterburg*, che raccoglieva i più quotati giocatori del tempo: Lasker, Steinitz, Pillsbury e Čigorin. Il torneo consiste in sei matches di sei partite, ma il punteggio finale conteg-

giava i risultati delle singole partite, non quelli dei matches; perciò, pur avendo perso con Lasker (+1 =2 -3) e con Čigorin (+2 =1 -3), grazie alla larga vittoria su Pillsbury (+4 =2 -0) la classifica finale pose Steinitz al secondo posto dietro Lasker.



Steinitz e Lasker

Tra luglio e agosto dello stesso anno partecipò anche al torneo di Nürnberg, dove ottenne il sesto posto; vinse ancora Lasker, secondo si classificò Géza Máróczy, astro nascente ungherese, terzo e quarto Pillsbury (che aveva battuto il vincitore) e Tarrasch, quinto Janowski.

Nonostante fosse evidente che il suo gioco si stesse appannando, non rinunciò a insistere per la rivincita che gli era stata promessa [13]: sembra che addirittura reclamasse di riottenere il titolo di Campione del mondo nel caso in cui Lasker non fissasse al più presto una data. *Hastings* e *Moskva* si proposero per ospitare la sfida; fu scelta la seconda, che offrì termini migliori.

Il match ebbe inizio il 7 novembre e in breve apparve chiaro quanto la lotta fosse impari: Lasker vinse le prime quattro partite; seguì una patta, poi un'altra vittoria; dopo altre tre patte, Lasker vinse ancora due partite: gliene mancavano solo tre per confermarsi Campione. A questo punto il vecchio leone si risvegliò e vinse due partite, ma Lasker, implacabile, vinse subito dopo e, concessa un'altra patta, incamerò gli ultimi due punti. Era il 14 gennaio 1897 e il punteggio finale non lasciava adito a dubbi: +2 =5 -10. L'era di Steinitz era finita. Fu colto da un crollo mentale, in seguito al quale fu ricoverato in una clinica moscovita per 40 giorni.

Era finito il dominio di Steinitz ma non la sua voglia di combattere. Rientrato negli USA partecipò al 7th Staats-Zeitung Challenge Cup Tournament, un evento patrocinato dalla New Yorker Staats Zeitung, un giornale di lingua tedesca. Era un triangolare: Steinitz rappresentava lo Staten Island Chess Club; Samuel Lipschütz, di origini ungheresi, che sarà più volte campione americano, rappresentava il Manhattan Chess Club; la sedicenne promessa William Ewart Napier, che aveva battuto in un match Frank Marshall, rappresentava il Brooklin Chess Club. Il torneo si disputò sull'isola di Murray, una delle Thousand Islands, arcipelago al confine tra USA e Canada

nella foce del fiume Saint Lawrence. Steinitz concluse con 2,5/4, alla pari con Lipschütz.

L'anno seguente, il 1898, si recò in Europa, dove partecipò al Kaiser Jubiläumsturnier di Wien, classificandosi quarto alle spalle di Tarrasch, Pillsbury e Janowski ma precedendo, tra gli altri, Schlechter, Čigorin, Burn, Maroczy, Blackburne, Schiffers . . .

Due mesi dopo era a Koln per giocare nel 11° Deutschen Schachbund Kongress. Meisterturnier: si piazzò quinto, dietro Burn, Wilhelm Cohn, Rezo Charousek e Čigorin, davanti a Schlechter, Jackson Showalter, Janowski, Schiffers . . .

Sempre in Europa partecipò al suo ultimo torneo, il London Major Tournament del 1899: realizzò solo 10,5/26, undicesimo alle spalle di Lasker, Maroczy, Pillsbury, Janowski, Schlechter, Blackburne, Čigorin, Showalter e Mason; per la prima volta in 40 anni era fuori dal novero dei premiati.

Tornato negli USA dette chiari segni di squilibrio: pretendeva di essere capace di muovere i pezzi senza toccarli, grazie a correnti elettriche; o di telefonare senza fili e persino di sfidare a scacchi Dio concedendogli un pedone e il tratto.

Morì per un attacco di cuore 12 agosto 1900 nel Manhattan State Hospital, in povertà sebbene avesse guadagnato molto nella sua lunga carriera come giocatore e come giornalista. Con gli ultimi risparmi la sua famiglia acquistò a Manhattan un negozio di dolci.

Steinitz è unanimamente considerato il padre del moderno gioco posizionale. Dopo gli anni della gioventù nei quali seguì i dettami del gioco romantico, sintetizzabili nell'imperativo di attaccare, tra il 1867 e il 1870 fu colpito dall'idea di Paulsen di rielaborare alcuni concetti espressi a suo tempo da Philidor. Pur avendo una personalità molto forte, Steinitz seppe rivedere criticamente le sue opinioni giovanili e col tempo pervenne alla conclusione che la vera abilità negli scacchi non risiede nell'esecuzione di brillanti combinazioni quando l'equilibrio della posizione è ormai compromesso, quanto piuttosto nella capacità di mantenere tale equilibrio ovvero di modificarlo a proprio vantaggio. Stabilì pertanto alcuni principi, che presentò e difese nei suoi scritti:

- All'inizio della partita le forze sono in equilibrio;
- Un gioco corretto da entrambe le parti mantiene l'equilibrio e conduce alla patta;
- Pertanto un giocatore può vincere solo in seguito all'errore del suo avversario (non esiste la "mossa vincente");
- finché c'è equilibrio un attacco, per quanto abile, non può avere successo contro una corretta difesa;
- Pertanto un giocatore non deve attaccare finché non ha conseguito un vantaggio dovuto al-

l'errore dell'avversario, che dia fondamento alla decisione di attaccare;

- All'inizio della partita non si deve cercare l'attacco; il giocatore deve invece cercare di modificare l'equilibrio in suo favore, inducendo il suo avversario all'errore (premessa necessaria per l'attacco);
- Quando un vantaggio sufficiente è stato conseguito allora si deve attaccare, altrimenti il vantaggio svanirà.

Definì le strutture pedonali, le case deboli (i "buchi"), gli avamposti, l'importanza di colonne e diagonali aperte, la coppia degli Alfieri. Ridefinì il ruolo del Re, che deve certamente essere difeso all'inizio della partita, ma manifesta la sua forza nel finale (e, a

particolari condizioni, anche nel centro partita). "La cattura del Re nemico" scrisse "è l'obiettivo ultimo, non il primo di una partita".

Concludiamo con una nota caratteriale: Steinitz era consapevole dei suoi mezzi e dell'importanza che la sua opera avrebbe avuto negli anni a venire. Poteva apparire arrogante e sapeva essere duro con i suoi nemici e denigratori, ma normalmente era un commentatore cavalleresco e obiettivo: la prova è nei suoi commenti alle partite, sempre improntati ad obiettività e scientificità, anche a quelle dei suoi più aspri avversari. Basta leggere le sue note all'"Immortale" e alla "Sempreverde" di Andersson, o quelle all'"Immortale di Zukertort", giocata contro Blackburne nel torneo del 1883 in cui patì forse la più cocente delusione della sua vita, eppure così prodighe di lodi per l'abilità dimostrata dal suo rivale.

#### Note

Ove non annotato diversamente, le notizie sono tratte da <https://en.wikipedia.org/wiki/Wilhelm...Steinitz> e dalla cronologia di Bill Wall

<http://web.archive.org/web/20090803195031/http://geocities.com/SiliconValley/Lab/7378/steinitz.htm>

[1] <http://www.chesshistory.com/winter/winter133.html>, Chess Note 9403

[2] <http://www.edochess.ca/players/p34.html>

[3] [http://www.edochess.ca/batgirl/Steinitz\\_on\\_Morphy.html](http://www.edochess.ca/batgirl/Steinitz_on_Morphy.html)

[4] <https://books.google.it/books?id=NltT4BinugsC> Kurt Lansberger, The Steinitz Papers, McFarland 2002, p. 266 e segg.

[5] <http://graeme.50webs.com/chesschamps/world/world1886.htm>

[6] <https://web.archive.org/web/20090803195031/http://geocities.com/SiliconValley/Lab/7378/steinitz.htm>

Targa commemorativa a Praha

[7] Su <http://www.chesshistory.com/winter/extra/rules.html> sono riprodotte le pp. 355-356 della International Chess Magazine, December 1888 (Steinitz-igorin); le pp. 325-328 della ICM, November 1890 (Steinitz-Gunsberg); le pp. 200-201 della IMC, July 1891 (Steinitz-igorin); le pp. 161-163 della British Chess Magazine, April 1894 (Steinitz-Lasker).

[8] <http://hdl.handle.net/2027/wu.89061790812>

[9] <http://www.chessgames.com/perl/chesscollection?cid=1033183>

[10] [http://www.chessarch.com/archive/1890.12.09\\_Gunsberg-Steinitz/index.shtml](http://www.chessarch.com/archive/1890.12.09_Gunsberg-Steinitz/index.shtml)

[11] Su <http://www.mark-weeks.com/chess/z2znxt.htm> e riprodotta la p. 416 della BCM, October 1893, in cui si riporta la notizia.

[12] I dettagli su [http://www.chessarch.com/archive/000A\\_lask\\_stei/1894last.shtml](http://www.chessarch.com/archive/000A_lask_stei/1894last.shtml)

[13] <http://hdl.handle.net/2027/mdp.39015062064145> - P.W. Sergeant-F. Reinfeld, Championship Chess, Sterling, New York, p.33.



Scacchi, Dame, Go e Othello!

Per questo articolo voglio ringraziare anche l'Associazione Sportiva Dilettantistica Quattro Torri.

L'Associazione Sportiva Dilettantistica Quattro Torri ([www.quattrotorri.it](http://www.quattrotorri.it) - [info@quattrotorri.it](mailto:info@quattrotorri.it)) ha sede a Pomezia (via Confalonieri 30), ma raggruppa una serie di circoli della zona sud-est di Roma: nella capitale a Rebibbia, EUR e Torrino, quindi a Velletri, Aprilia e Anzio-Nettuno. E' affiliata alla FSI (scacchi), FID (dama), UISP, AICS e CSAIN.

Organizza manifestazioni scacchistiche (in prevalenza) e damistiche, ma vi si praticano anche altri giochi di tavoliere (go, othello...). Dispone di una nutrito gruppo di istruttori qualificati di scacchi e ha uno spiccato interesse per la diffusione del gioco tra i giovanissimi, sia nell'attività di circolo che per mezzo di corsi nelle scuole elementari o in collaborazione con altre Associazioni interessate.



## Autori moderni.

a cura di Luca Cerrato

Continua la presentazione dei giochi creati da Kramer, questa volta andiamo a riscoprire quelli pubblicati tra il 1992 e il 1996. In questo lustro sono stati prodotti dei giochi che possono rientrare nella lista, se mai esistesse, dei giochi immortali. Il primo è senza dubbio *El Grande* che ha vinto anche il premio gioco dell'anno in Germania, seguito da *6 nimmt!* particolare gioco di carte ed infine per gli appassionati di corse automobilistiche *Detroit-Cleveland Grand Prix*. Oltre a questi vorrei evidenziare un altro gioco *Big Boss* un gioco sulla costruzioni di città che ha come base ispiratrice *Acquire* del mitico Sid Sackson.

### 1992

**Auf Achse Junior** è la rivisitazione per i più piccoli del gioco dell'anno del 1987 dedicato al trasporto merci su gomma. Questa versione il tavoliere rappresenta una mappa cittadina, in cui ogni giocatore dovrà consegnare delle merci con il proprio camion. Il movimento dei camion avviene tramite il lancio di un dado. Lo scopo del gioco è consegnare undici merci.



**Nibelungen**, l'ambientazione è la saga dei Nibelunghi che termina con la loro caduta e il loro leggendario tesoro affondato nel Reno, qui finisce la leggenda ed inizia il gioco con la caccia al tesoro nibelungo. Una

razza di giganti ha trovato l'immenso tesoro e lo custodisce. I giganti sono esseri dall'immensa forza che nessun guerriero può sconfiggere in duello solo con l'astuzia si può rubare il tesoro.



I giocatori sono gli eroi di grandi casate reali i quali dovranno andare nel luogo in cui i giganti custodiscono il tesoro.

Ogni giocatore ha tre eroi del proprio colore che partono dal villaggio, i due giganti vengono posizionati all'interno dei cerchi rossi. Per aiutare i cavalieri nella loro missione ogni giocatore ha a disposizione quattro oggetti magici.

Al proprio turno il giocatore lancia i due dadi e muove uno dei suoi eroi del valore di uno dei due dadi

e poi muove uno dei due giganti con l'altro dado. I pezzi si muovono sempre in senso orario, ma si può scegliere se muovere prima l'eroe oppure il gigante.

Gli eroi possono occupare qualsiasi casella eccetto gli spazi rossi riservati ai giganti e possono trovare rifugio negli spazi arancioni. In una casella ci possono stare più eroi, l'ultimo che arriva deve essere messo sotto ai pezzi già presenti, ma un pezzo sotto la pila si può muovere liberamente. Non si può fermare oppure saltare spazi dove c'è un gigante.



Da uno spazio si possono muovere più eroi nello stesso tempo, con la condizione che ci sia almeno un eroe del giocatore di turno.

I giganti non possono uscire dal circolo interno.

Quando un eroe passa sopra una casella tesoro riceve 2 tesori e li pone nella cesta del tesoro, se invece si ferma ne riceve altri due.

Il tesoro in ogni modo non è al sicuro fin quando non è portato al castello. Quando un eroe visita il castello tutti i tesori nella parte destra vengono spostati in quella a sinistra del cesto.

Quando un gigante salta oppure si ferma su uno spazio dove è presente un eroe quest'ultimo viene imprigionato e torna subito al villaggio e gli viene rubato metà del tesoro della parte destra del cesto. Quando invece un gigante attraversa su uno spazio occupato da una pila di eroi solo il cavaliere in cima alla pila viene fatto prigioniero. Se invece il gigante si ferma allora tutti i cavalieri vengono catturati.

Come visto in precedenza sul percorso ci sono delle caselle speciali, in particolare ci sono quattro tipi di caselle in cui si ricevono delle carte magiche: pozione di *sangue di drago* (si muove il proprio eroe di extra spazi), il *crystallo magico* (agisce sul movimento dei giganti), il *cappuccio d'invisibilità* (da protezione dai giganti) e la spada di *Balmug* (si ricevono tesori dagli avversari).

Il gioco termina quando un giocatore ha gestito tutti i quattro oggetti magici e ottenuto i tesori richiesti nella parte sinistra del forziere.

- In due e tre giocatori, 40 tesori;
- Quattro giocatori, 30 tesori;
- Cinque giocatori, 20 tesori.

**So ein Mist!** Un semplice e divertente lancio i dadi e muovi dedicato al lavoro nelle fattorie. I giocatori provano ad ottenere dei lavori muovendosi intorno alla fattoria e piazzando i loro gettoni lavoro, se si incontrano altri giocatori si passa un po' di lavoro. Vince chi accumula più tempo libero.



**Viva Pamplona** Nel mese di luglio a Pamplona (Spagna) si tiene la famosa corsa con i tori chiamata l'*Encierro*, dove i tori sono liberi di correre tra la folla, corsa che ha termine nell'arena delle corride.



In questo gioco ogni giocatore ha tre pezzi, i corridori, che dovranno dar prova di coraggio e stare il più possibile vicino al toro e non arrivare troppo presto all'arena. Alcuni gettoni sono usati per misurare il coraggio dei propri atleti.

Dall'altra parte c'è il toro che correrà all'impazzata per la strada.

Nel gioco si distinguono due momenti ben precisi, il turno dei corridori e quello del toro. I corridori vengono mossi lanciando due dadi. Il risultato dei dadi dovrà essere usato per intero e il giocatore potrà scegliere quale corridore non muovere. La freccia sul dado significa che si può muovere un corridore da 1 a 6 caselle.

Quando tutti i corridori sono stati mossi allora è il turno del toro, si usa un mazzo di carte. A seconda della carta girata avvengono delle azioni.

## Il fogliaccio degli astratti n°66

- *Torro Kommt ...*, il toro si muove in avanti di un numero di spazi indicato sulla carta.
- *Torro Griecht An!*, il toro attacca i corridori e questi devono calcolare il loro coraggio. In questo caso il toro non si muove.



Il punteggio finale è dato da:

- Punti coraggio
- I punti corrispondenti alla casella d'arrivo.
- Per i corridori che non sono arrivati all'arena prima del toro si sottraggono un numero di punti pari al numero di caselle che si hanno tra la loro posizione e il toro.

Vince chi fa più punti.

I punti coraggio si calcolano in base alla distanza dal toro.

- Stessa casella del toro si ricevono 3 punti;
- Una casella davanti al toro si ricevono 2 punti;
- Due caselle davanti al toro riceve 1 punto;
- Tre o più caselle davanti riceve 0 punti;
- Per ogni spazio dietro al toro si perde un punto.

Sul percorso sono presenti delle caselle particolari.

Quelle *arancioni*, le caselle sicure, dove i corridori si nascondono dal toro (si perde un punto coraggio)

Caselle *pomodoro* (rosa) dove è difficile passare. Quando i corridori oppure il toro si fermano su queste caselle scivolano sui pomodori e devono immediatamente muovere all'indietro di una casella.

Il giocatore che ha la maggioranza di corridori su una stessa casella guadagna punti coraggio, pari alla differenza dei corridori ed inoltre può far muovere i pezzi avversari di un numero di caselle (in avanti oppure indietro) pari alla differenza di corridori.

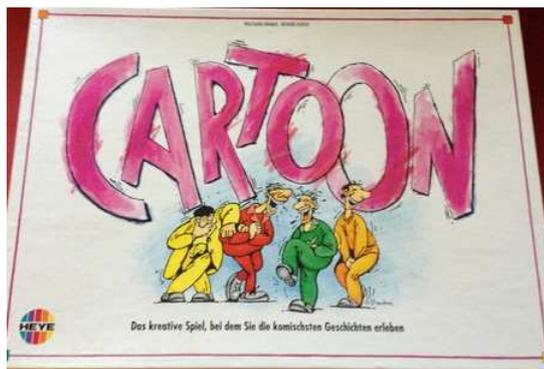
I giocatori che arrivano in arena devono essere posizionati in appositi spazi che ne registrano l'ordine di arrivo. Appena il toro fa il suo ingresso nell'arena la partita ha termine. La partita finisce anche quando i corridori sono arrivati nell'arena prima del toro.

## 1993

**Athos** I monaci devono scalare il monte Athos per raggiungere il monastero. Si può muovere un proprio monaco oppure estrarre e piazzare delle tessere.



**Cartoon** Un gioco in cui bisogna inventare e raccontare una storia basata su un tema ed un finale. Al termine dei racconti ogni giocatore dovrà votare il miglior racconto, il secondo e il terzo.



## Das Phanthom

Lo spaventoso Phantom ha rapito una giovane e bella ragazza e l'ha portata al castello di *Zitterstein*, nascondendola in un luogo sotterraneo a cui si accede solo tramite porte che si aprono con il suono del violino e il profumo delle rose.

Lo scopo del gioco è trovare un violino ed un certo numero di rose nel labirinto sotterraneo ed arrivare per primi alla stanza dove è tenuta prigioniera la ragazza.

Il numero di rose da raccogliere dipende dal numero di giocatori:

- Due giocatori 6 rose;
- Tre giocatori 4 rose;
- Quattro giocatori 3 rose;
- Cinque e sei giocatori 2 rose.

Il giocatore di turno lancia tutti i dadi neri, poi a turno si seleziona un dado e si muove il proprio pedone in base al dado scelto. Una volta che tutti hanno fatto la loro mossa allora il primo giocatore lancia il dado grande per muovere Phantom. Dopo di che tutti i dadi sono passati al giocatore alla destra. Phantom si può muovere in qualsiasi direzione e attraverso le stanze. Ogni stanza costa un punto movimento, non può entrare nella casella End space oppure in quelle violino. Il grande dado è numerato da uno a cinque e su una faccia ha un phantom. I numeri indicano il movimento, se esce la faccia Phantom lo si può muovere in qualsiasi stanza. Il Phantom è un ostacolo al movimento dei pezzi.

## Inspiration

Questo gioco è stato ideato da Kramer e sua moglie Ursula, è un party game sullo stile di Taboo oppure Activity.



I giocatori cercano di indovinare un nome composto da due parti. Ogni parte è una figura che viene estratta da un mazzo di carte. Ad ogni turno un giocatore è il moderatore che estrae due carte. Il giocatore può decidere se fare una domanda più o meno facile dopo di che gli altri giocatori dovranno rispondere in un certo tempo. Chi indovina avanza su un

percorso numerato. Il vincitore è colui che arriva per primo al termine di un percorso.

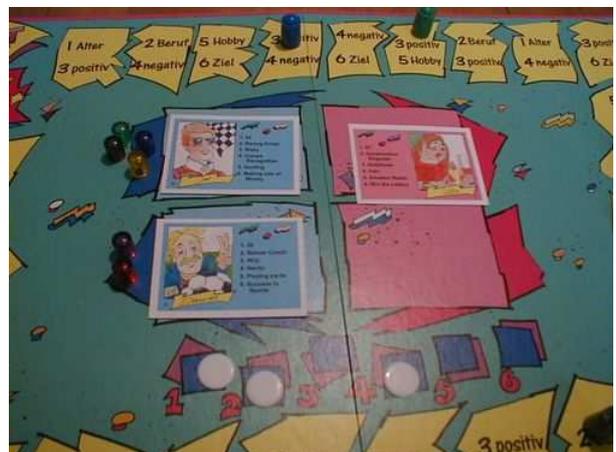
## Nizza



I gioielli della corona inglese sono stati rubati e nascosti nella città di Nizza. I giocatori (fino ad un massimo di sei) atterrano in elicottero e dovranno cercare di essere i primi a trovare i gioielli girando per la città.

## Punk sucht lady

Ideato insieme a *Richard Ulrich* con un tema abbastanza originale, i giocatori devono gestire un'agenzia matrimoniale, cercando di soddisfare in ogni maniera i propri clienti.



Il gioco ha due mazzi di carte uno rosa per le signore ed uno blu per gli uomini. Ogni giocatore riceve tre carte rosa e tre carte blu che non saranno mostrate agli avversari.

Ogni carta ha sei tratti di personalità:

- Età;
- Carriera;
- Caratteristica positiva;
- Caratteristica negativa;
- Passatempo preferito;
- Obiettivo della vita.

Al proprio turno si sceglie un proprio cliente tra le sei carte che si hanno in mano che si dovrà far sposare. Si presenta il candidato selezionando tre delle sue sei caratteristiche, basandoci su queste tre bisognerà scegliere il candidato più appropriato.

Questi tre tratti vengono segnati sul tabellone, nei turni successivi il giocatore potrà scegliere uno solo mentre i rimanenti due sono quelli scelti in precedenza.

Gli altri giocatori dovranno in senso orario scegliere un loro cliente che sia compatibile con il primo basandosi sulle tre caratteristiche scelte. Dopo di che il giocatore di turno sceglierà il candidato. Una volta scelto gli altri giocatori possono fare due cose: essere d'accordo oppure non esserlo credendo che il loro cliente sia il più adatto.

Nel caso che nessuno abbia da dire si misura la compatibilità usando il *barometro dell'amore*, ogni tratto in comune equivale un punto sia per il giocatore di turno che il candidato.

Se invece qualcuno ha qualcosa da ridire viene accettata solo la prima obiezione. Per prima cosa i giocatori dovranno esprimersi quale sia la coppia migliore. Dopo di che si controllano le affinità con il barometro dell'amore. Se il cliente di chi ha obiettato è più compatibile di quello scelto allora si avanza il proprio segnalino di tante caselle quanto indicato dal barometro dell'amore, se la compatibilità è uguale non accade niente. Nel caso che il cliente scelto sia più compatibile di quello dell'obiezione allora chi ha avuto da ridire torna indietro di tante caselle uguale alla differenza tra i due barometri dell'amore. Anche chi ha votato può andare avanti di due caselle se il suo candidato è stato scelto oppure indietro di due caselle se il candidato ha perso.

Vince chi per primo arriva alla casella finale.

### Wir machen mit Spiel



Gioco cooperativo da due a quattro giocatori.

1994

6 nimmt!



Famoso gioco di carte descritto sul numero 64 de Il fogliaccio degli astratti.

### Big boss

Il gioco è una rivisitazione del famoso gioco *Acquire* di Sick Sackson sul mondo degli affari. Il tavoliere rappresenta la mappa di una città dove saranno costruite delle società in cui ogni giocatore cercherà di espanderle e comprarne delle azioni.



Se in *Acquire* le tessere indicano quale casella si deve occupare, in *Big Boss* si utilizza un mazzo di carte. Altra differenza è nella costruzione del mercato azionario, in *Acquire* ci si espande solamente su un piano mentre nel gioco di Kramer c'è la possibilità di svilupparsi anche in altezza. In generale *Big Boss* è un *Acquire* più astratto, infatti nel gioco americano si avvicina più ad una simulazione finanziaria, sempre rimanendo ad alto livello, comprando e vedendo azioni secondo una tabella di valori, in *Big Box* le cose sono state semplificate.

Andiamo con ordine, i giocatori ricevono dodici carte edificio (il mazzo è composto da 90 carte numerate da 1 a 72 e 18 carte piano), 30 milioni come capitale iniziale e due bandiere proprietà.

Nel proprio turno di gioco si hanno due scelte:

- Giocare una carta edificio;
- Comprare una carta edificio, che costa cinque milioni e si prende la carta in cima al mazzo.

Quando si gioca una carta edificio si deve fondare un business oppure incrementare un business. In più

si può acquistare due azioni di un qualsiasi business già creato e/o nuovo.



*Fondare un business*, bisogna prima giocare una carta edificio collocando una tessera sulla casella indicata e su cui viene posizionato il pezzo *casa madre* di un determinato colore dopo di che il giocatore aggiunge altre due tessere edificio (anche se non si hanno le rispettive carte edificio) adiacenti al primo pezzo. Quando si fonda un business ci devono essere almeno tre caselle di distanza da un altro business. Si aggiorna il valore di questo business.

*Incrementare la dimensione di un affare*, si può aumentare un qualsiasi business anche se non appartiene al giocatore di turno in due modi:

- *Estenderlo in orizzontale*, bisogna giocare una carta edificio adiacente ad una tessera già depositata.
- *Estendere in verticale*, il giocatore cala una carta edificio e una o più carte livello appropriate, iniziando dal secondo fino ad arrivare al quinto. Una volta fatto si aggiorna il valore del business.

In entrambi i casi il giocatore riceverà dei soldi.

Nel proprio turno il giocatore può comprare una o due azioni di una qualsiasi compagnia. Le azioni non si possono vendere e costano 5 milioni.

Acquisire un business, lo si può fare solo se si è fondato oppure esteso il business in quel turno. Si possono fare solo due acquisizioni.

Quando due business si uniscono il più grande prende il più piccolo. La connessione avviene con una tessera ed è il giocatore di turno a decidere a quale business appartiene. In caso di ugual dimensione sarà il giocatore di turno a decidere chi ingloba chi. Si aggiorna il valore del business e il giocatore riceve dei bonus.

Il gioco termina quando tutte le carte edificio sono state vendute e tutti i giocatori hanno passato oppure tutti i pezzi sono stati depositati.

Al termine della partita ogni carta in mano costa 5 milioni, i giocatori ricevono i soldi per ogni azione che si ha in mano. Il giocatore con più soldi è il vincitore.

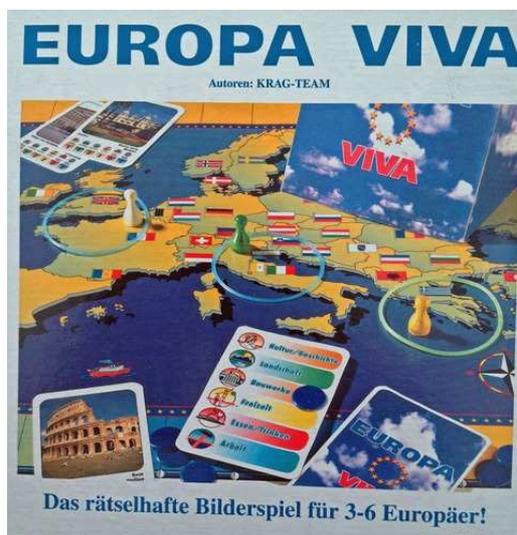
## Brummi



Il cibo allo zoo sta scarseggiando, tutti i bambini cercano di raccogliere cibo nei cestini da portare agli animali, chi lo fa per primo è il vincitore.

## Europa viva

I giocatori hanno a disposizione un mazzo di 190 carte su cui sono raffigurati monumenti, paesaggi, cibi, sport europei. Ogni giocatore si prende tre carte e al proprio turno dovrà dare una vaga descrizione di una delle sue carte.



Gli altri giocatori dovranno cercare di indovinare il soggetto. Per aiutare il giocatore dovrà piazzare tre anelli sulla mappa dell'europa. Gli avversari piazzano i propri pezzi nell'anello che ritengono indichi il posto corretto.

## Klappe auf!



In questo gioco bisogna riconoscere il soggetto di un'immagine che viene rivelato un po' alla volta, sono previsti un massimo di 8 tentativi. I giocatori hanno

tre possibilità per riconoscere l'oggetto. Chi indovina può muovere il suo segnalino su un percorso, chi arriva prima al traguardo è il vincitore.

**Paroli**

Gioco sulla falsa riga del Rummy.

**Spuren im Busch**

Un gioco di deduzione dove ogni giocatore è un guardia parco che deve cercare di catturare più bracconieri possibili che stanno scappando dal nord africa in direzione sud-est.



Sul tavoliere ci sono 36 caselle e su ognuna è rappresentato un animale nativo di quella zona. In più ci sono i dieci nascondigli e in uno di questi si sono rifugiati i bracconieri. Sulle caselle saranno posizionate delle carte che segretamente indicano la via di fuga dei bracconieri, infatti per ogni casella viene indicata la direzione sud oppure direzione est. Ogni giocatore ha un segnalino ed ogni volta che lo muove su una nuova casella il giocatore potrà controllare la direzione di fuga. Inoltre se il segnalino finisce su una casella occupata da altri segnalini allora si può fare una domanda del genere, *la casella numero x quale direzione indica?*

Il giocatore che crede di aver effettuato tre arresti va a girare le carte partendo dalla casella iniziale uno e seguendo la direzione indicata. Se il percorso segnato arriva in un rifugio si controlla quanti bracconieri ha catturato. Il giocatore che effettua tre arresti sarà il vincitore altrimenti sarà eliminato dalla partita.

**Wir Feiern Ein Fest**

La festa è pronta, ma il mangiare e il bere devono essere preparati.



Il gioco è composto da 48 tessere stampate su entrambi i lati che sono piazzate su un tavoliere 6x8. Il

giocatore di turno può cambiare di posto a due tessere in modo che dopo qualche turno le figure uguali siano adiacenti l'una con l'altra. Il numero di tessere connesse sono i punti guadagnati.

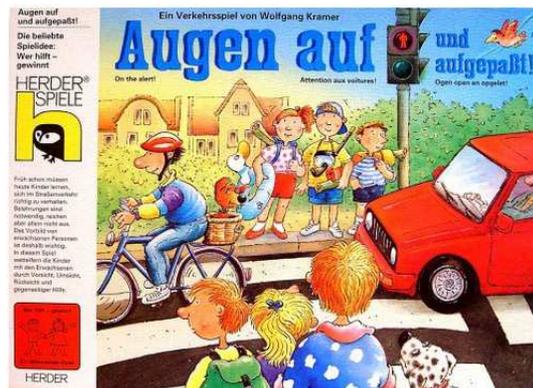
**1995**

**Auf Achse: Das Kartenspiel**

Gioco di carte basato sul gioco da tavolo Auf Achse.

**Augen auf und aufgepaßt!**

Gioco cooperativo per bambini a tema educazione stradale.



I bambini hanno deciso che camminare è meglio che andare in macchina perché è più veloce e più ecologico. Per dimostrarlo sfidano un gruppo di adulti in una corsa per chi arriva per primo in piscina, i bambini camminano e gli adulti guidano. Entrambi devono rispettare il codice della strada.

**Das grosse Hollywood Spiel**

Gioco ideato per una televisione a pagamento tedesca.

**Hände weg!**

Lo scopo del gioco è guadagnare più monete possibili. Il tabellone di gioco è un percorso ottagonale dove ogni giocatore piazza e muove il proprio segnalino. Ogni giocatore ha a disposizione 20 gettoni del proprio colore. Sul percorso si posizionano anche delle carte di diverso valore che si dovranno prendere in modo da guadagnare i soldi necessari per la vittoria. Inoltre ogni giocatore riceverà due gettoni bianchi.



Al proprio turno il giocatore può muovere il suo segnalino da un minimo di una casella ad un massimo di quattro in senso orario e poi piazzare un suo

gettone sulla corrispondente carta. Quale carta dipende su quale casella si è fermato il giocatore. Ci si può fermare su una casella già occupata da un altro giocatore ricevendo una penalità. Vediamo i tipi di caselle:

- Gialla, il giocatore piazza il gettone sulla carta adiacente.
- Rossa, il giocatore piazza un gettone su qualsiasi delle sei carte.
- Blu, il giocatore rimuove una dei suoi gettoni non colorati e prende un gettone bianco.

I gettoni colorati devono essere piazzati sul numero libero più basso della carta. I gettoni bianchi sono neutrali e possono essere piazzati dove si vuole anche a coprire dei gettoni colorati e se ne possono giocare quanti se ne vogliono in un turno, ovviamente solo quelli che si posseggono.

Il giocatore che subisce una penalità dovrà rimuovere un suo gettone colorato non ancora giocato.

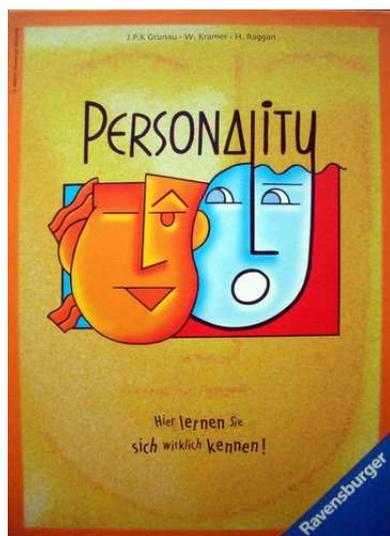
Quando tutti i cerchi di una carta sono completati allora questa appartiene al giocatore che ha messo l'ultimo gettone e la carta opposta sul tabellone è presa dal giocatore che ha piazzato l'ultimo gettone su essa.

I gettoni colorati sulle carte prese escono dal gioco, i gettoni bianchi tornano nella riserva.

Il gioco termina quando tutti i giocatori non hanno più gettoni colorati e bianchi.

### Personality

Un party game interessante. Si pongono delle domande al giocatore di turno, ma senza mai metterlo in imbarazzo.



Le domande sono del genere, qual'è la probabilità di una cosa, quando voglio fare quest'altra e così via. Il giocatore deve rispondere a quattro domande ed ad ognuna sceglie un numero da 1 a 10. Gli altri giocatori segretamente scelgono un numero che suppongono abbia scelto il giocatore di turno. Dopo

aver rivelato le risposte ci si muove i propri segnalini su un percorso.

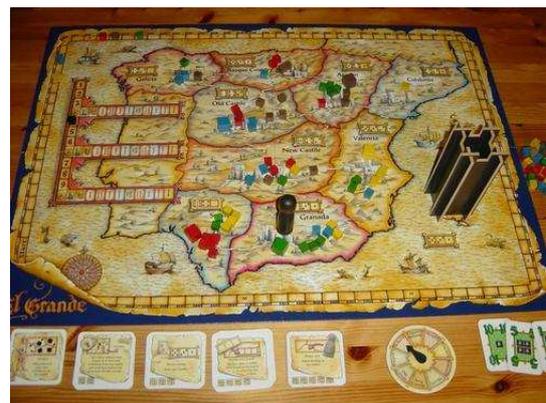
### Piepmatz

Gioco per bambini, dove si deve cercare di portare i propri piccoli passerini nei rami più alti dell'albero, per far questo i passerini devono mangiare dei vermi.



### El Grande

Questo è uno dei più famosi giochi di Kramer, siamo nella Spagna del XV secolo con l'aristocrazia che controlla gli eventi del regno. Un giocatore è il *Grande* di una regione che con l'aiuto dei suoi alleati, i *caballeros*, cercherà di influenzare l'andamento del regno di Spagna.



Il tabellone di gioco mostra il regno di Spagna diviso in nove regioni e uno spazio riservato per il Castillo.

In ogni regione c'è una tabella che indica i punti che si guadagnano quando è il momento della verifica delle maggioranze. Sul tabellone è presente anche il percorso dei round. Il gioco nella versione originale viene giocato su nove round, mentre nella versione breve su sei round.

All'inizio del gioco si determina la regione in cui sarà piazzato il re. Ogni giocatore riceverà un cubetto grande, il Grande, e 30 cubetti piccoli i caballeros. Di questi 20 andranno a formare in riserva chiamata la *provincia*, mentre dei 10 rimanenti due dovranno essere posizionati sul tabellone insieme al Grande mentre un terzo sarà usato come segnapunti. I sette rimanenti formano la *corte*.

Ogni giocatore riceverà anche un mazzo di carte numerate, *carte potere*, da 1 a 13 e riportano anche il numero di caballeros (da zero a sei) che devono essere mosse dalla provincia alla corte.



All'inizio di un nuovo round ogni giocatore seleziona una propria *carta potere*. Tutte le carte, scelte dai giocatori, devono essere di valore differente. Le carte potere decidono il turno di gioco (chi ha la carta più alta muove per primo e poi a seguire con chi ha la seconda e via così) e il numero di caballeros da muovere dalla provincia alla corte.

Le carte azioni sono divise in cinque gruppi rappresentati da 1 a 5 caballeros, per ogni gruppo ci sono 11 carte.



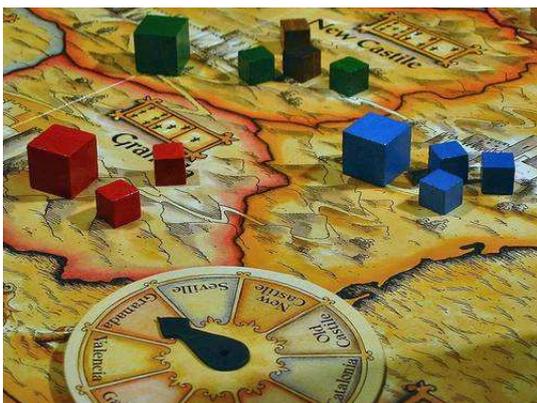
Nel proprio turno di gioco bisogna scegliere una delle carte azione a faccia in su ancora disponibili, ogni carta azione ha due indicazioni:

- Il numero di Caballeros che si possono spostare dalla corte sul tabellone;
- L'azione speciale, scritta sulla tessera, da eseguire rappresentata da una figura.

L'ordine in cui eseguire le due azioni è libero ed inoltre si può scegliere se eseguire oppure no l'azione speciale.

Il numero massimo di caballeros da muovere dalla corte al tabellone è indicato nella parte bassa della carta.

Questi caballeros possono essere piazzati in qualsiasi regione adiacente alla regione dove è posizionato il re e/o nel castillo. Importante nella regione del Re non si può depositare nessun caballeros. I caballeros all'interno del Castillo sono nascosti.



Nel gioco normale ci sono tre momenti in cui si contano i punti (terzo, sesto e nono round). Le azioni da fare sono selezionare una regione dove muovere i propri caballeros presenti nel Castillo che non sia quella del Re. Si scoprono quanti e quali caballeros ci sono nel Castillo, si contano i punti come se fosse una regione e poi si spostano i caballeros nelle regioni selezionate.

Per finire si contano i punti nelle regioni, tenendo conto del bonus del Re (2 punti) per chi ha la maggioranza nella regione del Re e del bonus maggioranza nella regione dove si ha il proprio Grande, 2 punti

Al nono round il gioco termina, chi ha più punti è il vincitore.

## 1996

### Das GROSSE und das kleine A

Gioco di carte sul modello Karriere Poker/Great Dalmut.

### Der Schatz des Pharaos

Gioco di carte da due a sei giocatori, i giocatori sono all'interno della piramide ed ogni giocatore cercherà di essere il primo a raggiungere il tesoro del faraone. Per far questo si dovranno affrontare 6 avventure. Nel gioco ci sono due tipi di mazzi di carte.

- 56 carte piramidi divise in 40 carte attrezzi (spade, torce, corde e scale), 1 carta faraone su cui sono disegnati tutti i quattro attrezzi e 16 carte speciali (incantesimi, maledizioni, protezioni).
- 9 carte avventura.



All'inizio della partita si prende la carta avventura con il valore dodici e altre cinque carte dello stesso tipo. Alla destra delle sei carte avventura si piazza la carta faraone e sul simbolo della scala, sempre della carta faraone, viene piazzato un pezzo nero, che indica l'attrezzo che dovranno usare i giocatori per terminare la prossima avventura.

Ogni giocatore riceverà cinque carte piramidi e un pedone che sarà piazzato alla sinistra della riga della carte avventura.

Durante il proprio turno il giocatore dovrà fare una delle seguenti azioni:

- Prendere una o due carte dal mazzo delle carte piramidi. Al massimo si possono tenere in mano 10 carte;

- Scartare una o due carte e riprenderne un ugual numero dal mazzo;
- Giocare una carta piramide per contribuire o terminare un'avventura.

Ogni carta avventura riporta un numero che varia da 4 a 12. Il numero indica la quantità di attrezzi necessari per terminare l'avventura, il tipo di attrezzi è indicato dal pedone nero sulla carta faraone.

Nel proprio turno si possono giocare anche le carte speciali che hanno i seguenti effetti:

- *Carta incantissimo*, si può muovere il pedone nero su un altro attrezzo;
- *Carta maledizione*, tutti i giocatori devono scartare una delle carte giocate;
- *Carta protezione*, la si tiene di fronte a se e protegge dalla carta maledizione

Un'avventura termina quando un giocatore gioca un numero di carte che abbia un valore uguale oppure superiore a quello richiesto dalla carta avventura. Una volta che un'avventura è chiusa allora si fa avanzare il proprio pedone. Se un'avventura si chiude con l'esatto numero di attrezzi allora si può subito giocare un'altra carta attrezzi.

Si possono giocare tutte le carte in una sola volta per chiudere una sola avventura.

L'ultima avventura deve essere chiusa con un numero esatto di attrezzi.

Chi finisce per primo l'ultima avventura è il vincitore.

### Detroit-Cleveland Grand Prix

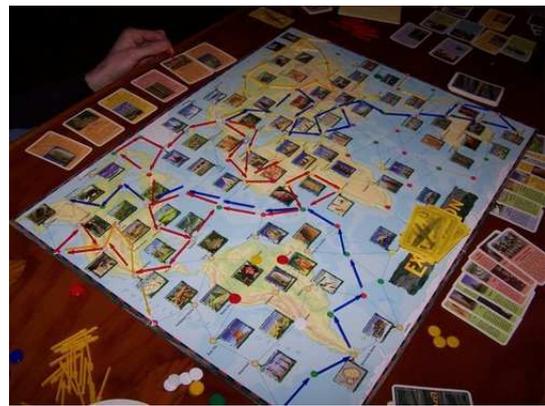


Questo gioco fa parte della famiglia di corse automobilistiche che include Top Race, Daytona 500 e Formula 1, vedi numero 62.

### Expedition

I giocatori fanno parte allo stesso tempo di tre spedizioni in giro per il mondo per scoprire luoghi dimenticati, culture poco conosciute e così via.

Il tabellone di gioco rappresenta la terra su cui sono rappresentati dei luoghi di rilevanza storici, artistici e naturalistici. Il luogo di partenza è fissato nel centro dell'Europa da cui dipartono dei collegamenti con vari posti e punti blu e rossi che hanno particolari caratteristiche.



Ognuna delle tre spedizioni è rappresentata da una serie di frecce di un colore, i tre colori scelti sono blu, giallo e rosso.

Ogni giocatore ad inizio gioco riceverà un certo numero di carte spedizione che dipenderà dal numero di giocatori e quattro gettoni del proprio colore, che saranno depositati sulla mappa e 3 biglietti viaggio.

Al proprio turno il giocatore deve estendere una delle tre spedizioni piazzando una freccia che indicherà il luogo di arrivo da cui nei turni successivi i giocatori continueranno ad estendere.



Il giocatore che arriva sul punto blu può aggiungere una freccia di qualsiasi colore, mentre chi arriva su un punto rosso riceve un biglietto di spedizione. Con un biglietto di spedizione si può aggiungere una freccia, rimuovere la freccia finale di una spedizione oppure cambiare una carta spedizione con due prese dal mazzo, scartandone una.

Ogni volta che si arriva su una destinazione indicata dalle carte oppure su una destinazione dove c'è una propria pedina lo si annuncia e si scarta la carta e si prende la pedina.

Il gioco termina quando un giocatore ha scartato la sua ultima carta destinazione (si finisce il giro) oppure quando tutte le frecce sono state depositate. Si guadagna un punto per ogni carta e gettone che si sono presi, tutte le carte in mano e i gettoni sulla mappa sono un malus di -1.

### Flaschenpost

Gioco per bambini.

### Hot dog

Ogni giocatore cercherà di vendere i suoi hot dog il più velocemente possibile, gioco di carte da 2 a 5

giocatori. Da 2 a 3 giocatori ci sono due tavoli su cui servire i propri hot dog, il tavolo da 5 e il tavolo da 7 (il numero indica il numero massimo di hot dog da servire).



Tutti i giocatori vendono i loro hot dog nello stesso momento, giocando una carta tavolo, una o più carta hot dog e nessuna oppure una o più carta dollaro.

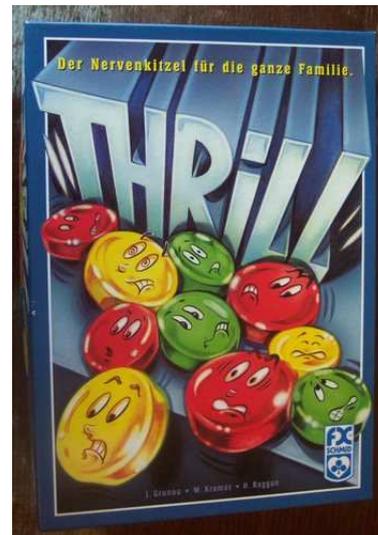
Il prezzo del hot dog è uguale numero di hot dog meno i dollari giocati.

Inizia a vendere chi ha gli hot dog più economici.

Il gioco termina quando un giocatore piazza il suo ultimo hot dog.

### Thrill

Lo scopo del gioco è buttar fuori differenti dischi colorati, bisogna cercare di essere l'ultimo ad avere un disco sul tavolo.



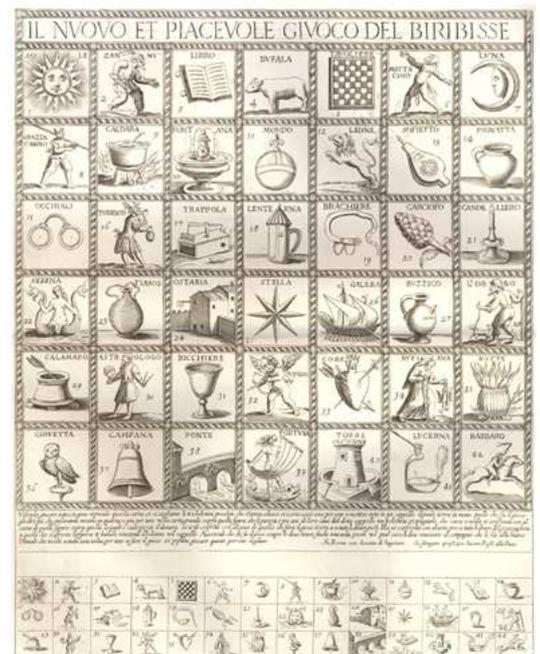
**Top: Das Geheimnis des Erfolges** E' un semplice lancia e muovi, un gioco in cui bisogna collezionare oggetti.

**Il prossimo numero de  
Il fogliaccio degli astratti  
sarà dedicato  
sia ai giochi da tavolo classici,  
sia a quelli contemporanei  
che data  
la loro diffusione e bellezza  
possono ormai considerarsi  
dei classici**

Quali sono i vostri preferiti?

Se volete farli conoscere ...

scrivete a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)





## Luoghi Ludici.

a cura di Luca Cerrato

Prendo spunto e semplifico i concetti espressi da *Huizinga* in *Homo Ludens*, il gioco è un rituale, ha un legame stretto con le religioni ed ogni culto ha dei precisi rituali. Luoghi sacri dove recarsi, rituali con cadenze periodiche.

Per tutti gli sfegatati di giochi da tavolo un viaggio alla cittadina di Essen alla metà di ottobre è quasi d'obbligo.

L'Internationale Spieltage è il momento più importante di incontro per la comunità ludica internazionale, in un solo luogo convergono giocatori, autori e editori ludici da tutto il mondo.



In questo articolo non mi concentrerò sulla fiera e la descrizione dei suoi padiglioni, piuttosto voglio spostare la vostra attenzione sulla città stessa.

Può sembrare strano, ma quando viaggio per fiere ludiche quasi mai mi soffermo su dove mi trovo, quindi per una volta voglio parlare del mondo di fuori, non tanto di monumenti e musei, ma della rivoluzione ambientale di Essen. L'ispirazione per questo articolo l'ho trovata su un pezzo di *Francesco Cancellato* apparso sul sito *Linkiesta*.

La storia recente di questa città nasce all'inizio del XIX secolo e ha poco a che fare con le scatole colorate dei giochi da tavolo, ma con il freddo e duro acciaio. Infatti fino a quell'epoca era un piccolo centro minerario nella regione della Ruhr. Nel 1811 al signor *Friedrick Krupp* venne la bella idea di aprir

re una piccola fonderia. Gli anni passano ed il figlio Alfredo prese il posto del padre e diede una spinta notevole alla azienda di famiglia. Fu soprannominato il *re cannone* per aver fatto affari con eserciti di mezza Europa.

Pensate che nel giro di quarant'anni la Krupp passò da 5 addetti a 20 mila e non sono ancora scoppiate le due guerre mondiali che incrementarono in modo esponenziale le dimensioni del gruppo.

Tutto questo sviluppo ebbe un notevole impatto anche sulla città di Essen che arrivò ad avere più di mezzo milione di abitanti ed essere la nona città della Germania. Un tale sviluppo non poté che avere un enorme impatto ecologico, in poche parole Essen era inquinatissima.

Il simbolo di questo disastro ambientale era l'*Emscher*, il piccolo fiume della città, che amichevolmente era chiamato *torrente merda*, infatti nel suo corso gli abitanti scaricavano tutto quello che potevano.

L'inquinamento del fiume forse era il male minore, il vero problema era l'acqua potabile. A causa del tipo di terreno della zona della Ruhr non è possibile la creazione di falde acquifere sotterranee e quindi l'unica acqua a cui avevano accesso era quella del fiume, la quale veniva trattata in mille modi fino a renderla potabile. Se credete che questa fosse la situazione di Essen a metà ottocento vi sbagliate di grosso, tutto questo avveniva verso gli anni ottanta del XX secolo.

Adesso facciamo un salto temporale ai giorni nostri, sono passati più o meno venticinque anni e sorpresa delle sorprese Essen viene nominata *Green European Capital* per il 2017.



Questa è la storia su come un enorme problema può essere usato come stimolo a cambiare e rinascere, quello che era qualcosa che poteva ricordare il liquido blu che usualmente chiamiamo acqua viene sfruttata come arma verde per far rinascere un'intera città. La soluzione scelta fu la più semplice, raccogliere più

acqua piovana possibile. Viene finanziato il *progetto generazionale* il quale prevedeva in pratica di sventrare l'intera città. Vengono creati in diversi punti della città dei bacini di raccolta d'acqua piovana in cui convergono le acque che arrivano dalle grondaie, degli edifici, dalle strade, dai giardini, in pratica si cerca di immagazzinare più acqua possibile.

Ogni quartiere ha suoi laghetti belli e romantici, ma è da qui che inizia il processo di depurazione tramite filtri a carbone attivo, sabbie e raggi ultravioletti.

Adesso il fiume è tornato a vivere e l'acqua viene pagata a consumo.

I cosiddetti *german games* vengono accostati il più delle volte ai giochi di gestione di risorse, se può valere il paragone, Essen ha fatto esperienza delle migliaia di giochi presentati negli anni all'internazionale Spieltage. Trasformare il liquame in acqua spendendo tanti soldi, ma migliorando notevolmente il benessere della collettività.



Complesso industriale minerario per l'estrazione del carbone di Zollverien nei pressi di Essen.



## I grandi del Go.

a cura di Luca Cerrato

Nella prima puntata ho presentato la vita del grande maestro *Shusaku* e nel finire ho fatto accenno alla sua famosa apertura (fuseki). Questa puntata sarà dedicata ad un approfondimento tecnico e storico di questa apertura, dopo di che incominceremo a scoprire con quali importanti avversari si è confrontato il grande Shusaku, il primo sarà *Honibo Shuwa*.

Un riferimento importante per la conoscenza di Shusaku è il libro *Invincible the game of Shusaku*.

Quando si parla del fuseki di *Shusaku* si riferisce alle mosse 1, 3, 5 nel diagramma 1 con le pietre nere che girano intorno ai punti komoku<sup>2</sup> adiacenti agli angoli della tavola, come nel diagramma di sotto.

è semplificare il gioco per il nero restringendo la strategia del bianco. Gli studi fatti dal maestro su questa apertura hanno avuto notevole influenza anche sullo sviluppo sulla teoria del moderno fuseki.

Incominciamo a vedere qualche punto, il bianco 4 nel diagramma 1 ha una buona ragione di esserci.

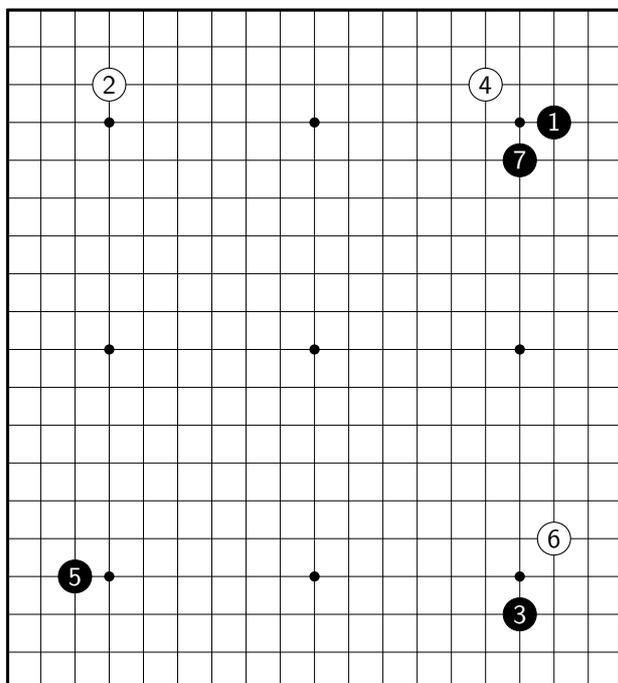


Diagramma 1

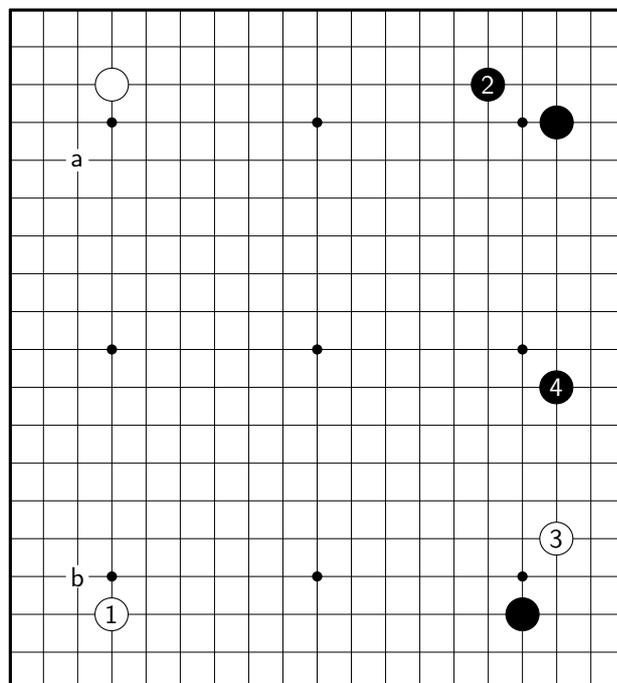


Diagramma 2

In verità quest'apertura non fu inventata da Shusaku, ma bisogna riconoscerli la sua grande costanza nel svilupparla sistematicamente, rifinirla aggiungendo delle proprie varianti. Lo scopo di questa sequenza

Nel diagramma 2 se il bianco occupa l'angolo vuoto con 1, il nero chiuderà l'angolo con 2. Se poi il bianco 3, il nero giocherà in 4, questa mossa è un'ideale combinazione tra un pincer ed un'estensione. Il

<sup>2</sup>I puntini neri presenti sul goban

bianco si trova in una situazione poco fortunata, comunque se il bianco gioca 3 in *a* oppure *b*, in questo caso il nero chiuderà in basso a sinistra.

Tornando al diagramma 1, il bianco spesso gioca il 6 per prevenire che il nero chiuda l'angolo. Il nero 7 in diagramma 1 è un famoso kosumi di Shusaku, mossa di cui fu molto orgoglioso. Il nero 7 è una mossa solida. Prima di tutto previene il bianco dal forzare il nero in una posizione bassa dal pressing in 7.



L'analisi di tutte le varianti di questa apertura porterebbe via molto spazio e tempo e non credo, per ora, che sia fondamentale andare più in profondità, mentre dedichiamo ancora qualche riga per scoprire le sue origini.

La formazione 1-3-5 apparve per la prima volta a meta del 1600, *Honinbo Sanetsu* contro *Honinbo Doetsu* partita giocata tra il 1648 e il 1657.

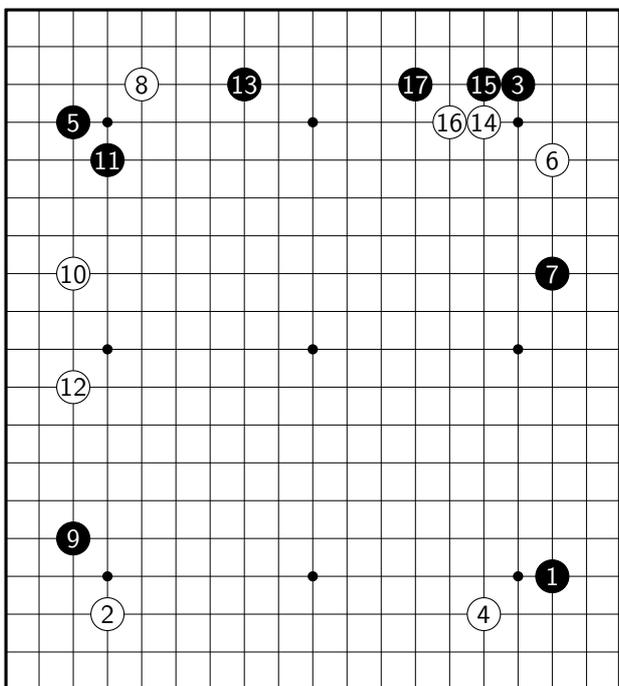


Diagramma 3

Dopo di che fu dimenticata fino al 19° secolo quando riapparve in una partita tra *Inoue Shusaku Inseki* (bianco) contro *Hayashi Tetsugen Monnyu* (gioco del castello del 1809).

Quattro anni dopo Gennan Inseki la usò in una partita contro Jowa, poi nel 1826 in una partita contro Yasui Senchi.

La prima volta che comparve con l'esatta sequenza fu nel giugno del 1843 in un incontro tra Susaku (3-dan) contro Kadono Tadazaemon (6 dan).

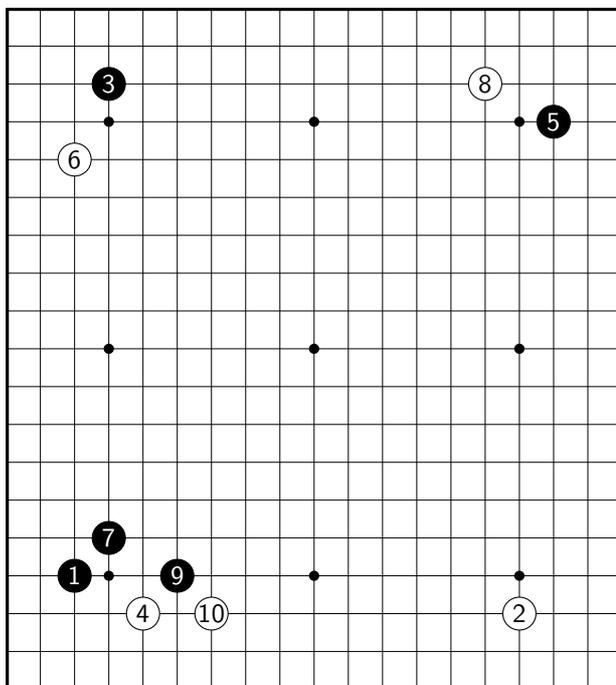


Diagramma 4

Come detto in precedenza Susaku non fu il primo a giocarla, ma i giocatori prima di lui non gli attribuirono mai un grande significato. Dopo la sua morte fu ulteriormente studiata e sviluppata e divenne un'apertura standard. La sua popolarità crebbe anche alla pubblicazione nel 1900 del *Kogyoku Yoin*, una collezione di un centinaio delle migliori partite di Susaku, compilate dal suo discepolo *Ishigaya Kosaku* (1818-1906). Un giocatore fortemente influenzato da questo libro fu *Go Seigen* che studiò molto tempo in Cina prima di arrivare in Giappone nel 1928 a quattordici anni.

*Segoe Kensaku* commentò che egli era la reincarnazione di Shusaku grazie alla grande assomiglianza degli stili. Verso il 1930 Go Seigen giocò alcune partite in puro stile Susaku. Questo accade tre anni prima che lui e *Kitani* rivoluzionassero completamente la teoria del fuseki con il loro nuovo fuseki. In tutto questo è importante notare che i moderni giocatori sono quasi sempre passati attraverso lo studio dei fuseki di Shusaku.

Un esempio rappresentativo della moderna variante della sequenza di Shusaku, per il nero, è mostrata nel seguente diagramma estratto dall'incontro tra Rin Meijin (bianco) contro Takagawa (settimo Meijin, gioco 1, 1968. Komi 5)

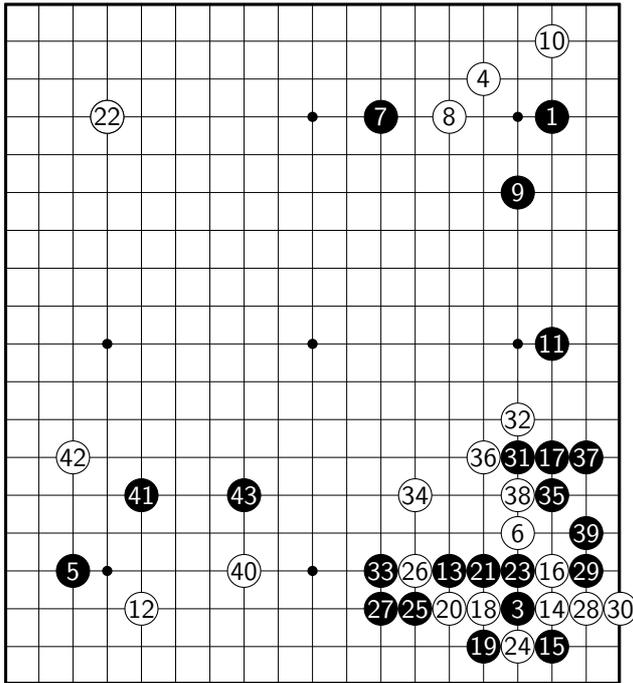


Diagramma 5

Il nero gioca un pincer in 7. Lo svillupo è convenzionale fino alla mossa 16, ma poi il nero attacca aggressivamente in 17 invece che difendere in 19.

Adesso andiamo a scoprire gli avversari che Shusaku ha incontrato nella sua breve carriera.

Incomincio con **Tsuchiya Shuwa** (1820-1873), il quale divenne l'erede di Honinbo Jasaku nel 1840 e il quattordicesimo Honinbo nel 1847.



Shuwa è considerato insieme a Shusaku il più forte giocatore di Go del 19° secolo e fu insegnante dello stesso Shusaku il quale si rifiutò, per rispetto, di giocare con il bianco contro il suo maestro.

Shuwa è famoso per aver battuto uno dei migliori giocatori dell'epoca *Inoue Genan Inseki* tra il 1840 ed il 1842. Queste partite furono la sfida per determinare chi avrebbe avuto il diritto di diventare Meijin.

dopo Honinbo Jowa. Sia per ragioni politiche e sia perché Shuwa perse un incontro contro un giocatore più debole (Matsumoto Indeki) non diventò mai Meijin.

In breve la sua carriera:

- 1834: 3-dan;
- 1835: 4-dan;
- 1835: 4-dan;
- 1836: 5-dan;
- 1838: 6-dan;
- 1840: 7-dan;
- 1849: 8-dan.

Anche i professionisti dei giorni nostri ammirano ancora la genialità di Shuwa per leggerezza e flessibilità delle sue partite e il suo sviluppo della strategia *amashi*.

Cho Chikun (uno dei più forti giocatori della nostra epoca) fece la seguente affermazione su Shuwa e il suo stile; "è il mio preferito tra gli storici Meijins. Molte persone preferiscono Shusaku, ma personalmente mi sento più vicino a Shuwa. Il nostro go sembra avere molti punti in comune. Io penso che voi troverete [...] che il gioco di Shuwa è movimento veloce e che ha nel complesso una buona percezione della posizione. Conduce sempre la partita e sconfigge l'avversario con un grande numero di punti. Il suo go è flessibile. Per esempio, se ha un piccolo guadagno con una mossa forzata, si fermerà apprensivo su quell'area. Dopo giocherà nella direzione opposta. Quando fa dei sacrifici li fa in maniera brillante senza perdita di tempo poi guarda altrove mentre inizia un combattimento. Soprattutto, non la mette giù dura, il suo go è flessibile. Questo aspetto del suo gioco, tocca un punto sensibile in me."

Nel 1848 Shusaku diventa l'erede di Shuwa e in preparazione di questo evento i due giocarono tra il 1846 e 1847 una famosa serie di 17 partite alcuni tra i migliori incontri del tempo. Shusaku vince la serie 13-4 e il risultato degli incontri complessivi con Shuwa furono 17 vittorie, 6 perse e 1 jigo, tre partite non concluse. Qui di seguito la lista completa delle partite conosciute:

- Marzo 1842, Shusaku (2 pietre) perde di 12 punti;
- Marzo 1842, Shusaku (2 pietre) vince per ritiro;
- Primo gennaio 1844, partita sospesa dopo 68 mosse;
- 15 febbraio 1844, jigo (Shusaku josen in questo e in tutte le successive partite).

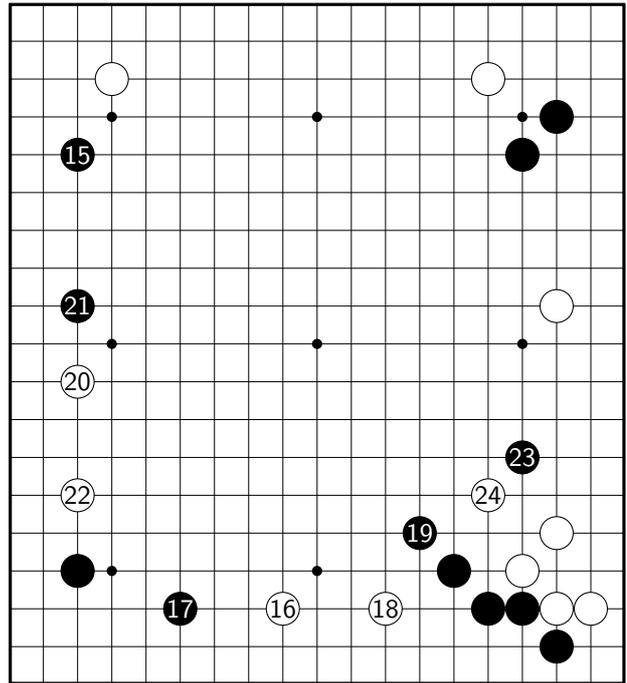
La serie delle 17 partite.

- 14 ottobre 1846, Shusaku vinse per 6 punti;
- 21 Ottobre 1846, Shusaku vinse per ritiro;

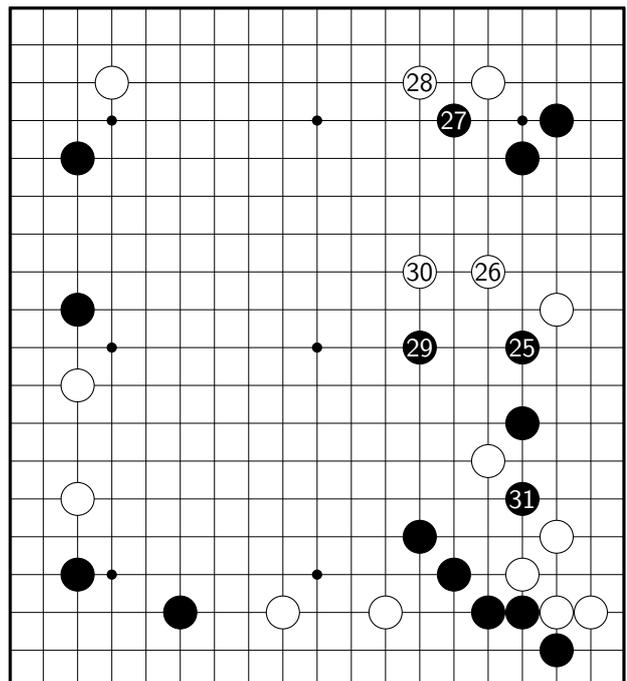
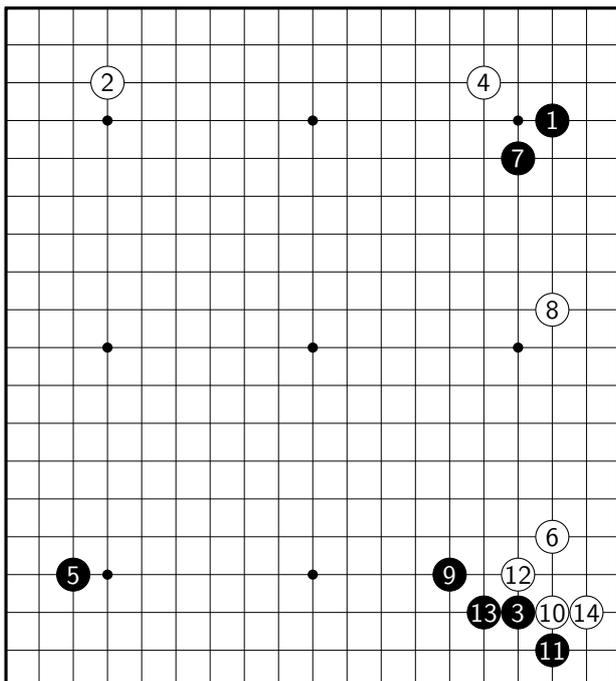
- 23 ottobre 1846, Shusaku vinse per 6 punti;
- 2 novembre 1846, Shuwa vinse per 6 punti;
- 17 febbraio 1846, Shusaku vinse per ritiro;
- 17 febbraio 1846, Shusaku vinse per 4 punti;
- 11 luglio 1847, Shusaku vinse per 4 punti;
- 13 luglio 1847, Shusaku vinse per ritiro;
- 13 luglio 1847, Shusaku vinse per 1 punti;
- 14 luglio 1847, Shuwa vinse per ritiro;
- 15 luglio 1847, Shuwa vinse per ritiro;
- 15 luglio 1847, Shusaku vinse per 9 punti;
- 2 agosto 1847, Shusaku vinse per 7 punti;
- 8 agosto 1847, Shusaku vinse per ritiro;
- 3 settembre 1847, Shusaku vinse per ritiro;
- 13 settembre 1847, Shuwa vinse per ritiro;
- 16 settembre 1847, Shusaku vinse per 7 punti;
- 14 ottobre 1849, Shusaku vinse per 9 punti;
- 10 dicembre 1850, Shuwa vinse per 1 punto;
- 1 gennaio 1851, partita sospesa dopo 67 mosse;
- 22 ottobre 1851, Shusaku vinse per 4 punti;
- 28 ottobre 1851 e 22 marzo 1852, Shusaku vinse per 3 punti;
- 1 gennaio 1860, partita sospesa dopo 43 mosse.

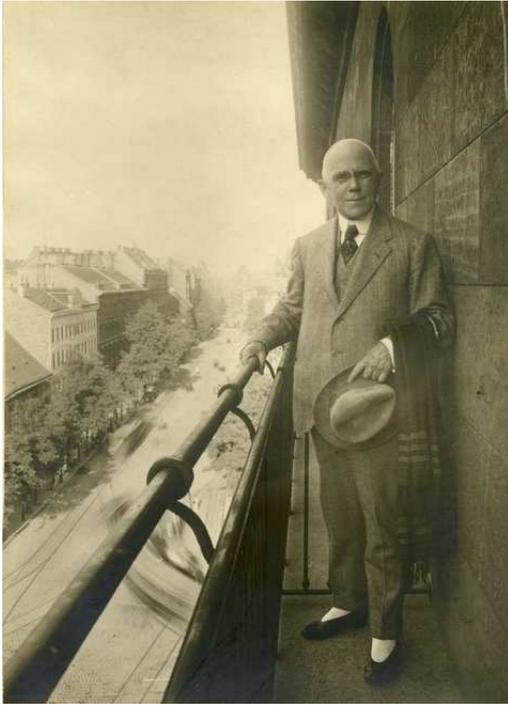
In particolare adesso vediamo la parte iniziale della partita giocata il 3 settembre 1847 e commentato da Ishida Yoshio, vinta da Shusaku.

Mosse dal 1 a 14.



Il bianco 24 è una mossa aggressiva, ma lascia una debolezza nella forma bianca, così deve sacrificare la sua pietra d'angolo quando il nero gioca in 31. Il bianco spera di guadagnare una compensazione attaccando le pietre di sopra.





## Mancala ai tempi di Culin.

a cura di Luca Cerrato

Nel numero 62 de Il fogliaccio degli astratti, nella rubrica *gli uomini e i giochi* ho presentato *Stewart Culin*, etnografo americano che tra fine del 1800 e inizio del 1900 si occupò anche di giochi.

Una delle sue ricerche fu dedicata al mondo dei Mancala.

Il risultato di questo studio fu una relazione allegata agli studi africani nel lontano 1894 e pubblicata nel 1896. Il libro, pubblicato 120 anni fa, non è ovviamente aggiornato alle ultime scoperte nel campo dei mancala, comunque serve per avere un'idea della conoscenza all'inizio del secolo passato ed è un utile strumento per misurare il progresso nelle ricerche ludico storiche che sono avvenute in cento anni.

Il mio lavoro è stato di cercare di tradurre nel modo più fedele possibile il testo originale adattandolo alle esigenze de Il fogliaccio degli astratti, mi scuso in anticipo per inesattezze ed errori vari, in ogni modo l'originale è facilmente reperibile in rete.

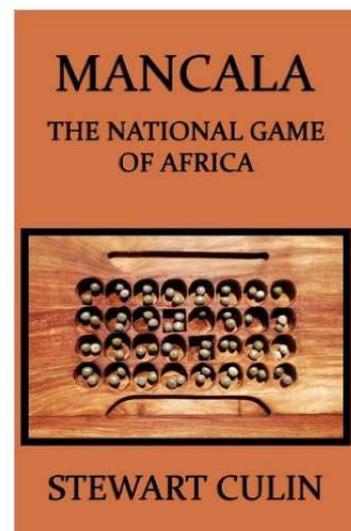
Nel testo inglese si parla di *piece* che è stato tradotto in semi anche se questo termine è stato utilizzato per indicare sia veri e propri semi che conchiglie oppure sassolini.

Il titolo originale è *Mancala, the national game of Africa*.

### Mancala, il gioco nazionale dell'Africa.

Lo studio comparativo dei giochi è un campo che promette importanti contributi alla cultura della storia umana. Le questioni che coinvolgono la loro diffusione sulla terra sono tra quelle vitali che sconcertano gli etnologi. Le loro origini si perdono nella notte dei tempi della specie umana. Il Mancala è un gioco che è notevole per la sua peculiare distribuzione, la quale sembra segnare i confini della cultura araba, la quale è appena penetrata nel nostro continente dopo aver

fatto giocare per secoli quasi la metà degli abitanti del globo.



Il visitatore della piccola colonia siriana a Washington street a New York City troverà spesso due persone intente a giocare a questo gioco che chiamano *Mancala*. I materiali utilizzati sono una tavola con

due righe di buche e una manciata di sassolini oppure conchiglie le quali vengono trasferite velocemente da una buca all'altra.

Un ragazzo proveniente da Damasco mi descrisse le modalità di gioco. Ci sono principalmente due regolamenti, che dipendono dal modo in cui i semi sono distribuiti ad inizio della partita. Bisogna essere in due giocatori e 98 conchiglie (*wada*) oppure sassolini (*hajdar*).



Uno dei due giochi è chiamato *La'b madjnuni*, gioco pazzo. I giocatori si siedono uno di fronte all'altro con il tavoliere piazzato tra loro per lungo. Un giocatore distribuisce i semi nelle quattordici buche, chiamate *bute*, case, non meno di due semi per ogni buca. Questo giocatore poi prenderà tutti i pezzi dalla buca alla destra della sua riga in figura 1 la G, chiamata *el ras*, la testa, e li seminerà uno alla volta nelle buche del lato avversario cominciando da a, b, c e così via. Se qualche seme rimane in mano dopo aver riempito ogni buca avversaria, si continua a girare nelle buche A, B, C. Quando ha depositato l'ultimo seme egli prende tutti i pezzi di quella buca e continua la semina come prima.

Questo viene ripetuto fino a che una delle due situazioni accade, il suo ultimo pezzo cade in una buca vuota, quando questo avviene si ferma ed il suo avversario gioca il suo turno, oppure depone un seme in una buca contenente uno oppure tre semi che con il seme seminato sono due oppure quattro semi. In questo caso prende i due oppure i quattro semi insieme con quelli delle buche opposte, e se una o più delle buche che seguono contengono due oppure quattro senza nessun buca in mezzo con un numero di pezzi differenti allora cattura il loro contenuto e quello delle buche apposte.

Il secondo giocatore prende i semi dalla buca *g* e li distribuisce nelle buche A, B, C e così via. Se la buca di testa è vuota, il giocatore seleziona la buca più vicina nella propria riga. Quando la tavola è vuota, ogni giocatore conta il numero di semi che ha in più dell'avversario, questi sono i punti guadagnati. In questo gioco non c'è bisogno di nessuna abilità tutto dipende da come sono distribuiti inizialmente i semi.

*La'b hakimi*, il gioco razionale, oppure *La'b akila*, il gioco intelligente è così chiamato in contrasto con il precedente. Il successo in questo gioco dipende largamente dall'abilità dei giocatori. In Siria di solito si mettono sette semi per ogni buca. I giocatori, invece della prima presa dalla buca alla loro destra, possono selezionare come buca iniziale una qualsiasi buca della loro fila. Essi calcolano la buca nella quale cadrà l'ultimo seme e il risultato dipende largamente da questi calcoli. *La'b roseya* è una variante del primo

gioco ed è giocata solo dai bambini. Sette conchiglie sono piazzate in ogni buca, e il primo giocatore invariabilmente vince. Il mio amico siriano mi disse che le conchiglie usate nel gioco sono prese dalle coste del mar Rosso. Il Mancala è un gioco comune nei caffè siriani. I bambini lo giocano frequentemente in buche scavate nel terreno quando non hanno una tavola a disposizione, mezzo utilizzato anche dai viaggiatori che si incontrano lungo la strada.

Una tavola del museo di archeologia, University of Pennsylvania, proveniente da Gerusalemme viene mostrata nella figura di sotto.

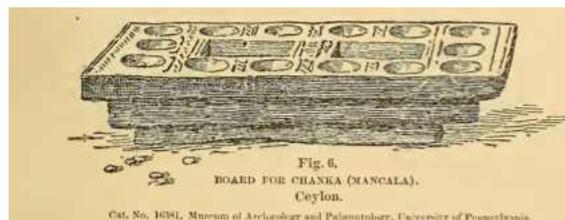


Mancala, nome con cui i Siriani chiamano questo gioco, è una parola comune araba e significa, in questo contesto, il *gioco del trasferimento*.

Non è menzionato nel Corano, con questo nome, ma doveva essere già conosciuto dagli Arabi nel medioevo, come è riferito nel commento al *Kitab al Aghani*, il libro delle canzoni, il quale parla di un gioco simile al Mancala.

Il Dottor *Thomas Hyde* diede molta importanza a questo gioco, duecento anni fa, nel suo trattato *De Ludis Orientalibus* e *Lane* nel suo *Manners and Customs of the Modern Egyptians*, descrivendo il gioco come veniva praticato al Cairo su una tavola con dodici buche, in un modo simile a quello che ho riportato. Settantadue semi vengono utilizzati (conchiglie oppure sassolini) che sono chiamati indifferentemente *hasa*. Le buche della tavola sono chiamate *bnyoot*, al plurale *beyt*. Lo scopo del gioco è guadagnare sessanta punti.

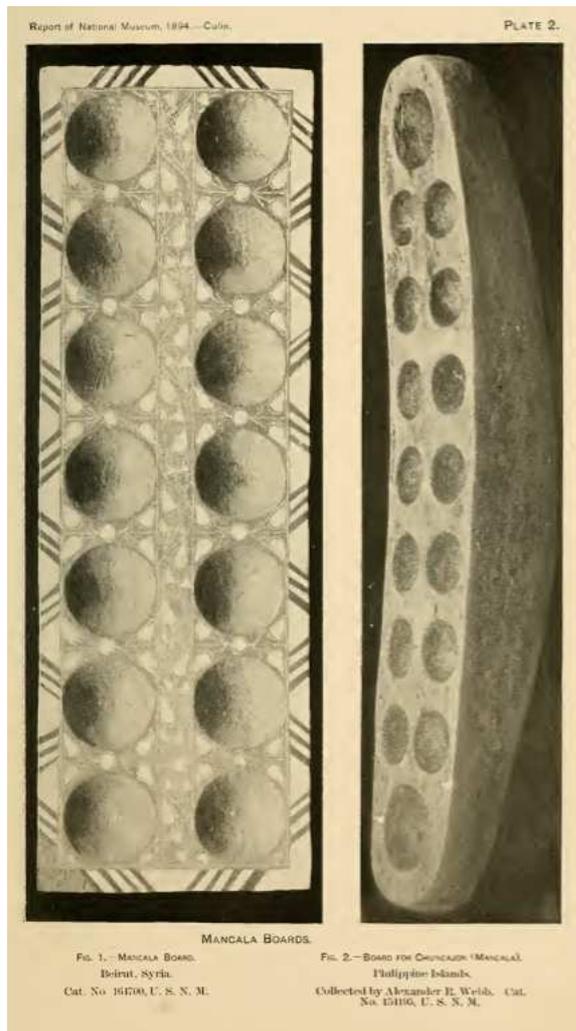
Presto scoprii che dei giochi di sopra non presi appunti, ma visitando la *Damascus Haise* nel villaggio turco alla *Columbian Exposition* a Chicago, ero in grado di sfidare i Siriani nel gioco e mi rimase impresso la distribuzione del gioco nel mondo. Gli abitanti di *Ceylon* esibirono tavole provenienti dalle Maldive con sedici buche su due righe, con grandi buche agli estremi. Qui il gioco è chiamato *Naranj*. Nella stessa esibizione altre tavole da Ceylon avevano quattordici buche con due grandi cavità centrali, il gioco era chiamato *Chanka*.



Un signore indiano mi informò che il gioco era comune in *Bombay*.

Sua Altezza il Sultano di Johore esibì una tavola a forma di nave con sedici buche con il nome di

*Chongkak*. Imparai anche che il gioco era comune a Java e nelle isole Filippine, dove una tavola a forma di barca con sedici buche era anche usata, il gioco si chiama *Chungcajon*.



Sembrirebbe che il gioco si estenda lungo l'intera costa asiatica fino alle isole Filippine.

Il Mancala e una specie di dama erano i divertimenti favoriti dei neri nelle colonie francesi del Benin sulla costa ovest dell' Africa nel villaggio chiamato *Dahomey* al Columbian Fair. Essi giocavano su una tavola a forma di barca, con dodici buche in due righe chiamate *adjito*, con i semi, *adji*, il gioco viene chiamato *Madji*.

E' con il continente africano che il gioco del Mancala sembra identificarsi maggiormente. Può essere considerato, così parlando, il *gioco nazionale Africano*. Nella esibizione dello stato della Liberia a Chigago, c'erano non meno di undici tavole, comprendendo

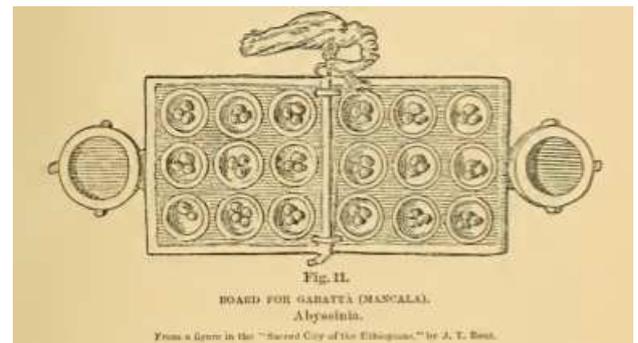
<sup>3</sup>Parlando dei contadini di Sallaba, egli disse: "Questa gente primitiva sono dei perfetti artisti nel lavorare lo sterco di vacca. Con questo materiale fanno grandi vasi con i quali tengono il loro grano, calici per bere e tavole per il gioco universale, il quale è un materiale migliore del legno. Presi una di queste con me per mostrare come questo gioco sia universale tra gli abissini, dal capo tribù al contadino e raggiunse il british museum intatta. Questo gioco è chiamato Gabattà, e le tavole di legno sono fatte per classi sociali più alte contengono 18 buche, nove per ogni giocatore. Ci sono tre palline, chiamate *chachtma*, in ogni buca e la partita è giocata da una serie di passaggi che sembrano a noi molti intricati e i quali non potremo imparare; le buche chiamate *toukouds*, oppure capanne, su cui i giocatori si scaldano. Assomiglia molto al gioco visto giocare dai neri in Mashonaland, ed è generalmente trovato in una forma o nell'altra nelle nazioni dove l'influenza araba ha fatto il suo corso" ("The sacred city of the Ethiopians" London, 1873, pp 72-73.)

<sup>4</sup>Le regole sono quelle dell'Awele.

tre differenti forme, dal *Deys*, *Veys*, *Pesseh*, *Gedibo* e al *Queah*.

Esse erano catalogate sotto il nome di *Poo*, nome con il quale è conosciuto ai civilizzati Liberiani. Il gioco è, infatti, distribuito tra le tribù africane dall'est all'ovest e dal nord al sud. In Nubia, dove si utilizza una tavola con sedici buche, è conosciuto come *Mungala*.

Nei racconti della ambasciata portoghese di *Alvarez* in Abissinia (1520-1527) è fatto riferimento a Mancala come ad un gioco sconosciuto, antiquato nel regno di Don Manuel. Bent lo ha recentemente descritto come ancora esistente in Abissinia sotto il nome di *Gabattà* <sup>3</sup>.

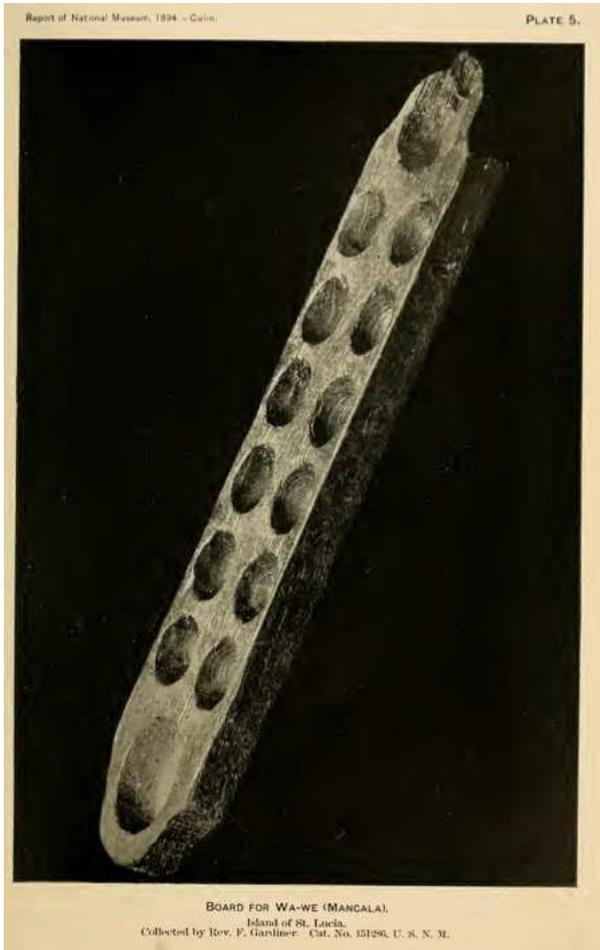


Il dottor *George Schweinfurth* afferma che è giocato dai *Niam Niam*, ed è costantemente praticato da tutta la gente dell'intero distretto *Gazelle*, sebbene forse non era conosciuto al Monbuttoo. I *Niam Niam* chiamano la tavola, la quale ha sedici cavità con due alla estremità per depositarvi i semi, *Abangah*, mentre il nome che i *Bongo* danno alla tavola è *Toee*. Il dottore afferma anche che è stato trovato tra i *Peulhs*, i *Foolahs*, i *Toloofs* e i *Mandingos* in Senegal i quali passano molto del loro tempo con questo divertimento. *Rohlfs* lo trovò tra i *Kadje*, tra i *Tsad* e i *Benue*. E' anche praticato tra il Biafren e il Kimbunda. *Héli Chatelain*, abitò per qualche tempo in Angola, mi descrisse il gioco con il nome *Mbau*, e disse che le cavità di questo gioco sono incise nella roccia nelle stazioni dove si fermavano i portantini. Una tavola collezionata da lui a Elmina, ora al U.S. National Museum, Washington D.C., ha dodici buche in due righe con due grandi buche alle estremità.

Tra i *Fans* del fiume Gabon il gioco è chiamato *Kale* <sup>4</sup>.

Un'altra tavola presente al US National Museum, collezionata dal viaggiatore avventuroso Dr *W. L. Abbott*, proviene dalle tribù *Wa Changa* sul monte Kilimanjaro, ha ventisei buche disposte su quattro

file di sei buche l'una con due grandi buche agli estremi. Egli lo descrive nel suo catalogo, pubblicato dal *Smithsonian Institution*, sotto il nome *Ochi*, usato per giocare a *Bau*, un gioco comune attraverso tutta l'Africa, che viene giocato con monetine, semi e sassolini.



Bent, nel suo *Ruined Cities of Mashonaland* dà il seguente resoconto del gioco: “Sotto gli enormi alberi protettivi, all’ingresso dei loro villaggi, gli uomini stavano giocando a *Isufuba*, il misterioso gioco dei *Makalangas*, con sessanta buche in riga nella terra. Dieci uomini possono giocare a questo gioco che consiste nel rimuovere pezzi di ceramica oppure pietre da una buca all’altra in un modo inspiegabile. Noi guardammo molte volte nelle campagne giocare e abbiamo sempre rinunciato a capirlo, decidendo che doveva essere una specie di dama oppure degli scacchi imparati da una passata civiltà la quale si era fermata qui”. Poi procede ad identificare *Isafuba* con i giochi di Wari giocati sulla costa ovest dell’Africa.

Il principe *Momolu Massaquoi*, figlio del Re delle tribù *Vei*, mi descrisse un modo di giocarlo tra i *Vei*. Essi chiamano il gioco *Kpo*, una parola che ha un suono esplosivo che ricorda una nota dello xylofono, che imita il rumore fatto dai semi oppure dalle palline di avorio con le quali il gioco viene praticato quando cadono nelle buche della tavola. Le tavole, le quali sono composte di dodici buche in due righe, con due large buche agli estremi, sono chiamate con lo stesso nome. Le tavole usate dai capi sono spesso

molto care, essendo fatte d’avorio e con ornamenti in oro.

Egli aveva visto tavole che costavano venti schiavi. Le buche delle tavole sono chiamate *Kpo sing* oppure *Kpo kungo*, kungo significa buca.

Il gioco è solito esser giocato con fagioli (sea bean), i quali crescono nelle viti come le patate sulla costa ovest, oppure per i capi, come già menzionato prima, con palline d’avorio.

Questi semi sono chiamati *kpo kunje*, *kunje*. Egli identificò una tavola proveniente dal fiume Gabon su cui giocare una partita, sebbene disse ce ne fossero di molto più elaborate, come quella Liberiana, presente all’esibizione, erano comuni. La depressione nel mezzo della tavola proveniente dal fiume Gabon ha la funzione di prendere i pezzi che non cadono nella buca dove dovrebbero essere posizionati. E’ uso anche barare, a guardia di questo i giocatori devono alzare le loro braccia e lanciare i pezzi sopra alla tavola con una leggera violenza. Il gioco differisce da quello praticato in Siria e in Egitto. Un giocatore può cominciare a muovere da qualsiasi buca del proprio lato. Il suo turno finisce quando sono stati seminati tutti i semi. Si vince quando il numero nell’ultima buca è incrementato a due oppure a tre semi. Non si prendono semi nella opposta buca.

In due giocatori, quattro semi sono messi in ogni buca, ma in tre oppure quattro giocatori vengono piazzati tre semi in ogni buca. In due giocatori i semi vengono seminati seguendo la stessa direzione del gioco siriano, ma se si è in tre oppure quattro giocatori si può seminare in qualsiasi direzione. In due giocatori ognuno prende una parte della tavola. In tre ognuno prende quattro buche, due su ogni lato, dividendo la tavola trasversalmente in tre parti. In quattro giocatori ognuno si prende tre buche.

In due giocatori, il vincitore prende solo quello che *uccide* (fà); invece quando si è in tre oppure quattro, quando uno mette due oppure tre semi in una buca dalla sua giocata, egli prende anche quelli nella buca successiva in avanti. Quando un uomo prende un seme con uno prossimo ad esso, usa le sue dita per stringere i semi nella sua mano, l’operazione viene chiamata *boti*, ma questo può solo essere fatto quando uno dei semi è in una delle buche del giocatore e l’altro seme oppure due semi sono in buche avversarie. I giocatori si siedono a gambe incrociate sul terreno e quando i capi giocano un grande numero di partite spesso c’è un assembramento di persone a guardarli.

Ho fornito il resoconto del principe Momolu nonostante la lunghezza, similmente molti viaggiatori che sono stati in Africa hanno dichiarato che il gioco è incomprensibile all’uomo bianco.

Il *Dr Schweinfurth* considera che i *Mohammedan Nubians* hanno ereditato il Mancala dal loro sito originale in centro Africa ed afferma che la ricorrenza di un oggetto sebbene insignificante è un’evidenza, in un modo indiretto e collaterale, dell’essenziale unità che sta alla base di tutte le nazioni africane.

Mr Bent afferma che il gioco si trova in diverse forme dove l'influenza araba è sentita, ma continuando afferma che le forme per noi sono un altro collegamento della catena di evidenze della connessione della distruzione del Mashonaland con una influenza araba.

Il Dr Richard Andree, nel suo apprezzato lavoro sulle etnologie parallele, nel quale ha messo insieme molti resoconti del gioco, dice a riguardo degli spostamenti dall'ovest all'est, dall'Asia alla costa dello Atlantico. Condivido l'opinione di Peterman che re-laziona il Mancala giocato a Damasco con i sassolini che sono raccolti dai pellegrini in una determinata valle sulla loro strada verso la Mecca. Comparando le prime menzioni del gioco nella letteratura araba e la memoria del suo nome arabo in Africa, l'Arabia apparirebbe essere la sorgente dalla quale tutto partì. Maometto bandì i giochi d'azzardo, sebbene giocate, sono considerati dai Mohammedans come proibiti dalla loro religione. Il mancala, un gioco di fortuna oppure di calcolo, appare essere considerato con una certa tolleranza e bisognerebbe supporre che la loro grande diffusione sia dovuta perché sono stati portati dal ritorno del pellegrinaggio nelle varie parti del mondo mussulmano. Se noi accettiamo questa teoria della sua distribuzione, abbiamo ulteriori domande sulla sua origine a cui è difficile rispondere. Questo, temo, non è determinato direttamente e sarà sicuramente conosciuto solo quando otterremo una più grande conoscenza delle regole oppure delle leggi le quali stanno dietro lo sviluppo dei giochi, come si fa per ogni fase dello sviluppo della cultura umana.

Sono stato recentemente informato che il Mancala è un passatempo comune dei negri di San Domingo. Una tavola presente al U.S. National Museum è stata collezionata da Rev. F. Gardiner, jr, in St Lucia, dove il gioco è giocato dai neri sotto il nome di *Wa-wee*.<sup>5</sup>

Non è improbabile che il mancala potrà un giorno prendere il posto tra i nostri divertimenti preferiti, quando questo accadrà si potranno rispondere ad alcune domande che possono essere fatte, come la sua storia.

Da quanto scritto sopra ho saputo che un gioco del Mancala fu pubblicato negli Stati Uniti nel 1891, sotto il nome di **Chuba**, dalla Milton Bradley Company, di Springfield, Mass, la quale fornì le seguenti regole e resoconti.

Chuba è un adattamento di un rudimentale gioco del Africa del est il quale è largamente praticato tra i nativi, i quali si accovacciano sul terreno e giocano in buche scavate nella sabbia, usando conchiglie, sassolini, ecc..., i quali vengono mossi di buca in buca.

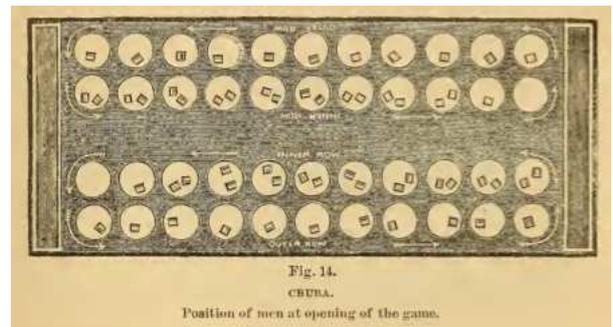


Fig. 14.  
CHUBA.  
Position of men at opening of the game.

Adesso è presentato al mondo civilizzato per la sua diversità, Chuba è un gioco di abilità per due giocatori. E' costituito da una tavola con quattro righe parallele di buche, 11 per ogni riga, e 60 piccole perline usate come pezzi.

La tavola è piazzata tra i giocatori come al solito con il lato lungo vicino a loro. Ognuno confina il suo gioco alle due righe più vicine. La riga più vicina al suo lato della tavola è la *riga esterna*, mentre l'altra è la sua *interna*.

Prima di iniziare la partita ogni giocatore piazza un singolo seme in ogni buca della tavola della sua riga esterna e due semi in ogni buca della riga interna, eccetto nella prima buca alla sua sinistra nella riga interna che è tenuta vuota mentre la successiva conterrà un solo seme. Il diagramma di sopra mostra la situazione iniziale del tavolo. Come indicato dalle frecce, tutti i movimenti nella riga interna sono da destra verso sinistra e quelli nella riga esterna da sinistra verso destra. Siccome i giocatori sono seduti uno di fronte all'altro le mosse nelle due file interne necessariamente sono in direzioni opposte.

Il privilegio di giocare per primo nella prima partita è lasciato per accordo oppure per estrazione, non c'è nessuna controindicazione. Nelle partite successive il giocatore che ha vinto l'ultima fa la prima mossa.

Il primo giocatore sceglie una buca nella sua fila interna la quale contiene più di un seme dalla quale inizia la sua prima mossa iniziando la partita prendendo tutti i semi di quella buca e depositandone uno in ogni buca successiva fino a che tutti i semi nella mano sono stati distribuiti. Se l'ultimo seme cade in una buca che è occupata, il giocatore continua la mossa prendendo tutti i semi in quella buca, incluso l'ultimo e ridistribuendoli come prima. La sua mossa deve continuare nello stesso modo finché l'ultimo seme nella sua mano cade in una buca vuota, la mossa può essere estesa nel percorso della riga esterna.

Se la buca vuota nella quale è caduto l'ultimo seme è nella fila interna e ha la buca opposta avversaria nella riga interna contiene uno o più semi, il giocatore cattura questi semi e li rimuove dalla tavola di

<sup>5</sup>Mr. Gardiner scrive in una lettera al G. Brown Goode in data 2 Maggio 1895; "Il gioco del Wa-wee fu comprato in Santa Lucia, ma l'ho visto giocare anche nelle Barbados e martinique tra la gente di colore. Come ho potuto accertare i giocatori suppongono che sia molto antico, lo avevano imparato dai loro padri. Io suppongo che arrivi dall'africa, ma nessuno sembra sapere nulla sul suo conto. E' un gioco d'azzardo giocato regolarmente" A riguardo su come viene giocato dice "Io posso ricordare, ognuna delle buche piccole laterali ha un dato numero di semi in ognuna di essi, ogni giocatore ha un suo lato e una grande buca come meta. I semi sono presi da una buca e tenuti in mano e seminati in un qualche modo nelle altre buche girando intorno alla tavola. Se l'ultimo seme cade in una buca la quale ha un certo numero di semi in essa (non ricordo il numero), egli prende i semi e continua. Lo scopo del gioco è avere più semi possibili nelle buche agli estremi "

gioco. Se ci sono uno o più semi nella corrispondente buca avversaria nella riga esterna, anche questi vengono catturati. Inoltre, egli può selezionare un altro paio di buche avversarie nelle file nemiche dalle quali può rimuovere qualsiasi seme contenuti in essi. Fa-

cendo questa scelta egli ha la libertà di portar fuori qualsiasi coppia di buche avversarie, occupate oppure vuote, o una occupata e una vuota. Il seguente esempio spiegherà meglio la regola.

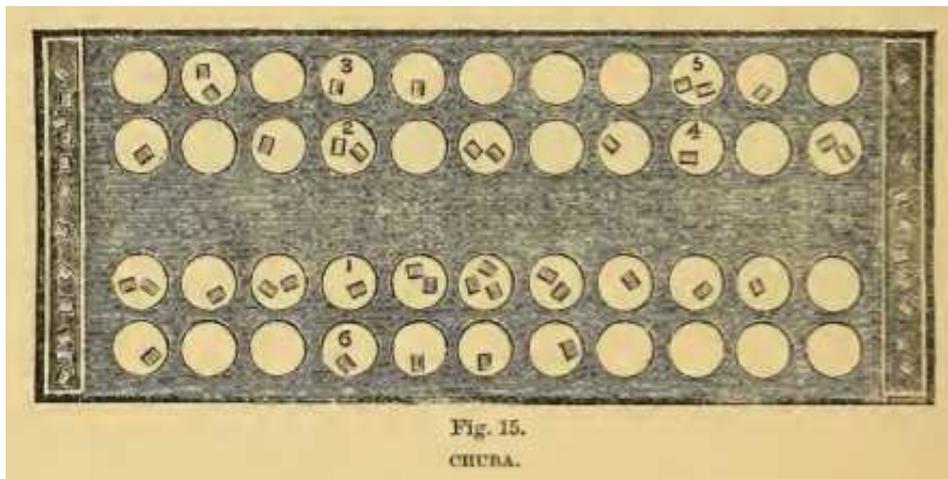


Fig. 15.  
CHUBA.

Supponiamo il giocatore B ha appena finito una mossa seminando l'ultimo seme nella buca vuota in 1. Egli può catturare tutti i semi in 2 e 3 per via delle regole di sopra e anche quelli nelle buche 4 e 5 oppure da qualsiasi altre due buche avversarie interne ed esterne. Se la buca 2 fosse vuota comunque non ci sarebbe nessuna cattura. Se la 3 fosse vuota potrebbe catturare i semi da 2 e quelli da 4 e 5. Se il suo ultimo seme fosse caduto nella fila esterna, in 6 per esempio, l'effetto sarebbe stato di non essere in grado di effettuare nessuna cattura, dalla riga esterna non si cattura in nessun caso.

Un seme nella riga esterna non può mai essere mosso fin quando non arriva un seme dalla riga interna.

Una mossa non può mai iniziare da una buca che contiene solo un seme se il giocatore ha buche contenenti più di un seme.

Quando una mossa inizia da una buca con un singolo seme, non può essere giocata in una buca occupata.

Quando tutti i semi di un giocatore sono semi singoli, quelli rimanenti nella riga esterna i quali non sono stati giocati sono presi dall'avversario.

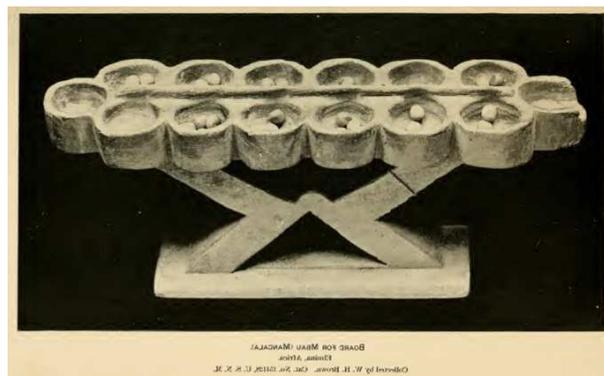
Il vincitore è colui che cattura tutti i semi avversari.

E' un vantaggio al giocatore tenere tutti i semi singoli quando è possibile, a meno che il suo avversario non stia facendo la stessa cosa, quando è così viene consigliata una differente tattica.

La perdita di semi durante la prima parte della partita non è necessariamente un grande svantaggio in molti casi, perché molto dipende dalle ultime mosse della partita, nelle quali c'è la possibilità per mostrare le proprie capacità.

I giocatori nativi del Chuba dicono *chee* alla fine di ogni mossa, la quale notifica all'avversario di procedere; verso la fine del gioco quando le mosse si susseguono in rapidità l'effetto è molto affascinante.

I nativi chiamano i semi della buca interna *marito e moglie* e quelli della riga esterna *zitelle*. Queste zitelle passando nella riga interna si sposano, ancora, nel proseguo del gioco, tutti i pezzi diventano singoli, quando sono tutti singoli sono chiamati *vedove*. Le vedove hanno un doppio vantaggio rispetto alle famiglie sposate, e sono sicure di creare un caos tra loro. Il gioco ha un nome adeguato, infatti la parola chuba significa *estinzione* oppure mangiare completamente e lo scopo di ogni giocatore è annientare il suo avversario mettendo l'ultimo seme in una posizione dalla quale scappare è impossibile.





## Lusus in tabula.

a cura di Andrea Romeo.

### Cambiamenti epistemici e ribaltamenti di vedute.

Nella prima parte di questo lavoro abbiamo accennato al fatto che in Occidente, a partire dal XX secolo, si ha un interesse sempre maggiore per il gioco in generale e per quello umano in particolare. Intellettuali da tutte le sfere del sapere hanno tentato minuziose analisi e definizioni del gioco o lo hanno utilizzato come modello per studiare il reale.

Questo interesse per tale umana azione inizia lentamente (vedremo in queste righe) a partire dalla seconda metà del XVII secolo e gli inizi del XVIII secolo, mentre prima abbiamo soltanto poche riflessioni di pochissimi filosofi greci e quindi, in epoca cristiana, scritti per lo più denigratori (a parte qualche caso isolato, come il famoso *Libro de los juegos* di Alfonso X pubblicato nel XIII secolo) per poi imporsi, infine, nel XIX secolo e raggiungere il proprio apice tra il XX e il XXI secolo. Al punto che, alle soglie del nuovo millennio, nasce perfino una disciplina specializzata nello studio del gioco: la *ludologia*. La ludologia si afferma negli ambienti accademici a causa della diffusione dei new-media i quali si esprimono prevalentemente attraverso quei dispositivi definiti come videogiochi e realtà virtuali, ma l'interesse per il gioco umano affonda le proprie origini molto prima della diffusione dei computer.

Perché, a partire dalla Modernità, si ha un vivace e spiccato interesse per il gioco? Cercheremo di rispondere a questa domanda oltre ad analizzare cosa ha comportato tale cambiamento nell'episteme contemporanea.

Abbiamo visto che il gioco umano viene nella nostra cultura, solitamente individuato come una attività secondaria e staccata dalla vita reale e seria, contrapposta al lavoro come azione invece privilegia-

ta e fondamentale dell'essere umano. Abbiamo affermato che tale definizione di gioco è idiosincratica e ha una origine epistemica. Infatti, attraverso le riflessioni di antropologi come Victor Turner<sup>6</sup>, Peter Gray<sup>7</sup> e Marvin Harris<sup>8</sup>, ma anche mediante quelle di Marcuse<sup>9</sup>, abbiamo messo in luce che a partire dal XX secolo si diffonde l'idea che la civiltà sia in realtà matrice di disuguaglianze sociali e pone il lavoro come attività ascetica a cui sacrificare le vite degli individui appartenenti alle sfere sociali più basse mettendo in secondo piano il gioco il quale viene contrapposto al lavoro. Viene a crearsi così un dualismo tra gioco e lavoro praticamente assente nelle società "primitive" e preindustriali (l'opposto del lavoro, nella antica Roma, per esempio, era l'ozio, non il gioco) le quali al contrario vivevano in una dimensione *gioco-lavoro-sacro* in cui tutti i componenti del gruppo erano invitati a partecipare ai riti, senza creare una divisione netta tra queste sfere le quali, al contrario, si intrecciavano vicendevolmente<sup>10</sup>. Tuttavia tale sublimazione del lavoro e declassamento del gioco, seppur trova nel dominio sulla natura e l'ascesa della civiltà le basi strutturali per potersi dare, si materializza soltanto in epoca moderna. Alcuni studiosi hanno messo in luce, difatti, come molti miti umani utilizzino un qualche *ludus* come motore per la creazione del mondo, a conferma che il gioco abbia

<sup>6</sup>V. Turner, *Dal rito al teatro*, Il Mulino, Bologna 1986

<sup>7</sup>P. Gray, *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*, Basic Books, Reprint Edition, 2013

<sup>8</sup>M. Harris, *Cannibali e re Le origini della cultura* Feltrinelli, Milano 2007

<sup>9</sup>H. Marcuse, *Eros e civiltà*, Einaudi, Torino 2001

<sup>10</sup>Cfr. V. Turner, op. cit.

un posto più che dignitoso nei miti umani<sup>11</sup>. Divinità alle prese con danze, canti o altre forme d'arte intente a creare e distruggere il mondo a loro piacimento sono un po' ovunque nelle cosmogonie umane. Ancora nella Magna Grecia questa infanzia ludica è più che presente, al punto che si riflette, non a caso, in Eraclito di cui abbiamo uno dei suoi famosi frammenti che dipinge proprio un bambino che gioca con delle tessere di una scacchiera a rappresentare il tempo cosmico creatore e distruttore contemporaneamente, proprio come nelle cosmogonie che parimenti vedono una giovinezza dell'universo caratterizzata da una pulsione giocosa e ludica degli dei alle prese con creazione e distruzione: insomma, si osserva una sublimazione del gioco, non del lavoro.



Oltre ai miti, in culture meno “primitive”, ovvero più recenti, come presso i greci prima, e poi presso i romani, troviamo che i giochi avevano un ruolo pressoché fondamentale nelle vite quotidiane dei cittadini, nonché valore politico centrale. Per esempio i greci antichi davano un elevatissimo valore ai giochi Olimpici tant'è che i vincitori venivano immortalati come divinità, mentre si dice che i cittadini della Roma Imperiale fossero costretti a partecipare ai *ludi* in presenza dell'Imperatore, prova che i giochi fossero tutt'altro che “liberi” di essere giocati o “superflui”. Certamente presso i greci e i romani abbiamo già una suddivisione in classe della società, dove il lavoro però viene svolto dagli schiavi che sono visti naturalmente tali e quindi costretti a status da un ordine superiore. Di conseguenza in queste società sono ancora i giochi ad avere un ruolo fondamentale per la celebrazione dei rituali sacri e profani, quotidiani o festivi, mentre non si ha alcuna sublimazione del lavoro considerato come naturalmente appartenente agli schiavi.

Assistiamo poi, a un certo punto della storia Occidentale, alla sublimazione del sacrificio e del lavoro e, al contrario, a un declassamento del gioco. Eugene

Fink sostiene che già in Platone troviamo tale declassamento del gioco umano<sup>12</sup> nonché, aggiungo io, la sublimazione del sacrificio, ma va detto che nella Grecia antica, nonostante l'avvento delle filosofie metafisiche, tuttavia convivevano pacificamente diverse scuole e correnti di pensiero con visioni anche opposte relativamente alle riflessioni sull'episteme. Tale declassamento dei giochi e sublimazione del sacrificio invece si afferma con l'ascesa, la diffusione e infine l'instaurazione del Cristianesimo come religione ufficiale dell'Impero che impone anche un pensiero unico dogmatico, in cui si assiste all'idea di una religione universale (cattolica) che comprendesse ogni uomo (anche gli schiavi), da cui quindi viene ribaltato lo *status quo* e il sacrificio viene ora a essere elevato. I *ludi* subiscono altresì una sublimazione, ma anche un controllo molto rigido e vengono cristianizzati e considerati come altro, strumenti per il controllo sociale, per la cristianizzazione della vita dei cristiani. Tale processo si materializza definitivamente in epoca Moderna con la diffusione dell'industrializzazione, in cui assistiamo a una divisione netta tra gioco e lavoro, dove il primo viene trasportato in una sfera staccata e a parte dell'esistenza umana e definito utile soltanto per l'educazione del fanciullo e superfluo per l'adulto, mentre il lavoro diviene il luogo privilegiato in cui l'essere umano si esprime e quelli che un tempo venivano definiti come *ludi* vengono controllati da persone specializzate (sacerdoti, artisti, musicisti professionisti, etc), fenomeno che definisco, citando i francofortesi, come *industria culturale* in cui i giochi vengono dati come ricompensa ai lavoratori alienati mediante l'uso dei media di massa e usati, contemporaneamente, come strumenti di controllo sociale (*ludendo docet!*).

E' con tale concezione del gioco come “secondario”, “diabolico”, “peccaminoso”, “puerile”, “inutile” che i primi studiosi del fenomeno dovranno fare i conti ed è tale visione che man mano inizierà a essere ribaltata quando lo studio del gioco si impone nel XX secolo. Infatti si fa strada oggi l'idea che esso, in realtà, sia un elemento fondamentale dell'essere umano e che sia centrale anche in età adulta. Abbiamo infatti visto come alcuni recenti studi abbiano messo in luce che più grosso è il cervello di una specie, maggiore il gioco è presente<sup>13</sup>. Negli animali più intelligenti (si pensi ai cani, alle scimmie, ai delfini, agli elefanti) tale attività accompagna gli individui, salvo quelli inabilitati a causa di traumi psicologici o fisici, per tutta l'esistenza anche in età adulta<sup>14</sup>. Seguendo tale ragionamento, risulta chiaro che nell'essere umano, animale caratterizzato da una sorprendente intelligenza, il gioco raggiunga livelli incredibili di complessità. Inoltre, in quanto fonte di

<sup>11</sup>Per esempio C. Schillirò, *L'archetipo del Gioco. La funzione del gioco nella trasformazione e nella cura della psiche*, in *Il giocodella sabbia nella pratica analitica*, a cura di F. Montecchi, Psicoterapie, FrancoAngeli Editore, Milano 2007

<sup>12</sup>E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, Hopelfulmonster, 1992

<sup>13</sup>A. N. Iwaniuk, J. E. Nelson, and S. M. Pellis, *Do Big-Brained Animals Play More? Comparative Analyses of Play and Relative Brain Size in Mammals*, *Journal of Comparative Psychology* 15 (2001): 29-41

<sup>14</sup>Cfr. A. Portmann, *Spiel und Leben, in Entläßt die Natur den Menschen?* Piper, München, 1970, p.230 s, in O. Tolone, *Filosofia dello sport: Adolf Portmann*, in G. Sorigi, *Le scienze dello sport: Atti del convegno*, Altri, 14-15 maggio 2012, Edizioni Nuova Cultura, Roma 2012

piacere, sembra palese che gli esseri umani siano inclini a trasformare la realtà, sempre grazie al loro sviluppato intelletto, nei propri giochi! È proprio nel manifestarsi di una vita ludica, gioiosa, incline allo scherzo e alla risata che infatti noi riconosciamo una persona felice, e forse la felicità coincide proprio con questa dimensione ludica. Anche l'intelligenza di una persona viene valutata sulla base del suo avere la battuta pronta e nell'accostare inedite idee grazie all'uso dell'ingegno e della fantasia. Per questa ragione osserviamo come i *ludi* abbiano un ruolo fondamentale in tutte le umane interazioni e manifestazioni, dall'interazione somatica diretta di tipo gioiosa (come nei bambini che interagiscono fisicamente per il piacere di ridere, solleticandosi per esempio) o agonale, all'interazione simbolica attraverso il linguaggio e all'uso artistico dei media, fino alla rappresentazione dei miti pagani e religiosi i quali necessitano delle "festa" per manifestarsi.

### Le due estetiche

Agli inizi del XX secolo Johan Huizinga aveva tentato di dare una definizione di gioco universale ed evidenziò come tale missione fosse molto ardua a causa del fatto che sia possibile trovare il gioco in qualunque manifestazione umana<sup>15</sup>. A prescindere dalle definizioni date da Huizinga, tale dato risulta strabiliante in quanto suggerisce il fatto che nella nostra specie effettivamente tutto possa apparire come gioco, come il frutto del gioco o che tutto sia intriso di elementi ludici, confermando l'idea vista precedentemente secondo cui nell'essere umano questa attività sia particolarmente vivace ibridandosi con ogni sfera d'azione. Notoriamente sia Huizinga che Caillois fallirono nella loro missione di sublimare e definire il gioco umano poiché, nonostante lo ravvederono ovunque, infine restarono ancorati all'idea comune di gioco come attività "divertente", che "non produce niente ma al massimo sposta beni", "circostritta", "secondaria", "superflua"<sup>16</sup>.

Abbiamo osservato che queste definizioni sono idiosincratiche e culturali e determinate dai cambiamenti epistemici avvenuti nella storia<sup>17</sup>. Quasi coevo a Huizinga, infatti, Eugene Fink invece trova assurdo sostenere che il gioco umano abbia un ruolo secondario nelle nostre vite e col suo pensiero si spinge ben oltre Huizinga e Caillois. Allievo di Husserl e di Heidegger, Fink fu un attento studioso del fenomeno gioco scrivendo diversi saggi su di esso che influenzarono la filosofia ermeneutica del '900<sup>18</sup>. Per il filosofo, anche là dove il gioco fosse una sfera staccata dalle serie attività quotidiane legate all'esistenza come

luogo ove dar sfogo al divertimento, comunque assumerebbe un ruolo tutt'altro che secondario<sup>19</sup>. Tuttavia Fink va oltre questa concezione. Poiché insita nel gioco è la rappresentazione umana già a partire dai giochi dei bambini, rappresentazione che per Fink, in una accezione anti-metafisica e anti-platonica, coinvolge comunque una poiesi quindi una produzione artistica ex novo di racconti, imago mundi, narratio, esso risulta essere un canale privilegiato per l'interazione col mondo. Fink supera così il "tradizionale" dualismo bambino-adulto sostenendo che anche gli adulti giocano seppur in forme più nascoste, subdole, e rivela nella tragedia e quindi nei rituali sacri l'espressione massima dei giochi adulti. Infine il nostro filosofo compie un'analisi genealogica del gioco scovando, come accennato, nella filosofia metafisica di Platone, il gene che lo porterà, in Occidente, a definirlo come elemento secondario<sup>20</sup>. Per Platone, infatti, l'arte in generale e la tragedia erano copie del reale, quindi ingannevoli in quanto imitazione di imitazione, dunque erano fuorvianti rispetto alla verità dell'episteme. Platone dà un ruolo un pò diverso al gioco il quale se incanalato all'educazione, attraverso la sofferenza, poteva essere positivo, ma comunque esso rimane una copia e deve essere controllato e incanalato verso l'episteme. Fink contrappone a tale visione metafisica invece il fanciullino di Eraclito prima, e di Nietzsche poi<sup>21</sup>, che gioca con le tessere di una scacchiera. Il tempo, dunque, appartiene al gioco insensato di un fanciullo. L'essere umano, in quanto animale privilegiato in grado di connettersi con l'essere, appare così il "luogo" ove l'essere rappresenta se stesso attraverso il gioco: il gioco sarebbe quindi base simbolica di ogni umana azione sul mondo.

Prima del XVII secolo non abbiamo studi sul gioco umano, se non il famoso frammento di Eraclito e le fugaci riflessioni di Platone e Aristotele che, come detto, vedono nel gioco un elemento importante per l'educazione, ma anche pericoloso, quindi che va orientato, ed entrambi preferiscono il dolore al divertimento. Eraclito influenzerà la filosofia di Nietzsche, filosofo che ha anche riflettuto molto sui giochi<sup>22</sup>, nonché il suo fanciullino giocante irromperà nelle filosofie del XX secolo, sia in Husserl che in Heidegger, quindi in Fink, Gadamer e Derrida.

Come detto Fink contrappone alla metafisica il fanciullino eracliteo e Nietzscheano e individua mediante il gioco due vere e proprie (passatemi l'espressione) estetiche dell'esistenza. La metafisica, per Fink, creò un ordine razionale e nel fare ciò dovette negare il gioco: secondo il filosofo o esiste il gioco caotico del fanciullino che crea e distrugge il mon-

<sup>15</sup>Cfr. J. Huizinga, *Sui limiti del gioco nella cultura*, in P. A. Rovatti, D. Aoletto, in *Aut e Aut - Indagini sul gioco*, N. 337, 2008

<sup>16</sup>Cfr. J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2003; R. Caillois, *I giochi e gli uomini, la maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000

<sup>17</sup>Analizzerò più da vicino questi punti in un prossimo articolo, spiegando come siano tutti confutabili.

<sup>18</sup>Ad esempio Gadamer e Derrida. Sul tema anche L. Saviani, *Ermeneutica del gioco*, Edizioni scientifiche Italiane, Napoli 1998

<sup>19</sup>Cfr. E. Fink, *L'oasi del gioco*, Cortina Raffaello Editore, Milano 2008

<sup>20</sup>E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, op. cit.

<sup>21</sup>Sul fanciullo di Nietzsche e il gioco, anche E. Fink, *Per gioco. Saggi di antropologia filosofica*, Morcelliana, Milano 2016

<sup>22</sup>Lo stesso Fink afferma, relativamente a Nietzsche e al fanciullino Eracliteo, che "[...] l'essenza del divenire è il gioco. La metafisica di Nietzsche è una metafisica del gioco". Ivi, p. 37

do, senza senso e solo per il piacere del gioco in sé, oppure esiste il Dio razionale della metafisica, dando al gioco quindi un ruolo fondamentale in chiave fenomenologia e ontologica: *tertium non datur*.<sup>23</sup>

Possiamo affermare che, a partire da questi due approcci di analisi, esistono due diverse estetiche relativamente allo studio del gioco: una *ludologica* e una *ludosofica*. La prima, che trova in Huizinga e poi in Caillois i propri progenitori (e che è presente nella *ludologia*), cerca di definire il gioco in sé il quale viene posto in una dimensione “chiusa” e “circostritta” al di là da una “realtà reale”; la seconda, di cui forse Fink ne è l’ispiratore, anche se si trovano tracce in Nietzsche, Husserl e Heidegger, che invece vede il gioco, insieme alla sessualità, al lavoro, al conflitto, alla morte, e aggiunge alla comunicazione e quindi alla socializzazione, un elemento fondamentale dell’uomo che tra l’altro racchiude in sé ogni altro elemento in una sorta di mondo olografico. Sono due diverse estetiche che prendono vita l’una dall’idea platonica prima e cristiana poi di gioco “chiuso” come elemento definito entro certi confini e limiti, rappresentazione di un essere trascendentale superiore; l’altra invece dal fanciullino eracliteo, propria delle filosofie materialistiche ed edonistiche, in cui è presente l’idea al contrario di un gioco fonte di piacere e matrice dell’ontogenesi umana, nonché regolatore dell’interazione uomo-cosmo.

### Dal Cristianesimo alla Modernità

In Platone e Aristotele osserviamo già alcuni germi che saranno poi del Cristianesimo, dato che Platone in primis, e poi anche Aristotele a partire dalla Scolastica, saranno i due filosofi greci più influenti in Occidente. Come noto il Cristianesimo, infatti, si impone attraverso non solo i testi sacri del Vecchio e del Nuovo Testamento, ma anche grazie al neoplatonismo di stampo plotiniano e allo stoicismo insieme a mistiche correnti neo-pitagoriche. Tutte correnti filosofiche che preferivano l’illusione al mondo reale, la sofferenza al piacere, l’ordine al caos. In un periodo storico in cui l’Impero Romano era in profonda crisi le filosofie metafisiche attecchirono facilmente poiché garantivano un ordine universale in linea col principio di una Roma *caput mundi*. I *ludi*, un tempo elementi cardini per la rappresentazione dell’impero nelle for-

me più svariate (commedia, teatro, sport, combattimento, scuole, poesia, letteratura, rituali pagani e sacri), già con Tertulliano vengono etichettati come pagani e messi al bando<sup>24</sup>. Nei secoli il Cristianesimo nega tutti i giochi che non fossero in linea con i principi cristiani, per esempio in cui si hanno protagoniste donne o connessi con divinità pagane, e contemporaneamente fa suoi i ludi che divengono adesso cristiani, come il Ludus Paschalis, il Ludus de Nativitates, il Ludus de Passione etc<sup>25</sup>. Diventando cristiani, i *ludi* si cingono di un’aurea soprannaturale che li trasforma in azioni immonde culturali, canali trascendentali verso Dio, riti sacri, perdendo dunque la loro funzione originale legati anche alla festa e al piacere, vengono percepiti come non-giochi.



I pochi scritti che abbiamo sul gioco in epoca cristiana legano tale attività al piacere, quindi viene etichettato come “diabolico”. Tutti i più importanti filosofi cristiani, da Sant’Agostino a Tommaso d’Aquino, alla stregua di Platone musa ispiratrice, vedranno nel gioco un elemento importante per l’educazione cristiana, ma tendenzialmente incline al peccato in quanto insito è il male. Nei secoli molte manifestazioni ludiche di ogni tipo sono state bandite dalla Chiesa, a cominciare dalle importanti limitazioni dell’arte nelle cosiddette guerre iconoclastiche, rappresentazioni teatrali o religiose, ma anche in giochi come quello degli Scacchi, delle bocce, dei dadi

<sup>23</sup>Scriveva Fink che “la metafisica poteva affermare la sua concezione del mondo quale universale gerarchia razionale dell’ente solo se veniva respinta la concezione del tutto universale governante come concezione di un gioco. ‘Ordine razionale’ o ‘gioco’ - era questa la domanda” E. Fink, *Il gioco come simbolo del mondo*, op. cit. p.139

<sup>24</sup>Nel suo testo *De Spectaculis Tertulliano*, importante apologeta cristiano il cui pensiero riflette in pieno quelli che saranno alcuni principi del Cristianesimo come la negazione dei piaceri mondani e l’inferiorità della donna e dell’animale non-umano, condannava tutti i *ludi* pagani come circhi, teatri, gare, danze, canti, perfino lo stesso termine ludus la cui etimologia viene individuata in divinità precristiane pagane. Nel capitolo XIII Tertulliano parla dell’Apocalisse, dove poeti, istrioni, cantanti, autori tragici, atleti e filosofi bruciaranno le fiamme dell’inferno.

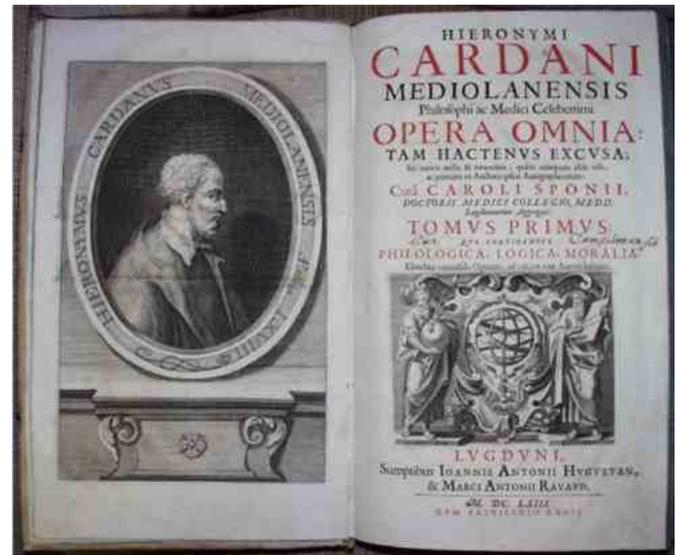
<sup>25</sup>Nonostante la morale cristiana imponesse il sacrificio e il rifiuto del piacere, la Chiesa farà ampio uso dei ludi, ovviamente non considerati più come dei semplici e banali giochi, ma come autorevoli media sacri, portali verso Dio. Dall’uso massiccio dell’arte come strumento per diffondere la dottrina, all’uso di rappresentazioni teatrali per la messa in scena dei miti biblici e della vita di Gesù, dai banchetti con tanto di sacrifici rituali, alle feste e ai giochi di ogni tipo, il Cristianesimo non bandì mai i giochi, anzi ne fece - ovviamente - un uso eccellente. Come ci spiegano infatti Carlo Bernardi e Carlo Susa in un loro testo sulla storia del teatro: “[...] quando il Cristianesimo divenne religione di Stato, la liturgia si configurò come solenne spettacolo, agito nelle grandiose basiliche, ispirato alle cerimonie imperiali, circonfuso di luci, profumi, sfarzoso per vesti e preziose suppellettili. Contemporaneamente iniziava la drammatizzazione dei riti, in particolare quelli della settimana santa.[...] In occidente, ad esempio, si diffuse l’uso di praticare una solenne processione per le vie delle città la domenica delle palme, per rievocare l’entrata trionfale a Gerusalemme di Gesù C. Bernardi, C. Susa, *Storia essenziale del teatro*, V&P editore, Ottobre 2015, p.87

etc. Tutti i trattati sul gioco medioevali, similmente a Tertulliano o allo pseudo Cipiriano che nel suo testo *De aleatoribus* del III secolo definisce i giocatori di dadi peccatori demoniaci, accusano questo di essere “diabolico”, mentre i giocatori sono accostati a Satana. Nel XV secolo un moralista cristiano, Bernardino da Siena, aveva etichettato i giochi come peccaminosi e mise al rogo giochi da tavolo come gli Scacchi o i dadi, insieme a libri proibiti. San Bernardino da Siena, Nicolas de Clamangeres e di Jean Gerson, circa nel 1400, criticavano fortemente il gioco d’azzardo e il Natale il primo, la Festa dei Folli (una specie di carnevale) il secondo e le veglie in chiesa durante la Quaresima il terzo. Verso la fine dell’XI secolo papa Alessandro II condannò gli scacchi, mentre contro i giochi d’azzardo Raimondo di Peñafort (1175-1275) un santo domenicano che aveva preso i voti a Bologna scriveva nella *Summa paenitentiae* “Peccano coloro che giocano e anche chi sta a guardare oltretutto se sono ecclesiastici”. Nel *De molteplici ludo tractatus* Ugo Trotti, nel 1456, da un lato compie una analisi dei giochi di probabilità, dall’altro lato condannava una gara fatta da donne a Ferrara in occasione della festa del santo patrono. Nel testo del francescano spagnolo Francisco de Alcozer il *Tratado del juego* (1529) si distinguono forme di intrattenimento “lecite” e “utili” da quelle che non si potevano considerare come tali. Nell’Italia della controriforma si compilò perfino un indice dei giochi proibiti anche sulla scia del testo di Pedro De Covarrubias che nel suo *Remedio de jugadores* distingue i giochi in “spirituali”, “umani” e “diabolici”. Agli inizi del Cinquecento il francescano Thomas Murner, professore di teologia a Friburgo e poi in altre università europee, creò un gioco di carte per aiutare i propri studenti nell’apprendimento: il gioco funzionò così bene tanto che Murner fu incolpato di stregoneria. Insomma, viene negato ciò che esce fuori dagli schemi sociali (come nel caso di Murner l’utilizzo del gioco per l’apprendimento al posto della “sacra scrittura”, il piacere al posto della sofferenza) o che tende verso l’ozio, l’animalità, il piacere, il disordine, l’aggregazione collettiva fuori dai circuiti predefiniti culturalmente: l’istinto del piacere.

Si assiste contemporaneamente alla sublimazione del termine *ludus* che viene man mano cristianizzato, mentre nelle lingue volgari neolatine prende il suo posto il termine *iocus*, da cui derivano le parole “gioco”, “juego”, “jeu”, legate principalmente allo scherzo: questa nuova accezione e concezione del gioco, molto diverse dai ludi latini precedenti, i cui derivati ancora oggi conservano una accezione molto seria e legata al reale (si pensi ai verbi illudere, colludere, deludere, alludere etc.), ancora oggi influenzano il modo in cui la nostra cultura percepisce tale azione, come un scherzo per l’appunto, qualcosa di superficiale e quindi secondario.

Soltanto alla fine del ’600 Jean-Baptiste Thiers scriveva un trattato dal titolo *Traité des jeux et di-*

*vertissements* nel quale veniva giustificata l’attività gioco non più vista, rispetto ai suoi predecessori, come qualcosa connessa col demonio e fonte di male, bensì come qualcosa che doveva pur fare parte del progetto divino<sup>26</sup>. Poco prima, verso la metà del ’500, Girolamo Cardano aveva scritto il *Liber de ludo aleae*, testo che studiava i giochi d’azzardo non in forma accusatoria e che venne inizialmente censurato per essere pubblicato soltanto nel 1663.



Contemporaneamente il matematico Abraham de Moivre, studiando i giochi d’azzardo, applicava il calcolo matematico per lo studio della teoria delle probabilità scrivendo la *Doctrine de chances*, nel 1718 considerato anche il primo testo della *teoria dei giochi*. Nel giro di pochi anni, entro la metà del Settecento, gli storici iniziarono a ritenere ogni forma di ricreazione degna di studio, come testimonia il saggio sulla storia dei giochi pubblici pubblicato da Lodovico Muratori nelle sue *Dissertazioni sopra le antichità italiane* del 1751<sup>27</sup>. Gli studi sul gioco seguiranno in definitiva un’ascesa che ci porterà, alle soglie del XX secolo, a un minuzioso, quasi maniacale studio di questa umana attività, fin quando un filosofo e teologo luterano, Jürgen Moltmann, non solo farà del gioco la sfera in cui l’uomo si libera dall’alienazione sociale, ma sosterrà che tutta la creazione di Dio altro non sia che il frutto del suo gioco!

### Ribaltamento epistemico

Arriviamo così alla nostra domanda iniziale: perchè il gioco viene rivalutato a partire dalla Modernità? Dopo secoli di esplorazione di mondi metafisici, a partire dal Rinascimento si ha pian piano un cambiamento che porterà presto a un ribaltamento dello status quo. Se nella Grecia antica prima, e nella Roma Repubblicana poi, convivevano pacificamente filosofie materialiste e metafisiche, con il Cristianesimo vediamo un interesse prevalentemente per la metafisica.

<sup>26</sup>J.B. Thiers, *Traité des jeux et divertissements*, 1686, in A. Arcangeli, *Passatempi Rinascimentali*, Carocci, Roma 2004, p. 41

<sup>27</sup>P. Burke, *L’invenzione del tempo libero nell’Europa moderna*, in A. Arcangeli, *Passatempi Rinascimentali*, Carocci, Roma 2004

A partire dal Rinascimento invece ritorna pian piano una graduale attenzione per la Natura, per l'uomo e quindi per la comunicazione estetica. Osserviamo a livello epistemico, a partire dal XVII secolo, una rinnovata curiosità per il materiale (in questo periodo si diffonde l'empirismo per esempio) che innesca il processo di secolarizzazione che porterà l'Occidente verso il nichilismo di una società prevalentemente atea e laica, ovvero si avrà un ribaltamento e dunque uno spostamento del baricentro dell'interesse dal metafisico sul versante della materia. Possiamo elencare le motivazioni di questo cambiamento storico nei seguenti punti:

- i. l'interesse per la natura (anche attraverso la diffusione di Aristotele avvenuta nel Medioevo e poi per i classici greci durante l'Umanesimo) e quindi per la materia e il soma;
- ii. le nuove scoperte di popoli "primitivi" che lascia pensare a una continuum tra "animale" e "uomo";
- iii. la nascita dei nuovi stati moderni e quindi il ritrovato interesse per il fanciullo (in epoca cristiana visto come "uomo in potenza" incline al peccato) - in cui il gioco si manifesta in modo prorompente - come seme da educare per lo Stato<sup>28</sup>;
- iv. la diffusione della nuova scienza sperimentale quindi l'interesse per la chimica e la fisica (per la materia);
- v. l'Industrializzazione che da un lato sublima il lavoro, dall'altro individua nel gioco la sua controparte da cui, in tale relazione dialettica, il gioco diviene potente canale di controllo sociale, anche se spacciato come secondario.

Le nuove discipline moderne vedono nei giochi il manifestarsi di arcaici comportamenti umani, rilevando la forte inclinazione a connettere il gioco umano con la nostra animalità già a partire da Rousseau nell'ambito della nuova pedagogia! - da cui, probabilmente, si evince l'idea per cui il cristianesimo, che notoriamente invece nega l'animalità e il soma in nome dell'ascesi e di una vita estatica, vede il gioco come diabolico (e il diavolo viene dipinto proprio con forme feline!). Nel XIX secolo, specialmente con la diffusione della biologia, a partire da Spencer il gioco viene visto fondamentale per lo sviluppo, da cui prenderanno spunto gli studi della psicologia dello sviluppo (Piaget). Nel frattempo in filosofia, mentre i romantici danno un elevato valore all'arte e Schiller accosta il gioco alla comunicazione estetica, con Nietzsche abbiamo invece il ritorno di Eraclito e del suo fanciullino come metafora del divenire contrapposto alla filosofia metafisica, fanciullino che travolgerà la filosofia del XX secolo. Entriamo in una vera e pro-

pria età *ludens* in cui da ogni campo del sapere ci si dedicherà allo studio dei giochi. La biologia, la pedagogia e successivamente la psicologia dello sviluppo lo pongono come elemento fondamentale dell'ontogenesi umana (si pensi a nomi come Fröbel, Dewey, le sorelle Agazzi, la Montessori, Steiner, Piaget, Adler, Vigosky); l'etologia a base dello sviluppo dell'ontogenesi animale; la psicoanalisi rompe il confine tra adulto e bambino, sostenendo che il gioco influenzi anche la vita dell'adulto (come in Freud e in alcuni psicoanalisti, come in Eric Berne, il gioco diviene base della comunicazione umana anche nella fase adulta<sup>29</sup>); come evidenzia Greimas<sup>30</sup>, la linguistica del XX secolo utilizza il gioco come metafora per riferirsi al linguaggio, abbandonando inoltre l'idea di rappresentazione (per esempio nel secondo Wittgenstein); la sociologia (per esempio Goffman<sup>31</sup>) e l'economia si avvalgono della teoria dei giochi, in particolare dei concetti di rappresentazione simbolica e di interazione strategica, per lo studio delle interazioni sociali; spicca il nome di Gregory Bateson, filosofo dell'ecologia profonda, che connette il linguaggio al gioco; filosofi come Marcuse, Lyotard<sup>32</sup>, Debord<sup>33</sup> vedono nell'*homo ludens* la chiave per la liberazione dell'uomo dal giogo del dominio.

Insomma, potremmo continuare con una lista lunghissima di studiosi che si sono occupati di questo incredibile oggetto di studio. Ciò che ci interessa evidenziare, tuttavia, è che il gioco adesso viene percepito come elemento principale per lo sviluppo e l'educazione dell'individuo e la sua socializzazione, del fanciullo e dell'adulto, fondamentale per il benessere individuale e sociale; per la rappresentazione e diffusione dei miti; come strumento centrale per lo studio del reale<sup>34</sup>. Viene superata l'idea di un gioco chiuso e circoscritto, superfluo e divertente, in nome invece di una concezione che lo pone a essere uno degli elementi fondamentali dell'esistenza umana.

Concludo dicendo che a prescindere se il gioco sia circoscritto o aperto, secondario o contingente, insomma a prescindere dalle definizioni, ai miei occhi risulta strabiliante che l'essere umano si muova su questo confine tra illusione e realtà, ora vedendo la propria vita come un gioco, ora tornando indietro sui propri passi sostenendo il contrario, che niente è gioco. Tale fenomeno risulta a mio vedere estremamente interessante e indice del fatto che comunque sia il gioco abbia in effetti un effetto (scusate il giuoco di parole) potentissimo sulle nostre vite, tanto da tentare, di tanto in tanto, alcuni individui della nostra specie, a identificare la vita come una grande commedia: un grande gioco, per l'appunto.

<sup>28</sup> come anche messo in luce da M. Foucault, in *Sorvegliare e punire* Nascita della prigione, Einaudi, Torino 2006

<sup>29</sup> E. Berne, *A che gioco giochiamo?*, Bompiani, Milano 1997

<sup>30</sup> J. Greimas, *A propos du jeu*, in *Actes sémiotiques*, Documerus, 13, Paris, EHESS e CNRS, 1980, p. 215, trad. di F. Marsciani, *A proposito del gioco*, in *Miti e figure*, Esculapio, 1995

<sup>31</sup> E. Goffman, *L'interazione strategica*, Il Mulino, Bologna 2009

<sup>32</sup> J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul potere*, Feltrinelli, Milano 2002

<sup>33</sup> G. Debord, *La società dello spettacolo*, Baldini&Castoldi, Milano 2013

<sup>34</sup> Dedicherò un nuovo articolo all'analisi del gioco in riferimento alle riflessioni e teorie contemporanee.



## Il libro dei giochi.

dagli articoli del Prof. Paolo Canettieri

Continua l'analisi del libro de los Juegos con il commento al *libro de las tabals*, *Libro del acedrex de los quatro tiempos del año* e *Libro del alquerque*.

### Libro de las tablas

*Pues que avemos ... d'ellas*. Il testo del ms. non è chiaro sintatticamente e non escluderei una lacuna. La soppressione del *que* dopo *tablas* non è risolutiva, ma consente tuttavia di non lasciare il periodo sospeso. Si osservi comunque che, al di là della ridondanza di alcune osservazioni e della scarsa limpidezza sintattica, si coglie bene il senso globale, coerente fra l'altro con quanto detto al par. 1 del *Libro de los dados*.

*Onde... cabo d'ella*. Il passo è privo di chiarezza descrittiva, ma va certamente inteso così: «Se si vuole arrivare dalla casella al confine estremo del tavoliere fino alla prima casella del riquadro posto accanto [cfr. lo ,schema alla p. 50] si deve fare 6 ... ».

*de la otra... adelante*. Periodo ridondante; sarebbe stato sufficiente: «de la casa que està cabo d'ella». Forse *primera* è stato inserito dal copista conglobando una glossa a margine che correggeva *segunda*?

### 3. Los doze canes o Los doze hermanos

*se doblan las casas*. La locuzione è utilizzata solamente in questo capitolo (cfr. infra «en quanto la casa estudere doblada»). In tutti gli altri casi sono sempre le *tablas* a essere *dobladas*.

*más aйна*. Letteralmente 'più velocemente', 'più rapidamente', ma nella traduzione (qui e oltre) sembra preferibile optare per il meno ambiguo 'per primo', essendo solo due i giocatori, e il gioco delle tavole non essendo in alcun modo un gioco di velocità.

*Pero*. in questo caso la congiunzione non è avversativa; per la funzione cfr. DME, s.v.: «Empléase a principio de cláusula sin referirse a otra anterior sólo para dar énfasis o fuerza de expresión a lo que se dice».

### 4. Doblet

Certamente derivato da *doblar*, il nome *doblet* è dovuto alla modalità del gioco. Si noti, comunque, il suffisso certamente non castigliano.

### 5. Fallas

Il gioco prende il nome dal plurale del termine dell'antico castigliano *falla* 'errore', 'difetto', dal latino volgare *FALLA* 'difetto'. È descritto anche nel trattato contenuto nel ms. del British Museum, Kings 13 A.XVIII, fol. 159a, con il nome di *Fails*. Il gioco non menzionato da MURRAY 1952, p. 118, laddove parla dei giochi in cui un giocatore può utilizzare il punteggio dell'avversario: «If a player could not use a throw, it was generally lost, but some games could be used by the opponent. If the players agreed to play ad *fallum*, Medieval French à *la faille*, inability to use any throw involved the immediate loss of the game».

*aduga*. Cfr. DME, s.v. *aducir*, n. 5: «s. XIII. Llevar, conducir».

### 7. Emperador

Questo gioco, secondo l'autore del trattato, sarebbe stato inventato personalmente da Alfonso X che si dava il titolo di imperatore per le sue pretese sulla corona tedesca come figlio di Beatrice di Svevia. Di-

vertente in tal senso l'associazione di CALVO 1987, p. 139: «Se trata, como sus pretensiones de imperio, de una carrera de velocidad». Si consideri però che in vari trattati antichi si ritrovano descrizioni di giochi aventi le stesse modalità, anche se con nomi differenti: nel trattato contenuto nel ms. Kings 13 A.XVIII, del British Museum, fol. 159a, il gioco è denominato *Ludus Anglicorum*; *Bonus socius* e nel *Civis bononiensis* il gioco è detto *Testa*: si osservi anche qui l'idea di sommità e di massimo punto di arrivo sottintesa nel nome.

*E quandol da...* logar. STEIGER 1941, p. 319, interpreta in modo differente: «Und wenn er so vier oder, wenn er will, mehr Steine hergibt, so kann der andere durch diese barata seine Steine in Sicherheit bringen und auf diese Weise das Spiel gewinnen».

### 9. La pareja de entrada

*que ha de fazer... par.* La traduzione è omessa da Steiger, probabilmente perché il passo non è immediatamente intellegibile (cfr. anche la nota seguente). La soluzione proposta è quella più logica, ma non escluderei che il *par* (due o tre punti uguali ai dadi) potesse avere valore di jolly, e che quindi, ottenendolo, il giocatore potesse muovere una tavola a suo piacimento.

*quando lançan... toda.* Steiger falsa il senso della frase: corrispondentemente alla scelta fatta per il passo commentato *supra*, il vantaggio determinato dall'aver ottenuto una coppia è limitato all'iterazione del tiro: «und dann beim Paarwurf noch einmal würfeln darf». Il passo del trattato comunque non è limpido.

### 10. Cab e quinal

Come esplicito dallo stesso autore del trattato, il nome è dovuto al fatto che le pedine si intavolano nella casella del 5 (*quinal*) edel 6 (*cab*). Quindi sembra non corretta l'interpretazione di MURRAY 1952, p. 123, secondo cui il gioco si chiamerebbe *Cab e equinal* e sarebbe «so named because all the men are arranged in one table»: tale spiegazione non è infatti congruente ed è basata solamente sulla prima parte del testo («este nombre ha por que todas las treynta tablas se ponen en ell un quartero de las quatro quadras del tablero») senza considerare la seconda («las quinze que son de una color en la casa del seys e las otras quinze en la casa del cinco que está cabo d'ella»), che dà invece perfettamente conto del nome del gioco. Probabilmente, come in altri casi analoghi del nostro trattato, per il nome del gioco si deve supporre una derivazione catalana o occitanica, poiché il castigliano avrebbe richiesto *cabo*. Il termine indica la casella che sta alla fine del tavoliere: il punto 6 era chiamato in latino *caput*, italiano *capocchia*, e *teste* in antico francese: cfr. MURRAY 1952, p. 118. Per *quinal*, cfr. DCECH, s.v. cinco: «Quina [-s] 'suerte de los dados en que los dos salen con el 5' 1283 Libro del Acedrex 288.28; 1588, Argote], del fem. sing. de quini 'de cinco en cinco'; *quinal* [JAL 1848], el italiano *quinale* *està* documentado desde el

siglo XIII (Jal)». Nondimeno, l'attestazione del *Libro de los juegos* documenta il termine *quinal* con differente significato molto prima del secolo XIX.

*senziellas.* Nel senso originario dal latino volgare \*SINGELLUS, «uno cada vez», 'uno solo', (DCECH, s.v.). Cfr. anche Nebrija: «cosa no doblada, *simplex*».

### 11. Todas tablas

È l'equivalente del moderno *Backgammon*, anche se la posizione iniziale delle tavole è leggermente diversa. Ha precisi corrispondenti nel francese *Toutes tables*, nell'italiano *Tavola reale* e nello spagnolo moderno *Tablas reales*.

*E en <la> misma... dicha.* Il testo non è chiarissimo, mancano alcune informazioni e non escluderei una lacuna più ampia di quella che ho integrato con <la>, dato che in genere le descrizioni tecniche sono molto minuziose. In ogni caso è certo che l'autore ha voluto dire che il secondo giocatore deve intavolare le proprie tavole in modo speculare al primo (cinque tavole nel 6 e due nell'1).

*Se tomaren.* Ha qui lo stesso significato del più frequente *ferir*, e intende lacattura di una pedina.

### 12. Laquet

Il termine manca in *Autoridades* e in DCECH. In DME, s.v., è riportato solamente il passo del *Libro de los juegos*. Si può pensare o a formazione sulla base di laca, oforse a un prestito dal francese o dall'occitanico. Come dichiarato dallo stesso trattatista, il *Laquet* è un gioco di invenzione recente.

*e y se entablan.* Forma particolarmente "sintetica" per dire che il terzo riquadro è il punto di arrivo delle tavole.

### 3. La buffa cortesa

Scarna la voce bufo in DCECH, s.v.: Corominas ritiene che il lemma sia di origine italiana, derivato da *buffo* 'comico', «formazione espressiva da comparare a *beffa*», e rinviene la prima attestazione solamente all'inizio del secolo, ma come sinonimo di *bufon* già nel 1463. In DME, s.v. *bufa*, e riportato solamente il passo del *Libro de los juegos*. Più ampia la gamma di accezioni fornita da *Autoridades*, s.v. *bufa* («Burla, mofa, o chanza que se hace de alguno. Es voz que solo tiene uso entre gente vulgar, o en la conversacion familiar, y viene de la palabra Bufon»), s.v. *bufar* («Resoplar con ira y furor el toro, el buey, y el bufalo, y aun el caballo, y otros animales. Es voz formada por la figura Onomatopeya del sonido que hacen estos animales quando estan irritados [...]). Vale tambien por analogia mostrar el hombre ira y despecho, con cierta imitacion a los animales quando bufan [c] s.v. *bufon* («El truhan, juglar o gracioso, que con sus palabras, acciones y chocarrerias tiene por oficio el hacer reir; y se llama assi, porque entre muchas otras indecencias y, molestias que sufre esta

baxissima suerte de gente, es una el henchir la boca de viento, y recibir en los carrillos hinchados a mano abierta un golpe que les hace arrojar el viento, el qual al salir forma un sonido como de bufido») ecc. Nel complesso dai lessici castigliani non sembra apparire un'etimologia e una storia semantica del vocabolo soddisfacente. Maggiori lumi si hanno già in REW 1373, s.v. *buff* (Schallwort), 2. *fuff*, 3. *puff*. Il campo semantico sembrerebbe essere quello che parte da un onomatopeico [?] *buff* per il soffio, lo spirare del vento, lo scorrere dell'aria. La trasposizione di campo al *bufon*, *buffone*, sembrerebbe essere analoga a quella di *follis*, ma anche di *musa* e *musar* che, proprio per la sua inconsistenza semantica, designa lo stupefatto stare a bocca aperta, lo sbuffare afasico del pazzo che provoca il riso. Nel latino classico *bufo*, -onis era il rospo, probabilmente così definito per il suo gonfiarsi, così come nel greco antico il  $\Phi\upsilon\sigma\alpha\lambda\omicron\zeta$ . deriva probabilmente da  $\Phi\upsilon\sigma\alpha\omega$  'inflare' (cfr. FORCELLINI, S.V. *bufo*). é

Le attestazioni del medio-latino sono piuttosto tarde e di derivazione volgare (cfr. DU CANGE, s.v. *bufa*, *bufetajium*, *bufetarius*, *bufeteria*, *bufetum*, *bufa*, *buffare*, *buffaria*, *buffo*, *buffones*), mentre le prime attestazioni in volgare sono occitaniche e sono legate spesso all'ambito semantico della follia. Cfr. ad esempio Bernart de Venzac, *Pus vey lotemps fer frevoluc* (ed. PICCHIO SIMONELLI 1974, p. 219, vv. 9-16): «Silh que mais volon chant ez uc, / lur entendres pauc gazanha: / qui no.s pessa, tost barguahna / bons vers, q'us no.n es conoyssens, / quar vers ses verba es niens; / e volon mais / li folh, en cuy saber no nays, / buf-baf qu'una sapiensa». Cfr. anche Flamenca, ed. HUCHET 1988, p. 88, vv. 1233-35: «D'aiso nos dis ni buf ni baf, / aisi con folz parlet en daf, / e dis mi pur (que) gelos era».

Ha certamente ragione Levy (SW, s.v.) quando segnala che «buf-baf muss dort das Gegenteil von sapientia bedeuten, also 'Unsinn, thörichtes Zeug'». Nel Donat Proensals, lessico occitanico del secolo XIII, si ha 40a, 32 *baf*, 58a, 24 *buf* entrambi con la dicitura «vox indignatio». In 58a, 27 *buf* è invece *insufflatio* (SW: «Anblasen»). Il verbo *bufar*. nel senso di 'soffiare' è in Marcabru, *Quan l'aura doussana bufa* (ed. DEJEANNE 1909, p.205, vv. 1-4): «Quan l'aura doussana bufa, / E l gais desotz lo brodel, / fai dorguoil cogot e bufa / e son ombriu li ramel [...]» (e cfr. dello stesso autore *A l'alena del vent doussa*, ed. DEJEANNE 1909, p. 7, v. 30: «Desus ves del plat bufa-l foc»). Il termine *bufador* è in Bernart Marti, *A, senhor, qui so cuges* (ed. BEGGIATO 1984, p. 73, v. 59): «semblan faun de bufador / que pot lo bres eforsar» [trad. BEGGIATO 1984, p. 75: «sommigliano al fischio di richiamo che può rafforzare la rete»]. Occitanica è anche la prima attestazione di *bufa* nel senso di gioco, anche se non è facile stabilire se si tratti esattamente del gioco che ci interessa. Il reperto è sempre in *Flamenca* (ed. HUCHET 1988, p. 212, vv. 3677-86): «Fais mi tallar capa redonda, / granda e larga e prionda, / de saia negr'o d'esimbru,

/ de nacliu o de galabru, / que-m cobri tot d'oris en oris. / Non segrai plus los torris loris / de las cortz, que non es mais trufa / tot quant i a, et joc de bufa, / e cel que plus i cuj'aver / i troba meins quan ve al ser». Nel glossario dell'edizione di MEYER 1865, s.v. *bufa*, si dice: «il doit s'agir de bulles de savon ou de quelque jeu analogue», sulla base del passo del *Donat proensals* sopra riportato: l'interpretazione è però certamente da rivedere, ed è molto più economico pensare al nostro gioco. Il termine *buffa* è presente anche in un testo trobadorico del secolo XIV, Al bo religios di Raimon de Cornet. Anche qui il termine è in rima con *truffa* (ed. NOULET & CHABANEAU 1888, p. 21, vv. 156-67: «Tan so de mola tasta / Que, si luns oms los trufa / D'una caytiva bufa, Can degran far lo sort, / Que veyrn de la cort / Si lor ne fara dreg, / Tro que l'auran destreg / Be tan quel vejo las / o quell pauzaran cas / Dessus contra la fe, / Si tantost a merse / De lor no vol estar».

In FEW, s.v. *buff-*, *puff-* «schallwort zur bezeichnung des blasens», è fornita una determinazione pressoché completa delle accezioni rivestite dal radicale nelle lingue galloromanze. Compendiosamente, per ciò che riguarda l'antico francese, sono riportati in un'unica scheda i lemmi: «*bouffer* 'respirer longuement, gonfler'; *abofer* 'faire perdre halaine'; *abufer* 'tromper, maltraiter'; *buffe* 'gifle', 'tromperie'; *buf-fet* 'gifle', 'armoire', coffre à grain, comptoir, bureau du greffier', 'piquette'; *buffette* 'joue'; *buffetement* 'gifle'; *buffi(o)ier* 'gifler; buffetier 'marchand devin au détail'. Secondo WARTBURG «die onomatopoeie \*buff- [...] bezeichnet etwas aufgeblasenes, aufgedunsenes, sodann das blasen, schnauben selbst. Von da aus erklären sich die weiteren bedeutungen leicht». L'affermazione si può senz'altro condividere ed estendere anche agli altri idiomi romanzi.

Le prime attestazioni di *buf-in* italiano risalgono nella gran maggioranza al secolo XIV (cfr. BATTAGLIA, s.vv.):

1. *bufera* 'tempesta di vento' si ha in Dante, *Inferno*, V, vv. 28-32, al v. 31: «Io venni in loco d'ogne luce muto, / che mugghia come fa mar per tempesta, / se da contrari venti è combattuto. / La bufera infernal, che mai non resta, / mena li spirti con la sua rapina » (ed. PETROCCHI 1967, II, pp. 79-80). Il termine doveva risultare non comune, visto che viene glossato già dai primi commentatori del passo dantesco (cfr. per esempio il commento di Francesco da Buti, ed. GIANNINI 1858-1862, I, p. 154: «Bufera è aggiramento di venti, lo quale finge l'autore che sempre sia nel secondo cerchio dell'Inferno a debita pena de' lusingosi»).
2. *buffare*, attestato in Cecco Angiolieri, con il significato di 'soffiare gonfiando le gote', 'sbuffare': «E buffo forte e tro de gran sospiri / e pasco di quell'è de Mongibello, / sì come'l lupo che non trova carne» (ed. LANZA 1990, p. 179, vv. 9-11).

3. *buffetto* 'schiocco di due dita', 'colpo sulla gota gonfia', attestato nel latino medievale di Venezia fin dal 1290 (cfr. ZOLLI 1966, glossario, s.v.).
4. *buffone* 'colui che nel Medio Evo e Rinascimento esercitava il mestiere di divertire gli altri'. Nel secolo XIII è attestato a Parma in latino (1266): «homini de curte vel buffoni» (cfr. SELLA 1937, s.v.), e in Giacomino da Verona. Da *buffone* derivano già in epoca antica (secolo XIV) *buffoneggiare* e *buffoneria* e più recentemente *buffo* (cfr. CORTELLAZZO & ZOLLI 1979, s.v.).
5. *buffa*. Il termine è aperto a vari slittamenti, fino ad arrivare, anch'esso, al campo dell'imbroglio e dell'inganno. Cfr. la frottola trecentesca *La lingua nova* di F Sacchetti, in cui l'autore «raccolse con vivace e mobile curiosità vocaboli e frasi che sonavano strani ai suoi tempi» (ed. AGENO 1990, p. 129, vv. 495-503): «Or statiti a galla / dalla baralla, / ché, s'egli avvalla / e calla, / la palla / andrà di palo in passo / e 'l sasso / farà fracasso / insin dentro la berta, / se non si perta / pur pian per l'erta, / che Roma / e toma / la sua chioma / accaffa, / e 'l maestro da giaffa / gli dà la schiaffa / ed arraffa / e non ristagna, / ché persona mascagna gli dè un colpo nella cuticagna: / per ch'è si lagna / della indozza ed intozza / e non istozza / senza truffa, / buffa / e ruffa, / e pur non s'azzuffa ». Cfr. AGENO 1952, p. 435, glossario, s.v.: «'baia, scherno' [...] Spesso [...] in unione con truffa per lomoioleuto». Con lo stesso significato il termine si incontra in Dante, *Inferno*, XXII, vv. 133-35 (ed. PETROCCHI, 1967, II, p. 378: «Irato Calcabrina dela buffa, / volando dietro li tenne, invaghito / che quei campasse per aver la zuffa»), in Sacchetti, *Trecentonovelle*, Novella X (ed. LANZA 1984, p. 21: «Per altro non son detti buffoni, se non che sempre dicono buffe, e detti giuolari, ché continuo giuoco con nuovi giuochi»), nei *Fioretti* di San Francesco (ed. DE LUCA 1954, p. 929): «Non s'udiva, in tanta moltitudine, niuno parlare favole o buffe» e nota: «grullerie, spiritosaggini. Come nota il Maggini, era parola comune nel Trecento, spesso nella frase buffe e truffe») ecc. È interessante che *buf* sia stato associato anche a *rif*, di cui abbiamo già discusso relativamente al gioco dei dadi della riffa. Ad esempio nel *Bandello* (il passo è citato in BATTAGLIA, s.v.): «E con questo, sotto l'ombra di questi signori Fregosi di *buf* ed *raf* si è fatto ricco», o nella locuzione proverbiale «Ciò che vien di ruffa in *raffa* se ne va di *buffa* in *baffa*» 'ciò che si acquista malamente si perde nello stesso modo'.

Andrà inoltre tenuto in gran conto il fatto che già nel 1296, pochi anni dopo la confezione del trattato

alfonsino, è attestato in Bologna il *ludus ad buffam* come 'gioco di tavole' (SELLA 1937, s.v.), ovvero nel gioco della dama portar via all'avversario il pezzo per cui ha omesso di mangiare' (RIGUTINI & FANFANI 1875, s.v.). In PRATI 1951, s.v., come 'gioco fatto sul tavoliere'.

Si può ravvisare una precisa citazione di questo gioco in Dante, *Inferno*, VII, vv. 58-63, al v. 61 (ed. PETROCCHI, 1967, II, p. 116): «Mal dare e mal tener l'omondo pulcro / ha tolto loro, e posti a questa zuffa: / qual ella sia, parole non ci appulcro. / Or puoi, figliuol, veder la corta buffa / d'i ben che son commessi a la fortuna, / per che l'umana gente si rabuffa». Nessuno dei commentatori antichi ha messo in relazione la *buffa* citata da Dante con il gioco di cui parla Alfonso X. Cfr. ad esempio Francesco da Buti, *Commento*, ed. GIANNINI 1858-1862, I, p. 209: «Questo è notevole che Virgilio mostra a Dante de' beni mondani, a' quali la fortuna signoreggia; e può dire il testo la corta buffa, cioè la corta derisione; e può dire l'accorta buffa; cioè la manifesta derisione». Boccaccio chiosava: «La corta buffa, cioè la breve vanità» (ed. PADOAN 1995, I, p. 392). Jacopo della Lana, ed. SCARABELLI 1866, p. 177: «Qui Virgilio dispregia li beni esteriori, dicendo che tutta la ricchezza mundana non potrebbe acquietare tal corso come hanno quelle anime ed hanno lo acquistato per la ditta ricchezza nel mondo: e però dice la corta buffa, cioè che non si estende oltra questa vita». Si tratta del canto in cui vengono comminate pene ai prodighi e agli avari, ed è tutto giocato su un lessico fortemente caratterizzato in senso realistico.

I versi riecheggiano i vv. 4-5 della lauda *Udite nova pazzia*: «Questo mondo è una truffa / dove ogni homo se rabuffa». La lauda è probabilmente apocriфа, e farà parte delle molte erroneamente attribuite a Iacopone, ma è comunque di grande interesse il fatto che si abbia qui un'affinità anche stilistica fra il lessico realista dantesco e quello religioso di derivazione iacoponica.

Non a caso nel testo di Alfonso X si dice che il gioco è chiamato *buffa cortesa* «en las otras tierras». Non si può escludere una trasformazione di *cortesa* in *corta* a partire, oltre che dalla somiglianza formale dei due aggettivi, anche dal fatto che la durata della *buffa cortesa* era in effetti molto inferiore a quella della *buffa de baldrac*. Ma non escluderei che nel trattato alfonsino si abbia una deformazione a partire da *corta buffa*. Ciò potrebbe essere confermato dall'esistenza in tedesco dei due giochi *kurz puf* e *lang puf* (MURRAY 1952, p. 119, n. 2), cioè la «corta buffa» e la «lunga buffa».

*cortesa*. Per questa forma del femminile di *cortés*, che si incontra solamente nei primi testi castigliani, cfr. PIETSCH (in «Modern Language Notes» XXV, 209).

*assacaron*. DME, s.v. *assacar*: «Inventar, sacar de nuevo». Cfr. Alfonso X, *Crónica General*, ed. MENÉNDEZ PIDAL, 121b: «Nero [...] seyendo nin-

no, aprisiera todas las siet artes, e desde se partió daquel estudio fue muy sutil en assacar de suyo cosas nuevas»; ID., General Estória (1a parte ed. 1930, 15b): «De como assacaron los omnes las maneras del vestir».

#### 14. La buffa de baldrac

Per bufa, cfr. supra, pp. 193 e sgg. Per baldrac cfr. Autoridades, s.v. baldraque: «Cosa de poco o ningún valor. Voz jocosa». Corominas (DCECH, s.v. baldragas) ha senz'altro ragione a contestare l'etimologia di STEIGER (glossario, s.v. bufa) che faceva derivare baldrac dall'arabo baidaq 'pedone del gioco degli scacchi': tale etimo infatti «tiene escaso fundamento semántico y es inadmisibile en lo fonético». D'altronde Steiger oppone giustamente la buffa de baldrac alla buffa cortesa di cui si è detto supra: la prima sarebbe una variante nobile e la seconda una variante popolare del medesimo gioco. Il termine baldrac deve quindi avere sicuramente un'accezione negativa. Secondo Corominas deve trattarsi di una «aplicación» del nome castigliano della città di Bagdad, Baldac, «aplicado popularmente por razones que ignoramos, aunque a este valor despectivo pudo contribuir su aparente relación con baldío, de balde y vocesafines». Sempre secondo Corominas, infine, «La r es un caso de la tan corriente repercusión de líquidas». Sugli esiti nelle lingue occidentali del nome Bagdad cfr. anche CARDONA 1989.

Il gioco è descritto anche nel Civis bononiensis, c. 73, con il nome analogo di *Buf de Baldriac*.

contrall. Cfr. MENÉNDEZ PIDAL R. 1949\*, p. 262: «El artículo es generalmente enclítico; hoy en la escritura sólo se suelda a la preposición presente en del y al; pero antes, el se escribía unido a toda preposición terminada en vocal».

#### 14. Reencontrat

*Este juego llaman los Romanos Reencontrat*. Così in Steiger e Crombach. Per gli studiosi di giochi (cfr. almeno Murray e Calvo) invece il nome del gioco sarebbe «los Romanos reencontrat». È però evidente l'incompatibilità fra il participio passato in -at e il sostantivo castigliano Romanos. L'ipotesi degli ispanisti sembra quindi senz'altro da accettare, ma resta problematica la relazione fra reencontrat (participio passato dell'occitanico e del catalano) e la lingua dei romanos. È verosimile che l'autore non si riferisca ai romani, cittadini abitanti di Roma nel periodo, ma più genericamente ai popoli di lingua neolatina.

#### Libro del grant acedrex

##### 1. El grant acedrex

*E assí... en ocho*. Steiger traduce: «Und so wie jene 16 Figuren durch die Würfel auf 6 vermindert werden können, so können bei diesem Spiel die 24 Figuren zu 8 werden». Mi sembra probabile che la fra-

se sia da mettere in relazione con la gerarchizzazione fatta sulla base delle figure presenti negli scacchi e assimilate ai punteggi sul dado: per cui il Re nel dado esaedrico vale 6, la torre 5, il cavallo 4, la regina 3, l'elefante 2, e il fante 1; così, come esplicitamente detto più sotto, nel dado ottaedrico, espressamente fatto costruire dal Re per ovviare alla lentezza del gioco, il Re vale 8, l'Aanca 7, l'Unicorno 6, la Torre 5, il Leone 4, il Coccodrillo 3, la Giraffa 2 e il Fante 1. Senza la menzione dei dadi, analoga la modalità, descrittiva nel gioco normale: «E como quier que estos juegos son nueve quanto en las casas, no son más de seys segund se doblan, ca los alfiles e los cavallos e los roques, que son seys, tornan en tres, e con el Rey e con el Alferza e con los peones que son cada uno por sí, fázense seys».

*en sosquino*. Da soesquinado (<equina>). Cfr. DCECH, s.v. esquina: «'Oblicuamente, al sesgo' antiguo en documentos de 1253 y en el Libro del Ajedrez de Alfonso el Sabio (véase edición Steiger, p. 405). Mettmann (en su glosario de la Cantigas, p 182 y 290) aporta una elocuente confirmación de esta etimología, con la cita de un pasaje de las Cantigas: "alf jasian cavando un dia triinta obreiros / so esquina dúa torre" 364.22, que define "junto a y en posición oblicua" [...]».

*la <s> yentes*. Sicuramente da emendare l'articolo, piuttosto che il sostantivo, per ripristinare la concordanza: cfr. DCECH, s.v. gente: «En el período arcaico predomina el uso plural (las yentes), al fin de Edad Media el singular gana terreno y el plural va quedando relegado después al estilo eclesiástico (el apóstol de las gentes) [...]».

*ca los pechos... dorados*. Cfr. la trad. castigliana di Brunetto Latini, *Li Livres dou Tresor* (ed. BALDWIN 1989, p. 80), parlando del fenis: «la pluma de su cuello reluze así como oro fino». Per pechos enorme la forma plurale nel castigliano medievale: cfr. DCECH, s.v. pecho: «Aunque no conozco el uso de tal forma como singular, todos los ejemplos medievales que tengo presentes ofrecen el plural *los pechos*, pero con sentido singular, no sólo con referencias a las tetas, sino también hablando del pecho, así del hombre como de la mujer».

*cada que*. Cfr. DME, s.v. cada: «siempre, que, o cada vez que».

*desque... después*. La costruzione non è anomala e si ritrova analoga anche nel Libro de los dados al par. 9: «E si desde diere suerte all otro lançar luego *azar*».

*Cocatrix*. Cfr. Brunetto Latini, *Li Livres dou Tresor*, ed. CARMODY 1948, I, p. 128, 1, cap. CXXXI, Doucocodril c'on apele caucatrix:

Cocodril est un animal a .iiii. piés et de jaune coulour, ki naist el fleuve Nile, c'est li fleuves ki arouse la terre de Egipte, selonc ce ke li contes a devisé ça en arieres, la ou il parole de celi terre. Il est grans plus de .xx piés, armés de ci ens et de grans ongles; et son

quir est si dur k'il ne sentira ja cop de piere. Le jor abite en terre, mais la nuit se repose dedens l'euues du fleuve. Et ses oes ne fait se en terre non, en tel leu que li fleuves n'i puisse parvenir. Et sachiés k'il n'a point de langhe; et si est li animal au monde sans plus ki mueve la maisselle deseure, et celi desous tient ferme; et s'il vaint l'omme, il le mangüe en plorant.

2. Or avient que quant .i. oisel ki a non strophilos i vicut avoir charoigne por mangier, il se bouste a la bouche dou cocodril, et li grate tut belement, tant k'ilovre tote la gorge, por le delit du grater; lors vient .i. autre poisson ki a non idre, et li entre dedens le cors, et s'en ist d'autre part, brisant et desrompant son costé, en tel maniere k'il l'ocist.

3. Neis le delfin meismes, i ont autresi comme une sie sor le dos, quant il ne voient noer, si se mueent desous et le fiert enmi le ventre, et le font devier maintenant.

4. Et sachieés que cocatrix, ja soit ce k'il nest en euue et vit dedens le Nil, il n'est mie poisson, ains est serpens d'euue; car il ocist home qui il puet ferir, se fiens de buief ne la garist.

5. Et en cele terre habitent homes molt petis, mais il sont si hardis qu'il osent bien contrestre au cocodril; car il est de tele nature k'il cachent ciaux ki fuient et si crient ciaux ki se deffendent, dont il avient k'il est pris aucunefois; et quant il est pris et dontés, il oublie tote fierté, e devient si privés que li hons le chevauche et li fait faire çou k'il voet. Et quant il est dedens le fleuve, il ne voit gaires bien; més en terre voit il mervilleusement. Et tot yviere ne mangüe ains endure et suefre fain tous les .iiii. mois de brume.

Unicornio. Sembrerebbe che qui Alfonso X faccia riferimento al rinoceronte, sia pur in parte mimetizzato, piuttosto che all'Unicorno vero e proprio, così come lo descrive ad esempio Brunetto Latini, *Li livres dou tresor* (ed. CARMODY 1948, p. 170, 1, cap. CLXXXVIII):

Ja parle de l'unicorne

UNICORNE est une fiere beste auques ressemblable a cheval, de cors; mais il a piez d'olyfant, coue de cerf, et sa voix est fierement espoentable; et enmi sa teste a une corne, sans plus, demerveillouse resplendor, et a bien .iiii. piez de lonc, mais il est si forz et aguz que il perce legierement quantque il ataint. 2. Et sachez que unicolor est si aspres et si fiers que nul ne la puet attaindre ne prendre par nul laz dou monde: bien puet estre qu'il soit ocis, mais vif ne le puet on avoir. Et neporquant li veneor envoient une vierge pucele cele part ou li unicolor converssent; car c'est sa nature que maintenant s'en vait a la pucele tout droit et depose toute fierté, et se dort souef en son sain et en ses dras. En cest maniere le deçoivent li veneor.

Così nella traduzione castigliana (ed. BALDWIN 1989, p. 92):

Del Unicornio

Unicornio es una bestia muy cruel, & semeja ya quanto al caval en el cuerpo, mas a los pies de elefante & la cola de çiervo, & la boz del es muy espantosa. Et en medio de la cabeça tiene un cuerno non mas, que echa gran claridat, & que a bien quatro pies en luengo; & es atan fuerte & atan agudo que pasa muy ligeramente que quier en que fiere. Et sabet que unicornio es tan fuerte & tan cruel que ninguno non le puede alañar nin tomar con engaño: bien le pueden matar, mas nunca lo pueden tomar bivo. Pero los caçadores que lo quieren tomar bivo toman una donzella virgen muy fremosa & ponenla ally do el suele andar; et el por su natura, dexando toda crueldat, echase en el regaço de la donzella & aduermese muy seguro, & en esta manera le engañan los caçadores.

E el roque... acedrex. Nello stesso modo la descrizione della torre del Libro del acedrex: «e llamanlos roques e son fechos anchos e tendudos, que son a semejança de las azes de los cavalleros» (ed. STEIGER 1941, p. 14).

E los peones... desuso dixiemos. Cfr. quanto detto nel Libro del acedrex: «los peones non van más de a una casa en su derecho, assí como la peonada de la hueste non pueden andar si no poco, por que van de pie e lievan acuestas sus armas e las otras cosas que han mester. Pero bien hay algunos que usan a jugar de los peones a tercera casa la primera vez e esto es fasta que tomen, ca depués no lo pueden fazer» (ed. STEIGER 1941, p. 18).

se alferza. Il verbo in genere è utilizzato quando il pedone che raggiunge l'ultima pedina del tavoliere si trasforma in Regina (cfr. ad esempio Libro del acedrex, foll.4v, 8v, 26r), ma qui assume il significato più ampio di 'trasformarsi in un'altra pedina di valore maggiore'; nel linguaggio scacchistico 'andare a Dama'.

raffaz. Forma non comune e non attestata nei lessici per rahez 'vile', 'basso', 'disprezzabile'. In DME, s.v., oltre a rahez è attestato rahaz, con una occorrenza nel Fuero Juzgo, M. 29, let 1 Per l'alternanza f/b cfr. anche DCECH, s.v. rahez.

## 2. Los dados de las ocho llanas

Porque... dados. L'inventore dei dadi ottaedrici non è in realtà Alfonso; in ogni caso essi non dovevano essere molto diffusi. Sui dadi non esaedrici cfr. SEMRAU 1910, p. 25: «Was die Beschaffenheit des Würfels anlangt, so ist in der Literatur durchwegs die Rede von 6 seitigen. Die einzige Form für den Würfel war es aber nicht; in Wibold's Spiel [...] ist ein 4 seitiges Prisma vorgeschrieben; ein Würfel in Gestalt eines 8 seitigen Prismas, mit den Zahlen 1, 7, 2, 6, 3, 5, 4, 8, findet sich im Königlichen Museum in Berlin». Anche se non è esplicitamente detto, il dado ottaedrico che Re Alfonso ha ordinato di costruire deve aver avuto sulle facce opposte i punti che sommati danno 9 (8-1, 7-2, 6-3, 5-4). Secondo CALVO 1987, 142 «no es convincente la razón aducida para inventar los dados octaédricos, puesto que el Grande

Ajedrez, con la movilidad de sus piezas, no tenía por qué ser tan lento. Una pesadilla de ajedrecista debe ser sufrir un ataque diagonal de unicornios y cocodrilos, o un asalto frontal del Aanca con la ayuda de las dos torres y los dos leones. Aunque la defensa también disponga de los mismos, poderosos recursos, las partidas no tenían por qué ser lentas. Lo que si es posible es que el juego del Grande Ajedrez no prosperase por falta de una literatura específica, de una popularidad, de un estudio concreto de su táctica y estrategia. En estas condiciones, el Grande Ajedrez no podía competir con el ajedrez normal, que ya se encontraba en un avanzado estadio de su evolución. Otro tanto cabe decir del ajedrez decimal [cfr. infra] y en general de todas las intenciones, antes y después de Alfonso el Sabio, de agrandar el mágico marco de 8x8, del que le dotaron sus inventores [...].»

*ca maguer... aguda.* Necessario l'emendamento di non par in par: è infatti certo che i dadi vanno costruiti su un solido con un numero pari di facce, poiché altrimenti la parte di sopra, quella cioè attraverso cui si determina il punto, sarebbe costituita di due facce e non si potrebbe quindi determinare un punteggio univoco. Cfr. anche, a sostegno, il par. 3 di questo libro, dove si descrivono i dadi di sette facce.

### 3. *Los dados d'este acedrex de las diez casas*

Il gioco di scacchi con dieci caselle è descritto in molti manoscritti arabi con il nome di at-tamina ('il completo') e il tavoliere relativo era in uso in India per un gioco detto desapada (cfr. MURRAY 1913, p. 340; altre informazioni sugli scacchi decimali, ivi, pp. 339-51): per giocare con questa scacchiera era necessario aggiungere una coppia di pedine differenti da quelle già presenti nel gioco normale, e due pedoni dello stesso tipo. Nei trattati arabi il nuovo pezzo è un Cammello, o un particolare strumento militare, mentre in questo paragrafo la pedina in più è detta «Juyz», 'giudice', ma non si dice come dovesse muoversi. Tale assenza di informazione, come si è visto nell'Introduzione (cfr. pp. 10-11), non è da attribuire all'autore, ma a guasti meccanici: ciò appare chiaro anche dal fatto che all'inizio del paragrafo si dice «E por que este acedrex», ma in realtà in precedenza l'autore ha discusso solamente del gioco con 12 caselle, cui certamente qui non fa riferimento. Inoltre, la descrizione dei dadi o degli oggetti con cui si gioca segue sempre la descrizione del tavoliere e del gioco senza dadi, e questo sarebbe l'unico caso in cui si avrebbe una situazione differente. Non è difficile supporre che, a parte il Juyz, per le altre pedine la modalità del gioco dovesse essere analoga a quella del gioco normale. Cfr. CALVO 1987, p. 142: «Pero como la partida se podía jugar también con dados, concretamente con el eptaédrico que fue diseñado específicamente para este fin, sabemos que un siete obligaba a mover el rey, un 6 el alferza, un 5 el roque, un 4 el caballo, un 3 el juyz, un dos el alfil y un as el peón. Como este orden es de acuerdo con el

valor de las piezas [...] podemos deducir que tenía un valor intermedio entre un cavallo y un alfil medieval. Se me ocurre tal vez saltando en línea recta a una tercera casilla ».

### 5. *Las tablas del acedrex de las diez casas*

Otrossí... deffienda. Quasi ripreso alla lettera dal passo corrispondente del Libro de las tablas, par. 1: «E otrossí ha mester que la meetad de las tablas sean d'una color e la otra meetad d'otra, por que sean coñocidas unas d'otras. E han de seer quinze de cada color por que en la una quadra de la meytad del tablero pueden poner en cada una casa dos dos e ficar tres pora de fuera, pora baratar el juego o pora mañar quando mester fuere, ca sin éstas non se podríe fazer. E por esta razón ponen las tablas dobladas por que, bien assí como el juego dell acedrez, quando falla algún trebejo solo apartado de los otros que no hay qui lo guarde e lo puede tomar, otrossí el de las tablas si non están dobladas, ell otro que lançare aquella suerte que conviene <a> aquella casa, la puede tomar a aquesta sola e no hay qui gela deffienda».

E la barata... juego. Anche questo passo è quasi ripreso letteralmente dal Libro de las tablas, par. 1: «La barata de las tablas es quando ell un jogador toma tantas tablas all otro que no ha después casas en que entrar con ellas e pierde por y el juego».

### **Libro del acedrex de los quatro tiempos del año**

#### 1. El acedrex de los quatro tiempos del año

E por que... blanca. Secondo PASTOUREAU 1986, p. 39, il colore serve «à classer, à mettre de l'Ordre, à designer, à distinguer, à associer, à opposer, à hiérarchiser. La couleur est une étiquette; sa fonction est avant tout emblématique et taxinomique. Quel que soit le support sur lequel elle prend place, elle sert à indiquer à qui ou à quoi l'on a faire». Il verde, in particolare, era messo in relazione con la giovinezza, con la forza, ma anche con il disordine. Cfr. anche OTT 1899, pp. 136-45, e tutto il volume XXIV (1988) di «Senefiance», dedicato a Les couleurs au moyen age. La messa in relazione dei quattro colori, verde, rosso, nero e bianco, con gli umori è da ricondurre alla tradizione enciclopedica del periodo. Cfr., Brunetto Latini, Li livres dou Tresor (ed. CARMODY 1948, p. 85, 1, cap. CI, 2, e poi la trad. castigliana, ed. BALDWIN 1989, p. 44):

Dont il avient que unes choses sont bonnes a mengier et les autres non, et que les unes sont douces et les autres ameres, les unes verdes ou rouges et les autres blanches ou noires, selonc le coulour des elimens u des humours ki i sormontent.

Et por ende aviene que algunas cosas son buenas de comer & otras non, & las unas son dulçes et las otras amargas, & las unas verdes & bermejas & las otras blancas & prietas, segunt la calentura de los elementos & de los humores que sobrepujan.

Per reffrescan (usato più volte in questo par.) mi sembra che il significato più appropriato sia quello che si incontra in *Autoridades*, s.v. *refrescar*: «Vale también tomar fuerzas, vigor o aliento [...]».

*complexión*. DME, s.v.: «Constitución, naturaleza y relación de los sistemas y aparatos orgánicos, cuyas funciones determinan el grado de fuerzas y vitalidad de cada individuo ». Cfr. D'AGOSTINO 1992, p. 358, n. 26: «le complexiones o temperamenta della medicina medievale sono le combinazioni, variabili da un individuo a un altro, degli "umori" fondamentali». Cfr. ad esempio quanto dice Brunetto Latini, *Li livres dou Tresor* (ed. CARMODY 1948, p. 82, I, cap. LXXXIX, e poi la versione castigliana, ed. BALDWIN 1989, p. 42):

Comment nature de totes choses fu establee par .IIII.complexions:

Ci endroit dist li contes ke la principale matire est a traitier en ces livres de la nature des choses du monde, laquele est establee par .iiii. complexions, c'est de chaut, de froit, de sech, de moist, dont toutes choses sont complexionees. 2. Neis li .iiii. eliment, ki sont ausi come soustenement dou monde, sont enformees de celles .iiii. complexions. Car li fus est chaus et sés, l'euue est froide et moiste, li airs est chaus et moistes, la terre est froide et seche. Autresi sont complexioné li cors des homes et des bestes et de tous autres animaus, car en aus a .iiii. humors, colera, ki est chaude et seche, fleuma, ki est froide et moiste, melancolie ki est froide et seche, sanc ki est chaus et moistes. L'annee meisme kí est devisee en .iiii. tens ki sont ausi complexioné; car printans est chaus et moistes, estés est chaus et sés, aupton est froit et sech, yvier est froit et moiste.

Commo natura obra en los elementos & en las otras casas

Devedes saber que la principal materia deste libro es de fablar de las cosas del mundo; & natura es establecida por quatro conplexiones, que son caliente & fria & seca & humyda, et destas quatro son todas las cosas. & los quatro elementos, que son asy commo sostinimiento del mundo, son estas quatro conplisiones, ca el fuego es caliente & seco, et el agua fria & humida, et la tierra fria & seca et el ayre caliente & humedo. Et otrosy son las conplexiones en los cuerpos de los ombres & de las bestias & de las otras animalias, ca en ellas ha quatro humores, que son colera, que es caliente & seca, & flema, que es fria & humeda, la sangre, que es caliente & humida, & la malenconia, que es fria & seca. Otrosy se departen los quatro tienpos del año, ca el verano es caliente & humedo et el estivo es caliente & seco & el otoño es frio & seco et el ynvierno frio & humido.

## 2. Las tablas de los quatro tienpos del año

E desque ovieren... derecho. È chiaro che l'autore non può aver voluto dire che il comparto di arrivo è quello del terzo giocatore a partire dal primo, cioè quello del giocatore che ha le pedine bianche, ma

piuttosto che ciascun giocatore deve arrivare al terzo comparto computando anche quello in cui si trova, e cioè esattamente quello che gli sta di fronte.

## Libro del alquerque

### 1. Ell alquerque de doze

Secondo MURRAY 1952, p. 65, la modalità di gioco con 25 punti di intersezione e le linee che determinano la direzione di movimento delle pedine, sarebbe una delle più antiche e sarebbe stata introdotta in Spagna dagli Arabi: una struttura di tavoliere analoga a quello dell'alquerque de doze, anche se incompleta, è incisa «on the great roofing slabs of the temple at Kurna on the western side of the Nile at Thebes, the erection of which was begun by Rameses I (1400-1366 B.C.) and completed by Seti I (1366-1333 B.C.)» (MURRAY 1952, p. 19). Sempre secondo MURRAY 1952, p. 25, l'alquerque de doze fa parte dei «games with the leap capture, and moves along the marked lines of their boards». Equivalenti di questo gioco sono il Marro in catalogna, le Marelle in Italia e il «jeu de mereles qui se fait par douze mereles» in Francia (attestato ne La Vieille). Il gioco è attestato inoltre in Svizzera, in Inghilterra, oltre che in molte altre parti del mondo. L'alquerque de doze secondo WS. Branch (cit. in WHITE 1913, p. 2) è assimilabile in parte al gioco della dama di cui nel trattato alfonsino non si fa menzione.

### 2. Cercar la liebre

Non sono conosciute le origini di questo gioco e la prima attestazione documentaria è quella alfonsina. Secondo MURRAY 1952, p. 99, si tratterebbe addirittura del primo esempio di «hunt game», cioè di quel tipo di gioco «played by two persons, one with many pieces and the other with not more than four pieces, and the player with the larger number of men endeavours to take his opponent's men or to hem them in so that they become immobile. The larger body represents a party of hunters and the smaller body is their quarry, a small number of dangerous animals which can kill a hunter who has lost touch with his comrades». La diffusione di giochi analoghi in vari paesi asiatici, e in particolare in Indonesia e nell'India del Sud, e la non esistenza di questi in Africa, deporrebbe per origine asiatica degli «hunt games». Murray sostiene inoltre che Cercar la liebre fu probabilmente ripreso dagli arabi, ma poiché lo studioso non ha individuato nessun gioco simile nella letteratura araba antica, e poiché nella miniatura relativa si individuano chiaramente decorazioni con la stella di David, mi sembra che non andrebbe esclusa l'ipotesi di un'origine ebraica. I giochi di caccia di questo tipo furono molto popolari sia in Francia che in Inghilterra, pur subendo varie modifiche, soprattutto nel tavoliere: El juego de la liebre continua a essere giocato in Spagna (cfr. CULIN 1907, p. 798).

atreguado. Cfr. DME, s.v.: «protegido, defendido», con attestazioni in due brani relativi agli scacchi dal Libro del acedrex.

### 3-4. Ell alquerque de nueve

Si tratta di uno dei «games of alinement», in cui «two persons play, and begin with their men in hand, and have to enter them on the points of the board, one at time in alternate turns of play, with the aim. of alining three men on the three points of a marked line of the board» (MURRAY 1952, p. 37). L'origine del tavoliere dell'alquerque de nueve è molto antica. Secondo le ricerche di Murray, appare già nel tetto del tempio egizio di Kurna, del sec. XIV a.C. Si ritrova inciso nelle rocce di Sri Lanka (secolo I), in Irlanda (Età del Bronzo) e in Inghilterra a partire dalla conquista normanna. Nel Medioevo fu molto popolare, tanto che sia la compilazione scacchistica del Bonus socius che quella del Civisbononiensis dedicano un capitolo anche a questo ludusmerellorum. In castigliano, in epoche posteriori, il gioco fu denominato Real o Castro, e in catalano Marro.

eguala. Credo che in questo caso il verbo possa far riferimento all'allineamento delle pedine su una sola linea.

pusier. Sull'apocope del congiuntivo, cfr. LUQUET 1992. Ma in questo caso potrebbe trattarsi di elisione davanti a vocale.

### 5. El alquerque de tres

L'alquerque de tres è molto antico: si incontra nel tempio egizio di Kurna e nel pavimento di monumenti greci e romani, e senza dubbio era popolare nel periodo classico. Ovidio si riferisce probabilmente ad esso nei Tristia (II, 481-82): «Parva tabella capit ternos utrinque lapillos / In qua vicisse continuasse suos». In Castiglia ha preso anche i nomi di Tres en raya, Castro, Pedrería; in Catalogna è detto, come gli altri tipi di filetto, semplicemente Marro, in Italia prende vari nomi: smerelli, mulino, mulinello, filo, filetto, tavoletta, riga di tre.

Libro de los escaques e de las tablas que se juegan por astronomía

#### 1. Los escaques que sse juegan por astronomía

Per la storia dell'astrologia e/o dell'astronomia cfr. soprattutto DUHEM 1913-1959 e THORNDIKE 1923-1958, da integrare per l'epoca medievale con WEDEL 1920, NORTH 1986, 1987 e 1989, LEMAY 1987. Riguardo alla scienza e all'astrologia alfonsina cfr. ed. RICO Y SINOBAS 1863-1867; ROMANO 1971; ROTH 1990; SAMSÓ 1984. Gli studi sull'astrologia alfonsina hanno avuto il loro più illustre rappresentante in Aby Warburg, che identificò il Picatrix in un ms. astrologico reginense: cfr. WARBURG 1912. Della scuola warburgiana cfr. anche l'edizione del Picatrix arabo di RITTER 1923 e RITTER & PLESSNER 1962.

escaques. Cfr. MURRAY 1913, p. 349: «It is singular that Alfonso gives for name the Castilian form of the Latin scacci, which was elsewhere in Western Christendom given to the ordinary chess».

juego nuevo. L'autore del trattato sostiene che si tratta di un gioco nuovo, ma secondo MURRAY 1952, p. 156, il gioco di scacchi che si gioca con l'astrologia corrisponde allo «scacco astronomico» menzionato in un trattato arabo e in uno persiano. Sarà quindi 'nuovo' in Spagna, ma forse anche 'particolare', secondo l'accezione del termine che troviamo nel latino novus.

catamiento. Termine tecnico dell'astrologia, che designa la posizione degli astri e l'influenza che essi hanno sugli uomini. Sul problema cfr. NORTH 1987. Cfr. Alfonso X, Libro de las Cruces, ed. KASTEN 1961, c. 35b: «En estas figuras primeras es el catamiento sextil»; ID., Ocbava Esphera, ed. RICO Y SINOBAS 1863, p. 76: «E de buen catamiento demuestra que estas ondras todas gana por ella».

sextiles. Il termine si utilizza quando i pianeti distano fra loro 60 gradi, è riferito alla sesta parte dello Zodiaco. Era considerato favorevole in astrologia.

trinos. In astrologia il trigono è il rapporto fra i pianeti quando distano fra loro 120 gradi.

quadraturas. La quadratura è il rapporto fra due pianeti quando distano fra loro 90 gradi.

<o>posición. Posizione di due pianeti diametralmente opposti fra loro (180 gradi).

conjunción. In questo gioco si ha quando due astri occupano una stessa casa celeste.

De las figuras... Luna. Cfr. DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ [1985] 1987, p. 73: «En la iconografía de los planetas podremos ver, seguramente, la existencia de una doble serie de imágenes: en un primer grupo las figuras de los planetas que recuerdan las tradiciones más aceptables del mundo clásico, con rasgos tomados de sus dioses pero dentro de la tradición mitológica; y por otro lado una serie de representaciones que evocaban a los planetas como demonios influyentes». Verso il 1250 si diffonde in effetti in Occidente un sistema scientifico di rappresentazione delle figure delle stelle e delle costellazioni. Il rinnovamento nel circolo alfonsino dell'iconografia e della rappresentazione celeste proviene dal mondo islamico: la costante ricerca di elaborazione di una mappa del cielo porterà alla compilazione del Libro del Saber de Astrologia, del Libro de la Esfera e del Primer Lapidario. Nel circolo alfonsino si possedevano mss. di due tipi: in alcuni si rappresentavano le costellazioni con le modifiche che al-Sufi aveva introdotto rispetto al sistema di Tolomeo; negli altri si mantenevano alcune tradizioni mitologiche sulle costellazioni proprie dei manoscritti latini del Medio Evo. La serie iconica fornita alla fine del Libro de los juegos si inserisce in questo quadro e mostra alcune convergenze con altri mss. della scuola. L'ordine, la ripartizione e le raffigurazioni dei pianeti invece non sono sempre gli stessi: nel codice alfonsino Reginense, ad esempio, l'ordine dei pianeti è: Saturno, Giove, Marte, Sole, Venere, Mercurio, Luna (cfr. DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ 1987, p. 75). Nel Libro de los juegos

la descrizione di Saturno segue quella della tradizione classica, mentre quella di Giove sembra abbastanza originale. Per Marte, c'è parziale accordo con il Tercer Lapidario, in cui si parla di Marte come «figura de hombre caballero en un león que tenga en la diestra una espada desnuda y en la siniestra una cabeza de hombre». La stessa descrizione si incontra anche in alcune immagini del Reginense. La rappresentazione del Sole, abbastanza diffusa nel Medio Evo, evoca il dio Apollo. Della descrizione di Venere si individuano alcuni tratti nel Tercer Lapidario (ilpettine, i lunghi capelli sopra le spalle). Mercurio nel Reginense è rappresentato con un pavone: secondo DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ 1987, p. 76: «El pavo real, animal cabalgado por Mercurio, presenta ese rasgo que en el Libro de los Juegos caracteriza al pla-

neta con vestidos multicolores, por su cola llena de irisaciones». Nello stesso ms., a fol. 34v, si descrive inoltre il primo anello di Mercurio in cui è necessario scolpire una «figura de mancebo fremoso assentado en siella o en lecho e capiello en su cabeça. E en su mano diestra pennola descreuir e en la esquierda una carta» (cfr. DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ 1987, p. 76). Sulla Luna nell'astrologia e sulle sue raffigurazioni cfr. VOLGUINE 1947; AAVV 1962; AAVV 1983.

E si entrare en su oposición. Dovrebbe precedere la spiegazione relativa alla quadratura («e si entrare en su quadratura, pierde quatro de doze»), forse mancante per lacuna testuale, dovuta a saut du même au même.

## Il Togyzkumalak

Regole e le composizioni.

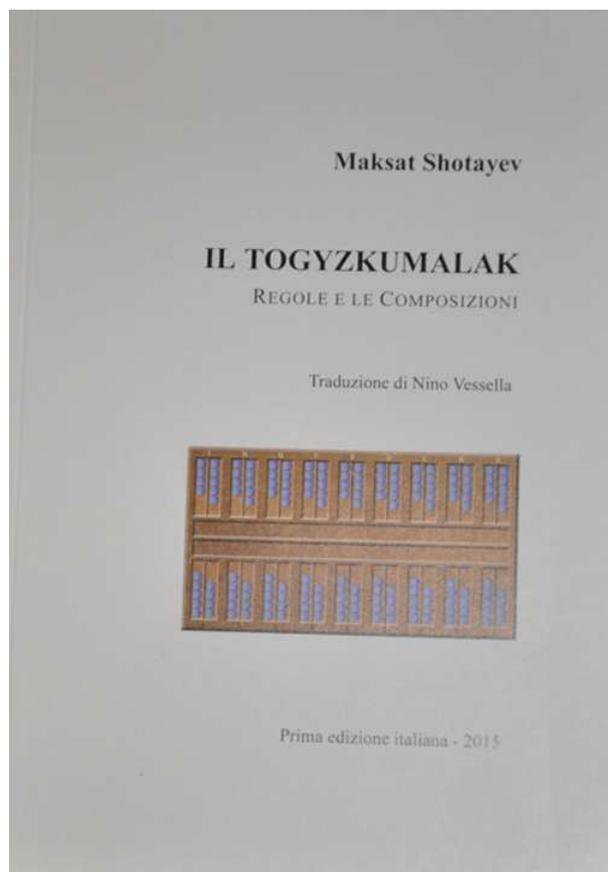
scritto da *Maksat Shotayev*, traduzione di *Nino Vessella*, pagine xxxxxx

Dalla premessa:

«I giochi della mente sono parte della ricchezza culturale di un popolo alimentata dal pensiero riflessivo dello stesso, essi sono creati per sviluppare le abilità intellettuali dell'uomo. Essi sono importanti per lo sviluppo e la crescita razionale della persona. Giochi come scacchi, togyzkumalak, dama e go non sono solo sport, cultura, scienza, sono anche alcuni degli strumenti per l'educazione dei bambini.

Oggi, in tutto il mondo si stanno consolidando importanti sperimentazioni di inserimento dei giochi della mente nei curricula scolastici. Per esempio, il togyzkumalak è incluso nei curricula scolastici dei licei turco-kazaki in Kazakhstan. Ogni anno fra i giovani giocatori togyzkumalak aumenta il numero degli studenti che si diplomano con il massimo dei voti.

Generalmente i giochi della mente migliorano nelle giovani generazioni le abilità di memorizzazione, la scelta di obiettivi, la pazienza, il pensiero logico e istintivo. Insegnano a prendere decisioni difficili e non ovvie e a risponderne. I giochi della mente sviluppano le abilità mentali della persona assieme alla creatività.»





## Ciclismo ludico.

a cura di Oli

Nell'ultimo numero del fogliaccio Angelo Penna ci ha introdotto nel mondo di Leader 1 e della sua evoluzione Hell of the North (che può essere visto sia come espansione sia come gioco a se stante).

In questo articolo proviamo ad evidenziare tre aspetti di questa bella simulazione ciclistica:

- Recensione: come si gioca? Quali sono le regole base, le meccaniche? Che differenza c'è tra le due edizioni?
- Come si costruisce un percorso in grado di simulare una corsa vera, sia essa una tappa del Giro d'Italia, del Tour de France o una grande classica del Nord?
- 3) Esiste un modo alternativo a quello descritto nel regolamento per calcolare i distacchi nelle corse a tappe?

### Recensione del gioco

#### Componenti

Il gioco, per 2-12 giocatori, rappresenta una buona simulazione di corsa ciclistica. Aperta la scatola ci troviamo di fronte ad una discreta quantità di materiale: 21 esagoni percorso stampati su entrambi i lati, 1 esagono e 16 gettoni per il calcolo della classifica generale, 15 ciclisti (la nota dolente della confezione!), 1 token 'gruppo', 1 token 'testa del gruppo', due dadi da 12 facce, 36 tessere rifornimento, 11 gettoni per caratterizzare il percorso, un block notes, 12 tabelle pro-memoria e il regolamento.

Il tutto è di buona qualità tranne, purtroppo, la cosa più importante. I ciclisti sono infatti piuttosto mediocri. Sono da montare (ed essendo particolarmente piccoli non è cosa facile) e, cosa grave, si rompono facilmente. Nulla a che vedere con quelli presenti nell'espansione 'Hell of The North': sempre piccoli ma composti da un pezzo unico ben fatto e resistente!

#### Set up

Le 21 tessere esagonali, componibili tra loro, consentono di creare una quantità pressoché infinita di percorsi: tracciati lunghi, corti, di montagna, di pianura, misti... si può creare di tutto!

Gli esagoni rappresentano quattro tipologie diverse di tracciato: pianura (bordo verde), falso-piano (bordo giallo), montagna (bordo rosso) e discesa (bordo nero).

Ciascun ciclista avrà invece una caratteristica e una specialità. Potrà essere passista (base verde; nel regolamento è stato erroneamente tradotto come velocista), leader (base gialla) o scalatore (base rossa). Inoltre potrà avere la specialità di discesista o di sprinter.

Il set up del gioco non è complesso, ma richiede attenzione:

1. Preparare il percorso.
2. Determinare la difficoltà del falso-piano (facoltativo) e delle salite. A tal scopo posizionare ad inizio esagono un gettone rosso che caratterizza il percorso. Il numero rappresenta il massimo spostamento di caselle a pagamento (lo spieghiamo meglio in seguito) possibili senza rischiare l'affaticamento.
3. In caso di arrivo in pianura, determinare l'esagono (o gli esagoni) sprint. Di solito si sceglie l'ultimo esagono, ma nei tapponi pianeggianti è possibile scegliere gli ultimi due.

4. Posizionare, circa a metà percorso, il punto di rifornimento.
5. Posizionare (facoltativo) uno o più traguardi volanti.
6. Calcolare e segnare su un foglio l'energia a disposizione dei corridori durante la corsa. Il valore è uguale alla somma dei valori contenuti all'interno delle pietre miliari stampate all'interno degli esagoni.
7. Scegliere i corridori:
  - (a) In caso di partita da 2-4 giocatori scegliere tre ciclisti a testa (obbligatoriamente un passista, un leader e uno scalatore).
  - (b) In caso di partita a più giocatori scegliere uno o due ciclisti a testa. Se si gioca con due ciclisti a testa, devono avere caratteristica diversa.
8. Associare a due ciclisti una specialità: uno sarà discesista, uno sarà sprinter. L'eventuale terzo non avrà specializzazione.
9. Posizionare il token 'gruppo' ad inizio percorso.
10. Tutto è pronto per il via!

## Il gioco

La partita è suddivisa in più turni di gioco, ciascun turno è suddiviso in 6 fasi. Senza entrare nel dettaglio (si rimanda al regolamento), analizziamole una per una.

### Spostamento dei corridori fuori dal gruppo

I corridori in fuga potranno avanzare lungo il percorso di un determinato numero di caselle. Lo spostamento totale del ciclista (il cuore del gioco) è dato dalla somma di due valori: lo spostamento gratuito e lo spostamento a pagamento.

Lo spostamento gratuito dipende dal tracciato e dal ciclista. I passisti muoveranno di 3 caselle in pianura e di 1 casella in montagna. Gli scalatori, viceversa, muoveranno di 3 caselle in montagna e di 1 in pianura. I Leader muoveranno di 2 caselle in entrambi i percorsi. Tutti i ciclisti potranno usufruire di 4 caselle gratuite in discesa e di 2 nel falso-piano.

Inoltre, un discesista avrà a disposizione una casella in più in discesa e gli sprinter avranno una casella gratuita in più negli esagoni sprint.

In aggiunta, ciascun ciclista potrà avanzare di una o più caselle, pagandone il costo in energia (1 per una casella, 3 per due caselle, ecc. . . fino a 15 per 6 caselle aggiuntive). Se il movimento a pagamento supera il livello di difficoltà di una montagna o di un falso-piano (il token rosso posizionato ad inizio esagono!), il ciclista rischia l'affaticamento.

### Scatti del gruppo

Terminato il movimento di tutti i ciclisti in fuga, i corridori in gruppo dichiarano, se lo desiderano, la loro volontà di scatto. In tal caso muovono, uscendo dal gruppo, seguendo le regole sopra citate.

### Annuncio dell'inseguimento del gruppo

Il giocatore titolare del gruppo (il possessore del token 'testa del gruppo') dichiara se il gruppo intende avanzare 'velocemente' o 'lentamente'.

### Spostamento del gruppo

Il giocatore titolare del gruppo lancia il d12 del gruppo, numerato da 3 a 5. Il gruppo avanza di tante caselle quando indicato dal dado. Il valore è incrementato di 1 se il gruppo avanza 'velocemente' (vedi punto precedente) e di un ulteriore casella se tutti i ciclisti in corsa sono scattati. I ciclisti rimasti in gruppo consumeranno energia a seconda del numero di caselle percorse.

### Spostamento dei corridori lasciati indietro dal gruppo

Eventuali ciclisti lasciati indietro dal gruppo potranno a questo punto muovere, seguendo le medesime regole adottate dai ciclisti in fuga.

### Il gettone 'gruppo' cambia di mano

Il token 'testa del gruppo' cambia proprietario, passando al giocatore a destra dell'attuale. A questo punto di ricomincia con il turno successivo.

### Scie, cadute e forature, rifornimenti

Durante la corsa possono avvenire eventi particolari, che potranno modificare l'esito della corsa stessa:

1. I ciclisti posizionati dietro ad altri ciclisti possono usufruire della scia (una casella gratuita aggiuntiva);
2. I ciclisti che attraversano caselle con asfalto rovinato (colorate di scuro) durante il movimento a pagamento, rischieranno la caduta;
3. Determinati valori del d12 del gruppo (in particolare il '4' bordato di rosso), mettono tutti i ciclisti a rischio foratura;
4. Superato il token 'rifornimento', ciascun ciclista può prelevare una borraccia (tessera rifornimento) che gli fornirà energia supplementare.

Cadere, forare, affaticarsi sarà una vera tragedia sportiva per il ciclista vittima dell'inafasto evento. L'energia disponibile crollerà di colpo, si potrà perdere un turno e le possibilità di vittoria verranno ridotte al lumicino. I rischi pagano, potranno portare al trionfo, ma potranno anche portare all'ultimo posto!

## Hell of the North

Nel 2011, tre anni dopo Leader 1, è stato pubblicato 'Hell of The North', la naturale evoluzione di Leader 1. Hell of the North può essere giocato da solo (c'è tutto il materiale necessario) o visto come espansione del capostipite 'Leader 1'. La scatola contiene altri 21 esagoni, perfettamente compatibili con i precedenti, che permetteranno una ulteriore personalizzazione dei tracciati.

Ma, quali sono le differenze tra i due titoli? Chiamiamo subito che, più o meno, il regolamento è lo stesso. Le meccaniche di movimento sono rimaste le stesse ma... in 'Hell of the North':

1. I ciclisti sono decisamente di qualità migliore.
2. E' stato aggiunto il Pavé come tipologia di tracciato. Possiamo quindi trovare esagoni di Pianura e pavé (pensate alla Parigi-Roubaix), così come terribili tratte in salita e pavé.
3. Sono state aggiunte alcune specializzazioni per i ciclisti.
4. E' stata migliorata, e resa più aderente alla realtà, la strategia del movimento del gruppo. Adesso è possibile decidere se e quante volte mantenere il controllo del gruppo stesso e, soprattutto, decidere se posizionare un proprio corridore nella parte anteriore o posteriore del gruppo stesso. Nella parte anteriore si consuma più energia, ma è possibile scattare in fuga. Nella parte posteriore si sta più tranquilli e rilassati, si fatica meno, ma non si può scattare. E', senza dubbio, un buon metodo simulativo che aggiunge profondità strategica senza complicare eccessivamente la meccanica di gioco.

## Conclusioni

Leader 1 è proprio un gran bel gioco: mai banale, ma non eccessivamente complesso. E' perfettamente scalabile sia come numero di giocatori (gira bene in 2 come in 4), sia come durata della partita. Un po' di attenzione va prestata se si gioca in tanti con un ciclista solo a testa. Uno scalatore in pianura non è efficiente, così come un passista in montagna avanza con difficoltà. Il percorso va quindi studiato con

maggior attenzione, per permettere a tutti l'adeguato divertimento (si consiglia un tracciato con un egual numero di tessere tracciato pianura e salita).

Per una partita con 12 ciclisti e 16 esagoni di tracciato, considerate 150-180 minuti, che potranno ridursi una volta diventati esperti del movimento.

E' adatto a tutte le età. Lo consigliano per 14 anni o più, ma qualche ragazzino sveglio lo può giocare anche a 10-11 anni.

E' adatto sia per delle classiche corse fini a se stesse, sia per avvincenti corse a tappe!

Infine, concludendo: meglio 'Leader 1' o 'Hell of the North'? Se il budget lo consente, si consiglia vivamente l'acquisto di entrambe le scatole, non fosse altro per avere 42 tessere tracciato. Se, invece, occorre effettuare una scelta, consiglio 'Hell of the North' (sia per i ciclisti, di categoria superiore rispetto alla prima edizione, sia per il regolamento, più completo e vario).

## Costruzione Tracciati

Nella seconda parte di questo articolo volevo affrontare, a grandi linee, un tema che mi ha incuriosito parecchio: come creare tracciati che possano simulare il Giro d'Italia, il Tour del France o le Grandi Classiche del Nord?

Con un po' di calcoli, un po' di fantasia, e un po' di spirito di adattamento possiamo ottenere dei buoni risultati.

Proviamo, con un esempio, a creare la 16° tappa del Giro d'Italia 2016: Bressanone - Andalo di 132 Km, tappa di montagna. Utilizzeremo tutti gli esagoni tracciato disponibili: sia quelli della scatola base, sia quelli di Hell of the North.

### Step 1: cataloghiamo gli esagoni

Ogni esagono deve essere catalogato con:

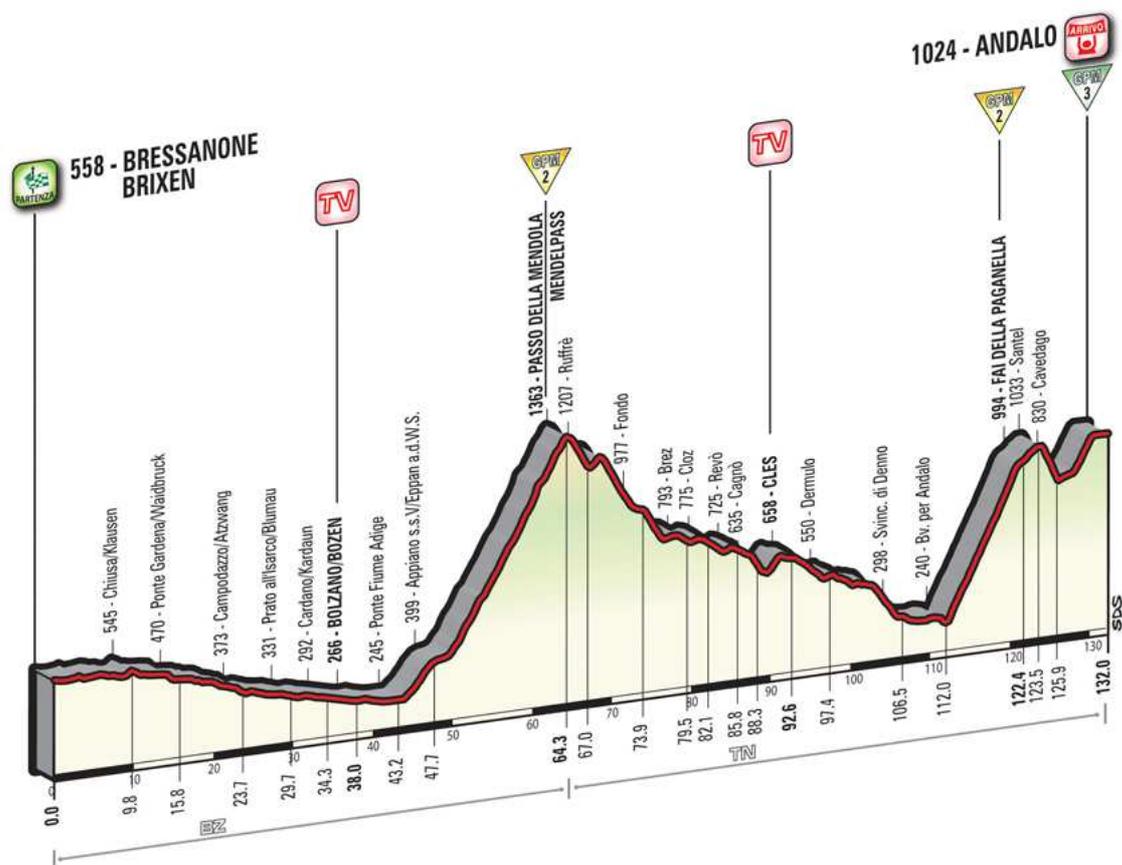
1. La tipologia di tracciato (pianura, collina, salita, discesa, eventualmente con l'aggiunta del pavé).
2. L'energia.
3. Le caselle percorse dal gruppo. Ogni casella simulerà un Km (o due Km in caso si vogliono ridurre i tempi di gioco)



*Pianura, Energia: 6, Gruppo: 14    Montagna, Energia: 9, Gruppo: 20    Collina, Energia: 4, Gruppo: 12*

## Step 2: analisi dell'altimetria

Analizziamo ora l'altimetria della tappa in questione



Percorso	Km	Tracciato
0-43 Km	43 Km	Pianura
44-64 Km	21 Km	Montagna 2° categoria
65-83 Km	19 Km	Discesa
88-92 Km	5 Km	Collina
93-112 Km	20 Km	Discesa
112-123 Km	12 Km	Montagna 2° categoria
124-125 Km	2 Km	Discesa
126-132 Km	7 Km	Collina 3° categoria

## Step 3: disegno della tappa

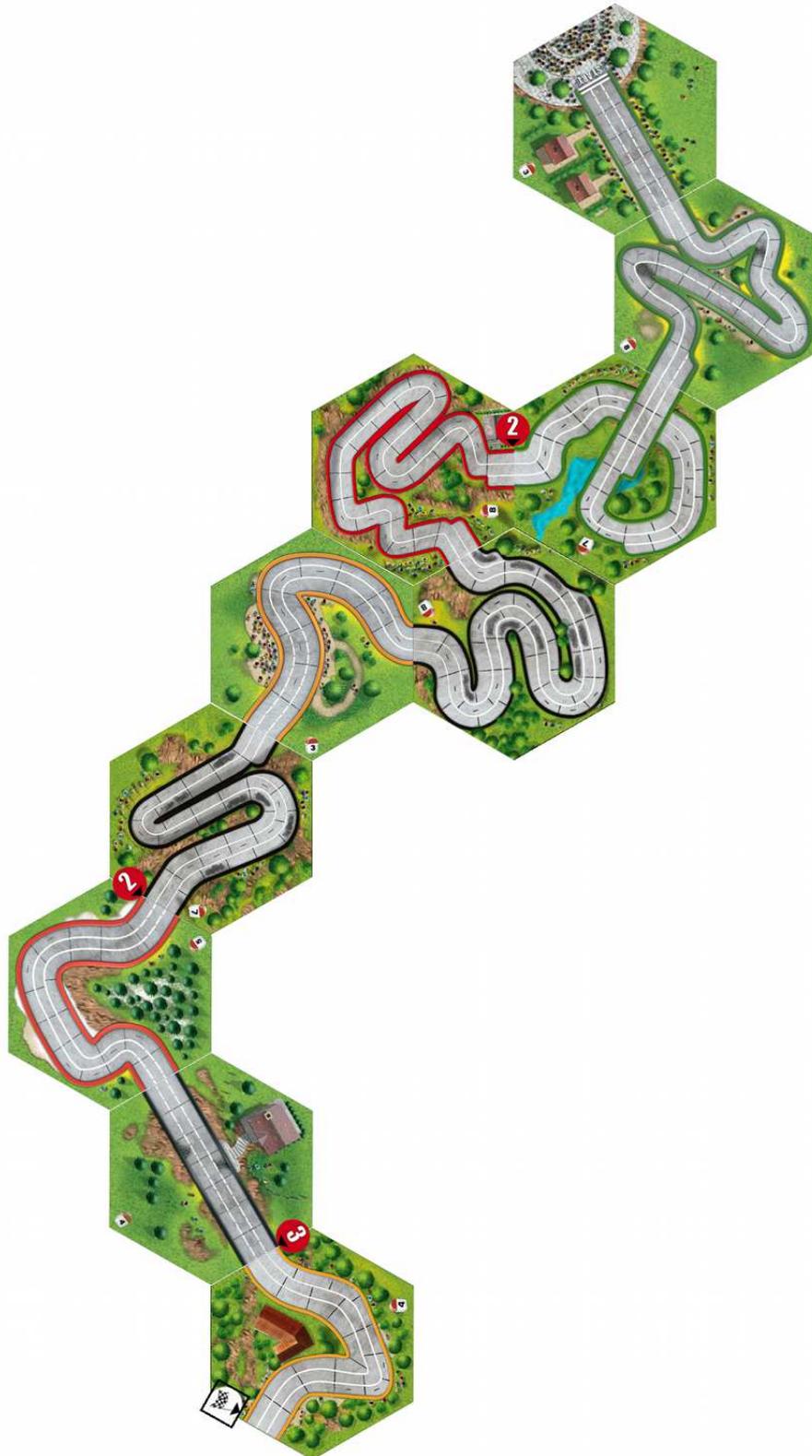
A questo punto il più è fatto. Non ci resta che disegnare la tappa con gli esagoni a nostra disposizione. Il chilometraggio non sarà perfetto, ma piuttosto somigliante.

Nel nostro esempio ne scaturisce un percorso di 10 esagoni così suddivisi:

Esagono	Tipo	Km	Progressivo
Esagono 1	Pianura	5	-
Esagono 2	Pianura	18	-
Esagono 3	Pianura	18	41
Esagono 4	Montagna	21	21
Esagono 5	Discesa	20	20
Esagono 6	Collina	9	9
Esagono 7	Discesa	16	16
Esagono 8	Montagna	12	12
Esagono 9	Discesa	7	7
Esagono 10	Collina	11	11

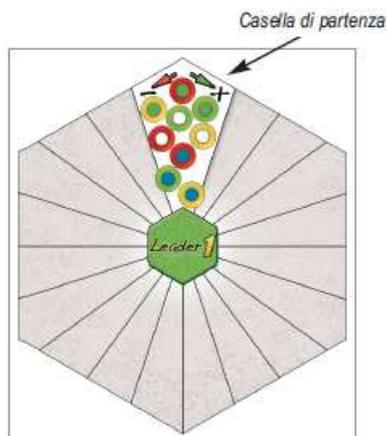
Quindi, ricapitolando:

- I primi 3 esagoni (tot 41 caselle), rappresentano i primi 43 Km;
- L'esagono 4 (21 caselle), rappresenta i 21 Km della prima scalata;
- L'esagono 5 (20 caselle), rappresenta i 19 Km della discesa;
- E così via . . .



## Classifica generale

Il regolamento prevede un meccanismo particolare per il calcolo della classifica generale. Partendo dalla situazione iniziale rappresentata in figura (ogni token rappresenta un ciclista).



Al termine di ogni tappa:

- Un ciclista che vince un traguardo volante sposta il suo token di una casella in senso orario;
- Un ciclista che vince la tappa sposta il suo token di due caselle in senso orario;
- Tutti gli altri ciclisti muovono il proprio token in senso anti-orario di tante caselle quanti sono i turni di ritardo rispetto al vincitore. Se si arriva al traguardo nello stesso turno del vincitore, il token non si sposta.

Proviamo a rimediare e a trovare metodi alternativi

## Classifica a tempo: metodo 1

E' un metodo piuttosto semplice che consente un discreto livello di realismo.

Le tappe devono essere classificate in 5-6 o 7 categorie diverse:

- Pianura;
- Media montagna;
- Media montagna con arrivo in salita;
- Alta montagna;
- Alta montagna con arrivo in salita;
- Cronometro (il regolamento delle cronometro è particolare, e lo si può trovare su internet);
- Crono-scalata.

Ad ognuna tipologia di tappa viene assegnato un peso. Ogni turno di ritardo all'arrivo comporta un diverso accumulo di secondi.

Ad esempio, è possibile utilizzare la seguente tabella:

1. Velocisti 15 secondi a turno;
2. Media Montagna 30 secondi a turno;

3. Media Montagna con arrivo in salita 40 secondi a turno;
4. Alta montagna: 60 secondi a turno;
5. Alta montagna con arrivo in salita 60 secondi a turno;
6. Cronometro 35 secondi a turno;
7. Crono-scalata (Tappa 9) 60 secondi a turno.

Inoltre, è possibile assegnare un abbuono in secondi ai primi tre vincitori di tappa (10-6-4 secondi) e ai primi classificati di ogni traguardo volante (3-2-1 secondi).

## Classifica: metodo 2

Questo metodo, sperimentale, non è immediato. E' un po' macchinoso, ma con l'aiuto di un foglio Excel e di qualche calcolo può dare soddisfazioni.

Provo a spiegarlo passo-passo con un esempio.

### Step 1

Disegnare tutte le tappe e contare *il totale generale* delle caselle (non degli esagoni!) suddivise per tipologia. Ad esempio, ho disegnato un Giro d'Italia 2016 (lo trovate su boardgamegeek) così formato:

Terreno		Tot. caselle
Discesa		559
Pianura		1261
Collina	4	453
Collina	3	217
Collina	2	28
Montagna	3	166
Montagna	2	289
Montagna	1	83
Montagna	0	165
Totale		3221

### Step 2

Ad ogni tipologia di tracciato assegnare un indice di difficoltà (considerare Pianura=1). Più basso e' il valore, più difficile e' la tipologia. Ad esempio:

Terreno	Diff.
Discesa	1,33
Pianura	1
Collina	0,77
Collina	0,66
Collina	0,55
Montagna	0,44
Montagna	0,33
Montagna	0,22
Montagna	0,15

Stabilire un valore assoluto di divisione. Nel nostro caso 8.

Recuperare il tempo finale della corsa reale. Nel nostro caso stiamo simulando il Giro d'Italia 2016 vinto da Nibali in 86h 32m e 49s (311.569 secondi).

### Step 3

Ricalcolare il numero delle caselle in base all'indice di difficoltà.

Usare la formula:

Caselle ricalcolate = Caselle / indice percorso.

Nell'esempio:

Terreno		Tot. caselle	Indice Diff	Caselle ric.
Discesa		559	1,33	$559 / 1,33 = 420$
Pianura		1261	1,00	$1261 / 1,00 = 1261$
Collina	4	453	0,77	$453 / 0,77 = 588$
Collina	3	217	0,66	$217 / 0,66 = 329$
Collina	2	28	0,55	$28 / 0,55 = 2851$
Montagna	3	166	0,44	$166 / 0,44 = 377$
Montagna	2	289	0,33	$289 / 0,33 = 876$
Montagna	1	83	0,22	$83 / 0,22 = 377$
Montagna	0	165	0,15	$165 / 0,15 = 1100$
TOTALE		3221		5380



### Step 4

Calcolare la percentuale di ogni tipologia di terreno, rispetto al totale ricalcolato.

Terreno		Caselle ric.	Percentuale
Discesa		420	7,81%
Pianura		1261	23,44%
Collina	4	588	10,94%
Collina	3	329	6,11%
Collina	2	51	0,95%
Montagna	3	377	7,01%
Montagna	2	876	16,28%
Montagna	1	377	7,01%
Montagna	0	1100	20,45%
TOTALE		5380	100%

Questo significa che:

- Il 7,81% del giro d'Italia è stato percorso in discesa;
- Il 23,44% del giro d'Italia è stato percorso in pianura;

- Il 10,94% del giro d'Italia è stato percorso in collina con difficoltà 4, ecc...

### Step 5

Ci siamo quasi. Calcolare il tempo trascorso su ogni tipologia di tracciato. Sempre nel nostro esempio, dei 311.569 secondi di corsa, il 7,81% (equivalente a 24342 secondi) è stato percorso in discesa; il 23,44% (equivalente a 73033 secondi) è stato percorso in pianura ecc...

La tabella riepilogativa è la seguente:

Terreno		Perc.	Secondi
Discesa		7,81%	24.342
Pianura		23,44%	73.033
Collina	4	10,94%	34.073
Collina	3	6,11%	19.042
Collina	2	0,95%	2.948
Montagna	3	7,01%	21.850
Montagna	2	16,28%	50.721
Montagna	1	7,01%	21.850
Montagna	0	20,45%	63.708
TOTALE		100%	311.569

## Step 6

Ultimo passo:

Per ogni tracciato: dividere il numero di secondi per il numero di caselle ricalcolate e poi per il divisore (nel nostro caso il divisore è 8!).

Terreno		Caselle ric.	Secondi	Sec. per caselle
Discesa		420	24.342	$24.342 / 420 / 8 = 5 \text{ sec.}$
Pianura		1261	73.033	$73.033 / 1261 / 8 = 7 \text{ sec.}$
Collina	4	588	34.073	$34.073 / 588 / 8 = 9 \text{ sec.}$
Collina	3	329	19.042	$19.042 / 329 / 8 = 11 \text{ sec.}$
Collina	2	51	2.948	$2.948 / 51 / 8 = 13 \text{ sec.}$
Montagna	3	377	21.850	$21.850 / 377 / 8 = 16 \text{ sec.}$
Montagna	2	876	50.721	$50.721 / 876 / 8 = 22 \text{ sec.}$
Montagna	1	377	21.850	$21.850 / 377 / 8 = 33 \text{ sec.}$
Montagna	0	1100	63.708	$63.708 / 1100 / 8 = 48 \text{ sec.}$
TOTALE		100%	311.569	

Quindi, alla fine:

Una casella di discesa equivale a 5 secondi.

Una casella di pianura equivale a 7 secondi.

Una casella di collina con difficoltà 4 equivale a 9 secondi, ecc fino alla montagna con difficoltà 0 che vale 48 secondi a casella.

La tabella di riferimento e' pronta. Non resta che giocare.

**IMPORTANTE:** per poter utilizzare questo metodo e' necessario apportare una modifica sostanziale al regolamento:

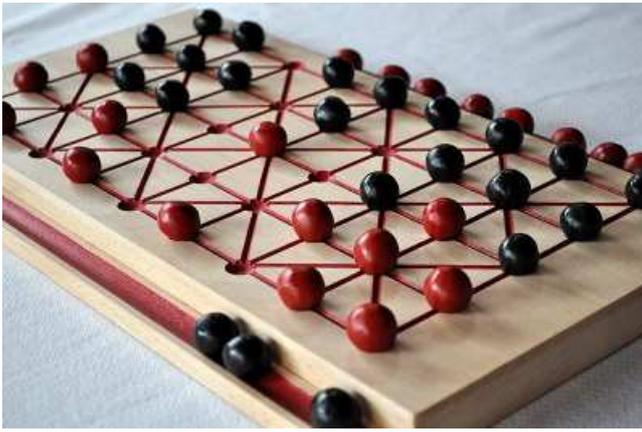
**QUANDO IL PRIMO CICLISTA TAGLIA IL TRAGUARDO, TUTTI I GIOCATORI TERMINANO IL TURNO CORRENTE** e poi ci si ferma.

Il distacco verrà quindi calcolato in base al numero di caselle mancanti per arrivare al traguardo, suddivise per tipologia di percorso.

Ogni casella varrà un certo numero di secondi.

Ad esempio: se il mio ciclista termina la corsa a 4 caselle di pianura dall'arrivo accumulerà un distacco di  $(7 * 4 = 28)$  28 secondi; se arriva a 7 caselle di montagna 0 piu' due di montagna 1 arriverà con  $(48*7 + 33*2 = 402)$  6m 42s di distacco. Per contare le caselle di ritardo utilizzare sempre il percorso più breve possibile.





## Fanorona.

a cura di Alberto Bertaglia

Il Fanorona è un intrigante gioco astratto per due giocatori, per qualche aspetto simile alla dama ma più direttamente derivato dall'Alquerque<sup>35</sup>, con un violento confronto tra le due parti nella fase iniziale mentre nella seconda parte il gioco si fa più tranquillo.

È il gioco nazionale del Madagascar ed è talmente radicato nella cultura malgascia che è facile vederlo giocare per strada, con il tavoliere disegnato su qualsiasi tipo di supporto: legno, pietra, argilla, carta, cartone . . . e le pedine utilizzate sono spesso fatte con quello che può essere trovato sul posto: ciottoli, gesso, palline di carta.

È stato importato nell'isola da mercanti e convertito in Fanorona verso la fine del 1600. Parecchie ipotesi circolano ancora sulla sua origine e il suo arrivo nell'isola. A volte è attribuito ai suoi primi abitanti (sotto il nome di "Fandrao maty paika", letteralmente "paura di essere bloccato", altre sotto il nome di "Soratr' Andriamanitra", "scrittura di Dio"), o anche attribuita all'immaginazione fertile del principe *Andriantompokoindrindra* (nel 1600).

Tuttavia, la somiglianza del tavoliere del Fanorona, con quello del gioco dell'Alquerque, tenderebbe a rendere più probabile l'ipotesi di un gioco importato dai commercianti arabi sull'isola e trasformato poi dai suoi abitanti.

Molto praticato, in tempi passati, dalle classi ari-

stocratiche dell'isola, il Fanorona è stata spesso una preparazione (secondo le leggende) alla strategia della guerra e della conquista che ha segnato la storia dell'isola, come per il gioco del Go in Asia, ma è stato soprattutto un mezzo di divinazione o di presagio, investito di virtù divinatorie, con un ruolo molto importante nei riti malgasci: il vincitore di una partita poteva esercitare il potere o riuscire nel suo business futuro, il perdente allo stesso modo, otteneva un presagio foriero di fallimento. Ha infatti una grande importanza nella cultura malgascia; già nel *Regno dei Merina*, al gioco venivano associati valori rituali, divinatori e propiziatori. In molti autori, fra cui Dossena, Murray, Pritchard, e siti internet si trova che *Jorge Luis Borges* riporta la notizia (non accertata) secondo cui durante l'assedio di Antananarivo da parte dei francesi, nel 1895, i sacerdoti pensarono di difendersi giocando una partita rituale a Fanorona che avrebbe dovuto garantire la vittoria ai Merina; la regina *Ranavalona III* e il popolo seguivano con più attenzione la partita che i combattimenti reali. I francesi presero Antananarivo e Ranavalona fu con-

<sup>35</sup>L'Alquerque o Quirkat è un antichissimo gioco da tavolo astratto, probabilmente originario del Medio Oriente. È un antenato della dama e di numerosi altri giochi, tra cui il fanorona, gioco nazionale del Madagascar.

Le origini dell'Alquerque non sono note. I primi riferimenti scritti al gioco risalgono al X secolo, ma si ritiene che il gioco esista da molto prima. Alcune incisioni che riprendono il tavoliere dell'Alquerque risalgono al XIV secolo a.C.; la più nota si trova nel soffitto del tempio di Kurna, in Egitto.

Il gioco viene menzionato nell'opera in 24 volumi *Kitab al-Aghani* ("Libro delle canzoni") di Abū l-Faraj al-Iṣfahānī (X secolo). La prima descrizione delle regole appare invece nel *Libro de los juegos* commissionato da Alfonso X di Castiglia (XIII secolo). Un altro insieme di regole, più dettagliato, si trova nel libro *Board and Table Games of Many Civilizations* di R. C. Bell. (Fonte Wikipedia)

<sup>36</sup>"Mentre i Francesi assediavano la capitale del Madagascar, i sacerdoti partecipavano alla difesa giocando a Fanorona, e dall'alto delle mura la regina e il popolo seguivano con maggior ansia le sorti della partita (giocata, secondo i riti, per assicurare la vittoria) che non le cruente azioni dei soldati" J.L. Borges e A. Bioy Casares, *Racconti brevi e straordinari* (1955).

"Siamo sempre stati abituati a dare pochissimo credito alle immaginifiche vicende dei racconti di Borges, ma questa volta è tutto vero. Le truppe francesi erano comandate dal generale *Jean-Claude Duchesne* e la capitale del Madagascar, Antananarivo, cadde il 30 settembre del 1895; la regina si chiamava *Ranavalona III*, era malferma di salute e di bassa statura; incoronata a 22 anni, sposata a forza al primo ministro che ne aveva all'epoca 59, si aggirava per il palazzo reale costruito vent'anni prima dalla superstiziosa regina *Rasoherina*: in nessuna parte del palazzo comparivano serrature, maniglie o misure in cui comparissero i

dannata a una vita di esilio. Da approfondimenti personali però posso quasi essere certo che la notizia è una invenzione di *Borges e Bioy*<sup>36</sup>.



Una storiella malgascia racconta che re *Ralambo*, che era diventato malato e stava decidendo che cosa dovesse accadere al suo Regno dopo la sua morte (1575-1610), convocò il proprio primogenito, *Andriantompokoindindra*, ma, impegnato a giocare a Fanorona per risolvere una situazione di gioco particolarmente difficile, chiamata *telo noho dimy* in cui un giocatore ha tre pezzi e l'avversario cinque, aveva tardato a rispondere all'appello del padre, partendo solo il giorno successivo; fu così che il giovane perse la corona a favore del suo fratello minore *Andrianjaka*.

La realizzazione dei tavolieri da Fanorona artistici è una tradizione antica del Madagascar; come oggetti di artigianato, per esempio intagliati in legno di palissandro, sono molto diffusi e apprezzati dai turisti. La capitale della produzione di tavolieri è Ambosi-

numeri sei o otto. Di Ranavalona, sappiamo che morì in esilio ad Algeri, nel 1917, a 56 anni. L'unica sua fotografia la mostra come ben proporzionata, e non pare di bassa statura: il volto è molto triste, ma bello. (Rudi Mathematici, Numero 152 - Settembre 2011 (20)". Queste parole, che riportano una parte della descrizione del Fanorona nell'Enciclopedia dei Giochi di Dossena, come è successo per altri autori (Murray, Parlett, ecc.), dando riscontro storico a dei fatti realmente accaduti e documentati, è come se dessero automaticamente credito e giustificazione ai racconti di Borges. Bisogna però ricordare che Borges è stato narratore, poeta e saggista, ed è famoso per i suoi racconti fantastici.

Verso il 1953, Borges fu rimosso dal suo incarico come bibliotecario per il governo peronista e fu costretto a guadagnarsi da vivere producendo antologie e scrivendo critiche letterarie per la casa editrice *Emecé*. L'editore lo incaricò di scrivere la critica di un libro che non aveva letto e di cui non sapeva niente. Bioy, a proposito della cosa, scrive nel suo diario cosa propose a Borges: "Inventiamo un critico e il suo giudizio". Alcuni giorni dopo, preparando un'antologia di racconti brevi che erano stati incaricati di scrivere sempre dall'editore, Borges ricorda una leggenda indiana che desiderava includere e dice a Bioy, coautore con Borges, che andrà a comprare il libro dove aveva letto la storia. "No," dice Bioy. "Raccontiamo noi l'episodio e attribuiamolo ad un qualsiasi autore". E così inventarono un gesuita portoghese, che divenne l'autore di un piccolo racconto indiano, e non fu invece l'invenzione di un paio di amici irresponsabili. Un paio di mesi dopo, decisero di includere un racconto che Bioy aveva letto tempo prima in un supplemento letterario; il problema, ovviamente, ora è che non si riesce a trovare il supplemento da nessuna parte. Così i due inventarono un'altra storia e, per divertimento, inventano anche l'autore scrivendolo per giunta in ottosillabo: "Celestino Palomeque, Cabotaje en Mozambique (Porto Alegre, s. f.)."

Bioy riporta nel suo diario: "Per l'antologia di racconti, abbiamo tradotto o parafrasato, dal *Mabinogion*, la storia dei due re che giocano a scacchi mentre i loro eserciti combattono (e il destino della battaglia dipende dalla fortuna nel gioco). La storia del Madagascar e della regina e del popolo, che hanno seguito con maggior interesse una partita di scacchi che le vicissitudini delle loro truppe, che ho avuto da un irrecuperabile "Times Literary Supplement", attribuendolo a *Celestino Palomeque* (cabotaggio in Mozambico, Porto Alegre, s. d.), con la sicurezza che nessuno noterà alcuna anomalia metrica"

E' evidente pertanto che la descrizione data da Borges e Bioy sulla storia della caduta di Antananarivo e dei due re sia una loro invenzione, attribuita ad un autore inventato. Ma è anche evidente che probabilmente la notizia sia stata letta in qualche libro o articolo dell'epoca. Non si può pertanto affermare che le notizie siano false, ma piuttosto "riviste" in maniera fantastica dai due scrittori. Resta quindi da capire da chi e da dove le abbiano tratte. Se prendiamo in considerazione i principali lavori sulla storia dei giochi, possiamo vedere che HJR Murray pubblicò la sua "A History of Board Games other than Chess" nel 1952, poco prima pertanto della raccolta di Borges e Bioy, pubblicata per la prima volta nel 1955, ma in scrittura già dal 1953, nella quale riporta, a proposito del Fanorona, che una non meglio identificata *Mrs. Danielli* gli riferisce dell'assedio di Antananarivo nel 1895 e che "la regina e la gente contavano molto di più sul risultato del gioco che su quello delle loro forze armate". Quale che sia la fonte di Murray, la signora Danielli o W. Montgomery, "The Malagasy game of Fanorona" - Antananarivo Annual del 1956, come riporta nel suo lavoro, non è possibile saperlo, ma è comunque una delle prime e più autorevoli notizie circa la storia del Fanorona. Accertato che Borges ha "inventato" la storia, dovremmo ufficializzare quella degli altri autori.

tra. Nel Palazzo della regina ad Antananarivo c'è un tavoliere intagliato nello sgabello che fu del maestro di cerimonie, datato ai primi del Settecento (regno di Andrianampoinimerina). Ad Ambohimanga, 18 km a nord di Antananarivo, c'è un tavoliere scolpito in uno sperone roccioso in un punto elevato che domina la strada principale. Secondo la leggenda, fu fatto realizzare dal re Andianjafi, con l'intento di invitare suo nipote Ramboasalama a fare una partita e spingerlo nel precipizio. Ramboasalama avrebbe rifiutato, venendo per la prima volta sul luogo dopo essere stato incoronato re, per ammirare il panorama della propria capitale.

Numerosi altri Fanorona incisi nella roccia si trovano in diversi luoghi nei dintorni di Tana:

- ad Ambohimalaza (12 km a est di Tana);
- ad Ambatosambatra (12 km a sudest);
- ad Ambatotovory (18 km a est);
- ad Antsahadinta (12 km a sudovest);
- ad Ambohimanambola (8 km a est);
- ad Alasora (5 km a sudest);
- a Mananjara (29 km a nordovest).

Il Fanorona ha tre versioni standard: *Fanoron-Telo* o *Fanoron-bazaha* (Fanorona bianco), *Fanoron-Dimy* o *Fanoron-Dimyand* e *Fanoron-Tsivy*. La differenza tra queste varianti è la dimensione del tavoliere. Fanoron-Telo è giocato su una tavola di 3x3 e la difficoltà di questo gioco può essere paragonata al gioco del tris. Fanoron-Dimy è giocato su una scacchiera 5x5, identica a quella dell'Alquerque, e Fanoron-Tsivy è giocato su una tavola 9x5. Fanoron-Tsivy è il

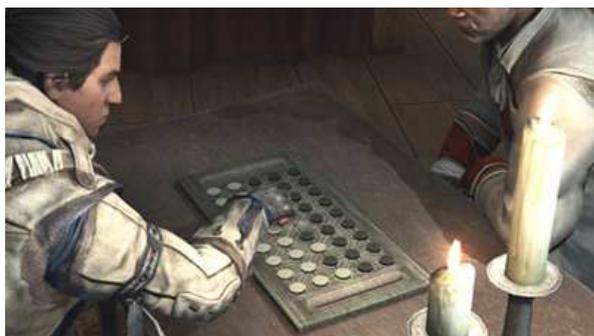
più popolare. Il tavoliere del Fanorona è un parallelogramma rettangolare, diviso in 32 quadrati uguali (4 file di 8). Raggruppando questi, in otto quadrati più grandi, contenenti ciascuno quattro (2x2 di lato), e tracciando le linee diagonali in ciascuno degli otto quadrati, si ottiene un tavoliere regolare per il Fanorona.

Ogni giocatore ha ventidue pezzi ciascuno, bianchi e neri, disposti inizialmente su tutto il tavoliere, che ha la forma di due tavolieri di Alquerque affiancati, tranne il centro. L'obiettivo del gioco è quello di catturare tutti i pezzi avversari. Il gioco finisce in un pareggio, se nessun giocatore riesce in questo.

L'etimologia della parola Fanorona non è chiara. Secondo il *Rev. James Richardson*, nel suo "Dizionario Inglese-Malgascio", pubblicato a Londra nel 1885, deriva da Sorona che significa attizzare, alimentare il fuoco.

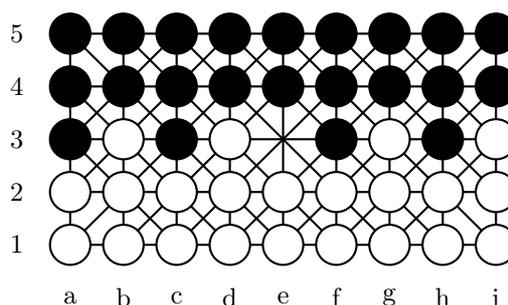
Il Fanorona in Madagascar oggi è organizzato da *Komity Nasionaly Mpandrindra ny Fanorona* - Comitato nazionale per il coordinamento del Fanorona. C'è anche una società di Fanorona internazionale che può essere contattata presso casella postale 729, Bryn Athyn, PA 19009, USA.

Studi effettuati nel 2007 da Maarten Schadd hanno dimostrato che il gioco del Fanorona (giocato su tavoliere di 5x9) termina in pareggio quando entrambi i giocatori giocano in modo ottimale (mosse f2-e3A e d3-e3A portano ad un pareggio). Questo risultato è stato raggiunto da una combinazione di ricerca e da un database sui finali. Le statistiche mostrano che il giocatore che ha la mossa ha un vantaggio e che un pareggio può spesso essere raggiunto a dispetto di avere un minor numero di pezzi rispetto l'avversario.



In alcuni giochi, *Assassin Creed III* e *IV*, *AGON: The Mysterious Codex*, sviluppati per PC, PS3 e Xbox, fra le varie sfide del gioco c'è anche quella di giocare e vincere a Fanorona (ed altri giochi da tavola come Tablut, Dama e Filetto). In *AGON*, in particolare, nel capitolo III, alla fine di ogni capitolo, lo scopo è quello di imparare a giocare e sconfiggere il proprio insegnante, che è un capo tribù del Madagascar, che consegnerà al giocatore un frammento di pietra per proseguire l'avventura. In *Assassin Creed* invece nelle taverne sparse per il gioco si troveranno avversari da sfidare ai mini giochi di fanorona, filetto o dama, per poter accumulare soldi.

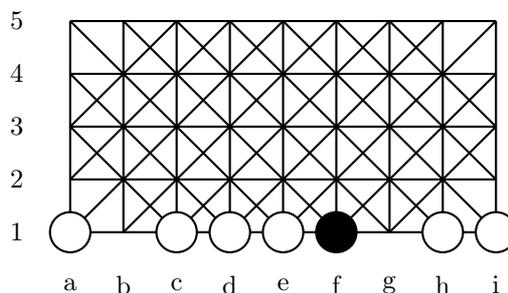
**Materiale**, un tavoliere, detto *lakapanorona*, (pronuncia lakpanourne) e 22 pedine a testa, dette *vato* (pronuncia iva), bianche e nere.



**Scopo**, catturare tutti i pezzi avversari. Se nessuno riesce a catturare tutti i pezzi dell'avversario, la partita è patta.

**Turno**, i giocatori muovono a turno. Il giocatore di turno muove un singolo pezzo, spostandolo in una casella (vertice) adiacente vuota. Le pedine si muovono, come nel Go, sulle intersezioni delle righe. Il movimento può dare luogo a una cattura in due situazioni:

- cattura per accostamento. Si ha quando la casella di arrivo dello spostamento è adiacente a un pezzo avversario. In tal caso, tale pezzo viene catturato. Vengono anche catturati tutti i pezzi avversari adiacenti successivi lungo la direzione di movimento (ovvero tutti i pezzi situati "dopo" il pezzo catturato, in una fila continua). (Il pezzo nero muovendo in G1 cattura i pezzi in H1 e I1).
- cattura per allontanamento. Si ha quando la casella di partenza dello spostamento è adiacente a un pezzo avversario. Questo pezzo viene in tal caso catturato insieme a tutti quelli adiacenti in linea retta procedendo "all'indietro" rispetto al verso del movimento. (Il pezzo nero muovendo in G1 cattura i pezzi in C1, D1 e E1)



Un giocatore che esegue una cattura ha diritto a catturare nuovamente con lo stesso pezzo, cambiando direzione rispetto alla cattura precedente dello stesso turno e senza che tale pezzo torni su un punto che aveva già occupato nello stesso turno. La prima cattura del turno, quando è possibile, è obbligatoria, le seguenti sono facoltative. Un giocatore può pertanto, dopo la prima cattura, non effettuare o effettuare solo una parte di esse, delle successive catture anche se possibili.

I pezzi catturati vengono rimossi dal gioco.

Esistono varianti delle regole, questa è la variante principale.

- I giocatori si alternano, a partire con il bianco.
- Si distinguono due tipi di mosse, di cattura e non di cattura. Una mossa non di cattura è chiamata *paika*.
- Una mossa *Paika* consiste nel muovere una pietra lungo una linea in una intersezione adiacente vuota.
- La cattura è obbligatoria e quindi le mosse con cattura devono essere giocate in preferenza alle mosse *paika*.
- La cattura comporta la rimozione di uno o più pezzi dell'avversario. Si può fare in due modi: (1) per accostamento e (2) per allontanamento.
  - per *accostamento*, se la casella adiacente a quella di arrivo, nella direzione del movimento, è occupata da un pezzo avversario questo viene catturato. Stessa sorte tocca ai pezzi avversari contigui alla catturata nella direzione di movimento.
  - per *allontanamento*, se un pezzo si allontana dalla casella adiacente occupata da un pezzo avversario, sulla stessa linea di movimento, il pezzo viene catturato. Stessa sorte tocca ai pezzi avversari contigui alla catturata nella direzione di movimento.
- Se un giocatore può fare una cattura per accostamento e una per allontanamento allo stesso tempo, può scegliere quale effettuare (una sola cattura).
- Come nella dama, il pezzo che cattura può effettuare ulteriori catture, con queste restrizioni:
  - non è consentito di arrivare alla stessa posizione due volte.
  - non è consentito spostare un pezzo nella stessa direzione della precedente cattura. Questo può accadere se un accostamento segue ad un allontanamento. “Non mangiare ad entrambe le estremità, come una sanguisuga”, dice un proverbio malgascio.
- La cattura è obbligatoria, dopo la prima cattura il giocatore può scegliere se continuare con prese successive.
- La sequenza di cattura può terminare in qualsiasi momento.
- Se non c'è possibilità di cattura si muove un pezzo (mossa *Paika*).

- Fine partita, quando un giocatore ha catturato o immobilizzato tutti i pezzi avversari. In pratica un giocatore perde la partita quando non ha più mosse legali. In caso tutti e due i giocatori non abbiano mosse legali la partita si considera patta.
- Una partita di Fanorona è composta tradizionalmente da due distinte manches. La prima manche, chiamata *Riatra*, ed una seconda manche, chiamata *Vela*, giocata con diverse regole e con un enorme vantaggio per il perdente della prima manche, una specie di penitenza per il giocatore che ha vinto, che permette al giocatore sconfitto di riguadagnare il suo onore. Nella tradizione malgascia, durante la prima parte della vela, il giocatore perdente si comporta come una *buona pecora*, che mangia una grande quantità di cibo senza essere minimamente disturbato.



**Regola della vela**, esistono due tipi di vela: “vela be” e “vela kely” o “vela-maivoiho”. Quale delle due si debba applicare viene deciso dai giocatori all’inizio della partita. Nella *vela be* inizia il giocatore che ha perso <sup>37</sup>, con una disposizione delle pedine uguale alla partita normale (*riatra*), mentre nella *vela kely*, nella disposizione iniziale delle pedine viene tolta la fila posteriore delle pedine del giocatore che ha vinto. Se il giocatore che ha vinto riesce, nonostante lo svantaggio, a vincere anche la fase della vela, si dice che “ha mangiato la vela” (*homam-bela*), liberandosi dalla stessa (*afa-bela*) e potendo riprendere il gioco con una fase normale (*riatra*).

Esistono due tipi di *vela-be*: la “vela miteraka” e la “vela tsy miteraka”. La differenza è che nel primo tipo, in caso che il perdente non riesca a vincere, è soggetto a una penalità ulteriore (*zana-bela*) per poter riprendere il gioco normale, costringendo a vincere un numero consecutivo sempre maggiore di vela (nel caso in cui perda una partita vela la sua penalità sarà aumentata di 1 portando a 2+1=3 il numero di vela che “deve mangiare”). La tradizione malgascia vuole che la grazia fosse concessa (riprendere il gioco normale interrompendo la fase vela) al giocatore battuto

<sup>37</sup>(W. Montgomery, in “The Malagasy Game of Fanorona”, riporta che nella fase della Vela inizia il giocatore che ha vinto.)

a condizione che si inginocchiasse davanti al suo conquistatore e belasse come una pecora (mtbàrareoka), confessando la sua debolezza.

Nella “vela tsy miteraka” invece, nel caso il giocatore non riesca a vincere la fase della vela non è soggetto a nessuna penalità ma continua solamente fino a quando non riesce a vincere.

Nessuna regola ufficiale è stabilita per l’attribuzione dei punti. Solitamente vengono attribuiti 3 punti a chi vince una partita della fase riatra e zero al perdente. Nessun punto in caso di pareggio. 3 punti vengono attribuiti al giocatore che “mangia la vela” nel caso in cui l’avversario perda la fase vela (matin-bela). Nel caso invece, sia il giocatore “che fa mangiare la vela” a vincere, non riceve nessun punto essendo già sollevato dalla sua penalità.

Il vincitore è colui che totalizza un maggior numero di punti fra la fase riatra e la fase vela.

- Il giocatore perdente prende il bianco e muove per primo. Ogni mossa consiste nello spostare un pezzo ad un punto vuoto adiacente, di un solo spazio, lungo le linee del tavoliere. Una mossa paika non è non ammessa.
- Il perdente può catturare solo un pezzo per volta (il più vicino al pezzo mosso).
- Nel corso della vela il vincitore della riatra non può catturare pezzi avversari. La mossa fatta può essere una mossa paika; oppure una mossa che avrebbe normalmente una cattura, ma senza prendere eventuali pezzi. Ogni azione di questo giocatore deve lasciare l’avversario con la possibilità di effettuare una cattura, altrimenti il gioco è perso.
- Dopo la cattura dei 17 pezzi, e quindi quando il vincitore della manche riatra rimane con soli cinque pezzi, il gioco ritorna alle normali regole. Quindi il giocatore che ha perso l’ultima partita deve evitare l’umiliazione di perdere un lotta impari con 22 pezzi contrapposti a cinque! Se il giocatore ci riesce, si dice che abbia mangiato la vela. Il gioco successivo allora ritorna alle normali regole. In caso contrario, lo sventurato perdente deve provare di nuovo a mangiare la vela. Non è così improbabile come sembra per cinque pezzi vincere contro 22. Se il perdente non riesce a vincere la vela per cinque volte consecutive si dice che abbia perso “per sempre”, *tsy afa-bela* in malgascio.

Una partita di campionato si compone di dieci partite ordinarie, più due manche Vela. Due giochi normali sono giocati con ognuno delle cinque possibili mosse di apertura, in modo che ogni giocatore abbia la possibilità di giocare sia Bianco che Nero in ogni apertura. Non vi è alcuna vela dopo un pareggio, così ci sarà un numero variabile di giochi in una partita. I punti sono segnati sia per le partite vinte normali che per la vela. Tradizionalmente un giocatore che non è riuscito a sollevare la vela vincendo una partita è

costretto a leccare il lakabe, il punto centrale della tavola, oppure a mettersi in ginocchio e belare come una pecora.

## Glossario

- lakapanorona, (pronuncia lakpanourne) o fafana o Akalana o lakam-panorona - Tavoliere di gioco
- vato (pronuncia iva) o Vato kely - Pedine di gioco
- Fanoron-Telo o Fanorom-bazaha (Fanorona bianco) - Il gioco su tavoliere 3x3
- Fanoron-Dimy o Fonoron- Dimyand - Il gioco su tavoliere 5x5
- Fanoron-Tsivy - Il gioco classico su tavoliere 9x5
- lakabe o foibeny- il punto centrale della tavola
- Riatra - manche principale di una partita
- Vela - manche di rivincita successiva a quella principale (Riatra) (significa debito) Esistono due tipi di vela: “vela be” e “vela kely”. La prima mossa iniziale di una partita può essere fatta il cinque modi diversi (aperture):
  - Vakyloha: apertura di fronte
  - Havanana: attacco obliquo, variante a destra
  - Havia o Lava: attacco obliquo variante a sinistra
  - Fohy: di lato con presa in avanti
  - Kobaka: di lato con presa posteriore
- manindrona - presa per accostamento
- misintona - presa per allontanamento
- paika o mipaika - mossa senza catturare
- mpifanorona - giocatore di Fanorona
- mifanorona - il verbo giocare a Fanorona
- mihimana - catturare una pedina
- manome hanina - “dare da mangiare” nel senso di mettere una pedina in cattura
- manome vary - “donare il riso” nel senso di mettere una pedina in cattura
- telo noho dimy - posizione di finale partita in cui un giocatore ha tre pedine e l’avversario cinque
- moampihinam-bela - far mangiare la vela (colui che permette di pascolare in libertà)
- homam-bela - mangiare la vela (una povera pecora che non deve essere molestata per un po’ nel suo pascolo)

- afa-bela - liberarsi dalla vela
- matin-bela - viene così detto il giocatore vincente della fase riatra nel caso in cui non riesca a vincere la fase vela.
- tsy afa-bela - non riuscire a vincere una fase vela per cinque volte consecutive.
- lohalaka - le quattro intersezioni agli angoli del tavoliere
- lakas (intersezioni con 8 direzioni). Nell'immaginario del Madagascar, i "lakas" sono simili alle montagne, che dominano il territorio sottostante, vale a dire il gioco da tavolo.
- mtbàrareoka - confessare la propria inferiorità rispetto all'avversario per riprendere il gioco normale e abbandonare la fase vela.

*Fanoron-telo.* Si gioca in due su un tavoliere 3x3. Ogni giocatore possiede tre pedine. Vince chi riesce a formare una fila, ortogonalmente o in diagonale, dei suoi tre pezzi.

Inizialmente il tavoliere è vuoto ed i giocatori, si alternano nella mossa piazzando una propria pedina

in una intersezione vuota. Se durante la fase di apertura nessun giocatore ha formato una linea con le sue pedine, si prosegue la partita muovendo a turno una propria pedina su una casella vuota adiacente, secondo le linee del tavoliere. Non è consentito saltare pedine né proprie né avversarie.

*Fanoron-dimy.* Detto anche – a cinque linee, è considerato il gioco primitivo malgascio. Il tavoliere è di forma quadrata ed è formato da quattro tavoliere di fanoron-telo accoppiati. Ogni giocatore ha 12 pedine disposte sui punti di intersezione del tavoliere. E' considerata la variante per principianti ed è prevista anche la fase vela, ma con 3 pedine contro 12 invece di 5 contro 22 nella versione standard del gioco.

A queste varianti si può aggiungere una variante, che possiamo chiamare a "pezzi non alterni", presentata da <http://ledelirant.fr/>, che prevede una disposizione iniziale diversa. La disposizione dei pezzi differisce infatti per la fila centrale nella quale, invece di essere alternate, le pedine sono disposte tutte sulla parte destra del giocatore, sempre con il punto centrale vuoto. Tale disposizione naturalmente porta ad una diversità evidente di mosse di apertura. Il gioco presenta però le stesse regole di quello standard.

### Riferimenti bibliografici e internet.

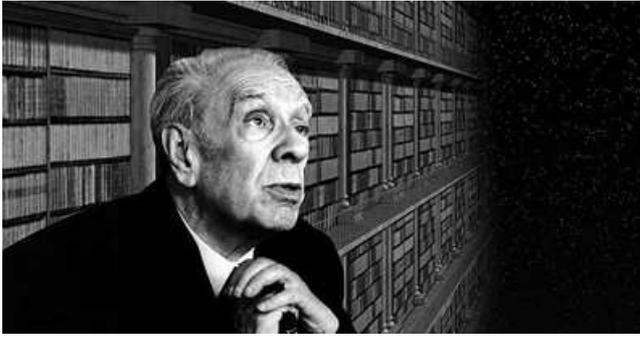
- Bell, R. C. Discovering Old Board Games, pp. 34-35. Aylesbury: Shire Publications Ltd., 1973.
- Bell, R. C. Board and Table Games from Many Civilizations, vol. 2, pp. 24-26. New York: Dover Publishing, Inc., 1979.
- Botermans, J. et al. The World of Games, p. 115. New York: Facts on File, Inc., 1989.
- Murray, H. J. R. A History of Board Games Other than Chess. Oxford: Oxford University Press, 1952.
- Parlett, D. The Oxford History of Board Games, pp. 248-249. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Pritchard, D. Brain Games, pp. 60-65. Harmondsworth: Penguin Books Ltd., 1982
- (1) Jorge Luis Borges & Adolfo Bioy Casares - Cuentos Breves y Extraordinarios, 29/7/1953
- (2) M.P.D. Schadd, M.H.M. Winands, J.W.H.M. Uiterwijk, H.J. van den Herik and M.H.J. Bergsma (2008). "Best Play in Fanorona leads to Draw". New Mathematics and Natural Computation 4 (3): 369-387.
- J. Chauvicourt, S. Chauvicourt. Les Fanorona - Jeu National Malgache: Nouvelle imprimerie de arts graphiques, 1980 - Antananarivo
- W. Montgomery (1886). "The Malagasy Game of Fanorona". The Antananarivo Annual and Madagascar Magazine 10: 148-156.
- <http://ticc.uvt.nl/icga/games/Fanorona/>
- <http://www.mlg-soft-e.com/ReglesFanorona.htm>

### Server on line

- Boardspace.net Real time, against humans or robot players
- Super Duper Games Turn based.
- igGameCenter (real-time)

### Software

- <http://fanorona.thibault.org/android/> (software per android)
- <http://www.mlg-soft-e.com/>



## Borges e gli scacchi.

a cura di Alberto Bertaggia

*Jorge Francisco Isidoro Luis Borges Acevedo* (nome completo) nasce il 24 agosto 1899 a Buenos Aires, Argentina, da una famiglia colta e benestante. Muore in Svizzera, a Ginevra, il 14 giugno 1986. Scrittore, poeta, saggista è ritenuto uno dei più importanti e influenti autori del XX secolo. Il padre, Jorge Guillermo Borges, avvocato e insegnante di psicologia, era di ascendenza per metà spagnola e per metà inglese.

In casa Borges si parlavano entrambe queste lingue e già all'età di 12 anni Jorge Luis leggeva Shakespeare in lingua originale. Nel 1914, a causa di un'infermità agli occhi, il padre, per farsi curare, si trasferì a Ginevra con tutta la famiglia. I viaggi compiuti in Europa a Ginevra (1914) e in Spagna (1919), dove promosse insieme ad altri giovani poeti e scrittori il movimento d'avanguardia dell'ultraismo, costituiscono un'esperienza imprescindibile per la formazione culturale del giovane Borges. Il 4 marzo 1921 Borges torna a Buenos Aires con la famiglia. Qui la sua attività letteraria si intensifica ed egli dà avvio a una serie di importanti collaborazioni con diverse riviste letterarie avanguardiste, come "Sur", fondata e diretta da Victoria Ocampo, sua musa, che incontrò nel 1925 e che sposerà 40 anni dopo, e poi conducendo una esistenza estremamente appartata (nonostante la notorietà presto raggiunta in patria), svolse un'intensa attività critica ed erudita, che si riflette nella progressiva elaborazione del suo stile letterario così originale e ricco di riferimenti culturali.

Ma la cecità incombe sullo scrittore argentino. Borges, che non ha mai goduto di una buona vista, diverrà totalmente cieco a partire dalla fine degli anni '50, non prima di aver visitato la sala operatoria per ben nove volte. Ma questa orrenda malattia viene da lui sorprendentemente utilizzata in senso creativo, la sua potenza visionaria riesce a sfruttare il terribile male, volgendolo in metafora e in materia letteraria. Il culmine di questo processo di "sublimazione" si ha fra il 1933 e il 1934, quando sul piano letterario Borges dà vita a trame che utilizzano la storia come menzogna, come falso, plagio e parodia universale.

Nel 1935 vengono raccolti i racconti pubblicati sulla rivista "Crítica": è la genesi della "Historia universal de la infamia", seguita dalla "Historia de la eternidad", dove Storia e Sapere flirtano per produrre l'improbabile e l'esotico risultato di un trattato

degno di un demiurgo impazzito. Nel 1938 muore l'amatissimo padre di Borges e lo scrittore stesso ha un incidente che lo costringe per parecchio tempo all'immobilità, dopo un attacco di setticemia che ne minaccia gravemente la vita.

Si teme che questa drammatica situazione possa provocare in Borges il terrore di una perdita totale di creatività. Nulla di più falso: negli anni della malattia lo scrittore argentino concepisce alcuni tra i suoi capolavori, "Ficciones", raccolte e pubblicate nel '44, "Pierre Menard, autor del Quijote" (1948), "El Aleph" (1949), "Antiguas Literaturas Germanicas" (1950).

Destituito nel 1946 dal suo ufficio di assistente bibliotecario (da lui ricoperto dal 1937) per aver firmato un manifesto critico contro Perón, alla caduta di questo nel 1955 fu nominato conservatore della Biblioteca centrale di Buenos Aires, incarico da cui si dimise, dopo il ritorno di Perón, nel 1974. Con spirito eminentemente borgesiano, lo scrittore commenta così la nomina: "È una sublime ironia divina ad avermi dotato di ottocentomila libri e, al tempo stesso, delle tenebre".

Nel 1975 comincia a viaggiare per il mondo dopo essersi liberato dagli impegni letterari che lo tenevano legato alla sua città natale, Buenos Aires. Ormai anziano e cieco, dopo la morte dell'amatissima madre Leonor decide di lasciare l'Argentina e di passare gli ultimi anni della sua vita in compagnia di Maria Kodama, sua ex alunna e segretaria, divenuta sua seconda moglie alcune settimane prima della morte, avvenuta a Ginevra per un cancro al fegato. Sulla sua tomba si legge una frase tratta da un poema inglese (X secolo):

- And ne forhtedon na (giammai con timore) -.

Come narratore e poeta egli è famoso sia per i suoi racconti fantastici, in cui ha saputo coniugare idee filosofiche e metafisiche, sovvertendo i concetti di tem-

po e spazio, con i classici temi del fantastico, sia per l'ampia produzione poetica i cui temi ricorrenti sono: il labirinto, il sogno, i libri misteriosi, le biblioteche, i miti nordici, l'infinito, gli scacchi. Borges ha saputo estrarre dai terrori segreti dell'uomo moderno, e dal sempre più ossessivo regno della violenza, una nota di poesia universale, sia che parta liricamente dal paesaggio della sua città, da piccoli fatti di cronaca sapientemente trasfigurati, sia che si levi verso uno spazio assoluto di astrazione e di magia, alimentato dalla ricchissima e un poco stravagante erudizione, che gli permette anche atteggiamenti mistificatori, il cui ultimo scopo è però la scoperta della duplicità di ogni "uso della parola", della sostanziale ambiguità di ogni struttura culturale.

Borges ha lasciato la sua grande eredità in tutti i campi della cultura moderna, e molti sono gli autori che si sono ispirati alle sue opere, come ad esempio gli scrittori *Julio Cortázar*, *Italo Calvino*, *Oswaldo Soriaño*, *Leonardo Sciascia*, *Philip K. Dick*, *Gene Wolfe*. Umberto Eco, nel romanzo "Il nome della rosa" dà il nome di Jorge da Burgos a uno dei protagonisti, che aveva vanamente aspirato alla carica di bibliotecario del convento, chiarendo poi (nelle "postille") che il nome va riferito esplicitamente a Borges. Borges scrive seguendo il fluire di una memoria labirintica e falsata, eludendo i percorsi temporali della razionalità e dimostrando l'inutilità della bussola razionale umana; nelle sue opere egli inserisce citazioni reali e inventate, teorie scientifiche e filosofiche, personaggi irreali e numerosi neologismi.

Egli ha influenzato anche autori di fumetti come *Alan Moore* e *Grant Morrison*, cantautori come *Franco Guccini*, *Roberto Vecchioni* e *Elvis Costello* e artisti come *Luigi Serafini*, autore del Codex Seraphinianus. Nonostante fosse il favorito d'obbligo di ogni edizione del Premio Nobel per la Letteratura, dagli anni Cinquanta in poi fino alla sua morte, l'Accademia di Stoccolma non lo premiò mai, preferendogli di volta in volta autori meno conosciuti e meno popolari. Secondo insistenti voci la ragione va ricercata nelle sue idee politiche; non gli perdonavano infatti le simpatie conservatrici, le idee tradizionali, filo-occidentali e l'atteggiamento refrattario a manifestazioni folcloristiche. Si narra che prima di partire per un viaggio in Cile, su invito del generale Pinochet, per un giro di conferenze e per ritirare una delle 23 lauree Honoris causa di cui fu insignito nella sua vita, venne avvisato del conferimento quasi sicuro del Nobel se avesse rinunciato a quel viaggio. Rispose che allora era un'ottima idea partire. Celebre invece la sua antipatia viscerale per Peron e il suo movimento, cui si devono anche l'incarcerazione della madre e della sorella durante la dittatura. Diverse tappe della sua carriera pubblica sono segnate dal conflitto col peronismo.

*Borges e gli scacchi* (tratto da un articolo di Mauro Ruggiero, pubblicato su: *L'Italia scacchistica* n.1179 - Set/Ott 2005)

"E' l'autore stesso che ricorda che la preoccupazione filosofica fu sua fin da bambino, quando il padre

gli rivelò, con l'aiuto di una scacchiera, i paradossi di Zenone: Achille e la tartaruga, il volo immobile della freccia, l'impossibilità del movimento. Nel prologo a "L'oro delle Tigri" del 1972 infatti dice: "Il mio lettore noterà in alcune pagine l'inquietudine filosofica. Mi appartiene dall'infanzia, da quando mio padre mi rivelò, con l'ausilio di una scacchiera (che era, ricordo, di cedro) la corsa di Achille e della tartaruga"



Da questo passo risulta evidente il profondo significato filosofico che Borges attribuisce agli scacchi che si elevano molto oltre il loro stato di semplice gioco. Il gioco degli scacchi si carica di significati mistici la cui simbologia diventa complessa e multiforme dilatando all'infinito il campo semantico di riferimento. Nell'opera borgesiana, la vita stessa è un'interminabile partita a scacchi le cui indeterminate e imprevedibili possibilità non indicano un libero arbitrio da parte degli uomini ma il loro essere assoggettati ad una volontà superiore incarnata da Dio o dal destino, il cui arbitrio è, forse, a sua volta, condizionato dall'imperscrutabile volere di un altro dio, in un diabolico gioco di scatole cinesi la cui causa prima nella successione causale rimane sconosciuta. Come le azioni umane, anche le mosse possibili su una scacchiera, così come i libri contenuti nella Biblioteca di Babele, uno tra i suoi racconti più conosciuti (*Ficciones*, 1944), sono come gli atomi del mondo e le loro possibili permutazioni; di un numero smisurato, certo, ma pur sempre finito. ("Il numero di tutti gli atomi che compongono il mondo è, benché smisurato, finito; e perciò capace soltanto di un numero finito (sebbene anch'esso smisurato) di permutazioni. In un tempo infinito, il numero delle permutazioni possibili non può non essere raggiunto, e l'universo deve per forza ripetersi").

Il carattere paradossale dell'eternità e dell'infinito, ben si adatta, secondo Borges alle caratteristiche del gioco degli scacchi. Profondo conoscitore della letteratura orientale dalla Cina agli Arabi, lo scritto-

re argentino gioca con le cifre arcane di una mitologia simbolica e letteraria dove gli scacchi rappresentano l'imprecisata dilatazione dello spazio e del tempo e le

**Scacchi** (da *El hacedor* (L'artefice), 1960)

Nel loro angolo austero, i giocatori  
dirigono i lenti pezzi. La scacchiera  
li incatena fino all'alba alla sua severa  
dimensione in cui battaglia due colori.

In essa, le figure incutono religiosi timori:  
la regina armigera, l'omerica torre,  
l'agile cavallo, lo scortato re,  
l'obliquo alfiere e i pedoni aggressori.

Quando i giocatori se ne saranno andati,  
quando anche il tempo li avrà consumati,  
continuerà ancora ad officarsi il rito.

In Oriente scoppiò questa guerra  
il cui teatro è oggi tutta la terra.  
Come l'altro, questo gioco è infinito.

In questa poesia come nella seguente, Borges indica tutti gli elementi del gioco che lo affascinano e, in esse, più che in tutte le altre sue opere in cui sono presenti riferimenti agli scacchi, svela la simbologia di cui il gioco si veste nella sua poetica. Nella prima delle due poesie, Borges descrive i singoli pezzi della scacchiera attribuendo ad essi caratteristiche umane. In questa operazione risulta evidente un certo parallelismo che lo scrittore fa tra il gioco degli scacchi e l'umanità stessa. Lo scenario si apre su quell' "angolo austero" in cui i giocatori governano i lenti pezzi. L'aggettivo attribuito ai pezzi sembra estendersi a tutta la scena in atto, dandone così una prima caratterizzazione di temporalità relativa che si estenderà a tutto il sonetto. La dimensione di atemporalità e aspazialità della prima strofa, trasmette una sensazione di disorientamento; l'impressione di trovarsi in un luogo imprecisato privo di coordinate spazio-temporali dove l'impersonalità dei due giocatori completamente assorti e prigionieri del gioco rivela quelli che sono i veri protagonisti della poesia; i pezzi, che sembrano le uniche cose animate della scena. Questa impersonalità degli scacchisti di Borges è voluta quasi a sottolineare che l'homo ludens della sua poesia non è un uomo in particolare, ma uno stereotipo appartenente ad ogni tempo, luogo e cultura. L'uomo di Borges perde le qualità di homo artifex che il rinascimento aveva conferito all'umanità; egli viene detronizzato dal posto d'onore che si riteneva occupasse nell'universo, per confondersi in esso e incarnarne quasi un accidente determinato da leggi a lui superiori ed imperscrutabili che vanno ben oltre l'apparenza del suo libero arbitrio. La dimensione della scacchiera sembra uscire dal quadrato delle 64 caselle per dilatarsi all'infinito in una prigione senza

infinite e paradossali dimensioni della realtà, come risulta dalla lettura delle due poesie dal titolo appunto, *Ajedrez* (Scacchi).

**Scacchi** (J.L. Borges, *L'artefice*, Rizzoli, Milano, 1963)

I giocatori, nel grave cantone,  
guidano i lenti pezzi. La scacchiera  
fino al mattino li incatena all'arduo  
riquadro dove s'odian due colori.

Raggiano in esso magici rigori  
le forme: torre omerica, leggero  
cavallo, armata regina, re estremo,  
alfiere obliquo, aggressive pedine.

I giocatori si separeranno  
li ridurra' in polvere il tempo, e il rito  
antico trovera' nuovi fedeli.

Accesa nell'oriente, questa guerra  
ha oggi il mondo per anfiteatro.  
Come l'altro, e' infinito questo giuoco.

confini in cui i giocatori sono prigionieri costretti a movimenti meccanici dal volere stesso dei pezzi eterni protagonisti di una battaglia di forze opposte che continuerà anche quando il tempo avrà avuto la meglio sulla loro vita di umani. I giocatori sono burattini i cui burattinai sono gli scacchi. In questa poesia, Borges, oltre a sintetizzare alcuni tra i problemi fondamentali del pensiero occidentale di cui è figlio, dal tema medievale della libertà umana all'incubo di Cartesio, si dimostra conoscitore delle leggende sull'origine del gioco alcune delle quali vogliono che esso sia antico quanto l'umanità e il cui inventore sia stato addirittura Adamo, o altre secondo cui gli scacchi sono ancora più antichi dell'umanità stessa. Interessante è notare che mai, in questa eterna battaglia, nessuno dei due colori ha la meglio sull'altro. In perfetto stile con la filosofia taoista ed eraclitea, Borges crede che i principi opposti siano l'uno dipendente dall'altro e che quindi, non è concepibile che uno possa prevalere sull'altro. Il fine dell'atemporale battaglia è la battaglia stessa che se pur non è eterna, in eterno si ripete. Gli scacchi diventano anche il simbolo del tempo, uno dei temi cari allo scrittore argentino, la cui paradossalità ben si configura con le caratteristiche del gioco. Nell'ultima strofa della poesia, si fa riferimento alle origini storiche del gioco a prescindere dalle leggende. Gli scacchi, nati in oriente, probabilmente in India, anche se non è da escludere che Borges sia sostenitore della tesi di un'origine cinese, si spostano seguendo il cammino del sole prima in Persia e poi, attraverso gli Arabi, in Europa dalla Spagna e dalla Sicilia, fino ai giorni nostri. In quest'ultima strofa, la dialettica del gioco esula i confini della scacchiera per estendersi a tutto il mondo, teatro di una guerra infinita cui quella sulla scacchiera è solo il simbolo.

Jorge Luis Borges, **Scacchi**

II

Vulnerabile re, mobile torre, spietata regina, pedone accorto e sinistro alfiere sul cammino di caselle bianche e nere cercano e combattono la loro battaglia cruenta.

Non sanno che la precisa mano del giocatore dispensa il loro destino, non sanno che un rigore adamantino sottomette il loro arbitrio e il quotidiano.

Ma anche il giocatore è in una voliera (la sentenza è di Omar) su un'altra scacchiera di nere notti e bianchi giorni.

Dio muove il giocatore che gli ordini impartisce. Quale Dio prima di Dio la trama ordisce di polvere e tempo e agonie e sogni?

Anche nella seconda poesia i pezzi della scacchiera vengono qualificati con caratteristiche umane ancora più che nella prima. Non è difficile cedere alla tentazione di dare anche una certa interpretazione politica alle liriche. I vari pezzi possono essere paragonati alle classi sociali sempre presenti nella storia dell'umanità, ciascuna con alcune caratteristiche che la contraddistinguono dalle altre. In effetti, soprattutto nella versione europea del gioco diffusasi in pieno medioevo, la struttura piramidale della gerarchia scacchistica, vede il sovrano, pezzo più importante, e via via le altre classi della società (per esempio l'alfiere, che nella versione indiana del gioco era l'elefante, al-fil, è in inglese bishop, vescovo, ad indicare il clero) fino al pedone, semplice soldato - operaio (dallo spagnolo peòn) combattere fianco a fianco nonostante le differenze, per raggiungere un fine comune. Ma li vede anche soggetti alle stesse regole di vita e di morte, indipendentemente dalla posizione occupata nella scala gerarchica. Ma è nella seconda strofa che Borges, riprendendo il tema accennato nella prima lirica, manifesta quella sua inquietudine-preoccupazione filosofica sulla libertà e il tempo. Adesso i pezzi sembrano quasi perdere quel magico rigore (religioso) descritto precedentemente, per diventare mere figure di legno docili ai disegni e alla volontà dei giocatori, la cui precisa mano ne determina il destino e i giorni. Ma anche il giocatore è prigioniero, su un'altra scacchiera, quella del volere di una divinità che ne limita l'arbitrio e ne determina il destino, come diceva il poeta persiano del XII sec. Omar Khayyam "Noi siamo i pedoni della misteriosa partita a scacchi giocata da Dio. Egli ci sposta, ci ferma, ci respinge, poi ci getta uno a uno nella scatola del nulla." A questo punto il tema centrale della poesia si manifesta con una domanda che insinua un dubbio e che non avrà risposta; una domanda in cui confluiscono i grandi temi della filosofia, della religione e della poesia stessa. Chi è il Dio che prima di Dio dà inizio alla trama? Chi è cioè il giocatore

II

Lieve re, sbieco alfiere, irriducibile donna, pedina astuta, torre eretta, sparsi sul nero e il bianco del cammino cercano e danno la battaglia armata.

Non sanno che è la mano destinata del giocatore a condurre la sorte, non sanno che un rigore adamantino governa il loro arbitrio di prigionieri.

Ma anche il giocatore è prigioniero (Omar afferma) di un'altra scacchiera, di nere notti e di bianche giornate.

Dio muove il giocatore, questi il pezzo. Quale dio dietro Dio la trama ordisce di tempo e polvere, di sogno e d'agonia?

che gioca a scacchi con Dio stesso e la cui scacchiera è l'universo? Borges raffigura in questa lirica l'intero universo come una serie indefinita di scacchiere contenute l'una nell'altra e i cui pezzi sono a loro volta burattini e burattinai di un'altra partita. L'ultima strofa del II sonetto si ricollega all'ultima strofa del primo, dove il mondo è una scacchiera, soggetta a rigide regole, e in cui realtà e gioco si confondono fino a diventare la stessa cosa. Nel saggio *Il fiore di Coleridge* (1), parlando della previsione della profetessa Edda Saemundi, si dice che gli dei, al loro ritorno, dopo la ciclica battaglia in cui la nostra terra perirà, scopriranno abbandonati sull'erba di un nuovo prato, i pezzi degli scacchi con cui stavano giocando prima. Ma anche negli altri racconti i riferimenti al gioco sono numerosi. Ne *Il giardino dei sentieri che si biforcano* (2), nell'elencazione delle caratteristiche del saggio Ts'ui Pen, figura quella di essere stato uno scacchista, e nello stesso racconto è presente la celebre frase che dice che in un indovinello sugli scacchi, scacchi è la parola proibita. Ne *L'immortale* (3), il protagonista del racconto dice di aver giocato molto agli scacchi in un cortile del carcere di Samarcanda. Ne *Il miracolo segreto* (4) vi si narra che lo scrittore praghese Jaromir Hladik, sognò di essere il primogenito di una delle due nobili famiglie che disputavano una partita a scacchi iniziata dai loro antenati molti secoli prima e la cui posta in gioco nessuno ricordava ma che si sapeva essere di enorme importanza e che, al momento della giocata che doveva compiere lui e che non portò a termine, si risvegliò, mentre i carri armati del Terzo Reich entravano a Praga. E ancora, questa volta in *Finzioni* (5), ricordando il genitore, la protagonista riferisce che soleva giocare a scacchi con un conoscente, tacitamente... Gli scacchi sono un gioco dalle innumerevoli variazioni, come lo stesso autore dice, paragonabili forse alle finzioni letterarie; probabilmente anche per questo, come Cervantes, Dante e Shakespeare, anche Borges allude così frequentemente agli scacchi tanto nei saggi,

quanto nei racconti e le poesie. Stretto è infatti, come abbiamo visto, soprattutto il rapporto tra scacchi e poesia nella quale Borges intravede un enigma paragonabile ad un enigma scacchistico: *“Come scacchi misteriosi, la poesia, la cui scacchiera e i cui pezzi mutano come in un sogno e sul quale mi inchinerò dopo essere morto”*. Nella poesia I Giusti, vengono insigniti di questa qualità anche *“Due impiegati che in un caffè del Sud, giocano in silenzio agli scacchi”*. E addirittura uno dei suoi 17 Haiku recita:

*Da quel giorno  
non ho più mosso i pezzi  
sulla scacchiera*



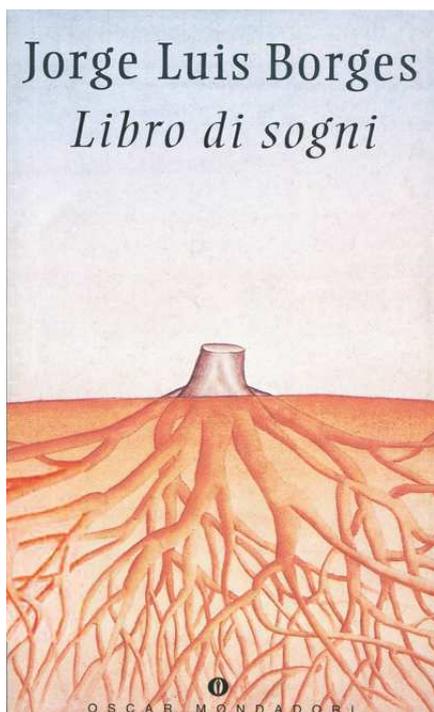
Molti sono ancora, nella vasta opera letteraria dell'Argentino, i passi in cui si parla degli scacchi, e altrettante le possibili interpretazioni della simbologia che essi incarnano. Allegoria del destino, metafora del tempo, immagine della vita... il gioco è senza dubbio una chiave di lettura importante per capire fino in fondo la poetica e l'universo letterario di Jorge Luis Borges, uno scrittore il cui stile e il genio letterario continuano a sedurre i lettori di ogni dove.”

Pertanto si può considerare la parola gioco come una delle chiavi di ingresso del gigantesco edificio che è l'opera di Borges: la letteratura, la pratica della letteratura, come un gioco elaborato.

Bisogna però ricordare che Borges è famoso sia per i suoi racconti fantastici, tanto che oggi l'agget-

tivo “borgesiano” definisce una concezione della vita come storia (fiction), come menzogna, come opera contraffatta spacciata per veritiera (come nelle sue famose recensioni di libri immaginari), in cui ha saputo coniugare idee filosofiche e metafisiche con i classici temi del fantastico (quali: il doppio, le realtà parallele del sogno, i libri misteriosi e magici, gli slittamenti temporali) e di come il poeta e scrittore argentino abbia molto amato i giochi e giocare con la letteratura e con i lettori. Nel 1953 questi coinvolge nel gioco anche un suo collega e carissimo amico: *Adolfo Bioy Casares*. La collaborazione, la stima e l'amicizia fra i due sono fertili e durature. “Borges vive di letteratura” avrà a dire Casares, e Borges non mancherà occasione di lodare l'amico sia come persona che come autore. Insieme scriveranno racconti e raccoglieranno i racconti di altri in antologie... (Antologia della letteratura fantastica, Jorge L. Borges; Silvina Ocampo; Adolfo Bioy Casares). Ma non sempre la distinzione fra le due cose sarà netta. Nel 1953, come si diceva, i due curano un'antologia molto speciale: “Racconti brevi e straordinari”. In essa vengono raccolti dei mini-racconti (alcuni addirittura di poche righe!) degli autori più disparati, i quali sono stati (e saranno in seguito) ispirazione per i lavori di Borges. Oltre ad essere un vero gioiello letterario, quest'antologia tende più di una trappola al lettore: gran parte degli autori e dei titoli citati, infatti, altro non sono che pseudobibbia inventati dai due “curatori”! Nel suo lavoro “Borges”, una sorta di diario dei tanti anni di amicizia con Borges, Adolfo Bioy Casares, riporta, nelle oltre milleseicento pagine dell'edizione argentina, la trascrizione di ogni momento passato in compagnia di Borges dal 1947 al 1989. E' tutto lì: le visioni implacabili di Borges sui suoi contemporanei, lo sviluppo terribile della sua cecità, le sue idee reazionarie. Ma quello che si respira, soprattutto, è il gioco. Gioco che ha influenzato tutta la vita di Borges, tanto che la stessa vita, la sua vita, è stata un gioco. Molti sono stati i tentativi di descrivere l'opera e la vita di Borges, come molti sono i temi ricorrenti dei suoi lavori, di carpirne l'essenza più intima, e molte ipotesi sono state fatte per la sua interpretazione tutte più o meno aderenti l'opera di Borges che è stata estremamente variegata e diversificata. Chi ha visto il lato filosofico, chi la finzione contrapposta alla realtà, chi il tempo e l'eternità. Io credo sia stato anche il gioco come lui stesso dice nella poesia “Borges y yo”: *“E' l'altro, è Borges, quello a cui capitano le cose. Io vado in giro per Buenos Aires e mi fermo, forse oramai meccanicamente, per guardare l'arco di un atrio e la porta a vetri con la griglia; di Borges ho notizie dall'ufficio postale e vedo il suo nome in una terna di professori o in un dizionario biografico. [...] A poco a poco sto cedendogli tutto, per quanto mi sia evidente la sua perversa abitudine di falsificare e di magnificare. Spinoza capì che tutte le cose vogliono la propria conservazione; la pietra vuole essere eternamente pietra e la tigre una tigre. Io devo rimanere in Borges, non in me (ammesso che io sia qualcuno), ma mi riconosco meno*

nei suoi libri che in molti altri o nel laborioso arpeggiare di una chitarra. Alcuni anni or sono ho tentato di liberarmi di lui e sono passato dalle mitologie dei sobborghi ai giochi con il tempo e con l'infinito, ma quei giochi adesso sono di Borges e mi toccherà ideare qualche altra cosa. Così la mia vita è una fuga e perdo tutto e tutto è dell'oblio, o dell'altro. Non so quale dei due scrive questa pagina". O come dice in un'intervista rilasciata alla televisione italiana: "I miei racconti? Sono l'irresponsabile gioco di un timido che non ebbe coraggio di scrivere racconti e che si divertì nel falsificare e nel tergiversare (talvolta senza alcuna giustificazione estetica) storie altrui."



Finiamo con un'altra antologia curata da Borges in cui egli gioca con il lettore. Ne "Il libro di sogni" (1976), troviamo un brano intitolato "Der Traum ein Leben", scritto da un certo Francisco Acevedo (che sono parte del nome completo di Borges) e tratto dalla di lui opera "Memorias de un bibliotecario" con tanto di data: 1955. È tutto plausibile e non abbiamo motivo di dubitare delle informazioni che Borges ci dà... peccato invece che sia tutto inventato di sana pianta! Lo rivela María Esther Vázquez, allieva ed amica di lunga data, nel suo libro intervista "Colloqui con Borges" (1982): il testo riportato nel "Libro dei sogni" è scritto dal maestro argentino di suo pugno e racconta un sogno che aveva fatto e che vedeva il proprio nipotino protagonista.

Borges è stato un ammiratore della cultura orientale, tanto che era anche amante del gioco del Go, per il quale scrisse alcuni versi, mentre ne "Il giardino dei sentieri che si biforcano" ha dato un forte tema orientale.

Il racconto "L'accostamento di Almotasim" di Borges, contenuto in Finzioni, ha ispirato un gioco per PC, Fiction, ancora in fase di sviluppo (è una pre-alpha di 'Somewhere' ma anche una avventura

indipendente e complementare di Somewhere). Fictions è un indie game sperimentale realizzato da un collettivo di sviluppatori e designer sparso per il mondo. Il team si chiama Oleominugs ed è composto da Dhruv, studente di design in India, il programmatore Kevin Vargas (Los Angeles) e Austin alle animazioni (Detroit). La versione beta è scaricabile da:

<http://oleominugs.tumblr.com/post/74072669135/fictions-is-a-small-exploration-and-stealth-game>

La storia di Borges è un esame di un libro immaginario chiamato "L'accostamento di Almotasim". Questo libro immaginario è stato scritto a Bombay da un autore immaginario chiamato Mir Bahadur Ali, e dispone di un protagonista senza nome che viaggia attraverso l'India alla ricerca di un mitico uomo chiamato Al-Mu'tasim.

(1) Tratto da: Altre Inquisizioni - Il fiore di Coleridge (1952)

Il secondo testo cui farò ricorso è un romanzo che Wells progettò nel 1887 e riscrisse sette anni dopo, nell'estate del 1894. La prima versione s'intitolò The chronic Argonauts (in questo titolo poi soppresso, chronic ha il valore etimologico di temporale); quella definitiva, The time machine. Wells, in tale romanzo, continua e riforma un'antichissima tradizione letteraria: la previsione di fatti futuri. Isaia vede la desolazione di Babilonia e la restaurazione d'Israele; Enea, il destino militare dei suoi discendenti, i romani; la profetessa della Edda Saemundi, il ritorno degli dèi che, dopo la ciclica battaglia in cui la nostra terra perirà, scopriranno, abbandonati nell'erba d'un nuovo prato, i pezzi degli scacchi con i quali un tempo giocarono... Il protagonista di Wells, a differenza di tali spettatori profetici, viaggia fisicamente nel futuro. Torna esausto, polveroso e malconcio; torna da una remota umanità che s'è biforcata in specie che si odiano (gli oziosi eloi, che abitano in palazzi diruti e in giardini in rovina; i sotterranei e nittalopi morlocks, che si alimentano dei primi); torna con le tempie incanutite e porta dal futuro un fiore appassito. Tale la seconda versione dell'immagine di Coleridge. Più incredibile di un fiore celestiale o del fiore di un sogno è questo fiore futuro, contraddittorio fiore i cui atomi ora occupano altri luoghi e non si sono ancora combinati insieme.

(2) Tratto da: Finzioni - Tlön, Uqbar, Orbis Tertius (1944)

II

All'Hotel de Adrogué, tra i caprifogli effusivi e il fondo illusorio degli specchi, sussiste ancora un qualche ricordo limitato e decrescente di Herbert Ashe, ingegnere dei Ferrocarriles del Sur. In vita, come tanti inglesi, aveva patito d'irrealtà; morto, non è nemmeno più il fantasma che era stato. Alto, disincantato, la sua stanca barba rettangolare era stata rossa. Pare che fosse vedovo, senza figli. Ogni anno

o due andava in Inghilterra: per visitare (a quanto giudico da fotografie che ci mostrò) una meridiana e alcuni roveri. Mio padre aveva stretto con lui (ma il verbo è eccessivo) una di quelle amicizie inglesi che cominciano con l'escludere la confidenza e prestissimo omettono la conversazione; solevano scambiarsi libri, e periodici; solevano affrontarsi, taciturnamente, agli scacchi ... Lo ricordo nell'atrio dell'albergo, con un libro di matematica in mano, guardando a volte i colori irrecuperabili del cielo. Una sera, stavamo parlando del sistema di numerazione duodecimale (in cui il dodici si scrive dieci); Ashe mi disse che stava traducendo non so che tavole duodecimali in tavole sessagesimali (in cui sessanta si scrive dieci). Aggiunse che questo lavoro gli era stato affidato da un norvegese a Rio Grande do Sul. Otto anni che lo conoscevamo, e non ci aveva mai detto di essere stato.

[...] Il contatto con Tlön, l'assuefazione ad esso hanno disintegrato questo mondo. Incantata dal suo rigore, l'umanità dimentica che si tratta d'un rigore di scacchisti, non di angeli. È già penetrato nelle scuole l'"idioma primitivo" (congetturale) di Tlön; e l'insegnamento della sua storia armoniosa (e piena di episodi commoventi) ha già obliterato quella che presiedette alla mia infanzia: già, nelle memorie, un passato fittizio occupa il luogo dell'altro, di cui nulla sapevamo con certezza ... neppure se fosse falso. Sono state riformate la numismatica, la farmacologia e l'archeologia. Suppongo che la biologia e le matematiche attendano anch'esse il proprio avatar ... Una sparsa dinastia di solitari ha cambiato la faccia del mondo. I lavori continuano. Se le nostre previsioni non errano, tra un centinaio d'anni qualcuno scoprirà i cento volumi della seconda Encyclopaedia di Tlön.

Tratto da: Finzioni - Pierre Menard, autore del Chisciotte (1944)

[...] Ho detto che l'opera visibile di Menard è facilmente enumerabile. Esaminati con zelo gli archivi personali del poeta, ho potuto stabilire che essa comprende gli scritti seguenti:

a) un sonetto simbolista pubblicato due volte (con varianti) dalla rivista "La conqu" (numeri di marzo e di ottobre del 1899);

b) una monografia sulla possibilità di compilare un dizionario poetico di concetti che non siano sinonimi o perifrasi di quelli che informano il linguaggio comune, "ma oggetti ideali creati secondo una convenzione, e destinati essenzialmente alle necessità poetiche" (Nîmes 1901);

c) una monografia su "certe connessioni e affinità del pensiero di Descartes, di Leibniz e di John Wilkins" (Nîmes 1903);

d) una monografia sulla Caratteristica universalis di Leibniz (Nîmes 1904);

e) un articolo tecnico sulla possibilità di arricchire il gioco degli scacchi eliminando uno dei pedoni di torre. Menard propone, raccomanda, discute, e finisce per rigettare questa innovazione;

f) una monografia sull'Ars magna generalis di Raimondo Lullo (Nîmes 1906);

g) una traduzione con prefazione e note del Libro de la invención liberal y arte del juego del axedrez di Ruy López de Segura (Paris 1907);

h) appunti per una monografia sulla logica simbolica di George Boole;

Tratto da: Finzioni - Esame dell'opera di Herbert Quain (1944)

[...] A distanza di sette anni, m'è impossibile recuperare i dettagli dell'azione; ma eccone il piano generale, quale l'impoveriscono (quale lo purificano) le lacune della mia memoria. V'è un indecifrabile assassinio nelle pagine iniziali, una lenta discussione nelle intermedie, una soluzione nelle ultime. Poi, risolto ormai l'enigma, v'è un paragrafo vasto e retrospettivo che contiene questa frase: "Tutti credettero che l'incontro dei due giocatori di scacchi fosse stato casuale".

Questa frase lascia capire che la soluzione è erronea. Il lettore, inquieto, rivede i capitoli sospetti e scopre un'altra soluzione, la vera. Il lettore di questo libro singolare è più perspicace dei detective.

Tratto da: Finzioni - Il giardino dei sentieri che si biforcano (1944)

[...] Stephen Albert mi osservava, sorridente. Era (l'ho già detto) molto alto, di tratti affilati, con occhi grigi e barba grigia. V'era in lui qualcosa del sacerdote e anche del marinaio; mi disse poi d'essere stato missionario a Tientsin "prima di aspirare a sinologo".

Ci sedemmo; io su un divano lungo e basso, lui di spalle alla finestra e a un alto orologio circolare. Calcolai che il mio inseguitore non sarebbe arrivato prima di un'ora. La mia irrevocabile determinazione poteva aspettare.

- Strano destino quello di Ts'ui Pên, - disse Stephen Albert. -

Governatore della sua provincia natale, dotto in astronomia, in astrologia e nell'interpretazione infaticabile dei libri canonici, scacchista, famoso poeta e calligrafo: tutto abbandonò per comporre un libro e un labirinto. Rinunciò ai piaceri dell'oppressione, dell'ingiustizia, del letto numeroso, dei banchetti e anche dell'erudizione, e si chiuse per tredici anni nel Padiglione della limpida Solitudine. Alla sua morte, i suoi eredi non trovarono che manoscritti caotici. La famiglia, come lei forse non ignora, volle darli alle fiamme; ma il suo esecutore testamentario - un monaco taoista o buddista - insistette per la pubblicazione.

[...] Da quell'istante, sentii intorno a me e in me, nel mio corpo oscuro, un'invisibile, intangibile pullulare. Non il pullulare dei divergenti, paralleli e finalmente coalescenti eserciti, ma un'agitazione

più inaccessibile, più intima, e che coloro, in qualche modo, prefiguravano. Albert proseguì.

- Non credo che il suo illustre antenato giudicasse oziose queste varianti. Non giudico inverosimile che sacrificasse tredici anni dell'infinita esecuzione d'un esperimento retorico. Nel suo paese, il romanzo è un genere subalterno; a quel tempo era un genere disprezzato. Ts'ui Pên fu romanziere geniale, ma fu anche un uomo di lettere che non si considerò, indubbiamente, semplice romanziere. La testimonianza dei suoi contemporanei proclama - e bene le conferma la sua vita - le sue tendenze metafisiche, mistiche. La controversia filosofica ha gran parte nel suo romanzo. So che, di tutti i problemi, nessuno l'inquietò né lo travagliò più dell'abissale problema del tempo. Ebbene, questo è l'unico problema di cui non sia mai questione nelle pagine del Giardino. La stessa parola che significa tempo non vi ricorre mai, in nessun caso. Come spiega lei questa volontaria omissione?

Proposi varie soluzioni, tutte insufficienti. Le discutemmo. Alla fine, Stephen Albert mi disse:

- In un indovinello sulla scacchiera, qual è l'unica parola proibita?

Riflettei un momento e risposi:

- La parola scacchiera.

- Precisamente, - disse Albert. - Il giardino dei sentieri che si biforcano è un enorme indovinello, o parabola, il cui tema è il tempo: è questa causa recondita a vietare la menzione del suo nome. Omettere sempre una parola, ricorrere a metafore inette e a perifrasi evidenti, è forse il modo più enfatico di indicarla. È il modo tortuoso che preferì, in ciascun meandro del suo infaticabile romanzo, l'obliquo Ts'ui Pên. Ho confrontato centinaia di manoscritti, ho corretto gli errori introdotti dalla negligenza dei copisti, ho congetturato il piano di questo caos, ho ristabilito, o creduto di ristabilire, l'ordine primitivo, ho tradotto l'opera intera: non vi ho incontrato una sola volta la parola tempo. La spiegazione è ovvia. Il giardino dei sentieri che si biforcano è una immagine incompleta, ma non falsa, dell'universo quale lo concepiva Ts'ui Pên. [...]

(3) Tratto da: L'Aleph - L'immortale (1949)

Percorsi nuovi regni, nuovi imperi. Nell'autunno del 1066 militai sul ponte di Stamford, non ricordo più se nelle file di Harold, che non tardò a trovare il suo destino, o in quelle dell'infausto Harald Hardrada che si conquistò sei piedi di terra inglese, o poco più. Nel settimo secolo dell'Egira, nel sobborgo di Bulaq, trascrissi con lenta calligrafia, in un idioma che ho dimenticato, in un alfabeto che ignoro, i sette viaggi di Sinbad e la storia della Città di Bronzo. In un cortile del carcere di Samarcanda ho giocato lungamente agli scacchi. A Bikanir ho professato l'astrologia, e così in Boemia. Nel 1638 mi trovai a Kolozsvár e poi a Leipzig. Ad Aberdeen, nel 1714, mi sottoscrissi ai sei volumi dell'Iliade di Pope; so che li lessi con diletto. Intorno al 1729 discussi l'origine di quel poema con un professore di retorica, chiamato, credo, Giam-

battista; le sue ragioni mi parvero inconfutabili. Il quattro ottobre del 1921, il Patna, che mi portava a Bombay, dovette gettar l'ancora in un porto della costa eritrea. Scesi a terra; ricordai altre mattine, antichissime, trascorse anch'esse di fronte al Mar Rosso quand'ero tribuno di Roma e la febbre, la magia e l'inazione consumavano i soldati. Alla periferia della città vidi un corso d'acqua limpida; ne bevvi, spinto dall'abitudine. Mentre risalivo la riva, un albero spinoso mi lacerò il dorso della mano. L'insolito dolore mi parve acutissimo. Incredulo, silenzioso e felice, contemplai il prezioso formarsi d'una lenta goccia di sangue. Sono di nuovo mortale, mi ripetei, sono di nuovo simile a tutti gli uomini. Quella notte dormii fino all'alba.

(4) Tratto da: Finzioni - Il miracolo segreto (1944)

The story is well known of the monk who, going out into the wood to meditate, was detained there by the song of a bird for three hundred years, which to his consciousness passed as only one hour  
Newmann, A grammar of assent, nota III.

La notte del 14 marzo 1939, in un appartamento della Zeltnergasse di Praga, Jaromir Hladik, autore dell'inconclusa tragedia I nemici, di una Vendicazione dell'eternità e di un esame delle indirette fonti ebraiche di Jacob Boehme sognò una lunga partita a scacchi. Non la disputavano due persone, ma due famiglie illustri; la partita era cominciata molti secoli prima; nessuno ricordava quale fosse la posta, ma si mormorava che fosse enorme e forse infinita; i pezzi e la scacchiera stavano in una torre segreta; Jaromir (nel sogno) era il primogenito d'una delle famiglie ostili; agli orologi suonava l'ora d'una mossa che non poteva più essere ritardata; il sognatore correva per le sabbie d'un deserto piovoso e non riusciva a ricordare le figure né le leggi del gioco degli scacchi. Qui si svegliò. Cessò il fracasso della pioggia e dei terribili orologi. Un rumore ritmico e unanime, intramezzato da qualche voce di comando, saliva dalla Zeltnergasse. Era l'alba; le blindate avanguardie del Terzo Reich entravano a Praga.

(5) Tratto da: L'Aleph - Emma Zunz (1952)

Tratto da: L'Aleph - Lo Zhair (1952)

Svoltai; l'angolo oscuro m'indicò, da lontano, che la mesquita era chiusa. In via Belgrano presi un tassi; insonne, invasato, quasi felice, pensai che nulla è meno materiale del denaro, giacché qualsiasi moneta (una moneta da venti centesimi, ad esempio) è, a rigore, un repertorio di futuri possibili. Il denaro

è un ente astratto, ripetei, è tempo futuro. Può essere un pomeriggio in campagna, può essere musica di Brahms, può essere carte geografiche, può essere giuoco di scacchi, può essere caffè, pu essere le parole di Epitteto, che insegnano il disprezzo dell'oro; è un Proteo più versatile di quello dell'isola Pharos. E' tempo imprevedibile, tempo di Bergson, non tempo rigido dell'Isiam o del Portico. I deterministi negano che ci sia al mondo un solo fatto possibile, id est un fatto che sia potuto accadere; una moneta simboleggia il libero arbitrio. (Non sospettavo che tali pensieri erano nient'altro che un artificio contro lo Zahir e una prima manifestazione del suo demoniaco influsso.) M'addormentai dopo un tenace cavillare, ma sognai d'essere le monete custodite da un grifone.

Tratto da: La cifra (1981)

I giusti

Un uomo che coltiva il suo giardino, come voleva Voltaire.

Chi è contento che sulla terra esista la musica.

Chi scopre con piacere una etimologia.

Due impiegati che in un caffè del Sud giocano in silenzio agli scacchi.

Il ceramista che premedita un colore e una forma.

Il tipografo che compone bene questa pagina che forse non gli piace.

Una donna e un uomo che leggono le terzine finali di un certo canto.

Chi accarezza un animale addormentato.

Chi giustifica o vuole giustificare un male che gli hanno fatto.

Chi è contento che sulla terra ci sia Stevenson.

Chi preferisce che abbiano ragione gli altri.

Tali persone, che si ignorano, stanno salvando il mondo.

Jorge Luis Borges

(dal libro "La cifra")

Tratto da: Elogio dell'ombra (1969)

Le cose

Le monete, il bastone, il portachiavi, la pronta serratura, i tardi appunti che non potranno leggere i miei scarsi giorni, le carte da giuoco e gli scacchi, un libro e tra le pagine appassita la viola, monumento d'una sera di certo inobliabile e obliata, il rosso specchio a occidente in cui arde illusoria un'aurora. Quante cose, atlanti, lime, soglie, coppe, chiodi, ci servono come taciti schiavi, senza sguardo, stranamente segrete! Dureranno più in là del nostro oblio; non sapran mai che ce ne siamo andati

Tratto da: L'altro, lo stesso - Un'altra poesia dei doni (1964)

Ringraziare voglio il divino

labirinto degli effetti e delle cause

per la diversità delle creature

che compongono questo singolare universo,

per la ragione, che non cesserà di sognare

un qualche disegno del labirinto,

per il viso di Elena e la perseveranza di Ulisse,

per l'amore, che ci fa vedere gli altri

come li vede la divinità,

per il saldo diamante e l'acqua sciolta,

per l'algebra, palazzo dai precisi cristalli,

per le mistiche monete di Angelus Silesius,

che forse decifrò l'universo,

per lo splendore del fuoco

che nessun essere umano può guardare senza uno stupore antico,

per il mogano, il cedro e il sandalo,

per il pane e il sale,

per il mistero della rosa

che prodiga colore e non lo vede,

per certe vigilie e giornate del 1955,

per i duri mandriani che nella pianura

aizzano le bestie e l'alba,

per il mattino a Montevideo,

per l'arte dell'amicizia,

per l'ultima giornata di Socrate,

per le parole che in un crepuscolo furono dette

da una croce all'altra,

per quel sogno dell'Islam che abbracciò

mille notti e una notte,

per quell'altro sogno dell'inferno,

della torre del fuoco che purifica,

e delle sfere gloriose,

per Swedenborg,

che conversava con gli angeli per le strade di

Londra,

per i fiumi segreti e immemorabili

che convergono in me,

per la lingua che, secoli fa, parlai nella

Northumbria,

per la spada e l'arpa dei sassoni,

per il mare, che è un deserto risplendente

e una cifra di cose che non sappiamo,

per la musica verbale dell'Inghilterra,

per la musica verbale della Germania,

per l'oro, che sfolgora nei versi,

per l'epico inverno,

per il nome di un libro che non ho letto: Gesta

Dei per Francos,

per Verlaine, innocente come gli uccelli,

per il prisma di cristallo e il peso d'ottone,

per le strisce della tigre,

per le alte torri di San Francisco e dell'isola di

Manhattan,

per il mattino nel Texas,

per quel sivigliano che stese l'Epistola Morale,

e il cui nome, come egli avrebbe preferito, ignoriamo,

per Seneca e Lucano, di Cordova,

che prima dello spagnolo scrissero  
tutta la letteratura spagnola,  
per il geometrico e bizzarro gioco degli scacchi,  
per la tartaruga di Zanone e la mappa di Royce,  
per l'odore medicinale degli eucalipti,  
per il linguaggio, che può simulare la sapienza,  
per l'oblio, che annulla o modifica il passato,  
per la consuetudine,  
che ci ripete e ci conferma come uno specchio,  
per il mattino, che ci procura l'illusione di un  
principio,  
per la notte, le sue tenebre e la sua astronomia,  
per il coraggio e la felicità degli altri,  
per la patria, sentita nei gelsomini  
o in una vecchia spada,  
per Whitman e Francesco d'Assisi, che scrissero  
già questa poesia,  
per il fatto che questa poesia è inesauribile  
e si confonde con la somma delle creature  
e non arriverà mai all'ultimo verso  
e cambia secondo gli uomini,  
per Frances Haslam, che chiese perdono ai suoi  
figli  
perché moriva così lentamente,  
per i minuti che precedono il sonno,  
per il sonno e la morte,  
quei due tesori occulti,  
per gli intimi doni che non elenco,  
per la musica, misteriosa forma del tempo.

Tratto da: Finzioni - Esame dell'opera di Herbert Quain (1935)

Deploro di aver prestato a una signora, irreveribilmente, il primo che pubblicò. Ho già detto che si tratta d'un romanzo poliziesco, The God of the Labyrinth; posso aggiungere che l'editore lo mise in vendita negli ultimi giorni del novembre 1933. (...) A distanza di sette anni, m'è impossibile recuperare i dettagli dell'azione; ma eccone il piano generale, quale l'impovertiscono (quale lo purificano) le lacune della mia memoria. V'è un indecifrabile assassinio nelle pagine iniziali, una lenta discussione nelle intermedie, una soluzione nelle ultime. Poi, risolto ormai l'enigma, v'è un paragrafo vasto e retrospettivo che contiene questa frase: "Tutti credettero che l'incontro dei due giocatori di scacchi fosse stato casuale". Questa frase lascia capire che la soluzione è erronea. Il lettore, inquieto, rivede i capitoli sospetti e scopre un'altra soluzione, la vera. Il lettore di questo libro singolare è più perspicace del detective.

Tratto da: Altre conversazioni con Osvaldo Ferrari (1989)

Borges raccontò nel suo Altre conversazioni che la preoccupazione filosofica fu sua fin da bambino, quando il padre gli rivelò, con l'aiuto di una scacchiera, i paradossi di Zenone: Achille e la tartaruga,

il volo immobile della freccia, l'impossibilità del movimento. Scrive così:

"Si supponga che si tratti di una torre; prima che giunga alla casa della torre avversaria dovrà passare per quella del re. Ma prima di passare per la casa del re dovrà passare per la casa dell'alfiere e poi per quella del cavallo. Ora, se una retta è fatta di un numero infinito di punti, se qualunque linea - quella che attraversa questo tavolo o quella che va di qui alla luna - consta di un numero infinito di punti, se ne deduce che lo spazio è infinitamente divisibile e il mobile non raggiunge mai la meta, perché avrà sempre un punto intermedio da superare."

Tratto da: L'altro, Lo stesso (1964)

#### PROLOGO

La radice del linguaggio è irrazionale e di carattere magico. Il danese che articolava il nome di Thor o il sassone che pronunciava quello di Thunor non sapevano se quelle parole significassero il dio del tuono o lo strepito che tiene dietro al lampo. La poesia vuole tornare a quell'antica magia. Senza leggi prefissate, essa opera in modo esitante e temerario, come se camminasse nell'oscurità. Misterioso gioco di scacchi la poesia, la cui scacchiera e i cui pezzi cambiano come in un sogno e sul quale mi chinerò quando sarò morto.

Tratto da L'altro, lo stesso (1964)

Matteo, XXV, 30

Il primo ponte di Costituzione e ai miei piedi frastuoni di treni che intrecciavano labirinti di ferro.

Fumo e fischi scalavano la notte, che d'un tratto fu il Giudizio Universale. Dall'orizzonte invisibile

e dal centro del mio essere, una voce infinita disse queste cose (queste cose, non queste parole, che sono la mia povera traduzione temporale di una sola parola):

- Stelle, pane, biblioteche orientali e occidentali, carte da gioco, scacchiere, gallerie, lucernari e scantinati,

un corpo umano per vagare attraverso la terra, unghie che crescono nella notte, nella morte, ombra che scorda, concitate scacchiere che moltiplicano,

pendici della musica, la più docile fra le forme temporali,

frontiere del Brasile e dell'Uruguay, palafreni e mattine,

un peso di bronzo e un esemplare della Saga di Grettir,

algebra e fuoco, l'impeto guerresco di Junín nel tuo sangue,

giornate più gremite di Balzac, l'effluvio della madreseiva,

amore e viglie d'amore e ricordi intollerabili,

il sogno come un tesoro interrato, il munifico  
azzardo  
e la memoria, che l'uomo non ravvisa senza  
vertigine,  
tutto ciò ti fu elargito e per giunta  
il nutrimento antico degli eroi:  
la slealtà, lo sbaraglio, l'umiliazione.  
Invano ti fu elargito l'oceano,  
invano il sole, che videro gli attoniti occhi di  
Whitman:  
logorasti gli anni tuoi e ti logorarono,  
ma ancora non ha redatto il poema.



#### IL "GO"

Oggi, nove settembre 1978  
ho preso in palmo di mano un piccolo disco  
dei trecento sessantuno che necessitano  
per il gioco astrologico del go,  
altro gioco di scacchi dell'Oriente.  
È più antico della più antica scrittura  
e la scacchiera è una mappa dell'universo.  
Le sue varianti nere e bianche  
esauriranno il tempo.  
In essa gli uomini possono smarrirsi  
come nell'amore e nel giorno.  
Oggi, nove settembre 1978,  
io, che sono ignorante di molte cose,  
so che ne ignoro una di più,  
e ringrazio i miei numi  
per la rivelazione di un labirinto  
che non sarà mai mio.

Tratto da: Il libro di sabbia - Utopia di un uomo  
che è stanco (1975)

"Compiuti i cent'anni, l'individuo può fare a meno  
dell'amore e dell'amicizia. I mali e la morte involon-  
taria non sono più una minaccia. Coltiva qualche  
arte, la filosofia, la matematica, oppure gioca una  
solitaria partita a scacchi. Quando vuole, si uccide.  
Padrone della sua vita, l'uomo lo è anche della sua  
morte".

"E una citazione?" gli domandai.

"Certo. Ormai non ci restano altro che citazioni.  
La lingua è un sistema di citazioni".

"E la grande avventura del mio tempo, i viaggi  
nello spazio?" gli chiesi.

"Ormai sono secoli che abbiamo rinunciato a que-  
gli spostamenti, che furono davvero ammirevoli. Non  
siamo mai potuti evadere da un qui e da un ora".

Con un sorriso, aggiunse:

"Inoltre, ogni viaggio è nello spazio. Andare da  
un pianeta all'altro è come andare da qua alla fatto-  
ria di fronte. Quando lei è entrato in questa stanza,  
stava compiendo un viaggio nello spazio".

"E vero" risposi. "Si parlava anche di sostanze  
chimiche e di specie zoologiche".

L'uomo ora mi voltava le spalle e guardava oltre i  
vetri. Fuori, la pianura era bianca di neve silenziosa  
e di luna.

Tratto da: Il parlamento, in "Il libro di sabbia"  
(1975)

"Quando ero giovane, mi attiravano i tramonti, le  
periferie e l'infelicità: adesso, le mattinate in centro e  
la serenità. Non gioco più a essere Amleto. Mi sono  
iscritto al partito conservatore e a un circolo di scac-  
chi, che frequento di solito come spettatore, a volte  
distratto"

Tratto da: Letterature germaniche medioevali  
(1966) (con María Esther Vázquez)

Il Serpente del Mondo (Midgardorm), sepolto nel  
mare, circonda, mordendosi la coda, la terra, lotta  
con Thor, che finalmente gli dà la morte. Gli dèi  
lottano contro i giganti glaciali. I giganti vogliono  
scalare il cielo salendo dall'arcobaleno, che si rompe.  
Il sole si oscurò, la terra affonda nel mare, dal cielo  
cadono le chiare stelle. La sibilla fa un ultimo sforzo  
e vede la terra che risorge e gli dèi che erano tornati  
alla prateria, come all'inizio, e ritrovano i pezzi degli  
scacchi nel pascolo e parlano delle battaglie che sono  
state.

A seguito di alcuni pezzi di poesia anglosassone,  
Edda è essenzialmente precedente, e riscatta l'essenza  
della mitologia pagana appena toccata dal cristiane-  
simo. Prova degli dei ed eroi. A differenza dei lenti  
elegiaci, i poeti anonimi di Edda sono veloci ed ener-  
gici; frequentano la disperazione e la rabbia, ma non  
la malinconia. La Vóluspa o Profezia della Sibilla è  
una delle opere più ambiziose e felicemente compiute  
della letteratura. Si tratta di una cosmogonia ed è  
anche un'apocalisse. Un dio, Odino, interroga una

Sibilla morta, che resuscita e racconta la storia del mondo. È una scena di negromanzia o la divinazione dai morti, come l'undicesimo libro dell'Odissea. Questa splendida visione comprende le origini e le finalità; nulla si dice del presente, o del destino degli uomini. Presa dal tragico splendore delle battaglie dei giganti e degli dei, la Sibilla si dimentica dell'umanità e del suo destino. Per la prima volta si parla di Crepuscolo degli Dei e della nave, che è fatta con le unghie dei morti, e dei giganti che attraversano l'arcobaleno rompendolo e dei lupi che divorano la luna e il sole. Odino e Thor muoiono ma negli ultimi versi risorgono dalle acque della terra e gli dei ritornano nella prateria, come prima, e ritrovano i pezzi

di gioco degli scacchi e parlano delle guerre che furono. Il passaggio suggerisce una ripetizione ciclica della storia. Il concetto di un universo che opera su cicli analoghi e ascendenti è tipico della cosmogonia Indostana; il concetto di un universo che si svolge in cicli identici, in cui gli stessi individui all'infinito rinascono e si incontrano la stessa sorte era la dottrina dei pitagorici e stoici<sup>38</sup>.

<http://www.miborges.com.ar/> (cronologia della sua vita)

[http://terebess.hu/english/haiku/borges\\_it.html](http://terebess.hu/english/haiku/borges_it.html) (Haiku)

*Il fogliaccio degli astratti* viene creato utilizzando il programma di scrittura

**L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X**

*Per le migliori parole i migliori caratteri.*

Per maggiori informazioni:



[www.guitex.org](http://www.guitex.org)

<sup>38</sup>Posteriore ad alcuni pezzi di poesia anglosassone, Edda è essenzialmente precedente, e riscatta l'essenza della mitologia pagana appena toccata dal cristianesimo. Prova degli dei ed eroi. A differenza dei lenti elegiaci, i poeti anonimi di Edda sono veloci ed energici; frequentano la disperazione e la rabbia, ma non la malinconia. La Vóluspa o Profezia della Sibilla è una delle opere più ambiziose e felicemente compiute della letteratura. Si tratta di una cosmogonia ed è anche un'apocalisse. Un dio, Odino, interroga una Sibilla morta, che resuscita e racconta la storia del mondo. È una scena di negromanzia o la divinazione dai morti, come l'undicesimo libro dell'Odissea. Questa splendida visione comprende le origini e le finalità; nulla si dice del presente, o del destino degli uomini. Presa dal tragico splendore delle battaglie dei giganti e degli dei, la Sibilla si dimentica dell'umanità e del suo destino. Per la prima volta si parla di Crepuscolo degli Dei e della nave, che è fatta con le unghie dei morti, e dei giganti che attraversano l'arcobaleno rompendolo e dei lupi che divorano la luna e il sole. Odino e Thor muoiono ma negli ultimi versi risorgono dalle acque della terra e gli dei ritornano nella prateria, come prima, e ritrovano i pezzi di gioco degli scacchi e parlano delle guerre che furono. Il passaggio suggerisce una ripetizione ciclica della storia. Il concetto di un universo che opera su cicli analoghi e ascendenti è tipico della cosmogonia Indostana; il concetto di un universo che si svolge in cicli identici, in cui gli stessi individui all'infinito rinascono e incontrano la stessa sorte era la dottrina dei pitagorici e degli stoici.



## Il Secolo XIX.

a cura di Luca Cerrato

I giochi creati dall'uomo nei secoli sono centinaia di migliaia, per esempio sul mio sito di riferimento, *Board Game Geek*, sono stati registrati quasi 90.000 giochi. Questa enorme mole di giochi mi ha stimolato una ricerca storica orientata a un preciso momento storico, il 19° secolo, che può essere visto come un ponte tra i giochi antichi legati alla tradizione e quelli moderni in cui è presente una nuova figura l'autore di giochi.

Il primo passo di questa ricerca è stata svolta su Board Game Geek e sono stati trovati ben 800 giochi.

Bisogna dire che non tutti i centinaia di giochi selezionati sono effettivamente interessanti, inoltre per il sottoscritto alcuni riferimenti temporali non sono corretti, in ogni modo la mole di giochi rimane notevole per cui saranno dedicati più numeri del fogliaccio al secolo XIX.

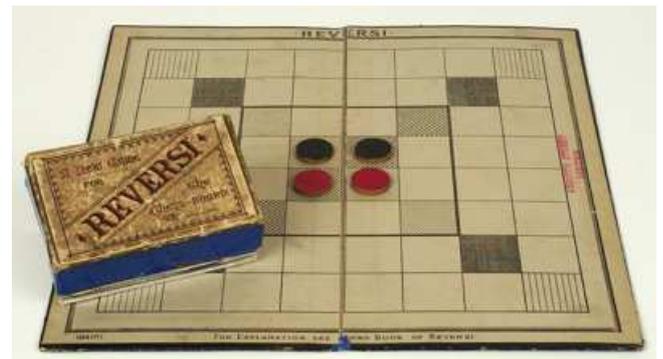
La prima operazione che ho fatto è il suddividere i giochi nelle seguenti categorie:

- *Giochi di destrezza*, in questi è presente una componente manuale;
- *Giochi astratti*;
- *Giochi di carte*, molti regolamenti utilizzano le carte tradizionali, altri sono mazzi dedicati;
- *Giochi da tavolo*;
- *Giochi di percorso*;
- *Giochi di dadi*;
- *Giochi educativi*;
- *War game*.

Per i giochi astratti gli ultimi anni del secolo sono da ricordare per la nascita di alcuni titoli storici che sono adesso considerati dei classici.

Nel 1870 il **Reversi**, gioco ideato dall'inglese *Lewis Waterman*, fu pubblicato per la prima volta

sulla rivista *The queen*. L'idea originale è da attribuire a *John W. Mollet*, una decina di anni prima, che creò il gioco **The Game of Annexion** praticato su un tavoliere a forma di croce.



Interessante anche la tesi di *E.O. Harbin* che nel libro *Game of Many Nations* sostiene che le antiche origini del Reversi/Othello siano da cercare in un gioco cinese il *Fan mian*. Il Reversi nel secolo successivo ebbe diverse traversie. Nel 1971 il giapponese *Goro Hasegawa* lo riscoprì e lo brevettò con il nome **Othello**, da allora il gioco ha avuto una seconda vita ed è ancora praticato in tutto il mondo.

Nel 1892 accadde un altro evento importante che avrà delle *conseguenze* a partire dagli anni '40 del secolo successivo, la creazione del gioco **Lightning**<sup>39</sup> di *Harry A. Doty*, il primo gioco di connessione della storia, anche se non è un *astratto deterministico*

<sup>39</sup>Vedere il Fogliaccio degli astratti n°54

infatti le tessere del gioco vengono estratte. In ogni modo nel secolo successivo darà vita ad una grande serie di giochi come l'*Hex*, *Twixter*, *Havannah* e altri ancora.

Altra famiglia di giochi che ha visto la luce è quella dei giochi di trasferimento oppure di velocità dove bisogna far attraversare ai propri pezzi tutto il tavoliere per poi riposizionarsi sul lato opposto. Nel 1884 viene pubblicato l'*Halma*, poi seguirà nel 1893 la **dama cinese** con il suo famoso tabellone a stella.



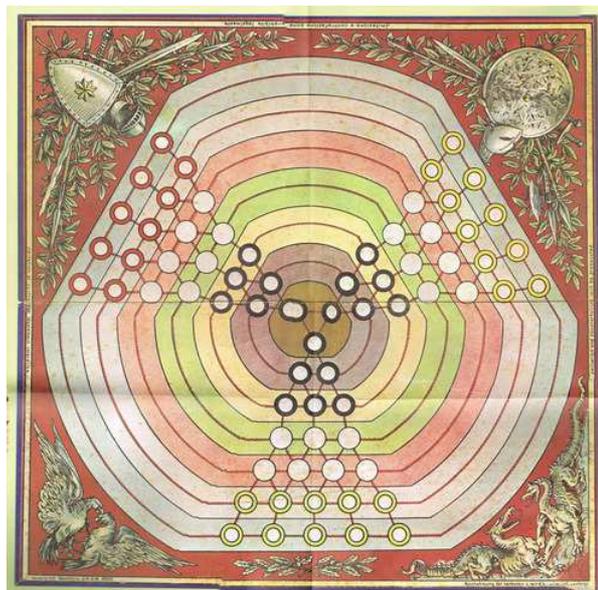
Nel 1882 *George S. Parker* incominciò a pensare ad un gioco che avesse la profondità strategica degli scacchi, ma che non fosse complicato. Il suo progetto si realizzò nel 1887 quando fu pubblicato **Chivalry**<sup>40</sup>, un misto tra Halma e dama.



Anche se apprezzato tra gli amanti degli scacchi e dama, tra cui *Josè Capablanca*, non ebbe un grande successo fino a quando nel 1930 con l'introduzione di alcune modifiche divenne molto famoso negli Stati Uniti.

Anche la dama ha visto la nascita di alcune interessanti varianti, il **Bashne** nel 1875, una variante a colonna della dama russa, la **Thai Checkers**, **Hexdraughts** ideata nel 1882.

Nel mezzo tra la dama e Halma può essere posizionato **Attention!** del 1896. La tavola è formata da tre triangoli, ognuno composto da 23 caselle ed ogni triangolo è collegato agli altri due a formare un'area di gioco esagonale, come rappresentato in figura.



Il gioco è stato ideato per quattro giocatori, tre di questi posizioneranno i propri pezzi esternamente, mentre il quarto avrà i pezzi sul centro del tavoliere. I tre giocatori esterni giocheranno contro quello centrale.

Un giocatore occupa le sei caselle in cima di ogni piramide al centro della tavola con 18 pedoni neri, gli altri sono piazzati sulle due righe di base di ogni piramide, 10 pedoni in tre colori, un colore per ogni piramide.

I giocatori esterni cercheranno di occupare uno dei tre campi centrali con un pedone del loro colore. Il giocatore centrale dovrà catturare tutti i pezzi avversari per vincere.

I pezzi esterni si possono muovere e catturare lateralmente (anche verso gli altri triangoli) oppure verso il centro della tavola. I pezzi esterni possono catturare solo i pezzi neri. I pezzi neri possono catturare qualsiasi pezzo degli altri colori in tutte le direzioni, la cattura non è obbligatoria.

La prima mossa spetta ai colori esterni, che possono muovere due differenti pezzi per colore, poi il giocatore interno muove un pedone da ogni triangolo.

Dopo di che i colori esterni muovono un loro pedone in sequenza a seguire il nero può muovere un pezzo in ogniuna delle tre direzioni, se un giocatore esterno non ha più pezzi allora il giocatore centrale può fare solo due mosse. Se un giocatore non può muovere salta il turno. Il gioco continua finché una condizione di vittoria non è soddisfatta.

Il gioco originalmente apparve nel 1897 come *Ravensburger Spiel Nr. 63* e al suo tempo l'editore ebbe qualche problema a piazzarlo sul mercato, può essere preso ad esempio di quanto sia difficile vendere giochi astratti soprattutto quando si esce dalla strada maestra dei classici, che per l'epoca erano la Dama, Halma e il Reversi.

La versione originale con grande attenzione ai dettagli, dopo pochi anni sparì dal mercato per poi ricomparire solo nel 1983 quando fu ripubblicata dalla rivista *Spielbox*, come gioco allegato alla rivista.

<sup>40</sup>Il fogliaccio degli astratti n°54

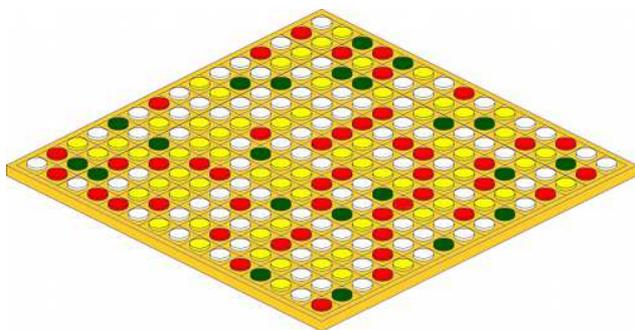
Sempre per rimanere in tema Dama, Halma abbiamo il **Shan Tu** del 1895 di *Henry Lees*. Viene giocato su una tavola esagonale particolare con tre angoli.



Il gioco è stato pensato per tre giocatori, ma può essere adattato per due. Ogni giocatore ha dieci pezzi che vengono posizionati in un angolo e mossi verso l'angolo avversario per essere incoronati dopo aver raggiunto la base avversaria. Per poi muoversi verso una delle tre caselle centrali. Chi riesce a portare per primo il proprio re in una di queste caselle è il vincitore.

Sia i pezzi normali che i re si possono muovere in ogni direzione e catturare i pezzi avversari saltandoli.

Un classico gioco in cui si saltano le pedine è **Leapfrog** ideato verso il 1898, dove il numero di giocatori può essere superiore ai classici due. In questo gioco si possono fare salti multipli. Il vincitore è colui che cattura più pezzi, il gioco termina quando non ci sono più mosse possibili.



Nello stesso anno della sua pubblicazione lo storico di giochi H.J.R. Murray creò la propria variante in cui i pezzi sono colorati ed ogni colore ha un preciso valore.

Nell'articolo dedicato a Culin si può trovare il regolamento di un mancala, *Chuba*, edito nel 1891.

Per i giochi di carte il discorso è molto ampio e dovrà essere distribuito su più numeri. Per iniziare

presento un particolare gioco che arriva dal lontano Giappone, **Goita** pubblicato nel 1860. Le radici di questo gioco sono vecchie un centinaio di anni e riconducibili al gioco *Uke-shogi* delle fine dell'epoca Edo anche se una storia definitiva non è ancora stata scritta. Il meccanismo è simile al *Ao Kammuri* usato nelle 100 carte dei poeti, il giocatore successivo gioca la stessa carta del giocatore precedente.



Il mazzo di carte, che ricordano i pezzi dello Shogi, è composto da 32 pezzi.

- Due *Ou* (Re) che valgono 50 punti;
- Due *Hisha* (Torri) che valgono 40 punti;
- Due *Kaku* (Alfieri) che valgono 40 punti;
- Quattro *Kin* (generale d'oro) che valgono 30 punti;
- Quattro *Gin* (generale d'argento) che valgono 30 punti;
- Quattro *Bakko* (cavaliere) che valgono 20 punti;
- Quattro *Gon* (lancia) che valgono 20 punti;
- Dieci *Fu* (pedoni) che valgono 10 punti.

I quattro giocatori sono divisi in due coppie, ognuno riceverà 8 carte a testa. Lo scopo del gioco è arrivare a 150 punti. Per decidere la composizione delle coppie si prendono 2 coppie di carte uguali (di solito 2 *Ou* e 2 *Fu*) che vengono piazzate coperte sul tavolo dopo di che ogni giocatore sceglie una carta i giocatori con le stesse carte formano la coppia.

Il gioco si svolge in questo modo, il primo giocatore cala una prima carta coperta e poi una scoperta, la *carta di attacco*. Il giocatore successivo alla sua destra può decidere se passare oppure *ricevere* calando lo stesso tipo di carta giocata dal giocatore iniziale (per esempio se la carta di attacco è un *kin* bisogna ricevere con un *kin*). Se il giocatore ha ricevuto allora può deporre una carta di attacco che può essere differente dalla ricevuta.

Il turno continua in questo modo fin quando tre giocatori di fila non hanno passato allora il giocatore che non ha passato cala una carta coperta e poi un'altra carta d'attacco scoperta.

Quando un giocatore piazza tutte le sue otto carte la coppia vince la mano. I punti vittoria sono gli stessi dell'ultima carta attacco giocata da chi ha calato le otto carte.



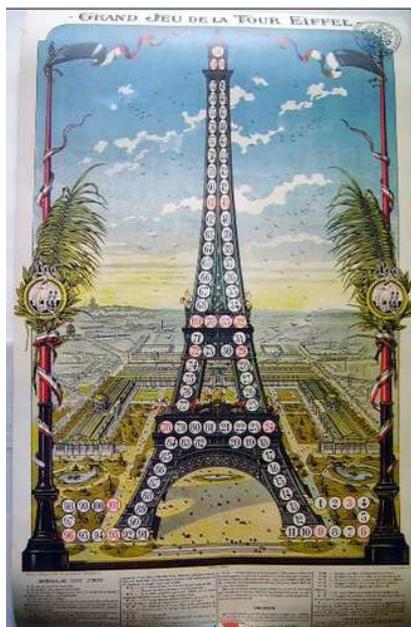
La carta di briscola è la *Ou* che può ricevere Hisha, Kaku, kin, Gin oppure Bakko. Non la si può selezionare come carta d'attacco eccetto nelle tre seguenti condizioni.

- Una carta *Ou* è già stata usata come ricevente;
- Si hanno entrambi gli *Ou*;
- Si chiude con un *Ou*.

Nel gioco si possono verificare delle precise combinazioni che coinvolgono i *Fu*.

- 5 *fu*, si vince in automatico la partita;
- 6 *fu*, si vince immediatamente la mano, si guadagnano i punti della carta più alta;
- 7 *fu*, si vince immediatamente la mano, si guadagnano il doppio dei punti della carta più alta e si è il prossimo mazziere;
- 8 *fu*, si vince immediatamente la mano, si guadagnano 100 punti e si è il prossimo mazziere.

Anche molti giochi di percorso sono stati pubblicati in questo periodo, molti sono dei semplici giochi di percorso, si veda per esempio *Grand Jeu de la Tour Eiffel* del 1889.



Su Facebook vi ricordo i gruppi,

*Giochi astratti*

*Rivista ludica Il fogliaccio degli astratti.*



## Le carte.

a cura di Luca Cerrato

In un precedente articolo, dedicato alla storia delle carte, si è visto come dalla Cina le carte da gioco sono giunte in occidente insieme alla carta, inventata pochi anni prima. Inizialmente i mazzi di carte erano delle vere e proprie opere artigianali ad appannaggio delle sole famiglie nobiliari. Tutto cambiò nel XV secolo grazie alla scoperta della stampa a caratteri mobili di Johannes Gutenberg, i mazzi di carte incominciarono a diffondersi tra la gente comune.

Nella nostra penisola, divisa in *mille regni*, il gioco delle carte prese subito piede e la nostra innata inventiva fece in modo che dal nord al sud della penisola fossero ideati decine di mazzi differenti di mille colori.

Il compianto Gianpaolo Dossena nel suo libro *Giochi di carte italiani* scriveva a proposito dei mazzi di questi giochi:

*Sia l'ultima ricchezza che ci resta, in Italia abbiamo una varietà di mazzi come non si trova in nessun altro paese.*

Insieme a questa varietà si ha anche una grande quantità di giochi dai più famosi come la briscola, il tresette, la scopa, lo scopone scientifico ai meno noti Cirulla, Primiera, . . . . Comunque questo articolo non sarà dedicato alla descrizione di giochi, ma saranno presentati i mazzi regionali. Purtroppo con il passare del tempo può darsi alcuni di essi non siano più stampati, anche se in alcuni casi si è intervenuto in tempo.

Nel 1425 Marziano da Tortona, precettore di Filippo Maria Visconti duca di Milano, fece dipingere dal pittore Michelino da Besozzo un particolare mazzo di carte chiamate i *Trionfi* o *Tarocchi*, fu l'inizio di una lunga storia.

I mazzi di carte italiani si possono dividere in due gruppi i *tarocchi* ed i *mazzi regionali*.

### I tarocchi

Nonostante sono stati i primi mazzi ad essere creati e stampati hanno un numero di giochi inferiori e sono meno diffusi dei mazzi regionali. La principale caratteristica è la divisione del mazzo in due parti gli *arcani maggiori* e *arcani minori*.

In Italia si hanno i seguenti mazzi di tarocchi:

- *Tarocco piemontese;*
- *Tarocco bolognese;*
- *Tarocco siciliano;*
- *Minchiate fiorentine.*

Il **tarocco piemontese** è composto da 78 carte. Gli arcani maggiori o trionfi sono 22, numerati da 0 a 21.



Gli arcani minori sono 56, divisi in quattro semi; *coppe*, *denari* o *ori*, *bastoni* e *spade*. Per ciascun seme i valori sono dal asso (1) al 10, fante, cavallo, dama, Re. Si suppone che i tarocchi piemontesi siano gli eredi dei più antichi mazzi italiani (tarocco di Venezia e tarocco di Lombardia)



Il tarocco bolognese o tarocchino di Bologna è composto da 62 carte, gli arcani maggiori sono 22, ma solo nove sono numerati da 5 a 16. Le figure *Papessa*, *Imperatrice*, *Imperatore* e *Papa* per motivi storici furono sostituiti da quattro Mori, di cui due identici tra loro.



Gli arcani minori sono quaranta, i semi sono quelli del tarocco piemontese. I valori sono Asso, 6,7,8,9, fante, cavallo, regina e re.



Il tarocco siciliano è composto da 64 carte, 22 arcani maggiori, ma solo venti sono numerati da 1 a 20.



Gli arcani minori sono 42 con i valori che partono da 5 al 10 poi donna, cavallo, regina e re per i semi di coppe, bastoni e spade. Per i denari si hanno in più l'asso e il 4.



Il *mazzo spagnolo* ha i bastoni simili a randelli, spade simili a gladi. Rientrano in questa categoria le carte piacentine, romagnole, napoletane, siciliane e sarde.



Le minchiate fiorentine sono ormai fuori produzione da molti decenni. Il mazzo era ben corposo, infatti negli arcani maggiori sono compresi quelli piemontesi meno la torre, le 3 virtù teologali, la quarta virtù cardinale, la Prudenza, gli elementi, i segni zodiacali, per un totale di 40 trionfi o *germini*. Gli arcani minori, detti *cartacce* sono 56.

### Mazzi regionali

In Italia si possono contare più di una quindicina di mazzi regionali che si possono raggruppare in:

- Carte di tipo italiano;
- Carte di tipo spagnolo;
- Carte di tipo francese;
- Carte di tipo tedesco.

Il *mazzo francese*, i semi sono cuori, quadri, fiori e picche, comprendono carte piemontesi, lombarde, genovesi, toscane.

Il *mazzo tedesco*, i semi sono particolari i cuori, campanelli o sonagli per i quadri, foglie per i fiori, ghiande per i picche.

Il *mazzo italiano* ha i semi coppe, denari o ori, bastoni e spade. Il mazzo ha 40 carte con i valori dal asso al 7 più fante, cavallo, re. Le eccezioni sono le carte trevisane o trevigiane o venete che in alcuni casi sono di 54 carte con l'aggiunta degli 8, 9 e 10 e due matte. Le carte bresciane hanno un mazzo da 52 carte.



Oltre quelli citati sopra in Italia sono diffusi dei mazzi particolari come quello del *Cuccù* (vedi FdA 57 e 58) e il *Mercante in fiera*.

*Progetto*

# Tavolando

Il libro dedicato

ai giochi astratti

prossimamente....

....su queste pagine.





## Stratego, la sua storia.

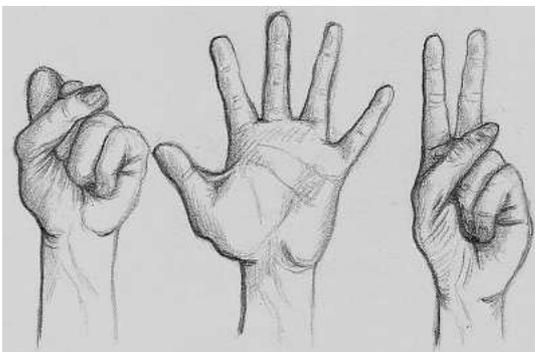
a cura di Luca Cerrato

*Stratego* è uno dei giochi che si dovrebbero conoscere e giocare maggiormente. A prima vista la sua semplicità potrebbe ingannarci e portarci a credere che sia un gioco di poco conto, un gioco controllato dal caso. Nulla di più sbagliato, dietro c'è strategia (il posizionamento iniziale ed il movimento dei pezzi), condizionamento psicologico, trucchi mentali (il vecchio bluff).

Ha un qualcosa che lo avvicina al *Backgammon*, in *Stratego* i dadi vengono sostituiti da pezzi che nascondono il loro valore all'avversario. Come avviene in *Backgammon* i giocatori devono sapersi adattare al caso, modificare la propria strategia al cambiare della situazione di gioco.

Per chi non lo conoscesse il gioco simula una battaglia tra due eserciti che si basa su due colonne portanti. La prima, come scritto in precedenza, la mancanza di informazione, la seconda che il pezzo più forte vince sul pezzo più debole, con l'eccezione che il generale viene sconfitto dall'*ultima ruota del carro*, la spia.

L'origine del gioco potrebbe risalire al gioco della *Morra cinese*, conosciuto anche come *carta-forbici-sasso*. Gioco popolare conosciuto in tutto il mondo. Il gesto è simile a quello del *pari o dispari*, con le dita di una mano i due giocatori indicano uno dei tre segni.



La mano chiusa indica il *sasso*, la mano aperta indica la *carta*, mano chiusa con indice e medio estesi a formare una V indica la *forbice*. Un giocatore vince nel seguente modo:

- Il sasso *spezza* le forbici (vince il sasso);

- Le forbici *tagliano* la carta (vincono le forbici);
- La carta *avvolge* il sasso (vince la carta).

Come si può vedere nelle condizioni di vittoria non esiste un pezzo che sia superiore ad un altro.

Passando dalla gestualità ai tavolieri gli antenati più prossimi del nostro *Stratego* sono il cinese *Dou Shou Qi* (una particolare versione di scacchi con gli animali) e il *Jungle game*, praticato nel sud est asiatico.

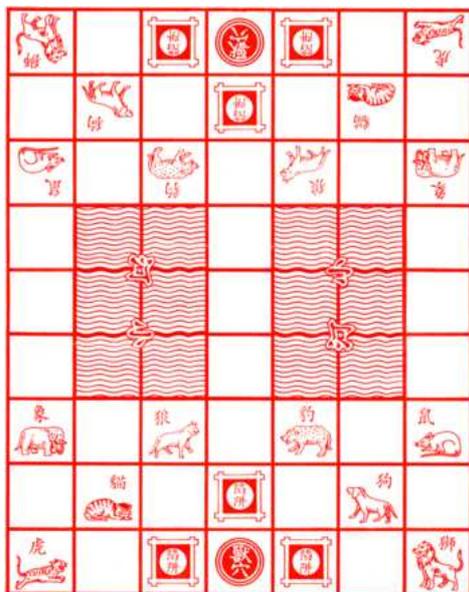
Il *Dou Shou Qi* utilizza un tavoliere rettangolare 7x9, lo scopo è muovere un proprio pezzo su una casella speciale chiamata *den* (posizionata sulla prima riga avversaria) oppure catturare tutti i pezzi avversari.

Il tavoliere è fornito di caselle speciali; due *den* posizionate al centro della prima e ultima riga, *le trappole* localizzate sui bordi e davanti alle due *den* ed infine due zone d'acqua composte di 6 caselle l'una.

I pezzi rappresentano degli animali con differenti valori;

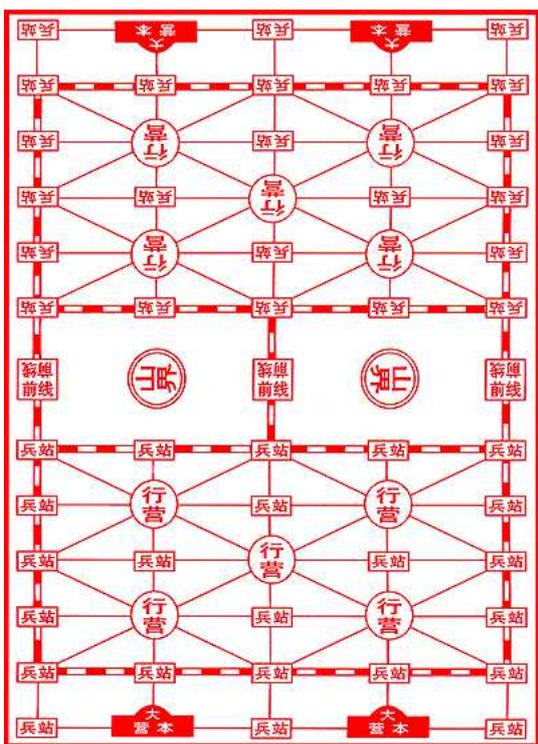
- Il *topo*, valore 1;
- Il *gatto*, valore 2;
- Il *cane*, valore 3;
- Il *lupo*, valore 4;
- Il *leopardo*, valore 5;
- La *tigre*, valore 6;
- Il *leone*, valore 7;
- L'*elefante*, valore 8.

Il pezzo con valore maggiore oppure uguale cattura un pezzo di valore inferiore o uguale. L'eccezione è il topo che può catturare l'elefante.



I pezzi si muovono in verticale oppure in orizzontale. Il topo è l'unico animale che può muoversi sulle caselle d'acqua. Una variante del gioco permette anche ai cani di muoversi sull'acqua. Il topo non può catturare un elefante oppure un altro topo muovendosi direttamente dall'acqua alla terra (stessa regola per i cani), vale anche il viceversa. Il leone e la tigre possono saltare le caselle d'acqua, questo non è possibile se la casella d'acqua che saltano sono occupate da un topo.

Un gioco simile, sempre cinese, con un ambientazione militare è lo *Luzhanqi* (Jun Qi) ideato verso fine 1800. Molto probabilmente derivata dagli scacchi cinesi e dal *Dou Shou Qi*, a differenza di quest'ultimo i pezzi sono nascosti all'avversario.



In questo gioco lo scopo è la cattura della bandiera avversaria che può essere posta in una delle due

caselle chiamate *quartier generale*. I 25 pezzi vengono posti sulle caselle rettangolari chiamate *stazione del soldato*. Un pezzo che si trova in una delle caselle circolari, gli *accampamenti*, non è attaccabile. Sulle caselle di confine tra i due schieramenti non ci si può fermare. I pezzi si muovono lungo le linee di casella in casella, sul bordo del tavoliere c'è una linea speciale, la *ferrovia*. Lungo la ferrovia i pezzi si possono muovere di quante caselle vogliono, comunque non possono saltare nessun pezzo.

Nel 1905 il dottor *Junghans* pubblicò un articolo sui giochi da tavolo praticati in Asia nella macro regione cinese-coreana-giapponese sulla rivista *Velhagen & Klasings Monatshefte*. Principalmente scrisse del Go e varianti dello Shogi, anche se dedicò uno spazio ad un gioco di guerra che ricordava il conflitto con la Cina del 1894-1895 abbastanza diffuso in Giappone che era chiamato con diversi nomi; *Gunjin shogi*, *Kougun Shogi* e *Military shogi*

Questo gioco in Giappone continuò ad evolversi in differenti varianti, ma quello che più importante per noi e che diede impulso alla diffusione di questa tipologia di giochi nel mondo occidentale. Infatti ci furono delle licenze di giochi basati sullo stesso principio, nel 1907 in Francia (Julie Berg) ed in USA E.Tilden con il suo Togo.

In Francia il 26 novembre 1908 la signora *Hermance Edan* brevettò un gioco per due giocatori che simulava la guerra tra i francesi e gli inglesi, lo chiamò *l'Attaque* che fu venduto fino al 1932. Nel 1920 la compagnia londinese *Gibson & Sons* acquistò i diritti per la Gran Bretania e le colonie.



Il gioco arrivò in Germania verso 1915 con Hausser.

Un altro produttore inglese, *Thomas de la Rue*, pubblicò un gioco simile che aveva come soggetto il racconto de *L'isola del tesoro* di Stevenson.

In Germania ci furono diverse versioni, una abbastanza originale fu *Wer Bist Du* (edito intorno al 1930) che era ambientato in Africa con animali, trappole, un tesoro ed altro ancora.

L'ambientazione cambiò molte volte per esempio dopo la seconda guerra mondiale si chiamò *Battle of Britain* ed anche i mondi fantastici e fantascientifici hanno dato il loro contributo.

Interessante il resoconto di un pilota d'aereo canadese abbattuto durante la seconda guerra mondiale secondo il quale *L'Attaque* fu ricreato da membri della resistenza olandese che si nascondevano dai tedeschi durante l'occupazione. Il gioco fu rinominato *Tack*. Da questo gioco l'olandese Mogensdorf derivò il suo *Stratego*.

Dal 1946 al 1950 *Stratego* fu prodotto dalla *Smeets en Schipper* ad Amsterdam. Nel 1952 i diritti furono venduti alla *Jumbo* e fu pubblicato su grande scala.

In breve le regole del gioco che viene giocato su un tavoliere 10x10 con due zone proibite nel suo centro.



Ogni giocatore ha 40 pezzi di valori che vanno dal 2 al 10, la spia, le bombe e la bandiera.

Lo scopo del gioco è catturare la bandiera avversaria.

I giocatori scelgono come posizionare i pezzi sulle loro prime quattro righe.

Inizia il giocatore rosso muovendo un suo pezzo, poi i giocatori si alternano alla mossa. Tutti i pezzi si spostano di una casella in orizzontale o verticale, mai in diagonale. I pezzi non possono muoversi nelle due zone proibite e saltare pezzi avversari o amici.

La bandiera e le bombe non si possono muovere.

L'esploratore si può muovere in verticale e orizzontale di quante caselle vuole.

Un qualsiasi pezzo può attaccare uno avversario a lui adiacente in orizzontale o verticale.

Per risolvere il conflitto si dichiarano i valori dei pezzi, il valore più basso viene eliminato, in caso di parità vengono eliminati entrambi i pezzi. Se il vincitore è l'attaccante, prenderà il posto dell'attaccato, altrimenti in caso di vittoria del difensore rimarrà sulla sua casella. L'esploratore non può muovere ed attaccare nello stesso turno.

La spia se attaccata dal maresciallo vince lo scontro.

Se un pezzo finisce su una casella occupata da una bomba viene eliminato e la bomba rimane al suo posto. Il minatore è il solo che elimina la bomba prendendo il suo posto. Se un giocatore non può muovere o attaccare nel suo turno ha perso.

Negli anni '80 fu pubblicata anche una versione elettronica, *Generals*, edita dalla *Arxon*.

In Italia per una campagna pubblicitaria fu pubblicata una variante ambientata in una giungla.

Non mancano anche le varianti a quattro giocatori, *Battle Stations for Admirals*

Il tema fantastico è presente in *Stratego: The Lord of the Rings*.

Interessante è la versione pubblicata nel 2015 per celebrare il 200° anniversario della battaglia di Waterloo (18 giugno 1815) che introduce alcune importanti novità.

Incominciamo dal tavoliere, cambiano le dimensioni, lungo 10 caselle, con un aumento considerevole della larghezza che incrementa a 16 caselle. Nonostante questo sul campo di battaglia il numero di pezzi non aumenta di tanto, si passa da 40 a 45 pezzi per gli alleati e 47 per i francesi. Questo porta ad un notevole incremento della mobilità con i pezzi più importanti che entrano prima in gioco rispetto al classico *Stratego*.

Lo scopo del gioco non è più la cattura della bandiera avversaria, ma portare due pezzi nelle retrovie nemiche. La retrovia è localizzata sulla prima fila avversaria, la quale è divisa in tre parti. Quale di queste parti sarà la retrovia vittoriosa viene determinata con un mazzo di carte, informazione che sarà tenuta segreta.



Il gioco ha tre differenti livelli di gioco; *base*, *standard* ed *esperto*. In tutte le versioni le truppe francesi sono avvantaggiate essendo più numerose, mentre gli alleati nelle versioni *standard* ed *avanzata* hanno dalla loro parte il tipo di terreno.

Gli eserciti sono composti da tre tipi di unità; *fanteria*, *cavalleria* ed *artiglieria*. In *Waterloo - 200 years - Stratego* l'avversario è informato sulla tipologia del pezzo.

La fanteria è divisa in due gruppi:

- *Fanteria leggera*, ha una forza tra 1 e 2, i pezzi si possono muovere di tre caselle per azione;
- *Fanteria di linea*, ha una forza pari a 3. Le truppe scelte e la guardia imperiale hanno una forza tra 4 e 6. La fanteria di linea si muove di due caselle per azione.



La cavalleria è divisa in due gruppi;

- *Cavalleria leggera*, ha una forza di 2. Si può muovere in una direzione di quante caselle vuole per azione, ma non può saltare nessun pezzo.
- *Cavalleria pesante*, ha una forza di 4, le truppe scelte e la guardia imperiali hanno una forza di 5 oppure 6. Si può muovere in una direzione di quante caselle vuole per azione, ma non può saltare nessun pezzo. Un pezzo di cavalleria pesante perde una forza quando carica un pezzo.

Il *comandante* e il *comandante in capo* appartengono alla cavalleria leggera.

L'artiglieria non è divisa in gruppi, si muove di uno spazio per azione e può far fuoco una sola volta per azione. Può sparare frontalmente fino a tre caselle di distanza (se le caselle sono libere). L'artiglieria distrugge tutti i pezzi e costruzioni eccetto la fanteria leggera. Può essere distrutta solo se attaccata sui fianchi e da dietro mai sul davanti, l'eccezione è un attacco di artiglieria nemica.

Vale sempre la regola che il pezzo con il numero più alto batte il numero più basso. L'eccezione a questa regola riguardano i comandanti in capo *Napoleone* e *Wellington* che vincono su ogni pezzo, ma possono essere battuti da qualsiasi pezzo.

Quando due truppe di pari valore si affrontano allora si utilizza il *dado battaglia*, il dado è lanciato dall'attaccante, il risultato potrà essere:

- *Blu*, il giocatore blu ha vinto e prende il posto dell'avversario, il quale viene eliminato;
- *Rosso*, come sopra, in questo caso vince il rosso/nero;
- *Blu+*, come sopra blu, ma in questo caso il pezzo attacca anche il pezzo adiacente in linea con l'attacco precedente non importa il colore;
- *Rosso+*, come sopra, in questo caso vale per il rosso/nero;
- *Blu R*, simile al Blu, ma in questo caso il pezzo sconfitto non viene eliminato, ma viene posizionato nella riserva e si dovrà spendere un'azione per farlo rientrare in gioco;

- *Rosso R*, come sopra.

Non si possono fare attacchi multipli in una singola azione.

Ogni schieramento ha due comandanti che permettono di fare due azioni. Se Wellington oppure Napoleone vengono catturati, i rispettivi giocatori perdono due azioni delle tre che si possono fare per turno.

Gli alleati posizionano per primi le loro truppe, non si è obbligati a metterle tutte in campo, se ne possono tenere in mano fino a 10. Comunque i comandanti in campo devono essere messi in gioco.

Da parte si devono estrarre 13 truppe prussiane che non saranno visibili ai giocatori.

Il gioco tiene conto anche delle ore che passano, al primo turno sono le 11 ed ogni turno l'orologio di gioco avanza di mezz'ora. Alle 16,30 entrano in gioco i Prussiani.

La versione standard si differenzia da quella base per la presenza di due villaggi *La Haye* e *Papelotte Hougemont* e della collina che danno dei bonus a chi li controlla. Viene introdotto un mazzo di *carte manovre* che possono essere giocate ad inizio del turno e solamente una per turno, e contano come un'azione.

La versione avanzata è simile a quella standard in più si modifica leggermente il set up iniziale e gli obiettivi vengono cambiati. Una parte delle caselle del tavoliere diventano caselle fango che rallentano i movimenti dei pezzi.

Per finire un breve riassunto della storia di *Stratego*:

- *Morra cinese*, mancanza di un potere assoluto di simbolo (poteri relativi);
- *Dou Shou Qi*, la trasposizione della morra cinese su tavoliere;
- *Luzhanqi*, vengono nascosti i valori dei pezzi.
- *Gunjin shogi*, dal Giappone il sistema di gioco arriva in Europa.
- *L'attaque*, introduce in Europa due concetti di game design parzialmente nuovi fino ad allora per il mondo occidentale (poteri relativi e informazioni nascoste). Infatti fino ad allora solo nei giochi di guerra veniva usato il meccanismo di nascondere le truppe, introdotto all'inizio del XIX secolo.
- *Stratego*, il gioco moderno.

Per la stesura di questo articolo si sono consultati; la rivista *SpielBox*, il sito *Board Game Geek* e *Wikipedia*.



## Il Trictrac.

a cura di Luca Cerrato

La migrazione, il viaggiare da una regione all'altra era già insito nell'uomo di migliaia di anni fa come in quello moderno. Questo cambiare di casa, volontario o dovuto, è rappresentato negli antichi giochi di percorso. Sulle tavole si incontrano e si scontrano due schieramenti, due civiltà, due culture, due potenze militari.

L'origine dei giochi delle tavole (nome con cui si definisce questa famiglia di giochi) si perde nella notte dei tempi. Nell'antica Babilonia abbiamo il gioco reale di Ur, spostandoci nel misterioso Egitto dei faraoni incontriamo il gioco del Senet. Di entrambi i giochi non ci è arrivato il regolamento originale, esimi studiosi ne hanno dedotto le regole.

Nei secoli il gioco ha cambiato forma e regole, ai tempi dell'antica Roma si chiamava *Duodecim scripta* (le dodici righe). Famosi gli affreschi ritrovati durante degli scavi a Pompei in una taverna in cui sono rappresentati due uomini intenti a giocare che litigano per questioni di gioco e con l'oste che li caccia via. Un interessante articolo sul *Duodecim scripta* è stato pubblicato sul numero 56 del fogliaccio.

Il suo fascino non diminuì nel corso dei secoli, molte varianti sono descritte nel libro da los juegos di Alfonso X.

Ai giorni nostri il Backgammon e altre forme simili come Tavli sono ancora praticate da migliaia di appassionati.

Un interessante gioco di questa famiglia, diffuso e praticato in Francia dal XVII al XIX secolo, fu il *Trictrac*. La sua origine è datata verso il 1500, dopo vari cambiamenti al tempo di Luigi XIV erano diffuse due forme *le Petit Trictrac* e *le Grand Trictrac*. Il gioco rimase popolare fino alla metà del XIX secolo.

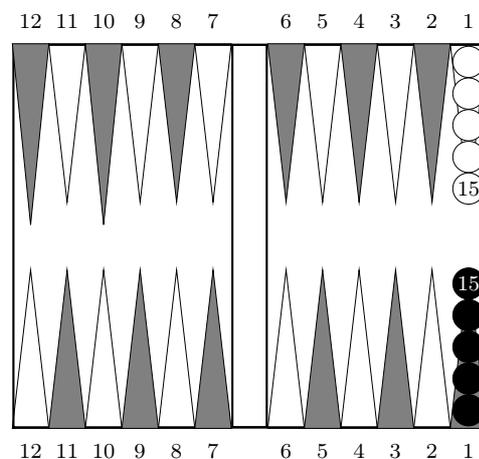
La tavola è molto simile a quella del Backgammon anche se le regole hanno poco in comune. Nei classici giochi di percorso bisogna il più velocemente possibile far uscire le proprie pedine dalla tavola. Nel *Trictrac* i giocatori non puntano a far correre i propri pezzi, ma a far più punti possibili.

Un incontro di *Trictrac* è basato su dodici partite ed ogni partita è vinta da chi si aggiudica prima dodici punti.

Il tavoliere è composto dalle tradizionali 24 punte a cui sono stati aggiunti ulteriori 12 fori (trous) lungo i due bordi lunghi, allo scopo di registrare le partite vinte.

Per tener traccia dei punti nelle singole partite vengono usati tre gettoni, perchè tre e non due sarà spiegato verso la fine dell'articolo.

Ogni giocatore avrà 15 pedine, che sono poste inizialmente sulle rispettive punte 1, dette *talloni*, come nel diagramma di sotto.

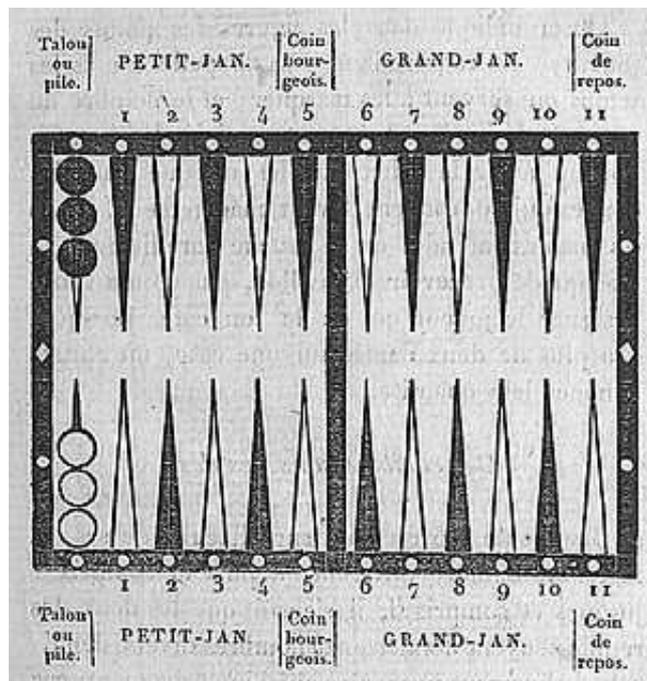


Ogni settore del tavoliere ha una precisa denominazione, partendo dal tallone bianco;

- Il piccolo Jan bianco (petit Jan) oppure il Jan di ritorno nero (Jan de retour);

- Il grande Jan nero (grand Jan);
- Il grande Jan bianco (grand Jan);
- Il Jan di ritorno bianco oppure il piccolo Jan nero.

Le punte numero 12 vengono chiamate angolo di riposo bianco e nero (coin de repos) e ricoprono un ruolo importante durante lo svolgimento della partita.



Inizialmente i giocatori lanciano un dado, chi ottiene il punteggio più alto muove per primo.

Nel proprio turno di gioco si lanciano i due dadi per muovere due pedine, a differenza del Backgammon con un doppio (cioè dal lancio dei dadi si ottengono due numeri uguali) si muovono sempre e solo due pedine. Le pedine nere si muovono in senso orario, le bianche in senso antiorario. Il risultato del dado indica di quante punte si deve muovere una pedina, le regole che gestiscono il movimento sono le seguenti:

- Una pedina può muoversi solo su una punta vuota oppure su una occupata da pedina del proprio colore, mai su una punta occupata da una pedina avversaria;
- I risultati del lancio dei due dadi costituiscono due mosse differenti;
- Se si può muovere un solo numero dei due dadi bisogna scegliere il più alto;
- Non si può muovere la singola pedina sul proprio angolo di riposo se è vuoto. Per occupare il proprio angolo di riposo bisogna spostare due pedine nello stesso lancio. Inoltre se si hanno esattamente due pedine sull'angolo di riposo non si potranno muoverle se non insieme;

- Non si può muovere nessuna pedina sull'angolo di riposo avversario, comunque si può transitare su di essa per terminare il movimento su un'altra punta;
- Se con un lancio si ottengono due numeri con cui riempire l'angolo di riposo avversario e il proprio angolo è ancora vuoto allora si possono muovere le pedine sul proprio angolo di riposo;

Come detto prima in questo gioco non si catturano le pedine, ma comunque vengono premiate le catture *potenziali* con dei punti.

Quando si hanno almeno due pedine su ognuna delle sei punte nel proprio piccolo jan, grande jan oppure Jan di ritorno si dice che si è *riempita* quella tavola. Vi ricordo che non si può riempire il grande Jan avversario perché non si può occupare la punta di riposo avversaria.

Se un lancio lo permette è obbligatorio riempire una tavola ed una volta che una tavola è riempita bisogna tenerla piena quanto più possibile.

Una pedina non può occupare una punta del piccolo oppure grande jan avversario se l'avversario è ancora in grado di occuparla.

Una volta che tutte le pedine sono nello jan di ritorno allora si possono portare fuori dalla tavola. Una pedina esce dal gioco con il numero del dado pari al numero della punta dove è presente la pedina.

Se non ci sono pedine sulla punta indicata dal dado allora bisogna muovere una pedina su una punta più alta. Se non c'è nessuna pedina sulle punte più alte allora si deve rimuovere una pedina su una punta più bassa.

I punti vengono guadagnati con particolari combinazioni di pedine sulla tavola oppure anche solo con la possibilità di effettuarne, cioè senza muoverle. Le combinazioni sono le seguenti:

*Jan de trois coups*, si ottengono 4 punti se al terzo lancio si è riusciti ad occupare con almeno una pedina tutte le punte comprese tra 2 e 7. Non è richiesto di realizzarlo concretamente, cioè piazzando le pedine sulle punte, per guadagnare i punti.

*Jan de deux tables*, si ottengono 4 punti (6 se fatto con un doppio) se solo due pedine sono uscite dal tallone e il vostro lancio è in grado di muovere una pedina in entrambi gli angoli di riposo, la mossa può non essere eseguita.

*Petit jan, grand jan, e jan de retour*, si ottengono 4 punti (6 punti se fatto con il doppio) per ogni modo possibile se si formano pile di pedine su ogni punta di uno jan, il giocatore fa punti anche se la posizione è pure preservata dalla incapacità di giocare tutto o parte del lancio.

*Jan de mezeas*, si ottengono 4 punti (6 se fatto con il doppio) se si è giocato solo due pedine dal tallone e sono adesso sul proprio angolo di riposo e si

lancia un 1 oppure un doppio 1. Comunque, se l'angolo di riposo avversario è già pieno è contre-jan do mezeas e l'avversario guadagna punti.

*Catture potenziali*, 4 punti per ogni potenziale cattura nel *petit jan*, 2 punti per ogni potenziale cattura nel *grand jan*, ulteriori 2 punti se fatto con il doppio.

*Falsa cattura*, 4 punti per l'avversario per una falsa cattura nel *petit jan* e 2 punti sempre per l'avversario per falsa cattura nel *grand jan*, ulteriori 2 punti se fatto con un doppio.

Una falsa cattura è una potenziale cattura la quale è bloccata perché le punte intermedie sono occupate.

*Battre le coin*, si ottengono 4 punti (6 se fatto con il doppio) se si è fatto il proprio angolo e l'angolo avversario è vuoto e con un lancio i numeri permetterebbero di occupare l'angolo avversario.

*Numeri non giocabili*, l'avversario guadagna 2 punti per ogni numero che non si è riuscito a giocare.

Il primo giocatore che fa uscire tutte le sue pedine guadagna 4 punti, 6 se ottenuto con un doppio.

*La regola della scuola*, se un giocatore non si avvede di aver fatto punti e l'avversario se ne accorge allora guadagna i punti non dichiarati.

Quando un giocatore accumula 12 punti si vince la singola partita ed entrambi i gettoni segnati

ritornano sul tallone e la vittoria della singola partita viene segnata spostando il piolo del vincitore nel foro successivo (quelli lungo il bordo). Chi per primo vince dodici partite si aggiudica un'incontro.

Se si vince una partita nel proprio lancio di dadi si può scegliere di:

- *Continuare a giocare*, si continua dalla situazione precedente e il vincitore si segna i punti in eccesso ai dodici fatti, l'avversario lancia i dadi;
- *Andarsene*, si rimettono le pedine nella posizione iniziale e il giocatore che ha vinto la partita lancerà ancora i dadi. Non si può andare se si ha vinto con i punti persi dell'avversario.

Una situazione particolare è il *Trou bredouille*, quando si è vinto una partita e l'avversario non ha fatto punti (non ha mosso il proprio gettone), in questo caso la vincita vale il doppio.

Infine il perché si hanno tre gettoni per segnare i punti. Il terzo gettone si usa per verificare il *Trou bredouille*. Se un giocatore va a punti, muove il suo gettone in avanti, se poi a sua volta l'avversario guadagna dei punti, allora il secondo giocatore può ancora vincere un *Trou bredouille*. Per far questo si usano due gettoni per segnare il punteggio del secondo giocatore. Se il primo giocatore fa ancora punti il secondo gettone torna al tallone per indicare che il *trou bredouille* non è più possibile per quella partita.



Fig. 1. Une partie de trictrac. — Dessin de Pauquet, d'après Sébastien Leclerc.

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 questo grande progetto contattate la redazione, stiamo cercando 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.
- Esperti in Latex per migliorare l'impaginazione della rivista.

Responsabile della rivista, *Luca Cerrato*.

Revisore della rivista, *Alberto Bertaggia*.

Elenco degli autori, in ordine sparso, che hanno contribuito alla crescita de *Il Fogliaccio degli Astratti*.

<b>Autore</b>	<b>Numero</b>	<b>Autore</b>	<b>Numero</b>
S. Sorrentino	6	C. Zingrillo	28
F. Germanà	37	F. Millela	37
G. Baggio	dal 38 al 61, 63, 65	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, 65, 66	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, 63	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, 66	F. Pinco11 Pallino	56
Archeonauta	56	G. Lumini	56
A. Barra	56, 57, 58, 59, 61, 63	M. Manzini	57, 58
N. Farina	57, 58	L. Caviola	57, 58, 61, 63, 64
G. Mascherpa	58	A. Penna	58, 65
M.A. Donadoni	59	C. Pavese	59, 61
P. Formusa	59, 63	E. Perres	61
G. Pili	61	A. Napoli Costa	61, 62, 63
T. Bettin	61	L. Poiana	61
A. Angiolino	63	M. Zamin	63
D. Ferri	64	A. Menoncin	64
A. di Mattei	64	P. Gorini	65
A. Romeo	65, 66	G. Polverari	65
L. Maschera	66	S. Tramacere	66
Oli	66	-	-

Rivista scaricabile gratuitamente dal sito <http://www.tavolando.net>

Per contattare la redazione scrivete a:

[ilfogliaccio@tavolando.net](mailto: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 tradizionali.

Scrivete le vostre idee a [ilfogliaccio@tavolando.net](mailto:ilfogliaccio@tavolando.net)

