

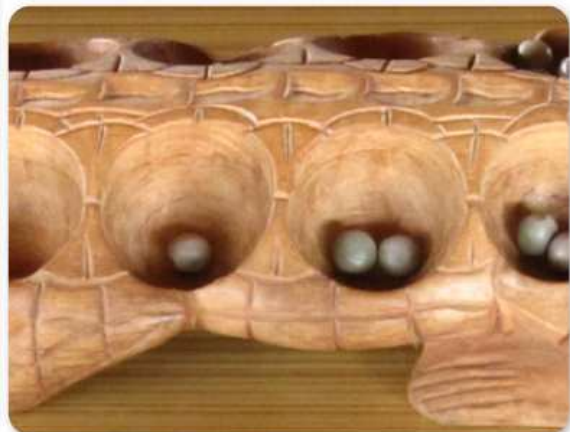
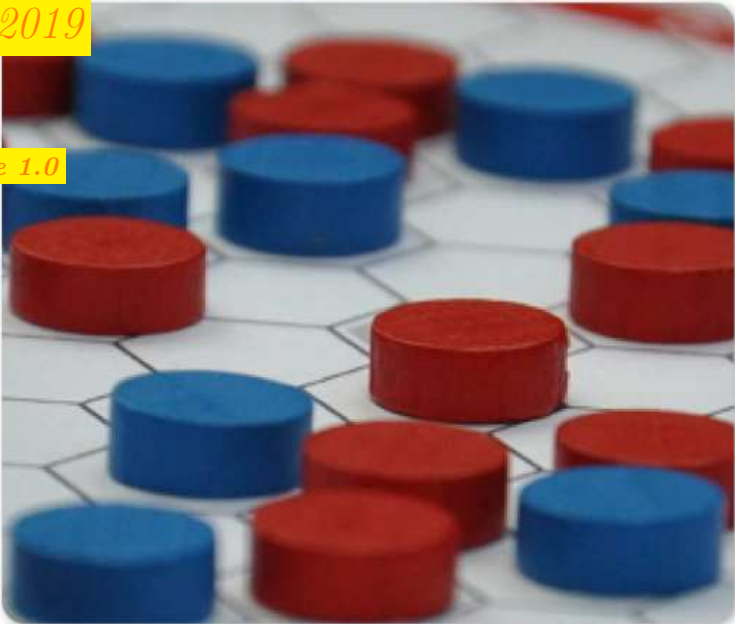


Tavolando

Progetto Ludico

Agosto 2019

Versione 1.0



Tavolando project

www.tavolando.net

Chiunque può dare il suo contributo
scrivete a info@tavolando.net

Indice

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Tavolando | 5 |
| 1.1 | Un progetto ludico | 5 |
| 1.2 | Avvertenze alla prima edizione | 5 |
| 1.3 | Struttura del libro | 5 |
| 2 | Giochi antichi | 7 |
| 2.1 | Dall'origine del uomo fino all'anno zero. | 7 |
| 3 | Mancala | 9 |
| 3.1 | La storia | 9 |
| 3.2 | Awele | 11 |
| 3.2.1 | Storia | 11 |
| 3.3 | Layli Goobalay | 13 |
| 3.4 | Hawalis | 16 |
| 3.5 | Bao la Kiswahili | 18 |
| 4 | Giochi di velocità | 27 |
| 4.1 | Gioco Reale di Ur | 28 |
| 4.2 | Senet | 29 |
| 4.3 | Sahkku | 36 |
| 4.4 | Duodecim Scripta o Tabula | 39 |
| 4.5 | Five Field Kono | 43 |

Capitolo 1

Tavolando

1.1 Un progetto ludico

Con questo numero de *Il fogliaccio degli astratti* si dà vita al progetto ludico **Tavolando** che ha lo scopo di raccogliere in un unico volume la storia millenaria dei giochi astratti.

1.2 Avvertenze alla prima edizione

Un'importante avvertenza, l'attuale versione del progetto/libro **non è nella sua forma definitiva**, contiene delle **imprecisioni**, **inesattezze** e mancanze che saranno corrette versione dopo versione, per questo motivo **NON consiglio di stampare su carta i capitoli qui presenti**.

Questa versione, pubblicata sul numero 69 de *Il fogliaccio degli astratti*, raggruppa il primo blocco di giochi del progetto **Tavolando** i giochi antichi (Mancala, filetto e velocità) e come potrete facilmente notare mancano, per ora, importanti giochi che saranno aggiunti di volta in volta.

1.3 Struttura del libro

Per ogni gioco viene scritto il regolamento in modo da poterlo giocare, in molti casi saranno presenti uno o più esempi di partite, la storia, la strategia, varie informazioni e curiosità.

Il primo lavoro è stata il raggruppare la storia del gioco in quattro grandi epoche.

- *Giochi Antichi*, dalla comparsa dell'uomo fino ad arrivare intorno all'anno zero.
- *Giochi di mezza età*, dai primi secoli dopo Cristo alla rivoluzione francese.
- *Giochi moderni*, inizio XIX secolo fino al 1980.
- *Giochi contemporanei*, degli anni '80 fino ai giorni nostri.

All'interno di ogni epoca i giochi sono stati divisi in diverse sotto categorie delle quali riassumo le caratteristiche principali.

Capitolo 2

Giochi antichi

2.1 Dall'origine del uomo fino all'anno zero.

Quando avvenne la *creazione* del primo gioco e quale fosse la sua primordiale *forma* non è possibile saperlo e forse non lo si saprà mai a meno di avere una macchina del tempo.

Alla quasi totale mancanza di materiale scritto si aggiunge anche la difficoltà di interpretare i pochi reperti, di migliaia di anni fa, arrivati fino ai nostri giorni. I materiali utilizzati come legno, argilla oppure segni tracciati sul terreno non sono in grado di superare la prova del tempo. Ai materiali giunti a sino noi, per la maggior parte scolpiti nella pietra oppure su tavolette di legno o argilla, non è facile associarvi il regolamento originale.

Per rendere di nuovo *giocabili* le tavole antiche gli esperti hanno fatto delle supposizioni sulle regole usate dai nostri avi. Una progettazione all'incontrario (un reverse engineering ludico) nella quale conosciamo i mezzi fisici (tavole, pedine, dadi speciali), ma non la parte intellettuale, le regole.

Probabilmente i primi giochi derivano da una lenta trasformazione ed imitazione di alcuni riti religiosi.

I secoli hanno trasformato un'attività ritenuta *seria* e *sacra* come il soddisfare le esigenze di misteriosi ed oscuri Dei, essenziale per esempio per spiegare fenomeni meteorologici oppure astronomici, in qualcosa di *gioioso* e *giocabile*, in cui i comuni umani si possono calarsi nei panni degli Dei semplicemente prendendo il controllo di un *mondo virtuale* fatto di pezzi di legno, carta e tanti colori.

La datazione dei giochi che troverete in questa sezione ha una tolleranza di secoli, in alcuni casi si arriva anche a millenni. Inoltre bisogna considerare che il tempo e la diffusione, in aree confinanti (causa migrazioni e guerre) hanno contribuito a modificarli. Quindi ben difficilmente le regole qui scritte sono identiche alle originarie.

A causa di questa imprecisione *spazio-temporale* sarebbe più logico parlare di *famiglie di giochi*, ognuna delle quali potrebbe rappresentare un'attività umana.

I giochi presentati sono stati divisi in differenti categorie a seconda della loro caratteristiche.

- I *Giochi di percorso*, che simboleggiano le migrazioni umane alla ricerca delle terre promesse oppure la fuga da un luogo inospitale. Si parte dal

gioco reale di Ur fino al *Duodecim Scripta* romano dei primi secoli avanti Cristo.

- La *famiglia dei mancala* con i semi che si muovono in modo da simulare il passaggio delle stagioni con le semine ed i raccolti.
- I *giochi di filetto*, l'uomo che domina il caos primordiale.
- I *giochi di guerra* dove gli eserciti lottano per il controllo del tavoliere, oppure per catturare il Re nemico.

Capitolo 3

Mancala

Tra tutti i giochi antichi i Mancala sono quelli che hanno il maggior fascino, questo è dovuto soprattutto perchè sono giocati da tutti indistintamente dalla propria classe sociale, basta scavare delle buche nella sabbia per giocarci, i pezzi del gioco, facilmente reperibili, possono essere semi, sassolini, conchiglie Questa adattabilità sociale e materiale ha fatto sì che questa famiglia di giochi si sia diffusa in tutto il mondo, adattandosi perfettamente ad ogni esigenza locale.

Nei secoli la mancaliera¹ nelle sue varie forme ha viaggiato per mare e monti, ad ogni villaggio, città, regione il regolamento è cambiato e dopo qualche millennio si ha a disposizione oggi un diversità ludica che è un vero e proprio *patrimonio dell'umanità*.

3.1 La storia

I Mancala hanno in comune con l'altro antico gioco, il Go, decine di secoli alle spalle, i natali si perdono nella notte dei tempi. Diversamente dal gioco del Go, quasi privo di varianti, per il Mancala è più appropriato parlare di un *sistema di gioco*² con cui si possono giocare giochi differenti.



¹Il tavoliere su cui si giocano i Mancala.

²Per sistema di gioco si intendono i materiali (tavoliere, pezzi, . . .) usati per giocare

I giochi di questa famiglia ludica sono una simulazione della vita agricola e delle sue due principali fasi cicliche, la *semina* ed il *raccolto*. Il gioco è antico e potrebbe avere sulle spalle più secoli dello stesso Go: diversi ritrovamenti archeologici non fanno che confermare questa tesi.

La più vecchia versione risale all'epoca neolitica e fu portata alla luce in Giordania nel 1966, gli archeologi l'hanno datata approssimativamente 6900 a.C..

Nel 1989 durante uno scavo a 'Ain Ghazal fu ritrovato un mancala datato approssimativamente 5800 a.C. Un altro antico mancala fu rivenuto nell'Iran occidentale e datato tra il 6300 - 5900 a.C..

Il periodo neolitico fu un'epoca rivoluzionaria per l'evoluzione umana, durante il quale gli uomini divennero *homo sapiens* e svilupparono l'agricoltura. In quell'epoca i Mancala potrebbero essere stati una delle prime forme di esperienza umana ludica regolamentata (cioè un gioco con preciso regolamento).

Nel 1963 furono ritrovate due file di sei buche con due più grosse all'estremità nell'antica città di *Aleppo*.

Altri ritrovamenti simili furono scoperti in altre parti del mondo, per esempio nella piramide di Cheope, dove fu ritrovato un tavoliere, entrambi datati tra 1700 e il 1300 a.C.

Tra i reperti di questo gioco, risalente a circa 1500 anni prima di Cristo, c'è un tavoliere di pietra, ritrovato sulla riva occidentale del Nilo, scolpito sulla copertura del tempio di Kurna, un'altro manufatto, in terracotta, trovato a Cipro e oggi conservato al Louvre, datato al 1700 a.C.

Il grande problema è la datazione di questi giochi per via dei materiali utilizzati, poveri e deteriorabili come legno, terracotta e simili. Se poi si tiene conto che ancora ai giorni nostri si gioca scavando buche nel terreno allora diventa difficilissimo stabilire una datazione anche solo con scarti di secoli.

Molteplici sono le storie e leggende legate a questa famiglia di giochi.

Una leggenda *Masai* ne attribuisce la creazione al mito di *Sindillo*, figlio di *Maitoumbe* il primo uomo comparso sulla terra, chiamandolo *Geshe*.

In culture dove il gioco è molto radicato, assume un'importanza tale che gli si affida la nomina di un capo o la soluzione di conflitti.

Secondo alcune credenze, non lo si gioca di notte perché sia usufruibile da spiriti e Dei, in altri casi si dona la prima tavola di mancala per segnare il passaggio in età adulta.

In Suriname sopravvive la tradizione di giocare a Wari ai funerali, per tenere compagnia al defunto e vi sono altri esempi di utilizzo del Wari in contesti cerimoniali o rituali.

I primi cenni sul Mancala in libri europei sono di *E. de Flacourt* in *Histoire de la grande isle Madagascar* (Parigi 1658) e dell'orientalista *Thomas Hyde*, nel suo *De Ludis Orientalibus* (Oxford 1694), anche se le prime testimonianze scritte risalgono a testi religiosi arabi del periodo medioevale.

La terminologia *mancala* usata come nome generico di una vasta famiglia di giochi lo si deve all'inglese *Edward Lane* che per primo utilizzò questo nome intorno al 1830.

Interessante anche il primo impatto di questi giochi con i viaggiatori europei che li ritenevano banali e stupidi, una semplificazione del gioco della dama.

Anche i materiali di gioco sono soggetti a leggende, in alcune zone del Corno d'Africa come pezzi si usano solo i semi di *caesalpinia christa*, un albero che

secondo le leggende fu creato dalle divinità al solo scopo di fornire i pezzi per il gioco, per cui non servirsene sarebbe segno di irriconoscenza.

Vista la grande quantità di regolamenti ad ogni versione del libro ne saranno aggiunti dei nuovi, in prevalenza quelli di derivazione africana che dovrebbero essere i più antichi, mentre nella parte giochi di *mezza età* si troveranno i Mancala praticati in Asia e in altre parti del mondo.

Tutti i mancala hanno in comune la *semina*, cioè come vengono mossi e distribuiti i semi sulla *mancaliera*.

La mancaliera è di solito composta da un certo numero di righe ed ogni riga è formata da un numero variabile di buche su cui vengono *seminati* i semi. Oltre alle buche in una mancaliera possono essere presenti altre buche chiamate granai.

I granai, a seconda del gioco, possono essere usati come semplici depositi di semi oppure avere un ruolo attivo durante la partita.

Il *gesto della semina* consiste nel prendere in mano tutti i semi di una buca e poi distribuire un seme per buca iniziando da una buca adiacente; il senso di semina dipende dal tipo di variante. Altro punto in comune è che i semi sono condivisi tra i giocatori.

3.2 Awele

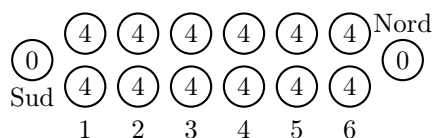
3.2.1 Storia

Il gioco è originario del Nord Africa e ai giorni nostri si svolgono dei tornei internazionali.

I due giocatori si siedono uno di fronte all'altro con la *mancaliera* in mezzo a loro.

La mancaliera è formata da due file da sei buche l'una (i campi), le eventuali due buche agli estremi sono chiamate *granai* che vengono usati per depositare i semi catturati.

Inizialmente ogni buca è riempita con quattro semi per un totale di 48 semi.



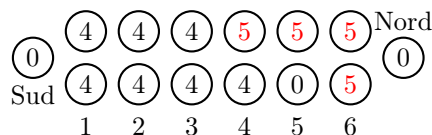
Lo *scopo del gioco* è catturare la maggioranza dei semi, cioè venticinque. Con 24 semi catturati a testa la partita è patta.

Sulla mancaliera i due giocatori hanno una fila ciascuno, quella in basso appartiene al giocatore *Sud* mentre quella in alto è del giocatore *Nord*.

La prima mossa spetta a Sud che sceglierà una delle sue buche, prenderà in mano tutti i semi in essa presenti e li semina. Dopo di che i giocatori si alternano alla mossa. La buca scelta per la semina deve contenere almeno un seme.

La semina consiste nel prendere tutti i semi da una propria buca e girando in senso antiorario si depone, iniziando dalla buca successiva, un seme in ogni buca fino ad esaurimento degli stessi.

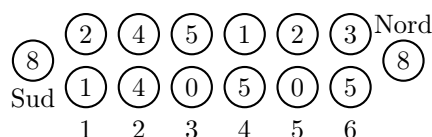
Nel diagramma di sotto il giocatore Sud sceglie la quinta buca e semina i quattro semi in essa contenuti. La semina termina nella buca 4 dell'avversario.



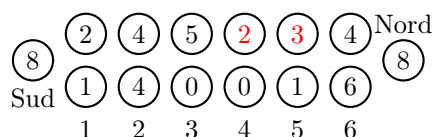
Per catturare dei semi bisogna sempre ricordarsi che la cattura avviene nel *campo avversario*.

Tutto inizia con una semina si sceglie una buca del proprio campo, si semina e si controlla dove è caduto l'ultimo seme. Se è stato depositato in una buca avversaria allora si contano quanti semini ci sono in essa. Se ci sono *due* oppure *tre* semi allora si catturano (deponendoli nel proprio granaio), poi si ripercorre all'indietro la strada appena fatta e si va a controllare la buca precedente, se anche qui ci sono due oppure tre semi anche questi vengono catturati e così via fin quando la condizione di cattura è soddisfatta oppure si ritorna nella propria buca.

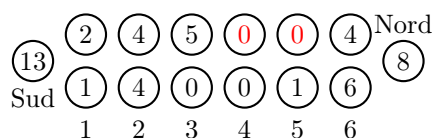
Un esempio di cattura. La situazione iniziale è la seguente:



Se sud semina dalla buca quattro allora cattura nelle buche 5, 4 di nord per un totale di cinque semi.



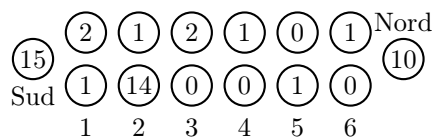
Al termine della mossa la situazione dei semi sulla tavola è la seguente:



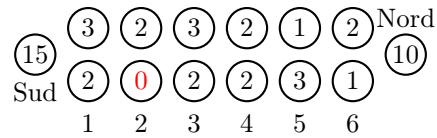
Alle regole di sopra bisogna aggiungerne ancora due per completare il tutto; la *regola della buca di partenza* e quella di *non far morire di fame l'avversario*.

Quando un giocatore decide di svuotare una buca contenente *dodici o più semi* deve ricordarsi che quando si ripassa dalla buca di partenza, questa *deve* rimanere vuota e il dodicesimo seme deve essere posizionato nella buca successiva.

La buca 2 di sud contiene 14 semi.

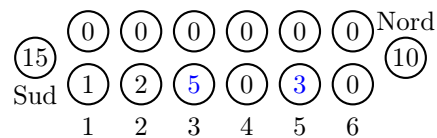


Dopo la semina di sud dalla sua seconda buca la situazione è la seguente:

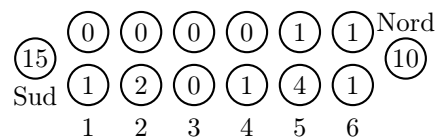


Una situazione che si verifica verso la fine della partita, quando i semi in gioco incominciano ad essere pochi, è che un giocatore rimanga senza semi allora il suo avversario, se può, *deve* dare all'avversario, con una semina, almeno un seme. Se non può la partita è terminata e il giocatore che ha ancora dei semi li aggiunge al suo granaio.

Nell'esempio di sotto il Sud ha solo due possibilità di semina dalla quinta oppure dalla terza buca.



Dopo la semina di sud dalla sua terza buca:



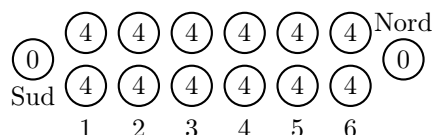
3.3 Layli Goobalay

Questo Mancala viene giocato in *Etiopia*. La grande differenza che si ha con l'Awele è la tipologia di *giro* sulla mancaliera. Come vedremo nel Layli Goobalay quando l'ultimo seme cade in una buca *non vuota* la semina continua a differenza dell'Awele in cui il turno termina.

Come la maggior parte dei Mancala è un gioco a due giocatori, la mancaliera è quella dell'Awele ed anche il numero di semi in gioco è uguale.

Per decidere il vincitore di un incontro ci sono due metodi, quello della *partita secca* in cui il vincitore è colui che ha più semi al termine della partita oppure su più partite, in questo caso vince chi riduce l'avversario ad avere meno di sei semi nelle proprie buche.

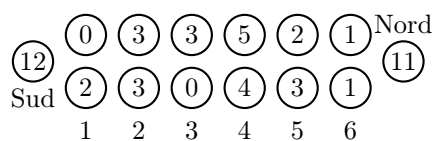
La disposizione iniziale è uguale a quella dell'Awele, quattro semi in ogni buca.



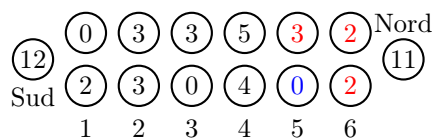
Il giocatore Sud ha la fila di buche in basso, Nord ha la fila di sopra.

Il concetto di semina è simile a quella dell'Awele, si prendono in mano tutti i semi di una propria buca, che vengono ridistribuiti procedendo in senso antiorario, depositando un solo seme in ciascuna buca (iniziando dalla successiva a quella da cui sono stati presi i semi) senza saltarne nessuna fino a che si terminano i semi. Qui c'è la grande differenza con il gioco nord africano: se il seme cade in una buca *non vuota* allora si prendono tutti i semi della buca, compreso quello appena seminato, e si continua la distribuzione dei semi. Si va avanti così finché l'ultimo seme cade in una buca vuota.

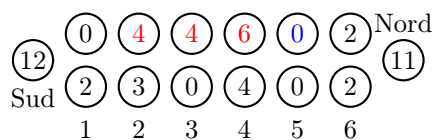
Qui di seguito un esempio di semina, partendo dalla situazione di partenza.



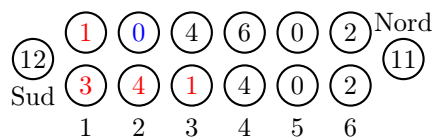
Sud inizia dalla sua quinta buca, al termine della prima semina si ha:



La semina finisce nella quinta buca di nord che adesso conta 3 semi, si deve fare una seconda semina:



La semina termina nella seconda buca di nord, si deve ancora fare una semina.



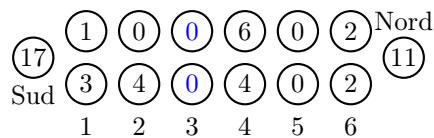
L'ultimo seme è caduto in una buca vuota, Sud ha terminato la mossa.

A questo punto prima di passare la mano all'avversario si controlla se ci sono delle *catture*.

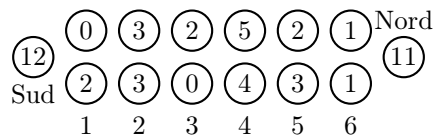
Se l'ultimo seme è caduto in una buca avversaria allora *non* si effettuano catture, stessa cosa se cade in una propria buca con la buca avversaria di fronte vuota.

Se invece la buca avversaria di fronte contiene *uno, due, quattro o più semi* (non tre semi) allora questi vengono catturati insieme all'ultimo seme seminato dal giocatore di turno e le due buche in questione rimangono vuote. Riprendendo l'esempio di sopra Sud cattura quattro semi dalla buca avversaria più quello appena seminato.

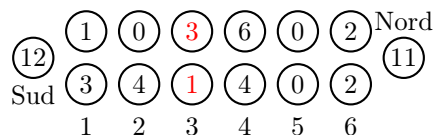
La situazione finale della mossa del Sud dopo la cattura, è la seguente:



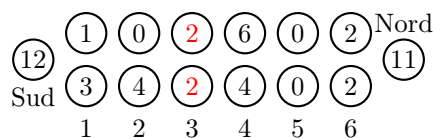
Nella situazione particolare con un seme nella propria buca e tre in quella di fronte si deve prendere un seme dalla buca avversaria di fronte e metterlo nella propria, così facendo si formano due **buche gravide** (*Uur*) che appartengono al giocatore che le ha create. Nel diagramma di sotto sud muove dalla sua quinta buca.



Al termine della mossa l'ultimo seme è caduto nella terza buca di Sud che contiene un seme e la buca di fronte 3 semi:



Bisogna creare due buche gravide.



Nessun seme può essere tolto da una buca gravida, né per iniziare una nuova mossa né per continuarne una in corso. I semi che cadono nelle buche gravide durante lo svolgimento della manche vi rimangono a beneficio del giocatore che li possiede.

La singola partita termina quando un giocatore, al proprio turno non può compiere alcuna mossa, cioè il proprio campo è vuoto.

Altro modo di effettuare un incontro è giocarlo su più manche.

La *prima manche* comincia con 48 semi sulla tavola, quattro in ciascuna buca, e termina quando uno dei due giocatori al proprio turno non può compiere alcuna mossa. Questo accade quando la fila del giocatore di turno è priva di semi, ad eccezione di eventuali *Uur*.

Ciascun giocatore quindi raccoglie il contenuto dei propri *Uur* e gli altri semi che si trovano nelle proprie buche.

Incomincia ora la *seconda manche*, la disposizione iniziale dei semi per le manche successive a quella iniziale dipende dall'esito di quella precedente.

Il *giocatore che ha catturato meno semi*, li distribuisce nelle sue buche un seme alla volta da destra a sinistra. In ogni buca deve esserci almeno un seme, ciò vuol dire che se un giocatore ha meno di sei semi la partita è conclusa e non ci sarà una seconda manche.

Il *giocatore che ha catturato più semi* mette nelle sue buche lo stesso numero di semi messi dall'avversario seguendo la stessa procedura. I semi non inseriti sulla mancaliera rimangono al giocatore che ha vinto la manche precedente. A questo punto si svolge la seconda manche secondo le regole già descritte, anche se con un numero diverso di semi.

Come la prima anche questa manche finisce quando un giocatore non può più muovere. A questo punto il giocatore aggiunge al granaio i semi catturati in questa manche.

Chi ha meno semi li distribuisce nelle sue buche un seme alla volta da destra a sinistra, come fatto in precedenza. L'avversario dispone altrettanti semi, tenendo in mano (come già catturati) quelli in eccesso.

Le manche successive si ripetono secondo questo schema.

3.4 Hawalis

Il gioco viene praticato dalla popolazione araba e a *Zanzibar* in Tanzania, ma non dalla gente di lingua Swahili. Un mancala simile su due righe con sette buche per riga è chiamato *Al-Hawailah* in Qatar.



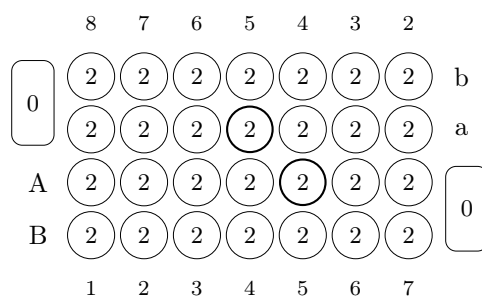
Il gioco fu descritto per primo, a Zanzibar, da *H. Ingrams* nel 1921 e in *Oman* da *Alexander Johan de Voogt* nel 2003. De Voogt riporta che associazioni di Hawalis in Ruwa, Mutrah, and Seeb effettuano regolari campionati. Uno dei giocatori più forti è *Dad Mohd*.

Hawalis è molto simile ad altri giochi praticati tra le popolazioni di lingua Bantu, strettamente imparentati con Njombwa (Mozambique), Lela (Malawi), Mulabalaba (D. R. of Congo) e Muvalavala (Angola).

La mancaliera utilizzata in questo gioco raddoppia il numero di file che passano da due a quattro con sette buche per fila. Le due file in basso appartengono al giocatore Sud, le due in alto al giocatore Nord. Le due file di un giocatore

si distinguono in fila interna ed esterna: quella interna è la fila centrale, mentre quella esterna la fila più vicina al giocatore.

Inizialmente i due giocatori devono riempire le proprie due file più vicine con due semi in ogni buca, come nel diagramma di sotto.

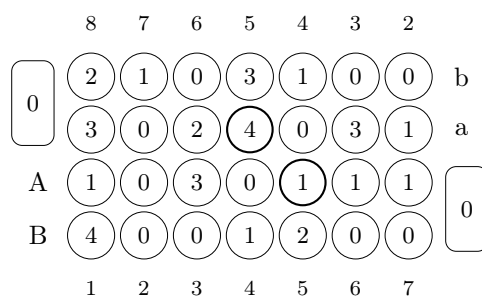


Lo *scopo del gioco* è catturare tutti i semi presenti nelle buche avversarie.

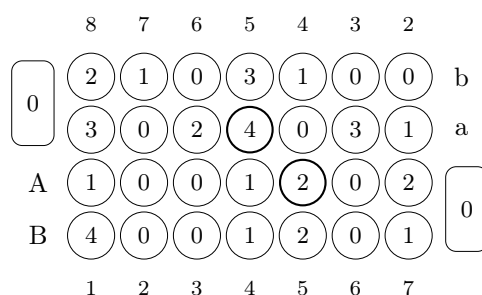
Per muovere il giocatore di turno sceglie una buca non vuota in una delle sue file più vicine e semina i semi uno per buca girando *in senso orario* nelle proprie due file. Come nel gioco etiope se il seme finisce in una buca non vuota si prendono tutti i semi, compreso quello appena depositato, e si continua a seminare.

Importante: non si può iniziare a muovere da una buca che contiene un solo seme. Se la semina termina in una buca vuota allora il turno finisce.

Situazione di partenza.

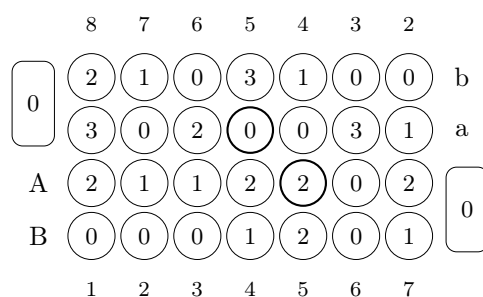


Sud muove dalla terza buca interna,



Se la semina termina in una buca vuota della fila interna allora gli eventuali semi presenti nella buca avversaria frontale vengono *catturati*, poi si va a controllare la buca esterna frontale a quella dove si è appena catturato e se ci sono dei semi vengono presi anche loro. I semi catturati escono dal gioco.

Riprendendo l'esempio di sopra del diagramma 1, il sud muove dalla prima buca della fila esterna e cattura 4 semi dalla fila interna e tre da quella esterna:



Se nessuna buca del giocatore di turno contiene due o più semi allora si può muovere da una buca contenente un solo seme, ma la buca successiva, dove sarà mosso il pezzo in questione, deve essere vuota.

La regola del singolo seme può essere, in alcune varianti del gioco, anche più restrittiva e proibire di muovere da una buca con un solo seme.

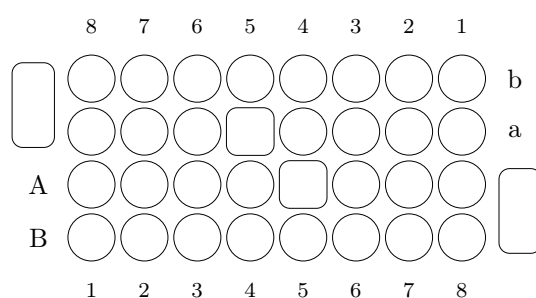
3.5 Bao la Kiswahili

Ora vi presento quello che ritengo il più complicato mancala del mondo, per via delle molteplici regole da applicare in contemporanea.

Il *Bao la Kiswahili* è il gioco nazionale della Tanzania e per imparare bene i meccanismi bisogna giocarci qualche partita, ma è anche uno dei giochi più interessanti che si possa giocare. La pazienza e la dedizione necessaria per impararlo è ben ricompensata dalle esperienze ludiche che ritornano nel lungo periodo.

Per giocare servono 64 semi (kete) e una mancaliera di quattro file di otto buche ciascuna; come vedete in figura ha la particolarità delle due buche quadrate centrali nelle due file interne.

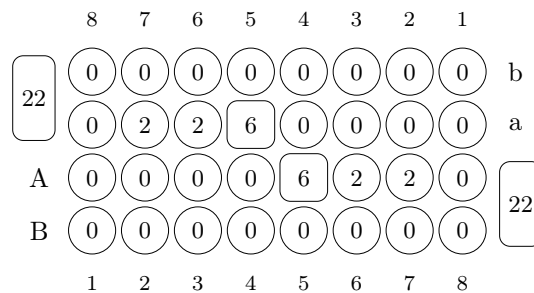
Un giocatore sarà il Sud (Kusini) e Nord (Kaskazini).



Un giocatore ha le due file più vicine a lui mentre sulle due file interne avvengono le azioni più interessanti e fondamentali del gioco, ma prima di vederle introduco un pò di terminologia ludica.

Le due buche esterne, la prima e l'ottava della fila interna, si chiamano *Kichwa*, mentre la seconda e la settima si chiamano *Kimbi* ed infine la due quadrate sono le *Nyumba* (le case) fondamentali per l'intera economia della partita.

Inizialmente ogni giocatore mette nel proprio granaio 32 semi, di questi dieci devono essere posizionati inizialmente sulla mancaliera. Sei nella buca quadrata, la *Nyumba*, e gli altri quattro nelle due buche alla destra della *Nyumba* (due per buca), come in figura.

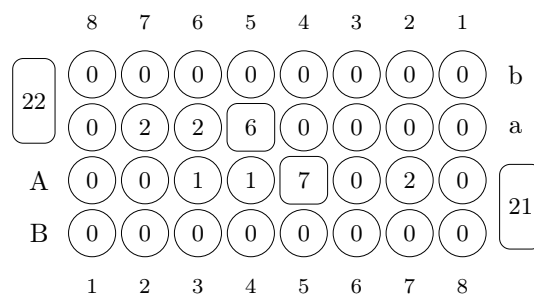


Lo *scopo del gioco* è di svuotare la fila interna avversaria oppure privare l'avversario di mosse legali.

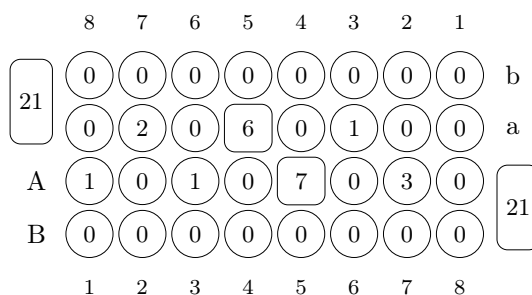
Il primo passo da fare è imparare a seminare, niente di molto differente dai giochi descritti prima. La semina è di tipo *multigiro*.

Si prende un seme dal proprio granaio, se ci sono ancora semi, e lo si depone in una buca della propria fila interna con almeno un seme, dopo di che si prendono in mano tutti i semi di questa buca e si seminano, se l'ultimo seme cade in una buca non vuota allora si prendono in mano tutti i semi della buca e si continua la semina, se invece l'ultimo seme cade in una buca vuota il turno termina.

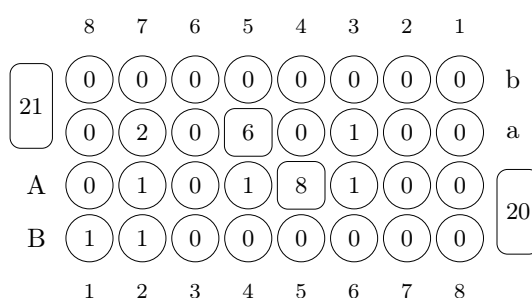
A differenza dei giochi di prima la *direzione di semina* la sceglie il giocatore. Dalla situazione di partenza il giocatore Sud mette un seme nella buca A6 e decide di seminare verso sinistra:



Esempio di semina multipla, situazione di partenza:



Muovendo in senso antiorario dalla buca 7A:

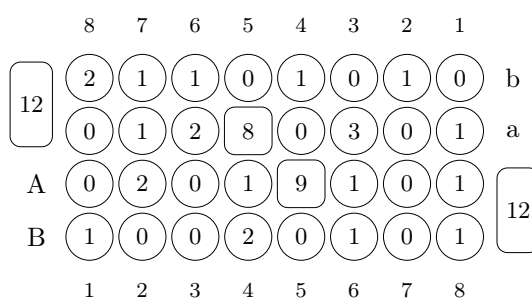


Non è possibile prendere un seme, deporlo nella Nyumba e seminarla, a meno di un caso particolare che vedremo più avanti

Azione fondamentale del gioco è la **cattura**, che è **obbligatoria**. Una mossa senza cattura si chiama *Kutakata* oppure *Kutakasa*.

Impariamo prima di tutto a riconoscere una situazione in cui può avvenire la cattura: una buca della riga interna del giocatore catturante contiene uno o più semi e la buca avversaria frontale è anch'essa non vuota.

Per esempio nel diagramma di sotto il giocatore di turno, Sud, può catturare in quattro buche A2, A4, A6, A8;



Per catturare il giocatore deve prendere un seme dal suo granaio e depositarlo in una delle buche indicate sopra. Tutti i semi presenti nella buca avversaria vengono presi in mano e catturati.

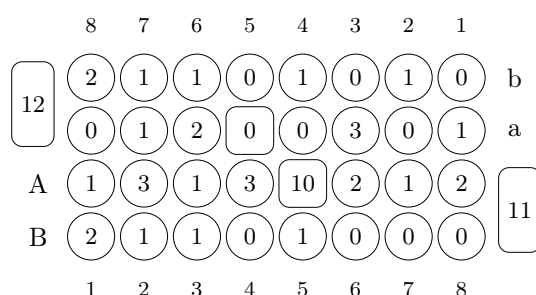
Questi semi devono essere ridistribuiti nella fila interna del giocatore catturante iniziando a seminare da una delle due buche *Kichwa*. Quale delle due dipende da dove è avvenuta la cattura:

- Se la cattura è avvenuta in una delle quattro *buche centrali* (la terza, quarta, quinta e sesta) allora il giocatore può scegliere sia la *Kichwa* di sinistra che quella di destra.

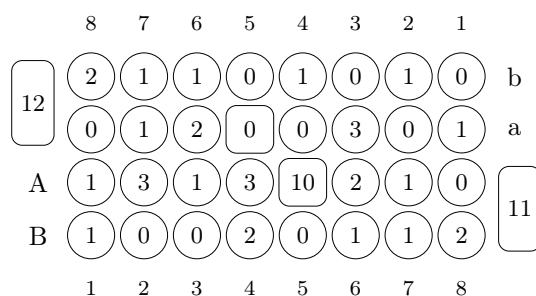
- Se la cattura è avvenuta nelle prime due buche a sinistra allora il giocatore *deve* scegliere la *Kichwa* di sinistra.
- Se la cattura è avvenuta nelle ultime due buche a destra allora il giocatore *deve* scegliere la *Kichwa* di destra.

La distribuzione avviene depositando un seme nella *Kichwa* e poi procedendo verso l'interno della fila mettendo un seme per buca.

Prendiamo come riferimento il diagramma di sopra, se Sud cattura in A4, scegliendo la *Kichwa* di destra, abbiamo:



Se avesse scelto quella a sinistra:



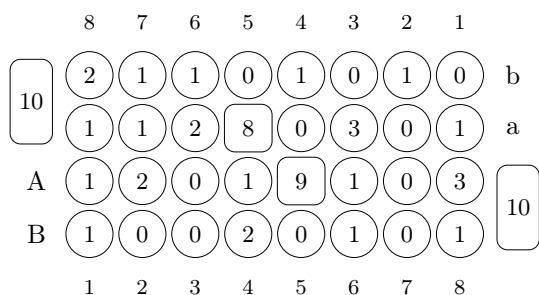
Catture multiple, dopo aver distribuito i semi catturati, si controlla dove cade l'ultimo seme, se è presente un'altra condizione di cattura allora bisogna effettuarla (ricordatevi la cattura è obbligatoria).

Se la cattura avviene nelle quattro caselle centrali bisogna scegliere la *Kichwa* usata in precedenza, se invece la cattura avviene in una delle due buche estreme della fila si deve scegliere la *Kichwa* come descritto sopra. In tutti i casi ricordatevi che la distribuzione dei semi deve sempre avvenire nella fila interna, ma se arrivati alla fine della fila interna si hanno ancora dei semi in mano da seminare si continua nella fila esterna in senso circolare.

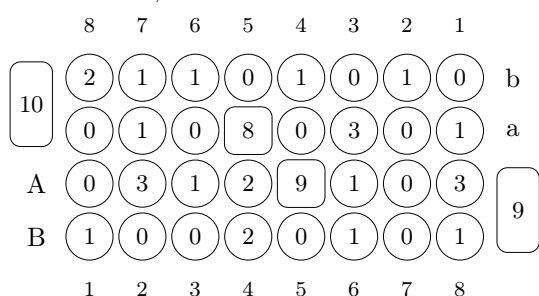
Non c'è nulla di strano che durante un turno di cattura multipla si cambi il senso di semina.

In un turno potrebbe capitare una semina che non fa prendere semi allora si usa il termine *Kuendelea*.

Nel diagramma di sotto:



Sud inizia catturando in A1;



L'ultimo seme cade in A4 si catturano otto semi, visto che la cattura è avvenuta nelle caselle centrale la *Kichwa* è quella di prima.

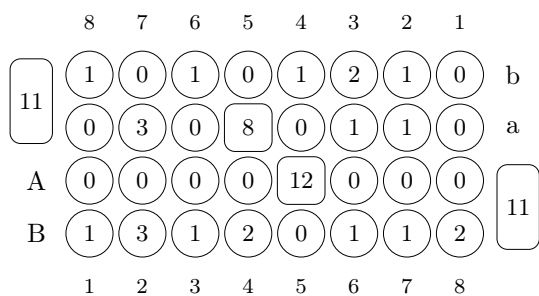
Può capitare che dopo aver seminato tutti i semi catturati l'ultimo cada in una buca non vuota, allora si prendono tutti i semi di questa buca e si continua a seminare, se ricapita la possibilità di cattura allora si prendono i semi avversari e si continua a seminare nello stesso senso i semi catturati partendo dalla *Kichwa*.

Giunti a questo punto possiamo parlare di *turno di cattura* quando alla *prima semina* si effettua una cattura quindi per tutto il turno si possono fare catture.

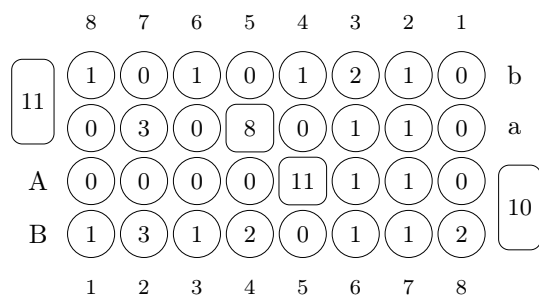
Se invece alla prima semina *non si effettua* una cattura allora per tutto quel turno non si può fare nessuna cattura anche se la semina termina in una buca propria della fila frontale avente una buca avversaria con dei semi.

Adesso andiamo a scoprire le caratteristiche della *Nyumba*. A differenza delle altre buche la *Nyumba* può essere vista come una *banca*, una buca dove si possono accumulare semi.

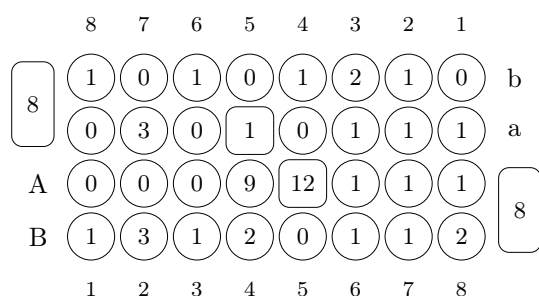
Da una *Nyumba* non può mai iniziare un turno a meno che il resto delle buche della fila interna siano vuote. In questo caso si depone un seme nella *Nyumba* e poi si prendono in mano due semi che si possono distribuire in senso orario oppure anti orario, partendo da una delle buche ai suoi lati. Nel diagramma di sotto Sud metterà un seme nella *Nyumba*:



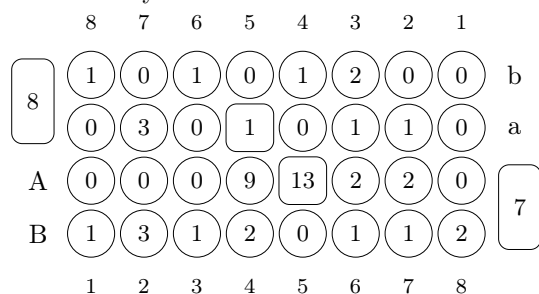
La situazione finale, seminando in senso orario, è la seguente:



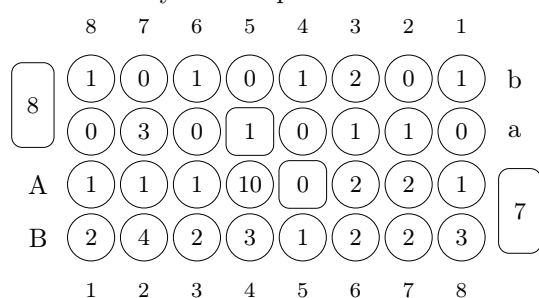
Mentre se siamo in un turno di cattura e se una semina termina nella Nyumba il giocatore può svuotarla (seminarla), se vuole. Nel diagramma di sotto Sud cattura in A8.



L'ultimo seme cade nella nyumba. La situazione è:



Se si decide di seminare la nyumba la posizione finale sulla tavola sarà:



Se durante un turno di *non cattura* la semina finisce nella Nyumba questa non può essere svuotata e il turno termina.

Quando la Nyumba viene svuotata la prima volta allora diventerà una buca normale per il resto della partita e perderà tutte le sue caratteristiche.

Nel caso di un turno di **non cattura** e Nyumba svuotata *non si potrà muovere da nessuna buca contenente un solo seme*. Nell'esempio di sotto il giocatore Sud non ha possibilità di mossa perchè nella riga frontale ci sono solo buche che contengono un singolo seme e perde la partita.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|
| | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 6 | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | b |
| | 2 | 4 | 2 | 0 | 1 | 2 | 0 | 0 | |
| | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | a |
| | 0 | 0 | 0 | 10 | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| A | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | 6 |
| | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | |
| B | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | |
| | 2 | 4 | 2 | 2 | 8 | 2 | 2 | 3 | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |

Una Nyumba rimane tale fin quando nella sua buca ci sono almeno sei semi, se il numero è minore di sei diventa una buca normale.

Non si può iniziare un turno di non cattura dalla Nyumba se ha più di 5 semi.

Quando i semi nei granai finiscono allora termina la fase *Kunamua* ed inizia la fase *Mtaji*.

In questa fase il gioco è simile a quello della *Kunamua*, ma per iniziare un turno bisogna svuotare una buca, e seminarla la cattura è sempre *obbligatoria*, la Nyumba diventa una buca normale e non si può muovere da buche contenenti un solo seme.

Nel diagramma di sotto una semina senza cattura nella fase di *Mtaji*, mossa Sud, situazione iniziale:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|
| | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 0 | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | b |
| | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 2 | 7 | 1 | |
| | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | a |
| | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 2 | |
| A | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | 0 |
| | 0 | 1 | 1 | 10 | 4 | 0 | 2 | 0 | |
| B | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | |
| | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |

Si muove dalla buca A7 verso sinistra.

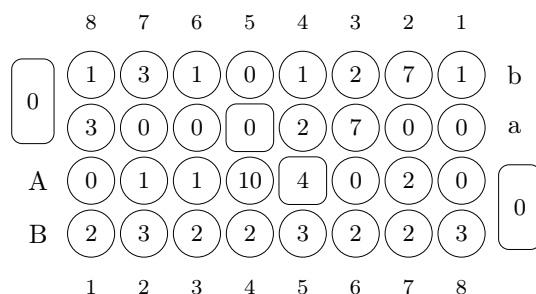
| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|
| | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 0 | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | b |
| | 1 | 3 | 1 | 0 | 1 | 2 | 7 | 1 | |
| | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | a |
| | 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 0 | 2 | |
| A | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | 0 |
| | 1 | 2 | 2 | 11 | 0 | 1 | 1 | 2 | |
| B | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | ⊙ | |
| | 0 | 4 | 3 | 0 | 4 | 3 | 0 | 4 | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |

La cattura avviene sempre con le condizioni mostrate in precedenza, solo che questa volta bisogna fare una semina come quelle descritte qui sopra. Se l'ultimo seme cade in una propria buca non vuota e la corrispettiva buca avversaria è anch'essa non vuota allora avviene la cattura.

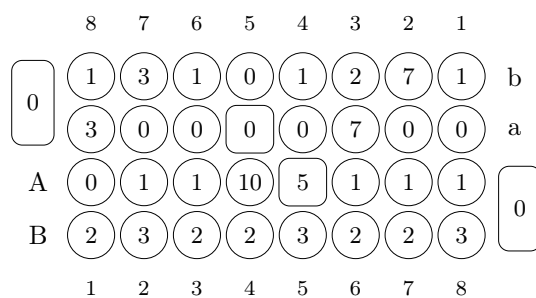
Se i semi sono catturati dalle quattro buche centrali devono essere seminati iniziando dalla *Kichwa* della direzione seguita, se si va verso sinistra allora la *Kichwa* da cui iniziare la semina è quella alla propria destra, altrimenti il viceversa.

Se la cattura avviene nelle prime due buche esterne oppure nelle ultime due allora si seguono le regole scritte in precedenza.

Nell'esempio di sotto una mossa di cattura nella fase *Mtaji*.



Muovendo dalla buca A7 verso sinistra si catturano due semi dalla buca a4, situazione finale:



Se una buca contiene più di quindici semi non si possono effettuare catture seminando da quella buca.

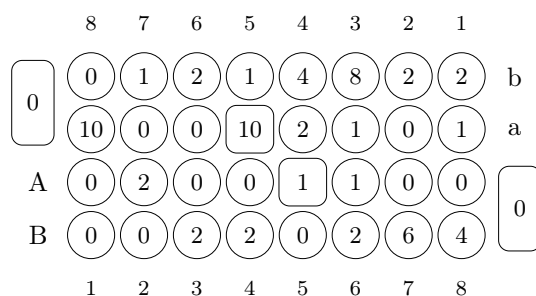
Se in questa fase non ci sono catture bisogna prima svuotare le buche della fila interna e poi quella della fila esterna. Non è permesso quindi muovere da una buca della fila esterna se la fila interna contiene buche con più di un seme.

In questa fase non si possono muovere i semi singoli.

Infine la regola della *kutakatia* oppure *kutakasia*: se un giocatore non ha catture, ma può obbligare l'avversario a fare una mossa senza catture alla mossa successiva, allora non è permesso svuotare la buca interessata.

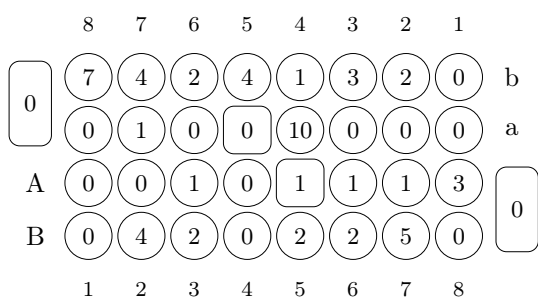
In altre parole se l'avversario alla mossa successiva ha la possibilità di fare una ed una sola cattura allora il giocatore di turno, che non ha catture, non può svuotare l'unica buca che permette al suo avversario di catturare.

Nell'esempio sotto Nord non può muovere dalla buca a4 perchè per Sud è l'unica cattura possibile nel suo turno successivo.



La regola di sopra non si applica se la buca non è l'unica buca della fila frontale che permetta una mossa legale all'avversario oppure non deve essere la casa dell'avversario.

Nell'esempio di sotto Nord può muovere anche dalla buca a4 perché Sud ha due possibili catture B7 e A8



Capitolo 4

Giochi di velocità

Nei giochi l'uomo proietta i suoi desideri, i suoi stimoli primari. Quando nella antichità l'agricoltura si sviluppò e la popolazione umana incominciò a crescere allora intere popolazioni incominciarono a migrare verso terre nuove. Molto probabilmente in parallelo iniziarono a svilupparsi i *giochi di spostamento* in cui due distinti gruppi di pedine, seguendo regole precise, attraversano uno spazio, il tavoliere, con lo scopo di colonizzare per primo il terreno più fertile. Nel gioco vengono inseriti i *conflitti* quando le due popolazioni si incrociano.

Dobbiamo risalire fino al III millennio a.C. per ritrovare, nelle antiche terre di *Egitto* e *Mesopotamia*, gli antenati degli odierni Backgammon oppure del più semplice gioco dell'oca.

I più antichi reperti di tavole da gioco sono stati rinvenuti nel sito di *Shar-i Sokhta*, nell'Iran sud-orientale e risalgono al 3000 a.C.; gli archeologi vi hanno riconosciuto degli esemplari di un gioco noto come Gioco reale di Ur, il cui nome deriva dal ritrovamento di cinque tavole da gioco durante gli scavi delle tombe reali di Ur (antica città della bassa Mesopotamia sul Golfo Persico), datate ad un periodo compreso tra il 2600 a.C. e il 2400 a.C.

Le tavole erano costituite da un rettangolo di 8x3 caselle ed erano cave all'interno, sì da potervi riporre le pedine (quattordici, metà bianche e metà nere) e sei dadi tetraedrici. Purtroppo non si sono conservate descrizioni sul regolamento, ma dallo studio di alcune tavolette iscritte si è potuto capire che si trattasse di un gioco di corsa in cui i giocatori dovevano entrare da una casella del tabellone e percorrerlo fino all'uscita. Chi per primo faceva uscire tutti i suoi pezzi otteneva la vittoria.

Il Gioco reale di Ur si diffuse, evolvendosi, in Iran, Siria, Egitto, Libano, Sri Lanka, Cipro e Creta. Tavole simili sono state ritrovate per esempio nelle tombe dell'antico Egitto, risalenti al 1580 a.C.: qui il gioco prende il nome di *Senet*. Anche la tomba di Tutankhamon ha restituito molti tavoli da gioco in legno e avorio, con cassetti per le pedine sotto la tavola.

Affondando le sue radici nelle trame della storia, il nostro gioco è arrivato quindi fino ai Romani, che adoravano giocare ad un gioco da loro chiamato *Duodecim Scripta*, i cui principi fondamentali altro non sono che quelli del Gioco di Ur, del Senet e del Backgammon moderno!

4.1 Gioco Reale di Ur

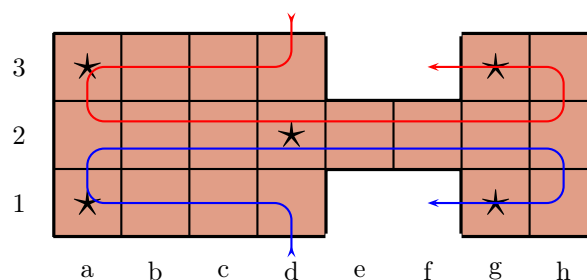


L'archeologo inglese Sir *Charles Leonard Woolley* durante una campagna di scavi nella antica capitale dei Sumeri portò alla luce un'importante necropoli in cui si ritrovarono anche cinque tavolieri completi datati 2560 a.C.

Sfortunatamente non furono ritrovati i regolamenti. Negli anni successivi molti studiosi tentarono di ricostruirli, il più attendibile è quello dello storico dei giochi *R. C. Bell* (*Board and Table Games from Many Civilizations*, 1979).

Nel diagramma è mostrato il tabellone di gioco composto da venti caselle disposte su tre file. Ogni giocatore avrà a disposizione sette pedine (rosse e blu) e per muoversi si lanciano tre dadi tetraedrici (quattro facce e quattro vertici) con due vertici colorati.

Inizialmente tutte le pedine vengono posizionate fuori dal tavoliere per poi entrare sul tavoliere da due caselle differenti, il blu entra da D1 e il rosso da D3 per poi seguire il percorso segnato nel diagramma.



La partita è vinta dal giocatore che fa uscire tutte le proprie pedine prima dell'avversario.

Nel proprio turno il giocatore lancia i tre dadi, i risultati possono essere:

- Tre dadi con in alto un vertice colorato allora si può scegliere tra le due seguenti azioni:
 - Posizionare una nuova pedina in gioco ed effettuare un altro lancio di dadi.
 - Effettuare cinque avanzamenti con una pedina già in gioco ed effettuare un altro lancio di dadi.

- Tre dadi con in alto un vertice non colorato allora si effettuano quattro avanzamenti con una pedina già in gioco ed un altro lancio di dadi;
- Due dadi con in alto un vertice colorato allora si effettua un solo avanzamento con una pedina già in gioco ed un altro lancio di dadi;
- Un dado con in alto un vertice colorato allora non si effettuano avanzamenti o nuovi lanci: il giocatore che lo ottiene deve passare semplicemente la mano.

Finché non si riesce ad inserire la prima pedina in gioco si passa la mano. Quando si posiziona una nuova pedina si rilancia il dado e si muove la pedina appena inserita in gioco, se con il nuovo lancio non si può muovere la pedina allora questa ritorna nella riserva.

Con un lancio di dadi si può muovere una sola pedina.

Il giocatore non può mai passare se può effettuare un'azione.

Le pedine possono transitare su altre pedine e non possono mai terminare su caselle occupate da una propria pedina. Se la casella di arrivo è occupata da una pedina avversaria questa finisce fuori dal gioco e deve ricominciare il suo viaggio dalla casella iniziale. La cattura può avvenire solo nelle caselle centrali, comuni ai due giocatori, cioè nella riga 2.

Quando una pedina termina la mossa sulle caselle con la stella (a3, g3, d2, a1, g1), l'avversario deve versare una quota fissa in denaro, stabilita prima dell'inizio del gioco, che costituirà il premio per il vincitore.

Per far uscire dal tavoliere una pedina è necessario effettuare un lancio del valore esatto e non vale la regola del rimbalzo.

4.2 Senet

Senet

Per la descrizione di questo gioco devo ringraziare *G. Sartoretti, detto Mago G.*.



In Egitto durante il periodo dinastico, dal trentesimo al quarto secolo a.C. era diffuso un gioco di percorso chiamato *s'n't* di cui non sono state scritte le vocali e convenzionalmente le ' sono state sostituite con delle e da cui Senet.

Il gioco è per due persone ed è costituito da una tavola composta da 30 case, corredata da pezzi di varia forma e di numero e colore differenti. Questi

pezzi venivano riposti in un cassetto ricavato all'interno della scatola del gioco stesso. Le pedine venivano spostate in base al lancio di alcuni bastoncini che sostituivano i dadi per determinare l'elemento casuale fondamentale per questo gioco.

Il Senet era sostanzialmente un gioco di velocità tra i due sfidanti: ognuno di loro era in possesso di 7 pedine (o 5 a partire dal 1600-1500 a.C.) di colore bianco o nero. Lo scopo era quello di completare le 30 caselle del percorso (10 caselle per 3 file) in maniera sequenziale, cioè dalla 1 alla 10, dalla 11 alla 20 ed infine dalla 21 alla 30.

Gli Egizi, un popolo antico ancora oggi sotto molti aspetti all'avanguardia, avevano un passatempo la cui diffusione è paragonabile solo al gioco delle carte da tavolo per l'uomo moderno: il Senet.

Le tavolette di Senet rinvenute nei vari siti archeologici fanno però pensare ad una maggiore diffusione della versione "portatile": questo significa che quando si allontanavano da casa per gli impegni di lavoro o per viaggiare, presumibilmente gli Egizi si portavano dietro il proprio Senet esattamente come facciamo noi con il nostro inseparabile mazzo di carte.

Nell'Antico Egitto era ampiamente diffusa tra la popolazione l'abitudine di praticare quotidianamente giochi di vario genere. Tutti impegnavano parte del loro tempo libero giocando. Tra i preferiti e quindi tra i più diffusi giochi degli antichi Egizi c'era il Senet, a cui spettava sicuramente il posto d'onore. Benché il bisogno di "ammazzare il tempo" fosse più che altro appannaggio dei più nobili, pare che anche le classi sociali meno abbienti dell'Antico Egitto avessero a disposizione dei momenti di relax - nelle pause di lavoro ovviamente - per dedicarsi a lunghe partite di Senet sull'esito delle quali talvolta scommettevano beni mobili, cibo e soprattutto grano che veniva usato correntemente come unità di scambio monetaria per i commerci.

Senet significa "passaggio" e mentre all'inizio era popolare solo tra persone di un elevato ceto sociale più tardi si è diffuso anche tra il popolo e forse in quest'ambito ha acquisito un aspetto più religioso. Infatti il passaggio a cui si riferisce il nome del gioco è quello tra la vita e la morte, tra l'esistenza terrena e l'oltretomba.

Tutti, ricchi e poveri, adulti e bambini, uomini e donne, impegnavano il loro tempo libero a sfidarsi a questo gioco. Il Senet era un gioco talmente popolare che assunse un'importanza notevole anche per il viaggio nell'aldilà. Il defunto, come riportato nel famoso libro dei morti, doveva infatti disputare una partita contro un avversario invisibile per poter accedere al regno dei morti.

Il giovanissimo Faraone Tutankhamon (XVIII Dinastia, 1333-1323 a.C.), era un accanito giocatore di Senet ed amava intrattenersi a lungo in particolar modo con sua moglie Ankhesenamon. Pensate che quando aprirono la sua tomba rinvennero nel suo corredo funebre addirittura quattro tavolette di Senet complete.

Occorre precisare che in nessuna tomba e su nessun papiro *sono mai state rinvenute* le regole del gioco. Tuttavia molti studiosi (come Kendall, Bell e Tait) si sono applicati per dare al gioco le regole più plausibili.

Vediamo le loro versioni del gioco:

Le regole di *Timothy Kendall*.

Timothy Kendall è un archeologo americano che ha condotto numerosi scavi in Egitto. Secondo le sue ricerche i due giocatori di Senet, all'inizio del gioco, avevano a disposizione sette pedine ciascuno, che disponevano alternativamente sulle prime quattordici caselle del percorso, partendo dalla n°1.

Secondo questo schema, la quindicesima casella, la prima libera, assumeva un ruolo particolare, diventando una sorta di punto di "partenza".

Per muovere i pezzi sulla tavola, i giocatori lanciavano quattro bastoncini aventi un lato colorato e un lato bianco. Ogni lato colorato rivolto verso l'alto valeva un punto, mentre tutti i lati bianchi valevano cinque punti.

Le regole erano semplici: ogni casella poteva essere occupata da una sola pedina, che però poteva essere scavalcata. Se una pedina terminava in una casella "avversaria", quest'ultima pedina doveva retrocedere fino alla casella di partenza della nuova "inquilina".

Vi erano alcune caselle considerate "speciali":

- La n° 15 che oltre ad essere la casella di "partenza" era anche la casella dalla quale ripartire se si "cadeva" nella casella 27, la casa detta "dell'acqua".
- La n° 26, detta la "casa della felicità", sulla quale tutte le pedine dovevano fermarsi per poter proseguire il loro movimento verso la fine del percorso.
- La n° 27, detta "casa dell'acqua", che rappresentava un fiume o forse un mare ed era una casella da evitare. La pedina che vi cade dentro deve ripartire dalla casella n°15.
- Le n° 28, 29 e 30 rappresentano la case di "uscita", ma è necessario ottenere un punteggio esatto. Come nel gioco dell'oca, un punteggio superiore può costringere il giocatore a ritornare sui suoi passi, retrocedendo.

Le regole di *Bell*.

Secondo R.C. Bell, medico canadese autore di numerosi trattati sui giochi antichi e considerato uno dei massimi esperti di questo settore, le cinque caselle illustrate non rappresentavano "porte" di uscita ma il punto di ingresso delle pedine.

Secondo le sue regole, i giocatori utilizzavano i 4 bastoncini, calcolando il punteggio secondo uno schema classico:

- un lato colorato verso l'alto = 1 punto;
- due lati colorati verso l'alto = 2 punti;
- tre lati colorati verso l'alto = 3 punti;
- quattro lati colorati verso l'alto = 4 punti;
- nessun lato colorato verso l'alto = 5 punti.

All'inizio del gioco, il tavoliere è vuoto e i giocatori le fanno entrare in base al punteggio ottenuto.

Se una pedina raggiunge una casella occupata da una pedina avversaria rimanda quest'ultima alla partenza (cioè fuori dal tavoliere).

Le pedine che si trovano sulle caselle illustrate sono “protette” e non possono essere raggiunte da pedine avversarie. Ogni casella può essere occupata da una sola pedina.

Il primo giocatore a raggiungere la casella n°1 guadagna 5 punti e determina la posizione finale da raggiungere: lui dovrà collocare le proprie pedine sulle caselle dispari 1, 3, 5, 7 e 9, l'avversario su quelle pari 2, 4, 6, 8, 10.

Il primo giocatore che riesce a collocare le proprie pedine nella posizione finale si aggiudica 10 punti, più un punto supplementare per ogni turno che l'avversario impiegherà a portare le proprie pedine nella posizione finale.

Naturalmente, le pedine che hanno raggiunto la posizione finale sono “immuni” dagli attacchi avversari. Si possono giocare più partite oppure si può stabilire all'inizio del gioco il punteggio da raggiungere per aggiudicarsi la sfida.

Le regole di *John Tait*.

I giocatori utilizzano 5 pedine a testa che si trovano, all'inizio del gioco, al di fuori del tavoliere.

Il movimento delle pedine viene determinato dal lancio dei quattro bastoncini con un lato bianco e l'altro lato colorato. Ogni lato colorato rivolto verso l'alto vale un punto, ma se i legnetti cadono tutti con il lato bianco verso l'alto il risultato ottenuto è 6.

Le pedine si muovono seguendo il percorso tradizionale, dalla casella 1 alla 30, ma possono entrare in gioco solo ottenendo un 4 o un 6 (quindi tutti lati colorati o tutti bianchi). Una volta entrata in gioco, la pedina può muoversi di qualsiasi punteggio.

Se una pedina termina il proprio movimento su una casella occupata da una pedina avversaria, la costringe a uscire dal tavoliere e dover riprendere il movimento da capo.

La casella 15 è una casella di protezione e la pedina che la occupa è immune all'attacco delle pedine avversarie.

La casella 26 è una casella fortunata e consente di giocare un nuovo turno.

La casella 27 è una casella negativa, chi vi termina sopra deve ritornare al punto di partenza.

Le ultime tre caselle sono le caselle di “uscita”, ma per poter portare fuori dal tavoliere le proprie pedine si devono ottenere dei punteggi precisi. Punteggi più alti fanno saltare il turno, ma non costringono a tornare indietro come nel gioco dell'oca.

Quelle sopra descritte sono frutto di studi che si basano su ragionamenti logici che però non hanno mai trovato un sicuro riscontro storico.

Le regole

All'inizio del gioco, le pedine sono disposte in modo alternato dalla casella 1 alla 10. Per muovere le pedine, i giocatori sono in possesso di 4 bastoncini o tessere con una faccia bianca ed una nera.

La combinazione del lancio delle tessere può dare come risultato della mossa le seguenti combinazioni:

- 1 bianco + 3 nere = 1 punto;

- 2 bianchi + 2 nere = 2 punti;

- 3 bianchi + 1 nero = 3 punti;
- 4 bianchi = 4 punti;
- 4 neri = 5 o 6 punti.

Tutto quello che serve per giocare sono:

- Tavola da gioco;
- Pezzi (5 per ogni giocatore);
- Bastoncini (4).

Lo scopo del gioco è quello di portare in salvo “nell’aldilà” tutti i propri pezzi oltrepassando l’ultima casa della tavola di gioco, la trentesima. Questo significa che per portare in salvo un proprio pezzo si dovrà disporre di un lancio sufficiente a raggiungere e superare la casella n. 30.

Per far uscire un pezzo dalla tavola di gioco portandolo “nel regno dei morti” è comunque sufficiente che questo pezzo sia rimasto almeno un turno nella casella n. 30. Eventuali residui di punti movimento possono essere utilizzati per muovere un’altra pedina.

La tavola da gioco è formata da trenta caselle quadrate disposte su tre file, ogni fila è composta da dieci caselle ciascuna. I pezzi si muovono da sinistra verso destra nella file dispari, e da destra verso sinistra nella fila pari, seguendo il così detto “movimento del serpente”: la numerazione presente nello schema successivo serve a rendere chiaro il percorso da seguire:

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

Attenzione però: non tutte le caselle erano uguali!

Quelle colorate in grassetto sono delle case speciali di cui adesso analizziamo in dettaglio le caratteristiche di ogni singola casella:

Casella 15 - il simbolo “nfr”, nota anche come “casa della rinascita”. Il geroglifico “nfr” (pronuncia nefer), significa “bello, buono”. Questo è un segno positivo e la pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata. E’ il punto di ritorno di chi cade nella casella 27 “mu”.

Casella 26 - il simbolo “ankh”, significa “Vita, Vivere”. La pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata. Nell’eventualità in cui questa fosse l’unica pedina a poter muovere, il giocatore ha facoltà di lasciarla comunque in questa casella e di muoverla quando lo ritiene necessario. In qualche occasione la casa 26 porta l’effigie del volatile. Non variano, ovviamente, le regole che la caratterizzano.

Casella 27 - il simbolo “mu”, significa “acqua”. Questa è una trappola e la pedina che vi finisce deve ritornare alla casella 15. Se questa è già occupata da un'altra pedina, allora deve ritornare alla casella n.1 e se anche questa è occupata, alla prima casella libera dopo la 1.

Casella 28 - il numero “3” o “casa delle tre verità”, la pedina che giunge in questa casella non può essere attaccata e dovrà rimanerci fino a quando lanciando i bastoncini si otterrà un 3. A questo punto potrà passare alla casella 30 (se non occupata), quindi uscire dalla tavola di gioco.

Casella 29 - il simbolo “Horus” o “Occhio di Horus”, la pedina che giunge in questa casella è custodita dal “Dio” dunque non può essere attaccata, ma dovrà rimanerci fino a quando il giocatore cui appartiene non otterrà un 2 come risultato del lancio dei bastoncini. A questo punto potrà passare alla casella 30 (se non occupata), quindi uscire dalla tavola di gioco.

Casella 30 - il simbolo “Ra”, questa è la casella del disco del Sole (la casella di Ra). La pedina che finisce in questa casella passerà nell'aldilà senza bisogno di lanciare i bastoncini. Al suo prossimo turno il giocatore potrà portare in salvo la pedina e lanciare successivamente i bastoncini per muoverne un'altra.



Gli antichi egizi usavano delle curiose pedine (che vediamo riprodotte nelle foto).

Oggi, per realizzare delle pedine amatoriali, possono essere usati piccoli oggetti di vario genere, alcuni usano i pedoni del gioco degli Scacchi, oppure delle semplici monete (attenzione a non confonderle con quelle dell'avversario).

I pezzi da usare sono 7 o 5, a seconda della variante che si vuole utilizzare, determinando una diversa durata e difficoltà di gioco. Ovviamente la variante con 7 pezzi necessita di più tempo, ed è più complicata.

Gli Antichi Egiziani usavano dei bastoncini per generare in maniera casuale dei numeri, così come oggi noi usiamo i dadi. Per stabilire le mosse che è possibile effettuare si utilizzano quattro legnetti che devono essere il più possibile piatti, simili tra loro nella forma e dimensione, rettangolari con i due lati opposti colorati, uno scuro e uno chiaro. Procurarsi questi bastoncini e colorarli è estremamente semplice.

Tuttavia, è possibile utilizzare quattro (4) dadi in sostituzione dei bastoncini. In questo caso si considerano i numeri pari corrispondenti al colore nero dei bastoncini e, logicamente, i numeri dispari corrispondenti al colore chiaro dei bastoncini. In ogni caso, usare i bastoncini rende il gioco molto più simpatico e maggiormente legato alle sue origini. Il punteggio da attribuire ai bastoncini è assegnato considerando un (1) punto per ogni bastoncino “chiaro” e attribuendo ulteriori “tiri extra” se si realizza un 1, un 4 oppure un 6. Tutto rispettando lo schema che segue:

- 1 punto, la pedina può essere spostata di una sola casa in avanti, terminata la mossa è possibile tirare nuovamente i bastoncini;
- 2 punti, la pedina può essere spostata di due caselle in avanti, terminata la mossa il gioco passa all'avversario;
- 3 punti, la pedina può essere spostata di tre caselle in avanti, terminata la mossa il gioco passa all'avversario;
- 4 punti, la pedina può essere spostata di quattro caselle in avanti, terminata la mossa è possibile tirare nuovamente i bastoncini.
- 5 punti, la pedina può essere spostata di cinque caselle in avanti, terminata la mossa è possibile tirare nuovamente i bastoncini. (in alcune versioni del Senet si avanza di 6 caselle anziché di 5)

Non c'è limite al numero di "tiri extra" consecutivi che è possibile effettuare in base ai risultati ottenuti, come evidenziati sopra.

La prima, importante, scelta è determinare quale dei giocatori comincerà la partita. Si effettua il primo lancio di bastoncini, chi otterrà il risultato più alto ha diritto ad iniziare la partita.

E' consigliabile iniziare la prima partita usando la variante a 5 pedine. In questo caso si dispongono i pezzi dei giocatori sulla prima fila, in maniera alternata, seguendo lo schema che appare qui sotto:

Ricordiamo che lo scopo del gioco è quello di portare in salvo tutti i propri pezzi oltre la trentesima (ultima) casa della tavola di gioco. Questo risultato va ottenuto muovendo al meglio i propri pezzi, nel rispetto delle regole di movimento riportate qui di seguito:

- non è possibile far uscire una pedina dal tavolo di gioco prima che tutti i propri pezzi abbiano lasciato la prima riga. Questa regola vale anche nell'eventualità in cui un pezzo fosse costretto dagli eventi a tornare nella prima riga;
- con un risultato di 1, 4, 5 è possibile - ed obbligatorio - lanciare nuovamente i bastoncini e muovere ancora. Sono salvi i casi illustrati dalle caselle speciali;
- se la propria pedina arriva su una casella già occupata dall'avversario, si dice che questa è "sotto attacco". In questo caso la pedina dell'avversario viene portata nel punto esatto in cui si trovava la pedina attaccante (in sostanza le 2 pedine si scambiano di posto);
- due pedine uguali vicine tra loro non possono essere attaccate, ma solo scavalcate sempre che il risultato del lancio dei bastoncini lo consenta;
- se non è possibile muovere un pezzo in avanti, allora va mosso all'indietro. In questo caso, attaccando una pedina avversaria, questa avrà il vantaggio di essere portata in avanti al posto della pedina attaccante;
- se non è possibile muovere in avanti o all'indietro, il turno finisce e passa all'altro giocatore.

Risulta vincitore colui che riesce a completare le 30 caselle della “scacchiera” con tutte le 5 pedine.

All’inizio dell’articolo è rappresentato un esemplare in ebano, avorio e ceramica della XVII dinastia (circa 1600 a.C.) proveniente da una tomba di Tebe, conservato al Museo Egizio del Cairo.

4.3 Sahkku



Per la descrizione di questo gioco devo ringraziare *Nicola Castellini*.

Il gioco è stato praticato almeno fino al 1960, ma del quale non si conoscono né le radici né l’epoca di nascita e che ha la sua storia legata ad una determinata popolazione e alla realtà mistica e sciamanica di quel popolo.

Il gioco, praticamente sconosciuto più di quanto lo possa essere il Senet al giorno d’oggi, termina la sua epopea ben prima della metà del secolo scorso, periodo nel quale si ritrova nella memoria di poche famiglie locali e nell’uso di una, due persone e questo a causa della sua limitata diffusione geografica e dell’ostracismo feroce della chiesa luterana che non meno di quella cattolica considerava fortemente peccaminosi i giochi basati sull’uso dei dadi.

Geograficamente il gioco si localizza nella parte estrema settentrionale della penisola scandinava ed è pressoché limitatamente diffuso alle sole popolazioni Lapponi, più correttamente *Sami*, di quell’area, indistintamente se questa è da attribuirsi alla Norvegia, piuttosto che alla Svezia o alla Finlandia.

Sahkku si presenta come un gioco di percorso, simile a *Daldosa* gioco tipico dell’area della Danimarca e del sud della Norvegia con una variante interessante e cioè la presenza di un pezzo speciale il Re o *gonagas* in lingua Sami, che è l’elemento specifico di questo gioco, sia nei confronti del *Daldosa* che di qualsiasi altro gioco di percorso. Cosicché Sahkku è il ponte perfetto tra i giochi di percorso e di scacchiera o più correttamente l’anello di congiunzione tra il puro gioco di percorso e il *Tablut* o il fratello maggiore *Alea Evangelii* (*Hnefatafl* o quale si voglia altro simile), dove il passaggio da gioco di percorso a quello di scacchiera è quasi praticamente completato, rimanendo solo nell’intento del Re il raggiungere una determinata posizione (il bordo della scacchiera) rispetto a quella di partenza (il centro) per essere in salvo e vincere il gioco, mentre tutto il resto si sviluppa come in un gioco da scacchiera, con pezzi che muovono da casella a casella o da incrocio ad incrocio secondo linee rette verticali od

orizzontali e dove i contendenti mangiano i pezzi avversari per custodia come in uno dei più antichi giochi di scacchiera dell'area occidentale quale il Ludus Latrucolorum probabilmente esportato da Roma nell'Europa del nord grazie ai contatti con i soldati delle Legioni romane.

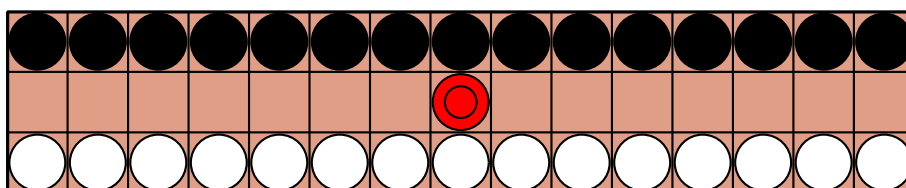
Il re del Sahnku è un pezzo molto potente che ha una grande libertà potendo muoversi al di fuori del percorso obbligatorio che gli altri pezzi devono seguire per venire in contatto tra loro ed eliminarsi vicendevolmente e che può mangiare gli altri pezzi in gioco, senza peraltro essere mai eliminato dal gioco ma piuttosto essere acquisito e quindi usato da l'uno o l'altro dei due giocatori una volta che uno dei pezzi in gioco di uno dei due giocatori termina il suo cammino sulla posizione del re.

I due giocatori si affrontano su un tavoliere rettangolare contraddistinto da tre linee longitudinali intercettate da quindici linee trasversali e perpendicolari ad esse. Quindici pedine per giocatore, e una pedina Re.

Tre dadi a forma di parallelepipedo.

Lo scopo del gioco è eliminare tutti i pezzi avversari.

Inizialmente le pedine vengono poste nelle intersezioni tra linee longitudinali e le trasversali, il Re posto in posizione mediana sulla linea longitudinale centrale.



Le pedine per entrare in gioco per essere mosse devono essere attivate ottenendo tre sahnku (intendesi le X riportate su una faccia dei dadi), in tre successivi getti dei dadi, più precisamente ogni volta che si ottiene una X con un dado questo si mette da parte e si continua il getto con i dadi restanti fino ad ottenere, nel totale dei tre tiri disponibili, delle X anche con questi.

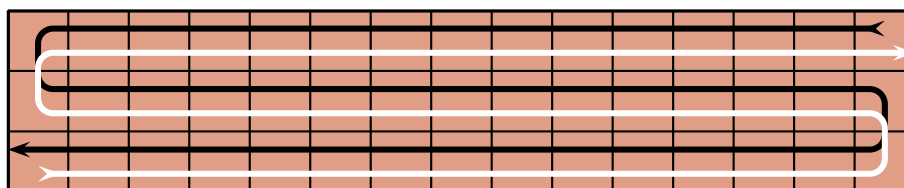
Una volta ottenute le tre X, il giocatore può fare una delle seguenti azioni:

- Muovere tre pezzi di una posizione ciascuno;
- Muovere il primo, in testa della fila di tre spazi;
- Muovere i due pezzi iniziali di uno e di due spazi.

Se non si ottengono i tre sahnku, la mano passa all'altro giocatore e così via finché non si attivano i primi pezzi. Il movimento sul tavoliere avverrà come indicato di seguito:

I pezzi bianchi si muoveranno da sinistra a destra sulla prima riga poi da destra a sinistra sulla seconda e da sinistra a destra sulla terza.

I pezzi neri invece si muoveranno sulla terza riga da destra a sinistra, sulla seconda da sinistra a destra e sulla prima da destra a sinistra. Il diagramma di sotto riassume i due percorsi.



Durante lo svolgimento del gioco i pezzi, per lasciare la loro posizione iniziale, devono essere sempre attivati, diversamente il risultato del tiro dei dadi si utilizza per muovere i pezzi già in gioco, con le presenti indicazioni:

- La X vale uno;
- La faccia bianca, priva di simboli vale 0;
- I valori II e III rispettivamente di due e tre caselle.

Inoltre se il risultato fosse ad esempio: $X + III + \text{faccia bianca} = 4$, non si possono muovere due pezzi di due mosse, ma un pezzo di 1 (X) e un altro di 3 (III) oppure un pezzo di tutti e 4 i punti.

È possibile disporre due o più pezzi nella stessa posizione.

È inoltre possibile saltare con un proprio pezzo oltre uno o più pezzi propri o dell'avversario così da utilizzare completamente il punteggio a disposizione e atterrare su una posizione libera oltre i pezzi.

L'eliminazione dei pezzi avversari avviene semplicemente portando un proprio pezzo su una posizione occupata da uno o più pezzi avversari, che siano però stati attivati. I pezzi eliminati non rientrano più in gioco.

Il re all'inizio del gioco è posto in corrispondenza al n. 23, della numerazione su indicata e potrà essere mosso solo dopo che uno dei due giocatori ha portato un suo pezzo nella casella del re, da questo momento il re sarà mosso da quel giocatore, con le stesse regole di utilizzo del punteggio dei dadi su detto, ma non solo lungo le linee del percorso ma anche perpendicolarmente ad esse, con il vincolo che all'interno di una mossa questa avviene solo in linea retta.

Il re elimina i pezzi esattamente come gli altri pezzi. Il giocatore avverso potrà prendere il controllo del re terminando la mossa di un suo pezzo nella posizione del re occupata in quel momento e come prima il re da quel momento giocherà per quest'ultimo giocatore e così via.

Se un pezzo di un giocatore o il re, se da questo controllato, si fermano su una posizione libera a ridosso della rimanente fila di pezzi avversari non ancora attivati, questi ultimi sono congelati e non potranno essere attivati finché il pezzo non sarà spostato da quella posizione. Importante, qualora siano eliminati tutti i pezzi attivati di un giocatore quand'anche ne avesse alcuni congelati il giocatore perde la partita.

4.4 Duodecim Scripta o Tabula



Per la descrizione di questo gioco devo ringraziare l'*Associazione Culturale Archeonauta di Verona*.

L'orribile catastrofe di Pompei è stata per gli storici una fortuna. Quando nel 79 d.C. un'eruzione del Vesuvio seppellì la città sotto una spessa coltre di lava e di cenere, la vita quotidiana si rapprese in una capsula che doveva venire aperta soltanto 1800 anni dopo.

Tra le migliaia di cose riportate alla luce nel corso dei primi scavi, figurano due dipinti murali che ornavano una taverna. In uno sono rappresentati due uomini seduti l'uno di fronte all'altro davanti ad una tavola da gioco, figura 1. Il giocatore di sinistra tiene il bussolotto dei dadi e dice:

Exi! (sono uscito).

L'altro indica i dadi e dice:

Non tria, duas est! (non è un tre, è un due).



Figura 1

Nel secondo affresco, i giocatori si sono alzati per scambiarsi insulti e percosse, mentre l'oste li spinge verso la strada dicendo:

Itis foras rixatis! (andate a battervi fuori).

Causa del litigio di questi personaggi era un gioco, molto popolare a quei tempi, il *Duodecim scripta*, o le dodici righe. Numerose sono, nella letteratura romana, le allusioni a questo gioco, antenato del Giacchetto, del quale sono state riportate alla luce diverse tavole, la maggior parte composte di caselle di 3 x 12 cm, chiamate punti.

Questi punti portano dei simboli o delle lettere che formano una frase, in genere scherzosa o offensiva.

Il testo riportato sulle tavole, che erano per lo più in marmo, era disposto su tre righe e su ogni riga erano scritte due parole da sei lettere ciascuna, per un totale di sei parole e trentasei lettere: ogni lettera rappresentava dunque una casella del tavolo da gioco.

Molteplici sono le tavole rinvenute dagli archeologi che sono giunte fino a noi, testimoniandoci la popolarità di questo gioco; interessanti anche le scritte sulle tavole che spesso inneggiavano alle vittorie romane o si riferivano alla passione per le gare circensi.

Dalle catacombe di *S. Priscilla* a Roma proviene una tavola, figura 2, in cui leggiamo:

Hostes victos

Italia gaudet

ludite romani

(Il nemico è vinto / Italia gioisce / Romani giocate).



Figura 2

Più curioso ancora il ritrovamento nel *Castro Pretorio* della capitale di una tavola che costituiva il menu di una taverna degli antichi romani e allo stesso tempo forniva lo strumento di gioco all'avventore.



Figura 3

*Abemus incena
pullum piscem
pernam paonem*

(Abbiamo per cena pollo, pesce, pernice, pavone)

Le pedine erano lisce e piatte, perché una casella potesse contenerne più d'una; su una faccia erano incisi numeri che andavano dall'I al XV mentre l'altra poteva presentare decorazioni.



Pedine da gioco. Milano, Museo teatrale alla Scala.

Il gioco consisteva nel far percorrere alla pedine un percorso per poi arrivare alla fine ed essere ritirate, si giocava con 15 pedine per giocatore. Il giocatore poteva scegliere di muovere le pedine nel seguente modo: una pedina sommando il punteggio di tutti e tre i dadi; due pedine, una sommando il punteggio di due dadi e l'altra utilizzando il punteggio del terzo dado, o infine tre pedine utilizzando il punteggio di ciascun dado.

La strategia migliore di gioco è, quindi, un'avveduta scelta nella somma o nella scomposizione dei numeri dati e, ove possibile, non tenere isolate le proprie pedine.

Per aiutarci nella spiegazione del gioco osserviamo la tabula rinvenuta ad Ostia (figura 5, Museo Archeologico), che riporta solo le lettere A-B-C-D-E, al posto delle usuali parole di senso compiuto.



Figura 5

CCCCC BBBBB
AAAAA AAAAA
DDDDD EEEEE

Si gioca con due giocatori.

Ogni giocatore ha 15 pedine, bianche o marroni.

Il primo che porta tutte le 15 pedine sull'ultima casella della tabula vince.

La tavola di Ostia sembrerebbe suggerirci che, a differenza del backgammon moderno, il percorso sia lo stesso per ambedue i giocatori; scopriamo però che è molto più logico, e anche divertente, seguire due differenti percorsi A-B-C-D-E e A-D-E-B-C.

Si gioca in senso antiorario, come indicato nella figura 6.

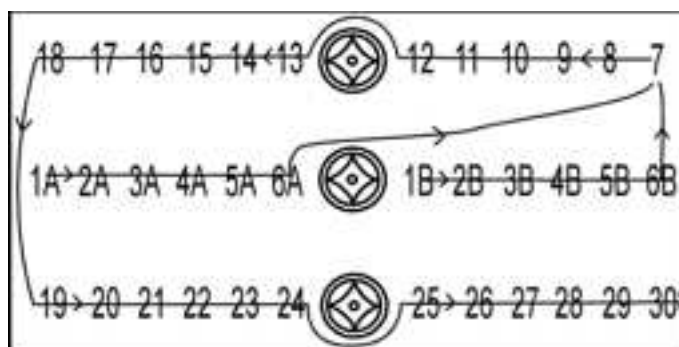


Figura 6

Visualizzazione delle pedine dei due giocatori A e B e delle 30 caselle.

1) All'inizio non vi sono pedine sul tabellone. Ogni giocatore inizia il proprio turno tirando i dadi. Per prima cosa bisogna posizionare le proprie pedine sulla

tabula, sulle due righe centrali del gioco (quelle denominate A nella tabula ostiense). È possibile posizionare più pedine sulla stessa lettera.

2) Solo quando tutte le pedine di un giocatore occupano le caselle centrali, denominate A, queste possono essere spostate sulle caselle da 7 a 30 (B-C-D-E).

3) Il numero di caselle di cui una pedina può essere mossa, viene deciso dalla cifra del dado. Le cifre dei 3 dadi non possono essere sommate, tuttavia possono essere combinate tenendo in considerazione la regola 7.

Pedina da gioco conformata a volto umano.

4) Se possibile, ogni lancio di dadi deve essere usato completamente, anche qualora esso rappresentasse uno svantaggio per il giocatore.

5) È possibile posizionare un numero indefinito di pedine dello stesso colore sulla stessa lettera.

6) Se solamente una pedina si trova su una lettera, questa può essere mangiata da una pedina avversaria, a condizione che anche questa arrivi sulla stessa lettera. La pedina mangiata viene tolta dal tabellone. Al turno successivo deve essere nuovamente posizionata sul tabellone nelle righe indicate con A, prima di effettuare un'altra mossa.

7) Una pedina non può essere posizionata su una lettera se lì già si trovano due o più pedine avversarie.

8) Solamente quando tutte le pedine di un giocatore si trovano sulle ultime 6 lettere, si può tentare di portarle all'arrivo. Per raggiungere l'arrivo bisogna lanciare la cifra esatta o una superiore.

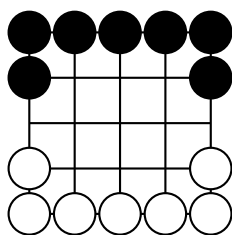
9) Il giocatore che per primo raggiunge l'arrivo con tutte le pedine, vince.

4.5 Five Field Kono



I giochi di spostamento oppure di velocità possono anche essere fatti senza utilizzare i dadi, il Five Field Kono è un esempio.

Questo gioco è originario della Corea, il tavoliere è un piccolo quadrato di 4x4 su cui vengono posizionati sette pezzi sui due lati opposti. Le pedine vanno poste sulle intersezioni. Un giocatore utilizza i bianchi, l'avversario i neri, la posizione iniziale è come in figura.



Lo scopo del gioco è portare tutte i propri pezzi nella posizione di partenza dell'avversario. Il primo giocatore a raggiungere l'obiettivo è il vincitore.

Il gioco si svolge a turni. Una volta sorteggiato il primo giocatore, egli potrà muovere un pezzo soltanto diagonalmente di uno spazio per volta. Non sono previste catture o salti.